

4⁹⁵
BFRS 95

POWER UNLIMITED

TER KENNIS-
MAKING

All systems go!

SUPERNES • LYNX • GAMEBOY • MEGADRIVE • PC
GAME GEAR • CD-I • NES • MAC • ARCADE • NEO GEO

STICKS

BOOSTERS

PADS

BLASTERS

GUNS

EERSTEGROTE
NATIONALE

SPEL

SPEEL

SPULLEN

TEST

Plus: Zelfbouw roerpedalen
voor flightsimulator

Mig29 vs F15

Alle Spidermans

PowerParade-Poster

YOSHI'S SAFARI



8 710294 306932



*O jee, dit is
de laatste melk.*

EEN GLAS HEERLIJKE VERSE MELK VERK

MELK.DE WIT

*Geeft niet,
we overleven het wel.*



KT EN GEEFT JE DIRECT WEER ENERGIE.

EMOTOR.



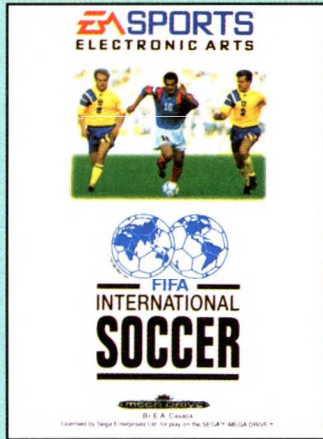
OMEGA electronics

POSTADRES: POSTBUS 270, 6100 AG ECHT NEDERLAND - TEL. 04754-88224 - FAX 04754-87868

**BENELUX
DISTRIBUTOR**

MEGA DRIVE

FIFA INTERNATIONAL SOCCER



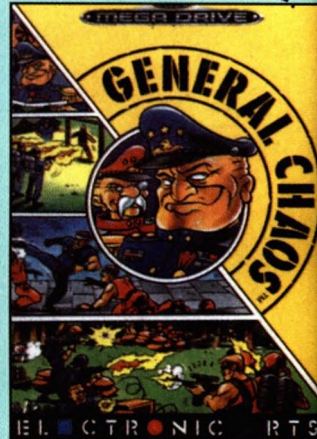
Het eerste 16 Megabyte Voetbalspel
De nummer 1 van de MEGA DRIVE voor Kerstmis !!

HAUNTING



Jij bent de geest die je gastheer op meer dan 400 manieren kan vernietigen. Uniek en spokerig

GENERAL CHAOS



Het eerste -4 speler- actiespel voor de MEGA DRIVE. Schoppen, schieten, plunderen - het is 'General Chaos'!



TAZ-MANIA, CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. © 1993. T-HQ INTERNATIONAL™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF T-HQ, INC. © 1993. T-HQ, INC.
MADE IN JAPAN
NINTENDO®, GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Jij bent **TAZ** de wildste en hongrigste inwoner van het binnenland, maar je hele familie is gekidnapt! En **TAZ** moet ze redden !

Jaag **TAZ** op in zijn doen en laten als hij zich een weg baant door de jungle, ravijnen, gangen en woestijnen. Ondertussen ontmoet hij allerlei obstakels en vijanden. Maar vergeet niet ... **TAZ** is zeer hongrig **TAZ** is niet alleen het sluwste maar ook het snelste wezen.

Een spel waarin je echt je tanden kunt stukbijten of zoals **TAZ** zegt **GRRRR!&*%(\$!!!**

*now
for*

GAME BOY

BATTLE OF OLYMPUS



Ga op zoek naar de mooie ontvoerde Hélène en ga door nieuwe werelden terwijl je zoveel mogelijk voorwerpen verzamelt om klaar te zijn voor het gevecht tegen het boze.

TIP OFF



Gezien speltempo en spelverloop ben je meteen sprakeloos ! Tip Off is een leuk spel; hoe beter jouw tempo en lenigheid, hoe interessanter het spelen of het speelveld wordt.

POPULOUS



Je bent een oppermachtig wezen met de macht om de krachten van de natuur te beheersen en te bevelen: aardbevingen, overstromingen, vulkaanuitbarstingen 5000 !! verschillende werelden binden met jouw de strijd aan.

POWER UNLIMITED

is een uitgave van De Geïllustreerde Pers B.V.

Postadres redactie

POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam

Redactie

Bjorn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens, Kees de Koning,
David Lemereis, Michael Schaeffer

Vormgeving

Arend Bloemink, EP&PP (art-director),
Frank Boon, Nella de Koster,
Ingrid Sijmons.

Aan dit nummer werkten mee

Robert de Boer, Ed Buiskool, PJ Frith,
Thomas Glas, Hans Hendriks,
Toon van Hulst, René Janssen,
Jacqueline van der Kar, Erik Klaassen,
Annejes van Liempd, Rob Mekken,
Annieke Schoon, Laura ten Seldam,
Chris Sprangers, Laurens Stolker

Uitgever

Cor Baane

Marketing

Rolf van Maanen, Erik Hoekstra
020-5102519

Advertentie-exploitatie

Véronique Oudkerk
08389-13359; fax: 08389-13644

Advertentie-orderafdeling

Elma Klein, 020-5102451

Abonnementen

Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en
adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.

Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m donder-
dag van 8.30 tot 18.00 uur en op vrijdag van
8.30 tot 16.00 uur)

Abonnementvoorwaarden

Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling
te worden voldaan. Voor de betaling daarvan
ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door
middel van automatische incasso is ook mo-
gelijk. Abonnementen gelden tot wederopzeg-
ging en worden zonder tegenbericht automa-
tisch verlengd. Het opzeggen van uw
abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te
geschieden 6 weken voor afloop van het
abonnement bij Medianet.

Abonnementprijs

f 49,50 per 11 nummers (=f4,50 per nummer).
België: 950 BF.

Prijswijzigingen voorbehouden.

Woont u in België?

Wilt u zich in België abonneren op Power
Unlimited, dan kunt u contact opnemen met
Tijdschriften Uitgevers Maatschappij,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11.

Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie

Wij maken u erop attent dat wij enkele door u
verstreckte gegevens, zoals naam, adres en
telefoonnummer hebben opgenomen in ons
gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de re-
gistratiekamer te Rijswijk onder nummer
P 0001113. Wij willen dit bestand gebruiken
om u in de toekomst informatie te geven over
abonnementen, voordeelaanbiedingen etc.

Losse nummers

Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk,
boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en
warenhuizen.

Reeds verschenen nummers

Reeds verschenen nummers kunnen tot
maximaal 6 maanden na de verschijningsda-
tum worden nabesteld door f 6,50 per num-
mer (abo-prijs + f 2,-) over te maken op giro
670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder ver-
melding van het gewenste nummer.

Prepress

Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk

Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch

ATTENTIE: Zonder schriftelijke toestemming van de
uitgever is het verboden dit blad op te nemen in of ter
beschikking te stellen van een leesportefeuille

© 1993 De Geïllustreerde Pers B.V.

Niets uit deze uitgave mag worden overgenomen
zonder uitdrukkelijke toestemming van de uitgever

ALL SYSTEMS

Ajax wordt dit jaar natuurlijk kampioen van Nederland. Dat is terecht en welverdiend en daar hoeven we verder dus geen woorden aan vuil te maken. De vraag is alleen: was dat ook gelukt op een slof en een oude voetbalschoen, zoals onze opa's zongen? Met andere woorden: hoe belangrijk is goed materiaal. Je hebt knutselaars die met wat zilverpapier, drie roestige spijkers en een tube tandpasta een complete modelspoorbaan bouwen, terwijl de Gamma zijn bestaan te danken heeft aan de doe-het-zelvers die een zwaar verchroomde 24-delige dopsleutelset aanschaffen omdat ze zo nu en dan eens een schilderijtje moeten ophangen. Wij hebben gehoord van de broer van iemand z'n kennis die een Boeing 747 in Flight Simulator 5.0 onder de Golden Gate Bridge doorstuurt uitsluitend met behulp van de cursortoetsen op z'n toetsenbord, maar de gemiddelde speler is blij dat hij zich aan een joystick kan vastklampen bij het crashen. 29 pads, sticks en guns testen we dit keer en dat is nog maar een klein gedeelte van het aanbod. We weten nu al dat we zeer binnenkort opnieuw aan de bak moeten. 29 beloften van snellere actie, betere wegligging, langer leven. Wij weten het niet; een grotere trekker heeft nog geen boer dikkere patatten opgeleverd.

De redactie

Spellen

| | | |
|-----------------|-----------------|----|
| SUPERNES | Spiderman | 31 |
| | Yoshi's Safari | 33 |
| | Goof Troop | 34 |
| | Plok | 35 |
| | Parodius | 36 |
| | Super Turrigan | 37 |
| | Super Slap Shot | 38 |
| | NHLPA Hockey 93 | 38 |
| | B.O.B. | 39 |

| | | |
|------------|--|----|
| NES | Felix The Cat | 40 |
| | Mig 29 Sovjet Fighter vs F-15 Strike Eagle | 44 |
| | Lolo 3 | 46 |
| | Ducktales 2 | 46 |

| | | |
|-----------------|-------------------|----|
| GAMEGEAR | Spiderman | 30 |
| | Surf Ninja's | 47 |
| | Streets of Rage 2 | 47 |

| | | |
|----------------|------------------------|----|
| GAMEBOY | Spiderman | 31 |
| | Felix The Cat | 41 |
| | Final Fantasy Legend 3 | 48 |
| | Mystic Quest | 48 |
| | Pinball Dreams | 49 |
| | Starwars | 49 |

| | | |
|------------------|----------------|----|
| MACINTOSH | Freddy Pharkas | 50 |
|------------------|----------------|----|

| | | |
|-------------|----------------------|----|
| LYNX | Jimmy Connors Tennis | 51 |
|-------------|----------------------|----|

| | | |
|-------------------|--------------------------|----|
| MEGA-DRIVE | Spiderman | 30 |
| | X-Men | 32 |
| | Shining Force | 52 |
| | Mutant League Football | 53 |
| | Rocket Knight Adventures | 54 |
| | Shinobi III | 55 |

| | | |
|-------------|---------------------------|----|
| CD-I | Link The Faces Of Evil | 56 |
| | Zelda The Wand Of Camelon | 57 |

| | | |
|----------------|------------------|----|
| SEGA CD | Ecco The Dolphin | 58 |
|----------------|------------------|----|

| | | |
|-----------|-------------------|----|
| PC | Freddy Pharkas | 50 |
| | Syndicate | 60 |
| | Heaven & Earth | 61 |
| | Spectre | 62 |
| | Eight Ball DeLuxe | 63 |



Power Parade Poster
FRAAIE

Dit nummer

8

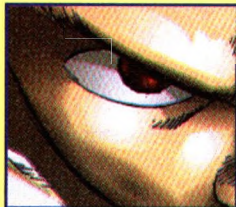
YO! POST

Alle brieven worden gelezen, alle tekeningen bewonderd, alle voorstellen in de groep gegooid, alle kritiek ter harte genomen, alle complimenten in dank aanvaard, maar de ruimte om de postbus in het blad te weerspiegelen is beperkt. Gelukkig blijven jullie schrijven.

13

NIEUW!

Bruce Lee leeft en Manga is NIET mellow! Van het zakenfront de mededeling van zelfstandige vestiging in Huizen van Sega. Ook zo benieuwd wat die rapper nou precies zegt in de radio-commercials van Power Unlimited? Nu de complete tekst. En nog meer radio: Power Unlimited op 538.



18

DE JURY

De nachtmerrie van spelontwerpers, de schrik van fabrikanten en importeurs, de phantoms van de speelhallen, maar ook de oogappels van hun respectievelijke moeders en het houvast van spelspelend Nederland: dames en heren... uw jury!

19

HET RAPPORT

Verbeelden we het ons, of krijgen we steeds minder commentaar op de punten van onze jury? Wordt het soms tijd dat we die jongens weer eens flink door elkaar schudden.

20

EERSTE NATIONALE SPELSPEELSPULLEN-TEST

Aan de orde komen de SG ProPad, SN ProgramPad, SN Programmable, Fighter Power Stick, XE-6 SFC, Super Arno, Nintendo Mouse, Power Pad, NES JoyPad, SNES Pad, CD-I afstandsbediening, CD-I muis, MegaDrive Control Pad, Gravis GamePad, Mouse Stick II, MegaMasters I en II, CyberPad, Boosterboy, Jet Fighter, Snapper, Angler, MegaPad III en IV, MegaStick I, Zapper, Scope, Menacer, Analog Joystick en Po-



59

DIEFSTAL IN STAR TREK

Je bent met z'n achten en je wilt eens niet-elektronisch spelen. Los het mysterie van de verdwenen 'Orb Of Knowledge' op. Dit of een ander spel van Compendium speelt overigens nog elders in dit nummer een hoofdrol.

64

DE LEUKSTE BAAN VAN NEDERLAND

Edward Laauwen is inkoper voor spel-winkel Compendium. Daarnaast is hij zoets als hoofd research en ontwikkeling voor the Zone. Een leuke baan, zeker, maar de leukste...?



66

EEUWIG LEVEN

De rubriek van de Onderlinge Samenwerkende Wederzijdse Hulpverlening In Spelnoed.

74

POWERQUEST

Dat Spunky & Spice de Warpzone van Emroid zouden bereiken, was te verwachten. In dit nummer zie en lees je hoe het hen daar vergaat. De strijd wordt grimmiger...

76

MYSTERY GAME



We hebben ons bedacht. Tot nu toe waren de wedstrijden te makkelijk. Dit keer een diepe doordenker. Los die maar eens op als je kunt; we verwachten lekker weinig inzendingen. Alhoewel, de hoofdprijs is natuurlijk weer te aantrekkelijk.

80

POWERSALES

De etalage van Power Unlimited; koopjes, aanbiedingen, ruilen, voordeel.

83

HUISWERK AF?

Het woord '32bits' is gevallen in Huize Sprangers. Dat is een kwestie van tijd.

POSTER VAN YOSHI'S SAFARI

(DANK! DANK! NINTENDO NEDERLAND)

RADE (ALLE SPEL-TOPPEN-10) EN EEN EXTRA PRIJSVRAAG) VOORZICHTIG MET DE NIETJES!



Wij hebben de grootste postbus van Amsterdam. Formaat garage-box. We verwachten namelijk nogal wat post. Want jullie weten het natuurlijk allemaal beter, jullie zijn het helemaal niet eens met onze beoordelingen of juist wèl, jullie hebben allemaal wel een hoogste score waar je erg trots op bent, of een probleem waar je al maanden mee worstelt, een verhaal dat je echt even kwijt moet. En jullie zijn natuurlijk allemaal niet te beroerd om wat minder slimme collega-spelers een handje te helpen met je eigen kennis. Schrijf ons:

**POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM**

(telefonisch is de redactie trouwens slecht te bereiken, we zitten door het hele land verspreid, maar de postbode weet ons altijd te vinden)

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

YO! POST...

Snuffelend in de supermarkt viel mijn oog op jullie blad. Het leest lekker en de informatie die er in staat is leuk. Ik heb echter een paar opmerkingen:

Het is onvermijdelijk, de 'J.P. Mania' is in aantocht en bijna elke tijdschriftredactie springt in op deze rage. Als er zelfs computerspellen uitkomen op dino-gebied moet een blad als Power Unlimited er natuurlijk als de kippen bij zijn. Niets dan goeds over zo'n initiatief! Maar geef dan alsjeblieft wel even de korrekte informatie. Volgens jullie artikel was er een blikseminslag in het computercentrum. Volgens het originele verhaal is het uitvallen van de electriciteit echter ontstaan als gevolg van sabotage door één van de medewerkers van dit hypermoderne amusementspark.

En als we het er dan toch over hebben: hoe heten de lieve beestjes nou eigenlijk? In het artikel op pagina 14 lees ik in kolom 1: 'Velociraptor', terwijl er in kolom 3 met de naam 'Velicoraptor' wordt gesmeten. Oké, ik geef het toe, het is een beetje mierenneukerij, maar geen informatie is nog altijd beter dan verkeerde informatie.

Veel succes verder met Power Unlimited!
Elmira Engel, Etten-Leur



Tekening: Patrick Stokebroek

We hebben het nog bonter gemaakt met die donisaurussen, eh dinosaurussen, op de omslag vergissen we ons 100 miljoen jaar.

JONGENS

Jongens, jongens, jongens, wat doen jullie mij aan!! Ik stuur een mooie tekening op en wat doen jullie? Jullie zetten hem er niet in! (What's up?) Ben ik niet goed genoeg? Is dit een nieuwe vorm van discriminatie!! (een beetje te, he) Wat doe ik fout? (talk to me, people!) Ik krijg hier een minderwaardigheidscomplex van (lang woord he)

Ik stuur jullie een paar tips op (voor o.a. Streets of Rage II) Wat doen jullie daarmee? Niets! Ik doe toch niets fout? Ik koop braaf mijn P.U. (Power Unlimited) Ik speel geregeld computergames. Ik ben een dierenvriend. Dus wat doe ik fout! Ik zal het nog één keer proberen, maar als deze brief + tekening er niet inkomen, dan is het 'Hasta la vista P.U.!!' Dus A.U.B.! plaats deze brief + tekening (smeeek, smeeek!)

Miguel Estevez

Normaal gesproken zwichten we niet voor dreigementen natuurlijk.

PAS VERHUISD

Wij zijn net verhuisd. Nu wil ik vragen of u een paar posters en een paar stickers voor mij heeft.
Hartelijk bedankt alvast.
Simon van der Linden, Rhenen

In ons eerste nummer hadden we stickers, voortaan hebben we elke maand een poster. Maar heb je thuis overlegd? We bedoelen, een nieuw huis, nieuw behang, nieuwe verf...



Tekening: Miguel Estevez

VERHUUR

Ik heb uw blad gekocht en vind het fantastisch! Veel info over spellen, ook voor PC en verder vind ik het gewoon geweldig.

Alleen ik zit met een probleem. Ik heb een Lynx en ik wil graag van jullie weten of ze ergens in een videotheek zoals Videoland of zo Lynxspellen verhuren (want mijn spellen beginnen mij een beetje te vervelen). Ik hoop dat jullie mij een antwoord kunnen geven.

Martijn Willemse, Zoetermeer

Voor zover we weten verhuurt niemand Lynx spellen. Misschien kun je het eens proberen via de rubriek Power Sales

BELOOFD

Bjorn, jij belooft in PU2 de codes van de 'Lost Vikings' tot level 34. Maar die staan er helemaal niet in. Ik daag Kees uit met een potje 'Streetfighter II'. (Attack me if you dare I will crush you).

Vincent Dorresteyn, Hoorn

Bjorn schreef 'EEN volgend nummer'. Dus niet zo ongeduldig, die codes komen wel. Wij raden alle lezers aan een beetje voorzichtig te zijn met Kees. We hebben hem nu nog kunnen tegenhouden; maar als hij ontsnapt, verplettert hij jullie allemaal. Op het beeldscherm natuurlijk, want in het echte leven is hij de vriendelijkheid zelve.

MEER VOETBAL

Ik vind jullie blad nu al steengoed en ik hoop dan dat jullie zo door gaan dit te gekke blad nog mooier en beter te maken. (als dat nog lukt want het is mooi en goed genoeg) Ik heb een vraag, ik ben een enorme liefhebber van voetbal, dus wil ik vragen, komt er misschien nog een voetbalspel in Power Unlimited te staan. Ik zou het hartstikke leuk vinden, maar verder heb ik niks en dan ook niks op jullie blad aan te merken! (Ik vind het alleen jammer

dat jullie er nog niet zo veel over de PC in Power Unlimited staat) En nu iets eigenlijk voor Power Sales. Ik ben al heel lang op zoek naar een voetbalspel waar je zelf een eigen team kunt begeleiden (een ander voetbalspel is ook welkom).

*Elco Winter
Armbergerstraat 54
8064 BE ZWARTSLUIS*

Volgens ons komen er voor de zomer van het volgend jaar, waarin Nederland het Wereldkampioen-

OUDE KOEK

Jullie blad is best aardig tegen zeer goed zelfs. Toch heb ik kritiek. Het gaat over die eeuwige zanikerij, haat en muggezifterij van de Nintendo spelers tegenover de Sega spelers, ofwel Mario tegenover Sonic. Ik heb alles van Nintendo gehad en ik moet toegeven dat Nintendo erg goed is. Maar Sega is ook erg goed, mooi, leuk enz. enz. Als je naar de post van nr. 2 kijkt, allemaal tekeningen van Mario die de 'stomme?' Sonic, the Nerd op eet, doodschiet of verplettert. Jullie maken de fout ook en praten over Sega spelers als watjes of eikeltjes en dan nog wat over Mario. De eeuwige Mario is ook niet leuk meer. Bijvoorbeeld Mario Bros 1,2,3 Mario is missing, Mario en Yoshi, Super Mario Bros 4, Doctor Mario, Mario and The Lost Golden Coins en nog veel meer. Daar worden de verstokte Game Gear, 8 bits en Megadrive spelers erg ziek van. Bah!! Deze brief wordt vast niet geplaatst.

*Richard Wagner, Den Haag
P.S. Nr. 1 blijkt nog veel erger maar die had ik gelukkig niet gelezen.*

Per ongeluk is in nummer drie bij de brieven nog een keer afgedrukt dat alle Mario-fans maar moeten reageren op de negatieve tekeningen over hun held. Dat stukje tekst kwam uit nummer 1 en was in de computer blijven zweven. We beginnen niet opnieuw met die haat en nijd toestanden hè? Dat beschouwen we na drie nummers echt als oude koek.

schap Voetbal in de Verenigde Staten gaat behalen, flink wat voetbalspellen uit; dat kan niet missen

Trouwens willen jullie proberen om commentaar, vragen, tips en Power Sales in verschillende brieven te behandelen? Zo komen we een beetje in de war. Nog goed dat we niet zo streng zijn.

PLANNETJE

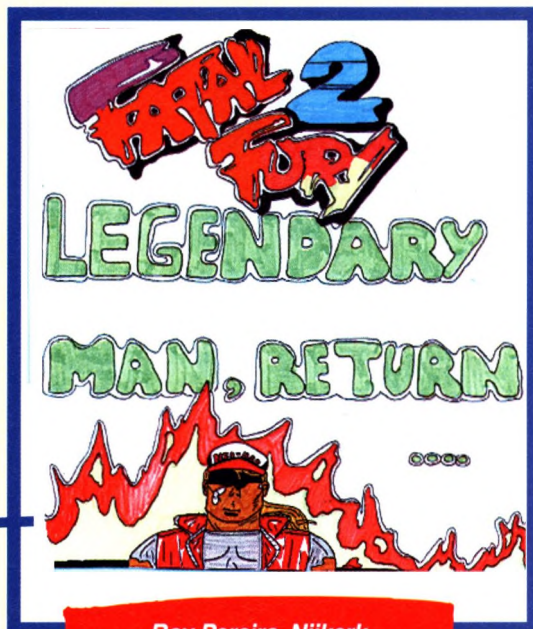
Omdat ik met een plannetje bezig ben en jullie hulp nodig heb, leg ik het uit: Ik wil een T-shirt laten drukken van Fatal Fury 2, maar daarvoor heb ik een afbeelding ter grootte van een A4 vel nodig. Aan jullie dus de vraag of jullie een afbeelding van Fatal Fury 2 hebben ter grootte van een A4 velletje. Uit blij hiervan heb ik een simpele tekening bijgedaan (van 3 dagen werk). Als het nodig is wil ik er ook voor betalen! Ik heb jullie hulp echt nodig (a.u.b. 10.000.000)

Roy Pereira, Nijkerk

Wij hebben geen afbeelding voor je, maar waarom heb je niet wat meer zelfvertrouwen, je eigen tekeningen zijn toch zeker goed genoeg voor op een t-shirt?

KLEIN FOUTJE

Ik vind Power Unlimited een hartstikke leuk en handig blad. Ook vind ik het leuk dat er ook basketbalspellen aan de orde komen, aangezien ik graag basketbal speel en ik de NBA op de voet volg. Helaas heb ik een klein foutje opgemerkt in nr. 2. Bij de spel-recensie van Bulls vs. Blazers beweren jullie dat Air Jordan net voor de derde keer de titel van MVP in de wacht heeft gesleept. Nou weet ik niet in welk jaar dit geschreven is, maar de MVP van 1993 is toch echt Charles Barkley



Roy Pereira, Nijkerk

van de Phoenix Suns. Misschien dat jullie het door de war gehaald hebben met de net behaalde 3-peat van de Chicago Bulls. Dit moest ik even kwijt.

Jasper Haak, Loosdrecht

Wat je een klein foutje noemt. De betreffende oen heeft voor deze kapitale blunder een fikse schoffering gekregen.

NOG NIET

Jullie blad is nog geen Mean Machines, CVG of iets dergelijks, maar ik ben er van overtuigd dat het in korte tijd net zo'n succes wordt. Ik ben meteen lid geworden omdat PU veel ingrediënten voor een goed blad al reeds bezat. Toch kan het nog beter:

- meer screenshots;
- langere eigen mening van testteam;
- nog meer en uitgebreider nieuws;
- Bjorn minder laat naar bed (slechte review van SMK, Bjorn!)

Jochem ten Haaf

Mean Machines en CVG zijn ook nog lang geen Power Unlimited; sorry hoor, maar die was even tegen het zere been.

YO! POST



SIMPEL ONTWERP

Ik vind jullie blad te gek, maar ik vind het logo niet zo heel goed. Het valt haast niet op tussen al die titels. Daarom heb ik zelf eens iets getekend. Het is maar een simpel ontwerp, maar jullie zouden toch eens iets anders moeten vinden, hoor.

Stijn LeBon, Helchteren, België.

