

NOVEMBER 2003

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE MAGAZINE VAN DE GAMERWERELD

100
PAGINA'S
37
REVIEWS

IN DIT NUMMER
POWER
UNLIMITED
GOLD
4 GOLD AWARDS

NUMMER 11

MAX PAYNE 2
COOL ALS STIKSTOF

VOETBALLUHH!!
FIFA 2004, AJAX CF
PRO EVOLUTION SOCCER 3

COMMANDOS 3
DE LAATSTE, DE BESTE

SSX 3
GRENZELOOS
GENIETEN

F-ZERO GX
BRILJANT

JAARGANG 11

JAK II RENEGADE DUBBELE DOSIS DOPE DUO'S RATCHET & CLANK

€ 3,20
8 710294 259146
01103
vnu business publications

SPECIAL REPORTS: XBOX 360 • ECTS 2003 • UNREAL TOURNAMENT 2004
EN VERDER NOG: CHROME, KILLZONE, SUPER MARIO ADVANCE 4, SIMPSONS HIT & RUN,
FINAL FANTASY TACTICS, XIII, PROJECT GOTHAM RACING 2, HOMEWORLD 2, HALO



COMMAND UNIQUE NATIONS A



Medieval Age

Gunpowder Age

Imperial Age

WWI

WWII



Lead 1 of 7 completely distinctive civilizations through 1,000 years of history in dramatic land, air and sea battles.

PC
CD
ROM

12+
www.pegi.info

POWERED BY
gamespy

STAINLESS STEEL  STUDIOS

Dixons Don't miss it.

DYNABYTE
ONE STOP COMPUTER SHOP

www.empiresrts.com

ACTIVISION®

© 2003 Stainless Steel Studios. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Empires: Dawn of the Modern World is a trademark of Stainless Steel Studios. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

activision.com

CROSS ONE-THOUSAND YEARS



EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD

ONE BATTLE CAN
CHANGE THE FATE OF A NATION.

1,000 YEARS OF WARFARE
CAN CHANGE THE FATE OF THE WORLD.

From thundering cavalry charges to roaring blitzkriegs, command spectacular battles from the Medieval Age through WWII. Rule one of the world's seven mightiest civilizations, armed with realistic weaponry, powerful technologies and unique military and economic abilities.

Build an empire to conquer the globe and rule the ages.

Op deze plek ben ik
verder gegaan bij Lara
dan wie dan ook.

**TOMB
RAIDER**
Starring Lara Croft

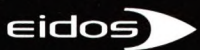


**N-GAGE
ARENA**



Tomb Raider™ nu op N-Gage. Speel met Lara Croft dit nieuwe Bluetooth wireless multiplayer 3d-action avontuur. Ervaar de revolutie in online mobile gaming met N-Gage™ Arena. Online mogelijkheden: Global Competition, Walk Throughs, Game Clips. n-gage.com

N-GAGE anyone
anywhere
NOKIA



Copyright © 2003 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. Tomb Raider Starring Lara Croft™ © Core Design Ltd. 2003. Developed by Ideaworks3d Ltd. Tomb Raider and Lara Croft are trademarks of Core Design Limited. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



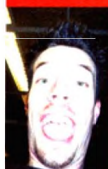
Natuurlijk zijn alle PU redacteuren enorm tevreden met zichzelf, maar als ze bijvoorbeeld één dag met iemand mochten ruilen, met wie zouden ze dat dan willen doen?

ED



Ik zou wel een dagje willen ruilen met Jeroen. Het moet toch fantastisch zijn om te werken met zo'n sympathieke, wijze en hulpvaardige collega als ik.

JEROEN



Het maakt niet zoveel uit wie ik precies zou zijn. Gewoon; iemand die oud genoeg is om zelf te kunnen uitmaken wanneer ie 's avonds naar bed gaat.

JAN



Even in de huid kruipen van de uitgever van Power Unlimited en meteen m'n handtekening zetten onder een salarisverhoging van 50% voor alle PU-testers.

J.J.



Hoewel ik graag eens een dag een hele knappe jongen zou willen zijn, kies ik toch voor Kezman. Eén keer scoren voor PSV en mijn leven zou zin hebben gehad.

SKATE



Hoewel ik over populariteit bij het vrouwvolk weinig te klagen heb, zou ik weleens willen ruilen met Justin Timberlake. Een nacht met Cameron Diaz... pfoei.

BORIS



Een dagje John de Mol natuurlijk. Ik zou het Gamekings concept aankopen voor heel veel geld en zorgen dat 't programma op prime time door RTL 4 werd uitgezonden.

JURJEN



Als burgemeester van Assen. Dan kan ik er voor zorgen dat café De Dorstige Ezel z'n vergunning weer terugkrijgt, na die uit de hand gelopen hooivorken smijterij.

STEVEN



Ik zou dolgraag een dag een klein wit hondje met lange haren willen zijn om dan de hele dag door m'n vriendin over m'n onderbuikje te worden geaaid.

KUKELEKUUUUU!



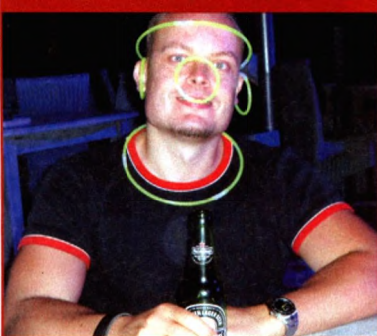
Waren we net gewend aan Skate's nieuwe coupe (stijl achterover, een beetje zoals m'n vader dat droeg in de jaren 50), heeft die gast zich onlangs weer een nieuwe look aangemeten. Nou heeft Skate tijdens de laatste redactievergadering beloofd dat ie z'n leven gaat beteren wat betreft deadlines missen, verslapen etc. Zou die hanekam daar iets mee te maken hebben? Hanekam – Haan – Kukelekuu – Vroeg op... Of is dat te ver gezocht? Ach, als je maar iets hebt dat recht overeind staat, zeggen we altijd op de redactie.

ED



BEN JIJ STERKER DAN DRANK?

Tja, de een kotst een ligbad of plantenbak vol, de ander pist in de gang van het hotel omdat ie z'n kamer niet meer kan vinden, weer een ander belandt bij een chick in bed die 'm 's morgens totaál onbekend voorkomt, maar als J.J een biertje te veel op heeft... nou berg je dan maar!



EN BEDANKT!

Zo, pak aan, een 100 pagina's dikke PU in je schoot! Ik moet zeggen, hij gaat lekker hier. De kleine restyling is veel lezers blijkbaar goed bevallen want de laatste paar nummers waren niet aan te slepen.

Je zou echter denken dan even op je lauweren te kunnen rusten, maar nee; onze marketingdude David verzocht ons vriendelijk deel te nemen aan het jaarlijkse 'bedankers' onderzoek. Ik dacht altijd dat de term 'bedankers' een mooi woord was voor 'eikels die zo stom zijn hun abonnement op te zeggen'. Schokkend immers, geheel tegen elke logica in. Na een paar telefoontjes werd het mij echter duidelijk...

Lezer: Hallo, met mij.

PU: Klopt het dat jij je abo hebt opgezegd?!

Lezer: Euh, nee meneer, weet nergens van.

PU: Nou je staat hier toch echt op mijn lijst snotneus!

Lezer: Oh, uh, tja, nou ja, recessie en zo hé...

PU: Recessie mijn reet, je koopt zeker ook geen games meer?!

Lezer: Nou, kijk, euh, eigenlijk niet, nee.

PU: Wat? Zit jij hier gewoon een beetje mijn tijd te verdoen?

Lezer: Ja maar u...

PU: Wegwezen, en waag het niet nog eens te bellen!

Lezer: Nee...oké...bedankt voor uw tijd in ieder geval...

NIELS



UIT DEN OUDEN DOOSCH

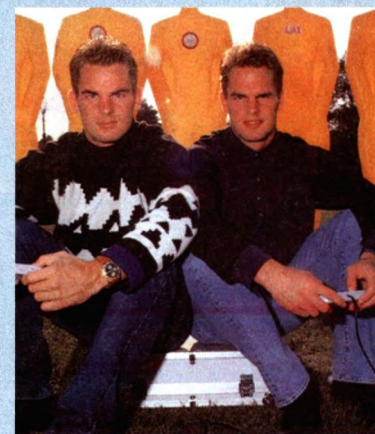
We zitten helemaal in 't voetbal. Eerst het Nederlands Elftal tegen Tjechië (het liep me net zo dun door de broek als bij Frank de Boer), Ajax en PSV in de Champions League (dito) en in deze PU Ajax Club Football, FIFA 2004 en het onvolprezen PES.

Zoekend in mijn Ouden Doosch kwam ik heel wat voetbalshit tegen. Zoals de cover in 1998 waar we de landelijke pers mee haalden, en die van Romario die in PU 6-2000 voorspelde dat Nederland Europees Kampioen zou worden en onze allereerste profcheck (december 1993) met Ronald en Frank de Boer.

We hebben eigenlijk allemaal wel wat met voetbal en of 't nu Ajax, Feyenoord, PSV of NAC is; als een Nederlandse ploeg inter-

nationaal speelt zijn we weer allemaal één. Sport verbroedert zou ik willen zeggen! (Jeroen haalt even een teiltje...)

ED



IEMAND MOET HET DOEN

Je kunt veel van Jan zeggen, maar niet dat ie z'n vak niet serieus neemt. Waar sommigen de perstrips vaak als een perfecte aanleiding voor een vreet, zuip en versierfestijn beschouwen (we noemen geen namen), is Jan altijd druk in de weer om zoveel mogelijk relevante info tijdens zo'n tripje te vergaren.



Vandaar dat ie ook zo tevreden terugkeerde van De Unreal Tournament 2004 introductie te Frankfurt. "Eindelijk een event waar alleen maar gegamed werd, niks geen zuipen en bunkeren", sprak hij opgetogen. We knikten instemmend, tot we deze foto's zagen...



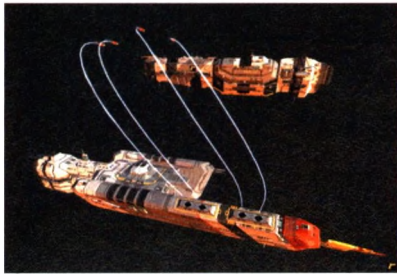


INHOUD



38 PROJECT GOTHAM 2

Nog één maandje slapen en de Xbox bezitters kunnen genieten van een racegame die zich zonder meer zal kunnen gaan meten met de besten uit het genre. Een briljante multiplayer, fijne besturing, pittige A.I., dope sound, vette actie en schitterende graphics. En dan moet de review-versie nog komen...



63 HOMEWORLD 2

Homeworld 2 lijkt heel veel op z'n voorganger maar die game was dan ook briljant. De unieke funky en meeslepemde spacelook verwelkomen we met alle plezier voor de tweede keer en de splinternieuwe engine zorgt voor eyecandy van een niveau dat zelden vertoond is.



67 TIGER WOODS PGA TOUR 2004

De 2003-game van de beste golfer ter wereld was al toppie maar de nieuwste versie knalt daar weer keihard overheen. Tja, en dan moet je consequent blijven en deze ongelofelijk dikke shit gewoon een PU Gold Award toekennen.



71 SSX 3

Wellicht dat SSX 3 voor de hardcore snowboarders iets te 'vergefelijk' is want EA heeft de game zeer toegankelijk gehouden met een laagdrempelig tricksysteem. Het gevoel van vrijheid dat deze game je biedt is echter ongeëvenaard en zal de concurrentie zeker aan het denken zetten.



72 COMMANDOS 3

De eerste twee Commandos delen waren, ondanks hun hoge moeilijkheidsgraad, behoorlijk succesvol. Volgens Jan en Skate kunnen de Green Beret en z'n makkers tevreden met pensioen want met name dankzij de verrassende missie-wendingen is deel 3 een waardig sluitstuk geworden.



82 FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

De eerste FF op de GBA is een bijzonder uitgebreid en diepgravend avontuur geworden waar strategieliefhebbers letterlijk maanden mee zoet zullen zijn. Verwacht echter niet iets dat zo gebruiksvriendelijk en meeslepend is als Advance Wars.



83 HALO

Ondanks dat Halo één grote herhaling van zetten is vergeleken met de Xbox-versie, kunnen PC-gamers nog steeds genieten van een topverhaal en uitstekende A.I.. De echte slagroom op de taart is echter de multiplayer online of via LAN; een meesterlijke ervaring, ook voor de verwenne shooterfanaat.

10 COVERVIEW JAK II: RENEGADE + RATCHET AND CLANK 2

De PlayStation 2 heeft weer twee ijzersterke platformgames op stapel staan. Jak II is van een dergelijk niveau dat de PU Gold Award werd binnengesleept en Ratchet & Clank 2 lijkt daar weinig voor te gaan onderdoen.



30 KILLZONE

Jan en Jeroen kregen een rondleiding door de studio van het in Amsterdam gevestigde Guerrilla, alwaar hard gewerkt wordt aan de exclusieve PlayStation 2 first person shooter Killzone. Ze mocht-

ten ook nog even door wat levels dolen, met de verschillende schietijzers spelen en kwamen moe maar voldaan, met een euforisch gevoel zelfs, weer terug op de redactie.



87 STILL PLAYING DOSHIN THE GIANT

Dat Jeroen nog steeds in de zandbak speelt, zal niemand verbazen. Vandaar dat ie ook nog steeds met volle teugen geniet van Doshin The Giant.



68 SPECIAL REPORT XO3



Voor de derde keer organiseerde Microsoft hun 'XO'-event om de Xbox line-up voor het komende seizoen te presenteren. Jan en J.J. reisden naar de Cote d'Azur om zich eens lekker te laten verwennen... met fraaie games.



36 MAX PAYNE 2

Mr. Bullet-time is back! Gewelddadiger, sfeervoller en gelikter dan ooit knalt coole Max zich een weg door het nachtelijke New York.



43 ECTS 2003

De ECTS leek langzaam af te glijden naar een triestig beursje met dito stands. Jan en J.J. trokken desondanks opnieuw naar Londen en zagen tot hun vreugde hoe Sony, Europa's grootste gamesbeurs een flinke boost heeft gegeven.



32 SPECIAL REPORT UNREAL TOURNAMENT 2004

Vanwege de komst van UT 2004 volgende maand, organiseerde Atari een LanParty in Frankfurt met Jay Wilbur en Mark Rein als fraggende gastheren.

60 TOPSCORE PRO EVOLUTION SOCCER 3

Footiespecialist Skate had slechts drie woorden nodig om de nieuwe PES te omschrijven: gru-we-lijk! De game is zo waanzinnig goed dat het gewoon eng is. En dan hadden we deze maand ook nog FIFA 2004... (pag. 84)



78 XIII



Hij ligt voor de hand maar... dit is zeker geen dertien in een dozijn game.

54

F-ZERO GX

Volgens Jurjen verdient eigenlijk geen enkel racespeltje een score van boven de 90. Is F-Zero X geen racespeltje dan?



YO!POST		08
NIEUWS		16
COVERVIEW		
JAK II	PS2	10
RATCHET & CLANK 2	PS2	12
FIRST LOOK		
KILLZONE	PS2	30
PREVIEWS		
CALL OF DUTY	PC	33
FINAL FANTASY CRISTAL CHRONICLES	NGC	39
MAX PAYNE 2	PC / PS2 / XBOX	36
PROJECT GOTHAM RACING 2	XBOX	38
REVIEWS		
AGE OF MYTHOLOGY: TITANS	PC	67
AJAX CLUB FOOTBALL	XBOX / PS2	75
BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS	PC	66
BIONICLE	NGC / PC / PS2 / XBOX	97
BOMBERMAN KART	PS2	97
CHAOS LEGION	PS2	77
CHROME	PC	56
COMMANDOS 3	PC	72
CONFLICT DESERT STORM 2	XBOX / PC / NGC / PS2 /	76
FIFA 2004	PS2 / XBOX / NGC / PC / PSONE / GBA	84
FINAL FANTASY TACTICS	GBA	82
FIRE DEPARTMENT	PC	76
FREAKY FLYERS	XBOX / PS2	97
FREEDOM FIGHTERS	XBOX / PS2 / PC / NGC	57
FREESTYLE METAL X	XBOX / PS2	97
F-ZERO GX	NGC	54
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	XBOX	77
HALO	PC	83
HOMEWORLD 2	PC	63
HUNTER THE RECKONING WAYWARD	PS2	97
KING OF ROUTE 66	PS2	97
MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH	PC	66
NFL FEVER 2004	XBOX	77
PINOBBE	PSONE	97
POKEMON PINBALL RUBY & SAPPHIRE	GBA	77
PRO EVOLUTION SOCCER 3	PS2 / PC	60
RUGBY 2004	PS2 / PC	97
SSX 3	XBOX / NGC / PS2	71
SUPER MARIO ADVANCE 4	GBA	81
THE SIMPSONS HIT & RUN	XBOX / PC / NGC / PS2	59
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	PC / PS2 / NGC / XBOX / GBA	67
UNLIMITED SAGA	PS2	76
VOODOO VINCE	XBOX	64
XIII	PC / NGC / PS2 / XBOX	78
YU-GI-OH: DUELIST OF THE ROSE	PS2	97
YU-GI-OH: DUNGEON DICE MONSTERS	GBA	76

SPECIAL REPORT		
UNREAL TOURNAMENT 2004	PC	32
ECTS		43
XO3	XBOX	68
STILL PLAYING		
DOSHIN THE GIANT	NGC	87
WORD ABONNEE EN SCORE DOPE SHIT		34
MOBILE GAMING		91
ONLINE	PC / PS2 / XBOX	92&95
HET LAATSTE WOORD		97



VRAAGJES

Hallo. Één simpele vraag: heeft iemand een idee wanneer Starcraft Ghost uitkomt?

Pim Beentjes | Internet
Ergens in 2004.

Yo crew. Ik heb een paar vraagjes.

1. Hoeveel werkgeheugen heb je nodig voor Doom 3?
2. En Max Payne 2?
3. Komt er ooit een Mafia 2?
4. Wanneer komt MOH Pacific Assault uit?

Tommy Bouman | Internet

1. Zijn we vergeten.
2. Zolang je geen Korzakov hebt...
3. Heeeeeeeeeeeeeel misschien.
4. Q1 2004.

Ik had een vraagje. Ik ben al 2 jaar lid van de PU maar ik snap niet wat "verwacht: Q1 2004" inhoudt?

Dex Baerts | Internet

Q1 2004 betekent eerste kwartaal van 2004. Dat zijn de eerste drie maanden van het jaar. Januari, februari en maart dus.

Weten jullie misschien wanneer Fable op de Xbox uitkomt?

Jeffrey Berger | Internet

Als we alles behandeld hebben in het Fable Dagboek, zo rond lente 2004.

Dudes. Jullie zuigen!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Pim Spijkerman | Internet

Zoek zelf een vriendin, snotneus.

Ik heb wat vraagjes over online gamen op de PS2.

1. Hoe duur gaat online gamen op de PS2 precies kosten?
2. Moet je ook gewoon telefoonkosten betalen?
3. Als je een omgebouwde PS2 hebt, kan je niet online gamen. Wat raden jullie aan ombouwen of online gamen?

Tim I | Internet

1. Het is hoe duur is het of hoeveel gaat het kosten.

Anyway, Network Gaming is gratis, het enige wat je moet aanschaffen is een modemadapter en je moet een breedband internet verbinding bezitten.

2. Nee, want je kan alleen online als je een breedband internet verbinding hebt.

3. We raden je aan niet om te bouwen.

Ik heb een paar vraagjes.

1. Wanneer komt Dead Or Alive Online uit? Doe en groetjes.

Lennert | Internet

Waar de rest van je vragen zijn, is de vraag maar DOA Online schijnt officieel nog deze of volgende maand uit te moeten komen. Wij verwachten 'm echter ergens in 2004.

■ LANGSTE BRIEF OOI

Okay dudes. Het is nu of nooit, erop of eronder, beter later dan nooit, de laatste kans en een betere krijg je niet. Ik ben al vanaf PU nummer 3 lid van dat kont afveeg vodge van jullie en als mijn brief nu niet snel op de post-pagina staat te pronken, dan is het tijd voor... eh... het maken van heel loze bedreigingen, zoals: "Ik zal elk van jullie modderfokkers een Xbox in de reet stoppen, om ze met de controllers door jullie pisbuizen er weer uit te trekken", of zoiets.

In ieder geval, ik ben waarschijnlijk een lezer van de wat oudere garde, met mijn eenentwintig jaren oud, en kan me al het bijzondere wat er ooit in de Power gebeurd is nog met kraakhelderheid herinneren. Het vertrek van o.a. Bjorn, Dre, Nancy en natuurlijk die lelijke tekenaar van Funky en Spice. De komst en de exit van Mortal Marcel, waarna weer de comeback, de grappen over die fokker van Daikatana, Romero, met zijn zuigspel. Natuurlijk de eeuwige grollen over 3DO met zijn groene

sukkels en ik weet nog veel meer maar er is misschien toch wel het een en ander bezig geworden door... hoe zal ik het noemen, gebruik van zowel chemische als puur natuurlijke verdoving- dan wel opwekmiddelen door de jaren heen.

Maar waar het natuurlijk om gaat (ondanks het feit dat jullie me elke maand weer een fijn leesspektakel op de mat gooien) zijn de spellen. Ik herinner me die cover van Star Fox (zo'n vijf jaar geleden?) zo goed, en weet eveneens hoe dit spel in zijn wat recentere "Adventure"-vorm danig verkracht is. Eveneens kan ik met een simpele druk op mijn mentale toetsenbord die special over Mortal Kombat 2 ophalen, en weet nog goed hoe lekker dat spelleke speelde, zoals dat schrijven me er al zo treffend van wist te overtuigen. Toen ik kort geleden het laatste deel van de MK-serie speelde, was de vergelijking met dat Godenspel ver te zoeken.

De tijden dat een X-com spel pure kwaliteit was, zijn vervlogen, dat Roger Wilco span-

nende avonturen beleefde, is voorbij, dat een goede text-adventure het summum was van spanning en een goed verhaal, is lang geleden, dat een Amiga net zo mooi in een kamer stond als nu een PS2... geschiedenis.

Maar genoeg mistroostig en nostalgisch gejeengel, de tijden van de computerspellen zijn er allesbehalve slechter op geworden, het is nu gewoon meer zaak om goed naar een spel te zoeken dat overtuigend is en bij je past. Vroeger was de keuze een stuk simpeler en was het 'ik zie door de bomen het bos niet meer'-effect op de computerspellen markt niet zo groot als nu.

Als je destijds een game van Sierra kocht, kon je ervan uitgaan dat je iets goeds in handen had. Als je een deel van een bepaalde serie kocht, dan had je zonder twiifel een goed vervolg cq voorganger. Nu, door de inbreng van de commercie en de luiheid van developers, kan je niet meer blindelings een spel kopen. Kijk naar Devil May Cry, een veelbelovend eerste deel

■ ZELDA'S MINPUNT

Yo Jurjen. Ik heb zo'n gevoel dat je deze discussie al vaker hebt gevoerd met Zelda-holics maar nog niet met mij, so Just Bring It! To the point, de eerste ervaringen in The Wind Waker zijn uniek. Als je je reis begint kan niemand niet diep onder de indruk raken van de enorme vrijheid die de zee je biedt. Ook de eerste keer onweer vond ik erg indrukwekkend, net zoals de eerste dungeon (vrij pittig) en de tweede dungeon (easy meat maar erg sfeervol). Ook de gebeurtenissen en de ontwikkeling van het verhaal wisten me weer ouderwets Zelda-style te boeien.

De roes die ik beleefde eindigde in the Tower Of The Gods. De neppe architectuur, het op een of andere manier irritante muziekje en de Cube-onwaardige graphics gaven me een kater van jewelste.

Oké, back to The Temple of Time is weer fantastisch maar ik verwacht ook niets anders dan 'fantastischeid' van de nieuwste Zelda, dus zo'n tegenvaller als Dungeon 3 doet pijn! Ook daarna begin ik steeds meer twijfels te krijgen over de genialiteit van The Wind Waker. Hoezo krijg ik de Hamer kado? Vroeger moest ik ervoor strijden en leerde je vechten met zo'n wapen omdat je het wapen in een dungeon kreeg en 'm wel moest gebruiken om te overleven. Nu leek de hamer te dienen als een verplichte opvulling van je inventory... En waarom zijn de bosses zo easy? Nintendo waar is je eigen unieke stijl in moeilijkheidsgraad! Moest alles nu makkelijker omdat de massa het ook moet kunnen spelen?

Na talloze kilometers te hebben afgelegd op de zeeën van TWW begon ik Hyrule Field te missen. Ik miste de grotere, complexere dungeons van OOT, eigenlijk overkwam me een gevoel dat mij in een dikke decennia Zelda nog nooit was overkomen: ik had even geen zin meer om te spelen, nadat een vage hint van The Hyrule King me weer alle richtingen op had geholpen behalve de goede... En dat is ook een DIK minpunt van WW, na The Tower Of The Not's (ik kon het niet laten) verliest het spel een beetje z'n structuur. Bij de oude Zelda's had je altijd wel dat je vastzat, maar dan wel in een dungeon en niet zoals bij TWW dat je uren rondvaart zonder te weten waar je eigenlijk moet zijn.

Maar begrijp me niet verkeerd, hoewel ik geen groot fan ben van de cellshaded graphs heb ik genoten van de kunstige look (soms weer

die lowres textures, jammer) de soms weer catchy tunes en het vloeiende verhaal, tot 'na The Temple of Time' speelt het spel als een film.

Ik ben gewoon kritisch als old school-Nintendo fan/gamer, want hoewel ik meerdere consoles bezit blijf ik trouw aan mijn roots!!

Vito Genovesev | Internet

Maarruuuh, welke discussie wilde je nou voeren?



★ BRIEF VAN DE MAAND ★

PU-MMERBORD

Ha PU-luitjes. Op vakantie in Kroatië viel mij op dat jullie niet alleen het beste gamesblad van de Benelux maken, maar ook het beste blad van compleet voormalig Joegoslavië!!! Echt waar!! Overal waar ik keek zag ik die-hard-PU-fans die niet alleen van binnen compleet één waren met jullie blad, maar ook nog eens met hun nummerplaten wilden laten zien dat de PU "the one to own" is.

De mooiste bolide op deze parkeerplaats blijft natuurlijk die geweldige Renault Laguna Grand Tour (die net even buiten beeld staat)...
Greetz, ET

Etienne Bertou | Stein

Wij weten waar we volgende zomer naartoe gaan op vakantie. Hoewel Puramaribo, Puraguay en Puerto Rico ook nog op ons lijstje staan. En wederom wordt zelfwerkzaamheid beloofd... Blijf ze dus maken dit soort weirde foto's die met PU of gamen te maken hebben.



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

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

STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



wordt hopeloos tenietgedaan door een zwakke opvolger. De Crazy Taxi-serie, die na een aardig tweede deel, vervolgens schaamteloos wordt verlengd, zonder nieuwe originele inbreng, in het deel erna. Kijk naar Lucasarts, die vroeger (bijna) niets dan kwaliteit afleverde en nu als een lopende band het ene misbaksel na het andere uitpoeft.

Nee, vertrouwen is nu wel het laatste wat je in deze business als consument kunt hebben, want je loopt de kans om door de big honcho's met die dollartekens in hun ogen, hard in het sterretje gepakt te worden. Nu kan ik mezelf geen hardcore gamer noemen, want ik heb het geld gewoon niet (de keuze: ga ik de volgende paar weekenden geen flikker doen om me vervolgens een Xbox te kunnen veroorloven is er een die ik vaak slecht genomen heb), maar ik weet precies wat er gaande is en ook ik heb wel eens hard op mijn neus gekoken, toen ik weer eens een misbaksel voor mijn prachtige Dreamcastje had gekocht.

Dat was op mijn oude Atari 2600 nooit gebeurd, daar kwam (bijna) alleen maar pure klasse op uit! Ik kijk nu wel uit of ik 300 van mijn zuur verdiende oerietjes, die ik ook aan alcohol en drugs had kunnen spenden, aan een verloren zaak uitgeef, zoals ik destijds bij die prachtige Dreamcast had gedaan.

Nog zoiets, de neergang van een van de mooiste platforms ooit, door die verdomde journo's die gewoon wat in het wilde weg kwakken en nog gelijk krijgen ook. De Dreamcast is dood, de derde spelconsole waar ik ooit verliefd op ben geworden, moest rotten omdat de journo's dat zo hadden besloten. Snik! Geen vervolg op Shenmue, Jet Set Radio, Speed Devils of het geniale Grandia 2 die ik met dat geile klikje in mijn Droomtoner kan leggen!

Verwoed ben ik nu bezig alle spellen die nog de moeite waard zijn voor de Dreamcast te verzamelen en heb daarvoor gans het land afgereisd (ik ben zelfs zo laag gezakt dat ik via het internet gekopieerde spellen heb gekocht, zo moeilijk is deze zoektocht), maar het zal niet lang meer duren of het wordt echt tijd dat ik een nieuwe console aanschaf.

Een riskante uitgave, ben ik me bewust want als ik het geld voor een Cube bij elkaar heb, is de Cube2 misschien al ready to go. En de PS2 is sowieso al verjaard en een opvolger zal ook wel niet lang meer op zich laten wachten. De veiligste uitgave zal wel een Xbox zijn, want money rules the world, zo ook in de gamesbusiness is de laatste jaren wel gebleken.

Maar och, wie maakt zich nog druk over zulke dingen, als je diep weggezakt bent in de droomwereld van een meeslepende RPG, of knapt van frustratie wanneer dat ene secondetje in die adrenaline verhogende racegame er weer niet vanaf wil. Dan ben je de gamesbusiness alleen maar dankbaar voor die prachtige ervaring en vergeet je al snel die bewegende blokjes van vroeger, toen het gras nog zwart-wit en de spellenindustrie nog puur was. Toch?

In ieder geval wou ik de crew van de PU bedanken voor hun prachtige blaadje vol humor en scherpe opmerkingen, zoals dat alle jaren gebleven is. Ik moet binnenkort stage lopen voor mijn opleiding journalistiek en ik zal jullie even wat reviews opsturen zodat ik jullie geleerden kan komen versterken, goed? Dan hoeven we nu niet afscheid te nemen en zal er een prachtige samenwerking ontstaan die iedereen nog lang zal heugen! Make it so!

Wouter Brugge | Utrecht

Don't call us, we'll call you.

■ ZUIGENDE SOCOM

Wat lees ik nu! Socom online sucks? Jullie sucken zwaar, en om de PlayStation te onderdrukken zal niet lukken. Sony rulesss en iedereen weet dat. Steek die groene kutdoos in je gat. En trouwens dit is de laatste keer dat ik dat kutboekje koop, staat niks in dan gezever. Kun je beter de Playboy kopen dan krijg je waar voor je geld. Wederom een bewijs dat de schrijver zich niet echt heeft verdiept in de game. Hij is vast vergeten om in het optiemenu te kijken alwaar je je controller kan configureren en waardoor je dus wel sneller om je as kan draaien als je van instelling verandert. Wat betreft de trage actie... SOCOM is absoluut vette actie, hij heeft zeker nooit oog in oog gestaan met drie vijanden in een gangetje in Rat's Nest? Trage acties? Ik zal eens een kogel in je reet stoppen stel idioten. Iedereen van de bèta testers zijn kwaad op jullie.

Kris Coomans | Internet

Jij mag ons kutboekje helemaal niet meer kopen! Wij maken met onmiddellijke ingang de barcode van de PU 'eikelproof' en dan val je vanzelf door de mand.





"Oeoeoeioeioei, volgende keer maar weer m'n lederhosen met verstevigd kruis aantrekken."



"Op naar de wurmen, en daar voorbij!"



■ *Als console gamer kan het bijna niet anders dan dat je altijd wel zin hebt in springwerk van hoogstaand niveau. Het platform genre is dan ook sinds de dagen van de 8-Bit NES onlosmakelijk verbonden met de spelcomputer. Iedere mascotte, die als het ware het gezicht van het systeem wordt, is afkomstig uit games van dit genre.*

Over een zekere loodgieter en egel hoef ik niet uit te weiden neem ik aan, maar bij de PlayStation ligt dit personage (het gezicht van de con-

sole) wat minder vast. Misschien kunnen we stellen dat de originele PSX het moest hebben van de onnozele Crash, en als we het hebben over de PS2 dan zou deze rol tot op heden vervuld worden door het komische duo Jak and Daxter (ook dankzij Naughty Dog, de ontwikkelaar die oorspronkelijk verantwoordelijk was voor de Crash reeks). Nu Ratchet & Clank ook meedingt naar de titel van ultieme PS2 platformer hebben de nieuwe delen flink wat waar te maken.

ONGELOFELIJK

Heel fanatiek is de concurrentie tussen beide bedrijven echter niet, want Insomniac (het bedrijf achter Ratchet & Clank) is ook nog eens nauw verbonden met Naughty Dog. De vorige E3 stonden ze dan ook gewoon keurig naast elkaar hun game te tonen.

Het is dus meer alsof er een soort monopoly positie op het gebied van PlayStation platformers wordt gecreëerd, en wat mij betreft maken beide dat ook helemaal waar!

Om te lezen hoe Ratchet & Clank's nieuwste avontuur het ervan af brengt moet je effe Jeroen's stukje

lezen, maar ik kan je alvast verklappen dat Jak II ongelooflijk goed is.

HUMOR

Voordat ik vertel waarom, moet ik eerst natuurlijk even de standaard info afwerken. Jak heeft jarenlang gevangen gezeten – er is een heleboel misgegaan na het openen van de poort aan het eind van deel één – en is volgespoten met Dark Eco (je weet wel, die zwarte bagger met paarse gloed uit het eerste deel) en is daar, als ie uiteindelijk wordt bevrijd door Daxter, niet vrolijker van geworden.

Het duo blijkt 500 jaar verder in de toekomst te zijn beland, en afgezien van zijn humeur, wraakgevoelens en spraakvermogen (jawel, Jak lult er lekker op los), heeft dit proces ook nog invloed gehad op zijn krachten. Als je in een level genoeg Dark Eco verzamelt kan je voor een korte periode in een monsterachtige versie van Jak veranderen, die flink wat schade kan aanrichten.

Met verzamelde Precursor Orbs (geef het beestje een naam) kan je bij de Precursor goden nieuwe aanvallen kopen voor als je in deze toestand bent. Gelukkig is het gevoel

voor humor van het duo wel bewaard gebleven.

Vermoedelijk is met een schuin oog naar het succes van Ratchet & Clank gekeken, want ook Jak heeft in dit deel een multifunctioneel wapen tot zijn beschikking. Alleen is ie niet zo divers als die van Ratchet want deze kan na het verkrijgen van upgrades 'slechts' in vier verschillende standen worden gezet. De gameplay is dus aanzienlijk uitgebreid, en gelukkig komen deze nieuwe elementen mooi samen met de reeds bestaande.

GRIMMIG

Zoals het verhaal al doet vermoeden is de stemming wat duisterder geworden en ademt de stad een sfeer uit van een grimmige stripversie van Mos Eisley (schaam je als je dit niet kent).

En je raadt het al, je kan aan ieder voertuig gaan hangen en de bestuurder er uit flikkeren. Er zijn zes voertuigen, die ieder ook echt anders



Vertrouw nooit iemand die een hand geeft met links.

Nou, die zien we binnenkort wel terug in Blik Op De Weg.

Vandalisme is zooooo kinderachtig. Ga toch lekker flipperen in het jeugdthok...

"Doe eens effe vriendelijk tegen dat beestje Dexter, dat scheelt ons bij een hondenliefhebber als Steven een vol punt."



JAK II RENEGADE

sturen en verschillende schildsterkten hebben.

Uiteraard moet je wel een beetje oppletten voor de harde hand van de wet. Als de autoriteiten je betrappen op een misdrijf zetten ze te voet en gemotoriseerd de achtervolging in (de 'wanted' status uit GTA dus). Op de radar zie je, net zoals bij Metal Gear Solid, welke kant de soldaten opkijken en moet jij er voor zorgen dat ze je niet zien (tenzij je zin hebt in wat whoop-ass).

Het verplaatsen door de stad kan soms een beetje langdradig zijn, maar is wel heel goed uitgevoerd. Een radar (identiek aan die uit GTA) geeft aan waar je bestemming is. Wel kan het lastig zijn je te oriënteren en wordt het terugvinden van een locatie die niet meer aangegeven wordt op de radar een flinke opgave.

Ook het principe van zelf uitkiezen van wie je een missie aanneemt is overgenomen. Meerdere grappige figuren zitten op een vaste locaties en hebben altijd wel een opdracht voor je liggen. Klinkt bekend, toch? Dit kan bijvoorbeeld een escort of aflever missie zijn.

Gelukkig bestaat het grootste ge-

deelte van de opdrachten nog steeds uit het vinden en bereiken van bepaalde items. Via de stad reis je naar de levels waar je dit moet

vingen gaan 'skaten'. Je hebt een uitgebreid arsenaal aan moves, zoals flips, 360's en grinds, en kan deze zelfs in de stijl van Tony

"WAT MIJ BETREFT HEEFT DE PLAYSTATION DÉ PLATFORMER VAN HET MOMENT IN HANDEN."

doen. Deze zitten natuurlijk weer vol met de welbekende platform actie, aangevuld met de eerder genoemde nieuwe gameplay elementen. De opdrachten zijn divers en uitdagend en hoewel sommige in het begin een beetje frustrerend kunnen overkomen, zorgt de perfect uitgebalanceerde leercurve ervoor dat je de weg naar succes altijd wel vindt.

TONY

Niet alle missies helpen de verhaallijn verder. Zo kan je ook je tijd besteden aan racen, waarbij je door een aaneenschakeling van cirkels moet vliegen (bekend uit deel één). Ook krijg je na verloop van tijd een hoverboard tot je beschikking. Hiermee kan je in de verschillende levels of daarvoor ingerichte omge-

Hawk's Pro Skater aan elkaar koppelen voor meer punten.

COMPLIMENT

Over de technische prestatie kan ik kort zijn... maar dat doe ik niet, want die verdient een uitgebreid compliment. Bij sommige PS2 games begin ik namelijk wel echt de leeftijd van het systeem te voelen, maar Jak II kan zich meten met de besten. Grafisch is alles erg indrukwekkend; het ziet er strak uit en de omgevingen zijn erg dynamisch, alles leeft en beweegt. Dozen ploffen met stof uit elkaar als je ze ramt en na een harde klap valt er stof en steen naar beneden van de gebouwen.

De laadtijden zijn briljant verstopt achter langzaam openende deuren

of liften (Metroid Prime), zodat je letterlijk nooit naar een laadscherm zit te turen. Ook de camera werkt uitstekend, los van het kennelijk nog onoplosbare gevoel van claustrofobie dat je krijgt in kleine ruimtes. Maar over het algemeen hebben ze ook op dat gebied een knap staaltje werk verricht.

De camera gaat uit zichzelf op sommige momenten op voorgeprogrammeerde posities staan, om je alles het beste te laten zien. Soms draait deze zelfs naast je, zodat de gameplay wat meer 2D aanvoelt.

MIX

Al met al is dit een flinke mengelmooie van gameplay elementen. Men neme Jak and Dexter en mengt deze met een vleugje GTA. Aan dit alles voeg je na verhitten een beetje Ratchet & Clank toe, om uiteindelijk het geheel te garneren met een mix van Pro Skater en Metal Gear Solid.

Gelukkig is het hoofdbestanddeel kwaliteit en smaakt dit alles uitstekend. Wat mij betreft heeft de PlayStation de platformer van het moment in handen. Op aanbeveling van de chef-kok!

RATCHET & CLANK

GOING COMMANDO



Ratchet houdt zo van vrede, daar heeft ie een oorlog voor over.



Colin McClank heeft liever gas dan brood op de plank.



Doit zij Ratchet tegen Clank: 'je kan m'n rug op', en daar heeft ie nooit spijt van gehad.



"Oeps, sorry. Dat gebeurt me wel vaker tijdens die 'hier-krijgen-we-spijt-van-weken' op planeet Etos.

■ Deze maand te gast in onze studio; het dynamische duo, de helden van het heelal, de onverschrokken en meedogenloze.... Ratchet & Clank!

JEROEN: Welkom heren.

RATCHET: Jaja.

CLANK: Niet zo onbeleefd Ratchet! Sorry Jeroen, maar van dat stilzitten en nietsdoen wordt Ratchet alijd een beetje mopperig.

JEROEN: Niets aan de hand. Kunnen jullie de lezers misschien iets over het verhaal vertellen?

RATCHET: In een universum ver, heel ver hier vandaan.....

CLANK: Ahum.

RATCHET: Sorry.

CLANK: Eigenlijk zitten we een beetje om werk verlegen. Met het verslaan van de boosaardige Drek zou je toch haast verwachten dat verschillende planeten of regeringen zit-

ten te springen om helden als wij.

RATCHET: Alsof er tegenwoordig respect voor helden is, tsss.

CLANK: Juist. Maar we kregen toch een opdracht van ene Abercrombie Fizzwidget. De CEO van een bedrijf met de naam Megacorp. Hij had onze hulp nodig om een Protopet te redden....

RATCHET: Uit de klauwen van een boosaardige....uhm.....meneer?

JEROEN: Juist, dus ik begrijp dat jullie wederom in het ootje zijn genomen, want ook nu weer blijkt de goede de slechte. Net zoals in jullie eerste avontuur waarin Captain Quark ook de slechterik bleek, toch?

CLANK: Om eerlijk te zijn....

RATCHET: Nou, nou luister eens even mannetje... jij wist het zeker meteen hé toen jij het spelletje opstartte?

JEROEN: Om eerlijk te zijn verbaasde mij de gebeurtenissen niet nee.

RATCHET: Hoe kon jij dan weten dat...

CLANK: Ssst, niet te veel vertellen anders verklappen we alles voor de lezertjes. Dat zou jij toch moeten weten Jeroen?

WAPENS EN GADGETS

JEROEN: Juist sorry. Laten we niet te lang stilstaan bij het verhaal en

doorgaan met de nieuwe zaken. Zoals, jouw favoriete onderdeel Ratchet; de wapens.

RATCHET: Ja, nou ja... ze zijn wel tof. Ik bedoel die nieuwe guns, vlammenwerpers, mini atoombommen, sniper guns, raketten en.....

CLANK: Hoho, ik denk dat Jeroen juist doelt op de vernieuwingen van de wapens zelf, Ratchet?

RATCHET: O, oja... ze groeien.

CLANK: Evolueren heet dat, hoe meer vijanden je met een wapen verslaat hoe meer ervaring je ermee krijgt en dus hoe krachtiger ze worden.

RATCHET: Ja dat bedoel ik, dat ze groeien. Dat kleine geweer aan het begin van de game kan uitgroeien tot een supergrote mega vette gevaarlijke dodelijke gun en....

CLANK: Wat er niet alleen indrukwekkend uitziet maar ook functioneel is omdat de tegenstand tijdens het avontuur behoorlijk toeneemt.

RATCHET:... dan krijg je enorm grote oorroevende explosies...KABLAARAAAAAAM!!!!

CLANK: Let maar niet op hem.

JEROEN: Maar in jullie vorige avontuur lag niet alleen de nadruk op wapens, ook de gadgets waren van belang, met name bij het oplossen van puzzels. Ik neem aan dat er weer veel nieuwe gadgets zijn?

CLANK: Yep. Neem bijvoorbeeld de

Trespasser uit ons eerste avontuur, deze is vervangen door de Electrolyzer. Hier moet je stroom in goede banen zien te leiden zodat je in computers kunt hacken. Maar ook hebben we de Dynamo waarmee je elektrische objecten kunt activeren. Maar neem van ons aan dat er in de uiteindelijke versie van ons avontuur veel meer apparaten komen. Wat dacht je van een machine die water in ijs doet veranderen of waarmee je grote objecten kunt verplaatsen?

JEROEN: Maar hoe zit het dan met jezelf Clank? Jij stond er toch ook om bekend dat je het nodige heldenwerk kon verrichten.

CLANK: Och het was niets... Ditmaal zijn er twee extra robots die werk voor mij op kunnen knappen. Zo is er een bridgebot...

RATCHET: Voor een stevig robbertje bridge, hahahaha.

CLANK:die een brug voor mij kan bouwen en een lifterbot, mond houden Ratchet, die een hoop zware objecten op kan tillen. Uiteraard zitten die kleine kereltjes er ook weer in, zodat ik ze er weer op uit kan sturen om wat vijanden uit te schakelen die ikzelf niet aan zou kunnen.

JEROEN: Wat me ook opviel was dat



JEROEN

CLANK



Ratchet nu vrij snel extra levensenergie kreeg.

CLANK: Dat klopt, hoe meer vijandig gespuis Ratchet uit weet te schakelen, des te meer ervaring hij krijgt en des te sneller hij wat extra energie scoort.

JEROEN: Deze keer kun je ook eerder bezochte planeten opnieuw bezoeken voor wat extra ervaring. Niet alleen om zelf wat meer hitpoints te krijgen maar eveneens om je wapens te upgraden. Een soort RPG insteek als het ware?

CLANK: Klopt. Maar je kunt je wapens ook enhancen. Ergens op een planeet zit een nogal onguur type die in ruil voor wat boutjes en moeren een wapen iets extra's geeft. Zoals een lock-on mechanisme of extra impact in de vorm van vergif.

JEROEN: Zo kun je sterke wapens dus nog sterker maken. En ik zag ook dat dit met jullie ship het geval was.

CLANK: Ook die kun je wat extra's geven, zoals sterkere raketten of een krachtig boordkanon. Maar ook andere vleugels etc.

RATCHET: Zeg gaan we nog wat aan mij vragen of kan ik net zo goed een uiltje knappen?

JEROEN EN CLANK: Was je wakker

dan?

RATCHET: Tsssssss.

COOL PAKJE

JEROEN: Goed dan; misschien kun je wat vertellen over dat nieuwe pakje dat je aan hebt Ratchet?

RATCHET: Uhm, nou dit is dus mijn nieuwe en uitermate coole commandopak.

JEROEN: En dat betekent....?

RATCHET: Dat je kunt zien dat ik commando ben?

CLANK: Ja maar het pak is meer dan dat. Het is ook een stukje bescherming. Zo zul je later extra outfits krijgen die betere bescherming bieden tegen aanvallen.

JEROEN: Kunnen we dan kleding verwachten die beschermt tegen vuur en kou?

RATCHET: Hehe, mag ik het nu zeggen, Clank?

CLANK: Ga je gang.

RATCHET: No comment.