Nou zijn artdirectors nog eigenwijzer dan andere artisten, maar toen die van ons jouw ontwerp (hieronder) zag, werd hij toch even stil. Hij trok zich terug op zijn kamertje, kroop achter zijn computer en kwam een paar uur later terug met de afgebeelde variatie op jouw logo (hierboven!). Wij weten het niet zeker, maar we geloven dat je dit als een geweldig kompliment mag opvatten. Voorlopig moeten we om commerciële redenen ons eigen logo nog even handhaven, maar wie weet...



NERD

Ik wil nog wat (heel veel) commentaar geven op die nerd (M uit G) Starwing is dus het beste spel van het jaar.

Het is fantastisch, sensationeel en te gekke graphics en beter dan die Galaxy Force en F22 van Sneega. En als hij nog eens zegt dat Starwing een slecht spel is zal die nerd z'n spelcomputer op z'n lelijke kop krijgen.

Oh ja, die Powerkid hoort helemaal niet in Sesamstraat thuis want lijkt hij dan op Pino of op die andere nerd M uit G. Vast wel!

Hiddo, Amsterdam.

Wat zijn we weer aardig voor elkaar! Van vaste briefschelder M. uit G. nog niets gehoord deze maand, die durft zeker niet meer.

SPREEKBEURT 1

Ik wou even schrijven of jullie misschien nog wat informatie voor mij hebben. Ik heb namelijk een spreekbeurt over spelcomputers. En die wou ik nogal groot aanpakken, want onze leraar Nederlands is niet gediend van die kleine spreekbeurtjes. Hij zegt altijd, hoe groter, hoe beter. Als jullie mij wat materiaal sturen (dat hoop ik tenminste) zal ik die zeker gebruiken. Verder hebben jullie een SUPER GOED BLAD! Vooral doorgaan!!!!

*Wenno van Driel
Tieleraardlaan 27
4006 EV TIEL*

SPREEKBEURT 2

Ik ben Jasper Gijsbers uit Groesbeek. Ik vind jullie blad werkelijk fantastisch. Ik heb een Super Nintendo. En mijn broertjes een Game Boy. Ik speel er bijna elke dag op. Ik heb alleen nog maar Super Mario World. Maar ik heb wel veel verschillende spellen uitgespeeld. Zoals Tiny Toons (SNES) en (Game Boy) Adams familie (NES) en nog veel meer. Alleen 'Zelda 3' kwamen we niet uit. Die was heel moeilijk, vond

ik. Ik heb een spreekbeurt over Nintendo gedaan. En weet je wat ik voor een punt had: een 9!

*Jasper Gijsbers
Knapheideweg 77
DS 6562 Groesbeek*

Misschien zitten jullie helemaal niet op dezelfde school of zo, maar wie weet, zoek contact. Eigenlijk zijn dit soort akties heel geschikt voor de rubriek POWER SALES.

EEN PAAR DINGEN

Ik zou een paar rubrieken uit "Power Unlimited" willen vermelden. Ik dacht eerst toen ik het nummer voor het eerst kocht (nr. 2-september 1993) dat de titel 'Lost Vikings' was. Later besefte ik natuurlijk dat het 'Power Unlimited' moest zijn. Daarom verzoek ik ook de eigenlijke titel wat opvallender te maken en niet zoveel tekst over wat er in het boekje zoal voorkomt te schrijven (dat lees je tenslotte toch in de inhoudstabel). Bijvoorbeeld één grote foto zou al genoeg zijn. Welke systemen (Lynx, Gameboy..) er vermeld worden in het boekje staat bovenaan de cover. Dat is goed!

De systemen:

SNES: voldoende informatie;
NES + SEGA MEGA DRIVE: mag meer, moet niet;

GAME BOY: zeker voldoende;
NEO GEO: veel te weinig;

LYNX: er werd één spel beschreven. Schandalig!

PC: Goed;

MACINTOSH: Dit zal misschien wel niet bekend zijn maar één beschreven spel is toch wat weinig;

SEGA CD: Weinig, maar het bestaat pas;

CD-I: Redelijk.

De GAME GEAR heb ik als laatste gelaten omdat ik er zelf één heb. Twee pagina's is een beetje te weinig, denk ik. Het zouden er zeker 4 mogen zijn. Super Nintendo heeft er 15 gekregen.

YO POST

Dat vind ik wel goed, maar... Er staan zo'n stuk of drie briefjes in.. De ene tegen So-

nic, de andere over Super Mario Bros. Dat hoeft ook niet, vind ik. Ik vind ze allebei goed. Het zijn toch maar spellen.

TOP 10

Liefst voor alle systemen een Top 10!

Poster

Dat is wel mooi. De poster van de 'Last Vikings' heb ik nu in mijn kamer hangen.

Tom van Engeland, Lommel

PAGINA TE WEINIG

Als computer-game freak ben ik altijd een beetje teleurgesteld geweest over de computerspelletjes tijdschriften. Maar zeker niet over jullie Power Unlimited!

Nu ga ik lid worden van jullie 83 pagina's tellende magazine. Alleen vind ik het vreemd om een suf spel in een goed blad te plaatsen. Dat is zonde van het papier, dus zonde voor het milieu. Niet milieuvriendelijk dus. Een minpunt hiervoor! Ook voor P.U. nr. 2 blz 52 het spel Zen voor de Gameboy. Voor dit spel is een negen gegeven. Knap voor een spel met vier minpunten! (foutje, alstublieft!) Zen is wel milieuvriendelijk!

Zo, ik heb mijn rapport nu wel klaar.

Tip: Jullie kunnen de rubriek 'Eeuwig leven' nog completer maken als jullie plaats maken voor door de lezers zelfgemaakte codes voor de Game Genie.

Nou, dat was mijn beste tip. Ook ik was nu streng maar rechtvaardig.

Keep all the systems going! Peace!

Casper Planken, Vierpolder

Er is iets mis met het blad dat jij gekocht hebt Casper, tot nu toe hebben we alleen nummer gemaakt van 84 pagina's. Iemand heeft een pagina van j gestolen.

Binnenkort weer vogelvrij?



Misschien wel! De walvis is nog lang niet veilig. Elk jaar wanneer de Internationale Walvisvaart Commissie vergadert, proberen voorstanders van de jacht hun zin te krijgen. En Noorwegen en Japan jagen gewoon door. Greenpeace wil de walvissen beschermen. U kunt helpen: bel 020-524 95 28 en word donateur. Laten er nu eens een paar diersoorten zijn waar we met z'n allen van afblijven.

LAAT DE WALVIS NIET NAAR DE HAAIEN GAAN.

GREENPEACE

TELE GAMES



the joy of life...



**SPELLEN
PER POST**

Tele Games, de speciaalzaak gericht op spelplezier. Buiten een uitgebreid assortiment aan spellen en computers bieden wij jullie nog veel en veel meer n.m.l.:

- accessoires voor diverse SEGA en NINTENDO systemen
- verkoop gebruikte spellen en computers
- gespreide betalingsmogelijkheden

NINTENDO

**GAME BOY
NES
SUPER NINTENDO**

NEO GEO

SEGA

**GAME GEAR
MASTER SYSTEM
MEGADRIVE
CD-ROM**

**Grootse keuze
door eigen
IMPORT!**

**MEER INFORMATIE,
STUUR DE BON OP OF
BEL ONS EVEN!**

TEL/FAX: 043 - 637763

**INRUIL SPELLEN
EN COMPUTERS**



MEERDERE SPELLEN OP 1 CASS. VANAF f 149,-

MEGA DRIVE • GAME BOY • NES • SUPER NES

Scharnerweg 65, 6224 JB Maastricht
Openingstijden: ma. t/m za. van 11.00 tot 18.00 uur.

Craag had ik wat informatie over mijn systeem. (kosten f 4,95)

Naam: _____

Adres: _____

Postcode/woonplaats: _____

Leeftijd: _____ (m/v)

Geef aan welk systeem jij gebruikt:

MEGADRIVE SUPER NINTENDO

GAME GEAR MASTER SYSTEM

GAME BOY CD-ROM

NEO GEO NES

NIEUW!

Japanse cult komt eraan

MANGA

Neo-Tokyo anno 2019. De Japanse hoofdstad explodeert in een orgie van vuur en vernietiging wanneer de regering een bio-genetisch experiment uitvoert op een lid van een cyberpunk-motorbende. Dat is het gegeven van 'n twee uur durende, waanzinnige tekenfilm die je sidderend naar adem happend in je stoel achterlaat. De film heet Akira en is een van de beste en meest bekende voorbeelden van het Japanse verschijnsel Manga.

GROTE OGEN

Manga betekent in het Japans 'comics'. Het staat voor een stijl van tekenen die uniek genoemd mag worden. Een in het oog springend kenmerk van de Manga-stijl is de manier waarop de ogen van de comic-characters worden getekend, namelijk zeer groot in verhouding tot de rest van de gelaatstreken. Westerse ogen zijn in een land waar bijna alle mensen smalle ogen hebben kennelijk een schoonheidsideaal geworden. De Japanse Manga-stijl is terug te vinden in stripboeken, tekenfilms en videospelletjes. De onderwerpen variëren van historische gebeurtenissen zoals de Franse Revolutie tot middeleeuwse samurai, spacemonsters,

battlerobots en cyberpunks. Sex en geweld vormen vaak de rode draad, maar ook voor de wat jongere fans is er genoeg te beleven in bijvoorbeeld geanimeerde sprookjesseries (Remi, Alleen op de Wereld).

VAN STRIP TOT SPEL

De gebruikelijke route die een succesvolle Manga-comic aflegt is de volgende: eerst verschijnt de strip als wekelijkse bijdrage in een van de vele Manga-tijdschriften. Vervolgens worden de afleveringen gebundeld. Is de strip populair genoeg, dan wordt hij daarna geanimeerd en als videofilm uitgebracht. De laatste schakel in deze keten is het omvormen van de comic tot videospel. Een spel als Mega Man (in Japan is net Mega Man 10 uit!) heeft deze hele cyclus doorlopen. Regelmatig verschijnen er in Japan nog steeds nieuwe afleveringen van de Mega Man strip.

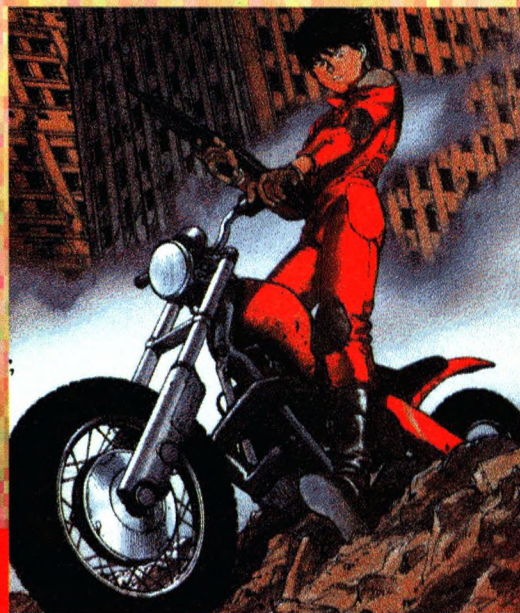
SEGA MANGA

Vele tientallen Manga-strips hebben het inmiddels geschopt tot videospel, al is er voor ons een nadeel: het zijn vrijwel allemaal Japanse versies die je alleen op een SuperFamicom, zeg maar de Japanse SNES, kunt spelen. Maar langzamerhand

komen er ook Manga-spellen beschikbaar voor de Europese markt. Zo zal Akira begin 1994 beschikbaar zijn voor de diverse Sega systemen. Behalve deze toptitel komt dan ook Fist of the North Star, een absolute must voor de 'trap ze total loss'-verslaafden onder ons. Fist speelt zich af in een wereld die wordt geregeerd door supersterke mutanten en dictators. Ken (de Fist) vecht hierin op zijn eigen manier voor de vrede; met vernietigende vuistslagen laat hij het bloed rondvliegen, een spoor van brekende botten en exploderende hoofden markeert zijn pad.

PC MANGA

Voor de PC is er al wel Dragon Knight, een fantasy adventure waarin je schattige, onschuldige, weelderig toebedeelde maagden moet redden uit de klauwen van indrukwekkende monsters. En er is Cobra Mission, een sexy roleplaying adventure waarin je een privé-detective speelt die een aantal zeer schaars geklede dames moet bevrijden uit de zweterige handen van hun ontvoerders. Dit spel is een Engelse vertaling van de populaire Japanse versie, waarin overigens gekleurde mozaïekjes het vlees onder de gordel verbergen. Want dat vinden ze zelfs in Japan een tikkeltje te manga.



NIEUW!

Dragon



Dragon is een film over het leven van 'trap ze de tering'- en schop en sla ze suf'-legende Bruce Lee die in september in de vaderlandse bioscopen in première ging, en zoals dat tegenwoordig gaat in het multi-media tijdperk: er is een bijbehorend videospel (van Virgin) in de maak en dat wordt komende winter in de winkels verwacht. Het zal geen verrassing zijn dat het spel Dragon een klassieke 'veeg de vloer met ze aan' wordt waarin Bruce twaalf verschillende tegen-

standers op leven en vooral op dood moet bestrijden. Bruce wordt hierin geestelijk en fysiek bijgestaan door z'n mentor Yip Man.

De trainingen zijn belangrijk omdat Bruce, naarmate hij meer oefent, meer deathmoves tot z'n beschikking krijgt, tot een totaal van 36 stuks! Daarmee verdient Bruce meteen een plaats in de eregalerij van de gevaarlijkste straat- en arena-vechters van het moment. Er komt een versie voor de MegaDrive en



een voor de Super Nintendo. De programmeurs beweren dat ze met behulp van moderne compressietechnieken meer dan 30 Megabite in de 16 Megabite-cartridges zullen proppen.

Hoeveel er daarvan op het scherm

te zien zal zijn moeten we helaas nog even afwachten.

Supermuis in de vierde dimensie

Tot nu toe was een pad of een muis niet of nauwelijks geschikt voor een leven in Cyberspace. Een nieuwe generatie muizen van de firma Logitech brengt daar nu verandering in. De jongste telg van de Zwitserse 'senseware company' gaat door het leven onder de flitsende naam CyberMan. Zijn baasjes noemen hem een 3D-Interactieve Controller voor PC-spelletjes. 3D betekent dat het cybermuisje niet alleen in de lengte en breedte, maar ook in de diepte zijn weg weet te vinden door de digitale domeinen van deze wereld. Dat wil niet zeggen dat het muisje alle vuile klusjes alleen voor zijn rekening neemt. Stoot het beestje zijn kop tegen een hinderenis, dan laat hij dat merken met voelbare trillingen. Krijgt de muis klappen van een humeurige straatvechter, dan geeft hij op zijn beurt de klappen door aan de hand van zijn eigenaar. En schiet een onverlaat

hem in de rug dan zal hij zijn doodsstrijd tot de laatste stuip trekking met zijn onverantwoordelijke controller delen. Door al deze eigenschappen heeft



CyberMan wel de nodige kaspone gekregen. Zo neemt hij alleen genoegen met een 386-kooi of beter en moet je hem minstens DOS 5.0 voeren. Desondanks zijn wij zeer te spreken over CyberMan. Alleen die naam... Je hebt tenslotte mannen en je hebt muizen. SuperMuis was wellicht een betere keus geweest.

**ROOMSERVICE
KAMERS
MET BAD, BOEK
EN BOY**

In heel veel hotelkamers ligt in het nachtkastje wel een bijbel, de zogenaamde Gideon-bijbel (wereldwijd zo'n zeshonderd miljoen exemplaren). Als het aan Nintendo ligt komt daar in de toekomst ook een Gameboy bij. De Britse hotelketen van de Jarvis-groep heeft bij wijze van test in een aantal hotels een Gameboy in de kamers gelegd. Dit werd meteen een groot succes. Vooral de wat rijkere hotelkammerhuurders schijnen niet van de mini-spelcomputers af te kunnen blijven. De Anglicaanse kerk reageert er laconiek op. Een woordvoerder liet weten dat "de bijbel tot nu toe de televisie heeft overleefd, de video heeft overwonnen en dit ook wel zal overleven." Waarschijnlijk hebben ze gelijk. Vroeg of laat gaat ieder videospel vervelen, maar van de bijbel wordt gezegd dat die onbepert houdbaar is.

NIEUW!

DE RATRACE

The Gaming Event
to grab your imagination

EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN ROLEPLAYING

Van 11 tot en met 14 november vindt in het Engelse Camber Sands de vierde GenCon plaats, de algemene Europese conventie voor roleplaying-spelers. Tijdens de conventie gaan afgevaardigden uit heel Europa strijden en spelen om de Europese kampioenschappen Advanced Dungeons & Dragons. De winnaars mogen meedoen aan de wereldkampioenschappen, die volgend jaar in Amerika gehouden zullen worden. Naast Dungeons & Dragons kunnen spelers onder meer meedoen aan wedstrijden in de Marvel Super Heroes-serie, Shadowrun, Starwars, Murder Mysteries en een groot aantal 'gewone' Dungeons & Dragons-spelen. Verder staan op het programma een fantasy filmfestival, diverse seminars en workshops en een beurs. Het is dit jaar het streven van de organisatie om aan zoveel mogelijk aspecten van het spellevens aandacht te besteden, van roleplaying tot bord- en computerspellen, van science fiction tot historische veldslagen. Voor 50 pond, ongeveer 140 gulden, heb je op alle vier de dagen toegang tot alle evenementen.

- UITGESPEELD**
- 8-bits
 - Shoot 'm ups
 - Wolfenstein
 - Gaaf
 - BatMan
 - Hubba Bubba
 - Brenda
 - Hackers
 - Radio 3
 - 3DO
 - Mario

- CONTINUE**
- 16-bits
 - Mortal Kombat
 - Spear of Destiny
 - Tof
 - Jurassic Park
 - Cola Light
 - Night Trap
 - Cyberpunks
 - Radio 538
 - CD32, Jaguar, Saturn
 - Lost Levels

- NEW GAME**
- 32-bits
 - Manga
 - Doom
 - Lauw
 - Alladin
 - Mario Lemonade
 - Voyeur
 - Gamers
 - PU radio
 - Project Reality
 - Mad Levels

Kunstmatig intelligent vechten

De Champion Edition van Streetfighter II voor de MegaDrive is nog maar net uit en nu al bereiken ons berichten dat Sega zelf bezig is met de ontwikkeling van het volgende ultieme vechtspel. Het zal 'Eternal Champions' gaan heten en zoals het er naar uitziet maakt het kans de Capcom-klassieker van z'n vechttroon te stoten. Er zullen tien vechters tot je beschikking staan, die ieder een slagenarsenaal van 35 standaard- en special moves hebben. Vooral bijzonder aan Eternal Champions is het ingebouwde 'artificial intelligence' systeem Dynamic Play Adjustment. Dit is een systeem dat je vaardigheid als knokker registreert en de computertegenstander aanpast aan jouw specifieke vechtkwaliteiten. Eternal Champions zal een van de eerste spelletjes worden waarbij je volledig gebruik kunt maken van de Activator, de ring van sensoren die al je lichaamsbewegingen omzet in acties op het scherm. Vind je dit te vermoeiend, dan kun je altijd nog gebruik maken van de 6-knops joystick die Sega speciaal voor z'n nieuwe vechtspellen heeft gemaakt.



Sterven een spel?

Soms kan een spel echt bloedserieus zijn. Een spelletjesfabrikant in het Japanse Osaka heeft een spel voor Nintendo gemaakt dat is bedoeld om de speler voorlichting te geven over de nog steeds ongeneeslijke ziekte AIDS. Het spel is genoemd naar hoofdpersoon Jinai Sejin, Japans voor 'Beschermeilige van een Goddelijke Liefde'. In dit spel krijgt de 25-jarige hoofdpersoon de gevreesde ziekte nadat hij een prostituee heeft bezocht. Als speler maak je vervolgens mee hoe de hoofdpersoon naar de dokter krijgt, getest wordt en de vreselijke uitslag te horen krijgt. Daarna ben je er getuige van hoe de patiënt toch nog iets van zijn resterende leven probeert te maken. Medic, het bedrijf dat het spel heeft ontworpen, zegt dat het spel de bedoeling heeft om tegelijkertijd leuk en leerzaam te zijn. Je kunt je afvragen of het wel zo verstandig is om van een dodelijke ziekte een spel te maken, maar daartegenover staat dat het een manier van voorlichting is die een zeer groot publiek kan bereiken.

vecht denksport

Chaken een denksport? Dat is geweest, dat is voorbij. Vechtschaak is nu de trend. Het begon met Battle Chess, gevolgd door Chess Maniac 5 Billion and 1 en nu is het er echt van gekomen: Terminator-schaak. Onder de (te lange) naam Terminator 2: Judgment Day Chess Wars heeft de firma Capstone een wel heel vreemde variant uitgebracht op het eeuwenoude spel tussen zwart en wit. De twee partijen zijn in dit nieuwe PC-spel vervangen door Skynet (de computer) en het Verzet (de speler). Een stuk verliezen betekent voor de speler dat een Terminator een verzetstrijder, eh, termineert. Dat zal in het begin niet zo vaak gebeuren omdat Skynet begint met spelen op het niveau van een amateur. De catch is dat het programma leert terwyl het speelt en

hoe beter de speler, hoe sneller Skynet nog beter wordt. Hou je dus van de domme en speel het niet te vaak als je slecht tegen je verlies kunt.



STEEDS NIEUWE TITELS VAN DIVERSE SYSTEMEN



release: nov.

OPERATION LOGIC BOMB

Het uiterste 'zoeken en vernietigen'. Het is aan agent Logan om het lab binnen te dringen, de indringers te neutraliseren en de wetenschappers te redden.

BRAWL BROTHERS

2-speler spel. Handen- en voeten- straatgevecht. Versla de vijand en neem zijn rol over ... Laat je van je beste kant zien ...



release: nov.



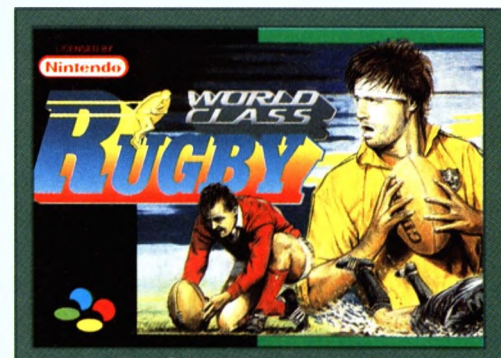
release: oct.

PLAYER MANAGER

De spijkervaste voetbalcompetitie van het seizoen 1993-'94

WORLD CLASS RUGBY

Streef naar de top Wereldkampioen. Een of twee spelers mogelijk. Constant actie-spel.



release: oct.



release: nov.

MEGA LO MANIA

Er is een planeet geboren, maar zonder leider. Kun jij dat zijn ?

RUN SABER

Een zelfmoordexpeditie naar 5 verschillende locatie's, belaagd door allerlij creatures in alle vormen en maten.



release: nov.

TAZ MANIA

Het wildste en het hongrigste monster uit de binnenlanden. Verrukt op Kiwi's !



release: oct.

TOTAL CARNAGE

De Moeder van alle strijders is klaar voor actie op Supernes. Jouw taak: stop een gekke alleenheerser met het vernietigen van de wereld !



release: nov.

NIEUW!



namelijk de MegaDrive II en de Mega CD II: de oude systemen in een nieuw jasje. Sega zal tevens de televisiezen-

Sega erkent Nederland

Op dinsdag 7 september 1993 werd Nederland officieel opgenomen in de wereldkaart volgens Sega. Voorheen hadden ze hier alleen maar vertegenwoordigers, waardoor

alle 'goodies' die Sega op de markt bracht hier altijd pas irritant laat arriveerden. Dit is nu afgelopen met de vestiging van 'Sega Netherlands' in het Noordhollandse Huizen. Om dit heugelijke feit te vieren zijn nieuwe versies van de MegaDrive en de Mega CD uitgebracht,

ders gaan bestoken met dezelfde weirde commercials die je misschien al gezien hebt op MTV. De bedoeling van de spots is dat geen enkele volwassene ze begrijpt. (Alsof dat zo bijzonder is, wij begrijpen de eerste de beste wasmiddelreclame al niet.) Enkele produkten die Sega in november op de markt zal brengen zijn voor de MegaDrive: Alladin, StreetFighter II Championship Edition en Sonic Spinball. Voor de Mega CD staan Sonic CD, Ecco the Dolphin en Dune op het programma. Welkom in Nederland, Sega-san. (Op ons verlanglijstje staan de Activator en de Virtua Sega-bril.)

LUISTER NAAR PU-RADIO

Yo, al Power Unlimited op Radio 3 gehoord? Zo'n 200 keer van oktober tot en met december zal onze bloedige radiospot door de ether suizen. Omdat het onvervalste meezingers zijn (en omdat we er wel een beetje trots op zijn) drukken we hier de tekst af van één van onze Power Raps.

ER IS NOG MEER!

Sinds 4 oktober hebben we dagelijks om half acht 's avonds een twee minuten durend speljournaal. Het heet 'Video Game Update'. Daarin geven we dagelijks spelnieuws

*No, Cyberdude, grab a joystick,
you are on a mission
Homework... bad decision
You got the power, you are in control
flight kicks, death stars, man you've got it all
level after level, you are on the roll
your parents are buggin', but you gotta score
Hardcore, so get a lock on the door*

en verse tipen, als klap op de joystick, is er elke dag een spel te winnen in de

enige echte PU-Power Game, een kwis waarin je drie korte vragen over je favoriete spel moet beantwoorden. Ook jij kunt hieraan meedoen.

Stuur een briefkaart naar

**RADIO 1538
POWER GAME
1400 LH BUSSUM**

Schrijf op de briefkaart je naam, je adres, je telefoonnummer, je leeftijd, welk spelsysteem je hebt, wat je drie favoriete spellen zijn en voor je het weet ben je op de radio!