JEROEN: Misschien dat je hier dan wel commentaar op kunt geven. Aangezien we met een vervolg te maken hebben, wat doe je voor al die mensen die het eerste deel uitgespeeld hebben?

RATCHET: Nou, ik zou tegen die

mensen willen zeggen dat ze hun save game gewoon lekker moeten laten staan.

JEROEN: Meer kun je niet zeggen?

RATCHET: Oké één klein tipje van de sluier dan. Op enkele planeten zitten Gadgettron shops hier kun je enkele van je oude wapens kopen. Heb je nog een save game met die wapens in je assortiment dan zijn ze gratis, zo niet dan zul je ervoor moeten betalen.

CLANK: Overigens ben ik al standaard uitgerust met mijn propeller jetpack en mijn hydropack. Die hoeft je dus niet meer te verdienen. Wel zul je weer op zoek moeten gaan naar de verschillende schoenen.

MINI-GAMES

JEROEN: In jullie eerste avontuur kon je ook nog leuke mini-games spelen zoals Hooverboarding, zit dit er weer in?

RATCHET: Nee, maar wel een racewedstrijd op een soort Hooverbikes en spacecombat in een ruimteschip.

JEROEN: Kunnen we verder nog verrassingen verwachten?

RATCHET EN CLANK: No Comment.

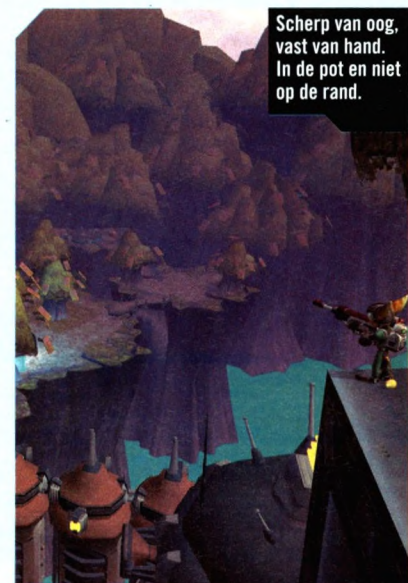
JEROEN: Geheime karakters?

RATCHET EN CLANK: No Comment.

JEROEN: Mag ik jullie dan hartelijk danken voor dit vraaggesprek?

RATCHET EN CLANK: Geen dank.

JEROEN: Nou lezers jullie zien het. Er zit genoeg leuks in het nieuwste avontuur van Ratchet & Clank, inclusief extraatjes voor degenen die het eerste avontuur helemaal grijs hebben gespeeld. Volgende maand check ik de definitieve versie om uit te vinden of ik opnieuw betoverd kan worden.





684546 6+



823953 16+



740217 18+



618756 16+



649791 12+

OP=OP!
wees er pijsnel bij
9,99



652814 16+



672963 12+



823970 16+

Per stuk
ALLE PLAYSTATION 1 GAMES KUNNEN OOK OP DE PLAYSTATION 2 GESPEELD WORDEN



602361 12+



864048 12+



668346 12+



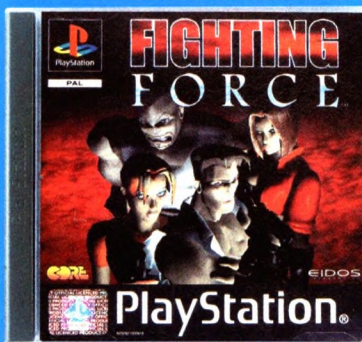
668338 12+



668320 12+



587958 16+



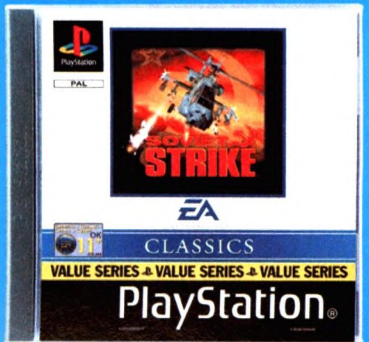
669415 12+



814318 16+



835595 12+



657891 12+



600555 3+



863785 3+



560324 3+



672971 3+



668400 3+



632201 3+

OP=OP!
wees er pijsnel bij

9.99



557404 3+



668311 12



672955 3+

Per stuk
ALLE PLAYSTATION 1 GAMES KUNNEN OOK OP DE PLAYSTATION 2 GESPEELD WORDEN



557420 6+



814342 6+



614270 6+



843296 3+



630942 3+



874965 3+



668370 3+



875031 6+



550230 3+



EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



Verzamel al je moeder's Albert Heijn spaarzegels, verkoop de aandelen van je pa, verhuur je zusje als schoonmaakster, ga bij je oma langs en cash

gelijk even alles wat je toch al zou erven en neem zelf tien verschillende krantenwijken aan voor de ochtendkrant, de middag editie en het zondagssufferdje. Als hardcore gamer kun je namelijk maar beter voorbereid zijn op dat wat komen gaat...

De casual gamer hoeft overigens niet verder te lezen want voor die groep is de PS2 sinds de nieuwe campagne: 'Fun, Anyone?' inmiddels op het lijf geschreven.

Voor de hardcore gamers is deze strategie-verandering er echter eentje die ze moeten interpreteren als aanwijzing voor het feit dat de PS3 niet lang meer op zich laat wachten. Ja, jullie lezen het goed en Jeroentje was nog gewoon bij zijn positieve toen hij deze tekst op papier zette, hoewel het vrijdagmiddag was.

"DE PS3 ZOU ZO MAAR EENS SNELLER DAN JE DACHT OP DE MARKT KUNNEN VERSCHIJNEN."

Onlangs werden enkele journalisten uitgenodigd om een persconferentie van PlayStation bij te wonen. Daar werd natuurlijk verteld hoe goed het gaat met de PlayStation en liet men even de line-up voor het najaar aan ons zien. En daar viel me het een en ander op. Niet alleen waren de spellen die getoond werden op een veel jongere doelgroep gericht dan ik verwacht had, ook de nieuwe weg die Sony inslaat werd nog even toegelicht. Nu had ik reeds gesproken over de nieuwe 'Fun, Anyone?' campagne maar ik zag iets over het hoofd. Sony wil met haar PlayStation 2 een zo breed mogelijke doelgroep aanspreken. Dus vandaar dat Jak II voor de 15+ mensen is, dat Ratchet and Clank voor 3+ is, A Dog's Life voor 3+ en dat Eye Toy Groove ook door zo'n beetje de hele familie gespeeld kan worden. De PlayStation 2 is dus main stream aan het worden en zagen we dat ook al niet tijdens het PSone tijdperk? Dat de PSone tijdens haar lancering nog hip was en naarmate de tijd vorderde, steeds meer voor de casual gamer geschikt werd gemaakt? En dat tijdens de lancering van de PS2 de PSone voor een wat jongere doelgroep werd gepositioneerd?

Ja dus, en dat zit er nu weer aan te komen met de PS2. Verkoop je PS2 overigens nog niet want er komt natuurlijk nog genoeg uit wat jij als hardcore gamer de moeite waard vindt. Maar geef ook niet al te veel geld uit want de PS3 zou zo maar eens sneller dan je dacht op de markt kunnen verschijnen.

CAMPHO ADVANCE

Nu mobiele telefoons steeds meer op spelcomputers beginnen te lijken, worden de zaken in Japan omgedraaid met de Campho Advance. Met dit accessoire verander je je Game Boy Advance in een soort videofoon.

Als je iemand opbelt die over eenzelfde toestel beschikt, zal zijn of haar hoofd groot in beeld verschijnen, links onder in de hoek kun je je eigen smoeiwerk bewonderen.



HET WORDT EEN RARE KERST

We geven het niet graag toe, maar momenteel snappen we helemaal niks meer van de gamesbiz. Het krijgen van een goed overzicht van releasedata, is vrijwel onmogelijk geworden.

Games worden wekelijks uitgesteld (Doom III), naar voren gehaald (Need for Speed, zie screen), zijn klaar volgens de developer maar nog niet af volgens de publisher (Republic), zijn al wel ver gevorderd maar komen nog lang niet uit (Perfect Dark Zero), zijn wel klaar maar mógen nog niet uitkomen (Half-Life 2), of zijn wel klaar maar nog niet beschikbaar als review-exemplaar (heel veel games).

Nog nooit was het voor ons zo lastig om games op tijd in het blad te krijgen. Terwijl het juist nu met Sint en Kerstman voor de deur, zaak is dat wel te doen want wat komen er veel goede games uit. Herstel, wat dreigen er veel goede games uit te komen. Het zal ons echter niks verbazen als veel oorspronkelijke kerststoppers, straks feestelijke paashazen blijken te zijn. En echt niet alleen omdat ze niet op tijd af waren. Want heel veel games zijn al min of meer af, maar worden achtergehouden omdat men ze niet in de buurt van concurrerende titels wil zetten (Counter Strike, andere WWII shooters). Laten we hopen dat alles goed komt en de gamer uiteindelijk niet de dupe van al dit ondoorzichtig geschuif wordt.



SPRAYSTATION: GAMEN MET JE LEUTER

Mensen zijn creatief, dat blijkt wel weer als je de Spraystation ziet. Enkele studenten van het Technisch Instituut in Massachusetts hebben een toiletpot ontworpen waarmee je kunt gamen. Door op bepaalde plekken te stralen, kun je een geweer in een simpele shooter-game besturen. De game zelf zie je op een LCD boven je hoofd, de controller, inderdaad, is je weener.



Vrouwen kunnen ook meedoen want de studenten hebben in hun oneindige creativiteit een soort plastuit gemaakt waarmee dames hun urine kunnen richten.

En de inspiratie is nog niet op want men is bezig multiplayergames te ontwikkelen. Yep, een netwerk van WC's. Wil je met de Spraystation spelen, dan zul je naar de VS moeten afreizen, daar staan ze in een aantal bars en restaurants. We hebben slechts één vraag: als je naar het scherm moet kijken, hoe kun je dan mikken?

WIN EEN GBA SP IN EEN ANDER KLEURTJE

Samen met Nintendo geven wij twee van deze mooie en kleurrijke hebbedingetjes weg: te weten een GBA SP Artic Blue en een GBA SP Flame Red. Mooi hè?

Wat moet je hiervoor doen? Heel simpel, leg ons maar eens uit waarom nou juist jij aanspraak maakt op zo'n modieuze handheld.

Past Flame Red goed bij je sokken of kleurt Artic Blue mooi bij je ogen? Beschrijf het en stuur natuurlijk even een mooie foto mee om te laten zien dat ie weldegelijk bij je past.

Stuur je foto naar:

Power Unlimited

Ovv GBA SP

Postbus 1913

2003 BA Haarlem

of via de digitale snelweg naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

Met als onderwerp GBA SP





MEGA-COLLECTIE

Wij hadden 'm wat ouder geschat maar blijkbaar wordt Mega Man volgend jaar pas vijftien lentes. Om dit te vieren komt Capcom met een speciaal schijfje vol me-gaspeelplezier voor GameCube en Play-Station 2.

Op dit schijfje, dat Mega Man Anniversary Collection gaat heten, bevinden zich complete versies van Mega Man deel 1 t/m 8.

Gezien het feit dat de eerste deeltjes op de 8-bits NES verschenen, hopen we dat Capcom de moeite heeft genomen de graphics wat naar hedendaags niveau op te krikken.

Voor de echte fans zijn aan de collectie ook nog eens twee arcadespellen toegevoegd die we hier in Europa nog nooit hebben gezien; Mega Man the Power

Battle en Mega Man 2 The Power Fighters. En alsof dat nog niet genoeg is, kunnen ook nog eens de volgende zaken worden vrijgespeeld: artwork, interviews met de makers, commercials en een half uur aan tekenfilmpjes.

De game zal waarschijnlijk in het midden van 2004 naar de Europese winkels worden verscheept.



IN GESPREK MET... NIELS 'T HOOFT

GAMEJOURNALIST
SCHRIJVER

27 September ging de jongensdroom van Niels 't Hooft in vervulling. Op dat moment zag de 23-jarige Utrechtere-naar, die z'n sporen al schrijvend in de gamesbizz ruimschoots verdiend heeft, zijn debuutroman 'Toiletten' in de boekhandels liggen. Reden voor Ed, onze Drs. in de Nederlandse Letteren, om eens te vragen naar het hoe en wat.

PU: Vertel even heel kort waar 'Toiletten' over gaat.

NIELS: Een jongen en een meisje worden verliefd, besluiten te gaan samenwonen in een klein kamertje dat verrassenderwijs over twee toiletten beschikt. Die toiletten gaan een steeds grotere rol spelen...

PU: De jongen en het meisje

kennen elkaar een paar dagen voor ze gaan samenwonen. In hoeverre is dit boek autobiografisch?

NIELS: Niet. Ik heb dit boek heel schematisch opgezet als pure fictie, al schrijvend is er hier en daar wel iets van mezelf ingeslopen, zeker wat betreft de rol van gamen in het verhaal, maar het is en blijft pure fictie allemaal.

PU: Het is een dun boek dat lekker wegleest. Typisch iets voor een boekenlijst, lijkt me.

NIELS: Voor sommige scholen zal het boek wellicht te dun zijn, daar hebben ze af en toe richtlijnen voor, maar als het mag dan heb je een boek dat je snel uit hebt en niet al te diepgravend is.

PU: Typisch een boek voor op het toilet dus?

NIELS: Dat was inderdaad ooit

mijn eerste opzet; een dun boekje met korte hoofdstukken, één schijfbeurt lang zou ik bijna zeggen. Het heeft gedurende het schrijven wel iets meer body gekregen.

PU: "Terwijl je met mijn pie-mel speelde, dacht ik aan videogames", staat er in je boek te lezen. Dat heb ik nou ook altijd...

NIELS: Sommige stukken zullen voor gamers zeker herkenbaar zijn.

PU: "Ik keek naar m'n drol. Het was een keuteldrol. Ik wilde geen keuteldrol. Ik wilde natte poep, want ik was ellendig en zielig om jou." Wat heb je met poep en pies?

NIELS: Niet zoveel als jij, als ik je bijschriften lees, maar in een boek met de titel Toiletten ontcom je er natuurlijk niet aan.



PU: Ben je alweer met een nieuw boek bezig?

NIELS: M'n uitgever heeft me gevraagd om een nieuw boek te schrijven en daar ben ik al een heel eind mee gevorderd. Het wordt in ieder geval een stuk dikker want ik heb de smaak inmiddels te pakken...

HEBBERN?

Wil jij je neus ook weleens in Niels z'n Toiletten steken, dan bieden we je bij deze de mogelijkheid om dat gratis te doen. We mogen van Niels namelijk 15 exemplaren van zijn debuutroman weggeven. Het enige dat je moet doen om voor een van de boeken in aanmerking te komen is het beantwoorden van de volgende vraag:

Niels was ooit oprichter/hoofdredacteur van een Nintendo magazine dat helaas niet al te lang geleden ter ziele ging.

Wat is de naam van dat magazine?

Mail je antwoord naar:

Prijsvraag@powerunlimited.nl O.v.v. Toiletten



EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX

De afgelopen dagen was ik in Nice voor de X03, Microsoft's jaarlijkse feestje om hun nieuwe line-up luister bij te zetten. Voor het verslag van dit event verwijs ik je naar een eindje verderop in de PU, maar waar ik het hier over wil hebben, zijn de verkoopcijfers van de Xbox. We krijgen die altijd van internet of van Microsoft zelf. Betrouwbaar? Tja, je weet het niet. In Nice waren echter niet alleen in en in bleke journo's (jongens doe daar wat aan) aanwezig, maar ook de mensen die de games inkopen voor alle gamewinkels. Je weet wel, de Free Record Shops, Dixons, Bart Smits en Intertoys. En dat zijn mensen die precies weten wat er uit de winkels vliegt en in welke hoeveelheden. Aan hun dus de vraag of Xbox en games een verkoopsucces waren.

Het antwoord was niet onverdeeld positief voor Microsoft. Ja, Halo was een hit, maar niet in de orde van grootte als GTA Vice City;

**"DE MANNEN VAN DE SHOPS
ZEGGEN HET EN DIE KIJKEN
GEWOON NAAR HUN SCHAPPEN,
EN DIE LIEGEN NIET."**

dat was big bucks verdienen.

Ja, KOTOR doet/deed het best goed maar echt rijk werden ze er nog niet van. Ja, de Xbox verkocht prima en vaak beter dan de GameCube maar echte Nintendo-titels zoals de nieuwe Zelda gingen dan wel weer beter over de toonbank.

Kortom, de Xbox heeft zeker een plekje veroverd in hun winkels en over het product op zich werd absoluut niet geklaagd, maar een mega verkoopsucces was 't ook weer niet. Volgende vraag is dan 'waarom'. Antwoord: 'omdat er te weinig echt goede titels op de Xbox zijn die de massa digt, en van alleen Halo kunnen we niet leven'.

Ik hoor de wolven alweer huilen. Maar hé, het zijn niet mijn woorden. De mannen van de shops zeggen het en die kijken gewoon naar hun schappen, en die liegen niet.

Slotvraag is natuurlijk 'heeft Xbox de games, waarvan er tienduizenden van over de toonbank gaan nú, afgaand op de X03, wel in huis? Het is immers mogelijk, met een installed base die richting de 100.000 gaat. Het antwoord van de inkopers was 'mwoah, misschien'. Halo 2 wordt zeker kassa, Fable wordt zeker kassa, de nieuwe SplinterCell wordt zeker kassa, Ninja Gaiden wordt mogelijk kassa... en toen werd het stil.

Microsoft is er dus nog niet in de ogen van de mannen die hun waren aan de man en vrouw moeten brengen. En ik kan me daar wel in vinden. Zij willen 8 tot 10 goedlopende en bekende series. X04 dan maar...





EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Toen ik laatst even bij Blammo langsging, kreeg ik het warm van binnen. Niet omdat de GameKings crew de verwarming op standje 10

had gezet (zoals die watjes wel vaker doen), maar het was de aanblik van Boris, Dre en Ruben die over het Blammo netwerk elkaar aan flarden aan het schieten waren in Battlefield 1942, nog altijd een van de betere multiplayer online shooters tot op heden.

Boris zweert bij de game en speelt, behalve de shit die hij uitgebreid voor de PU moet checken, vrijwel niets anders. En hoe hoog en laag ik ook spring, ik krijg hem niet van zijn geloof.

Ikzelf ben ook helemaal verzot op BF 1942 (en binnenkort ga ik maar weer eens Boris en co. even flink online klop geven want wat waren die mannen aan het prutsen zeg) maar toch ben ik ook steeds op zoek naar nieuwe uitdagingen. Door de luxe positie waarin we ons bevinden als gamejournalist liggen de sta-

**"UNREAL 2004 WORDT ZOVEEL
BETER DAN IK VOORZICHTIG
CONCLUDEERDE NA MIJN EERSTE
KENNISMAKING OP DE
AFGELOPEN E3."**

pels games binnen handbereik en wat gisteren nieuw was, is vandaag al weer oud.

Toch geldt dat bij online shooters minder, daar blijven gamers in de regel veel en veel langer bij hangen (zei daar iemand Counter-Strike?).

Qua multiplayer online shooters gaan we overigens spannende tijden tegemoet. Unreal 2004 wordt zoveel beter dan ik voorzichtig concludeerde na mijn eerste kennismaking op de afgelopen E3. Toen dacht ik dat het om een makkelijke incash add-on ging. Nu ik de game in Frankfurt heb gespeeld (zie elders deze PU) moet ik daarvan terugkomen. De nieuwe speelmode van UT 2004, Onslaught, kon wel eens de new kid on the block worden waar mensen massaal op inhaken.

Ook Halo (PC) heeft op multiplayer gebied het nodige te bieden, zeker gezien de eenvoud waarmee je de game kan modden en dus zelf simpel nieuwe speelmoden in elkaar knutselt.

Dus, zoals ik de laatste maanden wel vaker kan concluderen; de PC-gamer is allerminst het ondergeschoven kindje aan het worden waar velen zo bang voor waren.

DIE VAN MIJ IS BETER! STEVEN SAUNDERS



To be or not to be? Jaja... heel leuk hoor allemaal dat Shakespeare gezeik maar console or PC, da's natuurlijk de échte vraag. Tenminste, dat is één van de vele vragen waar sommige gamers zich nog steeds mee bezighouden. Het is een menselijke eigenschap om altijd het beste van het beste te willen hebben, als het iets betreft dat men belangrijk vindt (of heb alleen ik dat?). Gamers willen dus het vetste platform hebben om op te gamen.

Dit leidt dan ook al sinds ik mij kan herinneren tot stomme discussies over welk bedrijf helemaal de bom is. "Nee, Nintendo is beter dan Sega want die heeft dit". "Helemaal niet, Sega is veel beter want

die heeft dat". Terwijl kids deze onzin stonden uit te kramen nam ik een tweede krantenwijk en kocht beide systemen, maar dat terzijde. Tegenwoordig vind ik de vraag welk systeem het beste is nog minder relevant geworden want het antwoord daarop hangt meer dan ooit af van je persoonlijke voorkeur.

UNITY

Ik vind de steeds vager wordende grens tussen consoles en PC dan ook veel interessanter. Ik heb sinds de dagen van de Commodore 64 me alleen nog maar gewaagd aan spelcomputers en kan dus gevoelig in het hokje van console gamers worden gepropt. Toch heb ik de ontwikkeling van de PC op gamegebied nauwlettend in de gaten gehouden.

Maar welke van de twee zal de overhand krijgen in de toekomst? Welke heeft het meeste potentieel? Het is eigenlijk meer een kwestie van wat deze twee industrieën van elkaar kunnen leren, totdat we zover in de toekomst zijn dat ze samen één worden... unity at last! Maar laat ik (voordat ik bomen begin te knuffelen) het nog effe hebben over een viertal ontwikkelingen van deze tijd die duidelijk maken dat het laatste woord nog niet is gesproken over een mogelijke samensmelting.

XBOX

De grens tussen PC en console is wel vaker nauw bewandeld. Het computerbedrijf Amiga bracht ooit de Amiga CD console uit en de 3DO hardware was voorzien van meerdere multimedia applicaties. Beide systemen hebben overigens voor weinig opschudding gezorgd (lees: ze zijn geflopt).

Ook van de drie huidige consoles vertoont er eentje meerdere overeenkomsten met de PC, niet geheel verwonderlijk met Microsoft als verantwoordelijke voor de ontwikkeling van de ons allen bekende Xbox.

Met een hardware configuratie zoals je die ook in PC's aantreft (denk hierbij onder andere aan de harde schijf), is de Xbox eigenlijk niet alleen de grootste console, het is ook de kleinste PC (bij wijze van spreken natuurlijk). Het zal mij benieuwen welke van de komende generatie spelcomputers meegaan in deze trend.

ALIENWARE

Maar je hebt niet alleen consoles die elementen van een PC vertonen, andersom wordt er ook het een en ander overgenomen. Zoals PC fanboys wel weten, is voor een flinke smak geld de ul-tieme gamebak te kopen. Alienware maakt meerdere vaste PC configuraties, toegespitst om zo het maximale uit je virtuele

computer avonturen te halen. Uiteraard zitten deze snelle jongens vol met high-end onderdelen, maar ook de kast mag er wezen. Ze zijn ontworpen om de hele handel zo goed mogelijk te koelen en om er zo stoer mogelijk uit te zien natuurlijk... Alienware indeed!

LONGHORN

Zo'n Alienware PC is wel heel leuk, maar alle ongemakken van de PC blijven aanwezig. Ik doel hierbij op problemen met software en het ontbreken van een duidelijke standaard voor de games.

Maar als het aan Microsoft ligt, gaat hun project Longhorn hier verandering in brengen. Dit operating system moet de Windows serie opvolgen en vele innovaties met zich meebrengen, waaronder een standaard voor PC games. Hierdoor zou alles wat meer dat plug and play gevoel moeten krijgen. Er is zelfs sprake van een bijpassende joystick. In de komende maanden zullen we hier nog veel meer over gaan horen.

PHANTOM

Phantom; wat een toepasselijke naam voor dit systeem want ik (en velen met mij) dachten dat het ook niet meer was dan een fantoom. Maar daar was dan opeens op het internet de presentatie, op een saffe zondag om middernacht nog wel.

In feite is dit een vaste PC configuratie, die Infinium Labs in een mooi jasje heeft gestoken. Wel kan je de hardware gedeeltelijk updaten, mocht dat in de nabije toekomst nodig blijken (zoals het interne geheugen en de harde schijf). Verder worden de games gedownload en speelt het apparaat bestaande PC games.

Iedereen die nu bij voorbaat al denkt dat dit nooit iets zal worden, mag er nog wel even aan herinnerd worden dat Sony en Microsoft destijds met een soortgelijk korreltje zout werden genomen toen zij lieten weten een console te gaan maken (in ieder geval door mij). Maar is dit nou een PC die op een console lijkt, of een console die op een PC lijkt? Ik bedoel maar...

(advertentie)
COMPUTERS
Yellow & Blue
wij leveren complete pc systemen op maat
Winkelcentrum Dukenburg
Zwanenveld 30-11
6538 SE Nijmegen
Tel: +31(0)24 3463506
Fax: +31(0)24 3463542
Email: info@yellow-blue.nl



UMAX Gameboy Advance
LEXMARK Xbox GameCube
Acer PC PSX PS2
EOpen Hiervoor alle
Software in huis

www.yellow-blue.nl

In samenwerking met FreeRecordShop

GAME BOY ADVANCE

- 1 2 POKEMON RUBY
- 2 - RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
- 3 1 POKEMON SAPPHIRE
- 4 - MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
- 5 - DRAGONBALL Z: LEGACY OF GOKU
- 6 6 FIFA 2003
- 7 - MEDABOTS ROKUSHO TYPE AX
- 8 5 MEDABOTS METABEE TYPE AX
- 9 4 MARIO KART SUPER CIRCUIT
- 10 3 HIGH HEAT BASEBALL

PLAYSTATION 2

- 1 2 MEDAL OF H.FRONTLINE PLATINUM
- 2 1 SOUL CALIBUR II
- 3 3 COLIN MC RAE 4
- 4 4 FREEDOM FIGHTERS
- 5 5 FIFA 2003 PLATINUM
- 6 7 CONFLICT DESERT STORM 2
- 7 - BURNOUT 2 PLATINUM
- 8 - TIGER WOODS PGA TOUR '04
- 9 6 ZONE OF ENDERS 2ND RUNNER
- 10 10 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

GAMECUBE

- 1 1 SOUL CALIBUR 2
- 2 - FREEDOM FIGHTERS
- 3 2 MEDAL OF HONOR FRONTLINE
- 4 8 ZELDA: THE WIND WAKER
- 5 5 MADDEN NFL 2004
- 6 - THE SIMS
- 7 9 WARIO WORLD
- 8 3 P.N. 03
- 9 10 DEAD TO RIGHTS
- 10 6 MARIO PARTY 4

XBOX

- 1 1 SOUL CALIBUR II
- 2 2 COLIN MC RAE 4
- 3 3 CONFLICT DESERT STORM 2
- 4 6 MEDAL OF HONOR FRONTLINE CLASSICS
- 5 4 GHOST RECON: ADD-ON
- 6 7 FREEDOM FIGHTERS
- 7 8 FIFA 2003 CLASSICS
- 8 - TIGER WOODS PGA TOUR '04
- 9 5 STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC
- 10 9 MADDEN NFL 2004

PC

- 1 - C&C GENERALS ZERO HOUR
- 2 1 MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT
- 3 3 KOLONISTEN VAN CATAN
- 4 - SIM CITY 4: RUSH HOUR
- 5 5 MEDAL OF HONOR A.A. DELUXE
- 6 7 THE SIMS DOUBLE DELUXE
- 7 - C&C RED ALERT
- 8 9 SIM CITY 3000
- 9 4 OPERATION FLASHPOINT
- 10 6 STAR WARS JEDI KNIGHT

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

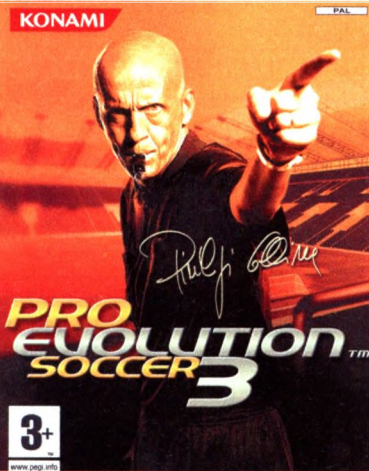
HI HA HONDENLUL!

In de meeste gevallen sieren topsporters de hoesjes van hun sport. Kijk naar de FIFA reeks, alwaar Ruud van Nistelrooy, Edgar Davids, Jaap Stam, Dennis Bergkamp en in een grijs verleden ook Frank de Boer de covers van de spellenreeks van EA Sports sierden.

Of de NBA2K serie van Sega alwaar jaar na jaar Allan Iverson zijn gezicht leende aan het spel. Ook NBA Live van EA toonde menig NBA ster op haar hoesje. En zo zijn er nog veel meer voorbeelden te noemen.

Konami deed voorheen nooit aan bekende mensen op het hoesje van haar Pro Evolution Soccer reeks of ISS spellen. Ditmaal doen ze het wel. Al is het dan geen voetballer maar de lelijkste scheids ter wereld. Weer eens wat anders dan David Beckham...

PlayStation 2



DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS

Dat Super Smash Bros. Melee populair is onder PU-lezers is inmiddels bewezen, deze titel werd tijdens de laatste PU Awards door jullie gekozen tot beste game voor de GameCube.

Wellicht dus dat een aan-



tal van jullie vrolijk worden bij een blik vooruit op een zeer vergelijkbaar knokspel dat geboren moet worden uit een huwelijk tussen Hudson en Konami. Het spel gaat Dream Mix TV World Fighters heten en biedt onder andere plaats aan vechtersbazen uit franchises als Transfor-

MARIO & LUIGI



21 November ligt ie in de winkel; een nieuw avontuur van Mario en Luigi waar Jurjen na uitvoerig testen van een preview-exemplaatje al helemaal weg van is.

De game heet Mario & Luigi: Superstar Saga en voert het fameuze loodgieterduo tot buiten de grenzen van Mushroom Kingdom, naar Beanbean Kingdom om precies te zijn. Dit betekent geen Koopa's en piranhaplanten dit keer maar wel een keur aan geheel nieuwe vijanden.

Ander aardigheidje; dit keer is Bowser niet de bozerik maar een bondgenoot van de Mario-broertjes!

Speltechnisch zet het spel de lijn van Super Mario RPG en Paper Mario voort, dus reken wederom op een bonte mix van adventure, platformer en role playing game.

Helaas hadden we op moment van schrijven nog geen uitzicht op een review-exemplaar, hopelijk zorgt dit blokje nieuws dat de game toch niet aan de aandacht van Sint en Kerstman ontsnapt.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Het nadeel van het hebben van leuke connecties, is dat ze je wel eens wat vertellen... om je vervolgens te laten beloven dat je het voorlopig niet verder vertelt.

Nu ja, ga maar eens kijken in het schap van de GameCube bij de plaatselijke Nintendo-dealer, waarschijnlijk is de actie niet over het hoofd te zien. Meer kan ik niet zeggen, leuke connecties raak ik niet graag kwijt. Wellicht dat de actie nog wat mensen over de streep trekt om in de aanloop naar de feestmaand toch (ook) maar een Cube in huis te halen.

Lijkt me een fantastisch gevoel, om helemaal vers en onbevangen in het assortiment voor de Cube te kunnen duiken, zonder maanden lang naar nieuwe games uit te moeten zien. Beetje uitgeracet met Mario Kart Double Dash? Nou, dan halen we morgen toch Super Smash Bros Melee in huis? Kost toch nog maar 30 euro. En die Zelda lijkt me ook wel aardig, die met die tekenfilmgraphics. Wat zeg je, Metroid Prime?

"ALS VERSE CUBE-BEZITTER KUN JE NOG WEL EVENTJES VOORUIT. MAAR HOE ZIT DAT MET DE FIJNPROEVERS VAN HET EERSTE UUR?"

Nee, als verse Cube-bezitter kun je nog wel eventjes vooruit.

Maar hoe zit dat met de fijnproevers van het eerste uur, de gamers die de Cube alweer anderhalf jaar onder de TV hebben staan?

Dit zijn de maanden van de alternatieve racers, zowel F-Zero GX als Mario Kart Double Dash leveren de kwaliteit die je van een AAA-titel mag verwachten, en ook de aanstormende 1080 Avalanche en Kirby's Air Ride pakken goed uit.


Als je echter een beeeeetje op mij lijkt, mis je de wat meer avontuurlijke dingen, heldenspellen zo je wilt, games waarin je spannende verhalen beleeft in werelden vol verrassingen.

Here we go, de exclusieve Cube-avonturen die zijn aangekondigd voor 2004: Final Fantasy: Crystal Chronicles, Legend of Zelda: Four Swords, Paper Mario, Animal Crossing, Harvest Moon: A Wonderful Life, Phantasy Star Online III, Tales of Symphonia en als alles goed gaat ook nog een nieuwe Mario en Zelda, met het echte vuurwerk in het wat stoerdere hoekje dankzij releases van Metal Gear Solid: Twin Snakes, Resident Evil 4, Geist, Metroid Prime 2 en Killer 7. Vooralsnog een aardig vooruitzicht, zo houden we het nog wel een jaartje vol.



(advertenties)

Wat kost lenen echt?

 www.jongerenloket.SZW.nl
Dan weet je het snel

SZW

Ministerie van Sociale Zaken
en Werkgelegenheid

WWW.NEDGAME.NL

050 3112632

APELDOORN - HOOFDSTRAAT 14B
ENSCHEDÉ - W.C. DE ZUIDMOLEW
GRONINGEN - SPILSLUIZEN 4

GAMECUBE

BALDUR'S GATE	29.99
BLOOD RAYNE	29.99
FIFA 2003	29.99
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	29.99
SONIC ADVENTURE 2	29.99
STAR WARS ROGUE LEADER	29.99
STARFOX ADVENTURES	39.99
TIME SPLITTERS 2	39.99
VEXX	29.99
WAVERACE	29.99

GAMEBOY ADVANCE

BOMBERMAN MAX BLUE	19.99
BREATH OF FIRE	19.99
CRASH BANDICOOT XS	19.99
DOOM 2	19.99
DUKE NUKEM	19.99
F-ZERO	14.99
MEDABOTS	29.99
SPYRO 2	19.99
STUNTMAN	29.99
SUPER MONKEY BALL	29.99



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

XBOX

BLOOD RAYNE	29.99
DEAD OR ALIVE BEACH VOLLEYBALL	39.99
DYNASTY WARRIORS 3	29.99
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	29.99
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	39.99
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	29.99
RAYMAN 3	29.99
ROLLER COASTER TYCOON	29.99
SHENMUE 2	29.99
VEXX	29.99

PC CD-ROM

ALIEN VS PREDATOR 2 GOLD	19.99
DIABLO 2	14.99
DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION	14.99
HALF-LIFE	14.99
HALF-LIFE GENERATION PACK	29.99
POOL OF RADIANCE	14.99
RAINBOW SIX RAVEN SHIELD	29.99
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	19.99
WARCRAFT 3	29.99
WARCRAFT 3 FROZEN THRONE	29.99

PLAYSTATION 2

GHOST RECON	29.99
ICO	29.99
KINGDOM HEARTS	29.99
LORD OF THE RINGS TWO TOWERS	29.99
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	29.99
RATCHET & CLANK	29.99
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	29.99
THE GETAWAY	29.99
TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS	39.99
WWE SHUT YOUR MOUTH	29.99

PLAYSTATION 1

CASTLEVANIA CHRONICLES	14.99
FIFA 2003	19.99
FINAL FANTASY 7	19.99
FINAL FANTASY 8	19.99
FINAL FANTASY 9	29.99
METAL SLUG X	24.99
SPEED FREAKS + SONY MULTITAP	29.99
THEME PARK WORLD	19.99
WORLD SCARIEST POLICE CHASES	14.99
WORMS WORLD PARTY	19.99

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



WE BLIJVEN STUNTEN !
GAMES TEGEN LOCO PRIJZEN !
SURF NAAR WWW.MUCHOGAMES.COM

TIJDELIJK EXTRA LAGE PRIJZEN
STAR WARS - K.O.T.O.R. (XBOX) **53,-**
COLIN MCRAE RALLY 4 (PS2) **51,95**
SOUL CALIBUR AKTIE (PS2, XBOX, GC)

NU OOK YU-GI-OH KAARTEN
PRIJZEN ZIJN INCLUSIEF VERZENDKOSTEN
BIJZONDERE ACCESSOIRES EN DE NIEUWSTE GAMES
TEGEN LAGE PRIJZEN VOOR GAMERS IN DE BENELUX

SUPER PC DISCOUNT

8+9 november
Brabanthallen - Den Bosch
ZATERDAG + ZONDAG
10-17 UUR

PC DISCOUNT
10-16 UUR

Digitale foto en video Testen en repareren

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

PRIJZEN FESTIVAL
win een PENTIUM PC

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

Za 25 okt '03	Van Rappardhal - Gorinchem
Za 25 okt '03	Spothal Lewenberg - Groningen
Zo 26 okt '03	Hanzehal - Zulphen
Zo 26 okt '03	Spothal 't Noord - Hoogeveen
Za 1 nov '03	Twentehallen - Enschede
Za 1 nov '03	Spothal Brasserskade - Delft
Zo 2 nov '03	Spothal Arena - Hilversum
Zo 2 nov '03	Hotel de Valk - Haarlem
Za+Zo 8+9 nov '03	Brabanthallen - Den Bosch

Super PC Discount

Zo 9 nov '03	Spothal Sterrenburg - Dordrecht
Za 15 nov '03	Jan Massinkhal - Nijmegen
Za 15 nov '03	Spothal Jo Gerris - Roermond
Zo 16 nov '03	Groenordhallen - Leiden
Zo 16 nov '03	Broerenkerk - Zwolle

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

Power Unlimited 11/2003



■ "NIEUWE" POKÉMON VOOR GBA

Een tijdje geleden kregen de hoge heren van Nintendo zin om nog even een paar miljoen Yen te verdienen, liefst met zo weinig mogelijk inspanning. En zo werd het idee geboren om Pokémon Red en Green (de oorspronkelijke twee Pokémon-spellen, in het Westen uitgebracht als Red en Blue) nog eventjes op te poetsen voor een re-release op de GBA.

Voor het verzinnen van twee leuke originele titels werd de schoonmaakster in de plannen betrokken en zo kwamen ze op het idee de spelletjes Pokémon Fire Red en Pokémon Leaf Green te noemen.

Deze 'nieuwe' games kunnen worden gekoppeld aan de reeds verschenen GBA-Pokémon-titels Ruby en Sapphire, alsmede de GameCube-titel Pokémon Colosseum.

■ GAMEKINGS NOVEMBER WEER OP DE BUIS

Yes! Seizoen 3 gaat 3 november aanstaande weer van start. Op The Box natuurlijk en op dezelfde tijden als vorig seizoen, die waren immers wel zo relaxed.

Over de inhoud kunnen we kort zijn, die wordt nog wreder dan voorheen. We gaan meer in vliegtuigen zitten, nog meer info per game geven, nog meer interactieve competities organiseren en de nieuwssectie zowaar van nieuws voorzien. Leek ons wel zo handig.

Wat kun je min of meer verwachten van het derde seizoen Gamekings...

- We gaan naar de Tokyo Gameshow. Wat de E3 voor de VS en de Europa is, is deze show voor Azië. En als we dan toch in Japan zijn, kunnen we meteen een aantal developers bezoeken (als we binnenkomen) en kijken hoe gaming leeft in Japan. Een complete show uit het land van de rijzende zon dus.

- We zijn natuurlijk naar de ECTS (grootste Europese gamesbeurs) en de X03 (presentatie nieuwe line-up op de Xbox) geweest. Wij laten zien wat het gaat maken en wat niet.

- We volgen de crème de la crème van de Nederlandse gamers in hun zucht naar succes op het NK, EK en WK Cybergames. Inderdaad we gaan weer hond eten en presenteren twee shows vanuit Zuid-Korea.

- Mobile gaming kut? Valt wel mee, we

moeten hier gewoon nog groeien. We gingen naar Japan om daar te aanschouwen hoe huge games op de mobiel daar geworden is. Imode is bijvoorbeeld hotter dan hot. Gelooft u dat niet, check die shit dan maar.

- Sint en Kerst komen er aan en dat betekent vette games. We checken alle toppers. Voor de middelaar en de troep ga je maar ergens anders heen.

- Nieuwe competities. De Xbox Moto GP Championships waren een groot succes. De servers zaten elke avond vol. Alle reden dus om gewoon door te gaan. En we pakken het dit keer stukken groter aan, met bijvoorbeeld een huge finale in een fikse hal. Mis dus geen enkele uitzending.

GAMEKINGS OP THE BOX

Maandag tot en met vrijdag: 19.00 tot 19.30 uur

Zaterdag en zondag: 15.00 tot 15.30 uur

Meer info: www.gamekings.tv en www.thebox.nl



POWERSPY

- Dit jaar was er maar één feest tijdens de ECTS. Echter, de naam Microsoft Direct X-party was voor ons niet echt een reden om het colbertje uit de tas te halen en het stropdasje voor te knopen.

- Opmerkelijk op de ECTS was opnieuw de totale adoratie voor Half-Life 2 en Metal Gear Solid 3 Snake Eater. Journalisten waren bereid uren in de rij te staan voor een filmpje van Valve dat marginaal afweke van hetgeen al op de E3 vertoond was. Ook de trailer van Metal Gear Solid Snake Eater, bracht weinig nieuws... maar wel vochtige plekken bij opgewonden journo's.

- Zoals iedereen weet, sluiten de pubs in Londen om 23.00 uur. En da's geen tijd voor ons Nederlanders. Op zoektocht dus naar vertier, want zip party's dit jaar. Na enig speurwerk dachten Jan & J.J. een puik club te hebben gevonden in de wijk Chelsea. Het feit dat er geen ramen waren en een enigszins vage uitsmijter met mascara bij de deur stond, bracht geen argwaan bij de twee teweeg, trots als ze waren dat ze nog iets gevonden hadden.

- Gelukkig voor de twee kale PU-mannen in strakke shirts dat Jan een aantal boekjes bij de garderobe zag liggen met naakte mannen in bedenkelijke poses, anders hadden ze de terugreis in het vliegtuig op zeker staande moeten doorbrengen.

- Ubi Soft ging zo'n beetje met alle prijzen voor beste games van de show aan de haal. Maar wat wil je ook met Prince of Persia, Far Cry en XIII op je stand.

- Unreal Tournament 2004 mag dan wel weinig nieuws brengen, de toevoeging van voor- en vliegtuigen maakt dat de multiplayer echt super gaat worden.

- Goed kut dus dat Atari Unreal Tournament 2004 mogelijk niet goedkoper mag maken vanwege de Europese wetgeving. We gaan niet uitleggen waarom, ga er maar vanuit dat het kut is.

- Ondermeer Kane en Paul van Dyk zullen te horen zijn in de nieuwe FIFA 2004. Wij vinden het een gemis dat Skate niet op een van de tracks te horen is. Alhoewel hij zelf natuurlijk liever op Pro Evo te beluisteren zou zijn.

- Applaus voor Bungie en Gearbox, ze hebben Halo voor de PC eerder afgekregen dan Halo 2 op de Xbox.

- Overigens willen we de heer Parson van Bungie ook bedanken voor het intens verhelderende interview dat we onlangs met hem mochten houden. We hadden hem net zo goed een half uur over zijn stoelgang en sexleven kunnen ondervragen, waren we misschien nog meer te weten gekomen. Knap hoor op elke vraag geen antwoord geven...

- Mooi commentaar van de baas van EA, Larry Probst, over de komst van de PSP: 'Nintendo should be quaking in their boots'.

DAGBOEK FABLE

We spraken Dene Carter over de magie in Fable, iets waar tot op de dag van vandaag nog weinig over bekend is.

PU: Hoe werkt de magie in Fable? Jullie hebben nog niets laten zien op dit gebied. Jullie hebben de magie er toch niet uitgehaald?

DENE: Magic is absoluut van de partij! Onze eerste prioriteit was om de magie zo spectaculair mogelijk te laten ogen, zonder dat je als speler uit het spel wordt gehaald. Magie kun je dus in real-time gebruiken, waarbij je vloeiend tussen zwaardvechten, magische spreuken of schieten kan wisselen, op een tactische manier. Echte helden gaan niet door een dik spreukenboek bladeren als er een groep strijkers op ze in staat te hakken...

PU: Op wat voor manier heeft magie invloed op je karakter. We weten dat je sneller grijzer wordt, maar merk je het ook op



andere manieren?

DENE: Het effect van veel magie is voornamelijk cosmetisch. Dus niet dat je opeens als een bejaarde slak door het beeld loopt. Je sex-appeal neemt dus af (rimpels, kalen, grijs worden) (Hoezo neemt dan je sex-appeal af?? - Ed), maar dat wordt ruimschoots gecompenseerd door de roem die je opbouwt. Vergeet niet, Gandalf stond bekend als 'the Grey' en niet als 'the Stud'.

PU: Is er verschil tussen goede en slechte magie? En hoe beïnvloedt dat de gameplay?

DENE: Sommige magie is zeer duivels en heeft dezelfde invloed als andere slechte daden: het hangt er vanaf wie het ziet, op het moment dat je het doet. Meer wil ik er op dit moment niet over zeggen.

PU: Kan je spreuken kopen of leren en vervolgens ontwikkelen?

DENE: Je start met hele basic kennis van de magie. We willen spelers nu juist niet van te voren in menu's al tot keuzes dwingen. Dat gaat vanzelf, tij-

dens het spelen. Dan kies je een bepaalde specialiteit.

PU: Kent het spel magische voorwerpen zoals dolken, een staf, juwelen etc? En wederom, hoe beïnvloedt dat de gameplay?

DENE: Voor gamers die niet of nauwelijks magie gebruiken is er de mogelijkheid om wapens aan te passen of op te leuken met magische voorwerpen, waardoor ze toch magische effecten ervaren, zonder Fable expliciet als baardige, grijze tovenaars te spelen.

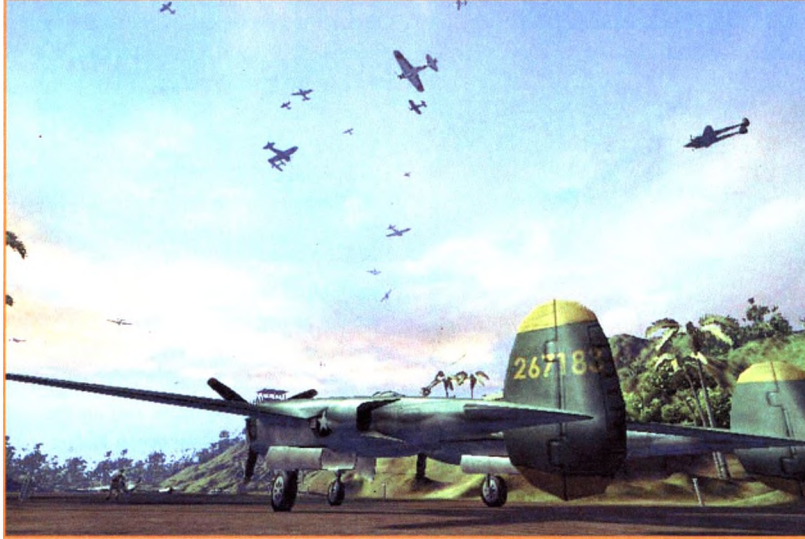
PU: Kun je Fable helemaal uitspelen zonder magie te gebruiken?

DENE: Inderdaad, dat kan. Als je de lessen in de Heroes' Guild hebt afgerond, kun je - als je dat wilt - het hele spel doorspelen zonder magie. Maar minstens de helft van de fun in Fable komt voort uit het uitproberen van magische spreuken die je loslaat op arme, nietsvermoedende dorpingen die door het bos lopen.



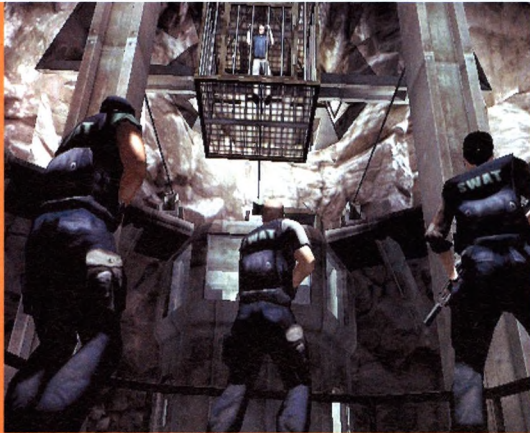
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Wie: Electronic Arts
Waarop: PC
Wanneer: Q1 2004
Waarom wel: Omdat het spel de aller-mooiste grassprietjes heeft ooit! En omdat EA maar al te graag Call Of Duty voorbij wil streven.
Waarom niet: Het oorspronkelijke MoH team is grotendeels uit elkaar gespat. Hebben ze nog wel genoeg talent in huis? En zijn we niet oorlogshooter-moe aan 't worden...



SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Wie: Sierra
Waarop: PS2 en Xbox
Wanneer: Begin november
Waarom wel: SWAT was vroeger een goede serie, en de doelgroep voor tactical shooters is behoorlijk vergroot dankzij de Tom Clancy games en helemaal omdat SWAT GST een meer arcade-feel heeft.
Waarom niet: Omdat Sierra bijna down and out is. Kan SWAT het bovendien wel winnen van die excellente Ubi-games? Verder ziet de game er ook net even ietsje minder kinky uit als RB Six en Ghost Recon.





THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING



Wie: Liquid Entertainment
Waarop: PC
Wanneer: November 2003
Waarom wel: RTS in Middel-Aarde! Een combinatie om te zoenen. Wie wil er nu niet Gandalf en de rest van de fellowship onder z'n muisknop? Commandeer zowel de legers van good guys als die van Mordor!
Waarom niet: De engine is niet bepaald state of the art, en Battle Realms, de vorige strategygame van Liquid Entertainment, brak geen potten.



Blinding Light
 Recharge Time
 10.0 seconds
 Description
 Gandalf is able to dazzle all enemy units near him with the projecting light in his staff.



KINGDOM HEARTS 2

この新キャラクターが登場する中で、今回はその紹介。彼らとソラとの関係はいかに...?

強く駆ける少年は、こはなさそうだが...?

夕日に向かってたずむ少女の後ろ姿。カイリなのか、それとも...?

巨大なヨロイのような姿をした敵。ハートレスのマークがついていないのは、どうということ?

血迷ったか!

この作品の重要な人物とされるこの男は敵か、味方か?

PS2で明かされるナゾ!!!

Wie: Disney & Square
Waarop: PS2
Wanneer: NNB
Waarom wel: Kingdom Hearts was een van de toppers vorig jaar op de PS2. Een RPG waarmee Square eindelijk eens dat wachten-op-je-beurt losliet en je lekker realtime op bad guys in kon hakken.
Waarom niet: Sommigen vonden Kingdom Hearts te kiddy, en misschien lijkt dit deel wel veel op het vorige, bovendien welke bekende boosaardige Disney figuren zijn er nog over?



IN 1912 WILFRID M. VOYNICH FOUND A MYSTERIOUS CODED BOOK.
90 YEARS LATER IT HAS FINALLY BEEN DECIPHERED.



BROKEN SWORD

THE SLEEPING DRAGON

THE ADVENTURE BEGINS WHEN THE MYSTERY IS SOLVED



© 2002 Threiwotoietoh, Inc. All rights reserved. Co-published and distributed by woiermsdinkwetoit, Inc. and Ywuerfoi netine, Inc. Threiwotoietoh, Threiwotoietoh and the Threiwotoietoh Logo are either trademarks or registered trademarks of Wleiwertoi saauierkj, Inc. in the U.S. and other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.



PlayStation 2



POWERWEB IS VERNIEUWD!



door fans gemaakte mod files te vinden zijn. Deze maand kun je van de volgende games de gameplay uitbreiden: GTA Vice City en Call of Duty.

WALLPAPERS

Ben je alweer uitgekeken op je oude behangetje? No prob's, elke week kun je kiezen uit diverse categorieën.

DATABASE

De oude vertrouwde database is ook weer terug, maar nu nog beter. Elke maand worden de nieuw beoordeelde games in de database geplaatst, zodat jullie later nog eens terug kunnen kijken wat Metal Gear Solid 2 ook al weer scoorde :-)

FOTO VAN DE WEEK

Uit de hand gelopen redactievergaderingen, weirde goodies, vreemde bezoekers, je bent er voortaan getuige van met de Foto van de Week!

CONTEST

Het nieuwe Powerweb is nog maar net online, en we starten direct al met een heuse online redacteur-imitatie contest. Wat houdt dit precies in? Doe je favoriete PU redacteur eens goed na. Scheer je kop kaal, laat het haar op je kin staan, plak wat plakplaatjes op je armen, behandel je haar eens met een dooie muskusrat lotion. Alles kan én mag! De beste vijf imitaties krijgen vervolgens eeuwige roem in Power Unlimited. Dus laat jou beste imitatie maar eens zien. Stuur je foto voor 3 november naar: webmaster@powerunlimited.nl

POWERWEB WEBMASTER.

Ja, je leest het goed, jullie smeekbedes zijn verhoord! Onze nieuwe Webmaster wist de energie van liters lauwe cola, vele potjes vitaminepillen en kilo's koude nasi om te zetten in een heuse Power Unlimited waardige site. Geen trage flashy shit meer, maar een duidelijke en overzichtelijke site waar je echt wat aan hebt. En geloof het of niet, we zullen hem vaker updaten dan 1 x per week.

OP DE NIEUWE SITE VIND JE O.A.: INHOUD NIEUWE NUMMER

Elke maand kun jij lezen wat er in de nieuwe PU staat, en je krijgt ook direct een exclusieve preview van het aankomende nummer.

NIEUWS

De enige echte Powerweb nieuwspagina is er dan al wel misschien een tijdje, maar zal terugkeren met nog veel meer nieuws.

TRAILERS

Dope game trailers van de nieuwste games, om alvast wat voor te genieten. Je krijgt elke week een overzicht van de nieuwste en spectaculairste trailers, waaronder momenteel Metal Gear Solid 3, The Matrix Online, Starfox 2, Call of Duty en nog veel meer.

DEMO'S

PC gamers hoeven niet meer het wereldwijde internet af te zoeken naar hun favoriete speelbare demo, maar simpelweg alleen maar elke week op onze demo pagina te kijken. Een kleine selectie van het huidige aanbod: Lord of the Rings: The Return of the King, Lord of the Rings: War of the Ring, Call of Duty, Conflict Desert Storm II, Judge Dredd: Dredd VS Death, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy.

MODS & PATCHES

De beruchte patches zijn ook te vinden op de website, maar er zullen voornamelijk

■ Het schijnt dat Mario Kart Double Dash met een extraatje komt in de vorm van Mario Kart 64. Deze aanpak werkte ook al goed bij Zelda: The Wind Waker, waar je een bonusdisk kon krijgen met Ocarina of Time en Master Quest. Probleem, de actie zal mogelijk alleen voor de VS gelden.

■ Je kunt natuurlijk vertellen dat je met een aardig spelletje komt, of meteen zeggen dat je de beste onderdelen van Splinter Cell, Doom III, Halo en Battlefield 1942 combineert in je nieuwe game. Dat doet ZootFly met Hollow. Arrogant of zelfbewust?

■ Tatatarata! Hoezo te weinig goede exclusieve games voor de Xbox? Fuck Halo 2, weg met Fable, oprotten met Sudeki... Links 2004 komt exclusief naar de Xbox! Kijk, daar zaten we op te wachten.

■ Wat Skate kan, dat kan ik ook, dacht Jan en hij presteerde het om in dik één week twee keer te laat te komen. Eerst miste hij de trein naar Schiphol voor de ECTS en in Nice sliep hij door de wake-up call heen voor dag 2 van XO3. Dat er helemaal geen wake-up call was geweest, vonden we een slap excuus.

■ Uitgesteld is James Bond, Everything or Nothing van EA, naar 2004 om precies te zijn. Voorlopig nothing dus.

■ Ook naar achteren gezet, Gran Turismo. Een dikke roddel is dat er twee versies van GT 4 uitkomen, waarvan eentje met online only gameplay.

■ Uit onderzoek is gebleken dat 71% van de Amerikaanse jongens tussen de 13 en 17 Grand Theft Auto games heeft gespeeld. Bij de ladies was dat 34%.

■ Meer dan drie miljoen Chinezen spelen Worms. De online-versie welteverstaan. Volgend jaar een officiële game op de World Cyber Games dan maar...

■ Gamesmovie nummer 21.846: Silent Hill, the movie. Het enige wat de sites weten te melden, is dat 't een griezelfilm wordt. Goh!

■ Gerucht of waarheid? Nadat een onderzoek uitwees dat gamers liever een vrouwtje zien hakken dan een mannetje, heeft Ubi Soft besloten van de Prince of Persia een Princess te maken. Laat dit niet waar zijn.

■ Mogelijk komt er een portable versie van de NGC-game F-Zero.

■ DTM Race Driver 2 brengt niet alleen de oude versie met Xbox Live ondersteuning, maar ook vrachtwagens en klassieke wagens. Mogelijk komt de game ook op de PC uit.

■ Als jullie dit lezen zou de GameCube volgens de geruchtenmolen voor 99 euro in de shops liggen. Een agressieve move om meer markt te veroveren. We love it. Hé, Sony en Microsoft, pikken jullie dit? Nee toch, zouden wij niet doen hoor. Terugpakken die gasten!

■ Griezellig, zo kunnen we de Neder-

Trailer Download powered by: GIGEX.com

- Metal Gear Solid 3: Snake Eater E3 Trailer
- The Matrix Online E3 Trailer
- Lord of the Rings: Return of the King E3 Trailer
- Starfox 2 E3 Trailer
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes E3 Trailer
- Robocop Trailer
- Call of Duty Trailer
- Ultimate Fighting Championship: Tapout 2

Wallpapers Download powered by: GameWallpapers.com

- Nightdown Madness 3
- The Legend of Zelda: The Wind Waker

In de dope download-sectie Peter Hinssen, Charles Homs, Wouter Keller, Rick van der Lans en Ron Tolido

In de dope download-sectie

POWER game DATABASE

De toekomst van IT Trends en marktonwikkelingen

Power Unlimited Game Database

Datum	Naam	Platform	Cijfer	Conclusie
2003-08-01	Colin McRae 3	PS2	85	De wagens voelen goed aan en je mist ook echt de interactie met de weg. Je gaat daar aan toe een goede tijdgevoel met maar in een LAN met dezelfde auto's in de wereld.
2003-08-01	Ray Music Software	PC	1	De Ray Music Software is een leuke creatieve spelletje met op de PC. Het is een leuk spelletje dat je kan spelen op de PC. Het is een leuke creatieve spelletje met op de PC. Het is een leuk spelletje dat je kan spelen op de PC.
2003-08-01	Ray Music Software	Platform	71	De Ray Music Software is een leuke creatieve spelletje met op de PC. Het is een leuk spelletje dat je kan spelen op de PC. Het is een leuke creatieve spelletje met op de PC.
2003-08-01	Eye Toy: Play	Platform	62	Eye Toy: Play is een leuke creatieve spelletje met op de PC. Het is een leuk spelletje dat je kan spelen op de PC. Het is een leuke creatieve spelletje met op de PC.
2003-08-01	F1 Career Challenge 99-02	PC	75	F1 Career Challenge is een leuke creatieve spelletje met op de PC. Het is een leuk spelletje dat je kan spelen op de PC. Het is een leuke creatieve spelletje met op de PC.
2003-08-01	F1 Career Challenge 99-02	PC	75	F1 Career Challenge is een leuke creatieve spelletje met op de PC. Het is een leuk spelletje dat je kan spelen op de PC. Het is een leuke creatieve spelletje met op de PC.



POWERSPY

landse finales voor de WK Cybergames het beste bestempelen. Sommige gasten rafelden zo snel over hun toetsenbord, dat een gemiddelde directiesecretaresse er een rolberoerte van zou krijgen.

■ De finales Warcraft verliepen zelfs zo snel dat Jan zijn favo spel niet meer herkende.

■ Opmerkelijk: een groot deel van de inzenders van de GameKings-wedstrijd: 'geef de hond van Steven een naam' kwam met de naam Skate op de proppen. We weten niet of de hond daar zo blij mee moet zijn.

■ EA zal Final Fantasy X-2 naar Europa brengen. Wij vinden alles best, als we die game maar krijgen.

■ Best leuk dat co-op samenwerken in Resident Evil online, maar zou het ook werken? Onderzoeken wijzen uit dat vijf of meer vreemden nooit echt gaan samenwerken in een spel. En in het uur dat Jan en J.J. de game op het kantoor van CapCom checkten, vloog iedereen een ander kant op. Vooral die gast die meteen alle herbs opat, zodat je niet meer kon herstellen, willen we bij deze nog even bedanken.

■ KOTOR is een grote hit in de VS, zo groot zelfs dat het de Eye-Toy even van de eerste plaats in de overall charts wist te drukken. En dat was Microsoft nog niet vaak gelukt.

■ EA komt deze Kerst met een paar hele fijne online games voor de PS2. The Lord of the Rings: The Return of the King kent een online co-operative mode voor twee spelers, net als The Sims Bustin' Out. In Medal of Honor Rising Sun kun je met acht spelers in negen multiplayer levels van knallenstein gaan: Tenslotte is daar Need for Speed Underground waarin je met z'n vieren alle verschillende gamemodes kunt afwerken. Leuk is daarbij dat je niet alleen tegen PS2-gamers kunt racen, maar ook tegen gasten met een PC.

■ Hij zou zijn vakantie in zijn achtertuin doorbrengen, zei ie, maar volgens ons neemt Jurjen het begrip achtertuin dan wel erg ruim. Oplettende lezers hebben 'm namelijk zowel op Lanzarote als in Gambia gespot.

■ Jurjen is door vertaalbureau U-Trax op het project Need For Speed Underground gezet. De in-game teksten van deze illegale straatracer vertaalde onze Assenaar reeds, en op het moment dat je dit leest zit ie bij EA X in Canada om te kijken of alles wel een beetje goed op zijn plaats is gezet. Hopelijk weet Jurjen ondertussen dat dragraces niets te maken hebben met het zo snel mogelijk door de drek kruipen tijdens de Asser feestweek, een week die naar verluidt een jaar lang wordt volgehouden.

■ Schrik niet te veel van de hoge prijs

ZWAARDZWAAIEN ZONDER CONSOLE



Gamers zonder PS2 kijken misschien met enige wrevel naar hun vrienden die zich al zwaaiend en dansend voor lul zetten om hun EyeToy-scores te verbeteren. Zij zouden kunnen overwegen het Japanse zwaardvechtspel Kenshin Dragon Quest te importeren, deze game wordt namelijk compleet geleverd met een plastic zwaardje, dat heen en weer gezwiept moet worden om de monsters in beeld aan stukken te hakken. Gegarandeerd voor lul, dachten we zo.

En het wordt nog mooier. Voor dit spel is namelijk geen PS2 vereist en al evenmin een GameCube of Xbox. Game en zwaardje dienen rechtstreeks aan je tv te worden gekoppeld, zonder dat er ook maar een console in de buurt hoeft te staan! Ja ja mensen, dat we dit nog mogen meemaken zeg! We zijn in mooie tijden geboren.



INSID

Terwijl in deze column sommige consumenten min of meer zijn afgeschilderd als domme rukkies, game-publishers als leugenachtige geldwolven en console-makers als doorgedraaide machtswellustelingen, zijn developers er relatief gezien nog goed van af gekomen. En dus voel je hem al aankomen; daar gaat de komende regels een einde aan komen.

Maar wie denkt dat er hier even heel makkelijk gescoord gaat worden over de rug van incompetente developers die weer eens een crappy kut-game als game hebben afgeleverd, heeft het mis. Liever hebben we het eens over de bewuste leugens en malafide praktijken die developers willens en wetens uithalen om publishers af te zetten en/of hun eigen tekortkomingen te camoufleren.

SEMI-CRIMINEEL

Die bijna semi-criminele instelling is vooral het gevolg van de manier waarop het business model in de game-industrie is ingericht.

Dat werkt ruwweg als volgt: developer maakt een demo en berekent hoeveel het totale project gaat kosten.

Met die demo, dat budget, een lieve glimlach en een paar mooie blauwe ogen probeert die developer de hele game te verkopen aan een publisher. De publisher zegt vervolgens ja en betaalt 1,5 tot 2 jaar lang tijdens het maken van de game iedere maand een gedeelte van dat bedrag vooruit aan de developer (voor bewezen diensten), net zolang tot het hele bedrag is betaald. Op de laatste dag krijgt de publisher de CD

COOLE PLAGIAAT

Zo maar in Montreal gekregen van een gast die flyers stond uit te delen: een flyer voor een Aziatische danceparty die ons qua stijl een ietsepetsie aan een niet onbekende game van Rockstar deed denken.

asian vice city Montreal
animé par / Hosted by freshmoss Hady G. • Antoine

DIMANCHE 31 AOÛT 2003
LABOUR DAY WEEKEND
FÊTE DU TRAVAIL
SUNDAY AUGUST 31st
BEACH PARTY
B*AR OUVERT POUR LES DAMES AVANT MINUIT
OPEN B*AR FOR LADIES BEFORE MIDNIGHT

LOUNGE TERRASSE
1 PLACE VILLE-MARIE, PH2
RENE-LEVESQUE & UNIVERSITY

COMMENTAAR: EMERGENT GAMEPLAY

Ik heb vorig jaar een tijdje in Amerika doorgebracht, waar ik EA hielp met het lokaliseren (oftewel, klaarmaken voor de Nederlandse markt) van een van hun games. Daar heb ik als echte computernerd meerdere diepgaande gesprekken gevoerd over (de toekomst van) videogames met enkele van de aanwezige programmeurs. Zij vertelden mij dat er bij het testen van een van hun games (vraag me niet welke) iets interessants gebeurde. Door middel van het creatief gebruiken van een van de items, wist een tester zich op een manier door het level te verplaatsten die de ontwikkelaars nooit hadden geprogrammeerd. Door een omslachtig proces, waarbij hij kleverige bommen om en om tegen de muur plaatste om op te staan, wist hij hele delen over te slaan.

Dit fenomeen beschreven zij met het begrip 'emergent gameplay'. Nu klinkt dit niet zo bijster interessant, maar stel je het volgende nu eens voor. De ontwikkelaar creëert een spelwereld waarin zoveel variabelen zitten, die vervolgens allemaal in staat zijn tot interactie met elkaar, dat er een bijna oneindige hoeveelheid gameplay opties ontstaan. Op die manier duurt het wel een tijdje voordat je uitgekeken raakt op een spel.

VOORPROEFJE

Een stap in de goede richting is gezet door de naderende kerst(?)klapper; Half-Life 2. Binnen deze ongelooflijk interactieve wereld zullen vast en zeker acties mogelijk zijn die losstaan van de bedoelde gameplay.

Wie de door gamers gemaakte Battlefield trailers op het internet heeft gezien – waar fanatiekelingen met voertuigen, flink wat snelheid en een ongezonde hoeveelheid explosieven, vette sprongen aan het maken waren over een rivier heen – weet wat ik bedoel.

Er zijn zelfs servers waar gamers samenkomen voor puur en alleen dit soort creatief gebruik van Battlefield. Maar zelfs de nog grotere interactiviteit van Half-Life 2 is slechts een voorproefje van de mogelijkheden. Ik voorspel dat we binnen een paar jaar in games zelf echt op onderzoek uit kunnen, zonder te worden beperkt door een verzameling van vastgelegde regels en wetten die bepalen wat wel in niet mogelijk is in computerland.

STEVEN



ER

met het spel en heeft de developer al het geld binnen. Verkoopt de game daarna dan nog veel, kan de developer nog wat extra geld verdienen, maar de kans hierop is klein. En dus is de developer (te) afhankelijk van die maandelijkse bedragen waarvan ze de salarissen moeten betalen.

NOG BRUTALER

En wat kan er dus gebeuren als de developer er halverwege achter komt dat het budget te laag is ingeschat en er dus meer salaris moet worden betaald om de game fatsoenlijk af te krijgen? Dan gaan ze vragen om meer centen en verschuilen ze zich achter vage design documenten om de publisher geld af te troggelen. Zoiets, dan krijgt de publisher gewoon een game die technisch en juridisch gezien net voldoet aan de eisen, maar in de praktijk uiteraard voor geen meter speelt. En het kan nog brutaler. Zo was er die Russische developer die doodleuk de laatste paar levels uit zijn game schraptte, uit geldnood. En als de publisher het daar niet mee eens was, dan kregen ze gewoon helemaal geen game. Of ze konden de CD in Siberië komen halen.

En wat te denken van developers die een project dubbel verkopen als ze er achter komen dat ze bij de tweede publisher meer geld kunnen krijgen? Laat je het eerste contract gewoon stuklopen en betaal je het af met het (meer)geld van de tweede.

Om nog maar te zwijgen van die developers die het geld dat ze krijgen van de ene publisher gebruiken om daarmee een verdrag, duurder geworden project voor een andere publisher te financieren.

FAILLIET

Niet zo gek dus dat publishers vaak achterdochtig zijn. En ook niet zo gek dus dat er de laatste tijd zoveel developers failliet gaan. Zou het misschien te maken kunnen hebben met het feit dat publishers niet meer samen willen werken met weinig betrouwbare developers? Wie het weet mag het zeggen.

Het standpunt van Insider hoeft niet het standpunt van de PU-redactie te zijn. Wat Insider schrijft is puur en alleen zijn mening.

TOPPERTJES

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

TITEL	CIJFER	NUMMER
GAME BOY ADVANCE		
Golden Sun: The Lost Age	80	PU08
Advance Wars 2	91	PU09
PC		
Runaway: A Road Adventure	80	PU08
Bloodmoon	80	PU09
Republic: The Revolution	80	PU10
NHL 2004	80	PU10
Star Trek Elite Force II	82	PU08
Age Of Wonders: Shadow Magic	83	PU10
Star Wars Jedi Academy	84	PU10
World War II: Frontline Command	86	PU08
Tron 2.0	88	PU09
Colin McRae 3.0	89	PU08
Warcraft III: Frozen Throne	89	PU09
Star Wars Knights Of The Old Republic	93	PU10
PLAYSTATION 2		
NHL 2004	80	PU10
Wakeboarding Unleashed Feat.Shaun Murray	81	PU08
Formula One 2003	81	PU09
EXGRA: Extreme G-Racing Association	82	PU10
Eye-Toy: Play	84	PU08
Virtua Fighter 4: Evolution	84	PU09
Amplitude	84	PU10
Syberia	85	PU08
Music 3000	85	PU08
Madden 2004	85	PU10
Dark Chronicle	90	PU09
Colin McRae 4	92	PU10
Soul Calibur II	95	PU10
XBOX		
Midtown Madness 3	80	PU08
NHL 2004	80	PU10
Wakeboarding Unleashed Feat.Shaun Murray	81	PU08
XGRA: Extreme G-Racing Association	82	PU10
Star Wars Jedi Academy	84	PU10
Madden 2004	85	PU10
Star Wars Knights Of The Old Republic	93	PU10
Soul Calibur II	95	PU10
GAMECUBE		
Wakeboarding Unleashed Feat.Shaun Murray	81	PU08
XGRA: Extreme G-Racing Association	82	PU10
Wario World	84	PU08
Madden 2004	85	PU10
Otogi: Myth Of Demons	86	PU10
Viewtiful Joe	90	PU10
Soul Calibur II	95	PU10

■ CUBE GAAT LEKKER IN JAPAN

Mede door releases van games als Final Fantasy: Crystal Chronicles, Tales of Symphonia en de onverwachte hit Kirby's Air Ride (zie screen), doet de GameCube het de laatste tijd bijzonder goed in Japan.

Vaker dan incidenteel, overtreffen de verkoopcijfers van de Cube die van de PS2. Hiermee is de Cube overigens nog niet het best verkopende spelsysteem in Japan, die ertitel is voor de GBA.



van de N-Gage, volgens ons zullen diverse providers het toestel voor veel lager prijzen aanbieden. In Engeland gaat ie bijvoorbeeld al voor 100 pond weg. Dat is min of meer de helft van de prijs die Nokia er voor vraagt. Gewoon effe-wachten dus.

■ De Hulk-DVD bevat een Xbox-demo. Leuk idee, maar of dat zulke goede reclame is...

■ Bizar om te zien, de demonstratie van Steel Battalion online op X03. Leuk en cool hoor, maar twee robots die uren naar elkaar zoeken in een veel te grote omgeving, daar worden we niet vrolijk van. Was nu meer een boswandeling-adventure.

■ Eindelijk wat meer duidelijkheid over de nieuwe GTA. Baas Jeffery Lapin van Take Two heeft verklaard dat er een nieuw spel uitkomt op de PS2 (en niet op de PS3 dus) en dat ie exclusief is voor Sony. Plannen om de GTA-serie naar de Cube te brengen zijn er niet. De Xbox krijgt GTA 3 en Vice City deze Kerst in één monsterpackage. Over de PSP deed Lapin nog wat vaag. 'We hebben nog geen concrete plannen, maar uiteindelijk zullen onze games wel op de nieuwe handheld van Sony te zien zijn'.

■ Foutje bedankt, Judge Dread vs Death is uitgesteld naar november omdat...Rebellion review-bèta's uitstuurde die helemaal niet voor review geschikt waren. Die shit startte niet eens op. En dus kregen ze een flinke lading kritiek in de gamesbladen. Wij wachten nog maar even.

■ Pikmin 2 haalt dit jaar niet meer en toch weet Miyamoto al te melden dat hij de complete verhaallijn en structuur voor Pikmin 3 al in zijn hoofd heeft.

■ Eidos heeft te weinig geld om door te gaan met de Timesplitters serie. Deel 3 zal dus mogelijk bij een andere publisher gaan verschijnen. Iemand nog wat geld over?

■ Als het aan Valve-baas Gabe Newell ligt, komt Half-Life 2 in drie versies op de markt. Een goedkope versie met alleen singleplayer, een fullprice met singleplay en multiplayer plus modtools en een subscriптиemodel waarin je delen van de game kunt bestellen en mogelijk ook alle extra's zoals expansies krijgt.

■ Dit laatste model heeft in onze ogen best veel toekomst. Vind je een game kut dan drop je gewoon de subscriptie, vind je hem top dan kun je om de zoveel maanden nieuwe gameplay verwachten. Ideaal en extreem klantvriendelijk.



PC CD-ROM

PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

NEW LINE CINEMA 

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, het EA GAMES-Logo, en "Challenge Everything" zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. © MMIII New Line Productions, Inc. Alle rechten voorbehouden. The Lord of the Rings, The Return of the King en de namen van personages, voorwerpen, gebeurtenissen en plaatsen daarin zijn handelsmerken van The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises onder licentie van New Line Productions, Inc. "PlayStation" en het "PS" family-Logo zijn geregistreerde handelsmerken van Sony Computer Entertainment Inc. Het Online-icoon is een handelsmerk van Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, en de Xbox-Logo's zijn geregistreerde handelsmerken, dan wel handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen en worden onder licentie van Microsoft gebruikt.™, ®, Game Boy Advance en het Nintendo GameCube-Logo zijn handelsmerken van Nintendo. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van hun desbetreffende eigenaren. EA GAMES™ is een merk van Electronic Arts™.

THE LORD OF THE RINGS

THE RETURN OF THE KING

Beleef de film. Speel de held.

Binnenkort verkrijgbaar



De strijd begint op lordoftherings.eagames.com



Challenge Everything



KILLZONE

■ Niet alles dat gemaakt wordt door Nederlandse developers is van Davi-lex niveau. Het Amsterdamse Guerrilla is namelijk bezig met een first-person shooter waar de kwaliteit vanaf spat.

'Voorzichtig sluip ik door de opgedroogde rivierbedding, de omgeving afspurend naar eventueel gevaar. Mijn handen omklemmen het koude staal van mijn assaultrifle. M'n adem stokt als ik door de flarden mist twee rode lichtjes van links naar rechts en weer terug zie bewegen. Voetje voor voetje schuifel ik er naartoe, tot er een silhouet te herkennen valt.

Ik sluip naar rechts, achter een rots, m'n vizier beweegt zich richting het hoofd van de patrouillerende Helghast. Resoluut haal ik de trekker over. Het lawaai van de schoten verdraagt mijn positie, er stormen enkele Helghasts naar de plek des on-

heils en beginnen mijn positie onder vuur te nemen.

Op het moment dat de Helghast soldaten zich laten zien, nemen mijn teammates hen onder vuur. Er volgt een even intens als oorverdovend vuurgevecht. Schieten, schuilen, herladen en weer schieten. Na enkele minuten delven de Helghasts het onderspit en vervolg ik mijn weg, op de voet gevolgd door mijn teammates.'

GRIMMIGE OORLOG

Aldus Jeroen's eerste ervaring met Killzone. Ik (Jan) zit naast hem op de bank en mijn muil valt open van verbazing. Is dit de PS2? De grafische kwaliteit van Killzone is niets minder dan top notch. De game barst van de sex-appeal mede door de wapens (waarover later meer) maar ook leveldesign en grafische details zijn zwaar indrukwekkend. Maar misschien nog wel het allerbe-

langrijkst, is de sfeer die Guerrilla neerzet met Killzone. Een sfeer van een oorlog in de toekomst zonder te ver door te slaan naar sciencefiction waar paarsgekleurde lasers en groene blobs als confettikanonnen het beeld vullen.

Niets van dit alles in deze PS2 only shooter. Guerrilla wilde met Killzone een donkere, grimmige oorlog neerzetten die herinnerde aan de grote conflicten uit het verleden. Over de werelden van Killzone hangt een grauwe, groene deken. Het doet direct denken aan Metal Gear Solid. Killzone maakt gebruik van een layertechniek waardoor met behulp van groene en bruine kleuren de grimmigheid onderstreept wordt. Stukgeschoten steden komen fraai tot leven waarbij verwoeste winkelcentra, bedrijfsgebouwen en appartementencomplexen als decor dienen voor intense shootouts. Maar ook moerasgebieden en andere outdoor levels passeren de revue.

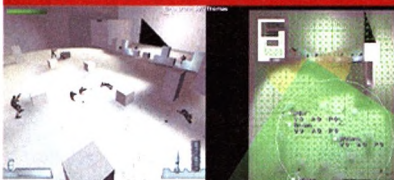
BUDDIES

Overigens sta je er niet alleen voor; het spel kent vier hoofdpersonages. Per missie kies je een personage en de overige drie zullen (of twee of een) je volgen en voor back-up fire zorgen.

De karakters waar je uit kiest zijn Luger, een stealthy dame die als enige kan klimmen en als speciale vaardigheid over thermal vision beschikt en Templar; een allround held die goed is met alle wapens. Over de andere twee karakters is nog weinig bekend al weten we dat het in ieder geval een 'human tank' type betreft die een gun-ho stijl hanteert. Het vierde speelbare karakter is gehuld in een wolk van geheimzinnigheid. Denk nu niet dat Killzone een squad based shooter is; met Rainbow Six of Brute Force heeft dit spel niks te maken. Je geeft geen opdrachten aan je buddies maar ze ondersteunen wel je acties.

COMPLEXE A.I.

Killzone's paradepaardje is een complexe A.I. waarbij teams naar eigen inzicht vuurgevechten ingaan, reageren op geluid, op gezichtsveld en objecten waarachter ze zich kunnen verschansen. Geen scripted bullshit dus maar soldaten die de situatie zelf inschatten en in overtuigende formaties de tegenpartij proberen in te sluiten en af te schieten. Om dit te testen, liet men een techdemo zien waar twee teams het tegen elkaar opnamen. De uitkomst was steeds weer anders, net als in het echte leven....





Daarbij zorgt de A.I. ervoor dat je teamleden je bijhouden en reageren op jouw acties. Als jij sluipt, zullen zij niet Rambo stijl een kamer bestormen en omgekeerd. De A.I. zal de speler nooit in de weg staan en teammaten zullen zich terugtrekken als ze gewond raken. Zoals het er naar uitzag werkt dit bijzonder goed. Leuk is dat je per missie een andere karakter kunt kiezen. Killzone heeft daardoor een hoge replaywaarde. Bovendien zul je als Templar andere paden pakken dan als Luger. Zo kan Luger als enige in touwen klimmen

separatisten die zich de Helghast noemen. Die laatste zijn duidelijk geïnspireerd op de Stormtroopers van SW enerzijds en het Duitse leger anderzijds. Ze zijn dus overduidelijk de bad guys (duh!). Je hebt als een van de vier personages één specifiek eigen wapen en daarnaast nog ruimte voor twee additieve guns. ISA wapens zijn high-tech, nauwkeurig maar daardoor ook een stukje langzamer, Helghast wapens zijn snel, ratelen regenbuien kogels maar zijn minder doeltreffend.

"KILLZONE HOEFT NIET ONDER TE DOEN VOOR DE INTERNATIONALE TOP"

en zo op verhogingen komen. Na deel van deze 'Miss Stealth' is dat ze minder goed met zwaardere wapens om kan gaan dan de andere karakters. Hetgeen zich vertaalt in tragere movement en minder goed mikken.

WAANZINNIGE WAPENS

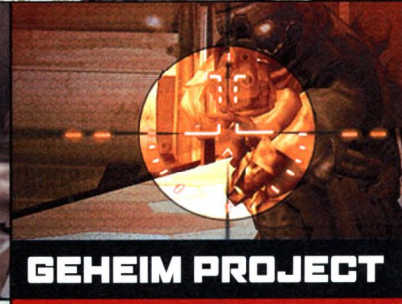
Het is een open deur; wapens zijn belangrijk in een FPS. De laatste jaren zijn de guns in shooters echter vaak van een inwisselbaar niveau. Ze deden hun ding, er was altijd de shotgun en de rocketlauncher maar echt opgewonden konden we er niet van worden.

Nee, dan de ruim twintig proppen schieters in Killzone. Dit is gunfetisj van de eerste orde! Leuk is het verschil in wapens van de ISA waar jij deel van uitmaakt en de militaire

Het is een dilemma om te moeten kiezen welke wapens je oppakt en welke je laat liggen; stuk voor stuk zijn ze moddervet. Alle wapens zouden wapens kunnen zijn die daadwerkelijk over vijf of tien jaar door moderne legers gehanteerd worden, inclusief genoeg gadgets om je vijand op verschillende manier uit beeld te knallen. Fock die roze lasers, dit is de echte shit! En dan het geluid; de ene mitrailleur brult nog lekkerder dan de andere. Tot slot zijn de herlaad animaties al een prijs op zich waard; nog nooit zagen we zulke coole animaties waarbij schakelaars, viziers en raketten netjes op scherp werden gezet. Meesterlijk.

HYPE ?

We moeten natuurlijk wel oppassen dat we niet als dronken Brabanders



GEHEIM PROJECT

Op de vierde verdieping van het Guerrilla pand aan de Herengracht in Amsterdam wordt aan Killzone gewerkt. Op de derde verdieping echter is men bezig aan een geheim project dat net als Killzone in de zomer van 2004 moet verschijnen. 'Project X' is vermoedelijk bedoeld voor de PS2 en Xbox (zoals men stiekem liet doorschemeren) en zal naar alle waarschijnlijkheid een third-person action game worden.



tijdens carnaval achter de hype-pollonaise aan gaan lopen, maar tegelijkertijd is het onmogelijk om niet nu al enthousiast te worden over Killzone.

Hetgeen we gezien hebben, is gewoon zwaar indrukwekkend en we durven dan ook te beweren dat Kill-

zone niet onder hoeft te doen voor de internationale top.

Nu maar hopen dat Guerrilla in de komende maanden de framerate, de A.I. en de online gameplay modes helemaal op orde krijgt. Maar ook daar hebben we alle vertrouwen in...



UNREAL TOURNAMENT

2004



♪ Because I'm bad, I'm bad - come on
You know I'm bad, I'm bad - you know it ♪



"Een plee, m'n koninkrijk voor een plee! Vanaf morgen ga ik in de sportschool ook m'n sluitspieren trainen!"



'Een meisje dat met groot gereedschap te werk gaat, zorgt dat ze altijd in de spreidstand staat.'

■ **Vanwege de komst van UT 2004 volgende maand, organiseerde Atari een enorme Lanparty in Frankfurt met Epic kopstukken Jay Wilbur en Mark Rein als fraggende gastheren...**

Een vervallen, al jaren geleden gesloten fabriek vlakbij Frankfurt was het decor van een van de beste presentaties sinds tijden. Geen promo-praatje van een gelikte PR-medewerker om daarna weer naar buiten te worden gejaagd, geen flashy film-je op een groot scherm en daarna de aanwezige journalisten trakteren op een zuipfestijn in een of andere hippe nachtclub. Nee, de UT 2004 presentatie was een hele dag fraggen op zestig blinkende Alienware PC's over verschillende LAN's, en de mannen van Epic knalden vrolijk mee. Zó zouden alle presentaties moeten zijn; gewoon het spel spelen en het geouwehoer eromheen zo beperkt mogelijk houden.

TONNEN NIEUWE CONTENT

Eén ding werd al snel duidelijk tijdens de intensieve gamesessie van UT 2004; het spel is weliswaar veel meer dan een add-on voor UT 2003 maar tegelijkertijd hebben we zeker niet met een volledig nieuwe game te maken.

Toch krijg je op de vijf (!) CD's be-

hoorlijk waar voor je geld. Je krijgt UT 2003 en alle gratis maps en updates die sindsdien zijn verschenen, plus de nieuwe content die op zichzelf groter is dan UT 2003! Tonnen nieuwe maps, nieuwe karakters en nieuwe spelmoden hielden ons van 10 uur 's ochtends tot 5 uur in de namiddag aan onze monitoren gekluisterd.

ASSAULT

Om te beginnen is Assault weer terug. Afwezig in UT 2003, maar in ere hersteld (mooier en beter dan ooit) op verzoek van tienduizenden



"ZÓ Zouden alle presentaties moeten zijn; ALLEEN HET SPEL SPELEN DUS, EN GEEN ZUIPFESTIJN."

fans. De makers hebben fantastische mission-based maps in elkaar gesleuteld waarbij de ene partij aanvalt en de andere verdedigt. Zo is er een Convoy map, waarbij je door de woestijn raast op een enorme Mad Max-achtige goederentrein. Het ene team probeert raketten te stelen, de andere probeert dit koste wat het kost te verhinderen. Een andere speltype is Mothership. Het team dat aanvalt bevindt zich in spaceships en dient eerst een aantal energie-cores kapot te schieten alvorens binnenin een gigantisch ruimteschip te kunnen vliegen. Is dat gelukt dan stap je uit en ga je rennend, in first-person, de rest van je doelen afwerken. Als verdedi-

gende partij kun je in turrets plaatsen, andere vliegtuigen bemannen en natuurlijk ook in het ship de aanval met kogels en raketten beantwoorden.

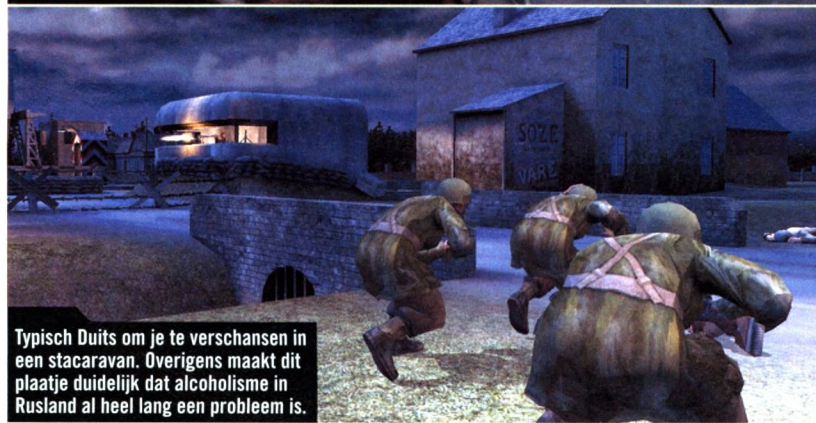
ONSLAUGHT

De gloednieuwe mode Onslaught was de grote favoriet van de dag en heb ik uren achter elkaar gespeeld. Twee teams strijden tegen elkaar in enorme maps en hebben de beschikking over jeeps, wagens, tanks, helikopters en spaceships. De bedoeling is de nodes in de kaart te veroveren. Verschillende nodes van jouw kleur vormen een lijn en moeten in verbinding staan met een andere node en die moet op zijn

beurt uiteindelijk in verbinding staan met de Energy node van de zwaarbewaakte, vijandelijke basis. Pas als je een aaneengeschakelde lijn hebt, kun je de vijandelijke energiebron aanvallen, niet eerder. Is dat gebeurd, dan heb je gewonnen.

Dat klinkt heel wat makkelijker dan het is. Basissen zijn groot en vol afweergeschut en turrets. Samen met de verschillende voertuigen a la Battlefield, de fraaie en wijsd opgezette maps en het tactische aspect van de nodes, levert dat fantastische veldslagen op waarbij je echt moet samenwerken. Want net op het moment dat je de vijandelijke basis kunt beschieten, is de laatste node in de schakel weer in handen gevallen van de tegenpartij die oprukt richting jouw kamp! Je moet dus vijandelijke nodes uitschakelen, ze vervolgens toe-eigenen, maar ze ook nog eens vasthouden! En ondertussen racet, vliegt en jumpt iedereen al knallend en bommen gooiend door het beeld.

Ik voorspel dat Onslaught de populairste mode gaat worden van UT 2004 die de derde week van november voor midprice in de winkels ligt...



Typisch Duits om je te verschansen in een stacaravan. Overigens maakt dit plaatje duidelijk dat alcoholisme in Rusland al heel lang een probleem is.



Geestdriftig speurde iedereen naar het verloren tien roebel bijlet van de sergeant; vooral vanwege de beloning van vijftien roebel natuurlijk.



Ja, je bent gründlich of je bent 't niet...

■ **Call Of Duty moet Medal Of Honor gaan ontronen. Tenminste, als het aan de 22 ontwikkelaars ligt die een paar jaar geleden nog op de loonlijst van EA stonden. Is hun wraak zoet?**

De WO II shooter Call Of Duty heeft al behoorlijk wat buzz gegenereerd. Na de E3, Activate en een presentatie hier in Nederland, ben ook ik behoorlijk enthousiast geworden over deze game. En wetende dat EA met Pacific Assault (Q1 2004) er op hun beurt weer alles aan zal doen om Call Of Duty van hun voetstuk te slaan, wordt het er voor ons gamers alleen maar leuker op. Concurrente ontwikkelaars die op het scherpst van de snede spellen maken om de beste in het genre te zijn... I love it. In CoD ervaar je de oorlog door de ogen van drie verschillende soldaten: een Amerikaanse paratrooper, een Russische soldaat en een Engelse SAS. De drie avonturen van

deze dappere knapen vinden stuk voor stuk ergens anders op de aardbol plaats maar uiteindelijk komen de missies samen in een heroïsche laatste campagne; de slag om Berlijn.

SCRIPTED

CoD is al menig superlatief toegedicht (zo gaat dat met hypes) waarbij ik toch een enkele kanttekening wil maken. Ja, CoD is heftig en intens, ja, CoD is een grote Band Of Brothers meets Saving Private Ryan ervaring en ja, CoD ziet er weer beter uit dan MoH. De game is echter nog altijd erg scripted en lineair. Niet dat ik daar problemen mee heb, ik ben dol op lineaire games maar het blijft raar dat wanneer ik achterblijf en mijn teammates het vuile werk laat opknappen, ze vroeg of laat blijven wachten tot ik me weer bij hen voeg. Kameraadschap is mooi, maar op zo'n moment weet je dat je met een

computergame te maken hebt waarbij de lijnen precies zijn uitgezet. Je teamleden verzetten geen stap, en het zou mooi zijn als ze na enige tijd iets hadden van "ga je nog mee? nee? nou dan zoek je het maar lekker uit?"; zodat het dus echt van belang is, om bij je brothers in arms te blijven. Misschien iets voor CoD 2?

DOORVERDOVEND

De illusie van een realistische, chaotische oorlog wordt echter meteen weer leven in geblazen door de gebeurtenissen om je heen. Infinity Ward beweert dat CoD de meest intense oorlogservaring is op gamesgebied, die tot nu toe alleen maar door films in beeld kon worden gebracht. En ze lijken gelijk te krijgen. Vooral de verdediging van Stalingrad door de Russen doet de landing op Omaha Beach in MoH bijna verbleken. Het is net of je naar Enemy At The Gates kijkt, wanneer je met letterlijk honderden soldaten tegelijk van de haven naar de kapotgescho-

ten stad rent, terwijl vliegtuigen bombardementen uitvoeren, granaten ontploffen, rook en vuur uit gebouwen spuugt en je medesoldaten bij bosjes neervallen. Geschreeuw, gekrijs, oorverdovende mitrailleur-salvo's en ontploffingen maken de gekte compleet. Dit is de waanzin van oorlog. Ook de andere verhaallijnen kennen zulke intense, hartkloppingen veroorzakende momenten. Dit is deels te danken aan een puik A.I. van de vijand die beduidend minder voorspelbaar en rigide is dan bij MoH. Knal je een Duitser weg bij het afweergeschut, dan zal zijn collega het overnemen. En bij schiet-

partijen vanachter omheiningen, zullen ze steeds een andere positie innemen. Het maakt van CoD een overtuigende oorlogservaring maar het blijft duidelijk waar het spel de mosterd vandaan haalt, al smaakte het niet eerder zo lekker vol en pittig. Het volledige oorlogsmenu volgt volgende maand.