**RADIO
538**

EVEN VOORSTELLEN

De jury, de mannen van de punten. Naar eer en geweten, tot diep in de nacht, onder protest van vrienden en vriendinnen spelen ze de spellen. Ze worstelen zich door de handleiding, mishandelen hun joysticks en joy-pads. Liters koffie en cola, veel te veel sigaretten. En dan, vaak na dagen ploeteren en piekeren, delen ze de punten uit.
Streng maar rechtvaardig.



ADAM

We maken ons zorgen over Adam. Op het PU-toilet ligt tegenwoordig altijd een kam voor hem klaar om zijn kapsel te schikken. Z'n wilde haren is hij kwijt. Vroeger was hij legendarisch om zijn te laat komen, tegenwoordig verdwijnt hij altijd stipt op tijd naar vrouwlief, die hem makrobiotische knollen met stokjes laat eten. Wordt 's avonds laat vaak in de Febo gesignaleerd. Spel van de maand: X-Men (MegaDrive)



BEN

Ben houdt van uitslapen en van laat naar bed gaan. Om toch het idee te krijgen dat hij vroeg op staat en niet te laat gaat slapen zet hij z'n horloge altijd een uur terug. Laatst heeft hij een prijzige video gekocht (Waar komt het geld vandaan?) en alle 80 afleveringen van Star Trek, the next generation gehoord. Spel van de maand: How to host a mystery (bordspel)



BJÖRN

Af en toe verliest hij z'n gezonde verstand, soms een spelcomputer, maar nooit, nooit zal hij zijn horloge verliezen. Aan een gouden ketting die uit het borstzakje van z'n nep-Armani colbert hangt draagt hij sinds kort in z'n vestzak het gouden horloge van z'n overgrootvader. Nu weet de man altijd hoe laat het is. Spellen van de maand: Plok (SNES) en Zelda (CD-i)



DAVID

Een paar jaar terug was David visserman in de ijszeeën van Alaska. Dit was een keihard bestaan waarbij de minste fout de dood van hemzelf en de rest van de bemanning kon veroorzaken. Zelfs al was hij 30 uur achtereen op de been, de kapitein kon altijd op hem bouwen. De reden om voor dit zware leven te kiezen was geld en zoals het een echte Amerikaan betaamt zegt hij altijd dat tijd geld kost en dat hij zich daarom nooit in de tijd vergist. Spel van de maand: Shining Force (MegaDrive)



KEES

Elke seconde telt voor Kees. In het strijdgewoel van de hoofdstedelijke rat-race kan een moment onoplettendheid je de kop kosten. Zoals hij het zelf dreigend kan zeggen: "In elke seconde schuilt een deathmove." Om voortdurend op z'n hoede te zijn mediteert Kees dagelijks op hetzelfde tijdstip een half uurtje voor zijn WC-pot. Om niet te vergeten "hoe shit ruikt". Spel van de maand: dienst ontduiken



MICHAEL

De man is onbereikbaar, niet te pakken te krijgen wanneer jouw verzoeken niet in zijn allesomvattende actieplannen passen. Michael mikt op mythische roem. Hij weet altijd precies op de juiste tijd op de juiste plaats te staan en mist geen seconde van de actie. "Ik ga big time!" Spel van de maand: Syndicate (PC)

ANDERE MENING?

Niet eens met de mening van onze testredacteurs? Dat kan. Moeten ze wat jou betreft meteen allemaal ontslagen worden? Dat kan ook, maar dat wordt al iets moeilijker. Of misschien heb je een oplossing voor een probleem waar onze man steeds over struikelt. Bemoei je er gerust mee, schrijf!

Je loopt natuurlijk het risico dat je meteen de klos bent om zelf recensies te gaan schrijven.

POSTBUS 9194, 1006 CC Amsterdam

ZO WORDEN DE PUNTEN VERDEELD

IN DE BALKEN

GRAPHICS

Een ander woord voor beeld. Lopen de mannetjes echt of stui teren ze maar zo'n beetje door het beeld. Is je ruimteschip een zwevend driehoekje of kun je de klinknagels tellen. Zijn de teksten leesbaar of krijg je na vijf minuten le zen barstende koppijn.

GELUID

Klinken raketten als spijkers over schuurpapier of barsten de levensechte la serbeams uit je speakers. Krijg je de zenuwen van steeds hetzelfde pokke deuntje op de achtergrond of heeft Amadeus Beethoven zelf de soundtrack verzorgd. Zijn de stemmen levensecht.

PLUS- EN MINPUNTEN

Een paar opvallende positieve en negatieve kenmerken uit het spel

HOUDBAARHEIDS

Sommige spellen zijn zo moeilijk dat het wel een paar maanden duurt voor dat je ze onder de knie hebt. Die hebben dus vanzelf een lange levensduur. Andere spellen raak je nooit meer aan als je ze eenmaal hebt uitgespeeld. En dan zijn er nog spellen die je na vijf minuten helemaal doorhebt, maar die je toch maanden blijft spelen. De houdbaarheid zegt dus niets over moeilijk of niet moeilijk, maar wel over waar voor je geld.

AKTIE-REAKTIE

Alle blokjes geel: een spel met uitsluitend actie.
Alle blokjes rood: een spel dat het moet hebben van tactiek en strategie.
De meeste spellen hebben iets van beide. Dus een beetje actie en een beetje strategie. Deze balk zegt dus iets over het soort spel.

HET EINDOEFER.

1-4 Zonde van je spaarpot. Deze spellen zijn bedoeld om stof te verzamelen in de winkel. Lekker laten liggen.

4-6 Twijfelgevallen. Denk goed na voordat je tot aanschaf over gaat. Onze testers aarzelen maar misschien heb jij een goede reden om dit spel toch te kopen.

7-9 Kwaliteit. Hop naar de winkel.

9 en hoger. Hoogste kwaliteit. Superspellen. Spell en zo'n hoge waardering mogen zich tooien met de eretitel POWER UNLIMITED POWER PREMIUM. Deze spellen horen absoluut in bezit te zijn.

eindoordeel



POWERKID

twijfelt. Misschien heb jij een goede reden om je niets van die twijfels aan te trekken, anders oppassen.



POWERKID

is enthousiast. Het is maar één mening, maar je hebt tenminste een beetje houvast.



POWERKID

waarschuwt. Hij zou dit spel in elk geval nooit aanschaffen.



SPEL-COMPUTER

Bij elke test staat in de balk onderin aangegeven voor welke spelcomputer het spel geschikt is.

Als het spel voor de PC is, worden ook de systeemeisen vermeld.

PRUJZEN

Ook in de balken staan de prijzen vermeld.

Hier moet je even opletten. Prijzen zijn altijd ADVIES-prijzen. De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden.

IMPORT

Soms zie je voor een prijs IMPORT staan. Dat moeten we even uitleggen. Er zijn twee manieren waarop een spel ons land binnenkomt.

1. Via de officiële vertegenwoordigers. Zij leveren de spellen met een Nederlandse gebruiksaanwijzing en als je zo'n spel aanschaf kun je altijd gebruik maken van telefonische hulpverlening. Helaas lopen de officiële importeurs nog vaak een beetje achter. Maar dat zal niet lang meer duren. Steeds meer 'officiëlen' onderkennen het nut van snelheid.

2. Via andere importeurs en groothandelaren. Deze importeurs kopen de spellen bij groothandels in landen die voorlopen op Nederland. Deze spellen hebben dan ook meestal geen Nederlandse gebruiksaanwijzing en ze zijn vaak ook wat duurder.

In de winkels en bij de verhuur (videotheek) kun je allebei de soorten spellen tegenkomen. Dat wil zeggen dat speelgoedzaken en grootwinkelbedrijven meestal zaken doen met de officiële importeurs en dat computershops en videotheken graag wat voorlopen en dus liever zaken doen met andere importeurs.

REVIEW

(bespreking) betekent dat een spel overal (met Nederlandse gebruiksaanwijzing) te koop is.

PREVIEW

(voorbepreking) betekent dat een spel hier en daar in gespecialiseerde zaken te koop is en in de videotheek te huur. Meestal zit bij deze spellen de Engelse handleiding.

DANK! DANK!

Spell en apparatuur om op te spelen werden ter beschikking gesteld door:

Atari, Vianen (03473-77272)

Nintendo, Nieuwegein (03402-51353)

Interservices, Tiel (03440-14234)

Sega Nederland, Postbus 366, 1270 AJ Huizen

Omega Electronics, Echt (04754-87444)

Vandewater Enterprise, Amsterdam (020-6880205)

Computer Collectief, Amsterdam (020-6223573)

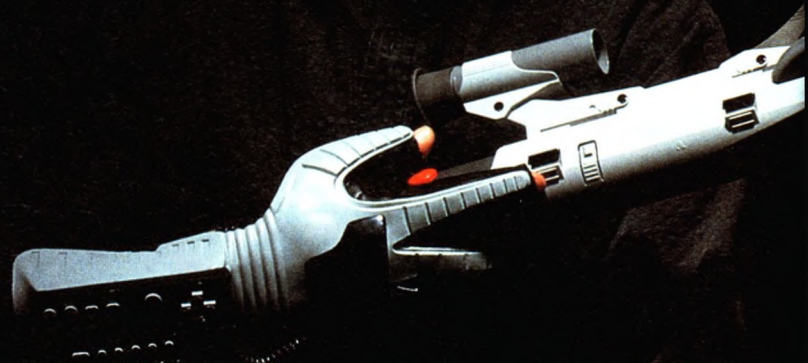
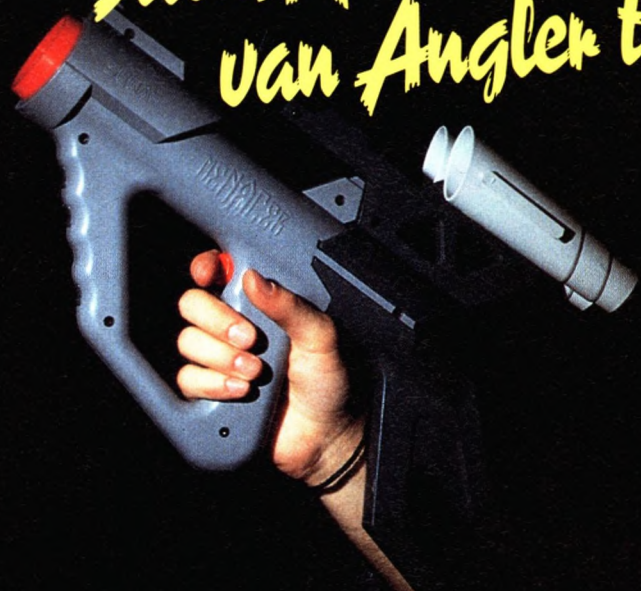
Virgin Megastore, Amsterdam

Compendium, Amsterdam (020-6381579)

MDM, Amsterdam (020-6368796)

N A T I O N A L E SPELSPEELS

Sticks, pads, guns en boosters
van Angler tot Zapper



20

FOTOGRAFIE: HANS HENDRIKS

PULLENTEST



AAN DE SLAG!

Maar hoe ga je dan te werk? Wat is belangrijk om te weten over die dingen? We begonnen met lijsten waarop allerlei technische details stonden zoals rotatie-mogelijkheden, weerstand, reactiesnelheid en stuiterbaarheid maar wat moet je met die gegevens? Uiteindelijk wil je er gewoon mee spelen. En lang! Hij moet natuurlijk niet snel kapot gaan. En hij moet er goed uitzien. Zodoende kwamen we uiteindelijk met een lijstje waarop alle dingen stonden die van belang zijn als je een joystick gaat kopen:

Naam: Hoe heet het apparaat?

Fabrikant: Wie heeft het in elkaar gezet?

Prijs: Wat kost ie?

Systeem: SNES, NES, Sega, CD-i, Mac, etc?

Handleiding: Zit die er bij en zo ja, in welke taal?

Turbo: Zitten er turbo-standen op en zo ja, hoeveel?

Slo-Mo: Zit er een slow motion stand op?

Programmeerbaar: Is de joystick programmeerbaar?

Kramppotentie: Krijg ik er niet te snel kramp van?

Verder nodig: Moeten er batterijen in?

Heb ik iets extra's nodig?

Het lijstje leek compleet. Natuurlijk kun je met zo'n lijstje niet alles zeggen. Aan elke joystick of pad zit wel een ander verhaaltje vast. Het leek ons dan ook het beste om een beschrijving te geven van onze eerste indrukken. Met alle joysticks om ons heen zijn we ze één voor één afgegaan. We hielden ze vast, keken ernaar, betastten ze voorzichtig, en onvoorzichtig, roken eraan, smeten ze tegen de muur, beten erin, en stopten ze weer voorzichtig in de dozen. De opmerkingen die door de kamer werden geslingerd werden keurig genoteerd, en verwerkt tot een verhaaltje. Dit verhaaltje zie je bij elke



stick. Op het laatste nippertje fotograaf Hans uit zijn bed gebeld om nog even kiekjes te maken van de spullen en ziedaar: een levensechte joysticktest!

IRRITANTE PAUZE EN TOFFE TURBO

Voordat je begint met lezen willen we nog even een paar algemene opmerkingen maken. Zo bespreken we bijvoorbeeld de slow-motion stand. Dit klinkt heel handig: je kunt moeilijke spellen een stukje langzamer spelen. Wat hier eigenlijk gebeurt is dat de joystick heel snel op de startknop drukt, waardoor je als een razende tussen pauze- en speelstand wisselt. Het vertraagt het spel inderdaad maar bij veel spellen zie je een vervelende pauzemelding in beeld, wat het dan toch weer moeilijk en vooral irritant maakt om te spelen. Niet erg fijn dus, die pauzestand. De turbostand is handiger. Je hoeft niet als een gek op een bepaalde knop te drukken, bijvoorbeeld met het schieten: dat doet de joystick wel voor je. Zolang je de turboknop ingedrukt houdt krijgt de computer de indruk dat je als een razende op de knop zit te rammen.

KRAMPPOTENTIE

Kramppotentie is misschien een beetje een raar woord. We hebben het dan ook zelf verzonnen. We proberen hiermee te zeggen hoe 'lekker' een joystick speelt. Een hoge kramppotentie bete-

Het hing al een tijdje in de lucht. We moesten en zouden een grote joystick-test doen. Tja, je gaat dan aan het werk: bellen naar fabrikanten, winkels, leveranciers, je buurjongen, met de vraag: 'wat is er zoal op de markt?' Zoals het ons blad betaamt wilden we ook nog eens van zo veel mogelijk verschillende computersystemen joysticks, joypads, pistolen en andere besturingsapparaten testen. Goed, fabrikanten, winkeliers en zo gebeld en gevraagd of we hun spulletjes mochten bekijken. Het resultaat was een selectie van bijna dertig sticks, pads, guns en andere rariteiten.

kend dat de stick snel gaat irriteren. Het kan zijn dat de knoppen te ver uit elkaar zitten, de joystick te stroef is, de joypad te groot en te hoekig, etc. Een lage kramppotentie is beter.

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

De joystick of pad houdt dan lekker vast, de knoppen zitten op een goede plaats en je kunt uren spelen zonder echt veel kramp te krijgen. Wij zelf vonden dit één van de belangrijkste dingen die de kwaliteit van de joystick weergeven.

WIE IS DE WINNAAR?

We hebben in deze test geen winnaar gekozen, omdat de beste stick of pad eigenlijk niet bestaat; het hangt er vanaf op welk systeem je speelt, of je lange vingers hebt, wat voor spellen je speelt,

of je graag op grote knoppen ramt, veel geld hebt, enzovoort. Die keuze is kortom zo persoonlijk dat je die beter zelf kunt maken. Beschouw de test als een voorselectie. Jij beslist zelf over de uiteindelijke opstelling.

WAT IS DIT NOU?

Wat jullie je misschien nog afvragen is wat ik daar nou tussen al die sticks moet. Tja, je moet ergens mee beginnen en deze semi-stilistische foto geeft je toch een indruk hoe serieus wij de zaken nemen. Ben en David wilden niet mee op de foto. Zij konden geen joystick meer zien, zeiden ze. Volgens mij zitten ze gewoon weer achter hun computers te spelen. Met hun favoriete, nieuwe, vers geteste joystick! BJØRN

SPELNATIONALE SPEELS



Naam: SN Programpad
Fabrikant: STD
Prijs: f 109,-
Systeem: SNES
Uiterlijk: Ultra
Handleiding: NL
Turbo: 1 knop
Slo-Mo: 1 stand
Programmeerbaar:
 30 programma's mogelijk
Verder nodig: Atletische duim
Geleverd door: MDM

Kramppotentie: 1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

De kleine Programpad is de handzame versie van de SN Programmable. Je zou het een programmeerbare kloon van de SNES-pad kunnen noemen. De onhandige start/select bestaat uit één knop die gemakkelijk tot vergissingen leidt. Het apparaat oogt comfortabel maar ook al kun je je handen stil houden, je moet met je duim ongelooflijke acrobatische toeren uithalen om bij de programmeerknoppen te komen.

Maakt weinig lawaai en heeft net als zijn grote broer



Naam: SG ProPad
Fabrikant: STD
Prijs: f 39,95
Systeem: MegaDrive
Uiterlijk: Techno
Handleiding: Nee
Turbo: 2 standen
Slo-Mo: 2 standen
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: Niks
Geleverd door: MDM
Kramppotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

Prachtig, zo'n doorzichtig apparaat. De ProPad ligt bijzonder lekker in de hand en is, in tegenstelling tot wat het uiterlijk in eerste instantie doet vermoeden, heel eenvoudig in het gebruik. De knoppen reageren snel en precies. Kortom, een zeer goede gamepad waartegen we alleen als bezwaar kunnen verzinnen dat hij niet programmeerbaar is, al heb je dat met deze pad eigenlijk niet eens nodig. Tevens is het snoer aan de korte kant. Een aanrader.

Naam: SN Programmable
Fabrikant: STD
Prijs: f 139,-
Systeem: SNES
Uiterlijk: Okay maar lomp
Handleiding: NL
Turbo: Ja
Slo-Mo: Ja
Programmeerbaar: Ja
Verder nodig: Anti-krampp middelje
Geleverd door: MDM
Kramppotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10



De scherpe klik van zowel de links/rechts knoppen als de knuppel zelf irriteren de trommelvliezen, bovendien liggen de links/rechts knoppen buiten bereik. Er is dus niet goed nagedacht over de layout van de knoppen. De stick kan naar 8 richtingen bewegen en heeft slowmotion maar is wel buitensporig groot van formaat. Erg makkelijk zijn de 29 voorgeprogrammeerde moves voor Fatal Fury en SF II, hoewel je er maar drie tegelijk kunt gebruiken. Het overzichtelijke LCD-schermpje maakt programmeren tot een fluitje van een cent.

Naam: Fighter Power Stick
Fabrikant: Capcom
Prijs: f 229,-
Systeem: SNES/NES
Uiterlijk: Heftig
Handleiding: Engels
Turbo: 3 knoppen
Slo-Mo: 3 standen
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: Vechtlust
Geleverd door: Omega
Kramppotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

Hoewel het materiaal goedkoop oogt is de joystick degelijk en mooi. David vindt de grote koppen superdeluxe. Over de kramppotentie waren we verdeeld. Ben gaf een 4, Bjorn een 5 en David twijfelt nog steeds dus werd het een 4,5. Volgens de fabrikant is de layout van de knoppen identiek aan de Arcade machine voor Streetfighter. Makkelijk is dat je de knoppen met een karateslag kunt bedienen. Een klepje aan de onderkant nodigt uit tot openen maar volgens de gebruiksaanwijzing verlies je dan de garantie. De stick heeft een instelbare 4-8 way en maakt bij de bewegingen harde klikken.



PULLENTTEST

Naam: XE-6 SFC
Fabrikant: Fire
Prijs: f 99,-
Systeem: SNES
Uiterlijk: Oostblok
Handleiding: Nee
Turbo: 2 knoppen
Slo-Mo: 2 standen
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: Vuilnisbak
Geleverd door: Omega
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10



Toen we Ben vroegen wat hij er van vond zei hij: "Volgens mij kun je de stick gewoon ombuigen" en sloopte het meteen. David zei dat hij nog wel een kapstok kon gebruiken en Bjorn moesten we van de vloer dweilen want hij kon het allemaal niet meer aanzien. De XE-6 SFC heeft 2 slow motion- en 2 turboknoppen. Nou en? Met dit ding wil toch niemand met je spelen. Geef hem aan iemand die je echt haat.



Naam: Super Arno
Fabrikant: Innovation
Prijs: f 119,-
Systeem: MegaDrive
Uiterlijk: Hi-Tech
Handleiding: Engels
Turbo: 3 knoppen
Slo-Mo: 1 stand
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: 3 AAA batterijen
Geleverd door: Omega
Krampotentie:

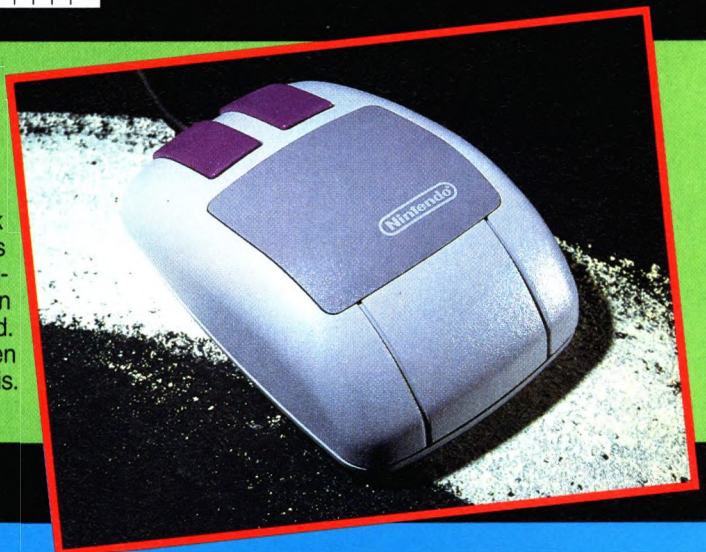
1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

De Super Arno is de enige draadloze joystick die we hebben gevonden, en dan niet zo maar een joystick. Zelfs als er een draad aan zou zitten zou het een goede pad zijn. Door de batterijen is de Super Arno zwaar en dat ligt lekker in de hand. De ontvangst van de infra-rood ontvanger die je op de TV moet zetten is goed. Je hoeft niet eens echt op de TV te richten. Grappig is dat je ook met twee Super Arno-pads op dezelfde receiver kunt richten, hij ziet dan het verschil. Een nadeel is dat de knoppen een beetje klein zijn, waardoor ze lastig met de duim te bedienen zijn. Verder is het enige nadeel dat we hem telkens kwijt zijn. Geen

Naam: Mouse
Fabrikant: Nintendo
Prijs: Gratis bij Mario Paint
Systeem: SNES
Uiterlijk: gestroomlijnd
Handleiding: NL
Turbo: Nee
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: Mousepad
Geleverd door: Nintendo
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

De mouse is naar ons weten alleen geschikt voor Mario Paint, waarbij hij geleverd wordt. Echt handig is tekenen met een muis meestal niet, dat kan beter met een digitale pen. Toch kun je met deze muis redelijk nauwkeurig tekenen. De werking is simpel: je schuift de muis over het bijgeleverde hardplastic ondergrondje en de bewegingen verschijnen in beeld. Jammer dat er zo weinig toepassingen zijn voor de Nintendo-muis.



Naam: Power Pad
Fabrikant: Fire
Prijs: f 44,95
Systeem: Sega
Uiterlijk: Sega zwart
Handleiding: Nee
Turbo: 3 knoppen
Slo-Mo: 1 stand
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: Niks
Geleverd door: Omega
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

Hoewel de PowerPad enigszins gammel aanvoelt speelt hij fantastisch. Het uiterlijk en de handzaamheid lijken veel op de originele Sega-pad maar met de toevoeging van turbo en slow motion is het een fijne pad. Jammer dat de knoppen recht naast elkaar zitten en niet een beetje schuin. Je kunt de pad maar op één manier lekker vasthouden. David en Ben vinden de naam Power Pad wat overdreven. Echt beter word je ook niet met de Power Pad maar als je tevreden bent met de Sega-pad en je wilt toch turbo en slow motion dan is de goedkope Power Pad een uitkomst. Voor de echte vechters zijn er de betere programmeerbare sticks, maar die zijn een stuk duurder.

SPELSNATIONALE SPEELS

Naam: NES joypad
Fabrikant: Nintendo
Prijs: Niet los te koop
Systeem: NES
Uiterlijk: Vierkant
Handleiding: Engels
Turbo: Nee
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: Nostalgie en kleine handen
Geleverd door: Nintendo
Kramppotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10



Hier is het mee begonnen, en dat is ook wel te zien. Het is de Trabant onder de joysticks. Vierkant, onooitlijk maar degelijk. Toentertijd werd er geen rekening mee gehouden dat ouderen de Nintendo misschien ook wel leuk zouden vinden: je hebt er hele kleine handen voor nodig. Ondanks het feit dat de pad maar twee knoppen heeft is hij door volwassenen niet te bedienen. Maar goed, die moeten er ook vanaf blijven. De nieuwe Nintendo pad (voor de SNES) is een enorme vooruitgang. Misschien moeten ze er eens over nadenken om een SNES-joypad voor de NES te maken. De NES-joypad verdient het om vanuit de huiskamer naar de hall of fame gebracht te worden.

Naam: SNES pad
Fabrikant: Nintendo
Prijs: Niet los te koop
Systeem: SNES
Uiterlijk: Komt bekend voor
Handleiding: NL
Turbo: Nee
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: SNES
Geleverd door: Nintendo
Kramppotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

De klassieker die de standaard heeft gezet. Hoewel diverse bedrijven zich hebben gespecialiseerd in het maken van gamepads slagen slechts weinigen erin het gemak van de SNES-pad te overtreffen.