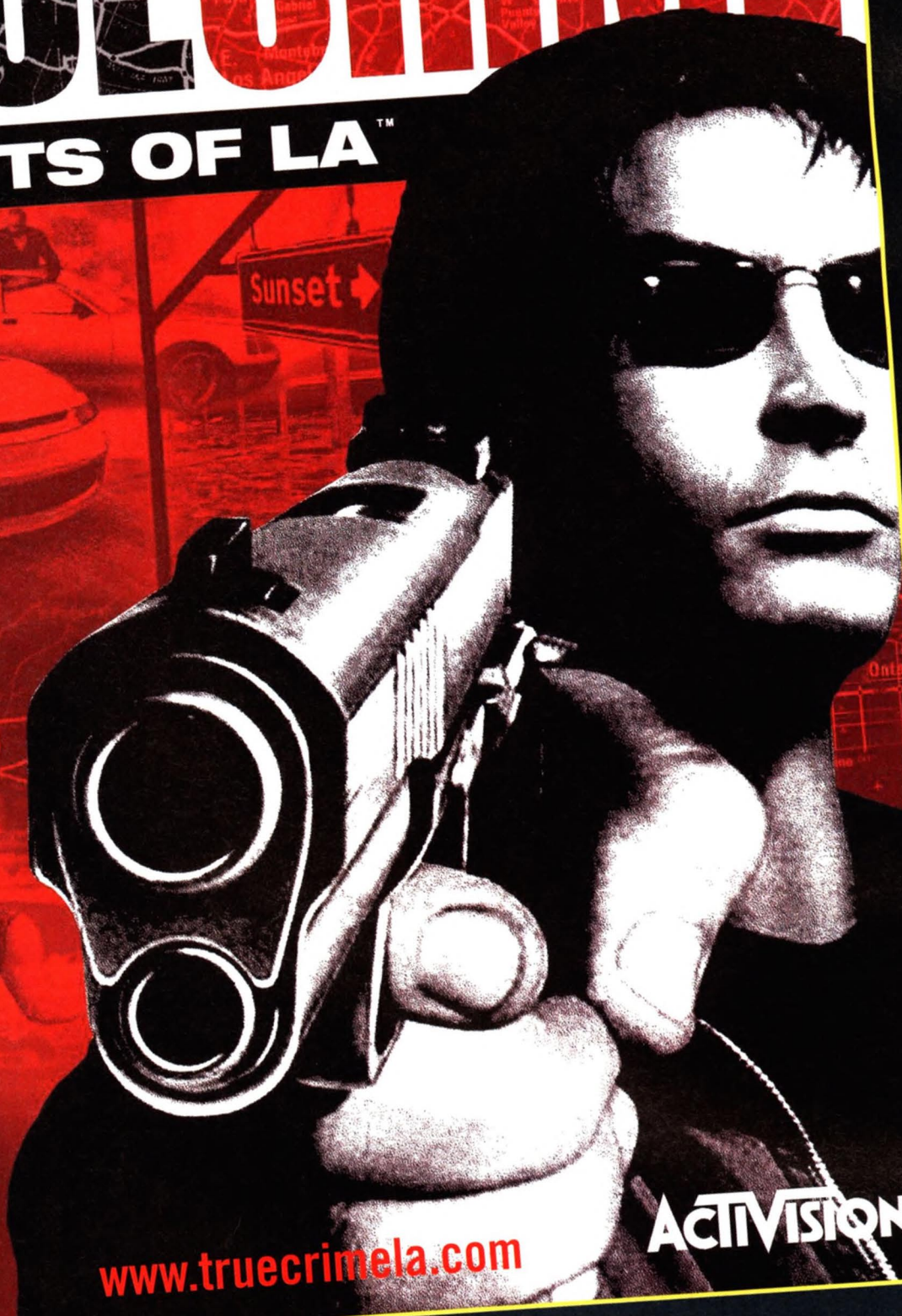


Naast honger, dorst en de constante doodsdreiging, waren de lekkende vulpennen in de linkerachterzak toch wel het grootste probleem in WO II.

WETTE GAME WOOR

TRUE CRIME

STREETS OF LA™



WINKELWAARDE

PS2/XBOX

€ 67,95

NGC

€ 59,95

16+™

www.pegi.info

www.truecrimela.com

ACTIVISION

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL

NIEUWE ABONNEES

VOOR SLECHTS 25 EURO



Elke maand het heetste gamenieuws, de laatste roddels uit de bizz en onmisbare previews en reviews van alle nieuwe games. Of je nou een PC, PlayStation 2, Xbox, Gamecube of GBA hebt, Power Unlimited vertelt je alles wat je moet weten.

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL

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



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



MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE



Zo, die Mona heeft best een lekker toetje.

■ *Mr. Bullet-time is back! Jan nam een kijkje in München waar Max Payne 2 aan de Europese pers werd gepresenteerd.*

Op het moment dat je deze PU aan het lezen bent, ligt het vervolg op een van de allercoolste PC games van de afgelopen jaren al in de winkel. Maar op het moment dat ik deze preview schrijf, is het eind september. Zie daar de problematiek van het bladen maken in een notendop. Eigenlijk loop je, als developers geen vroege reviewcodes beschikbaar stellen, achter de feiten aan. Toch is 't in dit geval begrijpelijk; te veel games lekken voor release het internet op,



Max heeft niet voor niks luxaflex met van die brede lamellen aangeschaft.



Kijk maar uit Max; in een mortuarium is niks wat 't lijkt. Hahaha.



Hé Max, net een redactievergadering gehad?



"Jassen dicht jongens; ze voorspellen zwaar bewolkt weer met plaatselijk een kogelregen."

en met een belangrijke game als Max Payne 2 wilde Rockstar dit absoluut voorkomen.

Max Payne zal altijd bekend blijven als de game die bullet-time introduceerde. Vervolgens ging iedereen er mee aan de haal. Te pas en te onpas dook de slow motion feature (of een variant ervan) op, maar nu is Max terug om zijn kroon opnieuw te claimen. Bring on the pain!

natie momenten - en grafisch was het spel zijn tijd ver vooruit.

Voor MP 2 wilden de makers de toch al goede game gewoon nog beter maken. Beter graphics, de beste bullet-time, de meest coole en gewelddadige shoot-outs ever, en niet te vergeten een meeslepend verhaal.

BEKEND & NIEUW

Op het moment dat het spel opstart,

wereld ondersteboven keert. Vertrouwd ook omdat het spel gebruik maakt van dezelfde duistere comic-stijl om de verhaallijn aan elkaar te rijgen en de onheilspellende pianomuziek de dreiging van de dingen die komen gaan opnieuw subtiel aankondigt.

Maar duidelijk ook nieuw, omdat de engine zodanig onder handen is genomen dat ik moest slikken toen ik de fotorealistische achterbuurten in beeld zag. Wat The Getaway grafisch beloofde met de allereerste screen-shots, levert MP 2 af en gaat hier en daar nog een stap verder.

Nieuw is de waanzinnige facial animation van Max, waarbij je ziet hoe spieren in wangen, voorhoofd en ogen voor overtuigende stemmingswisselingen zorgen. Nieuw is verder het verhaal, met daarin een lovestory die Max tegenover de aantrekkelijk maar levensgevaarlijke Mona plaatst. Ik kan je verzekeren dat het er af toe behoorlijk heftig aan toe gaat tussen die twee. Jawel, MP 2 heeft zowaar seks op het menu staan!

MAX TRAVOLTA

Het verhaal neemt men uiterst serieus in MP 2. Het script is drie keer zo lang als bij de voorganger en de fatale vrouw in Max' leven, zorgt voor een 'film noir' sfeertje dat het spel nog meer coolness geeft.

Bullet-time is back en cooler dan ooit; nog stoerder en stijlvoller in beeld gebracht. Je kunt nu naar beneden duiken en daar blijven liggen om met dubbele uzi's je vijanden vanaf de grond te beschieten. Ook het wegduiken een weggrollen ziet er een stuk gelijker uit.

Daar bovenop zijn een aantal combo's bedacht. Een beetje weird is de reload move, waarbij Max een soort John Travolta Saturday Night Fever beweging maakt. Hij maakt een pirouette, strekt zijn arm en ondertussen herlaadt hij zijn wapen. Het ziet er eerder grappig dan cool uit.

Ook vind ik dat Max iets te opgewekt door het beeld huppelt waarbij hij zijn knieën te ver naar voren uitsteekt. Hij rent door het beeld alsof er een pitbull in zijn billen bijt. Maar ach, wat zeur ik toch, als ik een minuut daarna in slow motion een compleet bestelbusje doorzeef met een kogelregen, maak ik Max Payne 2 op z'n best mee. De kogelhuizen dwarrelen als donzen veertjes door het beeld, de auto reflecteert het vuur van de uzi's en de afketsende vonken dansen door het vertraagde effect als vuurvliegies voor je ogen, waarna de bestelbus in een kleine paddestoel van rook en vlammen uit elkaar spat...

KWALITEIT

Grafisch zit het dus goed met MP 2, de sfeer is weer dik in orde en vooralsnog is deze game weer zo cool als stikstof.

Maar echte baanbrekende vernieuwingen heb ik niet kunnen ontdekken. Wel is de interactie met de omgeving velen malen groter, met andere woorden, veel meer kan kapot, wat nog brutere shootouts oplevert.

Je kunt je trouwens afvragen hoe ver de vernieuwing kan gaan. Op een zelfde manier als bij Colin McRae 4, Gran Turismo 4 of Pro Evolution Soccer 3, ziet het er naar uit dat MP 2 zonder grote verrassingen te bieden, tot de hoogste regionen zal doordringen. Consolidatie van kwaliteit dus. Je zult nog een maandje moeten wachten op het definitieve oordeel. Dan kan ik je ook meer vertellen over de samenwerking tussen jou en NPC's. Soms ga je namelijk op pad met drie maffioso (type The Sopranos) en dat levert leuke shootouts op. Ook fluistert men dat je bepaalde levels kunt spelen als de zwoele Mona, een kans die te mooi is om te laten liggen. Binnenkort weten we alles over de seksuele en gewelddadige escapades van good old Max...

"JAWEL, MAX PAYNE 2 HEEFT ZOWAAR SEKS OP HET MENU STAAN!"

BETER & GEWELDDADIGER

Max Payne 2: The Fall Of Max Payne voelt aan als een echte sequel, vooral omdat het origineel nog zo vers in het geheugen ligt. Toch is het alweer een slordige tweeënehalf jaar geleden dat Remedy's pronkstuk de PC gemeenschap in haar greep kreeg. Nagenoeg de dag nadat het spel in de winkels lag, is Remedy in alle stilte aan het vervolg begonnen. En net toen we ons begonnen af te vragen wanneer Max z'n chagrijnige tronie weer zou komen laten zien, is de game af.

De makers hoefden het wiel niet opnieuw uit te vinden. Speltechnisch was er weinig op het eerste deel aan te merken - afgezien van de halluci-

voelt de speelwereld bekend en nieuw tegelijk. Bekend omdat dezelfde sfeer en grafische stijl is gehanteerd; het grimmige nachtelijke New York waarbij Max de onder-



"Sorry Max, maar dat van die idioot lange gulp neem je terug!"



Je zou haast denken dat op z'n jack het rugnummer 1 staat.

LEKKER RECEPT GEZOCHT!

De oplettende lezer weet misschien nog dat ik in de rubriek screenplay stellig beweerde dat het tweede deel van Max Payne dit jaar waarschijnlijk niet zou halen. En dat als de game toch op tijd af zou komen, ik mijn GameKings t-shirt op zou eten.

Op het moment van schrijven ziet het er dus echt naar uit dat ik ongelijk krijg. Als mensen dus nog recepten weten om een zwart stuk textiel op smaak te brengen, hou ik me ten zeerste aanbevelen!



bijvoorbeeld middenklassers en monsterbakken. Die laatste hebben zoveel pit dat ze snel wegdriften in bochten. Je blijft dus leren in dit spel.

SOUND

Een aspect waar we nooit veel aandacht aan besteden in de PU, is de sound. Maar PG2 brengt op dit vlak iets bijzonders. Ditmaal hebben de sound-engineers ruim een jaar lang niks anders gedaan dan elke auto op de rolband te zetten en alle geluiden op te nemen. En dus hoor je dankzij Dolby 5.1 verschillende geluiden bij alle vier de banden, klinkt een auto binnen anders dan buiten

PROJECT GOTHAM 2

In Liverpool kon ik door toedoen van praatgrage developers slechts twee uur met Project Gotham 2 aan de slag... maar dat waren wel twee hele mooie uurtjes.

Project Gotham 2 verschilt fors van deel 1. Developer Bizarre Creations meldde dat ze ontevreden waren met de eerste Project Gotham. Altijd leuk om achteraf te horen, terwijl ze voor de launch van deel 1 verkondigden dat ze de beste racer ooit gemaakt hadden... Nou ja, het is ook aan ons om dergelijk PR-geblaat voor jullie door te prikken. Anyway, de game was te oppervlakkig qua actie en geluid, speelde

zich af in steriele steden en kende te weinig wagens en tracks. Excuus was de productietijd; PG moest binnen één jaar af, terwijl voor deel 2 twee jaar uitgetrokken werd. En dat tijdsverschil is goed merkbaar.

57.000 FOTO'S

Neem bijvoorbeeld de graphics. De wagens zitten barstensvol polygonen en schitteren je tegemoet met real-time schaduwwerking, een prachtig schademodel en banden en vering die de auto met de weg laat meebevegen. Ook de steden zien er levendiger uit. Mag ook wel, want er zijn van de acht steden die in het spel aanwezig zijn (Stockholm, Tokio,

Edinburgh, Florence, Hong Kong, Chicago, Barcelona en Moskou) maar liefst 57.000 foto's gemaakt. Zeventien medewerkers van Bizarre leefden acht maanden in de metro-polen om alles in kaart te brengen. Het resultaat is super; de steden komen echt tot leven als je er rondrijdt. En ik bedoel dan in je hoofd, want er zijn geen mensen op straat. Kostte te veel polygonen en in lelijke platte poppetjes had Bizarre geen zin.

AFWISSELING

Om de actie wat pittiger te maken, zijn steden uitgekozen die flink van elkaar verschillen. Er is zelfs een compleet circuit (Nurnburgring). Dat betekent dat je steeds je rijstijl dient aan te passen. Soms is het planken op brede wegen, dan weer sturen in smalle steegjes. In totaal zijn er 250 verschillende tracks beschikbaar, waarvan je er veel zult moeten unlocken. Ook het Kudo's-systeem is op de schop gegaan. Dit leidde volgens Bizarre in deel 1 te veel tot enkel slippen en driften, terwijl nu ook de zuivere racer beloond wordt als ie bijvoorbeeld de juiste lijn volgt of netjes inhaalt. Tenslotte kennen de honderd auto's in PG2 verschillende karakteristieken en dat is geen deze keer geen PR-bullshit, want ik heb samen met een programmeur tientallen pagina's met gegevens over rembalans, snelheid, wegligging, etc. doorgenomen. Je merkt echt veel verschil tussen

en in de replay hoor je de auto echt bij je vandaan rijden.

LOFZANG?

Ik zou nog zoveel meer kunnen vertellen, bijvoorbeeld over de briljante multiplayer, over de fijne besturing, de pittige A.I. van de CPU's, maar dan wordt het te veel een lofzang en let wel, ik heb maar twee uur met de game gespeeld. Dan mag ik nog niet lof zingen volgens de wetten van de journalistiek.



Als dit 't Witte Huis is... dan zijn dat geen vredesduiven.



Doit startten twee broers, Ferry en Arie, een autofabriekje... en de rest is autogeschiedenis.

WAAROM GEEN AMSTERDAM?

Leuk hoor, Chicago, Parijs, Barcelona, Stockholm, Tokio, maar waarom niet Amsterdam of Rotterdam? Beide steden zijn karakteristiek genoeg om er eens lekker full speed doorheen te raggen. Zie je het al voor, via het Rokin over de Dam, linksaf via de pillenbrug de Wallen op en dan via de Munt naar het Rembrandt Plein. Tja, bij Bizarre wisten ze het eigenlijk ook niet, zeiden ze. Nou, weet je wat volgens mij de reden was? Bizarre was bang dat hun werknemers twee weken volledig stoned bij de hoeren zouden liggen en vervolgens met niks terug waren gekomen...



BEST LAP TIME 0'56.557

Dat is er nog eentje uit de tijd van voor het wettelijk rookverbod.



Oké het is een bèta, maar zo'n huis zonder onderkant blijft een gek gezicht.



■ *Vroeger konden Nintendo bezitters exclusief genieten van alle Final Fantasy delen die het voormalige Square maakte... tot deze franchise verhuisde naar de PlayStation. Gelukkig vinden de twee oude bekenden elkaar na al die jaren weer terug... op een hele onverwachte manier.*

Iedereen die zit te wachten op het volgende officiële Final Fantasy deel moet ik teleurstellen, hoewel, misschien is het beter om het over aangevaam verrassen te hebben, want met Akitoshi Kawazu van Game Designers' Studio als producer (van de aparte en daardoor minder bekende Unlimited Saga serie) weet je dat er met deze FF game aan iets bijzonders wordt gewerkt. Crystal Chronicles is dan ook niet wat we gewend zijn van de serie. Ik denk dat we nu officieel van een trend mogen spreken, want Square Enix's terugkeer naar Nintendo wordt gevierd met een Action-RPG. Daar verschijnen er steeds meer en meer van, en Crystal Chronicles zou de groeiende populariteit van RPG's nog wel eens een stukje verder op weg kunnen helpen.



ANDERS

Maar wat is er dan precies anders, vergeleken met de standaard Final Fantasy reeks? Nou, allereerst kan je gewoon real-time met je zwaard hakken en andere acties uitvoeren. Met de twee triggers schakel je door het menu, waar bekende opties als magic en item zijn te vinden. Een cirkel, die jij binnen een afgezet gebied kan verplaatsen, bepaalt op wie de gekozen handeling wordt toegepast. Dit systeem wordt helemaal interessant als je multiplayer te werk gaat... naar mijn mening de meest

Als je één ding niet wilt tegenkomen, is 't wel een doedelzak spelende gepantserde lulslurf.



Eén voordeel; met deze snelheid kunnen ze m'n 'Ik-Lach-Want-Evers-Staat-Op-Bumpersticker' in ieder geval goed lezen.



De Nederlandse hondskoach, ook wel De Kleine Generaal genoemd, legt voor de zoveelste keer uit wat er tegen Tjechië misging.

opvallendste nieuwe speloptie. De Story mode is namelijk met z'n vieren tegelijk te spelen! Een vereiste hiervoor is wel dat je jouw GBA als controller gebruikt. Ik kreeg bij mijn

Het precieze verhaal is mij nog niet helemaal duidelijk (mijn Japans is een beetje roestig), maar het draait in ieder geval om een kristal... no shit! Deze heeft iets te maken met

FINAL FANTASY

CRYSTAL CHRONICLES



Japanse versie dan ook keurig een linkkabel bijgeleverd (hopelijk krijgen Europese gamers een soortgelijke behandeling).

Het idee hierachter is dat iedere speler persoonlijke informatie op zijn GBA scherm krijgt om zo de hele party, of alleen zichzelf, verder te helpen. Je kan de teamspirit dus net zo goed lekker aan je laars lappen.

NO SHIT!

Na wat tijd met de Japanse versie te hebben doorgebracht maak ik me in ieder geval niet meer druk of het echte Final Fantasy gevoel wel of niet aanwezig is, dat is het namelijk zeker. Wel vind je dat qua vormgeving in een traditioneel jasje terug, denk daarbij vooral aan de eerste zes delen en het negende deel (en tot op zekere hoogte deel zeven).

het welzijn van de wereld en moet jaarlijks een bepaald ritueel ondergaan. Daarvoor moet jij er met een karavaan op uit trekken, wat uiteraard garant staat voor de nodige avonturen.

FRISSE WIND

Jouw trektocht brengt tevens een nogal opvallende missiestructuur met zich mee. Je reist namelijk via een overworld een vastgelegde weg af (die zich wel hier en daar splitst), om steeds bij locaties aan te komen waar je een bepaalde opdracht moet uitvoeren. Deze missiestructuur is compleet nieuw voor de serie. Ik ben zelf een doorgewinterde Final Fantasy fan (ik kan met trots zeggen dat ik elke Square titel helemaal heb doorgespeeld... bij deze dus), en alhoewel ik zelf met smart zit te wachten op de volgende turn-based Final Fantasy, belooft Crystal Chronicles een unieke titel te worden die een frisse wind door het RPG landschap blaast.



Geluidsbarrières. Botten. Records. Harten. Boards. Stilte.
Ego's. Geesten. Tradities. Wetten. Je breekt ze allemaal.

Lawines. Bomen. Concurrentie. Ravijnen. Nachtmerries.
Sneeuwstormen. De berg. Je laat ze allemaal achter je.



Daal af naar
WWW.SSX3.COM

mjoy

mobidiots choose



alles over mobile fun, entertainment & lifestyle



its a way of life

te halen bij alle reguliere verkooppunten, mjoy shops en t for telecom shops, kijk voor meer info op www.mjoy.nl

ECTS 2003

SONY GEEFT INKAKKENDE BEURS NIEUWE BOOST

■ *Wat ooit een van de leukste gamesbeurzen was, met op zeker de best party's, gleed binnen no time af tot een triestige hal met kleine stands. Waarom gingen Jan & J.J. dan toch naar de ECTS 2003? Betaalde vakantie, schatje in ieder stadje, witwasoperatie van de VNU...?*

Ooit was de ECTS hét uitje van het jaar voor ons. Oké, de E3, de Tokyo Gameshow en Spaceworld hebben veel meer nieuwe games en de mooiere stands maar Londen had de vibe. Na de beurs dook je straight de pub in, waar de hele gamesbizz in recordtempo lam trachtte te worden.

Daarna waren er de meest vette party's. Misschien niet zo mooi en over the top als in de VS en Tokyo maar wel veel gezelliger. Gewoon omdat Europeanen minder bekrompen zijn en zich laten gaan. Kon je tenminste nog eens een aangeschoten pr-dame tegen het lijf lopen, een pri-meurtje van een dronken developer opvangen of zonder gêne in een plantenbak kotsen.

KOREAANSE MEUK

Echter, publishers verdienen geen geld aan gezelligheid. Die willen weten hoeveel het kost om een stand neer te zetten in Londen en hoeveel journalisten er komen. Nu, je gelooft het misschien niet, maar een standje op de ECTS kost meer geld dan een stand op de E3. Samen met het ongelukkige tijdstip van de beurs (in de herfst hebben publishers en developers geen tijd om te 'beurzen', ze werken non stop aan de Kerst-releases), betekende dit slechte tijden voor de eens zo roemruchte ECTS. Vorige jaar stond

er nagenoeg niets meer, op wat Koreaanse meuk na.

KIP-CARAVAN

Exit ECTS? Nee, redder in nood was Sony, dat vorig jaar besloot tijdens de ECTS een PlayStation Experience te houden, geopend voor alle gamers. Omdat daar veel publiek op af kwam, zagen andere publishers opeens ook weer mogelijkheden. En dus stond dit jaar zo'n beetje de hele bizz weer in het Expo center van Earls Court. Weliswaar met kleine standjes van Kip-caravan formaat, babes die lichtelijk over de houdbaarheidsdatum waren en weinig echt nieuwe titels, maar het was weer een begin.

GOED BEELD

Vraag voor ons allen was of de PU desondanks naar Londen moest afreizen. Je bent toch flink wat ponden kwijt voor vliegtickets, hotelkosten en 193 pints. En wegen die kosten wel op tegen de te scoren informatie? Toch, we hadden het gevoel dat we maar beter wel konden gaan. Je weet nooit wat je mist. Na afloop kunnen we gelukkig stellen dat de ECTS de moeite waard was. De E3 en de Tokyo Gameshow zijn natuurlijk waanzinnig met de honderden games, verse en strakke babes, duizenden journo's en de

daarbij behorende chaos, maar je kunt er niet echt lekker een game spelen.

Op de ECTS had J.J. bijvoorbeeld de mogelijkheid een uur met Pro Evo 3 te spelen, vervolgens even over te steken naar de EA-stand om daar een uurtje met FIFA 2004 te klooiën. En Jan speelde Chrome en de nieuwe Broken Sword bijna uit. Kom daar maar eens om in LA of Tokyo.

Van een aantal games hebben we in die drie dagen dus een goed beeld kunnen krijgen. Je leest er alles over op de volgende vijf pagina's. ◀



Welke game zou onze Jantje nou stiekempjes in z'n broekzakken hebben gepropt?



WAAROM PLAYSTATION NOG JAREN DE GROOTSTE BLIJFT

Wow, wat zag de PlayStation Experience er slick uit. Nog nooit liepen we in een zo vet aangeklede hal rond. Sony had kosten nog moeite gespaard (lees vele tonnen gependend) om elk spel een geheel eigen setting mee te geven.

Niks dezelfde blauwe pods op een rijtje, maar Gran Turismo in beweegbare wagens (denk aan de flightsimulator op Schiphol), Formula 1 2003 in F1 bolides, This is Football 2004 op een mega tribune, de basketbaltitels van EA en Sega naast een b-ball court, SOCOM in een soort bunkersetting, Twisted Metal Black in een donkere omgeving met heerlijke designstoelen en gigantische schermen, toernooien op grote plasma TV's, interactieve games, network gaming etc. Het inhuren van kickboxers, basketballers, breakdancers, DJ's en artiesten, zorgde ervoor dat je je geen moment verveelde als je bij een spel moest wachten op je beurt. Alles bij elkaar kon je inderdaad spreken van een 'experience', en dat is nodig ook als je de massa wil bereiken. Die komen niet alleen af op een paar nieuwe games. We vroegen ons überhaupt af of de meeste aanwezigen wel wisten wat de line-up van volgend jaar was. Maar dat maakt niets uit; gamen is cool, Sony is cool, de PlayStation 2 is cool. Daar wil je bij horen.

MEISJES

Zelfs wij, die gewend zijn om door PR façades heen te kijken, hadden het gevoel dat dit de place to be was. Ik bedoel, of je This is Football 2004 op een gewone demopod of op een gigantische tribune met tientallen andere hard schreeuwende en vloekende gamers speelt, dat maakt echt verschil. Eén grote adrenaline rush! Dan wil je wel spelen. De fancy aanpak had succes, gezien de lange rijen voor de deur. Jong, oud, geel, zwart of blank, alles wilde erbij zijn en legde er rustig een fiks aantal Engelse ponden voor neer. Opvallend was het grote aantal meisjes dat in de zaal rond liep. En nee, Justin Timberlake trad niet op. De dames

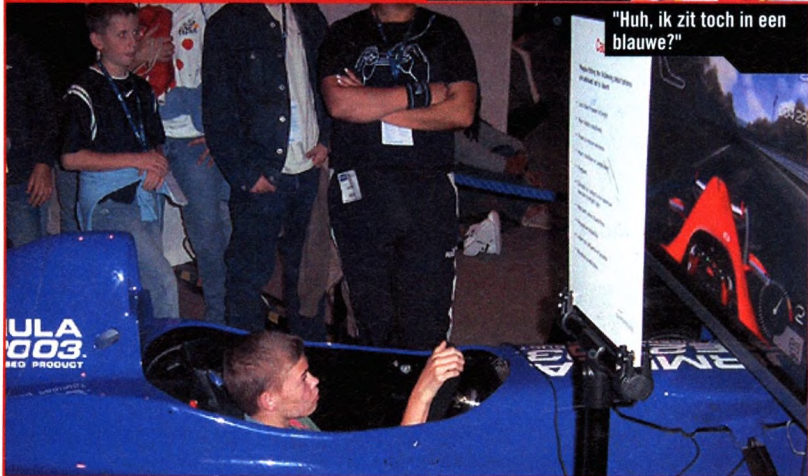
kwamen echt voor de games en speelden net zo veel als de heren, en dat hebben we nergens eerder gezien. De algehele vibe en prachtige mix aan gamers van alle seksen, leeftijden en huidskleur maakten dat we er van overtuigd zijn dat Sony z'n voorsprong voorlopig zal vasthouden. Gewoon omdat het bedrijf begrijpt dat je niet alleen goede games dient te maken om veel gamers te trekken. Image speelt een net zo grote rol.

"Cool man! En straks gaan we lekker in de ballenbak meiden in hun tieten knijpen!"



"Oké broertje, jij houdt haar benen vast en dan knijp ik in haar tieten."

"Huh, ik zit toch in een blauwe?"



NINTENDO OP DE ECTS



En dan zeggen sommigen dat je met die Eye Toy voor lul staat...

Nintendo had een stand buiten het Expo gebouw; een niet zo slimme zet aangezien het in Engeland 75% van de tijd regent... zo ook op 27, 28 en 29 augustus. En daar sta je dan met je geinige kartwagentjes, je grote scherm en je truck vol demopods. Best jammer dat er zo weinig mensen een nat kapsel overhadden voor Big N, want zo misten ze flink wat nieuwe titels. Laten we ze even kort doorneemen...

METAL GEAR SOLID TWIN SNAKES

Het spelen van een level van deze Kojima-game was net een déjà vu. We zaten gewoon de PSX-versie te spelen, alleen dan zonder grove pixels. Het is natuurlijk nog te vroeg om een echt goede conclusie te trekken, we hadden immers maar één level voorhanden, maar echt nieuwe gameplay-elementen zagen we niet. En daarmee zal MGSTS waarschijnlijk een game worden die alleen leuk is als je MGS 1 en 2 nog niet op de PSX en PS2 hebt gespeeld.



SNAKE vindt altijd wel ergens een lekkere hangplek.

MARIO KART: DOUBLE DASH

De topper van de beurs wat betreft Nintendo. De verborgen complexiteit die de Mario Kart serie altijd al kenmerkte wordt



Ach ja, vrouwtje vooraan in de file, vaste prik.

alleen maar verder uitgediept door de toevoeging van twee karakters in één wagentje. De kleurrijke werelden, de unieke (aan karakters gelinkte) powerups en de verslavende gameplay maken dit een geheide winner!

BILLY HATCHER

Deze platformer moet je gewoon wel leuk vinden. Wie wil er nu geen kippetje zijn en met een gigantisch ei rondrollen. Eeh? Nou ja, in ieder geval barst deze platformgame van de charme en inventiviteit en oogt ie ook erg lekker. En je weet het; een ei hoort erbij.



Zo, da's nog eens een strakke waterval!

PIKMIN 2

Pikmin was een sprankelende strategie-game die tegelijkertijd uniek was in zijn looks en uitwerking. Pikmin 2 borduurt voort op deel 1. Twee nieuwe Pikmin en een coöperatieve mode maken dat deze sequel genoeg nieuws biedt om de fans te plezieren. Wij kunnen in ieder geval niet wachten om weer met die vriendelijke bloemetjes aan de slag te gaan.

Nou dat Pikmin is effe flink op de schop gegaan zeg... Ik had 't bijna niet herkend.

**F-ZERO GX**

Waanzinnig snel, waanzinnig mooi en super verslavend. Meer woorden maken we er niet aan vuil aangezien je elders in deze PU de review vindt.

PAC-MAN

Leuk, die connectivity, maar meer dan een gimmick game kunnen we van de stippenhapper Pac-Man niet maken.

LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS

Hier worden we veel blijer van omdat je echt samen een avontuur beleeft en elkaar nodig hebt. Deze Zelda voor z'n viertjes oogt misschien niet next-gen maar de gameplay is tijdloos en overweldigend.

**1080 AVALANCHE**

Deze snowboarder heeft zeker potentie maar zal wel moeten buigen voor SSX 3 die eveneens op de GameCube uitkomt. Vooral grafisch zagen de karakters er nogal blokkerig uit. De grote pistes en het gevoel voor snelheid maken veel goed.

MAXIMO VERSUS ARMY OF ZIN PS2

De opvolger van Maximo: Ghosts To Glory heet Maximo vs Army Of Zin en is nu al een van onze favoriete games van volgend jaar. Waarom de game in hemelsnaam zo laat komt, mag Joost weten want de build die we speelden onder bezielende leiding van Capcom's CEO Tom Sekine voelde en speelde behoorlijk af.

Om te beginnen heeft het stoere riddertje (die er minder jongensachtig uitziet maar de game is nog steeds aantrekkelijk cartoony) al zijn moves uit de vorige game meteen al ter beschikking, van meet af aan dus. Je kunt dus gelijk lekker springen, hakken en combo's uitvoeren.

Sowieso legt het spel veel meer de nadruk op combat en minder op (frustrerende) springpuzzels. Platforms en jump & run speelt nog steeds een rol maar combat staat centraal. Je kunt nu namelijk ook moves en combo's aan el-

kaar linken, naast de nieuwe moves die er eveneens flitsend uitzagen. Je schild speelt wederom een belangrijke rol, deze kan nu niet meer kapot en er zijn verschillende type schilden; voor verschillende vijanden.

BOXERSHORT

Net als in deel 1 kun je letterlijk in je onderbroek komen te staan, alleen hebben de verschillende boxershorts daadwerkelijk een functie. Een short met hartjes zorgt ervoor dat je sneller levensbonussen krijgt, terwijl een onderbroek met dollartekens ervoor zorgt dat je meer gouden muntjes en schatten ontdekt.

Een andere simpele maar doeltreffende verandering is het feit dat wanneer je eenmaal een powerup of nieuwe move hebt gehaald, je deze altijd behoudt, ook als je dood gaat. Bovendien kun je nu overal saven. Thank god, want het save systeem uit

Ghosts To Glory was op zijn zachtst gezegd irritant.

KLAPPERTJE

Maximo is deze keer een echte ridder; dat betekent een nobele held die onschuldigen redt. Het leger van Zin – een soort ijzeren skeletrobots – plunderen namelijk menig dorpje en schreeuwende boerinnetjes in nood smachten naar je dappere optreden. Door dorpelingen te helpen krijg je veel extra's in de vorm van wapens, armour, muntjes en andere goodies. Een van de coolste features is de mogelijkheid om in Grimm – de dood met de zeis – te veranderen als je genoeg blauwe zielenenergie van de Zin bad-dies afhandig hebt gemaakt. Als Grimm ben je supersterk en nagenoeg onkwetsbaar. Ideaal tegen de vele levelbosses die het spel rijk is. Ik kan nu al zeggen dat dit echt een klappertje wordt begin volgend jaar!

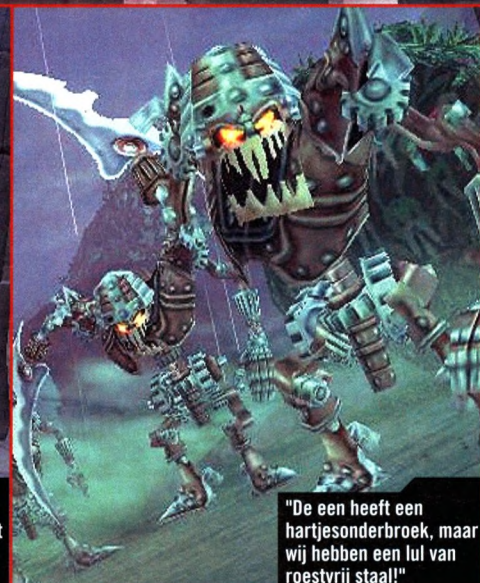
"Jezus man, je zit me aan te staren of ik in een boxershort met hartjes rondloop of zo!"



Uuuuhh...



"Kom op mannen, trek z'n broek uit. Het gerucht gaat dat ie een boxershort met hartjes aan heeft, dat wil ik zien!"



"De een heeft een hartjesonderbroek, maar wij hebben een lul van roestvrij staal!"

DEVELOPER: CAPCOM ■ PUBLISHER: EA ■ RELEASE: MAART 2004



YU-GI-OH!
 TRADING CARD GAME
 LEGEND OF
BLUE EYES WHITE DRAGON™

BOOSTER PACK

LEGEND OF BLUE EYES WHITE DRAGON

INSERT CARDS INCLUDE:
 1 RARE CARD IN EVERY PACK!

- 65 COMMON CARDS
- 17 RARE (1:1)
- 9 SUPER RARE (1:6)
- 10 ULTRA RARE (1:12)



www.yugioh-card.com



EA TOONT (TE) VEEL NIEUWE GAMES



Er valt nog een boel te sleutelen aan de nieuwe FIFA. Te beginnen met die idiote Kezman-sokken-look.

Electronic Arts besloot pas op het allerlaatste moment naar de ECTS te komen. Gelukkig deden ze dat desondanks wel overtuiging. Sterker nog, ze brachten van alle publishers de meeste nieuwe games mee.

Zo waren Need for Speed Underground, SSX 3, Medal of Honor: Rising Sun en FIFA 2004 voor het eerst speelbaar. Bij de eerste twee deden ze daar goed aan. Met name de nieuwe Need for Speed ziet er angstwekkend mooi uit.

De pret was echter een stuk minder bij MoH en FIFA. De eerste game zat vol bugs en FIFA 2004 was zo traag als een kudde slakken op een met lijm ingesmeerd stuk schuurpapier. En dat terwijl je twee meter verder een perfecte build van Pro Evo 3 kon spelen.

We waarderen het van EA dat ze ons de kans bieden om in een vroeg stadium met een titel te spelen maar aan dit soort beta's hebben beide partijen weinig. Het personeel van EA stond zich bijvoorbeeld drie dagen lang klem te verontschuldigen omdat MoH steeds vastliep.

Enkele opvallende feiten over EA

- In 2003 had EA ruim twintig titels die meer dan een miljoen exemplaren verkochten en vijf die meer dan vier miljoen keer over de toonbank gingen.

- Kerst 2002 mikte EA op vier plekken in de top tien, dit jaar op zeven!
- EA zal nooit een game a la Vice City maken, hoe goed ze die titel ook vinden. Dergelijk gebruik van geweld past volgens de baas van EA Europe, Gerhard Florin, niet bij EA.
- EA zegt zelf alleen nog een goede beat'em up te missen. Ook op racegebied dient nog het een en ander te gebeuren, maar men vertrouwt op de comeback van de nieuwe Need for Speed.
- Het is nog slechts een kwestie van tijd voordat EA meedoet aan Xbox Live. Men vindt de prestaties van Microsoft boven verwachting goed. Het komt nu neer op onderhandelen.



MoH zat nog vol met bugs, en dan kun je dus beter een lange broek aantrekken.



Aan Sakamoto kun je zien dat ie gameplay belangrijker vindt dan uiterlijk.

METROID PRIME 2!

In een hotel, om de hoek bij Earl's Court was niemand minder dan Yoshio Sakamoto beschikbaar voor interviews. Sakamoto is de grote man achter de oude Metroid series en Metroid Fusion op de GBA. En ook al heeft Retro Studios Metroid Prime ontwikkeld, Sakamoto hield als supervisor een scherp oogje in het zeil.

Tijdens ons gesprek met deze wijze Japanner kwamen we enkele zaken te weten over de nieuwe GBA titel Metroid: Zero Mission en het nog ver van ons verwijderde Metroid Prime 2. Voor die laatste is Sakamoto wederom supervisor maar ontwikkelt Retro de game.

MEER DAN REMAKE

Allereerste kwamen we te weten dat Metroid: Zero Mission voor de GBA veel meer wordt dan een remake van de oude Nintendo klassieker. Misschien niet qua looks maar wel qua gameplay. Zo zullen er waarschijnlijk meer savepoints komen en krijgen we nieuwe moves en wapens, waarbij zelfs uit Metroid Prime geciteerd wordt. Naast het veranderen in een bal, krijgt Samus er een hele nieuwe special ability bij. Metroid Prime 2 zal naast Samus ook een Dark Samus karakter kennen, en we zullen ook met dit mysterieuze karakter kunnen spelen!

NIET ONLINE

Sakamoto vindt de online hype te ver doorslaan. Iedere game moet maar online zonder dat daar altijd goed over wordt nagedacht, is zijn mening. Hij heeft zeker feeling met online gaming maar voor zijn eigen projecten zou dat dan een totaal nieuwe game behelzen. Hij is er van overtuigd dat Metroid een pure singleplayer game is en dat Metroid 2 niet online zal gaan.

Metroid Prime 2 komt wel degelijk voor de GameCube uit en niet voor de opvolger van de Cube, hetgeen alweer her en der sensatiebelust wordt gesuggereerd.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON PC / XBOX / PS2

Binnenkort zijn ze eindelijk terug van weggeweest; George en Nico. De twee hoofdrolspelers van de Broken Sword serie maken na een lange afwezigheid hun rentree en de adventure fans hebben zeker wat om zich op te verheugen. Het spel ziet er om te beginnen erg fraai uit en laat spelers puzzelen in de jungles van Congo, het romantische Parijs en kastelen in Praag. Dit alles vanwege een manuscript dat geheime informatie bevat omtrent een alomvattende duivelse kracht genaamd The Sleeping Dragon.

Niet vies van een avontuurtje gaan George en Nico (beide karakters zijn afwisselend speelbaar) op pad om een wereldwijde ramp te voorkomen.

Het spel is in 3D en kent een supersimpele besturing, vergelijkbaar met de laatste game uit de Monkey Island serie. Een van de pijlers van de vorige twee games was het gebruik van mythen en historische gebeurtenissen die (vrij geïnterpreteerd) door het verhaal verwen werden, hetgeen het avontuur en de gameplay zonder meer ten goede kwam. Ook hier lijkt dat weer het geval en we hopen dan ook snel deze draak uit zijn slaap te kunnen wekken.

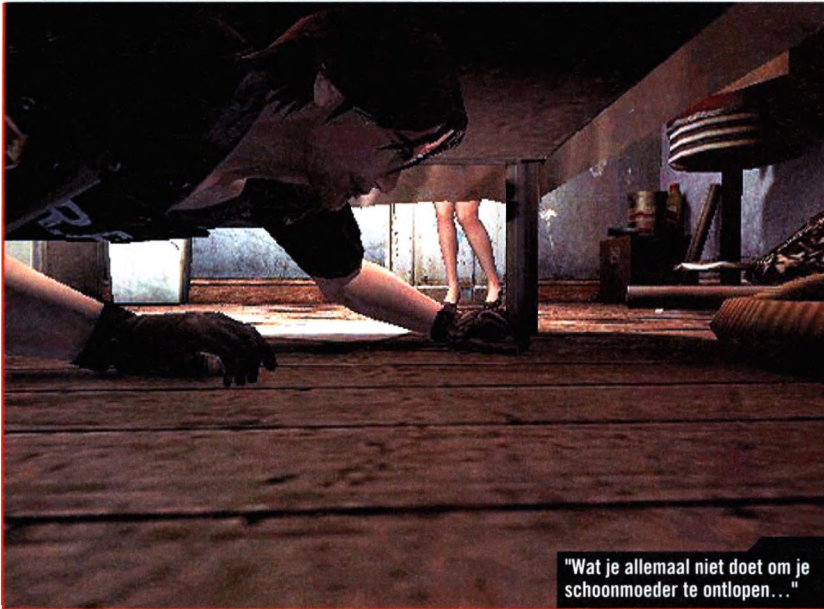


"Welke enorme lul heeft die draak wakker gemaakt?"



"Niet zo snurken eikel; je lijkt m'n schoonmoeder wel na twee wijntjes."

RESIDENT EVIL: OUTBREAK PS2



"Wat je allemaal niet doet om je schoonmoeder te ontlopen..."

Er staat een paard in de gang. Jaja, een paard in de gang...



Een van de hoogtepunten van deze ECTS was het bezoek aan het Capcom kantoor in Londen, op zo'n 15 minuten van de ECTS, waar we voor het eerst Resident Evil: Outbreak konden spelen. Voor de noobs, deze game is dus online en met z'n vieren probeer je zo snel mogelijk het avontuur uit te spelen. Je kunt elkaar helpen zombies te verslaan (of juist niet, al is dat erg flauw en uiteraard niet het uitgangspunt van het spel), springpuzzels makkelijker te maken of, indien een medespeler gewond is, deze ondersteunen.

SAMEN STERK

Je kiest uit acht verschillende karakters die stuk voor stuk specifieke eigenschappen hebben en hun eigen leven leiden. Als Jan in Amsterdam met een serveerster speelt krijgt hij dus andere tussenfilmpjes te zien dan wanneer J.J. in Canada op datzelfde moment met een cop zombies probeert te ontwijken, maar ze bevinden zich wel in dezelfde settings. Tenminste, als ze bij elkaar blijven en dat is wel de bedoeling want samen sta je sterker.... Mocht je bij een sprong bijvoorbeeld aan

een reling hangen dan kan een andere speler je optrekken. Hang je daar alleen te bungelen dan zul je een bizarre knoppencombinatie moeten inrammen hetgeen veel moeilijker is. Het ene karakter is beter in schieten, het andere in springen en weer een andere kan beter sloten openbreken. Overigens kun je ook gewoon een kamer inlopen terwijl je drie maten nog in een ander vertrek de boel aan het onderzoeken zijn.

REPLAY

De vraag is: hoe lang blijft zo'n game leuk? Lang, volgens Capcom omdat je online rankings krijgt wie de vijf episodes waarin het spel is opgedeeld, het snelst heeft uitgespeeld (als team). Ook omdat de belangrijke voorwerpen steeds random opduiken en je dus niet bij een nieuw spel al weet waar Sleutel A en Pistoel B ligt. En bovendien spelen de acht karakters behoorlijk verschillend. Gamers zullen dus de complete vijf scenario's met alle karakters willen spelen, zo beredeneert Capcom (Alhoewel J.J. behoorlijk gniffelde toen Jan voor de

waitress koos: "Je gaat toch niet met een wijf spelen?"). De game is overigens ook offline te spelen maar dat is een stuk minder interessant schatten wij zo in. Opvallend is het feit dat, als je dood gaat in het spel, je als zombie nog even door kunt spelen om je voormalige teamleden ook te besmetten. Overigens ben je niet zomaar een zombie. Een infectiemeter toont in procenten in hoeverre je besmet bent; pas bij 100% verander je in een zuch-

tende zombie. Daarvoor kun je jezelf nog helpen door bepaalde kruiden te eten, waarna je infectie weer afneemt. En dan het slechte nieuws: het is nog zeer onzeker of de game überhaupt wel online gaat in Europa. In Japan en de VS zijn de zaken rond maar in Europa heeft Sony zijn zaakjes nog niet goed voor elkaar. We balen hier flink van en het wordt tijd dat Sony Europe, network gaming eens serieus gaat aanpakken anders loopt het uit op een groot fiasco!