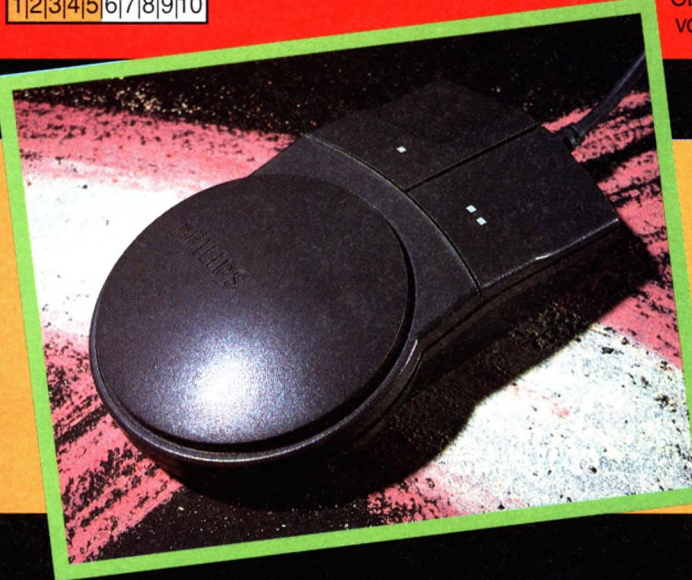
Naam: CD-i afstandbediening
Fabrikant: Philips
Prijs: Niet los te koop
Systeem: CD-i
Uiterlijk: Designer
Handleiding: Nederlands
Turbo: Nee
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: 2 AA (penlite) batterijen
Geleverd door: Philips
Kramppotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10



De afstandbediening die bij de CD-i speler wordt geleverd is duidelijk niet gemaakt om spelletjes mee te spelen. Het minuscule joystickje dat op de bediening zit is onhandelbaar voor het snelle stuurwerk. Het stickje wekt ook niet de indruk erg stevig te zijn. Als je in je spelenthousiasme de afstandbediening iets van de speler af mikt, komt het signaal slecht door en verlies je de controle over het spel. Mooi is dat de actieknoppen zowel links als rechts zitten maar ik denk dat geen enkele gamefreak hier echt warm

voor loopt. Gelukkig is er inmiddels een echte CD-i joypad waardoor de mooie CD-i spelletjes eindelijk tot hun recht kunnen komen. De afstandsbediening blijft perfect voor de niet-spelletjes op CD-i.



Naam: CD-i muis
Prijs: f 99,-
Systeem: CD-i
Uiterlijk: Sjik
Handleiding: Engels
Turbo: Nee
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: Tafel
Geleverd door: Philips
Kramppotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

Deze muis is in principe een prachtig ding. Je krijgt er ook nog van alles bij: een mat om op te schuiven en een houder om de muis in op te bergen. Helaas is hij niet zo geschikt om spellen mee te spelen, al is hij een stuk beter dan de afstandbediening; probeer maar eens uit op Escape from CyberCity. Zelda en Link zijn er weer niet mee te spelen. Ook voor dit besturingssysteem geldt dat het wachten is op de CD-i joypad van Philips. Wel perfect geschikt voor de andere CD-i toepassingen.

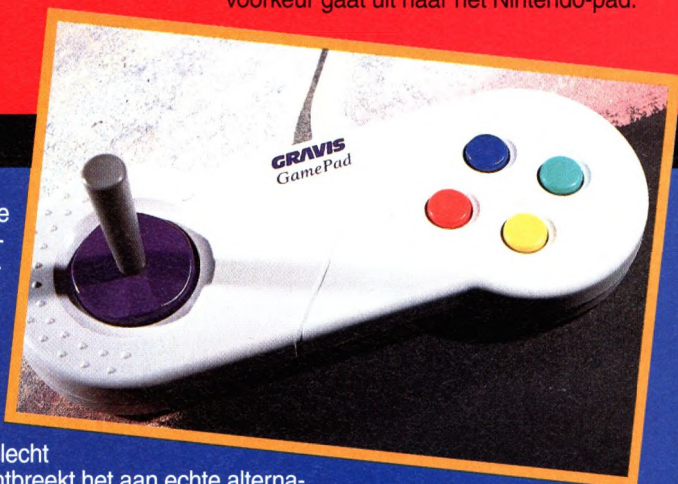
PULLENTTEST



Naam: MegaDrive Control Pad
Fabrikant: Sega
Prijs: Niet los te koop
Systeem: MegaDrive
Uiterlijk: Overbekend
Handleiding: NL
Turbo: Nee
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: MegaDrive
Geleverd door: Sega
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

Net als concurrent Nintendo heeft Sega z'n eigen standaard gamepad die slechts door weinig zelfstandige fabrikanten van gamepads in kwaliteit wordt overtroffen. De Sega gamepad is zo bekend dat we daar eigenlijk nog weinig over te zeggen hebben. Gewoon een prima ding dat je bij de aankoop van het systeem bijgeleverd krijgt. Ben kan het niet laten om nog even te zeggen: "De zwartgekleurde en gestroomlijnde Sega-pad is veel stijlvoller en toffer dan de Nintendo-pad." Bjorn is het daar niet mee eens: zijn voorkeur gaat uit naar het Nintendo-pad.



Naam: Gravis GamePad
Fabrikant: Gravis
Prijs: f 119,-
Systeem: Macintosh
Uiterlijk: Klinisch
Handleiding: Engels
Turbo: Nee
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Softwarematig
Verder nodig: Macintosh (tevens leverbaar voor de PC)
Geleverd door: GW Trading
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

Gravis is een van de weinige fabrikanten die pads maakt voor PC's en Macintosh computers. Vreemd, want wereldwijd fungeren miljoenen PC's en Macs ook als spelcomputer.

De Gravis Gamepad is in feite een versimpelde versie van de Nintendo gamepad, met het verschil dat hij softwarematig programmeerbaar is. Leuk maar niet echt handig is het pookje dat, op de D-pad geschroefd, het pad in een mini-joystick verandert. Hoewel slecht geschikt voor bijvoorbeeld vluchtsimulators ontbreekt het aan echte alternatieven en is de Gravis gamepad een aanrader voor alle Mac- en PC-spelers. Gamepads werken echter lang niet bij alle PC-spelletjes: vaak herkent de spelsoftware een gamepad niet als een joystick. Dit ongemak is ontstaan doordat de PC-spelfabrikanten tot nu toe weinig rekening hielden met gamepads omdat deze nauwelijks voor PC's bestonden. Wellicht verandert dat in de toekomst.



Naam: Boosterboy
Fabrikant: Saitek
Prijs: Nog niet bekend
Systeem: Gameboy
Uiterlijk: Maakt nieuwsgierig
Handleiding: Nee
Turbo: Nee
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: 4 C batterij en Gameboy
Geleverd door: GW Trading
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

De Boosterboy is een poging om van een Gameboy een desktopspelcomputer te maken. Het apparaat heeft 2 speakers, een lens die het beeld tweemaal zo groot maakt en extra grote controls. In de PC-wereld noemen ze zoiets een 'dockingstation', een bureaucomputer waarin je een draagbare kunt plaatsen. De kwaliteit van de Boosterboy is niet echt supersterk, mede door de plastic romp die er goedkoop uitziet en in het gebruik behoorlijk kraakt. De belangrijkste extra's die de Boosterboy biedt, de lamp en de lens, zijn ook als losse onderdelen te koop in de vorm van de GameLight en de GameLens die samen ongeveer 50 gulden kosten. Grootste voordeel: je kunt alle extra's inclusief een voorraadje spelletjes en reserve batterijen in één apparaat stoppen. Grootste nadeel: alleen de lampen en de lens zijn echte verbeteringen, en die kun je voor minder geld ook los kopen.

Naam: Cyberpad
Fabrikant: Suncom
Prijs: £ 29,99
Systeem: MegaDrive/Genesis
Uiterlijk: Degelijk
Handleiding: Engels
Turbo: 1 knop
Slo-Mo: 1 stand
Programmeerbaar: Volledig
Verder nodig: 1 AAA (penlite) batterij
Geleverd door: Suncom
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

Deze pad heeft een ingebouwd geheugen dat onthoudt hoe je 'm hebt geprogrammeerd. Helaas is er in het 256 bits grote geheugen slechts plaats voor één programma. Wel handig is dat je kunt schakelen tussen het standaardprogramma en je eigen programma. Het programmeren is vrij eenvoudig, en voor het gemak staan op een sticker op de achterkant de belangrijkste stappen nog eens vermeld. De vierpuntsdruktoets, om dat afschuwelijke woord ook eens te gebruiken, werkt een beetje stroef en de knoppen hebben net iets te veel weerstand. We hebben van Suncom beter gezien op dat gebied (denk bijvoorbeeld aan de Analog Edge joystick en de Command Control).



SPELSPLEELS

Naam: Megamaster I en II
Fabrikant: Saitek
Prijs: f 91,95
Systeem: SNES (I) en MegaDrive (II)
Uiterlijk: Galant
Handleiding: Engels op doos
Turbo: Traploos
Slo-Mo: 1 stand
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: oordopjes
Geleverd door: GW Trading
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

Beide pads zijn hetzelfde, met het enige verschil dat ze voor beide systemen zijn, vandaar één verhaaltje. Bjorn en Ben vonden de knoppen unaniem "Juck!" en David schudde moedeloos zijn hoofd: "Ze staan veel te ver uit elkaar." De Megamasters klinken een beetje als de Volvo-rammelbak van Bjorn. Met wat creative inspanning kun je er allerlei geluiden op maken. De joysticks hebben een grote weerstand maar zijn daardoor erg stevig. Je kunt je er behoorlijk op uitleven want zelfs Ben kreeg ze niet kapot. De turbo, en dat is bijzonder, is traploos instelbaar.



Naam: Analog JoyStick (Limited Edition)
Fabrikant: Gravis
Prijs: f 99,-
Systeem: PC
Uiterlijk: Doorzichtige luxe
Handleiding: Engels
Turbo: Nee
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: PC
Geleverd door: GW Trading
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

De meeste joysticks moet je calibreren voordat je ze kunt gebruiken, dwz je moet eerst de bewegingen van de joystick aan de computer duidelijk maken. In de praktijk betekent dit meestal: joystick naar linksboven wijzen en op de vuurknop drukken, joystick naar het midden en op knop drukken en tot slot joystick naar rechtsonder en op de knop drukken. Op deze manier leert de software van een spel hoe de joystick beweegt. Bij de Gravis joystick is dit alles al in de fabriek gedaan, zodat je het calibreren kunt overslaan. In theorie althans, want in de praktijk werkt het bij veel spelletjes niet en moet je de stick alsnog zelf calibreren. Dat is dus niet moeilijk, maar vervelend is wel dat je 't iedere keer weer opnieuw moet doen. Verder is dit een heel nauwkeurige joystick die snel reageert en lekker in de hand ligt. Alleen vreemd dat de stick problemen heeft met sommige Soundblaster-geluiden, die plotseling heel anders klinken wanneer je de Soundblaster gameport gebruikt. Desondanks een prima joystick voor een redelijke prijs.

Naam: Jet Fighter
Fabrikant: Beeshu Inc.
Prijs: Nog niet bekend
Systeem: MegaDrive/SNES
Uiterlijk: Verdraaid, een vliegtuig!
Handleiding: Nee
Turbo: 2 knoppen
Slo-Mo: 1 stand
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: Wings
Geleverd door: Beeshu
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10



Stom duf ledje in de cockpit. De layout is bijna hetzelfde als op de normale SNES-pad maar de knoppen zijn gammel. Ben merkte als een echte ergonomoom op dat je je handen lelijk kunt snijden op de links/rechts knoppen. Door middel van een schakelactie wissel je tussen Sega- en SNES-gebruik. Voldoet ook als frisbee maar dan zit de draad in de weg.

Naam: Angler
Fabrikant: Beeshu Inc.
Prijs: Nog niet bekend
Systeem: SNES
Uiterlijk: Modern kinderachtig
Handleiding: Engels
Turbo: 4 knoppen
Slo-Mo: 2 standen
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: Gevoel
Geleverd door: Beeshu
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

"Volgens mij is ie stuk", zei David toen hij het D-pad probeerde. Hij bleek het uiteindelijk wel te doen, maar niet van harte. Het ding voelt namelijk aan alsof hij het niet doet. Je voelt bijna niks als je naar onder, boven, links of rechts drukt. De Angler ligt ook nog eens lomp en ongemakkelijk in de hand. Niet bepaald de stick van de maand.



PULLENTEST

Naam: Snapper
Fabrikant: Beeshu Inc.
Prijs: Nog niet bekend
Systeem: MegaDrive
Uiterlijk: Zuurstok
Handleiding: Engels
Turbo: 1 knop
Slo-Mo: 2 standen
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig:
 Robijn fleur en fijn
Geleverd: Beeshu
Krampotentie: 1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

Frank Govers zou er gek op zijn: Al die kleuren! Deze joystick werd ons door de fabrikant opgestuurd en wij zijn hem dankbaar. De Snapper ligt lekker in de hand. Een nadeel is wel dat de knoppen niet fijn te bedienen zijn omdat ze een beetje los zitten. De D-knop gaat een beetje stroef maar voor de geofende duim is dat geen probleem. Jammer dat er zo'n kort snoer bij zit, je mag hooguit anderhalve meter van je MegaDrive af zitten. Verder een prima joystick.



Naam: Megapad III
Fabrikant: Saitek
Prijs: f 49,95
Systeem: PC
Uiterlijk: Als alle Megapads
Handleiding: Nee
Turbo: Traploos
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: PC
Geleverd door: GW Trading
Krampotentie: 1|2|3|4|5|6|7|8|9|10



Op de verpakking staat dat de 'Turbo speed' en 'fire button'- functies afhangen van het spel dat je ermee speelt. Ze bedoelen hiermee dat de gamepad bij veel spelletjes gewoon niet werkt, doordat de software de pad niet herkent als een joystick en ook niet als een gamepad. We hebben de Megapad III op zo'n 10 spellen geprobeerd en bij geen ervan bleek het te werken. Bij sommige spelletjes ging het beeld zelfs gewoon op zwart toen de pad in de gameport ging. Voeg daarbij het gegeven dat de Megapad zeer onprettig aanvoelt en harde klikgeluiden maakt als je het D-pad of de knoppen gebruikt en het is meteen duidelijk waarom deze dingen zo goedkoop zijn.

Naam: Megapad IV
Fabrikant: Saitek
Prijs: f 49,95
Systeem: MegaDrive
Uiterlijk: Goedkoop
Handleiding: Nee
Turbo: Traploos
Slo-Mo: Traploos!
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: Niks
Geleverd: GW Trading
Krampotentie: 1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

Als je de Megapad vastpakt moet je nog eens goed voelen of je hem wel echt vast hebt. Het ding weegt namelijk niks en dat is nogal vervelend. Hij rammelt nogal als je ermee schud. Omdat er een links- en rechtsknop bovenop zit lijkt de pad ook geschikt voor de SNES. De L/R knoppen zijn wel in te drukken maar ze geven alleen een loze klik. Alle knoppen hebben dat trouwens. Ze geven het vermoeden dat het slechts om een leeg omhulsel gaat. Jammer dat het zo'n gammel ding is want de prijs en de traploos instelbare turbo en slo-mo zouden hem aantrekkelijk kunnen maken.



Naam: Megastick I
Fabrikant: Saitek
Prijs: f 31,95
Systeem: NES
Uiterlijk: Zeer simpel, toch mooi
Handleiding: Nee
Turbo: Nee
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig:
 Gladde tafel of muur
Geleverd door: GW Trading
Krampotentie: 1|2|3|4|5|6|7|8|9|10



Veel joysticks worden er voor de NES niet meer gemaakt. De Megastick I van Saitek is daarom wellicht interessant. De joystick voelt comfortabel aan maar rammelt een beetje. De knoppen zijn groot en makkelijk te bedienen. Het makkelijkst speelt de Megastick als hij op de tafel is geplakt. Dit kan omdat er zuignappen onderop zitten. Die werken overigens perfect: je kunt deze Megastick van een afstandje tegen de muur gooien, waarna hij blijft zitten. Het kabeltje is een beetje kort maar verder is dit een prima en goedkope joystick.

SPELSPLEELSPULLENTEST



Naam: Zapper
Fabrikant: Nintendo
Prijs: f 99,-
Systeem: NES
Uiterlijk: James Bond
Handleiding: Ja
Turbo: Nee
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: Vaste hand
Geleverd door: Nintendo
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

De Zapper werkt op een andere manier als bijvoorbeeld de Menacer en de Scope. Het pistool is niet draadloos maar in de loop zit een apparaatje dat 'kijkt' naar de TV. De Zapper ziet zelf of je raak schiet of niet. Bij de Zapper worden geen spellen geleverd maar je kunt er bijvoorbeeld Duck Hunt mee spelen. Omdat de Zapper enigszins zwaar is ligt hij heerlijk in de hand; beter dan menig speelgoedpistool. De trekker is een beetje stroef en maakt een irritant klikkend geluid. Zorg dat je een handdoekje in de buurt hebt want je gaat er snel van zweten. Omdat het zo stroef gaat lijkt het wel net echt. James Bond zou er zeker jaloers op zijn. Nintendo bracht dit speeltje al in 1985 voor het eerst op de markt!

Naam: Scope
Fabrikant: Nintendo
Prijs: f 199,-
Systeem: SNES
Uiterlijk: Zuidamerikaanse Guerilla
Handleiding: Ja
Turbo: Ja
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: 6 AA (penlite) batterijen
Geleverd door: Nintendo
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

De Scope werkt door middel van een infra-rood (dus draadloze) verbinding met een kastje dat je op de TV zet. Dit kastje is verbonden met de SNES. Als je op de TV richt weet het kastje precies waar je op richt en geeft dat door aan het spel. De Scope doet denken aan een anti-tank bazooka. De vuurknop zit bovenop het geweer dus je moet hem wel op je schouder leggen. De enige modificatie die je kunt maken is het links- of rechtshandig instellen. Dit gebeurt door het vizier aan de andere kant te zetten. Net als bij de Menacer zit er geen lens in het vizier; die heeft alleen een richtfunctie. De Scope glijdt snel van de schouder af dus erg stabiel ligt het apparaat niet. Het vizier nodigt uit tot scheelkijken maar met een beetje goede wil kom je een gevecht wel door. Yoshi's Safari (zie elders in het blad) is leuk te spelen met de Scope, evenals de 6 meegeleverde spellen.



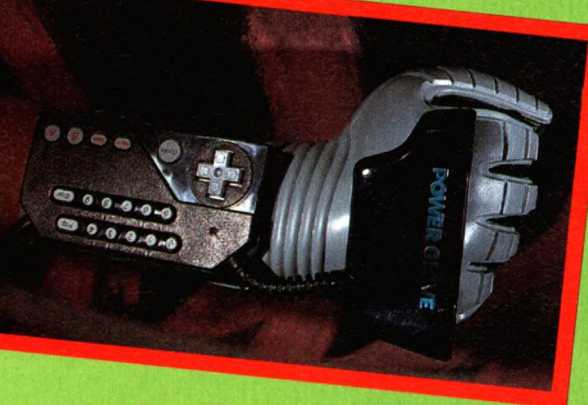
Hoewel de Menacer is afgekeken van de Scope vinden we de eerste beter. Leuk ding om van Sinterklaas te krijgen.

Naam: Menacer
Fabrikant: Sega
Prijs: 179,-
Systeem: MegaDrive
Uiterlijk: Desert Storm
Handleiding: Ja
Turbo: Nee
Slo-Mo: Nee
Programmeerbaar: Nee
Verder nodig: 6 AA (penlite) batterijen
Geleverd door: MDM
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10



De Menacer (letterlijk vertaald: de bedreiger) werkt door middel van een infra-rood (dus draadloze) verbinding met een kastje dat je op de TV zet. Dit kastje is verbonden met de MegaDrive. Als je op de TV richt weet het kastje precies waar je op richt en geeft dat door aan het spel. De Menacer ziet er voor zijn naam een beetje dom uit. Zijn overdreven grote loop doet denken aan een slechte aflevering van de oude Star Trek. De trigger ligt lekker in de hand, beter dan bij zijn Nintendo broertje, waar de trigger bovenop zit. Met wat losse componenten kun je een schouderstuk monteren en een verrekijker. De verrekijker kijkt niet zo ver omdat er geen lenzen inzitten. Hm. Volgens de verpakking 'zoom' je in op je target. Niet dus. Pleur die verrekijker maar weg want in de 'Stabilizer Module' configuratie (met alleen het schouderstuk) schiet hij het fijnst. Je krijgt er zes spellen bij (op één cartridge) maar die zijn een beetje saai. Voor de schietgrage MegaDrive-eigenaar is de Menacer het walhalla; Terminator II is een van de spellen die met de Menacer gespeeld kan worden!



Naam: Powerglove
Fabrikant: Mattel
Prijs: Niet meer te koop
Systeem: NES
Uiterlijk: Cyber/Terminator
Handleiding: Engels
Turbo: Ja
Slo-Mo: Ja
Programmeerbaar: Ja
Verder nodig: Cyberattitude
Geleverd door: Rommelwinkelje
Krampotentie:

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10

De Powerglove stamt uit 1989 maar is nooit een groot succes geworden, mede door een slechte marketing van Mattel. In Nederland is dit ding zelfs nooit in de winkels gekomen. De Powerglove is een handschoen met sensoren en ingebouwd gamepad. De glove is bedoeld voor de NES. 14 NES-spelletjes zoals Top GUN, Double Dragon, Fighting Fist, Starforce en Bomberman zijn voorgeprogrammeerd. Er zijn hobbyisten die de handschoen hebben omgebouwd voor PC-gebruik, al is het resultaat meestal een veredelde joystick. Grootste bezwaar van de Glove is dat je bijna letterlijk vastzit aan het spel. Even iets anders doen is er eenvoudig niet bij; eerst de handschoen losgespen en uittrekken. Ondanks alles een revolutionair produkt dat waarschijnlijk in VR-toepassingen een comeback gaat maken. Ondertussen een leuk hebbing waar je via via misshien aan kunt komen.

KLIJK EENS MAMA, ZONDER HANDEN

Doe-het-zelf roerpedalen

Roerpedalen te duur? Maak ze zelf!
Als je een tweede joystick, een hamer en een schroevendraaier hebt dan maak je voor ongeveer 25 piek zonder veel moeite prima roerpedalen.

Het volgende is een idee-ontwerp die een slimme jongen naar eigen voorkeur kan aanpassen en verbeteren. Je krijgt geen exacte afmetingen omdat die per joystick verschillen. Ik gebruikte er zelf een Mac MouseStick II voor, maar het kan met de meeste joysticks.

VOOR JE BEGINT

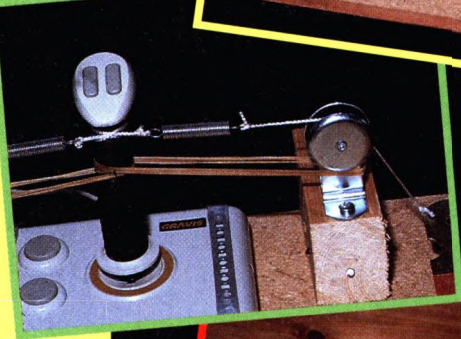
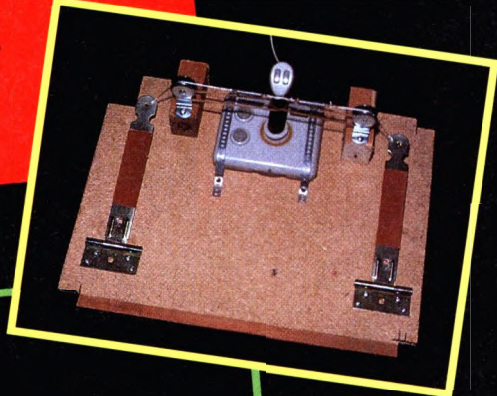
Controleer eerst of je joystick, vluchtsimulator en PC-configuratie aan de volgende eisen voldoen. De vluchtsimulator moet twee joysticks toelaten en tevens roerpedaalfuncties kennen (* zie lijst). Daarnaast moet je twee of meer sticks op je gamecard kunnen aansluiten. Als dat niet het geval is kun je het proberen met een Y-kabel (splitter). Voldoen de sim en de PC aan de eisen, dan op naar de ijzerwinkel.

vast. Let op! Laat genoeg ruimte tussen de hengsels en de blokjes voor je voet. Schroef de markiesrollen op de blokjes. Monteer je joystick met montageband precies (!) in het midden van de twee rollen en het bouwen is achter de rug. De elastiekjes bepalen met hoeveel veerkracht de joystick centreert en zijn belangrijk om een beetje weerstand in de pedalen te voelen. De veren vangen de klap op wanneer je per ongeluk de pedalen tegelijk intrapt. Met een touwtje knoopt je de twee veren aan de knuppel. De andere veeruiteinden bevestigen

(Tip: nylon knopen slippen makkelijk. Smelt ze heel kort met een aansteker.)

In mijn ontwerp raken de pedalen in hun uiterste stand de plank. Is dit bij jou niet het geval dan kunnen de pedalen de joystick over hun uiterste links- en rechtsstand forceren en misschien de joystick beschadigen. Hoewel de twee veren dit opvangen is het beter om onder de pedalen in de plank een paar schroeven te monteren waarop de pedalen stuiten, om verdere uitslag tegen te gaan. Door de schroeven in of uit te draaien bepaal

SVGA-AW, GS2K, F-15 III, Commanche en Strike Commander. Bij Macintosh ligt de kwestie anders; voorzover ik weet is de MouseStick II de enige joystick die een tweede stick toelaat. Het programmeren van de software is een fluitje van een cent, dus voor Mac-gebruikers zal het grootste probleem de hoge prijs van de MouseStick II zijn.