UBI SOFT DOET GOEDE ZAKEN

Ubi Soft ging naar huis met een tas vol ECTS Awards en als je naar hun line-up kijkt (alles was speelbaar), lijkt dat ook niet meer dan terecht. Far Cry ziet er wéér mooier uit en speelt waanzinnig, XIII rijpt als een parel in een oester, Beyond Good & Evil blijft verleidelijk (ook met een nieuwe Jade) en Prince Of Persia lijkt gamers van alle lagen en achtergronden aan te

spreken. Het is een van de sterkste line-ups van komend najaar met drie nieuwe Intellectual Properties' die gemakkelijk tot franchise zouden kunnen evolueren. Wat Ubi heeft gedaan met Splinter Cell was dus geen uitzondering van het Frans-Canadese bedrijf dat bezig is met een enorme opmars naar de status van top publisher.



"Kom maar met mij mee naar huis jongen. Dan zal ik je troosten, zoals je nog nooit getroost bent."

DEVELOPER: CAPCOM • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • RELEASE: MEI 2004



Veel publishers zijn inmiddels wanhopig op zoek naar de ketel met toverdrank waar Ubi Soft in is gevallen.

WWF SMACKDOWN: HERE COMES THE PAIN PS2 / XBOX

We doen weinig aan wrestlinggames (te veel gasten op de redactie die het niet snappen, de sukkels – J.J.) maar de nieuwe Smackdown konden we niet onopgemerkt aan ons voorbij laten gaan. Waar

veel games uit het verleden sneuvelen door een gebrekkige besturing, voelt dit spel echt super aan. J.J. speelde een half uur met zijn held Goldberg en liet gasten als Rob van Dam

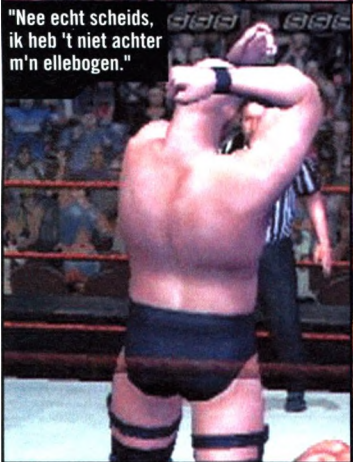
en The Rock alle kanten van de ring zien. De ene move na de andere toverde hij uit de PS2-controller. En tja, die speciale Bra & Panty's match maakt natuurlijk ook erg nieuwsgierig.



Nou ja, zolang ie er maar niet bij smakt.



Jongens dat doet zeer hoor, als je in één keer iemands snor eraf trekt.



"Nee echt scheids, ik heb 't niet achter m'n ellebogen."



Gek hè, ik moest bij dit plaatje meteen denken aan de cup met de grote oren.

DEVELOPER: JAKKS • PUBLISHER: THQ • RELEASE: NOVEMBER

EUROPESE GAME AWARDS

Elk jaar worden op de ECTS, awards uitgereikt voor de beste games van het jaar en van de show. Wij deden dit jaar niet mee, en meteen was er geen Benelux Awards. Oftewel... we zijn onmisbaar!

LANDEN KEUZES

- Groot-Brittannië: Pro Evolution Soccer 2, Konami
- Frankrijk: Battlefield 1942, Electronic Arts
- Duitsland: Splinter Cell, Ubi Soft
- Italië: Mafia, The Gathering
- Spanje: GTA: Vice City, Rockstar
- Scandinavië: Battlefield 1942, Electronic Arts

Edge Award: Viewtiful Joe, Capcom
 Beste console 2003: Xbox
 Beste publisher 2003: Nintendo

'BEST OF SHOW' AWARDS

- Beste PC Game: Far Cry, Ubi Soft
- Beste Console Game: XIII, Ubi Soft
- Beste Handheld Game: Advance Wars 2: Black Hole Rising, Nintendo
- Beste Online Game: Everquest II, Ubi Soft
- Overall Beste Game: XIII, Ubi Soft



SONY GOES DOGGY STYLE! PS2

Een van de meest weirde games op de PS Experience was Dog's Life waarin je een... hond speelt. Je speelt de viervoeter Jake die op zoek is naar zijn verdwenen vriendinnetje Daisy. Als hond kun je kuilen graven, blaffen, geuren ruiken, gebied afbaken (pissen dus), grommen, rennen en nog veel meer typische doggy stuff. Je gaat een flinke reis tegemoet en onderweg ontrafel je een boosaardig complot. Verschillende queesten en minigames maken dat je je niet snel zult vervelen en je kunt het spel helemaal in eigen tempo afwerken, waarbij een GTA-achtige vrijheid het spel nog meer charme geeft. Martin Gaus doet gelukkig niet mee in deze PS2 titel...



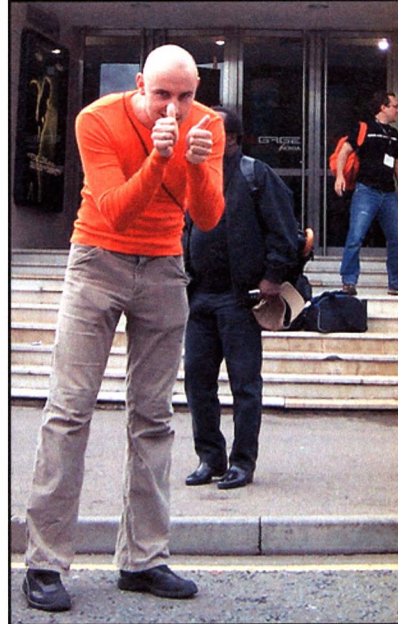
Als echte dierenliefhebber rijdt mevrouw natuurlijk in een Honda... hoewel een Panda, Mustang, Kever of Jaguar ook mag natuurlijk.

DEVELOPER: FRONTIER DEVELOPMENT
 PUBLISHER: SCE
 RELEASE: OKTOBER/ NOVEMBER

JAN

TOP 3
 Maximo: Army Of Zin (PS2)
 PlayStation Experience
 Far Cry (PC)

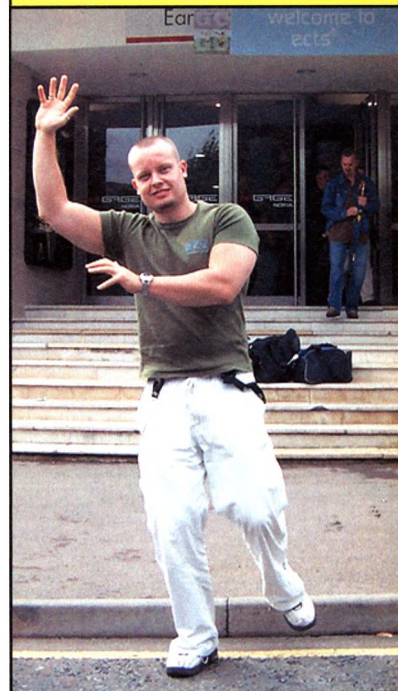
FLOP 3
 Half-Life 2-niet speelbaar
 Network gedoe rond RE: Outbreak
 Geen Sony Party



J.J.

TOP 3
 Pro Evolution Soccer 3 (PS2)
 PlayStation Experience
 Unreal Tournament 2004 (PC) / Chrome (PC)

FLOP 3
 Waar waren de party's?
 Broodjes van British Airways
 Het weer





PLAY LIVE AND BECOME A LEGEND.

Maak je eigen unieke 'Gamertag' aan en bouw een reputatie op in iedere Xbox Live game die je speelt.

LEER JE VRIENDEN KENNEN

In de 'Friends List' kun je zien of je vrienden online zijn om mee te doen.

HAAL MEER UIT JE GAMES

Download extra levels, wapens, auto's, maps en personages.

ONTMOET JE GELIJKE

Vind tegenstanders op jouw niveau dankzij de 'OptiMatch™' optie.

PRAAT TERWIJL JE SPEELT

Met de Xbox Communicator praat je hands-free terwijl je online tegen anderen speelt.

WIL JE MEER WETEN OVER XBOX LIVE? GA NAAR WWW.XBOX.COM/NL/LIVE

XBOX
LIVE

MIDTOWN MADNESS 3 CHALLENGE



Xbox en KPN presenteren de Midtown Madness 3 Challenge. Schrijf je nu in!

Van 16 oktober tot en met 12 december kun je wekelijks vanuit je luie stoel, via Xbox Live, aan de Midtown Madness 3 Challenge races deelnemen. Ga naar www.mm3challenge.nl. Schrijf je in en word een MM3-legende. Maak kans op vette prijzen: een coole Xbox scooter, een kart-avond met 10 vrienden, een mountainbike en de nieuwste games.

Heb jij genoeg in huis?

Heb je nog geen Midtown Madness 3, Xbox Live of ADSL van KPN ga dan ook naar www.mm3challenge.nl. Daar kun je met een aantrekkelijke korting Midtown Madness 3, de Xbox Live Starter Kit en/of ADSL aanschaffen.



XBOX
LIVE

Voor Xbox Live heb je nodig: een Xbox console, een breedband internetverbinding, een geldige creditcard en een Xbox Live Starter Kit (bevat een jaarabonnement voor Xbox Live, Xbox Communicator headset en 3 Xbox Live enabled demo-games).

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

BACKYARD WRESTLING

DON'T TRY THIS AT HOME

"The bloodiest game ever!" - Max Magazine

"BYW promises to kick all other wrestling games hard in the nuts" - C&VG



**PARENTAL
ADVISORY**
EXPLICIT CONTENT

PlayStation 2

XBOX

eidos

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. © Eidos, 2003. Published by Eidos, 2003. Developed under license from Backyard Wrestling, Inc. Developed by Paradox Development. The Backyard Wrestling format, characters, artwork etc © 1998 Backyard Wrestling, Inc. All Backyard Wrestling logos and artwork are trademarks of Backyard Wrestling, Inc. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All Rights Reserved.

REVIEWS

■ *Opvallend veel positieve reacties op onze nieuwe rubriek 'Still Playing' waarmee Boris vorige maand de spits afbeet. Deze maand neemt Jeroen het stokje over met Doshin The Giant en ook andere redacteuren hebben al gemeld van die 'ouwe' juweeltjes te koesteren. We zijn benieuwd.*

Een rubriek die je in dit nummer niet aantreft is Judge Ed. Aan de ene kant hadden we niet echt grote meningsverschillen afgelopen maand en dan kom je toch al gauw een beetje geforceerd tot een onderwerpkeuze, aan de andere kant waren de reacties op het PU-forum over de Judge de laatste tijd nogal wisselend. Maar wellicht dat er volgende maand weer een zitting is....

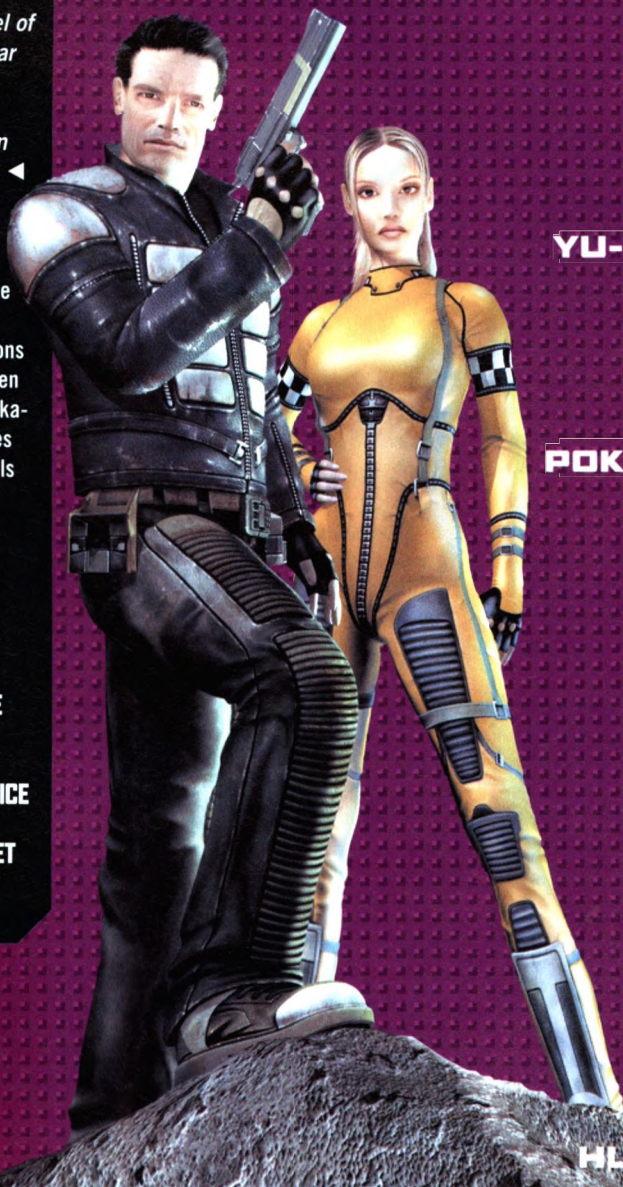
In het verlengde daarvan, en omdat we sowieso weer eens op orde op zaken willen stellen, hebben we het idee opgevat om het volgende nummer weer eens een ouderwetse PU-enquête te houden, waarin jullie kunnen aangeven welke rubrieken goed zijn, wat weg moet en al die andere dingen die wel of niet deugen aan de PU. Denk er maar vast eens over na...

En o ja, bijna vergeten; vier Gold Awards deze PU, een platformer, een racer, een footie en een... golfgame. ◀

DE CIJFERS

Ons bedrijf (VNUBP) bestaat 20 jaar deze maand. 'Big deal', zal je zeggen, en zo denken wij er ook over. Toch werd aan ons gevraagd of we met z'n allen meedachten over een sportief evenement dat in dat kader gehouden zou worden. De suggesties varieerden van 'diep triest' tot 'zucht, als dat eens zou kunnen...'

- 00-10 MIDGETGOLF
- 10-20 BOWLEN
- 20-30 KLOOTSCHIETEN
- 30-40 WATERFIETSEN
- 40-50 VISWEDSTRIJD
- 50-60 RUGBYDUEL TEGEN DIRECTIE
- 60-70 PAINTBALL
- 70-80 NAAKTZWEMMEN MET DE MEISJES VAN KLANTENSERVICE
- 80-90 KARTEN
- 90-100 110 METER KUNSTNEUKEN MET VERSIERDE LUL



F-ZERO GX

CHROME

FREEDOM FIGHTERS

THE SIMPSONS HIT & RUN



PRO EVOLUTION SOCCER 3

SUPER MARIO ADVANCE 4

HOMEWORLD 2

VOODOO VINCE

AGE OF MYTHOLOGY: TITANS



TIGER WOODS PGA TOUR 2004

MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS

SSX 3

COMMANDOS 3

AJAX CLUB FOOTBALL

CONFLICT DESERT STORM 2

FIRE DEPARTMENT

UNLIMITED SAGA

YU-GI-OH: DUNGEON DICE MONSTERS

CHAOS LEGION

GHOST RECON: ISLAND THUNDER

NFL FEVER 2004

POKÉMON PINBALL RUBY & SAPPHIRE

XIII

FINAL FANTASY TACTICS

HALO

FIFA 2004

FREAKY FLYERS

BIONICLE

FREESTYLE METAL X

BOMBERMAN KART

PINOBBE

RUGBY 2004

KING OF ROUTE 66

YU-GI-OH: DUELIST OF THE ROSE

HUNTER THE RECKONING WAYWARD

Eigenlijk verdient geen enkel racespelletje 92 punten; F-Zero GX is dan ook meer dan dat.



F-ZERO

'Genotsmiddel poep, oftewel dope shit'

Ach gut meisje, was die meneer in die blauwe gemeen aan 't afsnijden? Foei toch.



Wie niet achter mij is, is tegen mij!"



■ **Nagoshi is de man. Zijn Daytona USA is een van de tofste arcadecers aller tijden en met Monkey Ball leverde hij Cube-bezitters een van de puurste en meest originele spellen van de huidige generatie. Het is dan ook niet vreemd dat Nintendo hem het wat lastige F-Zero-project toeschoof. Die klus bleek hem op het lijf geschreven.**

Net als in Monkey Ball stuit je in F-Zero GX al snel op hoge weerstand. De kantjes eraf lopen en zonder al te veel sores naar het eindbeeld racen is er niet bij: dit spel is Moeilijk, en die hoofdletter M staat er niet voor niets. Enkele Amerikaanse sites en bladen hebben het veeleisende karakter van deze futuristische racer beloond met strafpunten, waaruit maar weer eens blijkt dat niet iedere gamerecensent zijn vak verstaat. De hoge moeilijkheidsgraad is juist een van de grootste charmes van F-Zero GX, al kost het je misschien wat vloekende frustratie voordat je dit kunt accepteren.

GEEN MISKOOP

F-Zero GX begint vrij gemakkelijk en dat geldt zeker als je wel eens eerder aan F-Zero hebt gedaan. Je plaatst de disc, sluit het deksel en

na de eerste oeh's en ah's vanwege die hele fijne en supersnelle beeldjes, concludeer je voorzichtig al een beetje dat je geen miskoop hebt gedaan. Je botst nog wel wat vaak met vangrails en medecoureurs maar toch heb je aan het eind van een avondje racen op het gemakkelijkste niveau waarschijnlijk de eerste twee cups wel gewonnen. Misschien heb je zelfs ook al één of twee missies in de Story mode voltooid. Na nog een laatste speelsessie - die je niet veel oplevert - trek je je ogen met moeite bij het beeldscherm vandaan om even op de klok te kijken. Aanvankelijk kun je niet meer zien wat nu de grote of de kleine wijzer is en de cijfertjes dansen in cirkels om elkaar heen. Dit lichtelijk veront-

rustende fenomeen zou best eens te maken kunnen hebben met het feit dat je tijdens het spelen van F-Zero minder met je ogen knippert dan een oogarts gezond zou vinden. Nadat je gapend je ogen hebt uitgewreven, kun je je blik op de klok eindelijk genoeg scherp stellen om erachter te komen dat je wat langer hebt gespeeld dan je eigenlijk van plan was. Tijd om te slapen, morgenavond ga je wel weer verder. Hopelijk speel je 'm morgen nog niet helemaal uit, denk je je mee maar voldaan de trap oploopt. Maar goed, anders kun je altijd nog wel wat kloten met die Time Trial of zo.

DEFENEN

De volgende avond gaat het allemaal een stuk lastiger. Je komt er-

achter dat de game je al snel niet meer toestaat om je rammend en raggend naar de koppositie te werken en dat de optimistische tactiek van de vorige avond (zodra je turbovermogen hebt, er ook gebruik van maken!) niet zo goed meer werkt. Vanaf dat moment is de Practice mode je vriend. Je MOET veel oefenen, al was het maar om in de circuits met veel gaten en jumps niet al te vaak in de diepte te lazeren. Ook is het in de zwaardere races niet mogelijk om de koppositie met 'gewoon' stuurwerk te bereiken, laat staan vast te houden. Jazeker, het is tijd om je de glijdende (met L-knop of R-knop) en schuivende (met L-knop én R-knop) bochten meester te maken, en dan wordt het ineens ook zaak om ken-



Een dikke 1200 km/uur. Nou dat ik wil ik 'm weleens zien doen met een caravan er achter.



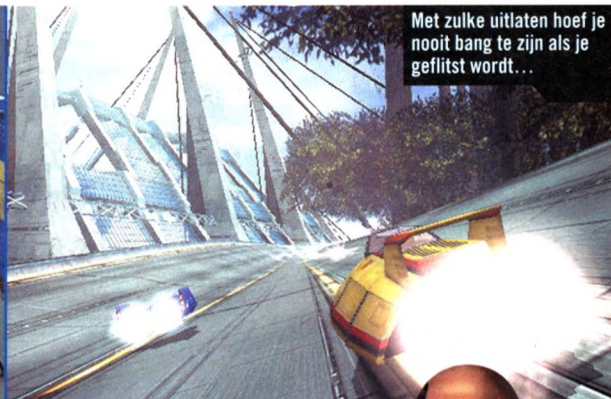
'Die van mij is heel zuinig', sprak dat blondje laatst. 'hij verbruikt elke keer niet meer dan een volle tank'.



JURJEN

GW

"Broemm, Brmmmm: als mijn moeder boodschappen doet, krijg ik altijd een Euro voor de machine op 't pleintje."



Met zulke uitlaten hoef je nooit bang te zijn als je geflitst wordt...



Als u niet boven de 1000 km/uur durft te gaan, heeft u hier niets te zoeken... mevrouw.

975 km/h

nis te nemen van de verhouding body-acceleratie-topsnelheid die voor ieder voertuig weer anders is. Zoals gezegd is de turbo-balk ook niet van het soort dat je moet uitknijpen zodra er iets in zit, het is zaak om iedere centimeter energie optimaal te benutten, waarbij je extra energie kunt verdienen door

zin wel krijgt als je begint te spelen. Luister, het woord geniaal wordt te vaak gebruikt om de baanontwerpen te kunnen beschrijven en dus noem ik ze maar briljant. Ieder traject kent zijn eigen kenmerkende knelpunten en heerlijkheden, waarbij gimmicks niet zijn toegevoegd als gimmicks, maar omdat ze werkelijk iets aan de spelervaring toevoegen. En die graphics... oh la la die graphics... maar laten we het jubelen even onderbreken voor een stukje kritiek.

MINPUNT

Grootste en wat mij betreft enige minpunt is dat Nagoshi je tegenstanders een klein voordeel heeft meegegeven in de hoop de zenuwslopende actie nog, eh, zenuwslopend te maken. Zodra je op kop ligt, lijken de achterblijvers ineens

"HET WOORD GENIAAL WORDT TE VAAK GEBRUIKT DUS NOEM IK DE BAANTWERPEN MAAR BRILJANT."

vijanden van de baan te rammen, iets dat je in de allermoeilijkste fases weer optimaal moet beheersen om nog een kansje op een hoge notering te maken.

BRILJANT

En zo ben je dus spelenderwijs gegroeid van rechtoe-rechtaan coureur, via behendigheidspurist en turbostrategie tot autosloper en wordt het zaak om al deze kwaliteiten gedoseerd af te wisselen om in de ultieme uitdagingen het goud te claimen.

Pfff, ik weet niet of ik wel zin heb om al die moeite te doen, hoor ik je al twijfelen en laat ik je dan ook meteen maar even vertellen dat je die

over onbepaalde turbo's te beschikken en dus kost het vaak moeite om de eerste positie vast te houden. Van mij hadden ze dit denkbeeldige elastiek tussen mijn voertuig en dat van mijn achterliggers niet hoeven vastknopen. Ik vind het helemaal niet erg om een veilige afstand tussen mij en de rest van het peloton op te bouwen, zodat ik bij het inzetten van de laatste ronde in ieder geval zeker weet dat ik de eerste positie ga claimen en mijn hartslag dus weer naar een wat gezondere frequentie kan zakken. De bedoeling is waarschijnlijk geweest om de spanning tot de laatste meters in de race te houden. Nu ja, dat is gelukt.

CAMEO'S

Het is dat een gewoon mens er niet op let, anders zal ook hij ze zien: transparante wolkjes en beeldbuigingen die drukgolven suggereren, vonkjes die net iets dichter of donkerder worden naarmate je snelheid verandert en elektrische ontledingen die flitsende strepen over de baan trekken.

Wat wel meteen opvalt zijn de betoverend mooie, zeer rijk gedetailleerde omgevingen, de dertig wagens die als een kudde dolle koeien op elkaar inbeuken en de imposante zestig beeldjes per seconde waarmee dit alles op je netvlies wordt geprojecteerd.

Jazeker, Nagoshi heeft zijn best gedaan en de beeldvulling die hij uit de kleine kubus weet te toveren, is goed voor een van de meest overweldigende spelervaringen aller tijden. Je ziet ook duidelijk terug dat Nagoshi zich vereerd voelde deze F-Zero te mogen maken, waarbij hij als verstokte Nintendo-fan de game voor zijn zielenbroeders heeft volgepropt met toffe cameo's, waarvan ik voor de echte Nintendoids de gouwe ouwe R.O.B., ene James McCloud en Mr. EAD hier even wil noemen.

COMPLEET

F-Zero GX is zo compleet als je van een klassieker mag verwachten met onder andere een optionele 60Hz mode, uitgebreide garage-opties om een eigen wagen te creëren en deze te beplakken met zelfontworpen emblemen, de mogelijkheid om ghosts en replays op te slaan en last but not least de optie om met twee tot vier spelers tegen elkaar te racen op een gesplitst scherm.

Genotsmiddel poep oftewel dope shit, nog beter dan verwacht.



SCORE **72**GRAPHICS **8**REPLAY **7**GAMEPLAY **7**

Chrome heeft waanzinnig veel potentie die slechts ten dele wordt benut. Wat rest is een degelijke shooter die vooral snipers en snoopers van eyecandy zal aanspreken.



heb je echt het idee midden in een dichtbegroeid bos te tijgeren. De draw distance is enorm en de verschillende wachttorens die in de levels opduiken, vormen een sniper-heaven. Bizar mooi. Soms moet je van A naar B rennen en dat duurt daadwerkelijk even, waardoor het gevoel van schaal perfect naar voren komt.

Helaas wordt het strategisch en spelinhoudelijk niet volledig benut. De stoere voertuigen die zich aan-

De vijanden geven overigens goed partij, strafen voortdurend en de fysics zijn briljant. Schiet een guard van een reling en hij tuimelt krijsend naar beneden om vervolgens in de kreukels nog even door te glijden als ie op een schuine ondergrond terecht komt. Petje af.



"Heerlijk zo'n broodje aardbeienjam maar het geeft wel een smerboel als je je helm niet afdoet."

CHROME

Stapperdestap daar kom ik aan met mijn chromen schoentjes aan. Klosserdeklos nog heel laat stampen de schoentjes door het bos



■ *Passeerde vorige maand het Tsjechische Chaser de revue, nu verschijnt Chrome ten tonele. Weer een shooter uit Oost-Europa boordevol potentie.*

In Chrome speel je een bountyhunter in de verre toekomst die voor grof geld, verschillende klusjes opknapt voor uiteenlopende organisaties. Wraak speelt ook een rol want een voormalig collega heeft je ooit verraden en is nu ingehuurd als wandelende moordmachine door een mysterieuze opdrachtgever.



"U denkt misschien aan een midlife crisis, maar als zij geen sex meer wil zolang ik niet op z'n minst op de oneven dagen de afwas doe, heb ik 't wel gehad met onze relatie."

dienen zijn of te langzaam, of je zit op een rails, of je mag maar heel kort met de speeders en coole bug-

MIGRAINE

Na ieder level, krijg je implantaten. Ze verbeteren je prestaties maar dat gaat niet zo ver als bij Deus Ex. Denk aan tijdelijk inzoomen (zonder zoomlens), beter richten, sneller rennen, meer schade incasseren en door muren heen kijken. Gebruik je deze implantaten te lang dan raakt een blauw metertje overvol, krijg je een pijnscheut en ziet even alles zwart.

In de praktijk zul je dus steeds één skill per keer gebruiken. Gebruik je ze tegelijkertijd dan is de meter zo vol en krijg je weer een migraine-aanval. Ook dit is een op zich toffe feature die je veel langer wilt gebruiken maar het spel staat dat niet toe. En dat is volgens mij de verkeerde benadering. Dit geldt ook voor de voertuigen en de (prachtige) open ruimtes. Er was veel meer uit te halen maar dat heeft Techland niet gedaan.

Nu hou je een goede, lang speelbare shooter over die met iets meer denkwerk héél goed had kunnen zijn... ◀

"ER WAS VEEL MEER UIT TE HALEN MAAR DAT HEEFT TECHLAND NIET GEDAAN."

Alles draait om het delven van chroom; vergelijkbaar met de goudkoorts ten tijde van het Wilde Westen. Machtige organisaties gaan tot het uiterste om als eerste chroom-aders te claimen. Het vormt een aardig decor.

OUTDOOR

De makers hebben allerlei elementen in het spel verwerkt die we weliswaar al kennen, maar nog niet eerder zó samenkwamen. Om te beginnen zijn er de gigantische outdoor levels. De vegetatie is na Far Cry de mooiste die ik tot nu toe heb gezien. Zie je in Halo af en toe een boompje staan, in Chrome

gy's rijden. Dit doet pijn en ik verlangde meteen naar de Warthog uit Halo; waarmee ik vrijelijk over heuvels kon crossen.

KREUKELS

Chrome speelt kwistig leentjebuur bij Deus Ex. Zo is er een inventory waardoor je in de praktijk nooit meer dan twee wapens (meestal een pistool en een type geweer) meedraagt plus nog wat granaten, dozen munitie en health. De wapens zelf zijn cool, vooral de uzi met demper. Onderweg kun je overigens wel wisselen van wapen door guns op te pikken van tegenstanders en andere achter te laten.





Freedom Fighters lijkt op het eerste gezicht een grote hoop bagger maar ontpopt zich tot een super vermakelijke actie game.

GRAPHICS

8

REPLAY

7

GAMEPLAY

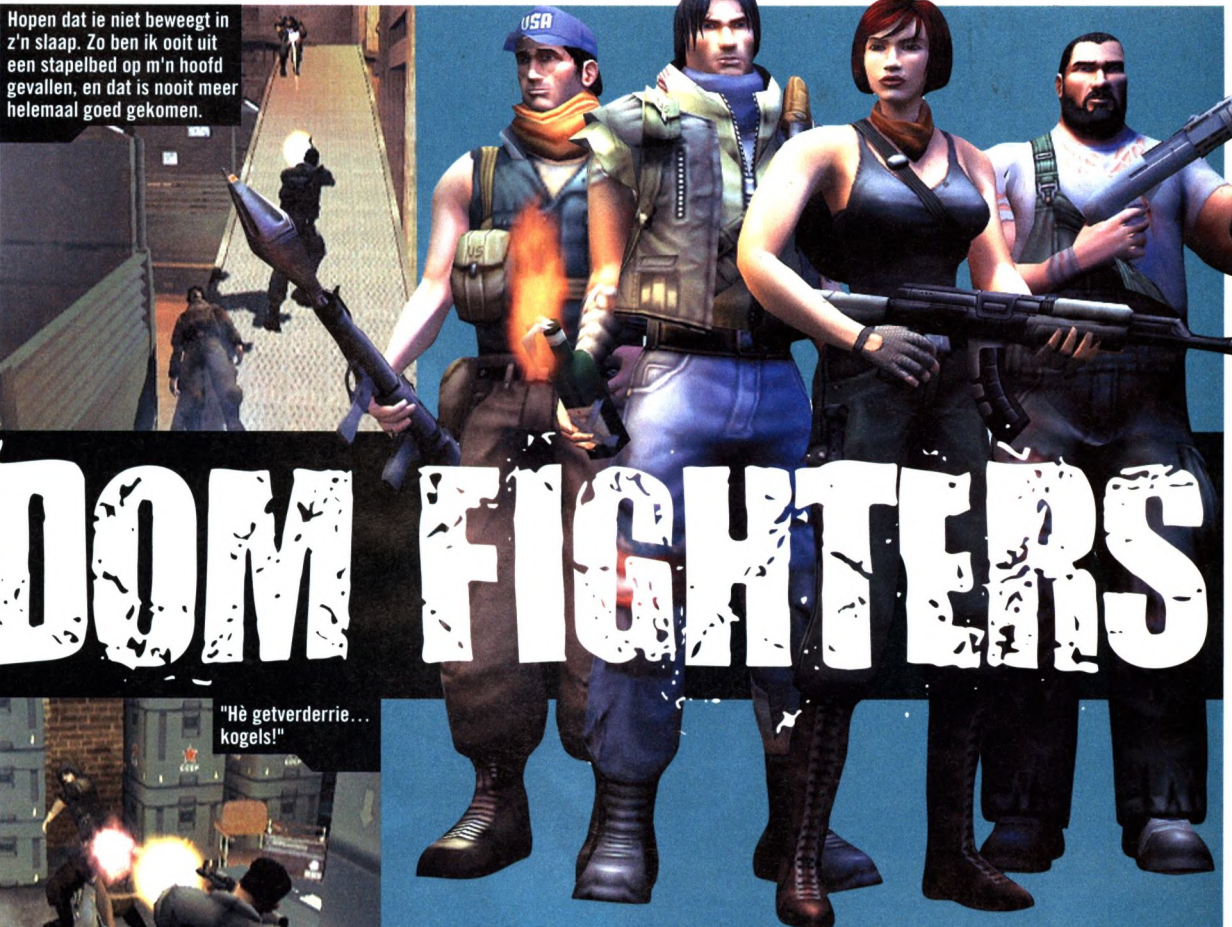
7

71 SCORE

■ *Op het eerste gezicht denk je 'wat is dit voor kutspel dat er nu weer in mijn Xbox zit?' maar misschien krijg jij, net als ik, na verloop van tijd ook het gevoel dat deze game eigenlijk vet lachen is...*

Het verhaal van Freedom Fighters krijgt van mij een 10 voor originaliteit. Het gaat zo: de Russen zijn terug, ze zijn sterker dan ooit en vallen Amerika binnen. New York wordt veroverd en jij, als dappere loodgie-

Hopen dat ie niet beweegt in z'n slaap. Zo ben ik ooit uit een stapelbed op m'n hoofd gevallen, en dat is nooit meer helemaal goed gekomen.



FREEDOM FIGHTERS

ter, besluit om een echte Freedom Fighter te worden en de stad te bevrijden.

Er ligt een heerlijk dikke laag Amerikaanse cliché retoriek bovenop het spel waardoor de game een super grappige cynische ondertoon krijgt. Iets wat ze in Amerika zeker niet zullen opmerken nu ze verblind zijn door hun 9/11-war on terrorism bullshit.

De Deense developer IO Interactive weet in ieder geval precies de vinger te leggen op dit fenomeen en de titel alleen al tovert een smile op mijn gezicht. Gewoon omdat je weet dat het allemaal een persiflage is.

SHOOT OUT HEAVEN

Verder kent het spel naast het verhaal weinig diepgang. In een serie missies moet je proberen het respect van je manschappen te winnen en na elke geslaagde operatie kun je een extra Freedom Fighter rekruteren die je opdrachten kan geven. De kracht van deze game zit hem in



"Hè getverderrie... kogels!"

de shoot-outs. Die zijn vaak lang en spannend en samen met je manschappen zul je flink aan de bak moeten om de Russen de stad uit te jagen. Het leuke is dat je zelf als een soort Rambo aan de bak kunt maar met een paar simpele drukken op de knop kun je ook je manschappen opdracht geven om een specifiek doel aan te vallen of naar een bepaalde plek te gaan en daar ieder-

Vaak zul je overigens merken dat het makkelijker is om in je eentje aan de slag te gaan dan om je ook nog eens bezig te houden met wat je manschappen allemaal aan het uitspoken zijn.

ZWAKKE PLEKKEN

Deze game kent twee zwakke plekken. In de eerste plaats de A.I. van de tegenstanders en van je manschappen. Die is echt belabberd. Zo erg dat je je af en toe echt afvraagt of er überhaupt wel A.I. in de game zit. Daarnaast worden de vijandelijke soldaatjes gewoon gerespawnd. Er komen auto's langsrijden die je niet kapot kunt schieten waar steeds weer nieuwe soldaten uit



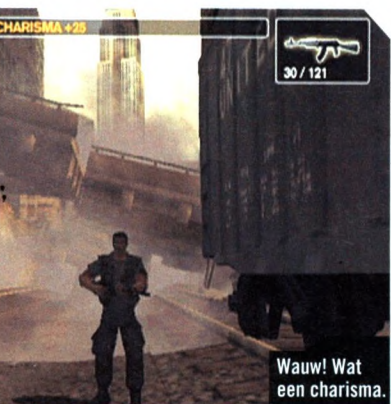
"Hallo, is dit soms de slaapzaal? Nou dan kom ik effe de lakens uitdelen!"

nooit de zoom op je gun hoeft te gebruiken; het is gewoon rennen en knallen geblazen. Het is misschien allemaal net iets te simpel maar tot dat de nieuwe Syphon Filter uitkomt zul je het hiermee moeten doen. ◀

" AF EN TOE VRAAG JE JE AF OF ER ÜBERHAUPT WEL A.I. IN DE GAME ZIT."

een af te knallen... of ze worden kapot geschoten natuurlijk. Als dat gebeurt, kun je gewoon de eerste de beste Freedom Fighter die in de buurt staat rekruteren of je kunt je kameraad met een medikit weer tot leven wekken.

springen. Dit maakt de game onnodig frustrerend want het is geen pretje om de hele tijd dezelfde mannetjes te moeten afknallen. Bovendien is het zonde van je ammo. De game heeft een auto-aim feature die het zo goed doet dat je eigenlijk



Wauw! Wat een charisma.



FULL-SCREENSHOT

ARE YOU DARING ENOUGH TO CHALLENGE THE UNLIMITED SAGA?



FOR THE FIRST TIME OUTSIDE JAPAN!

FINAL FANTASY X-2

Eternal Calm

FINAL FANTASY X-2: Prologue

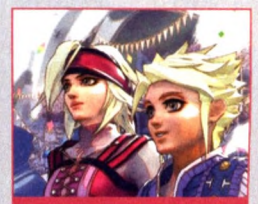


Laura. 30 years old
Ex-Pirate

AKITOSHI KAWAZU Presents

UNLIMITED SAGA™

12+
www.pegi.info



BE MASTER OF YOUR OWN DESTINY AS YOU DISCOVER THE LEGEND BEHIND THE SEVEN WONDERS!

INCLUDES A PREVIEW TRAILER OF FINAL FANTASY X-2 AND THE
EXCLUSIVE MOVIE "ETERNAL CALM, FINAL FANTASY X-2: PROLOGUE"

SQUARE ENIX™

ATARI

© 2002, 2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. UNLIMITED SAGA and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co., Ltd. ILLUSTRATION / Tomomi Kobayashi CHARACTER DESIGN / Yusuke Naora. © 2002, 2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. FINAL FANTASY and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. The SQUARE ENIX logo is a trademark of Square Enix Co., Ltd. Published by Atari Europe.

Deze kruising tussen Grand Theft Auto en The Simpsons werpt zijn vruchten af. Goed werk van Radical Entertainment.



'Naast pil, spiraaltje, vrome knot, condoom, roestvrij slot, bestaat er ook een natuurlijk middel tegen kroostrijk zin-genot. Dus Lisa als wij nóg eens gaan: Trek jij dan weer die tuinbroek aan? [Vrij naar Lévi Weemoedt]



'Hoe ik mijn haar ook kam, bij kaars- of neon-licht: wat er ontstaat is nooit een eigentijds gezicht.'



'Wie meiden wil versieren zonder veel geouwehoer, koopt een Ferrari of een Laguna Grand Tour.'

Springfield zit in de problemen en jij moet de bevolking gaan helpen in de eerste fatsoenlijke The Simpsons game ooit gemaakt!

Het is eigenlijk best wel vreemd maar er is nog nooit een goede The Simpsons game gemaakt. De afgelopen jaren hebben we de ene slechte kartgame na de andere neppe shooter voorbij zien komen. Vreemd temeer omdat je toch zou zeggen dat het niet zo moeilijk moet zijn om de uitgesproken humor van The Simpsons te gieten in een gameformat waarvan je niet gelijk een slappe lul krijgt uit verveling. Maar het tij is gekeerd; er is uiteindelijk een developer opgestaan die niet alleen maar aan geld denkt en

gewoon aan de slag is gegaan met de bekende stijl, characters en sfeer van The Simpsons.

Voor het gemak hebben ze even de gameplay van de best verkochte game aller tijden geleend. Het resultaat is een hele vreemde Vice City kloon die na een uurtje of twee spelen zijn ware gezicht laat zien. Een lachend gezicht, wat zeg ik, een schaterlachend gezicht.

JATWERK

Springfield zit in de problemen. Het rustieke stadje wordt overspoeld met vreemde mechanische bijen en een soort cola die de drinkers ervan doet veranderen in zombies wiens gedachten gecontroleerd worden door een geheimzinnig figuur. Maar laat

ik niet te veel verklappen...

Homer, Bart, Marge, Lisa en de winkeleigenaar Apu moeten aan de slag om de stad te redden en daarbij hebben ze de hulp nodig van auto's, heel veel auto's. De game lijkt ontelbaar veel verschillende wagens te herbergen en hoe verder je komt hoe meer je er kunt unlocken. Alles dat rijdt en ooit te zien is geweest in The Simpsons vind je terug in deze game.

Homer en Bart hebben ieder twee levels voor zichzelf en de overige characters hebben er elk eentje. Deze levels hebben elk weer een aantal sublevels waarin de speler

op alle gebeurtenissen die er in Springfield plaatsvinden maar in werkelijkheid natuurlijk metaforen zijn voor echt bestaande Amerikaanse situaties.

Anyway, wat ik wil zeggen is dat je niet moet verwachten dat je met je Painless Gun hier even de halve bevolking kapot kunt schieten of met je Samurai Zwaard even een politieagentje of vijftientig kunt gaan onthoofden. Die specifieke features van Vice City hebben ze niet mee gekopieerd. Het meest extreme wat je zal meemaken, is een race in een bonuslevel of een battle met een paar andere auto's.

THE SIMPSONS HIT & RUN



"VERWACHT GEEN NIEUWE VICE CITY MAAR GEWOON DE LEUKSTE SIMPSONS GAME OOIIT GEMAAKT."

opdrachten moet zien uit te voeren. Het niveau van deze opdrachten varieert tussen een flauwe platformgame en de betere GTA III levels. Dat is een compliment voor de makers want ondanks dat het er driedubbeldik bovenop ligt dat het hele concept schaamteloos gejat is, slagen ze er toch in om een prima game met een eigen feel te maken.

GEEN VICE CITY

De game is een soort tekenfilm voor het hele gezin met een cynische kijk

Overigens kun je speciaal voor deze gelegenheid andere auto's kopen of "lenen" van je vriendelijke burens of toevallige toeschouwers. Daarbij kun je de battles of missies op elk moment weer herstarten als het resultaat niet naar tevredenheid is. Het leuke van dit spel is de lichtzinnige humor die je overal tegenkomt en het mooie jasje waarin het allemaal is verpakt. Verwacht geen nieuwe Vice City maar gewoon de leukste Simpsons game ooit gemaakt.

Ik heb slechts drie woorden nodig om Pro Evolution Soccer 3 te beschrijven: gru...we...lijk!

PRO EVOLUTIO



Met PES 3 verwachtte ik een realistische voetiegame die zijn voorgangers waar mogelijk nog eens overtreft. Is Konami daar in geslaagd?

Jullie hebben mijn cijfer waarschijnlijk al gezien, dus het antwoord op bovenstaande vraag luidt volmondig: ja!

Pro Evolution Soccer 3 lijkt op het eerste gezicht niet eens zoveel anders dan deel 2 maar wanneer je de game wat langer speelt, zul je er achter komen dat alle subtiele aanpassingen er voor zorgen dat Konami's nieuwste voetie-editie wel héél erg dicht tegen perfectie aanzit. Werkelijk alle puntjes die in het tweede deel voor verbetering vatbaar waren (zoveel viel er immers niet aan te verbeteren), zijn bijgeschaafd en opgepoetst.

FENOMENAAL

Dankzij de nieuwe graphics engine ogen de spelers niet alleen beter dan voorheen, ook hun bewegingen zijn een stuk realistischer weergegeven. Dit geldt tevens voor de stadions, die er werkelijk fenomenaal uitzien.

Tuurlijk ogen de graphics van de meeste recente FIFA-game net wat gelijker, maar face it; zo natuurgelukkig als de spelers bewegen in PES, zo zullen ze in FIFA never nooit bewegen.

De verbeterde physics van de bal

FULL-SCREENSHOT (REPLAY)



PRO EVOLUTION SOCCER

Je kunt geen gamesblad openslaan of er wordt wel in geroepen dat de Pro Evo-reeks beter is dan de FIFA-serie. 'Pro Evo is de echte voetie', 'FIFA is voor de massa'. Maar waar zit 'm dat verschil dan in? En kan FIFA de rollen ooit omdraaien?

Een goede voetie staat of valt met de A.I., zowel van je medespelers als tegenstanders. Als je FIFA en Pro Evo naast elkaar legt, valt het verschil snel op. Het komt zelden voor dat een speler in PES iets raars doet; bijvoorbeeld verkeerd diepgaan, niet meeverdedigen, etc.

Terwijl bij FIFA zowel medespeler als tegenstander af en toe echt volkomen de kluts kwijt lijken te zijn. En ik word gek als mijn mannetjes niet diep gaan, of verkeerd diepgaan als ik op de 'diepgaan'-knop druk. Ook maken CPU-verdedigers vaak de meest vreemde keuzes bij het uitverdedigen.



N SOCCER 3

zorgen er nu voor dat ie niet netjes over het veld rolt maar lichtjes hobbelt, net als in het echt. Ook is het zo dat de lange passes nu een stuk minder traag verlopen, waardoor je er nu meer van kunt profiteren dan voorheen.

Daarnaast hebben spelers extra animaties meegekregen, waardoor je nu bijvoorbeeld makkelijker volleys kunt maken of de bal met de hak van de voet over een tegenstander heen kunt spelen.

Nieuw is de toevoeging van speciale moves die gemaakt kunnen worden met de rechter analoge stick, waardoor de game nog meer diepgang krijgt. Jawel, nog meer; alsof PES 2 nog niet diepgaand genoeg was.

VOORDEELREGEL

En ik ben nog niet klaar met het opsommen van alles waaraan gesleuteld is. Andere hele dope toevoegingen zijn bijvoorbeeld de invoering van de handsbal en nog interessanter: de voordeelregel.

Soms komt het voor dat je speler onderuitgehaald wordt wanneer hij een pass geeft op een medespeler. Werd het spel in het verleden steevast stilgelegd, nu verschijnt in sommige gevallen (tja, niet alle scheidrechters denken hetzelfde) een icoontje van de scheids in de

je onder meer stadions en attributen (van harddossen tot trainingsvormen) kunt aanschaffen. Hier kun je aankomen door in de zeer uitgebreide Training en Exhibition mode punten te vergaren. Hebben die modes tenminste ook wat meer nut dan voorheen.

"DIT IS ECHT ZO'N FOKKING GRUWELIJKE FOOTIEGAME DAT HET GEWOON ENG IS."

bovenhoek die aangeeft dat de voordeelregel wordt toegepast. Een zeer waardevolle toevoeging als je 't mij vraagt want op deze manier hou je lekker de vaart in het spel. Over vaart gesproken; de snelheid van de game is werkelijk weer top te noemen. Niet te snel, niet te traag, gewoon precies zoals de echte voetballiefhebber het graag heeft.

VERBLUFFENDE A.I.

Er is nu een shop aanwezig waarin

Tevens is de befaamde Master League uitgebreid naar liefst vier divisies, waardoor PES die-hards helemaal geen leven meer zullen hebben.

En dan het belangrijkste van de game: de A.I. Wel, ook op dat vlak heeft KCET weer flink de mouwen opgestroopt, want het resultaat is verbluffend. Tegenstanders zijn nog gewiekster dan voorheen en bijvoorbeeld de looplijnen van je medespe-



Oooh, die lekkere knul heeft een mini tanga-slipje aan. Nou, dat wordt strenge mandekking vandaag."

lers zijn nu nog beter uitgewerkt. En denk maar niet dat je met Marc Overmars (die ook nu weer helaas niet zo heet) ditmaal wel eventjes een man of twee voorbij sprint langs de zijkant van het veld. Ook de verdediging van de tegenstanders staat als een huis, wat het maken van goals bijzonder moeilijk maakt.

Tja, zo kan ik nog wel een drietal pagina's vullen met mijn PES 3-lofzang, maar ik denk dat ik mijn point inmiddels wel duidelijk heb gemaakt. Dit is echt zo'n fokking gruwelijke voetiegame geworden dat het gewoon eng is. Brrrr!



Ik geef 't je te doen zo'n bal te schieten zonder prothese...



De Argentijnse spits Batistuta staat er om bekend dat ie de bal er in kan kijken.



Zo heb ik ze die rat van Inzaghi nog nooit zien maken. Die scoort alleen maar van die pikduwtjes.

VS FIFA

TACTIEK

Check de beide menu's waarin je de tactiek kunt bepalen en ik hoef niets meer uit te leggen. PES is vele malen uitgebreider, echt micro-management.

FIFA houdt het behapbaar, zodat je lekker snel kunt gaan spelen. Niet voor niets klagen PES-spelers altijd als ze niet met hun 'gesavede' team kunnen spelen. Aan die opstelling hebben ze uren gepield.

BALTECHNIEK/GEVOEL

Alhoewel het gebruik van de analoge stick om de bal iets voor je uit te passen fijn was, kan FIFA nog steeds niet tippen aan het balgevoel van PES.

Hierin kun je de bal echt beschermen, net voor iemand langs tikken maar ook bij een schot precies plaatsen.

Bij FIFA lijkt het aantal verschillende type schoten beperkt te zijn en worden ze ook nog eens aan de hand van je positie en de tijd dat je de knop ingedrukt houdt, bepaald. Niet met behulp van je hand-oog coördinatie.

SCRIPTED EVENTS???

Bij FIFA heb ik altijd het gevoel dat je als je 'op die man past, vervolgens op die andere man past en vanaf die bepaalde plek voorzet', steeds hetzelfde doelpunt krijgt. Na weken spelen had ik enkele moves paraat die de CPU ook in de hoogste moeilijkheidsgraad nooit wist te pareren. Einde lol. PES blijft altijd onvoorspelbaar.

KAN, OF WIL NIET

Kan FIFA de rollen ooit omdraaien? Ik denk het niet. En de

vraag is of ze dat ook wel willen. Want de meeste verschillen zijn niet alleen maar op 'onkunde' gebaseerd. EA wil juist dat hun voetbalerie lekker wegspelt en programmeert dus veel zaken voor.

Casual gamers willen veel goals, dus help je ze bij het schieten, casual gamers willen niet weggetikt worden, dus laat je verdedigers stomme fouten maken, casual gamers willen niet uren pielen aan een opstelling, en dus maak je ook dat makkelijker.

PES is niks voor deze veel grotere doelgroep. Want face it, deze footie komt pas tot bloei als je er veel, heel veel tijd in stopt.

PES zal in mijn ogen dus altijd de beste voetbalgame voor de hardcore voetbalfans zijn en FIFA het spel voor de voetbalfans die lekker willen ballen. En daar is niks mis mee.

KONAMI

TEAM SPIRIT COMPETITIVE STANDARD LEGEND

fantastisch voetbal
super helden

www.konami-europe.com

© 1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION / © 2003 JFA / the use of real player names and likenesses is authorized by JFA and its member associations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo. KONAMI is a registered trademark of Konami corporation.

PlayStation and PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PlayStation 2 | PC DVD-ROM
17. Oktober 2003 | November 2003

PRO EVOLUTION SOCCER 3





Homeworld 2 lijkt zeer op zijn voorganger maar die game was briljant dus dat zal me aan m'n reet roesten. Een betere thuiswereld dan dit zul je voorlopig niet vinden.

HOMEWORLD 2



Bij het kunstvliegen is 't de bedoeling om dingen uit te beelden. Hier zien we, als de stenen nog iets dichterbij komen, een heel fraaie 'penis erectus' ontstaan.



Zo'n vlieger heb ik ook nog ergens onder m'n bed liggen.

■ Na de oppervlakkige dierenkloon-RTS *Impossible Creatures* keert Relic terug naar haar kroonjuweel. Eindelijk is er een vervolg op *Homeworld 2*.

Wie zich *Homeworld* (en de stand-alone add-on *Cataclysm*) nog herinnert, zal ongetwijfeld met een warm gevoel terugdenken aan de intense, door orkestrale muziek ondersteunde, spacebattles in fonkelend 3D. Een mijlpaal voor die tijd en Relic Entertainment zette zichzelf meteen op de kaart.

Voor de sequel gingen de makers niet voor een totale revolutie maar voor evolutie. En dat is momenteel dus de grote discussie omtrent *HW 2*. Is het spel wel vernieuwend? Om maar meteen met de deur in huis te vallen; nee, *HW 2* is absoluut niet vernieuwend. Het origineel was echter al zo enorm goed, dat er eigenlijk weinig te vernieuwen viel. En als er één game juist niet op de schop hoefde, als er één spel was waarbij ik hoopte dat 't juist niet krampachtig een andere weg in zou slaan, dan was het *HW 2* wel.



In Ed's Oud Hollandsch Spreekwoordenboek uit 1868 staat al geschreven 'Schoenmaker, blijf bij je leest.' En nooit eerder was deze oer-Hollandse wijsheid zo van toepassing als hier...

SUBSYSTEMS

Denk nu niet dat er helemaal geen moer anders is aan *HW 2*. Relic heeft weldegelijk de nodige veranderingen doorgevoerd. Zo kun je deze keer ook subsystemen op capital ships stuk schieten. Denk aan construction bays, afweergeschut en researchmodules. In

HW veteranen is het appeltje-eitje. De interface is een tikje log (tip: zet de resolutie lekker hoog) maar is gebruiksvriendelijker dan ie lijkt. De interface laat je ingame ieder moment research doen of nieuwe units aanmaken. Je wordt dus minder uit de game gehaald dan voorheen.

TRANEN VAN GELUK

Op het eerste gezicht lijkt *HW 2* grafisch ook erg op het origineel maar deze unieke, funky en meeslepemde spacelook verwelkom ik met alle plezier voor een tweede keer op mijn 22 inch monitor.

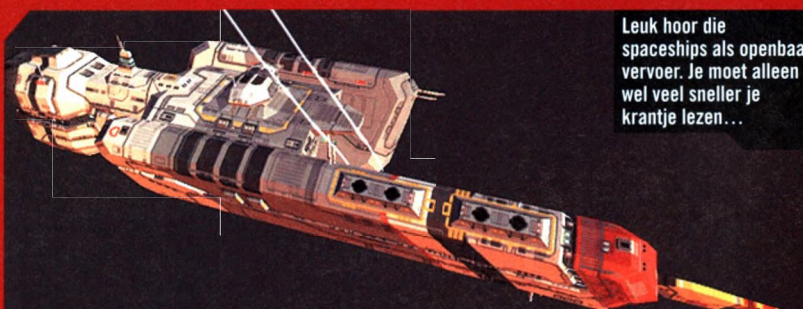
polygonen, special lightning effects en andersoortige details. De engine is gloednieuw en zonder afbreuk te doen aan de typische *Homeworld* sfeer zijn de battles een feest voor oor en oog. Wanneer ik om mijn immense moederschap heen vloog of grote met coole details overladen, vijandelijke schepen bestookte én helemaal inzoomde, sprongen de tranen van geluk in mijn ogen. (Jan, nu overdrijf je!-Ed) Sommige battles zijn behoorlijk heftig en je vecht op meerdere fronten tegelijk. De Vaygr vijand trekt steeds weer een nieuw blik schepen open. Missies (of delen ervan, omdat ze uiteenvallen in verschillende stukken) overnieuw spelen is dus meer regel dan uitzondering. Aangezien er geen verschillende moeilijkheidsniveaus zijn, zal bij sommige gamers het angstzweet af en toe uitbreken. Geen paniek groentjes, gewoon de tutorials netjes afwerken en ook jullie zullen overstag gaan voor deze fantastische spacetrip.

"DE ENGINE IS GLOEDNIEUW EN DE BATTLES ZIJN EEN FEEST VOOR OOR EN OOG."

plaats van het hele schip kapot te knallen, kun je dus onderdelen vernietigen waardoor een capital ship meteen minder gevaarlijk is. Je kunt natuurlijk ook het complete capital ship opblazen maar dat kost in de regel net iets meer tijd. Ook kunnen minder sterke schepen op deze manier toch de nodige schade toebrengen.

De 3D movement is redelijk hetzelfde gebleven en het werken met een 3D map (druk op de spatiebalk) werkt super. Het is even wennen voor de nieuwkomers maar voor de

En als je goed kijkt, is er wel degelijk meer eyecandy voorhanden. De vloot is helemaal opnieuw ontworpen en ieder schip kent veel meer



Leuk hoor die spaceships als openbaar vervoer. Je moet alleen wel veel sneller je krantje lezen...



Voodoo Vince is een leuke platformgame geworden die iets te veel leunt op jatwerk en flauwe grappen.



VOODOO VINCE



Madam Coffymans? Nou Jeroen staat al in de rij.



Ik heb unne spijker in munne kop auw auw. Daar zitte un kikker beuvenop nou.



Er zaten 7 kikkertjes al in een boerensloot. Eén pakte toen een kettingzaag en sneed de anderen dood.

■ Een mooie platformer op de Xbox, daar kun je ons altijd voor wakker maken. Tenminste, als het niet te vroeg is want voor half twaalf hebben we geen zin in een spel als Voodoo Vince.

Deze game is gewoon te weird om 's ochtends vroeg te spelen. We hebben het er nog nooit goed over gehad maar er zijn gewoon games die je niet 's ochtends vroeg kunt behappen. Ik zou om tien uur 's ochtends rustig een potje Pro Evolution 3 kunnen spelen of een stevige pot Virtua

Tennis maar echt geen Voodoo Vince. Dat komt omdat deze game zich voornamelijk 's nachts afspeelt en dan ook nog eens in een soort vreemde geflipte wereld waarin niets is wat het lijkt. Dat trek ik dus echt niets 's ochtends vroeg, dingen die niet zijn wat ze lijken. Zo kan ik een mooi verhaal vertellen over een kop koffie die geen kop kof-

FLAUWE GRAPPEN

Voodoo Vince draait om een voodoo pop met de naam Vince. Zijn baasje Madame Charmaine is ontvoerd door een boef met de naam Kosmo die het heeft voorzien op haar Zombie stof. Tijdens de ontvoering openen de handlangers van Kosmo per ongeluk de fles Zombie stof en de hel breekt los. Alles gaat in de mix en

grote namen in dit genre. Zo doet Vince een soort ronddraai move die regelrecht uit Crash Bandicoot komt. Hij kan zweven zoals Rayman dat doet en hij probeert een soort gevoel voor humor te hebben zoals dat in Grim Fandango zit. Met de moves komt hij wel weg maar het gevoel voor humor is echt van de onderste plank. Sterker nog, de grappen zijn echt het tegenovergestelde van leuk. Je wordt er chagerijng van zo flauw zijn ze.

VOODOO MOVES

Voodoo Vince is helaas een platformgame geworden die iets te veel leunt op zijn flauwe grappen en het zoeken naar oplossingen voor de eveneens flauwe puzzeltjes. Toch neemt dat niet weg dat de controls goed zijn uitgewerkt en de game een mooie sfeertje kent.

Dat komt aan de ene kant waarschijnlijk omdat de graphics prachtig zijn maar wellicht ook omdat Vince af en toe een nieuwe special voodoo moves zijn leuk en naarmate je verder komt worden ze steeds absurder. Het zijn deze schaarse momenten waarop Voodoo Vince nog best wel te pruimen is maar voor de rest staat de game bol van flauwiteiten. Leuk om tussen half vier en half vijf 's middags te spelen maar verder ook niet.

"MET DE MOVES KOMT HIJ WEL WEG MAAR HET GEVOEL VOOR HUMOR IS ECHT VAN DE ONDERSTE PLANK."

FULL-SCREENSHOT



fie was toen ik eens een keertje om half zes mijn nest uit moest om een of andere gare game te gaan bekijken in een land hier ver vandaan. Daar sta je dan over je paspoort en je tas te kotsen terwijl je nog twintig minuten hebt om naar Schiphol te komen en je vlucht te halen. Zo'n game is Voodoo Vince dus ook.

wordt anders en Vince wordt tot leven gewekt. Hij gaat vervolgens op zoek naar Madame Charmaine en zo is het verhaal geschapen achter een van de vreemdste platformgames die ik ooit heb gespeeld. Voodoo Vince is, hoewel vreemd, toch ook een degelijke platformgame die een boel geleend heeft van de

It's not about you dying for your country... it's about making your enemies die for theirs.



www.hidden-and-dangerous.com



16+

© 2003 Illusion Softworks. Illusion Softworks, the Illusion Softworks logo and Hidden and Dangerous are trademarks of Illusion Softworks. Gathering, the Gathering logo, Take Two Interactive Software and the Take Two logo are all trademarks of Take Two Interactive Software. All other trademarks are properties of their respective owners. Developed by Illusion Softworks. Published by Gathering, Uses Bink Video. Copyright © 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

TAKE TWO COMPANY

PC
CD



bart smit

Dixons
Don't miss it.

DYNABYTE
ONE STOP COMPUTERSHOP



Intertoys

Media Markt
VIDEO • DVD • BTX • FBI • COMPUTER • FOTO • CD • TELECOM • WITBOOD

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII

■ *Secret Weapons Of WWII is een add-on voor het fantastische Battlefield 1942.*

Het is vreemd maar hoe vet Battlefield is, zo mager zijn tot nu toe de expansion packs....

Het idee achter deze game is alle futuristische wapens die in de tweede wereldoorlog zijn bedacht tot leven te wekken om te laten zien hoe het geweest zou zijn als ze echt bestaan hadden.

Er zitten nieuwe tanks tussen, straaljagers, vette guns en zelfs een rubberen boot maar dat maakt deze uitbreiding, ondanks de acht nieuwe maps, toch nog geen echte must-have.

GRATIS MODS

De acht maps zijn aardig maar eigenlijk is er maar eentje die ik echt heel dope vind, de rest overstijgt nooit het niveau van een redelijke mod die je gratis kunt downloaden van het internet.

Misschien wringt daar de schoen ook

wel een beetje. Vandaag de dag zijn er namelijk gratis mods als Desert Combat 0.4 en EOD die vele malen toffer zijn dan EA's officiële expansion packs.

Dat geldt voor deze Secret Weapons maar dat geldt ook voor bijvoorbeeld Road to Rome.

VERLEIDING

Maar ja, wat moet je dan als hardcore Battlefield fan met je kerstbonus in het verschiet? In de eerste instantie natuurlijk Desert Combat 0.4 en EOD downloaden maar als je dat hebt gedaan zou je best wel eens in de verleiding kunnen komen om toch deze secret weapons te halen, maar ik vraag me af of je er geen spijt van krijgt.

Van alle nieuwe wapens die er in de game zitten heb ik weliswaar enorm genoten van het rubberen bootje (dat je helaas niet lek kunt schieten) maar voor de rest hou ik toch meer van originele wapens. Ik heb liever een prachtige P-51 Mustang dan een of andere halfgare fantasie straaljager

die zo bij een Happy Meal geleverd kan worden.

Als je er ook zo over denkt dan moet je deze expansion pack lekker links laten liggen maar als je wel graag Happy Meal straaljagers wilt besturen dan weet je wat je te doen staat...

BF VIETNAM, OH YEAH

Volgend jaar komt Battlefield Vietnam uit en ik denk dat ik daar al te veel van heb gezien om Secret Weapons nog echt tof te vinden. Ik kan gewoon niet wachten op Vietnam en dit expansion pack doet me alleen maar realiseren dat we nog zeker tot het derde of vierde kwartaal van 2004 moeten wachten totdat die game in de winkels ligt.

Overigens komt er binnenkort een officiële nieuwe map uit, die gratis te downloaden is.

Dat is mooi want ik heb toch ergens een beetje het gevoel dat Digital Illusions een beetje overschaduw wordt door de fanatieke mod community.



"What the fuck! Daar ligt m'n vrouw te krikken met een peleton moffen!"



"Nee opa, daar is dat ding niet voor. Als je wilt zien hoe laat de bus gaat, pak je gewoon je brillette."

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT - BREAKTHROUGH

■ *Voor we begin volgend jaar op de PC naar de Pacific afreizen, knallen we er nog een keer op los in het Europese oorlogsdecor in de tweede MoH add-on Breakthrough.*

Toen Medal of Honor: Allied Assault voor het eerst op PC uitkwam, was iedereen laaiend enthousiast. Ruim een jaar later waait er een andere wind.

Dat komt omdat we te vroeg al lekker gemaakt worden met de next big things (Pacific Assault, Call of Duty), waardoor bepaalde standaards op eens niet meer gelden.

Nog voordat een game überhaupt pre-pre-pre-alpha is, staan er al screens en bijbehorende suggesties op internet. Het is dan ook niet zo gek dat de add-on Breakthrough voor EA's succesvolle MoH: AA redelijk bescheiden in de markt wordt gezet.

HEFTIG

De trouwe fans van MoH kunnen de game zonder problemen aanschaffen, aangezien het qua intensiteit en op

het gebied van lineaire en scripted events meer van hetzelfde is. Vind je dat niet erg, dan kun je je overgeven aan lekker heftige missies in Afrika, Sicilië en Italië.

De game bestaat uit elf missies die je toch al snel tussen de zeven en tien uur bezighouden.

Maar had je er bij Spearhead al een beetje genoeg van dan zul je ook nu niet overstag gaan.

LOEIENDE ZANDSTORM

Breakthrough is dan ook allesbehalve een doorbraak en deze uitbreiding heeft twee gezichten. Enerzijds zijn er een aantal storende elementen die we al zagen in MoH en die nog steeds niet zijn aangepakt. Dat behelst dan vooral de oneerlijke A.I. waarbij soldaten je al van kilometers afstand beschieten, terwijl jij alleen maar kogels kopt.

Of soms kom je op een punt waarbij de vijandelijke soldaten volkomen verlamd stil staan en niks doen. Zet je één stap naar voren, dan worden

dezelfde soldaten plotsklaps 'wakker' (getriggered dus) en breekt de hel los, zonder dat de vijand goed dekking zoekt; de nazi's lopen maar al te graag in je loop.

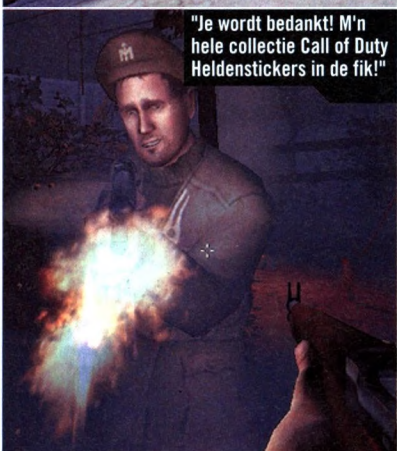
Maar ren én rij je lekker door dan vallen deze zaken al snel in het niet bij diverse zwetende spelervaringen; zoals chaotische veldslagen in een loeiende zandstorm in Afrika, claustrofobische klauterpartijen in een gekapseisd schip en menig shootout met legertjes schietende en granaatgooiende soldaten.

DERDEGELIJK

Jammer is alleen wel dat EA ons al zo verwend heeft met MoH en Spearhead en duidelijk weinig nieuwe ideeën meer had. Je blaast AA guns op, hopt in een tank, plaatst explosieven, volgt een stukje shooter-on-rails en ga zo maar door. Leuk allemaal maar de verrassing is er af. Breakthrough is vooral een oerdegelijke afsluiter van een serie shooters die een behoorlijke impact op de game-industrie heeft gehad.



Stopt die &%\$#! tankcommandant voor de zoveelste keer! Sinds die gast iets over napalm gelezen heeft, durft ie in de woestijn geen boom meer voorbij!"



"Je wordt bedankt! M'n hele collectie Call of Duty Heldenstickers in de fik!"

AGE OF MYTHOLOGY: TITANS

■ *Age Of Mythology was een epische RTS game van mythische proporties. De add-on Titans schenkt er nog een scheutje Godennectar bovenop.*

Na mijn bezoek in Dallas was ik laaiend enthousiast over AoM: Titans. In de Ensemble Studios was het immers goed toeven tussen de Atlanteans, hun nieuwe eenheden en bovenal de machtige titanen.

Inmiddels heb ik de add-on van voor naar achteren doorgespeeld en ben ik ietsje getemperd in mijn enthousiasme. Nog steeds vind ik Titans een add-on van topkwaliteit, alleen zijn er wel een paar dingen waar ik de aandacht op wil vestigen.

Om te beginnen lijkt Ensemble Studios de zaken een tikkeltje te versimpelen bij de Atlanteans. Zo zijn Atlantis arbeiders duurder en kost het meer tijd om ze te trainen in vergelijking met de drie andere volken.

Maar heb je ze eenmaal dan zijn de goud waard. Ze zijn vergezeld van een pakezel dus ze hoeven goud, hout en eten niet terug te brengen

naar je basis of opslagplaats. Ook kunnen ze manors bouwen in plaats van huizen. In een manor kun je veel meer eenheden kwijt dan in huizen dus je hoeft je minder zorgen te maken over de huisvesting van je onderdanen. Nieuw is ook de repeatknop bij units. Hierdoor hoef je niet steeds opnieuw opdracht te geven tot het trainen van een bepaalde unit. Klik op een boogschutter en zet 'repeat' aan en de barakken poepen er een constante stroom boogschutters uit, mits je natuurlijk genoeg hout, goud en voedsel voorradig hebt en je huisvesting op orde is. Je kunt zelfs door jouw gekozen patronen van aantallen instellen, dus ineens drie units tegelijk, bijvoorbeeld.

TERGENDE TITANEN

Dit alles zorgt er voor dat je veel sneller een flink leger op poten hebt in vergelijking met andere volken. Ergo, in multiplayer hebben de Atlanteans gewoon beduidend voordeel over de andere speelbare volken. Echte balansfreaks zullen dit wellicht

als minpunt ervaren. De singleplayer campagne steekt overigens weer goddelijk in elkaar en doet zeker niet onder voor de Griekse, Egyptische en Noorse avonturen uit het origineel. Zeer opwindend wordt het als je uiteindelijk een Titaan kunt trainen, die allesverwoestend vijandelijke nederzettingen tergt.

Jammer is wel dat in multiplayer de Titaan als een soort C&C ion canon werkt. En je dus eigenlijk zo goed als verloren bent wanneer jij geen Titaan hebt en je tegenstander(s) wel. Een Titaan brengt zoveel schade toe aan je basis dat je daarna nooit meer de kans krijgt om terug te komen. Een tip die ik leerde in Dallas: zorg voor sterke air-units en bombardeer de Titan Gate terwijl deze geconstrueerd wordt... hè, hè, hè.

Al met al is dit een hemelse add-on die op het gebied van balans misschien een tikkeltje te ver is doorgeslagen maar het stoeien met de vier Titans (voor ieder volk één) en de nieuwe God (en Minor God powers) is weer een groot feest.

"Jongens, iedereen dekking zoeken! De Goden zijn weer Monkeyball aan het spelen!"



"En nu loslaten, anders zul je er spijt van krijgen te fokken met iemand in een rokje en een fraaie pluim op z'n helm!"

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

■ *De 2003-editie van Tiger's golf game was al toppie maar de nieuwste versie knalt er weer keihard overheen.*

Is TW 2004 een simpele update van die van vorig jaar? Hell no! Er zijn nu een aantal nieuwigheden in verwerkt die de game nog meeslepender en leuker maken dan al het geval was. Natuurlijk komen we een aantal standaard toevoegingen tegen, zoals zeven nieuwe courses, een paar nieuwe golfers (zoals dikke papzak John Daly en Adam Scott), verbeterde graphics, nieuwe game modes (waaronder Battle Golf en Speed Golf) en gameplay verbeteringen die de controle over het balletje nog beter maken. Allemaal dingen die we mogen verwachten van een nieuw deel. EA Sports heeft echter meer troeven achter de hand die ervoor zorgen dat de 2004-editie niet zomaar een simpel vervolg is.

ALS TWEE DRUPPELS

De belangrijkste troef is de EA Sports Game Face. Met deze optie kun je nu

tot in de kleinste details je eigen golfer creëren. IJdel als ik ben, besloot ik mezelf op een zo realistisch mogelijke manier te portretteren en verdomd, mijn character leek als twee druppels water!

Ook de hoeveelheid kleding en andere attributen (van polsbandjes tot brillen) is niet voor de poes en het mooie daarvan is dat alles een functie heeft. Zo wordt met de aanschaf van een kettinkje de geluksfactor verhoogd, kun je met een bepaalde golfclub krachtigere slagen uitvoeren en is een duur paar schoenen goed voor meer controle over de bal.

Nog mooier is dat je met je character nu vele toernooien en seizoenen kunt spelen tegen de big shots uit het PGA circuit. Absoluut het paradepaardje van deze editie dus.

DÉ GAME

De Career mode is nog zoiets fraais. Hierin kun je jouw speler 52 weken aan de hand van een kalender deel laten nemen aan de World Tour en mede door sponsors binnen te halen

centjes verdienen. Hiermee kun je vanzelfsprekend jouw character weer upgraden en weddenschappen afsluiten voor extra cash.

Deze ongelooflijk dikke shit zorgt ervoor dat je zwaar betrokken blijft in de game, die overigens ten opzichte van TW 2003 in audiovisueel opzicht niet al te veel verschilt.

ALS EEN TIET

Is er verder nog veel veranderd aan de bediening? Mwoah, niet echt. Dat was echter ook niet nodig omdat het vorige deel al speelde als een spijkerharde tiet.

Wel is de chip shot toegevoegd (zeker handig wanneer de bal in het zand terecht is gekomen) en ook is duidelijk merkbaar dat de bal een stuk realistischer rolt op de green dan voorheen het geval was.

TW 2004 is met al zijn toevoegingen en verbeteringen dé golfgame op console en ik raad iedereen die ook maar een beetje geïnteresseerd is in deze sport wederom aan om met deze game aan de slag te gaan.



De jongen bij de studio die deze idioot dit EA T-shirt heeft aangemeten, is inmiddels hoofd toilettenreiniging bij EA Sports.



Wat is 't toch een kanjer die Tiger; gewoon doorspelen, terwijl je een handschoen verloren bent...

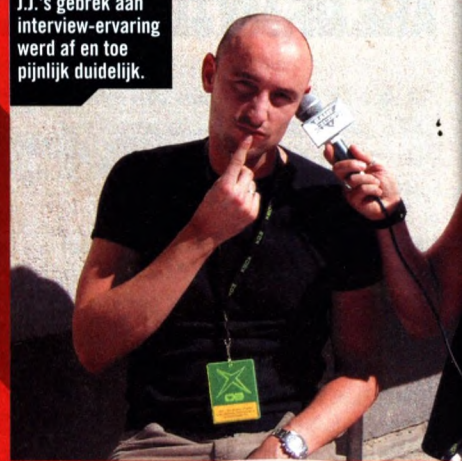


DEEL 1

XO3

NINJA GAIDEN STE

J.J.'s gebrek aan interview-ervaring werd af en toe pijnlijk duidelijk.



■ Elk jaar organiseert Microsoft een groot event om de nieuwe Xbox line-up voor het komende seizoen te presenteren. Kosten nog moeite worden gespaard om het de verweerde journalisten naar hun zin te maken. Ditmaal reisden Jan en J.J. af naar de decadente, zonovergoten Cote d'Azur...

Duizend man werden op kosten van Bill Gates naar Nice gevlogen. De bedoeling van de meeting aan de zonnige zuidkust van Frankrijk was ons een goed feeling over de Xbox line up van 2003/2004 te bezorgen. Dat zou moeten gebeuren middels veel lekker eten, een mooi hotel, drank, lekkere babes, flink wat pods met speelbaar materiaal en natuurlijk een aantal spectaculaire mededelingen. Toch? Eindelijk antwoord op de geruchten: Halo 2 online, het online gaan van Pro Evolution Soccer 3, de eerste beelden van Perfect Dark Zero, een releasedatum van Fable, een verdere prijsverlaging van de Xbox, etc... dan krijg je gillende verhalen in de bladen.

GEEN HOT NEWS
Je voelt hem echter al aankomen; al te veel hot news was er niet. We hebben heerlijk gegeten, gedronken, lekker in onze suite geslapen aan de boulevard, vreselijk de bus gemist zodat er speciaal voor PU en Gamequest weer een nieuwe bus moest worden geregeld, best fijn gespeeld, een mooie tas met Xbox badlaken gescoord en nog net het vliegtuig gehaald. Maar grote scoops, belangrijke aan-

kondigingen, dingen die ons achterover deden slaan... nee. Het bleef bij de mededeling dat Epic en Microsoft meer gaan samenwerken en een paar nieuwe games in ontwikkeling hebben. Maar duidelijke beelden van die nieuwe titels, ho maar.

WAISTE OF TIME
En zo was het eigenlijk met alles op XO3. Veel korte mededelingen die soms zelfs ronduit prikkelend waren, maar die nooit gepaard gingen met echte info en echte beelden. Van Splinter Cell: Pandora Tomorrow kregen we bijvoorbeeld een erg kort filmpje te zien, maar niks ingame. Fable werd voor het eerst live gespeeld, maar was over voor je er erg in had. Operation Breakdown was precies drie minuten te zien, maar aanraken ho maar. Dieptepunt was ons interview met Pete Parson, de studiomanager van Bungie en de spreekbuis aangaande Halo 2. Mister Big Smile presteerde het een half uur lang zo'n beetje alle vragen met 'I can't say anything on that' te beantwoorden. Het is dat Mirik van Xboxworld.nl de man genadeloos klem zette door hem er op te wijzen dat er op de Bungie-site meer info stond dan hij wilde vertellen, anders waren we gaan huilen of hadden we hem een oorvrij gegeven. Wat een waiste of time. Dat we desondanks niet met hangende pootjes teruggekomen zijn uit Nice, komt door een aantal hele fijne speelbare nieuwe spellen. Met als hoogtepunt onze exclusieve kennismaking met Tomonobu Itagaki's Ninja Gaiden.

NINJA GAIDEN

■ Ninja Gaiden was zonder concurrentie dé game van de show. Echt waanzinnig. Ninja Gaiden is de ninjagame die de Tenchu's en de Shinobi's van deze wereld overbodig maakt. De vier jaar die Tecmoopperhoofd Tomonobu Itagaki aan deze game heeft gewerkt, zijn het - voor zover we kunnen inschatten - meer dan waard geweest. Denk aan het detail van Dead Or Alive Xtreme Volleyball maar dan in een third-person actiongame. Je

weet echt niet wat je ziet. Jan had de eer om als enige in de Benelux met de man in een hotelkamer te praten en voor hij het wist kreeg ie van de Japanner de controller in zijn handen geduwd....

Terwijl mijn adem bijna stopt, loop ik met Ryu Hyabusa door de gangen van een oud tempelcomplex. Prachtige brandende toortsen verlichten de corridors en mystieke Japanse muziek zwelt aan. Drie ninja's duiken uit het niets te voorschijn maar ik slice ze in een flits doormidden. De combat in Ninja Gaiden is niet snel, het is razendsnel. Zelf noemt Itagaki het de warwind, dodelijk snel en doeltreffend. De hoofdpersoon is uit op wraak en doodt iedereen op zijn weg. Zijn hele clan is vermoord, dus je hebt wat om boos over te zijn. Er is geen noodzaak voor stealth, dit is action al the way.





Steven z'n hondje was ook meegekomen...

Xbox hotshot Ed Fries: "It giet oan!"



OPVALLENDE ZAKEN

■ Waar was Counter-Strike? We weten inmiddels dat Microsoft de game uitstelde omdat Rainbow Six 3 er zo freaking goed uitzag, maar ditmaal was de game erg low profile (lees haast onvindbaar) opgesteld. Is het vertrouwen weg...

Jongens, maak je nu niet druk. Het gaat bij deze game totaal niet om de graphics, zorg dat de gameplay net zo uitgebalanceerd is als bij de PC-versie en alles komt goed.

■ Top Spin was in onze ogen de leukste Xbox Live game van de show. Oké, samen met Project Gotham 2 dan. Snelle, pittige actie, vrij realistisch, zodat de beste speler altijd wint, maar desondanks toch snel op te pikken door iedereen.

■ Nu nog een goede voetgame, want dat heeft Xbox Live echt nodig. Geruchten dat Pro Evo 3 Xbox Live zou aankunnen, werden helaas niet bevestigd.

■ Xbox Live komt met nieuwe prijzen voor het Xbox Live abonnement. De eerste twee maanden worden gratis, met nu ook de mogelijkheid tot maandelijkse betaling. De creditcard blijft je helaas nog steeds nodig hebben.

■ Voor echt hot news moeten we toch naar Tokio gaan. Daar zal Microsoft de Empire en Phantom Dust titels gaan showen, plus een aantal nieuwe titels van Japanse developers.

■ DTM Race Driver krijgt twee nieuwe broertjes. DTM Race Driver Live, dezelfde game maar dan met Xbox Live component, en DTM Race Driver 2. Die laatste is de opvolger en is tot en met lente 2004 exclusief voor de Xbox. Daarna gaat ie dus zeer waarschijnlijk ook naar de PS2.

■ Steel Battalion, je weet wel, die Mechgame met die controller van anderhalve meter, krijgt een sequel. Nieuwe maps, nieuwe wapens maar vooral online gameplay. De game heet Steel Battalion: Line Of Contact en je kunt met z'n tienden in een 5 versus 5 mode tegen elkaar knallen...

■ In het filmpje van Splinter Cell: Pandora Tomorrow, waarvan het inmiddels bekend is dat ie online gaat voor alle platformen, zagen we tenminste vier Sam Fischer types door het schimmige beeld kruipen en sneaken.

Dat zou betekenen dat je met vier man elkaar online zou kunnen ombrengen. Meer spelers zou ook erg onlogisch zijn, want dat zou het stealthy element om zeep helpen. Jan weet jullie volgende maand alle ins & outs erover te vertellen want als je dit leest, zit hij in het vliegtuig naar een press event over Pandora Tomorrow in Parijs.

■ De Xbox console zakt voorlopig niet in prijs, ondanks sommige statements van websites vlak voor de X03.

ELT DE SHOW!



BLOEDERIG

Opvallend zijn de makkelijke controles, terwijl je toch een reeks aan combo's onder de knoppen ter beschikking hebt. Je kunt kort en snel hakken met verschillende magische zwaarden, of langer je aanvalsknop ingedrukt houden voor een strong attack. Deze laatste kan -mits goed getimed en gemikt- resulteren in een instant kill of een fraaie ont-hoofding.

Het spel is dan ook behoorlijk bloederig, het bloed gutst alle kanten op. Heerlijk, het past helemaal bij de sfeer van deze waanzinnige game.

BOSSFIGHT

De levels worden afgesloten met een baasgevecht en tijdens deze memorabele hands-on kom ik tegenover een grote bul te staan met een nunchaku. Dit door de Bruce Lee films populair gemaakte wapen, gebruikt mijn tegenstander niet alleen om mij klappen te ge-

ven, hij gebruikt ze eveneens om mijn shuriken (werpsterren) terug te ketsen.

Een zeer effectief wapen tegen gewone tegenstanders was in de lucht springen, daar even blijven hangen en snel een trits shuriken gooien, maar tegen de eindbaas werkt dit niet. Ook hier is snelheid een must, in combinatie met de nodige acro-

batic. En als je een van de actieknoppen langer indrukt, verplaatst je je voor het oog onnavolgbaar snel door de kamer. Als een soort illusionist die in het niets verdwijnt en elders meteen weer opduikt. Alleen op deze manier en met behulp van magische vuurkrachten weet ik de vijand te verslaan. Het betekent helaas ook het einde van de demo... ◀

VOLGENDE MAAND HET TWEDE DEEL OVER X03

**ALWAYS BE
IN CONTROL**



NOTHING BEATS A LION

CHECK WWW.LION.NL

SSX 3 is een leuke en zeer toegankelijke snowboardgame. Wellicht iets te 'vergefelijk' voor de hardcore snowboarders.

"Jezus, graven die Duitsers ook al strandkuilen in de sneeuw!"



■ SSX Tricky wordt door velen nog steeds gezien als de beste snowboardgame ooit en het is de vraag of SSX 3 de kroon kan overnemen.

SSX 3, eindelijk is ie er dan. Ik moet eerlijk zeggen dat ik er best wel naar heb uitgekeken. Dat komt aan de ene kant omdat ik de vorige SSX games erg goed vond maar ook omdat EA het doe-wat-je-niet-laten-kunt principe heeft omarmd. Dat betekent dat EA de speler meer vrijheid wil geven dan ze tot nu toe gewend zijn.

Natuurlijk ligt de inspiratie voor deze beslissing bij het succes van games als Grand Theft Auto 3 en Vice City maar dat is een ander verhaal.

In SSX 3 heb je de berg voor jezelf, tenminste, dat is het idee. En dat is een goed idee want het werkt. Het gaat namelijk zo. Met een helidrop word je op een piek van de berg gezet en daar ga je. Je kunt alle kanten op. Ik maakte vaart, miste een jump, maakte nog meer vaart en haalde een andere jump die me over een rotskam bracht waar weer een hele nieuwe piste lag. Ik kon nog verder afdwalen en bossen verkennen, over bevroren beekjes en door verse diepe poedersneeuw totdat ik zoiets had van 'nu effe een big air event of zo'. Ik volgde de pistebord-

"Op naar de sterren, en daar voorbij!"



jes en vond vrij simpel de start van de Big Air.

VRIJHEID

Je zou kunnen zeggen dat de berg zelf met al zijn afdalingen en verborgen locaties het menuscherm is van SSX 3. Als je van het ene event naar het andere wilt gaan dan zul je daar naartoe moeten boarden. Natuurlijk kun je de verschillende modes ook kiezen in het introscherm maar dat is gewoon niet hetzelfde. Het gevoel van vrijheid dat ik op de berg in SSX 3 kreeg, deed me heel erg denken aan wat snowboarden ei-

boardgames in de toekomst ook deze aanpak zullen gaan gebruiken.

HET SNEEUW GEVOEL

Waar SSX 3 het moet hebben van zijn innovatieve gamedesign, daar ontbreekt het een beetje aan dat echte knerpende sneeuw gevoel. Ondanks de schitterende graphics en de fantastische soundtrack is het gevoel dat je krijgt van contact met de sneeuw net een beetje minder spectaculair dan bijvoorbeeld bij Amped 2.

Overigens geldt dit ook voor de be-

"GEWOON JE GANG GAAN IN DE SNEEUW, GENIETEN VAN HET UITZICHT EN GENIETEN VAN DE VRIJHEID."

genlijk moet zijn. Gewoon je gang gaan in de sneeuw, genieten van het uitzicht en genieten van de vrijheid. SSX 3 is de eerste game die dat gevoel weet te vangen op een console en dat is des te opvallender omdat ik weet dat de concurrentie (1080 Avalanche en Amped 2) nog steeds de oude vertrouwde piste en onzichtbare muren tactiek hanteert. Je zou kunnen zeggen dat SSX 3 zijn tijd ver vooruit is maar ik twijfel er niet aan dat de andere snow-

sturing. Hoe simpel en toegankelijk het allemaal ook is, hier en daar is het wel erg laagdrempelig. Zelfs na de meest vreemde sprongen en capriolen kun je moeiteloos landen op je board. Bijna alles wordt je vergeven.

Tricks en mooie sprongen leveren je onder meer geld op en hiermee kun je je character upgraden. Dat systeem werkt leuk maar daardoor wordt de game pas echt interessant als je al een tijdje bezig bent.

SSX 3

Meissie, meissie, jij eindigt nog eens tussen zes plankies.



Da's haar specialiteit: half-pipen.



Gelukkig kun je in het begin veel geld vinden als je een beetje op onderzoek uitgaat op de berg. Overal liggen 500 dollar biljetten of beter gezegd sterren waarmee je al snel een klein fortuin bij elkaar hebt gesprokkeld. Dat maakt het allemaal wel heel erg eenvoudig, een beetje kinderlijk zelfs.

Commandos 3 is een waardig sluitstuk van een zeer speciale serie. De Green Beret en zijn makkers kunnen tevreden met pensioen.

COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN

Perfekte afsluiter

Altijd hetzelfde liedje bij die bungalows waar flessen wijn in de welkomstpakketten zitten.



■ **Commandos 3 gaat terug naar de roots en gooit tegelijkertijd een paar principes overboord. Asjemenou?**

Commandos wordt, vooral door onnozele Amerikaanse journalisten, vaak bestempeld als een RTS, waarbij ze de Green Beret en de Sapper als units beschouwen. Lariekul, flauwekoek; Commandos is een tactische-action game die gebruik

maakt van een vast, isometrisch perspectief waarbij stealth, plannen en snel opereren de sleutelwoorden zijn. Met RTS (resources, units trainen etc.) heeft Commandos 3 helemaal niets van doen! Zo, dat is eruit. Commandos is ook op een andere manier altijd een vreemde eend in de bijt gebleven, en dat kwam vooral door het moeilijkheidsniveau.

De term 'uitdaging' kreeg een nieuwe dimensie; de missies waren vaak niet minder dan FOCKING moeilijk! Deel 1 was bij vlagen al zenuwslopend en achteraf gezien waren de maps van Commandos 2 misschien wel wat te groot waardoor het tactisch uitschakelen van Duitse soldaten en het inzetten van de juiste commando op het juiste moment zelfs Caesar en Napoleon nog menig zweetdruppel zou bezorgen.

BOODSCHAPPENLIJSTJE

Voor deel 3 gooide men het roer enigszins om. Aan de oppervlakte is Commandos 3 nog steeds trouw aan het concept. Je speelt verschillende missies waarbij je afwisselend opereert met een groepje commando's die kunnen bestaan uit de spierbundel Green Beret, de sneaky Spy, de explosieve Sapper; de waterminnende Diver (Marinier), de snelle en lenige Thief en de scherp schietende Sniper. Ieder lid heeft speciale unieke vaardigheden en door die juist te combineren kun je Duitsers

ombrengen en puzzels oplossen. Echter, in de twee voorgaande delen wist je precies wat je van a tot z moest doen. De missies werden helemaal uitgelegd en je kreeg een boodschappenlijstje mee met opdrachten die je netjes een voor een af moest werken. De intelligence die je van te voren kreeg in Commandos... daar zou de huidige FBI een moord voor doen. Zo nauwkeurig en uitgebreid was die, en dus eigenlijk ook een beetje onrealistisch. In Commandos 3 is dit model weg. Je wordt gedropt met een enkele opdracht. Vervolgens krijgt de missie een onverwachte wending en zul je moeten anticiperen op hetgeen er om je heen gebeurt. Je krijgt weer een nieuwe bijgestelde opdracht die het overall doel van de missie alsnog veilig moet stellen. Een even simpel als doeltreffend idee.

CAMPAGNES

Hetzelfde geldt voor de maps waarin de actie zich afspeelt. In Commandos 1 en 2 waren de outdoor maps statische velden waarin de speler de stoere helden doorheen manoeu-

Tegenwoordig kun je binnendoor van de ene naar de andere wagon maar dat was vroeger een hachelijke onderneming.



TOT ZIENS

Een aantal Commandos zien we niet terug in deel drie. Zo is de Driver niet meer van de partij, de sexy babe Natasha die soldaten verleidde, mocht ook niet meer terugkomen en dat geldt eveneens voor het hondje Whiskey. Drie 'man' minder dus maar je mist ze eigenlijk geen moment. De harde kern waar je ook in de eerste twee spellen het meest mee speelde, zorgt voor genoeg fun.



In 't script stond toch echt dat ie als lijk in de kast moest staan.



En daar werd achter de coulissen nog een hartig woordje over gesproken.

Ik zie zo vaak twee mannen op zo'n motor. Waarom heet zo'n ding eigenlijk geen motor met hijspan?



PERFECTE AFSLUITER

Ach ja, het derde en alweer laatste deel van een serie die een behoorlijk grote fanbase aan zich heeft gebonden; gamers die met volle teugen genoten hebben van de twee voorgaande delen.

Dat niet iedereen er down mee was, lag voornamelijk aan het feit dat de moeilijkheidsgraad aan de hoge kant was. Gelukkig is *Destination Berlin* een stuk toegankelijker geworden dan de eerste twee delen.