BOODSCHAPPENLIJSTJE

| | |
|--|----------------|
| Montageband (1 meter) | f 1,65 |
| 10 spijkers (om blokjes hout te monteren) | f 0,25 |
| 2 markiesrollen (groot of klein, maakt niet uit) | f 8,50 |
| 2 kruishengsels (25cm) | f 7,50 |
| 2 sterke trekveren (1 of 2 cm onuitgerekt) | f 2,40 |
| Doosje houtschroeven om rollen en hengsels te monteren | f 2,50 + |
| Totaal | f 22,80 |

Verder heb je een houten plank nodig van 40x50 cm, een balkje van 20x4x6 cm (de precieze maten hangen af van de joystick-afmetingen), een handjevol elastiekjes en een stukje vlieger-touw of nylon vislijn.

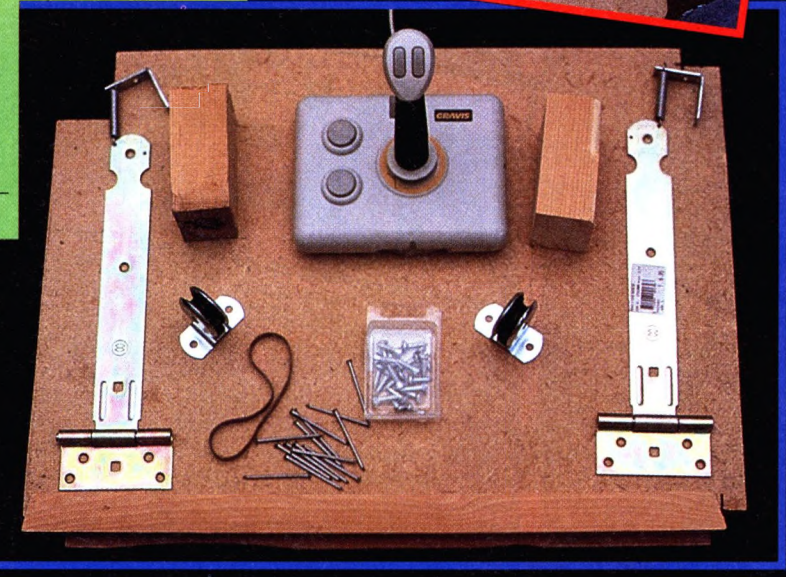
je aan de touwtjes die over de markiesrollen lopen en aan het uiteinde van de hengsels zijn vastgebonden. Het is wel een hoop gedoe om de touwtjes precies op de juiste lengte te krijgen zodat de pedalen optimaal uitslaan.

je hoe ver je de pedalen in kunt trappen.

*) Bij de volgende spelen kun je in ieder geval twee joysticks gebruiken: FOTI, RB, AOTP, F3/MiG-29, FS4/FS5, Tornado (alleen gas geven),

AAN DE SLAG

Bepaal wat je een prettige voetafstand voor de pedalen vindt en schroef de hengsels op de plank. Vervolgens zaag je van het balkje twee blokjes die groot genoeg zijn om de markiesrollen op te monteren. Spijker die blokjes vanaf de onderkant van de plank



Naam: MouseStick II
Fabrikant: Gravis **Prijs:** f 239,-
Systeem: Macintosh
Uiterlijk: Hee, een joystick
Handleiding: Engels
Turbo: Nee **Slo-Mo:** Nee
Programmeerbaar: Softwarematig
Verder nodig: Mac
Geleverd door: GW Trading
Kramppotentie:
12345678910

Deze optische joystick wordt geleverd met uitstekende software die programmeren van de 5 knoppen en de knuppel zelf een fluitje van een cent maakt. De weerstand van de knuppel is met een schijf in de behuizing in te stellen. Twee vuurknoppen bovenop de stick zijn makkelijk te bedienen maar de vuurknop aan de voorkant in de kop is te klein en voelt knullig aan. Spelers met grote handen zullen de dunne en te korte knuppel onprettig vinden. Desondanks is de MouseStick II een eerste klas keuze voor Mac-spelers.

SPIDERMAN

Het zou een drukke week worden voor Spiderman, al wist hij nog van niks toen hij het kantoor van Power Unlimited verliet. Op vier belangrijke systemen waren Spiderspellen uitgekomen en de populaire buurtspin zou ze zelf op hun superheldgehalte controleren. Maar onverwacht... kwam er iets tussen.

Een nieuwsbericht. Over 24 uur zal in de stad een zware bom ontploffen. Wilson Fisk, alias Kingpin heeft de bom geplaatst. Maar Spiderman zal de schuld krijgen. Tenzij hij de bom op tijd onschadelijk maakt. De spelletjes moeten wachten. Er staan nu levens op het spel, en een reputatie.

SPIDER GEAR

Zijn spinne-instinct zei hem naar het Sega-pakhuis te gaan, de stek van Doctor Octopus. Die had vast en zeker een tentakel in deze criminele pap. Spinnie's instinct bedroeg hem niet. Octopus had één van de zes sleutels die leidden naar de bom. De Doctor verslaan was eenvoudig, al vond Spiderman het naar voor de waakhonden. Brave burgers en dieren kwetste hij liever niet, maar deze keer moest hij wel, zo suste hij zijn geweten terwijl hij een putdeksel opentrok om in de rollen de Lizard te zoeken. Het deed Spiderman pijn de Lizard, ooit zijn beste vriend, te dwingen de tweede sleutel te onthullen. En het deed hem pijn te vechten tegen de geknechte reuzenhagedissen, want deze beestjes trapte je niet ongestraft op hun staart. Op naar het Kracht Station. Tijdelijk be-



Spring over de heftruck, alleen van achteren kun je hem pakken



Doe alsof je thuis bent...

diend door Electro, die vreemde speling van de natuur die leeft van electriciteit. Met een extra grote voorraad webmateriaal schakelde hij Electro uit. Voorgoed? Waarschijnlijk niet, want hoe dood je iets dat niet echt leeft? De avond was al gevallen toen het instinct van Spinneman als een razende tekeer ging. Het park, domein

van de Zandman. De sluipschutters in de bomen waren geen probleem, en hun leider... leerde de kracht van water kennen. De brandspuit erop en de Zandman was veranderd in een heleboel zandkorreltjes. Nacht boven Manhattan. Wat het daglicht niet kon verdragen kroop bovengronds. Of vloog het duister in. Zoals de Groene Trol, die zijn ziel had ver-

RAPPORT SEGA GAME GEAR
GRAPHICS 8,0
GELUID 7,0

Scherpe beelden

Uitdagende tegenstanders

Niet te saven

Geweld tegen honden

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8

kocht aan een demon. En Venom, een van Spiderman's meest geduchte tegenstanders. Omdat hij zo op hem leek. Ook journalist, ook spinnevangen, en ook gefrustreerd door de onduidelijke grens tussen goed en kwaad. Alleen... Venom stond aan de verkeerde kant.

MEGA SPIDER DRIVE

Een nieuwsbericht. Over 24 uur zal ergens in de stad een zware bom ontploffen. Wilson

Fisk, alias Kingpin heeft... Wat is dit nu? Dit hebben we toch al gehad. Even dacht Spinneman dat hij gek was geworden. Op weg naar eindbaas Kingpin liep hij over de Sega Mega Drive, waar een exacte herhaling plaatsvond van de gebeurtenissen van zojuist. Nee, het was geen krankzinnigheid. Op de een of ander manier was Spinneman in een parallelle

Sega-wereld terechtgekomen. Hij beleefde het hele Game Gear avontuur nogmaals op de Mega Drive, met als opmerkelijkste verschillen dat hij deze keer geen honden hoefde dood te trappen, en dat de criminelen er allemaal een stuk slechter uitzagen.

SPIDER BOY

Een superheld als Spiderman kan veel verdragen. Maar zijn alter ego Peter Parker had slaap nodig. In z'n

RAPPORT SEGA MEGA DRIVE

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,5

Uitdagende tegenstanders

Geen geweld tegen honden

Niet te saven. Onnatuurlijke bewegingen

Soms onnauwkeurige bediening

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



7

30

SEGA GAME GEAR

Prijs: f 99,95 • Fabrikant: Flying edge

SEGA MEGA DRIVE

Prijs: f 159,00 • Fabrikant: Sega

SPIDER REVIEW W MAN



goedkope appartement trok hij z'n pak uit en ... Bonk. Ach ja, de Gameboy. Goed, de slaap kon nog wel even wachten. Versla 20 straatrovers in het park. Peter Parker was verbaasd. Twintig hèh? Zoveel kwam hij er zelden tegelijk tegen. Gelukkig bleken het allemaal slappelingen die hij moeiteloos tegen de vlakke schopte. Dat kon hij niet zeggen van die metalen Spinnenslager die hem probeerde te pletten. Op de vol-

gende levels Electro, de Tinke-
r, Scorpion, een
Zwarte Weduwe, en tot slot de ultieme Spinnenslager, een zieke geest in een metalen lichaam, vergezeld door robotvogels en metalen Tarantula's. Peter Parker werd er niet enthousiast over. Het geluid beviel hem wel, maar de graphics waren van zo'n magere kwaliteit dat hij zichzelf nauwelijks herkende. Spiderman op de Gameboy leek hem geen succes, al vond hij het wel aardig dat de manier om deze

Gameboy-vijanden te verslaan staat in de Marvel Comics Amazing Spider-Man

serie deel 368 tot 373.

SPIDER SNES

24 uur later. Peter Parker is weer Spiderman geworden. Zijn instinct leidt hem naar het SNES Arcade-complex. Daar moet hij twintig beveiligingssensoren in een bepaalde volgorde uitschakelen om het complex binnen te komen. Eenmaal binnen... breekt de hel los. Arcade heeft de X-mannen opgesloten in een krankzinnige kermis. De actie die volgt is waanzinnig. Cyclops, de superheld met de vernietigende oogopslag, maakt een dodenrit in een mijnkarretje, om terecht te komen bij een vijf verdiepingen hoge vernietigingsautomaat. Storm, de vliegende furie, moet haar weg vinden in een onderwaterdoolhof, met een beperkte hoeveelheid zuurstof.

RAPPORT GAME BOY

GRAPHICS
6,5

GELUID
7,0

▲ Interessante Spinnenslachten

▲ Leuke connectie met de strip

▼ Spiderman lijkt niet. Rommelige graphics

▼ Idioot veel straatrovers

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
TWEË MAANDEN NA AANKOOP



6.5

Gambit, die ieder voorwerp kan opladen met explosieve kracht, krijgt een gigantische bal met stalen punten achter zich aan. Wolverine's actie is te bizar. De menswolf moet zijn klauwen gebruiken om stukken te snijden. Een hard gelag, dat



Spiderman in actie

uitmondt in een confrontatie met de akelig grote en sterke Juggernaut. Voor Spiderman zijn er diverse attracties: spinnenslachten, robots, gemuteerde techno-organismen, de gestoorde Carnage en de al even gekke Rhino. Als alle X-mannen hun aandeel in de strijd leveren, en overleven, is het tijd om Arcade te zoeken, het brein achter deze Arcade. Arresteren die man, want ondanks een chronisch cel-lentekort is voor zijn soort altijd wel een plaatsje vrij.

RAPPORT SUPERNES

GRAPHICS
8,5

GELUID
8,5

▲ Keuze uit alle X-mannen

▲ Zeer veel actie Bizar spel

▼ Irritant begin

▼ 4 levens voor 5 X-mannen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
ZEVEN MAANDEN NA AANKOOP



9



Hebben ze gelijk? Ben ik echt een maffe misdaadbestrijder die het doet om zelf beroemd te worden? Misschien wel. De zenuwslopende strijd tegen Kingpin en zijn Sega-kornuiten, de razendsnelle actie in de SNES-arcade, en zelfs het vage avontuur op de Gameboy, ik geniet ervan. Maar het is nuttig werk. Op een dag zal de wereld dat begrijpen. SPIDERBEN

GAME BOY

Prijs: f 159,00 • Fabrikant: Acclaim

SUPERNES

Prijs: f 149,95 • Fabrikant: LJN



X-Men is een prima spel met veel verschillende facetten. Het is eigenlijk een platform- tactiek- en strategiespel in één. Geniaal is dat wanneer je van het scherm afdondert je niet een leven verliest maar door Jean Grey teruggeteleporteerd wordt. Het vechtonderdeel bevat een aantal technieken die bekend zijn van de betere sla je rot's. X-Men is een moetje voor de liefhebber van deze superhelden. **ADAM**



SOMETIMES... YOU HAVE TO CRUSH YOUR ENEMIES WHERE THEY LIVE!!!

Dit voerspelt niet veel goeds

ECHTE HOLOGRAMMEN

In de gevarenkamer van professor X huist een gigantische computer die gevechtssituaties nadoet om de X-mannen te trainen voor de strijd tegen het snel aanzwellende leger mutanten. Maar Gambit, Nightcrawler (Harlekin), Wolverine en Cyclops zijn onbekend met het feit dat super-

Languit op bed heb ik menig uurtje in mijn leven stukgeslagen met een X-Mannen strip in de hand. Het was prettig m'n gedachtenwereld te vullen met superhelden, edele zielen die de wereld behoeven voor al te veel ongein. Nu voeren de X-Men op de Mega-Drive mij mee in een digitale aflevering van deze bestverkochte comic aller tijden.

pterodactylen -de gezondheidsmeter loopt akelig snel terug- vervangt Wolverine, haar vlijmscherpe klauwen in de aanslag, hem in de strijd. Vele luilebollen worden door hem weggezapped totdat daar opeens, DUNK, DUNK, DUNK, Juggernaut verschijnt, een reusachtige mutant die zo hard stampt dat Wolfie uit de bomen trilt en platgewalst wordt op de grond. Snel switchen naar NightCrawler voorkomt de vroegtijdige dood van Wolverine.

DE X-FACTOR

Na de jungle vuurt een op zich aantrekkelijke vrouw welgemikte laserbommen af en verdwijnt ergens op de platformen. Slechts enkele malen, door middel van z'n katachtige dubbele-salto-mortale-turbosprong en kwikzilveren handstandlooppkick, weet NightCrawler de schijnbaar onoverwinnelijke trut te treffen. Er rest nog de laatste switch, naar Cyclops ('zijn blik zal doden') en het voltallige X-Men Back Up Team: Storm die een tornado ontkent, Rogue die even meeramt, IceMan die een ijspad legt, Archangel die een salvo meeuvert, en de dame legt uiteindelijk het loodje. Wie volgt? Sentinels, Ahab, Mojo en ... Magneto.

RAPPORT

GRAPHICS

8,0

GELUID

8,0

Mooi nieuw X-mannen avontuur

Leuke, originele invalshoeken

Platform-, actie- en tactiekspel in één

Matige bediening

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP



8.2

schurk Magneto een kwaadaardig computervirus in het geheugen heeft geplaatst waardoor de strijd werkelijk op leven en dood zal zijn. Alleen hun supergaven kunnen hen nu nog helpen.

SPEERGOOIENDE LUILEBOLLEN

In de controlekamer kiezen de vier X-mannen wie de sim-strijd het eerste aangaat, en na een lichte warming up teleporteert de gelukkige naar de combatzone, een jungle. Gambit, gewapend met een stok en uitgerust met handen die dodelijke energieballen afvuren, vecht zich langs een bloeddorstige stam luipaardmannen.

DUNK DUNK DUNK

Aangeslagen door een horde dodelijke bijen en (onvermijdelijke)



Volgens mij mag die kerel mij niet



De simulatiekamer

YOSHI'S SAFARI



Schiet op de armen en kanonnen van het supermonster

Koning Fret en Prins Pine zijn in gevaar! De rust in hun land wordt ruw verstoord doordat slechterikken de twaalf magische edelstenen hebben gestolen die de vrede in het land waarborgen. Ze moeten geholpen worden, zegt Prinses Peach, en wie kan nee zeggen tegen zo'n kanjer?



Wacht tot het aambeeld boven haar kop zweeft en schiet het neer

YOSHI ZONDER MARIO?

Wie is Yoshi zonder Mario? Inderdaad, Mario speelt ook mee in het spel. Hij zit op de rug van Yoshi met een enorme bazooka onder zijn arm. Het is zijn taak voor Yoshi de weg vrij te maken van ongedierte en andere vijanden. Het spel is dan ook geschikt voor twee personen, waarvan de een de joystick bestuurt en de ander de Scope. Zonder Scope is het spel niet te spelen dus de ongelukkigen die zo'n apparaat niet bezitten kunnen het koninkrijk niet redden.



Yoshi en Mario in actie

GEKKE BEESTEN

Het spel gaat als volgt: Yoshi volgt de weg die hij maar al te goed kent. Maar de meest gekke beesten maken het hem moeilijk zijn weg te vervolgen. In de eerste 7 levels kom je telkens één of twee 'bosses' tegen waar je wat langer over doet om ze te verslaan. Toch een kippetje, die eerste 7 levels. Ben je klaar, dan heb je de koning gered, maar er missen nog 4 edelstenen en Prins Pine is nog onvindbaar.

DE TERUGKEER VAN DE BAZEN

Het volgende scherm laat zien dat level 8 t/m 11 nog moeten worden voltooid. Ze lijken nogal op 1 t/m 7 en ik heb ze ook in één keer gehaald. Peuleschillette! Dacht ik, maar dan doemt er ineens een gigantisch monsterachtig kasteel op.

Level 12. Hierin komen alle bosses nog één keer terug en op het einde is er een draak die zoveel schoten nodig heeft om dood te gaan dat je er bijna scheel van gaat kijken. Maar goed, het is me gelukt! Het koninkrijk is gered en Prinses Peach is blij en vindt me een held. Eind goed al goed!



Misschien klinkt het allemaal wat te makkelijk. Dan heb ik

een tip voor je: druk bij het introscherm op L R X Y en op START tegelijk. Nu kom je in een andere wereld die veel moeilijker is. Yoshi's Safari wordt dan een uitdaging en een goed spel voor de Scope. Het is leuk dat je met z'n tweeën kunt spelen, hoewel het schieten met de Scope natuurlijk leuker is dan het besturen met de joystick. Vechten dus om de Scope!

RAPPORT

GRAPHICS
7,0

GELUID
7,0

Leuk spel voor de Scope

Twee spelers mogelijk

De gewone quest is nogal makkelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

| | | | | | |
|-------|--|--|--|--|---------|
| AKTIE | | | | | TAKTIEK |
|-------|--|--|--|--|---------|

8

BJØRN

SUPERNES

Prijs: f129,00 • Fabrikant: Nintendo •
Benodigdheden: Nintendo Scope (zie joystick test)

GOOF TROOP

It's Disney time! In Goof Troop zijn Goofy en Max aan de beurt om zich eens van een andere kant te laten zien. Geen zoetsappig verhaal waar Disney zo om bekend staat, maar hard tegen hard, man tegen man, oog om oog, tand om tand!
Maak je borst alvast maar nat, kapitein Keelhaul Pete...



Bommetjes gooien? Kan ik ook!



Hoppa!



Puzzelen terwijl je vuurballen ontwijkt

WEG PIRAAT

Max en Goofy gaan het piratenleger van kapitein Keelhaul Pete te lijf om hun vrienden Pete en PJ te bevrijden. Op hun weg naar het dorp komen ze al heel wat puzzels en agressieve piraten tegen. Pak een vat of een kruik en gooi die recht in hun mik of schop een steen tegen hun schenen aan: weg piraat! Maar pas op, sommige van die gasten gooien en schoppen terug!

LEVENS VOOR DE VUUR-SPUWER

Vanuit het dorp moeten Goofy en Max in de burcht zien te komen. Vlak voordat ze bij de burcht zijn verspert een enorme vuurspuwende piraat hen de weg. Het lijkt een hopeloos gevecht; zorg er voor dat

je met flink wat levens de strijd ingaat, en raak die vent alleen als hij bezig is brandende fakkels naar je toe te gooien. Na ongeveer 10 voltreffers heb je vrije doorgang.

IN DE BALLENKAMER RECHTSAF

In de burcht moeten Goofy en Max op zoek gaan naar continues en levens, want die hebben ze nodig voor het volgende boss-level. Ga in de 'ballenkamer' eerst rechtsaf en als je weer terug bent rechtdoor. De continues en levens liggen hier namelijk voor het oprapen! Er liggen verder nog twee continues te wachten op de Disney-dudes: de eerste ligt achter een grote scheur in een muur en de

tweede ligt in een donkere kamer waar je langs komt als je de burcht bijna uit bent.

SPIJKERS IN KOPPEN

In de berg geldt hetzelfde als in de burcht: bereid je met voldoende levens voor op de eindbazen. Op een paar houten balken boven een enorme afgrond worden Max en Goofy belaagd door twee duizendpoten. Ram die spijkers 'head first' in hun koppen en adios duizendpoten! Wat Goofy en Max allemaal te wachten staat op het piratenschip mag je zelf gaan uitzoeken. Maar haast je, want Pete en PJ beginnen zich steeds ongemakkelijker te voelen!



Goof Troop is een leuk spel als je houdt van gooien en schoppen. Ik houd daar van jongs af aan al van, dus hier kreeg ik wel een kick van. Het enige nadeel aan het spel is dat er naast dat gegooi en geschop weinig andere actie te beleven valt. Je moet vooral veel geduld hebben en kunnen samenwerken als je dit spel met zijn tweeën wilt spelen. Maar wat is er leuker dan opwinding voor twee...?
THOMAS

RAPPORT

GRAPHICS
8,0

GELUID
7,5

Leuk spel om samen te spelen

Goed doordachte puzzels

Af en toe je geduld flink op de proef gesteld

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



78

PREVIEW PLOK

De meligheid is er nog niet uit bij de Nintendo spelletjes. We zijn allemaal gewend om absurde mannetjes te besturen door nog idiotere doolhoven met al helemaal achterlijke vijanden. Ontmoet Plok. Waarschijnlijk verslaat hij op vele fronten alle records van meligheid!



Iemand heeft mijn vlag gejat!

RAPPORT

GRAPHICS

7,0

GELUID

8,0



Maak plaats voor SuperPlok!



Klerevisjes!

EVEN VOORSTELLEN

Hallo, ik ben Plok. Niet zo maar een Plok, maar dé Plok! Je herkent mij aan mijn gele overal, rode muts en rode armen en benen. Als ik ze bij me heb natuurlijk, die armen en benen. Ja, weet je, toen de Aarde geschapen was met de beesten en planten kreeg iedereen een manier om zichzelf te verdedigen. De leeuw zijn tanden, de egel zijn stekels, het stinkdier zijn stank, het konijn zijn...ehm... het konijn zijn...nouja, in ieder geval heb ik ook zo mijn af-

weermiddel. Om mijn vijanden te verslaan gooi ik gewoon mijn armen en benen naar hun kop en reken maar dat zo iets hard aankomt! Niet dat ik ze veel gebruik voor dit doeleinde hoor. Meestal loop ik vredig over mijn eilandje de vlaggen te hijsen.

*&\$%#@!

Waaaaat!? Mijn favoriete vlag is weg! Welke gloeiende idioot heeft mijn vlag gejat!? Laat ik eens kijken... hm, hij is niet in Creepy Crag, niet in Brendammi Bog, niet op de Breezing Beach. Hee, wacht eens, daar is hij! Op het Cotton Island! Hop, in de boot en peddelen.

ONDERBROEK-VLAG

Wat een idioot eiland. Het enige wat ik wil is mijn vlag terug en dan moeten die achterlijke aardappels mij in de weg staan.

Toch een eitje: met wat salto's en rondvliegende ledematen kom ik al snel bij mijn vlag. Mijn vlag? Dit is mijn vlag helemaal niet! Dit is een blauw gestippelde onderbroek! Heb ik me dan vergist? Oh nee, daar is de vlag.

SJAAL-VLAG

Springend over boomstammen en armen en voeten gooiend naar aardappels en ander gespuis kom ik dan eindelijk bij mijn vlag aan. Wel alle *&\$%#@! Ze hebben me alweer gefopt! Een rood-witte sjaal wapert vrolijk waar eerst mijn vlag hing! Iemand zit mij ongelooflijk te pesten, en ze zullen boeten.

WEGVLAG

Na ongeveer tien misers kom ik bij de Bobbin Brothers. Dus zij hebben mijn vlag gejat! Even de Bobbin Brothers in elkaar trimmen en jawel, eindelijk heb ik mijn vlag terug. Moe van het werk en een maag die roept om een broodje kroket met mosterd peddel ik terug naar mijn eilandje. Nee he!? Nu zijn al mijn vlaggen gejat! Wat gebeurt hier?

▲ Het meligste spelletje sinds maanden

▲ Makkelijke besturing

▼ Geen passwords

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



85

Echt een te gek melig spel.

Soms schiet je op een doel en ben je een arm of been kwijt. Een of andere leukerd heeft ze dan aan een klerhangertje te drogen gehangen, natuurlijk op een moeilijk bereikbare plaats. Gewoon doorzetten, dat heb ik ook gedaan. De geluidjes zijn al net zo melig als het spelletje, dus hou je vast. Niet geschikt voor mensen met een allergie voor de slappe lach.



BJØRN

SUPERNES

Prijs: f 129,00; leverancier • Fabrikant: Software Creations

35

PREVIEW PARODIUS

Shoot-em-up games moeten bepaalde ingrediënten hebben: ruimteschepen, heftige wapens, horizontale of verticale scrolling en veel, heel veel vijanden. Parodius heeft ze. Gebaseerd op een heel oud arcade-spel is Parodius hét voorbeeld van een authentieke shoot-em-up.

RAPPORT

GRAPHICS
7,0

GELUID
6,6

Fantastisch shoot-em-up game!