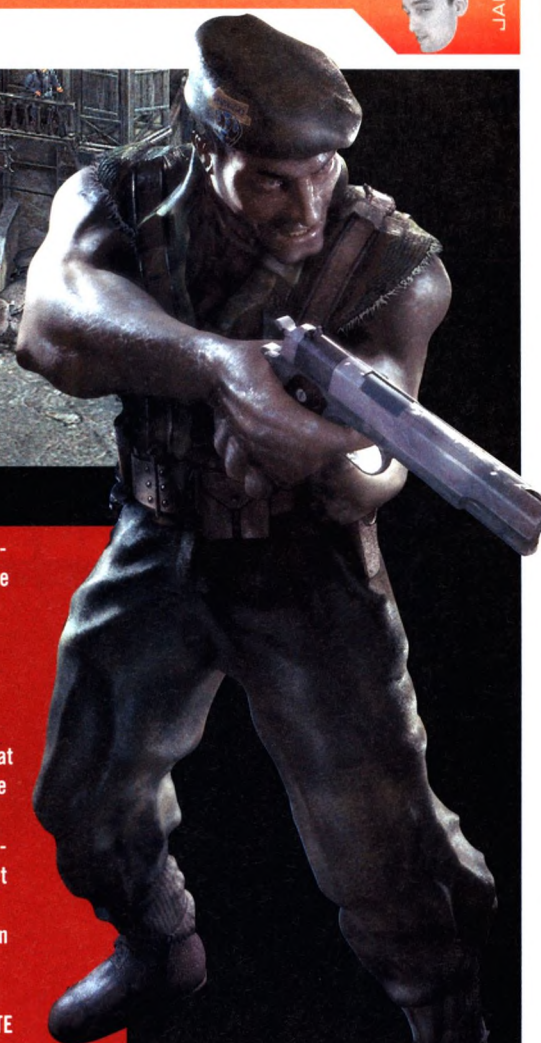
Ja, ja, die Ignacio Pérez is ook niet achterlijk. Hij was verantwoordelijk voor het eerste deel, zag dat het goed was, gaf het tweede deel vrijwel uit handen en zag dat het ook goed was maar niet helemaal zoals hij het graag wilde (de drempel voor de mainstream gamers was in zijn ogen nog steeds erg groot), en met deze laatste



editie heeft ie de verantwoordelijkheid weer op zich genomen met als resultaat een magistrale game waar niet veel meer aan verbeterd had kunnen worden.

Dit is in mijn ogen dan ook de perfecte afsluiter van een serie die hopelijk meer dan alleen de liefhebbers van deel 1 en 2 zal trekken. Dat verdient deze game wel.

SKATE



"ZE ZITTE IN 'T ACHTERHUIS!"

"AL IS DEEL DRIE NIET ZO REVOLUTIONAIR ALS BELOEFD, DE GAMEPLAY IS VERFIJNDER EN DE SFEER INTENSER."

steeds op je hoede moet blijven. Eén missie speelt bijvoorbeeld op een rijdende trein. De Groene Beret moet helemaal van de achterkant naar de voorkant komen, onderweg Duitsers uitschakelend en tevens fungerend als redder in de nood. Dit is leveldesign op z'n best.

COMMANDOS OF HONOR

Er zijn in totaal drie campagnes: Stalingrad, Normandy en Central Europe. Deze campagnes vallen zelf weer uiteen in mini-missies die aan

elkaar geschakeld zijn. De onderlinge campagnes hebben weinig met elkaar te maken en je kunt ze dus ook willekeurig kiezen. Een overall, meeslepende verhaallijn schittert dus door afwezigheid.

De missende verhaallijn wordt gecompenseerd door de filmische en

intense sfeer die je deze keer écht bij de strot grijpt. Naast de standaard verbeteringen, denk aan een betere A.I. (de vijand is stukken slimmer), mooiere graphics en specifiekere aanwenden van de unieke vaardigheden van de commando's, zorgen echte oorlogsmomenten voor herkenbare situaties.

Voorals de eerste missie in Stalingrad waar je een sniper onschadelijk moet maken, doet denken aan *Enemy At The Gates* en de Normandy campagne lijkt soms wel op een miniatuurversie van sommige

events uit *Medal Of Honor*.

Zeer geslaagd vind ik de compactheid van de omgevingen die daardoor een stuk overzichtelijker spelen.

Het zijn echter vooral de wendingen in de missies die het extra leuk maken, al had ik er daar wel graag meer van willen ervaren.

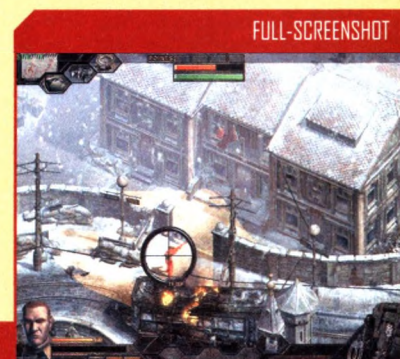
MULTIPLAYER

Nieuw is deze keer *Deathmatch* en *Capture The Flag*. Het is prijzenswaardig dat men heeft geprobeerd in plaats van *Co-op* ook andere online gameplay te verkennen, maar het komt niet helemaal goed uit de verf.

Voorals DM niet omdat je je tegenstanders pas ziet als je vlak in de buurt bent. Het wordt dan al snel een beetje giswerk of als een kip zonder kop rondrennen om tegenstanders te spotten.

CTF is een stuk leuker al blijf ik *Commandos* een singleplayer spel pur sang vinden. Daarin is het spel gewoon uniek en al is deel drie niet zo revolutionair als van te voren was beloofd, de gameplay is verfijnder

en de sfeer intenser. Eén ding is nog steeds bij het oude gebleven en dat is misschien maar beter ook: *Commandos 3* is ook weer FOCKING moeilijk. Heerlijk! ◀



FULL-SCREENSHOT



© 1983-2003 NINTENDO. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.



ALS ALLES FOUT GAAT, WIE VRAAG JE DAN OM HULP?

In Super Mario Bros. 3 beschikt Mario over nieuwe krachten. Mario is nog nooit zo super geweest. Red de wereld en speel één van de meest populaire videogames aller tijden, met verbeterde graphics en geluid.

SUPER MARIO BROS. 3.
Nu voor Game Boy Advance.



www.nintendo.nl

GAME BOY ADVANCE SP.



GRAPHICS

3

REPLAY

7

GAMEPLAY

4

40 SCORE

Ajax Club Football is een regelrechte aanfluiting. Aan alle Ajax-supporters; wees verstandig en laat deze game lekker links liggen.

AJAX CLUB FOOTBALL



♪ Jingle bells, jingle bells
Feyenoord naar de hel
Feyenoord kan niet voetballen
en Ajax lekker wel ♪

♪ En ze gaan op de trekker weer naar huis
En ze gaan op de trekker weer naar huis
En ze gaan op de trekker, gaan op de trekker,
gaan op de trekker weer naar huis ♪



♪ Spelen voor je geld, olé olé,
Spelen voor je geld, olé olé
Geef de mat maar weer de schuld,
Geef de mat maar weer de schuld, olé olé ♪

ZWAAR FRUSTREREND

Tja, aan J.J.'s woorden valt eigenlijk niet zo heel veel toe te voegen. Ik ben het volledig met hem eens wat betreft de gameplay, hét element waar een voetgame mee valt of staat.

Mijn god, wat is deze dieprijst zeg. Zelden had ik het gevoel dat ik volledige controle had over mijn spelers, die als een stelletje logge idioten over het veld sjokten.

Dat Codemasters de besturing van PES bijna letterlijk heeft overgenomen is op zich geen slechte move, alleen, zorg er dan in hemelsnaam wel voor dat de spelers de acties ook uitvoeren zoals ze dat in PES doen!



♪ Als het lente wordt,
dan gooien wij, hommen
op Rotterdam ♪

de nationale competitie afwerken (alle teams met de echte spelers), eigen toernooien samenstellen en aan speciale toernooien meedoen (tegen de andere Club Football teams).

BELEDIGING

Maar dan het belangrijkste aspect, de gameplay. Als echte voetkenners weten Skate en ik dat het lastig is om een goede voetgame te maken. Het kost tijd om vooral de A.I. van medespelers en tegenstanders realistisch en naturel over te laten komen. Dat doe je niet in een jaartje of twee. EA en Konami zijn er al vele jaren mee bezig. ACF oogt goed, maar valt door de

LOKKERTJE

Wat wel aardig is aan Ajax Club Football is dat je je eigen speler tot in de kleinste detail in elkaar kunt flansen. Zo kun je dus jezelf laten schitteren in het eerste van de club. Een aardig lokkertje, maar laat je door dit soort gimmicks niet lekker maken.

Een voetie game die al tijdens de eerste wedstrijd zwaar frustrereert (en dan niet eens door een eventuele hoge moeilijkheidsgraad) is het simpelweg niet waard om lekker in je eentje te spelen.

Wellicht dat je met wat maten er nog een beetje plezier aan kunt beleven, maar daar is alles wel zo'n beetje mee gezegd. Ik maak hier verder geen woorden meer aan vuil. Schijftgame!"

"IK MAAK HIER VERDER GEEN WOORDEN MEER
AAN VUIL. SCHIJTGAME!"

■ *Ajax Club Football zou een erbeftoon aan de roemruchte voetbalclub uit Amsterdam moeten zijn, maar is dat wel zo...*

Tja, Skate (NAC-fan) en J.J. (PSV) die een Ajax-footie reviewen, vind je het gek dat 't shit scoort. Toch zijn Skate en ik profi genoeg om dit soort valse sentimenten te negeren. Trouwens, wees blij dat Ajacied Boris de game niet heeft gechecked, die was twee keer zo mad geworden.

KASSA

Wat ons probleem met Ajax, eeh de game is? Het straalt te veel 'geld verdienen' uit. De filosofie van Codemasters achter deze reeks footies was simpel. Maak één basic voetiegame, hang er vervolgens de grootste voetbalteams van Europa aan (je hebt ook Barcelona, Liverpool, Manchester, AC Milan etc.) en alle supporters kopen het. En dat zijn er

miljoenen. Kassa dus! Met die filosofie is niks mis, sterker, we hadden 't zelfs een slimme zet gevonden, als het maar een goede game had opgeleverd...

F-SIDE

Grafisch is het zeker gelukt; de Ajacieden herken je perfect, de Arena ziet er super uit en de actie komt fraai in beeld. Ook de sound is uitstekend, sterker nog; ik vind het de

beste sound ooit in een voetiegame. Alle liedjes van de F-Side zijn opgenomen en dat zorgt voor een levens-echte sfeer. Ik zweer dat je soms zelfs 'en wie niet springt, is een ood' hoort (de 'j' is weggesampled). Ook de modes bevielen me. Je kunt

mand op het veld. Je kunt zo maar het veld oversteken, passeren is vrijwel onmogelijk terwijl de CPU dat wel kan, mannetjes lopen in de weg of de verkeerde kant op, je eigen mannetjes hebben een seconde nodig om van stilstand naar lopen

om te schakelen, wat steeds leidt tot pijnlijk balverlies. En zo kan ik nog wel uren doorgaan. Deze game is een belediging voor Ajax. En nee, dit zeg ik zonder leed-vermaak. ◀

SCORE **80**

GRAPHICS **8**

REPLAY **8**

GAMEPLAY **8**

SKATE

CONFLICT DESERT STORM II



Het eerste deel was aardig maar kende nogal wat tekortkomingen. Met name de A.I. van zowel je collega's (kies wederom uit SAS of Delta Force leden) als je vijanden liet regelmatig te wensen over en de missies waren niet allemaal even gevarieerd. Pivotal heeft goed geluisterd naar de fans van deze squad based tactical shooter want het vervolg is op verscheidene vlakken verbeterd.

Er is wat gepiept aan de graphics die nu lekkerder ogen, de A.I. is flink opgekrikt (al kwamen mijn drie teamleden nog regelmatig in penibele situaties terecht en slaagden ze er niet in zonder mijn hulp uit de penarie te raken) en de meeste missies zijn nu een stuk uitgebreider. Nieuwe wapens, waaronder fosforgranaten en rookbommen, zijn een waardevolle toevoeging aan de gameplay.

Ook heel erg fijn is het feit dat je de tien gigantische singleplayer missies nu ook co-op (tot vier spelers) kunt spelen, iets wat in het eerste deel niet mogelijk was. Radicale veranderingen zijn er niet doorgevoerd, maar genoeg om van deze game een prima speelbaar spel te maken waar liefhebbers van dit genre zich weer wekenlang mee kunnen bezighouden.

PC

SCORE **63**

GRAPHICS **7**

REPLAY **5**

GAMEPLAY **6**

SKATE

FIRE DEPARTMENT



Kijk eens aan, een 3D RTS-titel met de mannen van de brandweer in de hoofdrol, dat zie je niet vaak. De tien levels met een hele rits submissies (van het redden van speciale personen tot bepaalde items en voertuigen in veiligheid brengen) zijn lekker gevarieerd, ogen grafisch vrij aardig en zorgen regelmatig voor een flinke dosis explosieve actie. Helaas staan hier té veel dingen

tegenover die ervoor zorgen dat dit niet een écht aanstekelijke game is geworden. Zo zijn de missies erg lineair van opzet en kent Fire Department te weinig diepgang vergeleken met andere hedendaagse RTS-games. Je brandweerlieden kunnen bijvoorbeeld niet ge-upgrade worden naarmate ze meer branden geblust hebben en ook het ontbreken van hotkeys om de helden in kleine

teams te laten opereren, beschouw ik als een dik minpunt. Gelukkig is ie vrij pittig in positieve zin en ben je er best een tijdje zoet mee (brandweermannetje spelen is en blijft stoer), al zul je 'm niet zo snel een tweede keer willen uitspelen. Ach ja, voor een titel die voor een zacht prijsje in de schappen ligt, is het allemaal best redelijk, 't had slechter gekund.

PS2

SCORE **59**

GRAPHICS **6**

REPLAY **6**

GAMEPLAY **6**

JERDEN

UNLIMITED SAGA



Opgelet allemaal! Laat je niet in de luren leggen door de marketing stunt van Square. In de box van Unlimited Saga (dat in mijn ogen de Saga reeks totaal geen eer aandoet), zit een klein presentje van Square aan de koper. Samen met de Unlimited Saga disc steekt er namelijk nog een disc in het hoesje, te weten een demo van Final Fantasy X-2. Hiermee pronkt het hoesje dan ook

schaamteloos, met als enige doel geld uit de zakken van de Final Fantasy liefhebber te schudden. Bij deze de waarschuwing aan alle Final Fantasy fanaten: het zou uitermate dom zijn om 60 Euro uit te geven aan een demo. Voor Unlimited Saga hoeft je het namelijk niet te doen want dit product lijkt in de verste verte niet op Final Fantasy, en ook niet op de vermakelijk Saga Frontier spellen.

Het is een veredeld bordspel waarin je als het ware jouw figuur als een pion stappen laat zetten om vanuit het niets aangevallen te worden door een monster. Waarna je uiteraard jezelf zult moeten verdedigen tegen dit kwaad. Het vechtsysteem is op zichzelf nog vernieuwend te noemen maar het spel mist karakter, duidelijkheid en een vermakelijk verhaal. Jammer.

GBA

SCORE **63**

GRAPHICS **6**

REPLAY **5**

GAMEPLAY **6**

JERDEN

YU-GI-OH: DUNGEON DICE MONSTERS



Weten jullie wat? Stiekem ben ik een beetje een fan van de Yu-Gi-Oh serie, maar dat mogen jullie niet verder vertellen hoor. En ja, ik kijk dus ook wel eens naar de tekenfilms en nee, ik ben niet zo ver gaan als het daadwerkelijk aanschaffen van het kaartspel, het stickeralbum of de bijbehorende action figures. Wel speel ik regelmatig de spellen

op mijn PS2 en GBA. Mijn laatste avontuurtje was dit 'monster dobbelspel'. Jij als speler hebt een aantal dobbelstenen die je kunt werpen, drie tegelijk. Heb je twee of drie gelijke symbolen dan mag je een monster uitzoeken en deze op het spelbord plaatsen. Het doel is om je tegenstander te ontdoen van zijn drie hartjes. Iets dat je in drie aanvalsbeurten voor

elkaar kunt krijgen. Probleem is dat je tegenstrever hetzelfde probeert en je zult jezelf door een woud van monsters heen moeten slaan om bij je tegenstander te geraken. Het is op zich een grappig spelletje maar als je dan toch op zoek bent naar iets van Yu-Gi-Oh op de GBA raad ik je aan World Wide Edition aan te schaffen.

XIII is een gewaagde shooter in een langzaam vergrijzend genre. Looks en inhoud sluiten perfect op elkaar aan; een waar kunststukje.



"Read my lips: no more Renault Laguna jokes!"



erg leuk. En de verschillende vakjes waarin je gewezen wordt op dingen die komen gaan, versterken het stripboekgevoel.

IV T/M VI

IV Ook de tussenfilmpjes maken gebruik van stilstaande stripvakken en bewegende beelden, waardoor de stijl voortdurend gehandhaafd blijft, en dus het verhaal beter dan in andere shooters gevisualiseerd wordt. Het doet een beetje denken aan de comic tussenpozen van Max Payne, alleen sluiten vorm en inhoud hier veel beter op elkaar aan.

V Een andere stijlvorm zijn de aparte vakjes met sterfscènes van de baddies. Schiet een dartpijl in een guard z'n keel of oog en je zult in drie smakelijke stappen dit bloedige tafereel van dichtbij zien. Schiet een vijand van een klif en hij valt vol AAAAARGH naar beneden, hetgeen je eveneens in een apart klein stripblokje ziet, door de ogen van het slachtoffer. Een meesterlijke visuele stijlkeuze...

VI De stripstijl zorgt overigens niet alleen maar voor eyecandy. Ideaal

■ XIII is een shooter zoals je ze niet vaak tegenkomt. In XIII stappen neem ik 'm met jullie door.

■ Een game gebaseerd op een Frans-Belgische strip? Dat moet wel fout gaan, zou je haast denken. Niet dus. De volwassen comic serie XIII is fantastisch en ik heb de stripboeken vroeger verslonden. De verhaal-

lijn in het spel zit dan ook vol met complottheorieën en plotwisselingen en houdt je op het spreekwoordelijke puntje van je stoel.

■ Dat wordt deels bereikt door stemmige zwart-wit flashbacks. Deze zijn zeer mooi in beeld gebracht en geven je meer inzicht in de verhaallijn. De flashbacks hebben een heerlijk spooky tintje en

zijn extra leuk omdat je ze in real-time ondergaat en je gewoon in de flashbacks kunt blijven bewegen.

■ Het is erg knap hoe de stripverhaal elementen in het spel tot leven zijn gekomen. Enerzijds druipt het spel daardoor van de stijl. Enorme uitingen als "KABOOM" en "PLAFF" in beeld om klappen en ontploffingen te onderstrepen, zijn gewoon



JAN

Stop niet schieten! Hij wilde alleen maar zeggen 'Arie, lange tijd niet gezien'.



Dit gebeurt er als je een geestelijke neerschiet.



XIII OP DE CONSOLES

XIII heb ik uitvoerig op de PC getest en ook met de PS2 en de Xbox-versie heb ik gestoeid. Beide versies zijn nagenoeg gelijk al oogt de Xbox-versie scherper en had de PS2-versie af en toe last van frame drop. De GameCube-versie die ik op de ECTS en de E3 heb gezien, ziet er overigens ook prima uit en doet grafisch gezien zeker niet onder voor de Xbox. Minder is wel dat de GameCube als enige niet online gaat en het 'slechts' moet doen met multiplayer in splitscreen. De PS2 en de Xbox versies gaan wel online én hebben tevens splitscreen in multiplayer. De online gameplay is natuurlijk extra leuk voor de consoles want zoveel shooters zijn er nog niet voorhanden.

Fraai is tevens dat zowel de PS2 als de Xbox-versie beide één exclusieve online mode hebben. Bij de PS2 is dat Hunt en bij de Xbox Sabotage. Bij Sabotage strijden twee teams om controlpoints. Het ene team moet ze verdedigen, terwijl het andere ze tracht te saboteren.

In Hunt jagen alle spelers op een prooi die steeds kleiner wordt naarmate die meer geraakt wordt. Raak je de prooi aan dan sterf je. Hunt is een hele snelle speelmode waarbij een potje soms al binnen een halve minuut beslecht is.



Best dope zo'n overhemd met gezwellen-look.



Een console als tattoo, dat kan nog; maar om nou de naam van een game in je nek te zetten...

zijn de voetstappen van bewakers die je kunt horen én zien. Je ziet dan "Tap, tap, tap, tap" in beeld komen. Zo weet je, ook als je je tegenstanders niet direct ziet, toch waar ze zich bevinden. Dit werkt ook wanneer de boeven in een kamer naast je rondlopen. En zo kun je je acties mooi timen.

VII T/M X

VII Diezelfde boeven zijn redelijk slim. Als je een paar man hebt neer-

zijn lekkerder dan je zou verwachten. Een breed arsenaal staat ter beschikking, waarbij de werpmesjes en de kruisboog met de dodelijke dartschijfjes voor fraaie sterfscènes zorgen. Maar het zwaarder geschut zoals de bazooka, de shotgun, de sniperriffler en de mitrailleur, komen eveneens goed uit de verf. Leuk is ook dat als je een tijdje niets doet, je kleine animaties krijgt. Je gooit stoer je granaat een stukje in de lucht of je geeft de kolf van je mi-

andere keer kun je mensen gijzelen om bewakers op afstand te houden. **X** In andere missies moet je vakkundig een voor een guards omleggen zonder dat ook maar één keer het alarm afgaat. Dan is de kruisboog je beste vriend.

XI T/M XIII

XI Af en toe bedient onze mysterieuze XIII zich van gadgets. Dat zijn er niet veel maar ze zorgen voor een leuke afwisseling. Soms moet je locks kraken hetgeen een paar seconden kost. Leuker is een soort Mission Impossible hook waarbij je jezelf via een kabel en een afstandsbediening aan kranen en uitsteek-

sels naar boven en naar beneden kan laten zakken. Dit zijn puur scripted puzzels. Je kan de hook dus alleen gebruiken als de game het wil en duidelijke plekken heeft aangegeven waar deze gadget nodig is. **XII** Is er dan alleen maar lof voor XIII? Nee, er zijn wel een paar puntjes van kritiek maar die zijn klein. Door de cell shading techniek lopen de lijntjes soms een beetje raar door elkaar als je te dicht bij personages komt, maar storend is het niet. Wel jammer is het dat de vijanden erg veel op elkaar lijken en je soms het gevoel hebt tegen Star Wars Clones te vechten.

XIII Stelling "wat nu als je de cell shading look weghaalt, hou je dan niet gewoon een niet meer dan leuke shooter over?" Misschien, maar de tekenfilm look is zo'n integraal onderdeel van het spel dat die stelling geen hout snijdt. XIII heeft bovendien een verhaal dat honderd keer beter is dan alle Chasers, Chrome's en Breeds van de wereld bij elkaar. XIII is een speciale game en de originele benadering en de uitwerking verdient alle lof.

"XIII IS EEN SPECIALE GAME EN DE ORIGINELE BENADERING ALSMEDE DE UITWERKING VERDIENT ALLE LOF."

geknald, zullen de overige baddies altijd naar hun neergeschoten maten rennen om betere wapens op te pakken (lees die meer schade berekenen). Ook zoeken ze redelijk goed cover, maar belangrijker, blijven ze voortdurend in beweging en rennen ze niet als kippen zonder kop naar je geweerloop.

VIII Over wapens gesproken; die

trailleur een vriendelijke klopje. Dergelijke details geven een spel net dat beetje meer.

IX Overigens is het niet alleen maar knallen en rennen in XIII. Sommige missies vereisen stealth waarbij je geen slachtoffers mag maken. Dan kun je je bedienen van stoelen, asbakken en flessen om personages mee neer te slaan. Een

"Knal ik zo maar effe een tijger neer in de bossen. Ik hang z'n vel op aan de muur en noem 'm Tiger Woods."





Hoe SPANNEND is werkend-leren in TRANSPORT en LOGISTIEK?



Bestel het gratis Move Up Magazine via www.moveup.nl of 0900 1442 (kies 2, € 0,10 p/m).

naam: _____ vrouw man

adres: _____

postcode: _____ woonplaats: _____

geboortedatum: _____

voortopleiding: geen lbo mavo vmbo havo vwo

e-mail: _____ telefoon: _____

VTL
Antwoordnummer 85
3330 VB Zwijndrecht

Een postzegel
is nergens voor nodig.

www.moveup.nl

PU



Als je 'm nog niet op NES of SNES hebt gespeeld, is deze GBA-versie een mooie manier om kennis te maken met een van Mario's tofste platformavonturen.



SUPER MARIO ADVANCE 4

■ Omdat er al een bepaalde tendens was te ontdekken in de betiteling van Super Mario Advance 1, 2 en 3, is het niet echt een verrassing dat men deze heruitgave van Super Mario Bros. 3 heeft voorzien van de titel Super Mario Advance 4. Nog steeds leuk?

Er bestaan mensen die Mario haten. Dit soort mensen onderdrukt hun natuurlijke verlangen naar de kindertijd tot ze denken dat die er niet meer is en projecteren dit tot schaduw verworden verlangen vervolgens onbewust op het boegbeeld van dat wat door hen smalend als 'kiddy games' wordt bestempeld om het vervolgens luid en duidelijk af te keuren.

Heel menselijk hoor, maar normale mensen houden met hart en ziel van

Mario. Tenminste, als je minstens één keer een van zijn fantastisch avonturen onder zijn petje hebt voltooid. Tot die fantastische avonturen reken ik zeker ook Super Mario Bros 3, nu opnieuw uitgebracht als Super Mario Advance 4, met - gaap - alweer het arcadespelletje Mario Bros als bonus.

MUZIEKDOOS

De acht werelden in dit platformavontuur dragen elk een eigen thema, ze heten officieel wereld 2, 3 of 6, maar al snel geef je ze stiekem namen als woestijnland, waterland of reuzenland.

Je kunt een Mario-icoontje over de plattegrond van een wereld verschuiven, waarbij je levels moet voltooien om nieuwe delen van de kaart te kunnen bereiken. En zo help je snorremans spelenderwijs richting eindbestemming, een kasteeltje waaruit om hulp wordt geroepen.

Naast de reguliere levels kom je op de plattegrond ook bonushuisjes, geheugenspelletjes en hamerbroeders tegen, uitdagingen waarin je speciale voorwerpen kunt veroveren; een paddestoel, warpfluitje, kikkerpak, hamer of muziekdoo (nee, niet Britney Spears) bijvoorbeeld.

De meeste van deze voorwerpen zijn bedoeld om in de levels te gebruiken, maar sommige kunnen je ook verder helpen op de plattegrond. Het is bijvoorbeeld mogelijk om een rotsblok te verpulveren met een hamer, waarna je een afgesloten deel van de plattegrond kunt betreden.

STUITEREN

Ook in de speeldjes zelf levert het experimenteren met voorwerpen vaak wat op. Ieder level kent na het voltooien nog wel de nodige geheimen. Verstopte klimplanten die tot aan de hemel reiken, verborgen kelders vol gouden munten, onzichtbare blokken die een trap vormen naar een ster die onkwetsbaar maakt, het voelt vaak als een werkelijke verworvenheid iets dergelijks te ontdekken in een omgeving die je al in zijn geheel dacht te kennen. Daarbij zijn vijanden en andere obstakels op zo'n manier gerangschikt dat je lekker door kan stuiten, tot dat je onherroepelijk in een gat springt, om het vervolgens nog eens te proberen maar dan iets voorzigtiger.

De game biedt genoeg variatie om tot de laatste loemoeilijke levels interessant te blijven, in ieder speelveld vind je wel weer iets dat je nog

niet in de vorige had gezien. Daarbij zijn beeld en geluid van een gezelligheid die je alleen in Mario-spelletjes tegenkomt, inclusief melodietjes die nog lang na het spelen door je hoofd gonzen. En er zijn aan het origineel zelfs nog wat geluidseffecten toegevoegd!

WASBEER

Toen het oorspronkelijke SMB3 werd uitgebracht verschenen er Mario-poppetjes in Happy Meals, sloeg de Japanse jeugd massaal aan het spijbelen en werd een kleuter in China gebeten door een wasbeer. Zo'n vaart zal het nu allemaal niet lopen, het is tenslotte geen Halo 2, maar voor de GBA-bezitter met een Mario-minnend hart is deze release nog steeds eigenlijk best wel een min of meer aardige reden voor een bescheiden 'woepie'. Zo, en dan nu een whiskey! ◀

FULL-SCREENSHOT

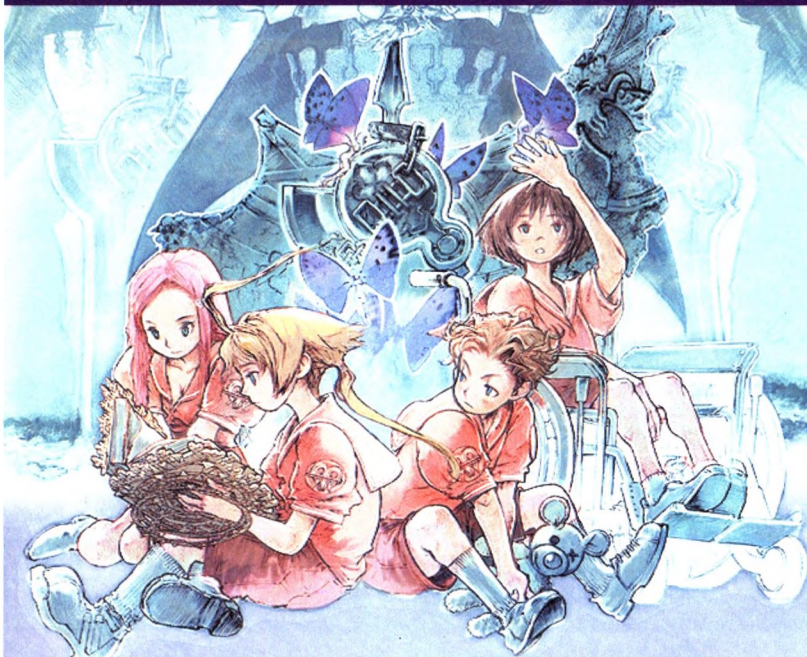


Ik moet dit ook niet spelen meteen na een iets te gezellige avond in de kroeg.

Een tof spel voor geduldige strategieliefhebbers maar niet de klassieker die het had kunnen zijn.

FINAL FANTASY

TACTICS ADVANCE



Wat is honderden meters lang en heeft drie schaamharen? De rij voor het concert van Jim en Jamai.



"Nee ik heb ook geen idee waarmee ik dat grietje van m'n koplamp af moet pikken."

I'd pick "Final Fantasy." That's my favorite.



Slijmerd! Nou, ik lees mijn kinderen 's avonds altijd de bijschriften uit de PU voor.

■ *Het is lang geleden dat een game van Square of Enix op een Nintendo-systeem was te spelen en dus heeft dit eerste GBA-spelletje van Square Enix meteen al een historische waarde. Gelukkig is het ook nog eens een puik product geworden, al moet je wel een geduldige gamer zijn om alles eruit te halen wat erin zit.*

Ik ben altijd al liefhebber geweest van strategische spellen. Niet verder vertellen hoor, maar toen ik een jaar of acht oud was, was ik zelfs lid van de Assense damvereniging! Tja, je moet toch wat, bij gebrek aan videogames! In solitaire spelmomenten was het voornamelijk Playmobil dat me bezighield, terwijl veel van mijn vrienden juist Lego-minded waren. Ik was toen al een beetje een buitenbeentje. Maar, haast ik me te zeggen, ik had ook heus wel een paar stukken Lego hoor! En plastic soldaatjes maar die stak ik meestal in de brand. Klodder Bison Kit erop, en in die hens met die mannetjes, hèhè. Maar goed, volgens mij begin ik nu een beetje af te dwalen. Back to the topic: Lego.

PLATJES

Ik had zo'n grijze vierkante platte plaat, die ik altijd de grondplaat noemde, zo'n twintig bij twintig puntjes, de basis van mijn bouwsets. Dan had ik ook nog van die stukjes die ik platjes noemde, in de zin van platte Legoplaatjes van twee puntjes breed en twee, vier, zes, acht, tien of soms zelfs wel twaalf puntjes lang. Stel je nu eens voor dat ik op die vierkante grondplaat een hele doos

op dit bouwset plaatsen, om het op te nemen tegen de vijandelijke eenheden die zich er al op bevonden. Om beurten worden vervolgens de stukken over het speelveld bewogen, om direct of indirect de tegenstander aan te vallen, net zolang tot één partij volledig van het bord is gevergd. Iedere eenheid bezit verschillende kwaliteiten in diverse categorieën, waarbij je ruime mogelijkheden hebt om je poppetjes naar eigen voorkeur te vormen. Je kunt ze niet alleen aankleden met allerlei wapens maar ook van beroep laten wisselen om ze voor specifieke doelen inzetbaar te maken. Eenzelfde soort vrijheid vind je in het spelverloop; na de eerste ver-

"UITEINDELIJK BEN IK DE GAME MAAR GAAN SPELEN MET EEN BOEK ERNAAST, VOOR WAT VERSTROOING TIJDENS HET WACHTEN."

plaatjes eerst wat lukraak vastklik, en daarna wat systematischer, met langs de achterste buitenrand iets wat trapsgewijs wel tien platjes hoog wordt. Lukt het je dit in een isometrisch perspectief te visualiseren, dan heb je een aardige indruk van het voornaamste spelbeeld in Final Fantasy Tactics Advance.

AANVALLEN

Aan het begin van ieder gevecht mag je een handjevol van je helden

plichte gevechtjes ontstaat er steeds meer vrijheid om naar eigen voorkeur opdrachten aan te nemen en zodoende je eigen avontuur vorm te geven.

WACHTEN

De game begint wat traag, maar na een uurtje of twee spelen zit je er helemaal in en krijg je zo'n gevoel van "wauw, dit is tof, dit is bijzonder, ik hou hiervan!" Helaas ebt dit gevoel langzaam weer

wat weg naarmate je er meer uren insteekt. De spanningsboog zakt in onder het gewicht van telkens weer dezelfde handelingen, die door het herhalende karakter steeds langer lijken te duren. De eerste keer vind je het nog niet zo erg om even te wachten tot de computer enkele onbelangrijke stappen heeft afgerond maar op den duur krijg je hierdoor steeds minder zin het spel weer op te pakken. Uiteindelijk ben ik de game dan ook maar gaan spelen met een boek er naast, voor wat verstrooiing tijdens het wachten.

BOEK

Deze eerste FF op de GBA is een bijzonder uitgebreid en diepgravend avontuur waar strategieliefhebbers letterlijk maanden mee zoet zullen zijn. Verwacht echter niet iets dat zo gebruiksvriendelijk en meeslepend is als Advance Wars. Een geduldige aard is mooi meegenomen, anders helpt een boek misschien.

Ondanks dat Halo één grote déjà-vu is, behoren verhaal, gameplay en A.I. nog steeds tot de top en zorgt de nieuwe multiplayer voor uren fun.

aanvallen, maken rondtrekkende bewegingen en proberen in het nauw te drijven. Ook de A.I. van je medemariniers is erg goed. Het zorgt ervoor dat het universum van Halo levend in beeld komt en je meesleept in dit intergalactische avontuur.

ONLINE FESTIJN

Maar de echte slagroom op de taart is de multiplayer online of via LAN. Of je nu in een Banshee hopt, de nieuwe Warthog met rocketlauncher bestuurt of te voet door enorme maps vol bergen, gangenstelsels, bruggen en sniperposities rent, het is een meesterlijk ervaring. Eindelijk met zijn zestien online, samen met een teammaat in die Warthog en racen naar de vijande-

HALO

minder. Dat geldt eigenlijk voor de hele game; het zijn met name de outdoor missies die (nog steeds) schitteren en zo verdraaid goed in elkaar steken.

GEDATEERD?

Grafisch gezien ziet Halo er nog steeds goed uit maar we zijn inmiddels wel twee jaar verder. Wat de game technisch deed op Xbox, doet het nu zeker niet voor de PC. Met komende spellen als Far Cry, Call Of Duty en Half-Life 2 in het achterhoofd, ogen, ondanks de hogere re-

lijke basis. De pace ligt wat lager en er is het gegeven dat je maar een beperkt aantal wapens meedraagt. Dus ook (of beter gezegd juist) als je geen Quake of UT skills bezit, kan je prima huishouden in de vele spelmoden en maps die Bungie heeft vervaardigd. Maar voor wie is Halo op PC nu bedoeld? Voor PC gamers only die consoles nog steeds oogklep dragend afdoen als stom en Halo dus nooit gespeeld hebben, is deze shooter absoluut een aanrader. En als je de Xbox-versie wel hebt gespeeld, zul je merken dat het ook voor een tweede keer genieten is in single-player en zorgen de multiplayer modes voor uren fun.

Het heeft alleen veel te lang geduurd voordat deze toptitel naar de PC werd gebracht. Daardoor is het spel, zonder inhoudelijk aan glans te hebben verloren, toch een tikkie stoffig geworden. Het gegeven dat er een diaree aan dope shooters zijn of binnenkort komen, zou er wel eens voor kunnen zorgen dat Halo commercieel slechts een bescheiden succesje wordt.

■ *Waarom zouden gamers na twee jaar nog op Halo op PC zitten te wachten? Het antwoord is simpel: multiplayer.*

Zeg je Xbox dan zeg je Halo. Het spel is inmiddels zo belangrijk voor Microsoft's console dat Halo 2 ongetwijfeld voor de Xbox gaat doen wat een nieuwe Zelda voor de Cube en een nieuwe GTA of Gran Turismo voor de PS2 doen.

"DE ECHTE SLAGROOM OP DE TAART IS DE MULTIPLAYER ONLINE OF VIA LAN."

Ook als je de game al van voor naar achteren en van links naar rechts hebt gespeeld, is het meteen weer genieten op het moment dat je op ringplaneet Halo landt. Ik zeg bewust op de planeet want de eerste indoor missie aan boord van je ruimteschip vond en vind ik een stukje

solutie, sommige modellen, de bloedeffecten en interieurs ietwat gedateerd. Allesbehalve gedateerd is het gedrag van de tegenpartij. Twee jaar na dato is de A.I. van Halo nog steeds indrukwekkend. De vijanden reageren uitermate geloofwaardig op je



"Sorry, maar ondanks je flitsende outfit, constateert de jury een schrijnend gebrek aan talent. Geen Idols 2-vervolg voor jou."



Picked up a plasma grenade

... en vervolgens werd het hele incontinent moeiteloos veroverd.

"De rotzak! We zijn alleen al twee uur bezig geweest om een wortel en een bezemsteel te vinden voor die pop!"



Als EA nu gewoon de 2003 versie bijgeschaafd had met de nieuwe zaken uit dit deel dan had het er allemaal heel anders uitgezien.



Als je goed luistert, hoor je een gevoelig liedje over de moeder van Kezman.

"Kom op Roy, je lijkt Posh wel. Die loopt ook altijd zo aan me te trekken als we samen aan 't winkelen zijn."



En nu een schaar met links en dan rechts passeren. Zucht... speelde Piet Keizer nog maar.

FIFA 2



Deze gast speelt constant in bullet-time.

■ **Voetbalspelletjes maken is een kunst op zich en zoals je kunt lezen op pagina 60 verstaat Konami die kunst als geen ander. Ook top-developer Codemasters blijkt dit genre (nog) niet in de vingers te hebben. EA timmert met FIFA weliswaar al bijna tien jaar commercieel succesvol aan de weg, maar ook zij wisten tot voor kort de magie van het voetbal niet over te brengen...**

De FIFA serie stond bij hardcore gamers bekend als het voetbalspel dat 'the beautiful game', zoals de Engelsen het noemen, niet al te serieus nam. Een schot van veertig meter dwars door het midden van het doel bleek zelfs voor de meest

gelouterde doelman onhoudbaar. Voorzeten van vleugelspelers werden stevast afgerond met een omhaal. Andere keren vond men (men is in dit geval het productieteam) het 'leuk' om de speler de mogelijkheid te geven om door middel van één knop een snoeiharde overtreding te begaan. Deze daad resulteerde stevast in een rode kaart en als je geluk had een geblesseerde speler van de tegenpartij. Het merendeel van al die 'leuke' mogelijkheden werd door de ware voetliefhebber ervaren als irritant, onrealistisch of gewoonweg onzinnig. Ieder nieuw FIFA spel leek op het vorige en toch voelde het iedere keer anders aan, alsof er elk jaar weer nieuwe heipalen onder werden gezet, met daarop een huis waar een extra dakkapelletje op stond of een schuurtje aan vast was gemetseld, terwijl ieder jaar de winterschilder langskwam om het geheel wat bij te kleuren en hier en daar te renoveren.

VOORUITGANG

In 2002 zag echter FIFA 2003 het levenslicht, en tot veler verbazing leek het of EA eindelijk de aannemer had gevonden die een goede fundering had weten te leggen; er stond zowaar een schattig huisje dat de potentie had tot een imposante bungalow uitgebouwd te kunnen

worden. De 2004 editie zou daar, naar mijn mening, zeker een eerste aanzet toe geven...

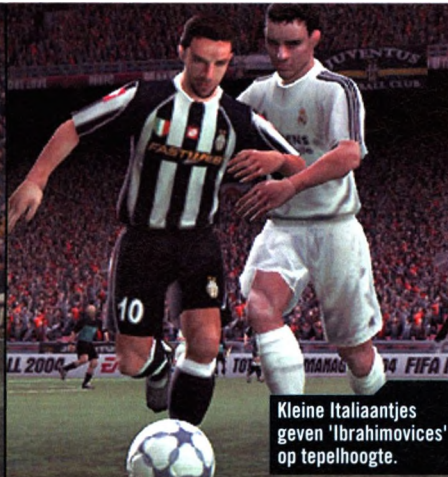
Je voelt hem natuurlijk al aankomen; FIFA 2004 is helaas niet geworden wat het in mijn ogen had moeten zijn. De aannemer van dit jaar heeft een stuk land gekocht en is weer helemaal opnieuw aan het bouwen geslagen. Het vloeiende spel van de 2003 versie is verdwenen, de snelheid waarmee spelers zich over het veld bewegen, de passes die je zonder al te veel moeite aan elkaar kon rijgen, de elegantie waarmee aanvallers langs verdedigers glipten... het is weg. Het even simplistische als vloeiende karakter heeft plaatsgemaakt voor een tactisch steekspel dat het plezier van het spelen met de lederen knikker er niet groter op heeft gemaakt.

'OF THE BALL'

Het nieuwe kindje van FIFA heet 'off-the-ball-controll'. Kortweg houdt dit in dat je drie vaststaande aanvallers van jouw team kunt bewegen naar een door jou bepaalde plaats. Met een simpele druk op de L2 knop lichten er drie spelers op, door nogmaals te drukken op L2 kun je het gewenste mannetje selecteren. Vervolgens kun je het mannetje sturen naar de door jou aangegeven



JEROEN



Kleine Italiaantjes geven 'Ibrahimo' op tepelhoogte.



Toch vond ik die Dreamcast-shirtjes mooier.



"Hé niet afkijken!"



Net als Jeroen hoopte ik erop dat men aan de 2003-editie zou sleutelen, omdat deze vele malen beter was dan alle voorgaande delen bij elkaar. Helaas heeft FIFA 2004 verdomd weinig raakpunten met z'n voorganger. EA laat zich weliswaar weer van z'n beste kant zien met een veelvoud aan modes en andersoortige (online) opties, maar als ik tijdens het spelen van meerdere wedstrijden steeds weer op allerlei vreemde dingen stuit (animaties die niet netjes afgemaakt zijn, passes die onnodig over de lijn gespeeld worden, flipperkastvoetbal rondom de middencirkel, kanonskogels van veertig meter terwijl de speler nog niet eens goed gepositioneerd is om uit te halen, etc.) moet ook ik concluderen dat de ontwikkelaars weer flink wat steekjes hebben laten vallen. Enne, dat off-the-ball systeem? Dat mogen ze van mij wegstoppen in een ruimte waar de zon niet schijnt. Trouwens, Jeroen: heb je soms plannen om een huisje te kopen met je vrouwtje ofzo? Al dat gelul over aannemers en funderingen van je...

004

positie. Of je kunt hem de ruimte insturen of een bal op laten halen als er geen afspeelpunt is. Jij bent de architect, jij bepaalt wie waarheen loopt.

Het probleem dat ik met dit systeem heb, is het feit dat je soms zoveel op de drie aanvallers let dat je de speler in balbezit vergeet. Dit leidt dan ook regelmatig tot onnodig balverlies.

Oefenen is dan ook het devies want zonder de hulp van deze nieuwe off the ball-gadget, zul je maar weinig kansen creëren. Je hebt gewoon die controle nodig, om óf mannetjes de diepte op te laten zoeken óf ze het strafschopgebied in te sturen en een voorzet te laten geven zodat ze de aanval af kunnen ronden. Echt uitgespeelde kansen, waarbij je alleen voor de doelman komt te staan, zul je niet vaak krijgen.

DODE SPELMOMENTEN

Niet echt nieuw maar wel een stuk gevaarlijker geworden, zijn de dode spelmomenten. Vrije trappen kun je nu met uiterste precisie in de kruising krullen en ook corners zijn levensgevaarlijk. Tijdens vrije trappen kun je namelijk niet alleen kiezen in welke hoek je de bal wilt hebben, maar ook op welke plek je 'm wilt raken. Neem je 'm met je binnenkant of krul je hem met buitenkan-

tje rechts over de muur? Tijdens een corner heb je de mogelijkheid om te bepalen waar je de bal wilt neerleggen en welke speler naar de bal toekomt. Heb je een kopspecialist in je team dan raad ik je aan deze jongen steeds op te

nu een steekballetje geef naar een rennende speler (lees, joggende speler) dan kan ik zelf niet van mijn verdediger wegsprinten, waardoor het geheel veel statischer overkomt. Je valt door dit gebrek aan snelheid regelmatig terug op hoge ballen voor

"WAAR PES 3 EEN VILLA AAN DE SPAANSE COSTA IS, IS FIFA 2004 EEN RIJTJESHUIS IN EEN ARBEIDERSWIJK."

zoeken; zijn vaardigheden met het hoofd kunnen namelijk een wereld van verschil maken in een wedstrijd.

VOORSPELBAAR

Mijn grootste probleem met deze nieuwe FIFA is dat ze veel nieuwe zaken in het geheel hebben willen stoppen, maar daarbij de basis gameplay uit het oog hebben verloren en het eindelijk soepel draaiende wiel, opnieuw hebben willen uitvinden.

Ik was vol lof over de controle van de spelers in FIFA 2003 maar zie die niet terug in de 2004 versie. Een mannetje passeren is nagenoeg onmogelijk geworden en echt snel loopt het ook allemaal niet. Vergeleken met de vorige FIFA is de snelheid ongeveer gehalveerd; dat lijkt misschien realistischer maar als ik

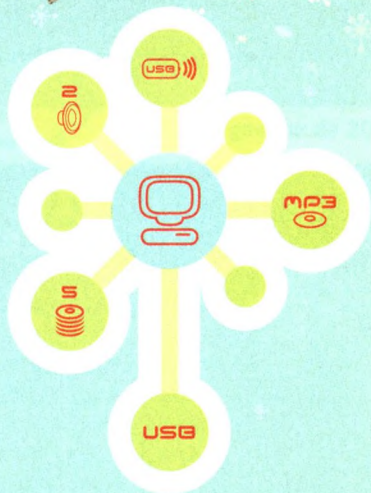
de pot, hopen op een goede aanname van een spits die de leren knikker snoeihard in de touwen rost. Mannetjes diep sturen of gaten trekken duurt te lang en dat had naar mijn mening gewoon al automatisch moeten gebeuren. Ik bedoel, tijdens een echt potje voetbal geef je toch ook geen seintjes naar je spitsen? Nee dan kijk je wat zij doen en daar anticipeer je op. Zoals mijn trainer vroeger altijd zei: 'de man zonder bal bepaalt waar de bal naartoe gaat'.

DISCUTABEL

Toch mag uit dit alles niet worden afgeleid dat FIFA een slechte game is. Dat is namelijk niet zo, sterker nog, EA heeft een aantal zaken goed voor elkaar. Zo is er een Carrière mode die je in staat stelt vijf jaar lang je favo club te leiden,

is de Nederlandse competitie aanwezig en kunnen PS2 eigenaren online voetballen tegen elkaar. (Volgende maand hierover meer.) Maar toch blijft er iets knagen, toch zit het niet helemaal lekker met die FIFA. Zo zijn er, naast bovenstaande algemene kritiek, ook animaties die onrealistisch overkomen, lijkt het geheel soms op een flippergame omdat je de bal maar niet weg krijgt, loopt je defensie regelmatig te slapen en zijn overtredingen erg vaak discutabel. En dan heb ik het niet eens over de voordeelregel gehad die inconsequent wordt toegepast. Nee het is heel jammer, maar waar Pro Evolution Soccer 3 een villa aan de Spaanse costa is, is FIFA 2004 een rijtjeshuis in een gemiddelde arbeiderswijk.



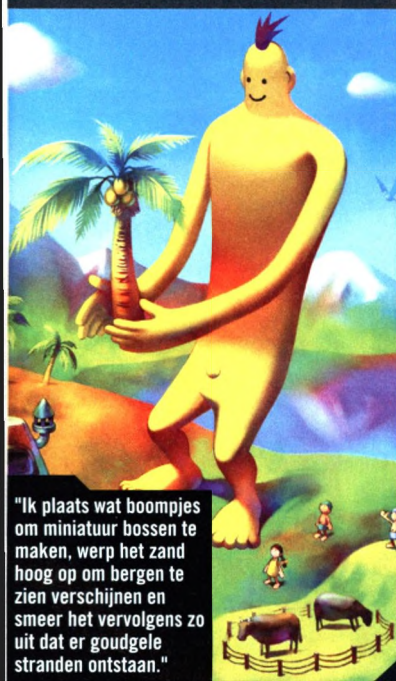


STILL PLAYING

DOSHIN THE GIANT

GAMECUBE
JEROEN

HET LEVEN IS EEN ZANDBAK!



"Ik plaats wat boompjes om miniatuur bossen te maken, werp het zand hoog op om bergen te zien verschijnen en smeer het vervolgens zo uit dat er goudgele stranden ontstaan."

■ *Als kleuter was ik regelmatig te vinden in de zandbak op het schoolplein. Daar groef ik met mijn handen in het zand en maakte ik tunnels, bergen en mooi glooiende heuvels. Zo schiep ik een, in mijn ogen, schitterend landschap, terwijl ik voor me zag hoe de zon bij zijn opkomst stiekem over de top van een van mijn bergen zou gluren om dan langzaam mijn zandwereld in een goudgele gloed te hullen...*

Nu, zo'n twintig jaar later, ben ik de zandbak enigszins ontgroeit maar toch zit het verlangen om iets te creëren nog steeds in mij. En ik heb mijn zandbak gelukkig weer teruggevonden. In de vorm van de grote gele reus Doshin maak ik hoge bergen met besneeuwde toppen, grote oceanen en diepe meren. De wereld van Doshin lijkt op zich niets meer dan een grote zandbak waarmee je eigenlijk verder niet veel kan. Maar met wat fantasie creëer je het landschap uit je mooiste dromen.

DOEL?

Het eigenlijke doel van het spel Doshin The Giant is om verschillende dorpen te creëren en in ieder dorp een monument cadeau te krijgen van de dorpelingen. Maar dit doel wordt door mij niet nagestreefd. Ik ben schepper, tover

kleine eilandjes uit het niets en laat ze eenzaam dobberen midden in een helderblauwe oceaan.

Ik plaats wat boompjes om miniatuur bossen te maken, werp het zand hoog op om bergen te zien verschijnen en smeer het vervolgens zo uit dat er goudgele stranden ontstaan.

Of ik kies ervoor om onbewoonbare rotspartijen uit de oceaan te laten herrijzen. Rotsen waarop geen boom kan overleven, geen gras zal groeien, waar een ijzig koude wind overheen scheert.

Als ik dan klaar ben met dit alles, wil ik nog wel eens het hoogste punt van de wereld opzoeken om dan helemaal uit te zoomen en het geheel vanuit alle hoeken te bekijken. Eigenlijk net als twintig jaar geleden in de zandbak. Eenmaal klaar met mijn creatie kwam ik omhoog uit mijn gehurkte positie, stak mijn handen in mijn zij en merkte met een knikje op dat ik dat toch maar eens mooi voor elkaar had gekregen.

MIJN EILAND

Mijn laatste creatie is overigens een eiland, helemaal voor mezelf. Het is een lief klein eilandje geworden met wat palmbomen die wuiven in het zachte zeebriesje, een meertje met vrolijk zwemmende zoetwatersvisjes, een goudgeel strand en een hoge berg waar de zon langzaam achter verdwijnt als de dag ten einde is. Ook heb ik een mooi stukje groen gemaakt waar ik als Doshin even uit kan rusten van een dag hard werken, want van al dat gespeel met de omgeving kan je aardig moe worden...

SLECHTE IK

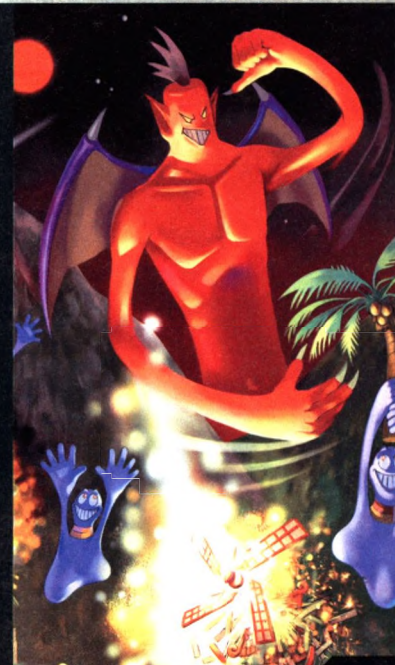
Regelmatig betrap ik mezelf er echter op dat ik te gemakkelijk eilandjes laat ontstaan. Dan bekijk ik mijn creaties weer vanaf een berg en bekruipt mij het gevoel dat het niet klopt, dat het evenwicht verstoord is.

Op zo'n moment is het moeilijk om het indrukken van de L-knop te



weerstaan. Het indrukken van die knop resulteert namelijk in het verschijnen van mijn slechte ik. Deze rode boosaardige reus boezemt niet alleen de bewoners angst in maar kan met ferme klappen hele dorpen wegvagen of een landschap weer met de grond gelijk maken.

Zo nu en dan doe ik dat wel eens, mijn boze ik naar boven laten komen. Dan sla ik mijn creatie weer in puin om vervolgens met een schone lei te beginnen. Net als dat ook gebeurde nadat mijn speelkwartier erop zat, in die zandbak. Dan was het de beurt aan andere klassen en zag ik vanachter het raam grote voeten mijn tunnels en bergen vermorzelen. Maar dat maakte me niet uit, want fantasie is onuitputtelijk en iedere pauze weer, verscheen er een nog mooier landschap dan het vorige.



"Dan was het de beurt aan andere klassen en zag ik vanachter het raam grote voeten mijn tunnels en bergen vermorzelen."

'HET BESTE VOETBALMANAGEMENTSPEL VAN DIT MOMENT'



Kan jij de stress aan?

*Kies uit vijf Europese competities en wordt trainer en manager van je eigen club
Houdt alle verrichtingen van je team in de gaten op Talksport Channel
Praat in 'real-time' met managers en pers over je strategie*



VERKRIJGBAAR VOOR
GAME BOY ADVANCE



DISTRIBUTED BY
Global Distributie

SOEDESCO

ZOO
Digital Publishing



MOOI & MUZIKAAL

Boxsetjes heb je in alle geuren en kleuren. 5.1, 6.1 of zelfs 7.1 boxsetjes zijn mooi, maar als je een klein kamertje hebt, toch ook een beetje overbodig. Ze bieden vaak mooi surround sound maar je moet er wel de opstelling (en de doekoe) voor hebben.

Wie toch een fraai

ogend boxensetje wil hebben dat ook nog mooi geluid geeft, maar niet te diep in de buidel wil tasten, gaat voor de Logitech Z-3. Dit setje plug je zo in je PC maar hij komt met een bijgeleverde gameconsole adapter zodat ie ook op spelcomputers werkt. De behuizing is een combinatie van echt

hout en aluminium. De aluminium phase plug drivers (wie verzint zo'n naam?) zorgen voor een heldere tweeter sound en midden-tonen terwijl de basbox je tijdens shooters laat wegdueren. Ook voor muziek luisteren is dit een prima alternatief, die ook nog eens weinig ruimte inneemt.



PC / PS2 / XBOX / NGC • PRIJS: 129,95 EURO • DISTRIBUTEUR: LOGITECH
TEL: 010-2438897 • WWW.LOGITECH.COM



LOGITECH (EXTREME) ACTION CONTROLLER

Logitech is werkelijk aan een opmars bezig op het gebied van controllers en toetsenborden. Voor ieder platform en in iedere prijsklasse heeft men controller-tjes. Voor de PS2 zijn er onlangs twee nieuwe gelanceerd met een subtiel naamverschil. De Logitech (Extreme) Action Controller en de Logitech Action Controller.

Dat woordje Extreme scheelt 10 euro maar dat is natuurlijk niet het enige. De Extreme heeft lederen handgrepen en de gewone controller heeft rubberen. De Extreme oogt daardoor iets stijlvoller, de gewone iets sportiever. Beide hebben een extra lange kabel van drie meters zodat je lekker ver van de TV kunt zitten. Beide beschikken over de dual-vibratie feedback en een turbo modus. De trillingen van de vibratiemotoren zijn niet echt heel sterk maar dat werkt nauwelijks storend. Belangrijker is dat beide controllers heerlijk in de hand liggen en eindelijk eens echt in de buurt komen van Sony's eigen controllers. Deze twee zijn bovendien mooier afgewerkt.

PLAYSTATION 2
PRIJS: 29,95 EXTREME ACTION CONTROLLER EN 19,95 EURO (ACTION CONTROLLER)
DISTRIBUTEUR: LOGITECH
TEL: 010-2438897
WWW.LOGITECH.COM



HARDWARE TELEX

■ Intel lanceert binnenkort een speciale **Extreme Edition** van de **Pentium 4**, een processor die bij uitstek geschikt moet zijn voor games. De processor maakt gebruik van Hyperthreading-technologie.

Met een kloksnelheid van 3,2 GHz, een level 2-cache van 512 Kb en een level 3-cache van 2 Mb hoopt de nieuwe chip concurrent Athlon met de onlangs gelanceerde Athlon 64 voor te blijven. In theorie zou volgens Intel de snelheid ten opzichte van de snelste P4-processors die al op de markt zijn, met 15 tot 20 procent verbeterd moeten worden.

■ **Creative** heeft een nieuwe geluidskaart in de gelederen. De **Sound Blaster Audigy 2 ZS** is het nieuwe topmodel voor zowel gamers als muzikliefhebbers. Deze kaart ondersteunt EAX 4.0 Advanced HD voor multi-environment gaming, in combinatie met EAX Advanced HD-effecten voor 5.1, 6.1 en 7.1 output bij meer dan 400 DirectSound3D-games. Volgende maand leggen we deze kaart op de pijnbank.

■ **Sony Computer Entertainment America** heeft dan eindelijk de **PlayStation 2 hard disk** aangekondigd. De harde schijf verschijnt in maart 2004 en is volgens Sony bedoeld om 'de overall online entertainment ervaring te verrijken'.

De harde schijf voor de PS2 heeft een opslagcapaciteit van 40 gigabyte en is geschikt om downloadable content op te slaan. Ook gaat de harde schijf ervoor zorgen dat games sneller starten.

Voorts moet je denken aan het opslaan van MP3's zodat de PS2 ook als jukebox opereert. Hiervoor is standaard een mediaspeler geïnstalleerd op de harde schijf. PS2 bezitters kunnen dan ook digitale foto's op de harde schijf opslaan en op televisie bekijken. Uiteraard biedt de harde schijf eveneens onderdak aan save-games, speel-personages en allerhande gamecontent.

De prijs zal waarschijnlijk 99 dollar bedragen. Of de harddisk ook in Europa in maart verschijnt, is nog niet bekend.

■ Op Tweakzone (www.tweakzone.nl) lazen we het opmerkelijke nieuws dat **Nintendo** zich gaat richten op de Chinese markt voor gameconsoles. Nintendo is van plan een goedkope console te gaan maken voor de Chinese markt, waarbij de spelletjes op een flash-geheugenkaart worden geplaatst. De geheugenkaart werkt alleen in combinatie met de bijbehorende console. Op deze manier wil men voorkomen dat de games worden gekopieerd. Illegaliteit viert namelijk hoogtij in China. De nieuwe machine, de zogenoemde **iQue Player**, zal vanaf oktober van de hand gaan voor 498 yuan, wat ongeveer 55 euro is. Spelletjes worden gedownload en geladen op de flash-kaart voor omgerekend een kleine 5,5 euro per stuk.

■ Het nieuwe **Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback Wheel** is inmiddels beschikbaar. Het stuurtje plus pedalen kost 89,99 euro dus Ferrari fans kunnen nu naar de winkel scheuren.

MICROSOFT'S KINKY MUIS

Wow, het is even wennen aan die nieuwe muis van Microsoft die voor een groot deel in leer is afgewerkt. Het heeft wel iets kinky's maar toch ligt ie heerlijk in de hand. We hebben het overigens over de nieuwe Wireless Intellimouse Explorer Black Leather.

Belangrijk is de nieuwe technologie van het horizontale scrollwiel waardoor het nu ook mogelijk is om horizontaal te bewegen. Er zijn al muizen die dit softwarematig oplossen maar dit is natuurlijk een stuk makkelijker.

Deze muis bevat vijf functieknoppen die je naar eigen inzicht kunt programmeren. En met een klik op het scrollwiel, wissel je van venster. De draadloze verbinding is

stabiel dan voorheen en wordt geleverd met een slimmere ontvanger, die helpt stoorsignalen op te lossen.

Ook gaan de batterijen langer mee - gemiddeld langer dan een half jaar - en je krijgt een melding als de batterijen verwisseld moeten worden.

Het ergonomisch design van deze rechtshandige muis zorgt voor een stevige grip en vergroot absoluut het comfort.

Vind je de Black Leather nu iets te gewaagd, de Wireless Intellimouse Explorer met horizontaal scrollwiel is er ook in de kleuren Metallic Blue, Platinum en Metallic Grey (wat meer zwart dan grijs is). Aan een Wireless Intellimouse Latex Roze wordt in het diepste geheim gewerkt :)



PC • PRIJS: € 64,95 (BLACK LEATHER KOST 74,95) • DISTRIBUTEUR: MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.MICROSOFT.NL/HARDWARE



alleen bij Orange
blijft je beltegoed
altijd geldig
jaar in jaar uit

Of je nu veel belt in de lente en weinig in de herfst, bij Orange maakt dat helemaal niets uit. Alleen bij Orange blijft je beltegoed altijd geldig, zonder voorwaarden. Maand na maand, jaar in jaar uit, bij prepaid en bij abonnement. Want wij vinden dat waar jij voor hebt betaald, ook van jou moet blijven.

the future's bright, the future's Orange

orange™



KRASSSEN, KRASSSEN, KRASSSEN!



■ **Kut!** Ik moet weer een mobile gaming pagina inleveren. Zo gaat het nu al twee maanden. Twee nummers terug heb ik het me er makkelijk van afgemaakt, door de games te bespreken die al op enkele van de telefoons stonden die ik had weten te bemachtigen. Het vorige nummer kwam de Nokia N-Gage tour langs om mijn leven te vereenvoudigen. Maar wat nu? Moet ik me dan toch maar eens echt gaan verdiepen in het downloaden van games?

Het leek er wel op, totdat ik op een ochtend een dikke envelop in mijn

brievenbus aantrof. Er zat een pakketje van Denda in, een multimedia-bedrijf van gasten die helemaal down zijn met mobile games en die naar eigen zeggen op het moment een van de grootste aanbieders van Java games zijn (en alle andere mobiele rotzooi zoals ringtones en wallpapers). Op de websites van Bart Smit en Belcompany, die beide meewerken met Denda, en de sites www.javamania.nl en www.beltonen.nl, zijn hun games te vinden. Lekker dan, dacht ik toen ik dat las, moet ik alsnog van al mijn testtoestellen erachter ko-

men hoe dat downloaden nou precies werkt.

KRASSSEN

Qua betaling heb je in dit geval een interessante optie (los van de standaard betalingsmethode op de sites zelf) want deze games zijn te koop als kraskaart (bij de eerder genoemde meewerkende bedrijven en distributeurs Micromedia en Gameworld). Hierop kras je jouw code open, die je op een van de websites kan gebruiken om de game in kwestie op je mobiel te krijgen. Dit gaat op soortgelijke manier als al

het andere mobiele download werk. Via een SMS bericht kan je de game downloaden en vervolgens installeren. Al met al helemaal niet zo vervelend als ik dacht. Tenminste, nadat je de WAP-applicatie überhaupt aan de praat hebt gekregen op je mobiel. Wist ik veel dat je daar weer eerst iets anders voor moest downloaden (op mijn toestel in ieder geval). Hoe dan ook, het werkte uiteindelijk allemaal prima. En dankzij het kraskaarten systeem kan je iemand ook nog eens een mobile game cadeau geven. Is dat niet leuk? ◀

MOTO GP 67 SCORE

In het vorige nummer heb je al kunnen lezen hoe de N-Gage versie van Moto GP het er af bracht. Maar als je 'm op je 'gewone' mobieltje als Java game wilt spelen kan dat ook. Uiteraard is het een veel simpelere versie vergeleken met zijn grote Xbox broer. Ook aan de N-Gage variant kan deze Java versie niet tippen, maar het zou ook wel een beetje gek zijn als dat wel het geval was.



Evengoed biedt deze incarnatie van het geweld op twee wielen simpel maar vermakelijke gameplay, met volwaardige Quick Race, Time Attack en Grand Prix modes. Wel speelt het bekende 'mobile game probleem' het spel soms parten, namelijk duffe besturing (die afhankelijk van je toestel wordt versterkt door ongelukkig geplaatste toetsen). Leuk genoeg als je op de bus staat te wachten of zo, maar je zal hier geen avond mee vullen (hoop ik).

BESCHIKBAAR OP: NOKIA 3510I, 3650, 5100, 6100, 6310I, 6610, 6650, 6800, 7210, 7650, 8910I, SHARP GX-10, MOTOROLA T720 / VIA JAVAMANIA.NL

PRINCE OF PERSIA 79 SCORE

Dat de Prince of Persia franchise echt zo goed als op elk systeem vertegenwoordigd is, bewijst deze mobiele versie. Het betreft hier een compleet nieuw deel, maar dat het heel veel overeenkomsten vertoont met het origineel moge duidelijk zijn. Een mooie 3D wereld krijgen ze toch nog niet voor elkaar in zo'n Java game. Ook het niveau van het verhaal stamt uit de jaren tachtig.



Een slechte vizier heeft de zeven maagden (yeah right) van de sultan ontvoerd. Er zijn dan ook zeven levels om door heen te springen en te klimmen, want dat is samen met het omgooien van schakelaars alles dat je kan. Naar dat mooie zwaard kan je dus fluiten. Desondanks is Prince of Persia toch een van de betere (en grafisch indrukwekkendere) Java games van vandaag de dag. Een game die zwaar de indruk geeft een echte videogame te zijn. Kort maar soort van krachtig...

BESCHIKBAAR OP: NOKIA 3410, 3510I, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7650, SIEMENS M50, SHARP GX-10, MOTOROLA T720 / JAVAMANIA.NL

PC TELEX

■ SW freaks hebben het natuurlijk al vernomen: Star Wars Galaxies zal (eindelijk) op 31 oktober in de Europese winkels liggen.



■ De website van Ultima X: Odyssey is live: <http://uxo.ea.com>.

■ Ritual Entertainment is in opdracht van NovaLogic bezig om de nieuwe Delta Force: Black Hawk Down add-on met de naam Team Sabre te ontwikkelen. Team Sabre zal nieuwe wapens en voertuigen aanbieden, alsmede tien singleplayer en dertig multiplayer maps.

■ Wolfpack Studios komt met een add-on voor Shadowbane met de titel The Rise of Chaos. De expansie biedt nieuwe klassen, quests, zones, disciplines en zelfs een nieuw ras.

■ Als het goed is zou er rond deze tijd eindelijk een Far Cry playable demo het licht hebben moeten zien.

■ Leuk weetje: Alleen de PC versie van XIII heeft een exclusieve map editor om zelf multiplayer maps te maken voor online shootouts.

■ 14 November verschijnt de MMORPG Horizons en ook de website is on the air: www.europe.istaria.com. Daar kun je je ook aanmelden voor de bèta test

■ Ubi Soft releast een dezer dagen een thriller-adventure in de sfeer van Profilers, Seven, The X-Files en Silence Of The Lambs waarbij je websites moet bezoeken en emailtjes krijgt met clues. De game heet In Memoriam en de speler is letterlijk de hoofdrolspeler aangezien hij/zij vanachter zijn/haar PC een moordzaak op moet lossen. Meer info vind je op <http://www.inmemoriam-thegame.com>.

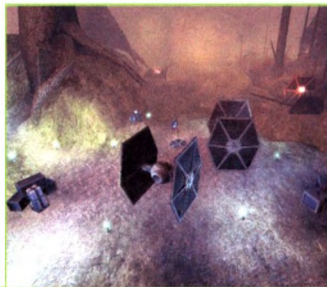
■ De productie van Warhammer Online loopt op rolletjes. Lente 2004 moet deze MMORPG uitkomen. Veel info, screens, artwork en andere stuff vind je op www.warhammeronline.com.



UT 2003 TROOPERS

We willen jullie toch nog even duiden op deze puike UT 2003 mod. De demo van UT 2003 Troopers is namelijk alweer een tijdje uit. Deze Total Conversion gebruikt de UT 2003 technologie om de oorspronkelijke Star Wars trilogie tot leven te laten komen als actief shoot-out decor.

LucasArts heeft – thank god – ingezien dat niet alle op Star Wars geïnspireerde games meteen verboden moeten worden en liet de makers hun ding doen. Rebels en Stormtroopers nemen het tegen elkaar op in bekende settings als de Death Star, de Imperial Star Destroyer Mark II en de bossen van Endor. Iedere UT speler en SW fan haalt deze stuff nu binnen via www.ut2003troopers.com.



MODS & MAPS

■ EA is druk bezig aan de nieuwe 1.5 patch voor hun succesvolle Battlefield 1942 franchise. Naast updates (Pacific Theater Update) is er ook nieuwe content zoals een nieuwe US Marine Skin, een nieuwe Japanese APC - Type 1 "Ho-Ha", nieuwe Engineer Rifles - M1 Garand/Type 5, een nieuwe Japanese Scout Car - Type 95 "Black Medal" en een nieuwe map genaamd Invasion of the Phillipines.

■ Ook is er – weer – een nieuwe mod uit voor BF 1942. De Forgotten Hope mod heeft een grote variatie aan nieuwe wapens en voertuigen. We hebben hier echter nog te maken met versie 0.5 en hij is dus nog wat buggy. Hier vind je de mod: www.bfc-central.com

■ De nieuwe soundtrack van FIFA 2004 ligt er niet om. Wil je een voorproefje dan kun je hier alle nummers kort beluisteren: www.easports.com/games/fifa2004/music.jsp

■ Ook zo benieuwd naar Battlefield Vietnam? De trailer staat reeds online. Je wordt lekker gemaakt op www.eagames.com/downloads/eagames/official/bf1942/bfv_trailer_us_hi.mov

■ Hongerig naar nieuwe maps voor Raven Shield? Hier vind je een trits nieuwe, gemaakt door winnende fans in een heuse map contest!

Surf naar www.theplatoon.com/ravenshield/default.asp#993

■ Er is een nieuwe singleplayer missie downloadbaar voor RTCW en die heet Hidden Wolf. De link vind je op <http://www.bostream.nu/swefighter>

■ Postal 2 multiplayer zal gratis downloadbaar zijn voor diegenen die Postal 2 al hebben.

Wat voor zieke multiplayer modes de gasten van Running With Scissors hebben bedacht, check je op www.gopostal.com/pr/postal2snatch.php



DEMOCHECK

THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

Een laagdrempelige maar erg funny LotR RTS van de makers van Battle Realms. Je kan twee missies met The Forces of Light spelen: The Siege of the Iron Hills en Pursuit of Gollum.

Score: ★★★

www.warofthering.com/downloads.jsp



JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Lightsaber actie van de bovenste plank. In Jedi Academy draait alles om combat met zoemende lichtzwaarden. Of dat leuk is (ja, dus) kun je nu uittesten.

Score: ★★★

www.lucasarts.com/products/jediacademy

HOMEWORLD 2

Yes! Een van de beste RTS'en ooit gemaakt is terug met een sequel. De demo geeft een aardig schot voor de boeg maar geeft geen goede representatie van de rest van de game, die een stuk pittiger is. Maar oh wat is ie weer mooi!

Score: ★★★★★

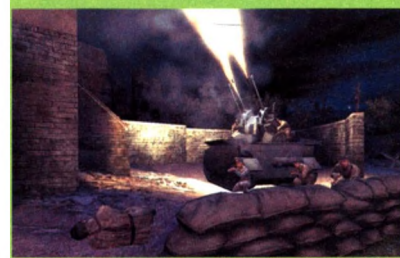
www.homeworld2.sierra.com/downloads.php

CALL OF DUTY

Wat?! De demo nog niet gedownload?! Meeslepende dan dit wordt WO II als game voorlopig niet! Ga naar de website, klik op Play The Demo en sta versteld!

Score: ★★★★★

www.callofduty.com



THE LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

Hack & slash in Middel-Aarde. Wordt de game net als de film het hoogtepunt in de trilogie? Hier alvast een voorproefje. RotK komt naast consoles gelukkig wél uit op PC.

Score: ★★★

www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking

BE ARNOLD SCHWARZENEGGER
BE THE TERMINATOR®

TERMINATOR® 3

RISE OF THE MACHINES™

THE ULTIMATE T3™ GAMING EXPERIENCE



Vanaf 27/11
de film
verkrijgbaar op
DVD/VHS!



16+

www.pegi.info



PlayStation 2



ESRB C



GAME BOY ADVANCE™

INTERMEDIA

WWW.T3GAME.COM

Terminator 3: Rise Of The Machines © 2002-2003 Atari, Inc. a subsidiary of Infogrames Entertainment, S. A. All Rights Reserved. © Under License, TM © 2003 IMF Internationale Medien und Film GmbH & Co. 3. Produktions KG. Developed by Black Ops. Terminator 3: Rise Of The Machines © 2002-2003 Atari, Inc. All rights Reserved. Published and distributed by Atari Europe S. A. The Atari, trademark and logo, are the property of Atari, Inc. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Xbox™ is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Nintendo, Nintendo GameBoy, and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo, all rights reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

ATARI



YU-GI-OH!™

TRADING CARD GAME



STARTER DECK

2 DECKS TO COLLECT
EACH ONE-PLAYER DECK CONTAINS
43 COMMON CARDS, 3 FOIL CARDS,
RULE BOOK AND GAME MAT

www.yugioh-card.com

KONAMI

© 1996 KAZUKI TAKAHASHI. Manufactured by KONAMI CORPORATION. KONAMI and designs are trademarks of KONAMI CORPORATION. All rights reserved. Distributed in The Netherlands by The Upper Deck Company Europe BV.

UPPER DECK
ENTERTAINMENT



SPLINTER CELL



Missie nummertje twee is dan nu eindelijk downloadable. Bij het lezen van dit stukje zal overigens missie nummer drie al weer te downloaden zijn maar dat terzijde.

In deze tweede gratis missie, Vselska 1 genaamd, zal onze Sammie boy moeten infiltreren in een basis, en dat is geen vingers in de neus opdracht, kunnen we je mededelen.

Zo zal hij bewakers met honden te slim af moeten zijn en ook nog wat onbemande turretguns moeten omzeilen en uitschakelen. Tevens wordt er een beroep gedaan op je trefzekerheid, want sta niet vreemd te kijken als er opeens een blik soldaten wordt opengetrokken met als enige doel shoot to kill.

Vselska 1 is het eerste deel van een tweeluik en biedt genoeg afwisseling voor de Splinter Cell fanaat. Zowel voor de liefhebbers van actie als van stilletjes rondsluipen.



DOWNLOADABLE CONTENT VIA XBOX LIVE

★★★★☆

XBOX LIVE CHAT

Graaf even in jullie geheugen, het mei-nummer van 2003. Ja pak hem er anders maar even bij. Heb je 'm? Oké.

Voor diegene zonder exemplaar citeer ik even: "Xbox Live lijkt op sommige momenten wel op een veredelde chatbox." Herinner je het nog? Toen was iedereen boos op ondergetekende. 'Waar baseerde ik dat op en het was allemaal te negatief en wacht maar af wat ze op 12 september gaan doen'.

Ik lachte toch een beetje in mijn vuistje toen mijn Xbox Live zichzelf even ging upgraden, want wat zagen wij? Juist een heuse chatbox waarin je met de mensen uit je friendslist kan ouwehoeren.

Je hoeft nu geen Xbox Live spelletje meer op te starten als je verlegen zit om aandacht. Nee, je kijkt gewoon wie er online is en nodigt ze uit voor een fijn gesprekje. Kun je tijdens het lullen gewoon televisie kijken, de was strijken, je nagels knippen, met je GBA spelen of een PS2 spelletje doen.

Maar goed wat vinden onze Xbox Live testers er eigenlijk van?

Delano: Het is een leuke extra voor Live maar het is geen must, je komt namelijk op Live om te gamen. De chatbox is gewoon een plek waar iedereen via de headset kan praten met elkaar, maar dat kan je tijdens het gamen ook en ik

praat liever tegen iemand terwijl ik hem in zijn lelijke kop knal.

De chatbox werkt ook als een lobby, als de host hem peert wordt de box afgesloten. Buitenstaanders komen er niet in, dat is wel een pluspunt. Kortom, de chatbox is niet meer dan een extraatje geleverd door Microsoft. Het is gewoon een goedkope belverbinding.

Lars: Deze nieuwe chat feature spreekt mij niet echt aan. Xbox Live heb ik gekozen voor de strakke online Game Experience en niet om met m'n zuster uit Tirol te kletsen, ik zal hier dus geen gebruik van gaan maken.

Stefan: Naar mijn idee is Xbox Live 2.0 eigenlijk zoals het in het begin had moeten zijn. Niets meer en niets minder. Microsoft deed alsof het om een totale verandering zou gaan, maar dat valt allemaal vies tegen.

De chat functie is erg handig. Als ik mijn Xbox aandoe, zie ik al wie er online zijn en kan ik ze meteen opzoeken. Ook praten via de speakers is wel grappig. De chat functie is een veel betere versie dan msn, door de chat functie creëert Microsoft een grote community. De layout is best wel suf maar de functionaliteit is goed. Maar super bizar is het zeker niet.

JEROEN



CONSOLE TELEX

■ De eerste downloadable maps van Brute Force zijn beschikbaar. De multiplayer maps zijn wel aardig maar de single-player missie is ietwat kleinschalig en ook nog eens erg kort. But who cares as long as its free, toch?

■ Ja dames en heren het komt eraan hoor; de eerste downloadable content waar voor betaald moet worden, is in aantocht. Het gaat om extra's voor Mech Assault.

■ Island Thunder is nog niet uit of er is al een missie/map voor te downloaden. Refinery is de naam, alwaar je een olieraffinaderij moet zien te bevrijden van terroristen.

■ Midtown Madness verslaafden; maak jullie op voor extra wagens. Wanneer we deze scheurmonsters kunnen downloaden is nog niet zeker maar dat het gaat gebeuren, staat vast.

■ Outlaw Volleyball zal bij het verschijnen ervan ook alweer een extraatje krijgen, in de vorm van Trixie. Dat is geen drankje maar zal ongetwijfeld een schaars geklede dame zijn die goed kan volleyballen, ja vast.



AMPLITUDE

Het ritmische actiespelletje Amplitude wordt pas echt uitdagend als je het online universum gaat verkennen. Neem je zelfgemaakte Freq mee en neem het op tegen de rest van de wereld. Heb je wat ervaring opgedaan in de solo mode en je vader, moeder, broertjes, zusje of buurman stof doen laten bijten dan wordt het hoog tijd dat je het tegen drie andere fanaten opneemt. En het moet gezegd worden, het is een bijzonder grappige ervaring om tegen andere onbekende mensen te 'Amplituden' (geen idee hoe je dat noemt).

Het enige dat wij persoonlijk jammer vinden, is het feit dat we nog steeds moeten typen in de lobby en niet eens met elkaar kunnen praten of elkaar kunnen opjutten tijdens het Amplituden zelf. En dat terwijl

Sony toch echt een headset op de markt heeft. Een vreemde zaak. Maar desondanks mag het de pret niet drukken. Ook grappig is dat je een remix van een nummer kunt downloaden. Leuk, maar op dit moment is het een hoop herrie en amateuristisch gedoe. Misschien dat het nog gaat floreren dus we schrijven het nog niet meteen af. Tot die tijd nemen we het nog maar eens tegen drie andere gasten op.



PLAYSTATION NETWORK GAMING

★★★★☆

COLIN MCRAE 04

De uitermate goed speelbare Colin McRae 04 heeft ook een Xbox Live functie toegekend gekregen. Het is helaas een wat schamele feature. Niet alleen omdat het hier slechts een scoreboard betreft maar meer omdat het een te simpel scoreboard is.

Er wordt alleen bijgehouden welke tijd je neerzet op welke track. Er wordt geen onderscheid gemaakt met wat voor auto je die tijd neergezet hebt of je met veel of weinig schade hebt



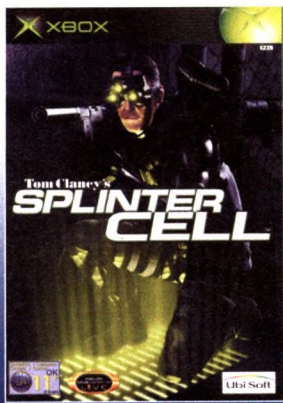
gereden of dat je gebruik maakt van automatisch schakelen, handmatig of

semi-automatisch. Een gemiste kans in onze optiek.

ONLINE SCOREBOARD VIA XBOX LIVE

★★★★☆

Je games koop je natuurlijk bij de beste gamewinkel van Nederland!



SPLINTER CELL

X-BOX

VAN 59,99 VOOR

29⁹⁹



**GOLDEN SUN
THE LAST AGE**

GBA

VAN 44,99 VOOR

39⁹⁹



PS2+2 GAMES+2 DVD'S
• RATCHET & CLANK PLATINUM
• JAK & DAXTER PLATINUM
• STUART LITTLE 2
• SPIDERMAN

MEGAPACK

PS2

259,-

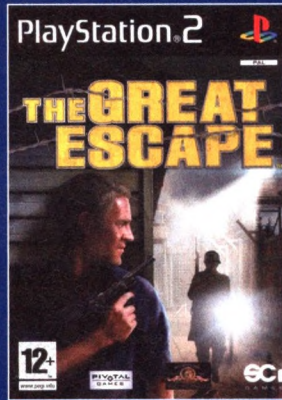


TRON 2.0

PC CD-ROM

VAN 49,99 VOOR

44⁹⁹



THE GREAT ESCAPE

PS2

VAN 64,99 VOOR

49⁹⁹

MOBILEGAMES



NIGHTMARE CREATURES

(deur) Code 5002060 voor:
Nokia 7210, 3510i, 6610, 5100, 6100, 6800, 7250

6⁰⁰

Bestel, als je weet hoe het kopen van een game werkt,
direct via 0909-0880 (70cpm) of surf naar freemobile.nl

MOBILE GAMES

MOBILE



music



movies



games



mobile



books



gadgets



tickets

**Ook voor je hardware ga je
natuurlijk naar Free Record Shop!**

**free
record
shop**
THAT'S ENTERTAINMENT

www.FreeRecordShop.nl



Bij ons zit je nergens aan vast.

Het installatiepakket (€ 99,-) gratis als je abonnee wilt blijven

@Home Kabelinternet. Nu 2 maanden vrijblijvend op proef voor maar € 35,-.

@Home geeft je alle vrijheid. Want als nieuwe abonnee kun je de kwaliteit van onze producten tijdelijk zelf testen. Maak gebruik van ons proefabonnement en de keuze is aan jou: 2 maanden supersnel (2560 kbit/s) internetten met @Home Breedband Kabelinternet (normaal € 47,95 p.m.), lekkersnel (312 kbit/s) internetten met @Home Basis Kabelinternet (normaal € 29,95 p.m.) of goedkoop internetten met @Home Budget (64 kbit/s, normaal € 17,95 p.m.). Voor alle producten geldt: je bent 24 uur per dag online en tijdens het internetten kun je gewoon telefoneren. En mocht je het proefabonnement niet willen voortzetten, dan zeg je het kosteloos weer op.

Bel 0800-1414 of kijk op www.home.nl voor meer informatie of het dichtstbijzijnde @Home verkooppunt

@ Home
Met jou op één lijn

Kijk voor de beschikbaarheid van @Home op www.home.nl. @Home wordt geleverd door Esent Kabelcom.

De actie geldt voor nieuwe abonnees van @Home die minimaal 6 maanden geen @Home abonnee zijn geweest en die zich tussen 1 september en 15 november 2003 aanmelden en waarvan het adres geschikt is gemaakt voor @Home.

TOP LOGO
>>>>



COLOR WALLPAPERS (2)

2994665	2994655	2994657	2994648	2992378	2991838	2991604	2991605
2922110	2986336	2947391	2975890	2975988	2973606	2978978	2982221
2987921	2984777	2978941	2985156	2987763	2987923	2982439	2983287
2982055	2991706	2991108	2986437	2974329	2987732	2981148	2985909
2974633	2974634	2974331	2974630	2974687	2973800		
2986798	2974686	2991538	2974918	2981646	2989783		
2986338	2991924	2987867	2982127	2984452	2986328		
2987738	2980242	2981522	2979994	2984402	2975759		
2985146	2981001	2981530	2989774	2974695	2991861		

HALLOWEEN

2970796	2976172	2930328	2947624	2980738	2985503	2993372
2929585	2955649	2930338	2954682	2980736	2923698	2970798
2970633	2975868	2979240	2920344	2985510	2941014	2991087
2931502	2993347	2900969	2955648	2993432	2993431	2981259
2978859	2930898	2970776	2970797	2920327	2981063	2954741
2975851	2947980	2929271	2970799	2930350	2993382	2975903
2984946	2923522	2993364	2993349	2955808	2921672	2932836
2914182	2970769	2970777	2981912	2993348	2921677	2993287
2919248	2993281	2970635	2951752	2981758	2993357	

SMS AFBEELDINGEN



Gemakkelijk bestellen!!!

per SMS: stuur de gekozen referentie naar

3737

per telefoon:

0909-0400415*

www.logosbeltonen.com

BIKINI

Ontvang de lekkerste billen op jouw mobieltje! Wacht niet langer!

Stuur de SMS **BIKINI ON** naar **3737**

HOT STUFF

KAMASUTRA

Ontvang elke dag de lekkerste standjes + uitleg!

Stuur de SMS **KAMA ON** naar **3737**

STRIPTASE

Een lekkerding gaat voor jouuit haar kleren!

Stuur de SMS **STRIP ON** naar **3737**

Horoscoop

Liefde, Gezondheid en Geld... en Geluk!

Ontvang elke dag jouw Horoscoop! Stuur snel de code **HORO** + jouw teken gevolgd door **ON** naar **3737**

vb: **HORO RAM ON** naar **3737**

1,1€/dag. Opzeggen: **HORO STOP** naar **3737**

KLEUREN CARTOONS

2983187				
2983202				
2984148				

LOGOS

2970780	2939197	2929094	2984990	2980932	2911556
2934543	2930871	2929194	2986621	2970781	2923686
2943027	2970786	2947527	2986614	2911552	2947533
2959085	2919977	2971165	2985017	2919971	2943027
2920245	2923451	2922702	2984998	2911547	2954681

TOP RADIO

Mono	Poly (1)	
2982847	2982763	Summer jam 2003
2976559	2985942	Toeter op m'...
2946708	2955765	Chihuahua
2919105	2908837	Chipz in black
2975893	2986366	Aicha
2920187	2913084	Never leave you
2985119	2984896	Where is the love
2986424	2986360	Papi chulo
2985120	2984897	Oya lele
2991492	2900504	Anyplace
2976586	2991894	Sympathy for the devil
2990570	2990553	Thoa thong
2982586	2983081	Intuition
2984585	2984541	Breathe
2991948	2991909	Zoene! Zoene!
2922003	2917074	This love is real
2991244	2991166	Going under
2975613	2976690	Satisfaction
2985950	2983083	Like glue
2985102	2984883	Business
2991953	2991881	I like it loud
2985533	2985469	Stuck
2986423	2986359	Before you let me go
2975925	2976443	Spirit in the sky
2988162	2988116	Never gonna leave...
2985126	2984902	Nothing but you
2991249	2991170	I want you
2990569	2990552	Get it while it's hot
2982662	2982561	Ik wou dat ik jou was
2986434	2986368	The anthem 2003
2982819	2981884	Crazy in love
2922111	2919025	White flag
2991951	2991891	Senorita

TV MOVIE TOP

Mono	Poly (1)	
2929310	2970733	Adam's family
2910054	2955773	A-Team
2911023	2954254	Beverly Hills Cop
2910005	2979938	Buffy
2917197	2979953	Charlie's angels
2910080	to come!	Charmed
2911089	2974321	Dirty dancing
2911240	2980076	Exorcist
2911010	to come!	Forrest Gump
2910008	2970728	Friends
2911360	to come!	Ghost
2911097	2974323	Grease
2922835	to come!	Harry Potter
2911017	2970731	Indiana Jones
2911018	2980069	James Bond
2929336	2974314	Jaws
2929341	2980145	Looney tunes
2929344	to come!	Mc Gyver
2929052	2954257	Mission impossible
2910014	2970806	Muppets Show
2929323	2970807	Pink panther
2952643	2955673	Pulp fiction
2911060	2955778	Rocky
2915028	to come!	Scooby Doo
2910017	2974322	Sesame Street
2915040	2955678	Simpsons
2911134	2955672	Star Wars
2911014	2955774	The Good, tha bad.
2911172	2974308	Titanic
2908076	2982153	Tom gun
2931505	to come!	Tom & Jerry
2952713	to come!	Unbreakable

BEST OF

Mono	Poly (1)	
2976559	2985942	Toeter op m'...
2965041	2973837	Hey sexy lady
2952811	2955668	Jenny from the block
2955691	2976102	The sound of the...
2954048	to come!	Make it clap
2947202	2976128	Gimme the light
2952282	2975461	Nu flow
2952706	2970819	Feel
2954122	2988115	Adrenaline
2946914	2955779	Dilemma
2947773	2973834	Dirty
2954262	2974533	Cheeky song
2957615	2976457	Happy
2953398	2973843	Sk8ter boi
2974087	2976116	All I have
2929162	2976469	Family portrait
2913428	to come!	It's my life
2970644	2981407	Kunnen wij het maken
2947943	2973840	Opblaaskrokodil
2942072	2979134	Tu es foutu
2922081	to come!	Come as you are
2974302	2976451	I drove all night
2952859	2973838	Kut marokanen
2930009	to come!	No woman no cry
2913105	to come!	Killing me softly
2929041	to come!	Free styler vl
2974301	2977185	Sing for the moment
2964075	2979728	Not gonna get us
2941581	to come!	Dansplaat
2942104	2974306	Because the night
2974781	2981171	Lifestyle of the rich...
2976078	2976449	Somewhere I belong
2939736	2974303	I'm alive
2975606	2976453	Livin my life

NEW!! DE BESTE SOUNDS EFFEKTEN

2984346	Ezel
2984348	Paard
2984349	Hond
2984352	Haan
2984353	Varken
2984355	Olfant
2984357	Wolf
2984358	Mug
2984359	Vogel
2984360	Zeehond

SUPER HITS OP JOUW GSM!

2988054	sex machine
2988052	life is life
2988047	cry me a river
2988045	bump bump bump
2988042	beat it
2988044	beautiful

REHEUEN!! Covers

*0900 - 0.70 €/mn - **3737 - 1.1 Euro/ontvangen bericht. Logo 2SMS max - SMS Afbeelding: 3SMS max - Beltoon: 2 SMS max. Color Wallpaper & Plyphone: 2.2€/product!! (1)Poly: NOKIA 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 3530 - SONY/ERICSSON T610, T310, P800, T300 - SAGEM MY-X6, MY-G5, MY-X5, MY-X5m - SAMSUNG V200 - MOTOROLA C350, T720, C330 - ALCATEL 525, 511, 512, 715 - SIEMENS S55 - PANASONIC GD87. (2)Color wallpapers: NOKIA 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i - SONY/ERICSSON T610, T310, P800, T300, T68, T68i & ie - ALCATEL 531 - SAGEM MY-X6, MY-G5, MY-X5, MY-X5m - SAMSUNG V200 - SHARP GX10 - LG 7000 - MOTOROLA C350, T720 - SIEMENS S55 - PANASONIC GD87, GD67 - (3)Sound effecten & Super hits: NOKIA 3650, 7650, SAGEM MY-G5, MY-X5, MY-X5m, MY-X6, SONYERICSSON P800 - Voor (1), (2) en (3), activeer WAP!

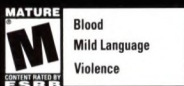
She has her sights set on revenge.



Coming December

ROGUE OPS™

Get Briefed at www.RogueOps.com



PlayStation 2



Rogue Ops © 2003 KEMCO. All rights reserved. ROGUE OPS is also a trademark of KEMCO. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.