Verveelt niet snel

verwarrende en drukke achtergronden

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



82



Zwaartekracht speelt geen rol



Met het forcefield is de kat een peuleschilletje



De clowntjes zijn niet zo vriendelijk als ze er uit zien



Spacebitch

KOM BINNEN EN GA SCHIETEN

Parodius speel je in een enorm veld dat voor het grootste gedeelte horizontaal wordt gescrolled. Alleen als het echt moeilijk wordt kun je ook verticaal scrollen. Stap in een van de vier ruimteschepen, de Vic Viper, de Octopus, de Twin Bee of de Pentaro en begin maar met schieten. Want dat is alles wat je in het spel hoeft te doen: duim op de schietknop, linkerhand op de besturingsknop en hopen dat je niet geraakt wordt. Er zijn zoveel soorten vijanden dat ik ze niet eens kon tellen. De kleinste zijn van het formaat kleine Mario en de grootste vult wel tien schermen!

TEGENSTANDER VAN TIEN SCHERMEN

Bij de grote moet je alle mogelijke delen van het schip kapot schieten. Dit vergt nogal wat stuurkunsten en stalen zenuwen. Sommige achtergronden zijn zo ingewikkeld dat je een professionele puzzelaar moet zijn om de uitgang te vinden. Vijanden belagen je echt van alle kanten en de groten schieten ook nog eens een keer naar je. Gelukkig is er een oneindige continue. Naast veel vijanden heeft dit spel ook veel humor. Na een poosje vliegen kom je

bijvoorbeeld een danseres tegen die waarschijnlijk uit een Parijse striptent is gevluht en haar heil heeft gezocht in het figureren in computerspulletjes.

COMPUTEASE

Het is de bedoeling om tussen haar benen te blijven vliegen en niet door haar dansende voeten geraakt te worden. Terwijl ze op en neer danst slaakt ze wulpse kreetjes. Hoe komen ze erop? Betere wapens krijg je door de kleine vijanden kapot te schieten en de power-up-capsules te

pakken. De wapens variëren van gewone lullige kogeltjes tot vierdubbele laserkanonnen met raketten die alle kanten opvliegen.

KOGELS OF VIJANDEN?

Helaas wordt het met zo'n kanon verwarrend spelen omdat het verschil tussen kogels en vijanden dan moeilijk te zien wordt. De toch al drukke achtergrondschermpjes maken dit extra moeilijk.



Parodius kun je eindeloos spelen. Het is niet fantastisch origineel, niet prachtig vormgegeven en het heeft geen CD-kwaliteit geluid, en toch is het een prachtspel. Jammer dat de achtergronden nogal druk zijn want dit maakt het spelen soms verwarrend en frustrerend. In ieder geval geen spel dat zo maar even uit te spelen is.

BJØRN

PREVIEW SUPER TURRICAN

SCHIET- SPEL- DROOM

Klinkt wel, hè? Net een reclamespotje. Ok, even serieus dan. Eindelijk een spel dat niet in één weekje uit te spelen is (door mij niet in ieder geval). Graphics en geluid zijn fantastisch gecombineerd in dit schietspel met de nadruk op schiet! Super Turrigan is de natte speldroom van de actieliefhebber.

VUUR- VASTE DUIM VEREIST

Ik heb moeite om mijn duim van de schietknop af te halen, want met een stroom munitie wil ik alle vijanden van het scherm vagen. Dat gaat niet zomaar. Hoewel de wapens in dit spel zo ongeveer het gewelddadigst zijn van alles wat ik tot nu toe heb gezien is een vuurvaste duim alleen niet voldoende.

MET ÉÉN DRUK OP DE KNOP..

Super Turrigan (wat dat woord ook mag betekenen) is een plat-

Kruip in je favoriete (schiet)stoel en grijp je powerpad met beide handen vast! Als beste krijger van de UPFF (United Planets Freedom Forces) kun je natuur-

lijk niet met je gedachten bij je vriendin of de voetbalwedstrijd van gisteren zitten. Concentreer je, want alleen jij kunt de vredige planeet Katakis redden van een onvredige ondergang!

EEN DOZIJN SUPER- VJANDEN

Na elk level worden de tegenstanders moeilijker en sneller. Aan het eind van elk

level wacht een supervijand die extreem moeilijk neer te maaien is. Met twaalf levels vergt het dus nogal wat schietwerk! Ondergetekende is best trots dat hij tot halverwege het sneeuwlevel (ik weet niet welk nummer dat is) kwam maar ik denk dat ik nog wel een tijdje nodig heb om het spel uit te spelen. De betere wapens die je nodig hebt om ook zo ver te komen vind je niet zomaar. Er zijn her en der onzichtbare wapendepots verborgen die je alleen kunt zien

RAPPORT

GRAPHICS

8,9

GELUID

9,0

Fantastisch beeld, Dolby Surround geluid

Gigantisch speelveld. Heftige actie

Geen passwords

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
ACHT MAANDEN NA AANKOOP



door er tegenaan te schieten.

ÉÉN LEVEN IS NIET GENOEG

Schiet ze niet meteen weg maar ga erop staan en schiet nog wat in het rond. Vaak is er dan weer zo'n depot en als je er genoeg vindt kom je op plaatsen waar extra levens te pakken zijn! Geloof me, je zult ze nodig hebben...



"Boss". Ga op zijn geweer staan als hij uit de grond komt

Vuurspugende monsters knallen terwijl je op de lopende band balanceert



Het fantastische aan dit spel is dat er zo veel schermen zijn (meer dan duizend) en zo veel monsters dat je uren en uren bezig bent om alleen al de eerste paar levels onder de knie te krijgen. Ondanks de enorme vuurkracht is het verstandig je tegenstanders eerst met het straalpistool te verlammen voordat je ze gaat vullen met kogels. Alleen voor de echte actiefreak!

BJØRN



Met de straal kan je het makkelijkst wapendepots opsporen

SUPERNES

Prijs: f 169,00 • Fabrikant: Seika

37

SUPER SLAP SHOT VS NHLPA HOCKEY '93

Op deze pagina krijgen jullie een vergelijkend onderzoek voorgeschoteld waarin twee ijshockeygames vooral beoordeeld worden op hun realiteitsgehalte. Super Slap Shot en NHLPA Hockey zijn allebei namelijk zo gemaakt dat alle gebruikelijke situaties die in het echte ijshockey voorkomen ook in de spelletjes zijn terug te vinden.



New York in actie!

Crosschecking, hooking of slashing zijn overtredingen die in het echt vaak leiden tot massale vechtpartijen. Vijf minuten strafbank is dan het gevolg. Bij Slap Shot en NHLPA beland je echter alleen op de strafbank als je in een soort Streetfighter-achtig duel je opponent de intensive-care in slaat. Voor de rest is alle actie rechtstreeks afgeleid van het NHL ijshockey, zoals dat in de USA gespeeld wordt.

NOTEER DIE SCHEET!

Beide spelen hebben een top-down view, maar bij Slap Shot kijk je toe vanaf de zijkant en bij NHLPA speel je over de lengte-as van

het veld. Amerikanen hebben een voorliefde voor statistieken en die zijn dan ook zeer uitgebreid. Elke scheet die een speler de lucht in stuurt wordt geregistreerd en gesaved om later te kunnen vergelijken met eerdere prestaties of andere spelers.

SCHOTS EN SCHEEF

De opzet van de joystick zal bij beide spelen misschien in het begin wat problemen opleveren omdat de functies vrij uitgebreid zijn en variëren naar gelang je offence of defence speelt. Vooral de stuurknop is zeer belangrijk: je stuurt je spelers ermee, maar je bepaalt er ook de richting van de puck mee als je schiet. Dit kan aanleiding geven tot rare taferelen; bij Slap

Shot moet je naar rechts sturen om richting goal van de tegenstander te schaatsen, terwijl je dan weer naar boven moet sturen om een op doel gericht shot af te geven. Bij mij schaatsten de heren dus als dronkelappen over het ijs. De belangrijkste techniek, en dat geldt voor allebij de games, is het passen. Bepaal de richting en zorg voor een snelle circulatie van de puck en de tegenstander komt er niet tussen.

SPETTE-REND PLEXIGLAS

Als je bij NHLPA over de middenlijn bent, kun je door de A-knop ingedrukt te houden en los te laten slaphooten. Een slapshot is een krachtig schot dat richting en vaart krijgt door een korte polsbeweging. Mis je de goal en raak je een van de plexiglas panelen boven de boarding, dan spetteren de scherven om je oren.

RAPPORT
SUPER SLAP SHOT
GRAPHICS 8,0
GELUID 7,0

Streetfighter-achtige vechoptie

Two player vs-mode is te cool

Vreemde besturing

Gecomplieerde joystickopzet

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



Introplaatje

RAPPORT
NHLPA HOCKEY '93
GRAPHICS 7,0
GELUID 5,0

Slapshot van 135 km per uur

Two player together-mode

Onoverzichtelijk

Slecht geluid met ruis

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



NHLPA en Super Slap Shot zijn allebij zeer de moeite waard. De actie is intens en de snelheid geeft je de sensatie van het echte ijs. Een minpunt van teamsport op de spelcomputer is dat door de vele spelers het spel nogal onoverzichtelijk wordt. Het zwakke punt van Slap Shot is voornamelijk de vreemde besturing: naar boven schieten om naar rechts te kunnen scoren. In de one-playermode is NHLPA het tofste en ook de mogelijkheid om samen tegen de computer te spelen is erg leuk.



MICHAEL

B.O.B. REVIEW

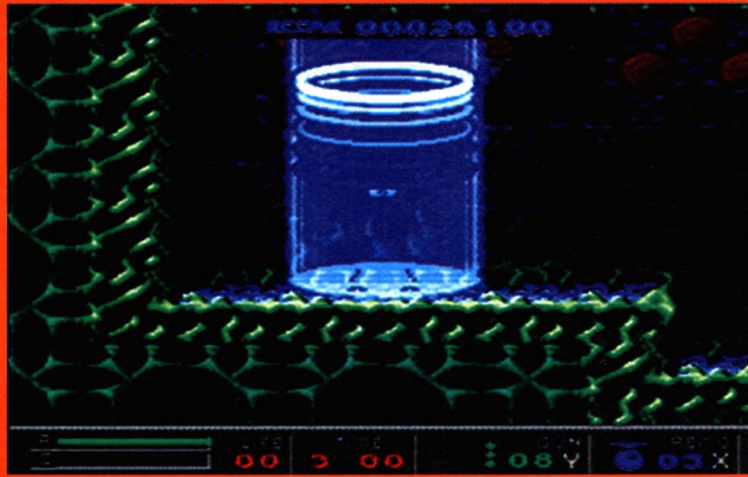
B.O.B. heeft de auto van zijn vader in de prak gereden op de planeet Goth. Daardoor dreigt deze digitale Marsupilami een afspraakje met zijn geliefde op de planeet Ultra mis te lopen. En geen intergalactische ANWB-post te bekennen. Wil

Bobje zijn vriendinnetje zien, dan moet hij op zoek naar een nieuw vervoermiddel.



B.O.B. is een mix tussen een platformspel en een shoot-em-up, met graphics van Arcade-kwaliteit. Wat dit spel zo

fijn maakt, is de grote hoeveelheid hulpmiddelen waaruit je kunt kiezen. De besturing ervan is zo precies, dat je wapen soms al begint te vuren voordat de vijand in beeld is. De animaties zijn goed afgestemd op de bewegingen van Bob. Loopt hij tegen een muur, dan beweegt hij eventjes draaierig met zijn hoofd. Echt een nieuwe knaller op de SNES.



Waar wordt ik nu weer heengebeamed?

nier om de ó zo kostbare energie te versen is een oplader te vinden die her en der door de levels verborgen zitten.

KIES BEWUST

Het strategische aspect van het spel zit hem vooral in de manier waarop je tussen de

wapens wisselt door een level. Elke vijandelijke aanwezigheid vraagt om een gepast antwoord. Je wisselt tussen de wapens door Select in te drukken en met de X- of de Y-knop een aanvals- of afstandswapen te selekteren. Het ondergrondse gangenstelsel is meteen ook een doolhof. Houd daarom goed in de gaten welke ladder je gebruikt en in welke schacht je kruipt, dan komt Bob er uiteindelijk wel.

BOB MOET SCOREN

De bewoners van Goth zijn Bob niet bepaald vriendelijk gezind. Op alle mogelijke manieren proberen ze hem te beletten zijn prinsesje te bereiken en te scoren. Terwijl Bob dit hard nodig heeft. 200.000 punten leveren immers een extra leven op en dat is geen luxe in het ondergrondse gangenstelsel waar hij doorheen moet.

aangewezen op een vlammenwerper en als laatste ultieme vergelder heeft Bob de Magtron-Golf Zapper tot zijn beschikking. De tweede groep wapens bestaat uit hulpmiddelen waarmee Bob zich kan voortbewegen of onkwetsbaar maken.

PLUK DE KRACHT

De trampoline bijvoorbeeld is zeer geschikt om op plaatsen te komen die hij springend niet kan bereiken. Dit is belangrijk omdat daar vaak de wapeniconen hangen die hij moet plukken om een nieuw wapen te krijgen. Het schild dat Bob tijdelijk met een krachtveld omgeeft, komt van pas op het moment dat je een baas tegen het lijf loopt. Om het energieniveau op te krikken zijn er op diverse plaatsen moersleutels te vinden. Pluk er een en Bob's energie is weer 100 procent. Een tweede ma-

VUREN EN VLAMMEN

Het wapenarsenaal is aangepast aan de hindernissen die hij moet nemen. Er zijn aanvals- en afstandswapens. Een kleine greep uit de eerste groep: de raketwerper met zijn doelzoekende projectielen is uitermate geschikt om levelbazen af te knallen. Om de schorpioenen van het lijf te houden is Bob



Aaargh! Onder mij doemt het lava op!

RAPPORT

GRAPHICS
9,0

GELUID
7,0

472149

Veel wapens
Mooie animaties

De naam B.O.B.

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
VIJF MAANDEN NA AANKOOP



8

SUPERNES

Prijs: f 139,95 • Fabrikant: Electronic Arts

39

FELIX THE CAT



Hoewel we in het Power Unlimited testlab overspoeld worden met platformspelletjes à la Mario zijn ze meestal de bits die ze gebruiken niet waard. Deze maand hebben we echter een platformspel dat een gedegen analyse verdient. Kitty, het vriendinnetje van Felix, is ontvoerd door de Professor. Als losgeld wil hij de Magische Tas van Felix. Juist deze Magische Tas zal Felix helpen om Kitty te bevrijden uit de handen van de eindbaas.



Schiet op! Je vriendin roept je!



Tegen de FelixTank is niemand opgewassen



Flying Felix in Egypte

RAPPORT NES

GRAPHICS
8,0

GELUID
7,0

▲ Veel spelvreugde

▲ Mooie graphics

▲ Perfekte controls

▼ Weinig origineel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



7⁵

40

BOXER-KAT

De actie begint al meteen in het eerste level als blijkt dat het enige wapen waarover Felix beschikt een soort uitschuifbare bokshandschoen is. Om je tegenstanders uit te schakelen moet je dicht bij ze in de buurt komen en dat geeft meteen al problemen.

KOPJES GEVEN EN NEMEN

Overall door de levels heen hangen er katekopjes in de lucht. Die moet je verzamelen, bij elk tiende katekopje komt er een hartje naar beneden. Pak dit hartje snel op want

dan krijg je de beschikking over een Magisch Objekt. Deze objecten variëren van level tot level, in het tweede level bijvoorbeeld verandert Felix' vervoermiddel in een luchtballon na het tiende hartje.

MELK, DE MAGISCHE MOTOR

Onderweg kom je verscheidene malen een bonusonderdeel tegen in de vorm van een grote tas die in de lucht hangt. Met wat kunst-en vliegwerk lukt het je wel om hier boven op te springen. Druk naar beneden op je gamepad en je zit in het bonusdeel waar je Magische Objecten kunt bemachtigen. Je moet de objecten wel voeden, want anders

verdwijnen je magische krachten in no time. Steeds als je vijf katekopjes hebt verzameld, vallen er drie melkflesjes uit de lucht. Wees snel met het verzamelen van de flesjes en je magische krachten blijven op sterkte. De truc is steeds om zonder schade en met zoveel mogelijk magische

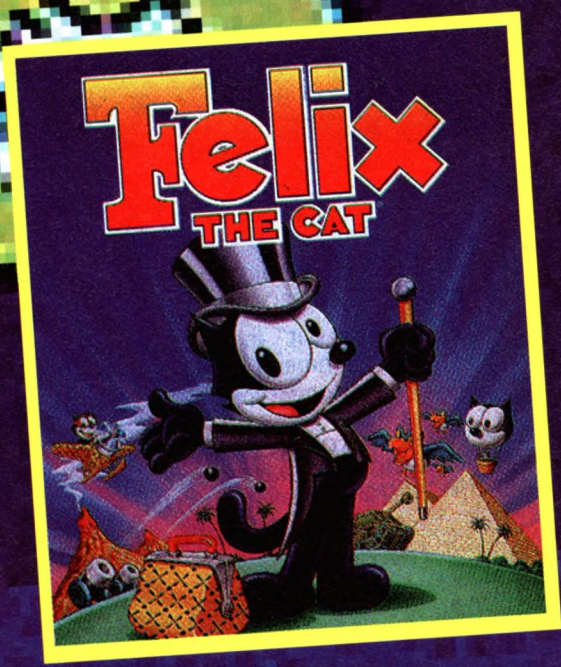
krachten de levelbaas te bereiken. Als dit je niet lukt heb je geen schijn van kans want zoals de meeste bazen zijn ook de bazen in Felix the Cat meedogenloos.



NES

Prijs: f 109,95 • Fabrikant: Hudson Soft

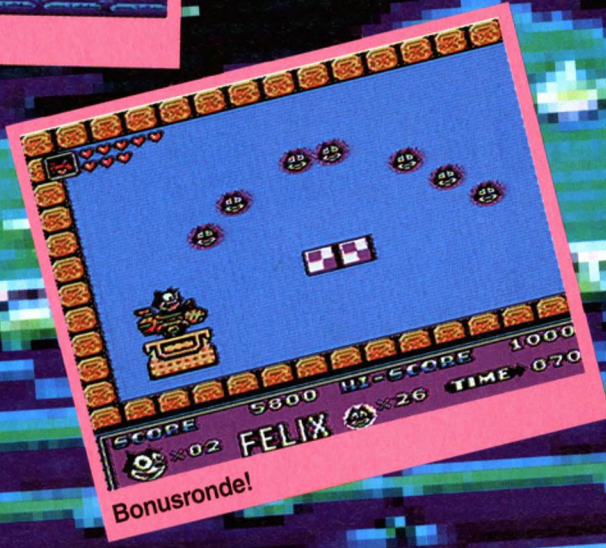
FELIX THE CAT



KAT OP GLAD IJS
De levels zijn zeer verschillend, de ene keer spring je van top naar top in de 'Mountain Round' en in het volgende level is alles spekglad (waar heb ik dat toch eerder mee-gemaakt?) in de 'Ice Round'. Na het laatste level, de 'Outer Space Round' moet je je waarmaken tegen de Professor, iets dat mij nog niet gelukt is.



Op straat geknikkerd



RAPPORT
F-15 STRENGTH RAADS

| | |
|----------|-----|
| GRAPHICS | 7,0 |
| GELUID | 6,0 |

- Veel spelvreugde
 - Perfecte controls
 - Weinig origineel
 - Beetje rommelig
- TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP
- | | | | | | | | |
|-------|--|--|--|--|--|--|--------|
| AKTIE | | | | | | | |
| | | | | | | | TAKTIK |

7



Felix the Cat lijkt

aanvanke-lijk makkelijk omdat het vrij simpel van opzet is. Tijdens het spelen kom je er snel achter dat dit slechts schijn is. Omdat Felix bijzonder goed manoeuvreert, krijg je de neiging om als Ben Johnson door de levels te racen. Dit wordt genadeloos afgestraft. Op de Nes zijn de graphics van zo'n hoge kwaliteit dat het lijkt alsof je op de Supermes speelt. Zelfs op de Gameboy is het beeld scherp en zuiver. Kortom: voor de echte platform-veteranen onder ons is dit spel onmogelijk te negeren.

MICHAEL



GAMEBOY
Prijs: f 79,95 •
Fabrikant: Hudson Soft

JURASSIC PARK™

MIS DEZE AFSPRAAK NIET!



ATOLL SOFT BELGIUM SA/NV - FLOREALLAAN 3c - 1180 BRUSSEL - BELGIE - TEL: (32) 2 346 5111
ATOLL SOFT NEDERLAND B.V. - MARCONISTRAAT 24 - 4003 YM TIEL - (31) 03440 - 16580

NEO • GEO

DE WERELD VAN DE PERFECTIE

GIGANTISCHE
SPRITES
BUITENGEWONE
BEELDEN



FANTASTISCHE
STEMMEN
GELUID VAN
STEREO
KWALITEIT



FATAL FURY II



VIEW POINT



SAMOURAI SHODOWN



SUPER SIDE KICKS

DETAILHANDELAREN, NEEM CONTACT MET ONS OP !

BEL NU: (32) 2 215 40 68



Distributeur:
GUILLEMOT INTERNATIONAL
SOFTWARE
BP 2
56 200 LA GACILLY
FRANKRIJK
Tel : (33) 99 08 90 88

TITEL

PRIJS*

| | |
|----------------------------|----------|
| SPELCOMPUTER | fl 819,- |
| CONSOLE + MAGICIAN LORD | fl 975,- |
| 2020 SUPER BASEBALL | fl 219,- |
| ALPHA MISSION II | fl 269,- |
| ART OF FIGHTING | fl 549,- |
| BURNING FIGHT | fl 249,- |
| CYBER LIP | fl 249,- |
| FATAL FURY II | fl 549,- |
| 8 MEN | fl 289,- |
| KING OF THE MONSTERS II | fl 439,- |
| LAST RESORT | fl 439,- |
| LEAGUE BOWLING | fl 249,- |
| MAGICIAN LORD | fl 180,- |
| NINJA COMBAT | fl 249,- |
| SAMOURAI SHODOWN | fl 599,- |
| SENGOKU II | fl 549,- |
| SUPER SIDE KICKS | fl 549,- |
| THRASH RALLY | fl 359,- |
| TOP PLAYER GOLF | fl 199,- |
| VIEW POINT | fl 599,- |
| WORLD HEROES II | fl 549,- |

* adviesprijs

MIG 29 SOVJET F-15 STRIKE

Misschien spijtig maar het zijn vervolgen tijden sinds de hedendaagse geavanceerde luchtvaarttechnologie het beeld van de vliegerij drastisch veranderde. De held schuilt nu achter de computer-electronica die het vliegtuig navigeert; de jachtvlieger leidt vanuit de hypermoderne cockpit de 'slimme' videogeleide raketten met een joystickje naar het vijandelijke doel; het heldendom werd gemeengoed.

Sterker nog, de invasie van vlieg-videospellen bracht met succes de romantiek naar de huiskamer. MIG 29 Soviet Fighter van CodeMasters en F-15 Strike Eagle van MicroProse voor de NES borduren voort op deze trend.

'VERRADEN' DOOR HET KREMLIN

Het beginscenario in MIG 29 speelt zich af in een tijd dat de Russen nog de kwaaien waren. De machtige KGB bevelhebber Kolonel Crackov verdween in 1984 op mysterieuze wijze. Crackov voelde zich verraden door het Kremlin vanwege hun vredesplannen met het Westen en

dook onder om het verraad te wreken.

De jaren gaan voorbij en de Amerikanen en de Russen roken de vredespijp. Er ontstaat een wereld die hoopt op vrede en ontspanning maar die hoop vervliegt als blijkt dat Kolonel Crackow nog leeft. In de jaren van zijn verdwijning bouwde Crackow in het grootste geheim het 'World Terrorist Army' op, een tot de tanden bewapend privilegeer waarmee hij Leamingtonia binnenvalt na een beschieting met de WTA, een dodelijke cruise missile. Op jouw schouders, Yuri Nuriyev, KGB kapitein en Mig 29 piloot, rust de verantwoording om het monster te stoppen.

DE PILOOT ACHTER HET VLEGTUIG

MIG 29 belooft een hoop maar maakt wei-

In oude zwartwit films van zo'n jaar of zestig geleden is het een bekend plaatje dat piloten van primitieve dubbeldekkertjes na een ruige landing op het grasveld als helden door een juichende menigte werden onthaald. Met de sjaal wapperend in de wind stonden zij trots naast hun met stof beklede toestellen en genoten met volle teugen van de heldenverering. Vliegen en romantiek waren één.

nig waar. Na het opstijgen toont het strijdtoneel zich als een egaal bruin landschap dat overloopt in een simpele bergketen aan de horizon. Super saai. Je zit niet in de cockpit maar bestuurt het vliegtuig op het scherm van achteren. Als piloot schiet je en ontwijk je de raketten van vijandelijke vliegtuigen die in hordes recht op je afkomen terwijl het grondgeschut en de tanks op de grond onder je door flitsen.

TERUG NAAR DE SAAIHEID

Na de eerste zwerm aanvallen blinkt de waarschuwing 'Low Fuel' op het scherm en

stijgt het vliegtuig door een egaal wit scherm van wolken naar het brandstofvliegtuig. Na het koppelen en de brandstofinname zak je door het wolkende terug naar het bruine landschap. Omhoog, omlaag, schieten en ontwijken. Bij ieder level vecht je tegen meer vijanden, zoals gronddoelen, helikopters, straaljagers en bommenwerpers en zo nu en dan verandert het beeld in een 'close combat' scène. Tegelijkertijd verrijkt het wapenarsenaal zich tot het maximum van vier

verschillende rakettypes, de een nog dodelijker dan de ander.

Het spel doet denken aan de arcade-games van een jaar of zes geleden. Hoewel er genoeg actie plaatsvindt maken het gebrek aan fantasie, onduidelijke saaie graphics en onduidelijk geluid het tot een matige spel.

RAPPORT

MIG 29

GRAPHICS

6,9

GELUID

6,9

Redelijke actie

Ouderwets

Slecht beeld en geluid

Fantasieloos

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAANDNA AANKOOP



Introscherm



Aaargh! Geveld door de Kapitalist Pigs



Zonder kerosine vlieg je niet ver

FIGHTER VS DE EAGLE



Volgens mij is dit Irak!



De eerste missie wordt uitgelegd



Ready? Take off!

HET BETERE WERK

F-15 Strike Eagle is daarentegen een heel ander verhaal. Voor de verandering nou eens geen flauwe verhaaltjes die de scène zetten. Nee, starten en het is onmiddellijk raak. De basis-optie Airman beperkt de vliegmanoeuvres. Prima om even op te warmen voordat je als piloot en nog moeilijker als Ace het gevecht van je leven begint!

GEAVANCEERD EN VEELZIJDIG

Je bekijkt de strijd vanuit een cockpit. Radar, richtvizier, wapenindicator en hoogte-, horizon- en snelheidsmeters versieren het instrumentenpaneel net zoals de geavanceerde vluchtsimulators voor de PC. De zeven sorties bestaan onder meer uit het uitschakelen van guerrillas in Libië, het vernietigen van Irakese

scud-installaties en olieraffinaderijen, het opblazen van bruggen en munitiedepots en het vechten tegen enorme eskaders vijandelijke jachtvliegtuigen.

DE GROOTSTE KILLER WORDT GENERAAL

Een voltooide missie wordt beloond met medailles en degene die hoger dan het gemiddelde scoort heeft kans op een promotie in rang. Je begint onderaan als tweede luitenant maar blaas je alles van het scherm dan maak je kans om generaal te worden. Hoewel menig speler de eerste paar missies waarschijnlijk aan de tamme kant zal vinden en de geluiden en graphics beneden peil blijven is F-15 met zijn gevarieerde missies, uitgebreide instrumentatie en vluchtsimulator-kwaliteit een definitieve winnaar!

RAPPORT F-15 STRIKE EAGLE

GRAPHICS
7,1

GELUID
7,1



Bijna volwaardige vluchtsim.



Variërende missies



Spannend en uitdagend



Onduidelijke graphics werken verwarrend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

8,5



Het is me altijd geleerd dat de Russen ouderwetse producten maken. Als je MIG 29 speelt dan geloof je dat graag. Het spel is simpel en ouderwets en de graphics en het geluid matig, al houdt het spel je wel bezig. Al met al teleurstellend, want Codemasters, de makers van het spel, produceren vaak uitstekende spelen.

F-15, daar neem ik mijn petje voor af. Hoe MicroProse een bijna volwaardige vluchtsimulator in een kleine cartridge propte is mij een raadsel. Het spel begint een beetje slappes maar al snel krijg je de smaak aardig te pakken als je aan het Midden Oosten-avontuur begint. Deze positieve aspecten van het spel overheersen zo sterk dat de zwakke geluiden en onduidelijke graphics niet eens opvallen in het heetst van het gevecht!

DAVID

LOLO 3 DUCKTALES

Ik ben blij! Na vrachtwagenladings shoot-em-ups, waarbij ik met m'n blik op oneindig en m'n vuurknop op automatisch al mijn vijanden naar het eeuwige leven stuurde, eindelijk een spel waarbij ik de grijze cellen weer eens aan het werk kan zetten.

melijk wat tijdens je tochten de gevaarlijkste hindernissen zijn. Voor de ongedulden zijn hier een paar tips. Lolo kan met kisten schuiven om de verstenende blik van Medusa, de gevaarlijkste hindernis, te blokkeren. Om over een rivier te komen moet je eerst een hartje eten en met de A-knop een slang verstenen. Die kun je dan als provisorische brug gebruiken. Als je een veld niet haalt omdat je bijvoorbeeld versteend wordt door Medusa, geen probleem, je mag het blijven proberen tot het je wel lukt om de schatkist te openen.

Alle Duckfreaks kunnen hun Nessen weer in staat van paraatheid brengen: Ducktales 2 wordt vanaf nu officieel in Nederland uitgegeven! De aardigste zilyardair van de wereld is weer actief om nog meer geld binnen te halen. Wil je ook rijk worden? Dagobert laat zien hoe dat moet.

TURBO-WANDEL-GOLFSTOK

Samen met Turbo de vliegenier ga ik op pad, om te beginnen naar Egypte. Mijn enige wapen is een wandelstok/golfclub-combinatie waarmee ik ook nog kan stuiteren, opblaasboten opblazen, me afzetten tegen muren, er aan hangen, dingen grijpen en natuurlijk slaan! Aangekomen in Egypte sluipt ik voorzichtig de piramide in waar ik onmiddellijk word aangevallen door een akelig krijsende mummie. In een flits grijp ik mijn wandelgolfstok en stuit hard op de kop van de mummie, die in één slag knock-out is. Zo, dat was een eitje. Door de vele vallen en geheime deuren bereik ik een kamer waar in hiërogliefen staat: "Wie het zonlicht ziet, vindt de schat."

GEEST GEEFT DE GEEST

Kwek vertelt mij dat hij in zijn padvindingsboek heeft gelezen dat het oude mes van Koning Khufu wel een miljoen waard is! Met dollartekens in mijn ogen volg ik mijn snavel, die zoals je weet goud op 6500 kilometer afstand kan ruiken. Ik trek de luiken open die boven mij opdoemen en beland in een angstaanjagende kamer, rechtsboven in de piramide. Uit het drijfzand springt de geest van Khufu omhoog, die bliksemschichten op mij afvuurt. In paniek ga ik stuiteren op de stenen die in het drijfzand liggen en ik raak (per ongeluk) het hoofd van de geest.



Waarheen?

HARTJE, KISTJE, SLEUTELTJE...

Lolo 3 is een soort gecomputeriseerde versie van de wolf, de kool en de geit. Breng je ze in de verkeerde volgorde met het bootje naar de overkant dan sneuvelt één van de drie. Bij Lolo is het de bedoeling om in een vierkant veldje waar je op neerkijkt alle hartjes te verzamelen om vervolgens de schatkist te openen. Hierin zit de sleutel om naar het volgende veldje te komen. Klinkt simpel, niet?

LUISTER NAAR OPA!

Toch zou ik de wijze raad van Lolo's grootvader opvolgen en een paar lessen nemen in het veroveren van de veldjes. Hij leert je na-

Lolo 3 is het beste spel dat sinds tijden op de Nes is uitgekomen. Geen ingewikkeld gesoedemieter, maar gewoon een hersenverterend taktisch labrynt. De graphics doen er eigenlijk niet toe, hoewel ze desondanks zeer goed zijn. Het enige nadeel is dat je compleet gefrustreerd raakt als je na 34 keer proberen nog niet langs het 21-ste veldje komt. Dus: alleen voor mensen met een zeer lage frustratietolerantie. MICHAEL

BJORN DUCK?

Stiekem wil ik ook wel rijk worden. Jammer genoeg gaat dat niet zo makkelijk als je de hele dag door alleen maar

computerspelletjes speelt. Toch voel ik me nu een beetje rijk: ik waan mij als Dagobert op zoek naar 's werelds grootste schatten. Een van de neefjes heeft namelijk een schatkaart gevonden waarop vijf vindplaatsen van waardevolle oudheden staan aangegeven. Wie anders dan Dagobert gaat ze zoeken?

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

Hersenbreker

Grote spelvreugde

Simpel van opzet

Hoog frustrerend gehalte

TENMINSTE SPEELBAAR TOT JE DE NES AAN STUKJES HAKT



Power Premium

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

Doet de naam Disney eer aan

Eens wat anders dan springen en schieten

Zenuwachtig geluid

Geen passwords

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



LES SURF NINJAS OF RAGE

En nog eens, en nog eens. De geest blaast voor de tweede keer zijn laatste adem uit en de schat is van mij!



Een aardig vervolg op de Ducktales.

Ondanks dat Dagobert alleen zijn wandelgolfstok heeft kan hij toch veel doen. Het geluid is een beetje zenuwachtig maar daar kan de door-gewinterde Nesser wel tegen, neem ik aan. Het beeld is voor een 8-bitter zeker niet slecht! Het resultaat is een leuk puzzel/platformspel dat zeker de moeite van het proberen waard is.

BJØRN

Johnny en Adam McQuinn zijn twee coole surfdudes.

Dan verandert alles; een ninja vertelt hen dat ze de laatste twee prinsen van de Patu San dynastie zijn. Hun pleegvader is ontvoerd door de machtsgeile Kolonel Chi. Of ze even de troon gaan opeisen, vraagt Zatch. Slik.

EEUWEN-OUDE KLAPPEN

Niks slik. Op level 1 wordt duidelijk dat Johnny heel wat in zijn mars heeft. De ninja's ramt hij probleemloos tot bami; de eindbaas Captain Ming moeiteloos tot gefrituurde hond. Op de scheepsdokken van Venice laat Johnny, springend over de plateau's, zien hoe dodelijk de eeuwenoude ninja-technieken zijn. Het is hard werk, maar hij slaat en trapt zich langs ratten en ninja's en doet het goed. Na Adam (z'n broer, niet ik) om een tip gevraagd te hebben weet hij waar de einduitgang is, en roept daar Zatch op die alleen maar een tegenstander hoeft aan te raken om hem te verslaan. Johnny staat nu op de kust van Patu San; Kolonel Chi begint 'm al te knijpen...



RAPPORT

GRAPHICS
8,0

GELUID
7,2

Geweldige vechtechnieken

Zes boeiende Ninja War Zones

Formidabel 'Treasure Screen'

Maar één standaard 'continue'

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



84

vechtspel. Met slim gebruik van het optionsscherm kun je dit spel lang volhouden. Top.

Surf Ninjas is een zeer goed



Mr X en z'n bende zijn terug en hebben Adam (nee, niet ik) ontvoerd.

Alex, Blaze en nieuweling Skate moeten de straat op om het boeventuig uit de weg te

WIE KAN ADAM REDDEN?

Axel is de ervaren knokker, alles wat binnen bereik van zijn lange armen komt gaat gestrekt. Extreem cool is de manier waarop hij een tegenstander die van achteren aanvalt (1 + 2 tegelijk indrukken) met een droge tik over het scherm doet zeilen. Blaze is een heftige dame, niet zo sterk, maar de vechtechnieken die je voor haar uit de knoppen kunt toveren zijn subtiel en dodelijk. Skate is maar een klein kereltje maar heeft een geheim wapen wat hem al snel tonnen straatkrediet zal opleveren: z'n rolschaatsen. Gecombineerd met een voortreffelijk sprongvermogen bezorgt hij zo menig tegenstander een schedelfractuur.

ruimen. Het devies van dit spel is bekend: alles wat je pad kruist op de bekrammen.



RAPPORT

GRAPHICS
7,8

GELUID
6,0

Lekker meppenot

14 verschillende moves per speler

Op den duur eentonig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



72

Het maakt geen moer uit wat voor een achtergrondje ze er tegenaan plakken. Dit spel is voor de echte ros-zetot-moes freaks.



NES

Prijs: f 119,00 • Fabrikant: Capcom

GAME GEAR

Prijs: f 109,95 • Fabrikant: Sega

GAME GEAR

Prijs: f 89,00 • Fabrikant: Sega

47

Legend 3

MYSTIC QUEST

FANTASY



Hoewel het hier om serieuze zaken gaat vind ik het vooral een geinig spel. Dat koddige kereltje met zijn te grote zwaard kan er flink op los hakken en doet dit aangenaam soepel. Het muziekje is behoorlijk dramatisch, maar toch blijft het geheel een opgewekte sfeer uitstralen. Leuk!

BEN

Alweer een Gameboy-wereld die zucht onder het juk van een Dark Lord. Deze Lord heerst over het keizerrijk Glaive, en hoewel hij in die positie machtig is wil hij meer, want zo gaat dat: macht maakt corrupt en absolute macht maakt absoluut corrupt.

De Mystic Quest brengt de onversaagde naar de Boom van Mana, die groeit op wilsenergie. Als die energie schoon is, levert de boom een

ruggedreven naar hun eigen dimensie.

WAAR IS DE AKTIE?

Dit gegeven vormt de basis van een uitgebreid adventure dat zich afspeelt op en onder diverse werelden die zoals gewoonlijk worden bevolkt door de meest uiteenlopende goede en slechte wezens.

Maar de actie... ontbreekt eigenlijk volkomen. Dit adventure is

Reizen naar andere tijden en dimensies, het is tegenwoordig zo gewoon dat je het zelfs met je Gameboy kunt doen, ja, moet doen om weer een wereld te redden van de ondergang. Een wereld, wat zeg ik, je moet De Wereld redden.

Purelanders zijn zo oorlogs-



Zonde. De graphics zijn van zeer goede kwaliteit, het verhaal op zich is redelijk goed, maar het speelt voor geen meter. Ja, statistieken bijhouden en opdrachten uitdelen, als je daarvan houdt ga je van dit avontuur uit je bol. Geloof je die getallen wel en doe je zelf graag mee aan de actie, dan raad ik je aan dit spel niet aan te schaffen.

zuchtig dat ze ooit door hun burens in een apart tijdruimte continuum werden opgesloten. Dit gebeurde met behulp van de Talon, een soort ruimteschip dat nu in 13 stukken ligt verspreid in diverse tijden en dimensies. De Purelanders dreigen weer vrij te komen en alleen met een heel gemaakte Talon kunnen ze worden te

namelijk gemodelleerd naar de traditionele role playing adventures. Dat betekent: talloze statistieken bijhouden over je gezondheid, je kracht, je bezittingen, je magie en noem maar op. Zelf kun je nauwelijks actief een bijdrage leveren. Je moet vooral opdrachten geven die automatisch worden uitgevoerd. Alles wat je zelf dan kunt doen is toekijken hoe de held wint... of verliest.



schoon milieu dat de menselijke energie nog schoner maakt. Maar als boze invloeden de Boom besmetten, vervuilt de Boom het milieu en daardoor de wilsenergie.

KWADE WORTELS

Het is een vicieuze cirkel die alleen kan worden doorbroken door de boom, eh het kwaad bij de wortels aan te pakken: Dark Lord dus, die de Boom wil aanraken, wat hem eeuwige macht zou bezorgen, en de mensen in de wereld een slecht humeur.

Het zal duidelijk zijn dat hiertegen moet

worden opgetreden, en wel direct. Niet alleen om de wereld en jezelf te redden, maar ook om de dood van je vriend en medekrijger Julius te wreken.

PRATEN EN VECHTEN, WAT AN-ANDERS?

Daartoe moet je twee dingen doen: informatie verzamelen en vijanden bestrijden. Dat betekent dat je moet praten met alle mensen die je tegenkomt. Je kunt ervan uitgaan dat alle andere wezens monsters zijn die je gerust met je zwaard een kopje kleiner mag maken. Ze staan er voor.

RAPPORT GRAPHICS 7,5 GELUID 7,0

Snel spelverloop

Zeer grote wereld

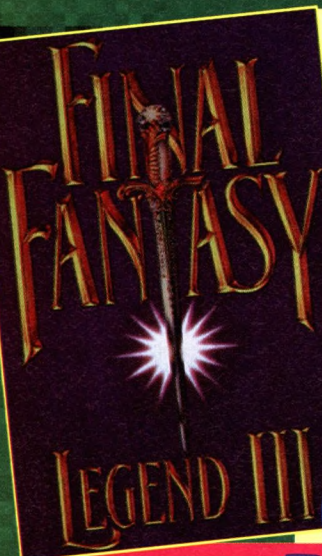
Opgewekt sfeertje

Figuurtjes herhalen zichzelf vaak

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



7,5



RAP-

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

Zeer goede grappen

Aardig verhaal

Te veel statistieken

Te weinig actie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP



6

PINBALL DREAMS

REVIEW

STAR WARS

In het vorige nummer gaf ik een bespreking van Pinball Dreams voor de PC, een te gek flipperspel dat bijna net zo lekker speelde als een echte kast. Toen ik hetzelfde spel kreeg voor de Gameboy

waren m'n verwachtingen dan ook hooggespannen. Ik werd niet teleurgesteld.

DRIE KASTEN

Eindelijk weer een Gameboy-spel met extreem lange houdbaarheid, gewoon omdat je het niet kunt uitspelen. Of heb je weleens gehoord van een flipperkast waar een eind aan zat? En gaat een kast vervelen, dan neem je gewoon de volgende, want in deze cartridge zitten drie verschillende flipperkasten: Ignition, Steel Wheel en Graveyard.

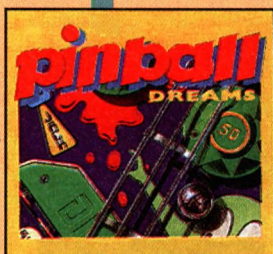
Zoals bij de meeste digitale flipperspelletjes zie je ook bij dit spel iedere keer maar een deel van de kast, gewoon omdat het allemaal veel te klein wordt als je de hele kast in één keer laat zien. Een vloeiende scrolling zorgt er voor dat je de bal geen moment uit het oog verliest.

BEDIENING: SUPERSIMPEL

Is een flipperbal op het Gameboy-schermpje

niet zo klein dat je die nauwelijks nog ziet,

vraag je je misschien af. Dat valt reuze mee. De bal is goed te volgen en rolt lekker snel terwijl de ondergrond van de kast duidelijk te zien blijft. En de bediening? Die is zoals het hoort op een flipperkast: supersimpel.



Dit spel gaat het wat mij betreft helemaal maken. De graphics zijn scherp, het geluid is prima, de bediening is simpel en het spel gaat vrijwel niet vervelen. Ik vraag me alleen af of het niet nog tig keer zo goed was geworden als ze 1 in plaats van 3 kasten in de cartridge hadden gestopt.

BEN



RAPPORT

GRAPHICS

8,0

GELUID

8,0

▲ Drie verschillende kasten

▲ Scherpe beelden

▲ Vloeiende scrolling

▼ Gevaarlijk verslavend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DE VOLGENDE GENERATIE GAMEBOYS



85

De Gameboy versie van Star Wars staat garant voor uren spelplezier, al is het maar omdat je vóór je echt aan spelen toekomt eerst hopeeloos verdwaalt in de Tatooine woestijn.

Er zijn in de woestijn namelijk verschillende grotingangen vanwaar je je missies kunt beginnen. Een van die missies is het redden van R2-D2.

BELEENING: WAPENS KWIJT

Om hieraan te kunnen beginnen moet je eerst door het eerste level komen.

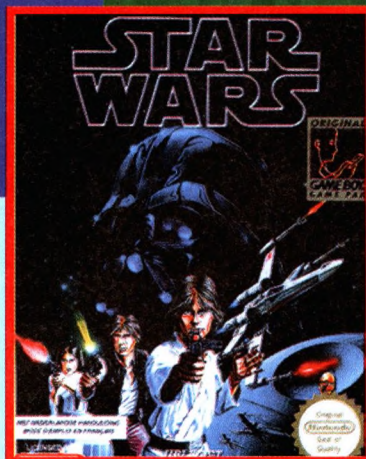


Dit Starwars-spel is weliswaar verschrikkelijk veelzijdig, maar nauwelijks nog te overzien. De graphics zijn waanzinnig gecompliceerd en daardoor wordt het beeld te ingewikkeld. Desondanks is dit spel eindeloos lang speelbaar. Niet laten liggen als je veel vrije tijd hebt om je te vervelen.

MICHAEL

Je doet er slim aan om Luke Skywalker te kiezen als Jedi-ridder omdat hij de enige is die extra levens kan halen. Het spel begint als platform, maar als je je eerste missie geklaard hebt mag je in de Millennium Falcon stappen en plotseling vlieg je recht uit hyperspace

laatste geeft meteen aan waar het fout is gegaan met Star Wars: De fabrikant heeft geprobeerd een 16 meg spel in de Gameboy te proppen.



RAPPORT

GRAPHICS

6,0

GELUID

6,0

▲ Lange houdbaarheid

▼ Te veelzijdig

▼ Te donker beeld

▼ Onnauwkeurige besturing

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



65

GAMEBOY

Prijs: f 89,95 • Fabrikant: Gametek

GAMEBOY

Prijs: f 89,95 • Fabrikant: UBI Soft

REVIEW FREDDY PHARKAS

Ja sorry hoor, even op uw beurt wachten! Ik heb het stampdruk. Het lijkt wel of iedereen hier in Coarsegold, Californië aan een of ander kwaaltje lijdt. Hier Penelope, neem deze pillen drie keer per dag een week lang, dan ben je zeker van die levervlekken af.

Wat kan ik voor u doen? U bent van Power Unlimited en u wilt voor het oktobernummer van 1888 een stukje schrijven over mijn leven in Coarsegold. Nou, moet je horen, als jonge onervaren cowboy spraken mijn pistolen altijd het laatste woord, maar op een dag knalde Kinny the Kid m'n rechteroor van mijn kop. Toen werd ik maar apotheker en besloot in dit gat mijn zaak te openen.

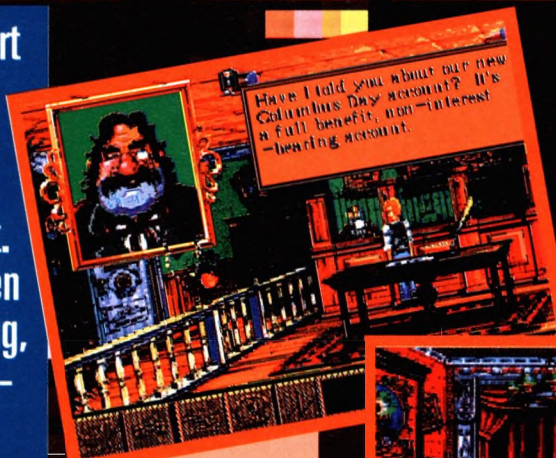
ZEURENDE KWAALTJES EN KLANTEN

Meteen klanten die aan mijn kop zeurden over allerlei pijntjes en of ik maar even een recept wilde maken. Ik naar het pillenlab achter die deur daar links aan de slag met het 'Modern Day Book of Health and Hygiene'. Nou denkt u zeker dat je dan alleen maar het recept opzoekt en invult. Mooi niet, eerst zoek je je de blubbers naar de kwaal en dan moet je het bijbeho-

rende recept vinden, de middeltjes bijeen zoeken, wegen, afmeten en mengen. Dat leer je snel genoeg maar die klanten van mij zijn nogal preuts.

BRANDZALF

Laatst kwam er een en die zei: "Pharkas, hm... Ik heb het aan m'n reet. Je weet wel. Geef me maar wat preparatie G." Ik wist dus helemaal niet wat ie aan z'n onderkant had maar ja, wat moet je? Dus ik het lab in, het boek nageslagen en me zuur gezocht. Niks, nada, geen zalfje voor zijn reet. Toen heb ik maar wat poedertjes en vloeistoffen tot een zalfje geprakt en aan hem meegegeven, maar hij kwam een uur later heetgebakerd terug. Het middeltje bleek een beetje branderig en uit dankbaarheid duwde hij me Game Over door m'n strot. Ach, je moet een beetje gevoel voor humor hebben... Ruige boys dus hier in Coarsegold, maar dat was niets vergeleken met de ellende die volgde.



SHERIFF ZIEKT STAD

Onze corrupte sheriff Chicken bleek samen met een anonieme gluiperd het leven in Coarsegold te willen verzieken. En wie moest dat oplossen? Ik natuurlijk.

DE SNELSTE MUIS VAN HET WESTEN

Er brak brand uit, en ik maar klikken op zoek naar blusmethoden. Onze watervoorraad werd vergiftig, een groep cowboytuig schoot hier de boel aan gort, vreemde ziektes braken uit, een op hol geslagen kudde denderde door de stad, een gokker bezwandelde de mensen en ga zo maar door. En die problemen heb ik allemaal eigenhandig opgelost, meneer van de PU. Schrijft u maar gerust op: "Freddy Pharkas, the fastest mouse of the west!"

RAPPORT

GRAPHICS
8,8

GELUID
8,9

Erg grappig

Uitdaging voor het brein

Vereist redelijke beheersing Engels

TENMINSTE SPEELBAAR TOT 1 JAAR NA AANKOOP

AKTIE

TAKTIK

8,9

Als je van Amerikaanse western-humor houdt en je spreekt goed Engels dan lach je je ziek bij Freddy Pharkas, een spel propvol subtiele, hilarische dialogen. De actiescènes zijn zozo maar de verrassende avontuurelementen, de authentieke Country & Western muziek, de humor en de uitdagende opdrachten maken alles weer goed. Kortom, Freddy Pharkas is een toffe apotheker!

DAVID

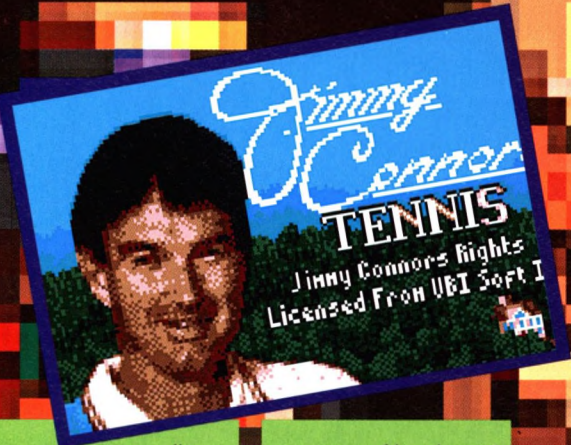
50

Mac / PC

Prijs: f 119,00 • Fabrikant: Sierra •
Systeemvereisten: Macintosh: 256 kleuren. 4 Mb RAM. 10 Mb schijfruimte.
Systeem 7 ; PC: 286-16Mhz. 1 Mb RAM. 10 Mb schijfruimte. Muis aanbevolen

JIMMY CONNORS'

Tennis



Jimmy Connors was jarenlang een van de beste tennisspelers ter wereld, maar zo langzamerhand moet hij het vooral hebben van verbaal geweld. En natuurlijk van het sponsoren van computerspellen, zoals dit eerste tennisspel voor de Atari Lynx. Als het spel wordt gestart, verschijnt Jimmy's hoofd en hoor je hoe hij zichzelf voorstelt. Op de fraaie banen van de Bella Country Club kun je vervolgens naar hartelust tennissen, zowel in enkel- als dubbelwedstrijden.

BALLEN OP JE AFGEVUURD

Ook kun je oefenen tegen een machine, die constant ballen op je afvuurt. Onderin het scherm wordt het percentage ballen bijgehouden, dat je weet terug te slaan. Voordat je begint te spelen, kun je eerst een aantal opties instellen.

GRAS OF HARD COURT

Behalve enkel- of dubbelspel kun je bijvoorbeeld het speelniveau instellen, kun je kiezen

voor gras of hard court en of je tegen een man of een vrouw wilt spelen. Er wordt gespeeld om de eerste plaats op de ladderstand (een lijst van de 24 sterkste spelers).

STIJGEN OP DE RANGLIJST

Zelf begin je altijd als nummer 24, maar je kunt stijgen op de ranglijst door van andere spelers te winnen. Onder de ladderstand vind je een code, die je kunt gebruiken om later verder te spelen. Het speelveld wordt gezien van achter de eigen speler, met de tegenstander dus altijd aan de overkant van het net. De bediening lijkt redelijk simpel, maar in werkelijkheid is het nog vrij lastig. Met de A- en B-knoppen sla je een forehand of een backhand. Een vierkantje dat over het scherm beweegt, geeft aan waar de speler het beste kan gaan staan. In het begin krijg je echter alle hoeken van het veld te zien, dus oefen eerst maar flink tegen de machine!



Een uitstekend verzorgd tennisspel voor de Atari Lynx, met genoeg opties om iedereen tevreden te houden. Behalve oefenen tegen een ballenmachine kun je enkel- of dubbelspel partijtjes spelen tegen sterke en minder sterke tegenstanders. Jammer dat het in het begin nogal moeilijk is om een partijtje te winnen, zelfs al is Jimbo's meedogenloze commentaar dan nog zo grappig ("that was a disaster!").

ADAM

RAPPORT

GRAPHICS
8,0

GELUID
7,0

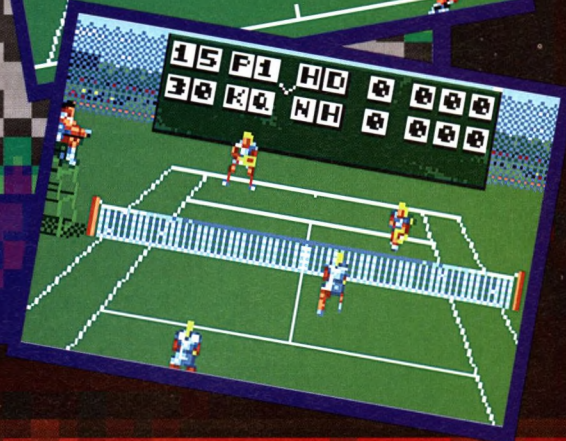
▲ Ladderstand

▲ Goede spraak

▲ Veel opties

▼ (te) moeilijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
ZES MAANDEN NA AANKOOP



Lynx

Prijs: f 89,00 • fabrikant: UBO Soft

SHINING FORCE

Lang, lang geleden, vochten de goede en de kwade krachten om de macht over de wereld van Rune. De legendarische krijgers van het licht versloegen Dark Dragon, de heerser van de duisternis, en joegen hem naar een andere dimensie. Dark Dragon zwoer duizend jaar later terug te keren.

WACHTEN OP HET LICHT

Tien eeuwen later. Gruwelijke barbaren terroriseren het land, maar hier en daar bieden kleine groepen weerstand, wachtend op de held die de kracht van het licht kan laten schijnen. Uiteraard verkiest Sega jou als de held van deze Role Playing Game (RPG) voor de Genesis. Je krijgt van de Koning van Guardiania de leiding over de Shining Force, een groep van vijf jonge, maar uiterst bekwame krijgers die de op handen zijnde invasies moeten voorkomen.

DE RAAD VAN DERTIG, DE DAAD VAN ELF

Terwijl de Shining force zich een weg door het gekwelde land vecht, groeit het aantal aanhangers gestaag tot bijna dertig man sterk. Maar tot je grote spijt vergezellen slechts elf krijgers je op je missie en het kost je vele hoofdbrekens om telkens te moeten beslissen wie meegaat en wie je achterlaat op het hoofdkwartier.

LIEGEN LOONT

Al je kameraden hebben zo hun sterke kanten. De één is sterk met het zwaard, de ander is slim of beschikt over snelheid of magische krachten. Beslissingen, tactiek, knokken en nog meer beslissingen. Onderhandelen met de dorpsbewoners over aankopen en verkopen van genezende middelen en wapens, informatie lospeuteren over de toekomst of de weg vragen naar de volgende burcht. En verwacht vooral niet het voorspelbare; als een vrouw je vraagt of je het Koningsgeheim kent en je zegt nee dan vertelt zij je niets. Antwoord je ja dan verklaart zij het geheim! Maar deze moeilijkheden zijn niets vergeleken bij de tactische hoofdbrekens die de strijd op de dertig slagvelden je kosten.

ACHTER JE MANNEN LEEF JE LANGER

Botweg hakken en slaan werkt niet. De duistere ridders, vleermuizen, demonen en dwergen zijn slim en sterk. Je hoofd gebruiken, dat moet je: de boogschutters en de

tovenaars achter de krijgers opstellen, zorgen dat je een demon omsingelt van alle kanten, je achterhoede beschermen en vooral jezelf niet zomaar op de frontlinies zetten want als jij het leven verliest dan is Rune verloren! Verdeel de wapens en geneesmiddelen aan de juiste strijdmakers. Dreigen de Runefausters het toch van de Shining Force te winnen gebruik dan de 'Egress toverspreuk' om terug te keren naar het klooster waar de 'oude man' alle wonden van de teamleden geneest zodat je met vernieuwde krachten Rune van de ondergang kunt gaan redden.



RAPPORT

GRAPHICS
8,5

GELUID
7,9

Makkelijk te leren

Kietelt de tactische geest

Strijdscenes duren zooooooolang

Weinig actie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ACHT MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE TAKTIK

89

May the 'Shining' Force be with you!... Als je van strategisch denken houdt dan is dit spel zeker een winnaar. De functieknoppen heb je zo onder de knie, het dirigeren op het strijdtoneel spreekt voor zich en de knokpartijen zijn uitdagend. Een ding vond ik knudde: de strijdscenes duren zooooooolang. Ik denk dat de minimale actie een aantal spelers zal afstoten en dus zeg ik: Shining Force is een knettergoed spel maar niet voor iedereen.



DAVID

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Mutant League Football is een krankzinnige, maar zwaar verslavende parodie op het American football. Alsof het er in de NFL nog niet hard genoeg aan toe gaat, heeft Electronic Arts nu een spel ontwikkeld waarbij vergeleken Mortal Kombat een stoeipartijtje in de speeltuin lijkt.



Pass de bal voordat je getrashed wordt

Het gegeven is simpel, tenminste zo lijkt het. Zoals gebruikelijk bij sportgames kies je een team uit om een tegenstander te bestrijden op een sportveld. Heel gewoon toch? Hoewel... Je moet je team kiezen uit een lijst met namen als Maniac All Stars, Psycho Slashers en Killer Konvicts. De teams bestaan uit mutanten, aliens, robots, cyberpunks en skeletten. En als dat niet genoeg is: de speelvelden liggen bezaaid met landmijnen, rotsblokken en prikkeldraad. Sport? Zowat het enige wat overblijft is dat je inderdaad het balletje achter een lijn moet leggen om te

scoren. De regels en tactiek zijn wel rechtstreeks overgenomen van het American football en ze zijn vrij gecompliceerd.

REGEL 1: PROBEER TE SCOREN

Telkens voordat een 'play' begint, moet je de tactiek bepalen. Onder de start-knop zitten de verschillende mogelijkheden: bijvoorbeeld een lange bal in de diepte, een korte 'drive' door het midden of een 'fieldgoal' waarbij je de bal tussen twee palen door moet trappen. De quarterback vervult een centrale rol, hij stuurt de 'receivers' op pad zodat zij met de bal de

achterlijn kunnen bereiken om te scoren.

KILLING JOKER

Maar maak je niet ongerust, ook zonder de ingewikkelde tactiek is deze mutantendivisie een waar genot. Mocht je tegenstander aan de

winnende hand zijn, dan heb je altijd een aantal jokers achter de hand. Met de 'Pass Blast' gooit je quarterback een met dynamiet gevulde bal die explodeert zodra hij gevangen wordt. Ben je het niet eens met een beslissing van de scheidsrechter, geen nood, in jouw team zit vast wel een speler die gespecialiseerd is in het liquideren van scheidsrechters.

ZAP DIE MAN!

Als je 'defense' speelt kun je sommige spelers elektrisch opladen. Zodra er dan 'offensive players' doorbreken: ZAP! Na enige tijd spelen lukt het je ongetwijfeld om een aantal geslaagde 'plays' neer te zetten. Het beste lukt

dit door als speltechniek te kiezen voor lange, diepe passes, de zogenaamde 'shotguns'. Met je A, B, of C-knop bepaal je naar welke 'receiver' je de bal gooit. Hij moet wel vrij staan, want als hij gedekt staat als je de bal naar hem gooit, wordt het spel stilgelegd voor de zoveelste mutantenbegravenis.



Sixty Whiners tegen de Icebay Bashers

RAPPORT
GRAPHICS
 9,0
GELUID
 8,0

- Top graphics Origineel van opzet
- Harde actie
- Lastige tactische voorbereidingen
- Te gekke animaties

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



Mutant League Football breekt alle records. De sportactie is zonder de mutantengimmick al weergaloos en met de mijnen en de dynamiet wordt het spel nog intenser. Het is alleen soms wel een beetje verwarrend: moet je nou scoren of moet je proberen je tegenstander af te slachten om een zo hoog mogelijke bodycount te halen? Nu is het wachten op de volgende Cybersport Special met Rock 'n Roll Racing in de Mutanten Formule 1.

MICHAEL

ROCKET KNIGHT ADVENTURES



Spookrijder op de A2 richting Rocket

De opossum brengt z'n leven ondersteboven hangend aan een boom door. In geval van gevaar veinst het beestje dood te zijn. Veel meer weet men niet. Nu blijkt het beest opeens met een raket om de middel uitstekend geschikt om een leger elektronische varkens te verslaan. Ontmoet een verre neef van Marsipulami, de nieuwe platformheld en buidelrat Sparkster.

CYBER-PIGS FROM SPACE

Sparkster is de laatste raketrijder van het opossumrijkdom Zebulos die zijn vredelievende medebewoners moet beschermen tegen een dreigend mestoverschot door een invasie van ingeblikte speklapjes. Dankzij zijn raketaandrijving is geen hindernis Sparkster te hoog, zijn magische zwaard doorklieft elke vijand binnen enkele meters afstand en met zijn staart kan hij overal in klimmen.

VIER EINDBAZEN IN EEN LEVEL

Op zich hebben de varkens geen schijn van kans ware het niet dat ze heel handig zijn met de mecano-doos en de meest wonderlijke schepsels creëren om onze nobele held te stoppen. In één level kom je op deze wijze drie tot vier eindbazen tegen: in een tank, als draak, reuze-oorworm of driepotige struisvo-



Aaargh! Een vuurspuwende PigTank!

gel; er is kortom genoeg te doen.

DE VARKENS-CYCLUS

Na een varkentje aan de haaien gevoerd te hebben (vergeet niet in het voorafgaande dode bos *altijd* de 1-Up mee te pikken) gaat het platformspel over in een razendsnel 'schiet ze verrot' gedeelte. Vliegend knalt Sparkster allerlei ontiegelijke lelijke padachtigen hangend aan ballonnen uit de lucht waarna een lastig zig-zaggende waterslang uitvalen gaat maken.

Na dit serpent volgt een hachelijke tocht door

een kasteelgang, op de voet gevolgd door lavastromen en gasontploffingen. Verzaamel er nog een 1-Up, eet een banaantje om de gezondheid op te vijzelen, was nog een varkentje en pas dan op voor de knijpende krabspugende oorworm die met z'n schele rotkop de muren kapot beukt. Schiet zes keer vol in de rode sensor en dit euvel is ook uit de weg.



Met zo'n Piggie moet je toch wel medelijden krijgen



Na gemuteerde padden en blauwe konijnen brengt Konami nu de avonturen van een raketaangedreven buidelrat. Het is waarschijnlijk hun beste platformspel tot nu toe. De bediening van Sparkster is zeer goed, de platforms zijn gevarieerd en vindingrijk. Ervaren spelers kunnen beter gelijk in de 'hard' mode beginnen. Dan zullen ook zij aan dit spel veel plezier beleven.
ADAM

RAPPORT

GRAPHICS
8,6

GELUID
9,0

Een hoop verschillende levels

Zeer scherpe beeldkwaliteit

Prachtige vijanden

Niet echt moeilijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



87

SHINOBI III

NIEUWE TECHNIEKEN TEGEN OUDE VIJANDEN

Joe wist dat de Ninja's van de gevreesde Zeed organisatie terug zouden keren om ditmaal onverbiddelijk te strijden voor de totale overheersing van de wereld...hoopten ze. In level 1 kwam het tuig er gauw genoeg achter dat Joe naast zijn gebruikelijke hak-, houw-, spring-, blok- en spinbewegingen een nieuwe 'running slash' techniek had geleerd. Zoeken naar verborgen plekken waar wapens en levens lagen was een makkie. In level twee begon de ongen pas goed.

ZE DRAAIEN DE KNOPPEN OM!

Rijdend op een paard sprong hij over allerlei obstakels terwijl The Boss en een paar scherpschutters fragmentatiegranaten op hem afvuurden en zelfs zijn functieknoppen om durfden te draaien! Maar niets leek de held te deren; kogels, granaten of messcherpe boemrangs, Joe kon ertegen en hij beukte zich een weg naar de Genetic Engineering fabriek in level 3.

GEVAARLIJK VOOR JOE: HERSENEN

Springende- en vliegende hersenen bleken gevaarlijk voor Joe. Hij rende een veilige kamer binnen,

dacht hij, maar de muren en de vloer plakten en The Boss bleef op hem schieten. Maar Joe zou de Ninja Meester niet zijn als hij niet even lekker kon surfen in leveltje vier. Scherend en springend over schansen in het water pakte hij



Vredig landschapje?



Life is a beach

waardevolle voorwerpen uit de lucht en gebruikte hij zijn andere nieuwe techniek, de 'knee drop', verscheidene malen om zijn belagers te kleineren.

ZOEK-DE-NINJA-RAKETTEN

Opeens was er dat vreselijk Zeed-wapen dat Ninja-zoekende raketten afvuurde. Niet slecht, maar Joe's Kariu magic was beter. Onvermoeid surfde hij door totdat hij weer een anti-Ninja wapen tegenkwam. Joe schoot terug en raakte

het wapen, dat in het water stortte, maar net op het moment dat het zonk schoot het een laatste dodelijke laserstraal op onze held. Joe stierf een vroegtijdige dood in leveltje 4. Triest want er zijn er nog drie.

Dacht je nou echt ooit een keer rust en vrede te zullen vinden? Zet dat maar uit je hoofd. Zelfs onze Shinobi-held

Joe Musashi, de Ninja Meester die zijn zwaard neerlegde en zwoer nooit meer te vechten, bleek in het geheim hoog bovenop Mount Futsji in het Sega-klooster nieuwe vechtechnieken te oefenen.



Pas op dat je niet omver geploegd wordt

RAPPORT

GRAPHICS

8,9

GELUID

8,8

Moogie graphics

Moogie geluiden

Verslavend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZEVEN MAANDEN NA AANKOOP



Verklaafd. Noem me een Shinobi-junkie want ik kan er niet van afblijven. Goede animaties, mooie achtergronden en leuke oosterse deuntjes. Knallende actie blijft boeien. Liefhebbers van het vorige spel 'Revenge of Shinobi' zullen merken dat Shinobi III iets minder moeilijk is maar wel leuker omdat het spel sneller gaat en Joe een ruimer assortiment vechtechnieken beheerst.

DAVID

SEGA MEGADRIVE

Prijs: f 149,95 • Fabrikant: SEGA •

55

THE FACES OF EVIL

Zoals we al eerder hebben aangekondigd is Philips bezig de CD-i speler aantrekkelijker te maken als spelcomputer. De twee nieuwste spelen zijn Zelda en Link. Link is een adventure dat deels wordt gespeeld als platformspel. De aankondiging belooft ons prachtig beeld en CD-geluidskwaliteit en de spelformule had zich al bewezen, dus wat kon er eigenlijk nog mis gaan?



doodt (in Crater Cove). Helaas zijn de Fire Dairas zijn de doden met sneeuwballen, en die krijg je alleen als je de Moblin speerwerpers dood. Ingewikkeld, niet?

WAAR IN KORIDAI IS ANUTU?

Het gaat allemaal een stuk makkelijker als je het Powersword hebt. Anutu wil die best aan je kwijt maar dan moet je hem wel vinden. Misschien in Crater Cove? Probeer in ieder geval zo veel mogelijk Triforces te vinden zodat je meer en meer van de wereld kunt zien. Op die manier los je het mysterie van de gekidnapte prinses op. Met de tips in het bovenstaande verhaaltje kun je in ieder geval al Spearfish Falls en de Toyku Vuurtoren vinden.



Link is gelukkig niet zomaar een kopie van de gelijknamige Nintendo-titel. Alleen de hoofdrolspelers Zelda en Link zijn geleend, het verhaal in dit spel is nieuw en gaat als volgt: Link verveelt zich en klaagt steen en been tegen de pa van Zelda, die koning is. 'Maar Link', zegt de pa, 'dit is toch wat iedere koning wil: vrede en rust.' Gelukkig duurt dat niet zo lang. Ganon is weer behoorlijk vervelend aan het doen, hij is zelfs zo brutaal de prinses te kidnappen. Op het magische 2.0 GTI Turbo tapijt van Gwonam zal Link Ganon met de grond gelijk maken. Lukt dit dan is hij de held van Koridai!

een paar. Na zo'n tweehonderd robijnen te hebben verdiend huppel ik naar Morshu's shop om flink inkopen te doen. In zijn winkel zit ook de uitgang naar de wereldkaart.

HET EEN NA HET ANDER

Er zijn nogal wat vijanden in het spel en meestal zijn die maar met één bepaald wapen te doden. Zo lopen er in de toren waar Hamsha gevangen is Abominams rond die alleen met 'firestones' te doden zijn. Firestones krijg je als je Fire Dairas

SLACHTEN EN SHOPPEN

Op de kaart kies ik Goronu. Hier moet volgens geruchten de winkel van Morshu zijn. Het stikt er van de Dairas dus om robijnen te verzamelen slacht ik er



Versla flink wat Daira's zodat je in de winkel spullen kunt kopen

Eindelijk komt er nu wat Philips ons al die tijd had beloofd: prachtige spellen met fantastische beeld- en geluidskwaliteit. Het is nog een beetje moeilijk spelen met de afstandsbediening maar de nieuwe CD-i joystick belooft een verbetering te worden. Soms is het spel erg ingewikkeld, ik heb bijvoorbeeld wel wat tips moeten krijgen van Peter van de Ven, die bij de infolijn werkt (06-8406, 20 cpm) maar nu kom ik er vast wel uit. BJØRN



RAPPORT

GRAPHICS
8,9

GELUID
8,5

▲ Prachtig beeld en geluid

▲ Spannend en ingewikkeld avontuur

▼ Soms frustrerend traag

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



REVIEW ZELDA

THE WAND OF GAMELON



is niet zo makkelijk te versieren

Het eiland Gamelon van Graaf Onkled (waar halen ze die namen vandaan?) wordt aangevallen door Ganon en zijn manschappen. De vader van Zelda, koning Harkinian, is hem te hulp geschoten maar omdat hij niet terug kwam stuurde Zelda haar vriend Link om haar vader te zoeken. Toen ook Link spoorloos was verdwenen trok Zelda haar stoute kistjes aan en trok als volwaardig geëmancipeerde prinses ten strijde om haar vader en Link te redden en daarbij ook het eiland Gamelon.



RAPPORT

GRAPHICS

8,9

GELUID

7,5

▲ Mooie animaties als je met mensen praat

▲ Eindelijk een vrouwelijke held

▲ Spel is te saven

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

DODEN EN WINKELN

Net als bij Link verschijnt bij het opstarten van het spel een landkaart met daarop drie plaatsen. Er zijn er wel meer maar die zijn in het begin onzichtbaar. Zelda moet eerst de geheime Triforces vinden voordat andere delen van het eiland zichtbaar en toegankelijk worden. Dit is niet erg makkelijk, daarom moet ze eerst oefenen door simpele Dairas dood te meppen en hun robijnen af te pakken. Hiermee kan ze dan in de winkel in Sakado bommen, klimtouwen en lampolie kopen.

DE MACHT VAN EEN EITJE

Net als bij Link zal ik een paar tips geven om je op weg te helpen. Het is het beste om eerst robijnen te verzamelen in Sakado. Koop een stuk of 20 bommen, touwen en lampolie. Ga dan helemaal naar rechts in de straat. Ga Lika's huis binnen en praat met haar. Je krijgt iets. Ga dan de trap op en door het raam naar buiten.

BOODSCHAPPEN IN OVERVLOED

Net als bij het spel Link is er een Powersword dat bliksemschichten af



In de vissekop zit iemand gevangen. Help'm!

Neem daarna de eerste deur aan de rechterkant, ga de volgende deur door en helemaal naar boven. Gebruik hier bommen en touwen! Pak het Arpagos Ei. In Kobitan zit Makato verborgen. Hij is gek op eieren en zal het Arpagos Ei graag ruilen tegen een magische fluit.

vuurt. Zelda kan het zwaard vinden in Sakado, in het huis naast de winkel. Zorg wel dat ze eerst een lamp heeft zodat ze iets kan zien. Zonder touwen en bommen is het bijna on-

mogelijk om het zwaard te vinden, dus zorg dat ook deze in overvloed in de magische tas zitten.

VERBORGEN KRACHTEN

De verborgen plaatsen op de kaart worden gevonden door verborgen Triforces te vinden. Eén van die Triforces is in Aru Ainu. Om de grote Dodongo te overwinnen heb je een bom nodig. Pak de sleutel en gebruik hem om Lubonga's hut in te komen. Daar is de Triforce die de Tykogi Torren openmaakt!



Koop hier touw, bommen en lampolie

Zelda - The Wand of Gamelon lijkt in vele opzichten op Link. De monsters zijn hetzelfde, net als de hoofdpers-

nen. De kaart is wel anders en het avontuur ook. In het kort kan ik dus zeggen: vind je Link te gek, dan vind je Zelda ook fantastisch. Vind je Link niks, dan geldt dat ook voor Zelda. Grootste nadeel van het spel is de besturing, die had wat beter gekund, maar de joypad voor de CD-i komt er aan.



BJØRN

REVIEW ECCO

THE DOLPHIN



Toen we in april van dit jaar begonnen aan Power Unlimited stelde ik voor om te schrijven over Ecco the Dolphin. "Nee, man, dat is oud," zei Ben. "Rot op met die softie-nonsens," riep Kees. Voor dit nummer moest ik eigenlijk een of ander hightech 'blaas ze aan flarden' ruimte-robo avontuur checken maar de disk wou niet draaien. Ik zag mijn kans schoon en greep de diepzeepuzzel van Ecco, vers uit op CD, van de plank.



Al sinds ik Flipper een jaar of 15 geleden voor het eerst op televisie zag wou ik een dolfijn zijn. Met Ecco the Dolphin op CD begint dit ideaal aardig in de buurt te komen. Een fantastisch spel vind ik het. Alleen al voor de muziek zou je deze CD willen kopen, tenzij je de MegaDrive-versie al bezit, dan zou het toch voornamelijk een dure herhaling zijn.

ADAM

DAAR HEB JE FLIPPER..

Terwijl buiten de oceaan met bakken uit de lucht valt, dartel ik binnen knus rond in tropische wateren. Samen met Ecco's 'gang' zoef ik als een dolfijn door het water, zing door middel van sonargolven met hen, peuzel allerlei visjes op en, splash, spring en duikel ver boven het water uit. Het leven van een dol-

fijn is verrukkelijk. Maar eenmaal in de vijfthonderd jaar wordt het onderzeese paradijs tot een hel: een mysterieuze storm breekt los en zuigt alle maatjes van Ecco weg van de thuisbaai. Alleen blijft hij achter, een eenzame dolende dolfijn in een dode omgeving. Een lange zoektocht vindt zijn start.

IN DE WOELIGE BAREN

Door voortdurend zijn sonarstem te laten klinken scoort Ecco de benodigde informatie om het pad te kunnen vervolgen. De sonar peilt zijn positie en ontfutselt tips van mede-oceaanbewoners, maar dirigeert ook allerlei obstakels uit de weg. Overal in de oceaan bevinden zich glyphen: kristallen die de geheimen en

krachten bevatten waarmee Ecco geholpen wordt op zijn gevaarlijke missie langs haaien, kwallen, krabben en diepzeemonsters. Zwemmend van pool tot pool sprokkelt onze eenzame tuimelaar als een detective de vereiste info bij elkaar om hem en zijn gabbers te herenigen en het leven weer tot een spel te maken.

TO CD OR NOT TO CD

Vergeleken met de MegaDrive-versie van Ecco zijn er een paar dingen veranderd. De CD-versie is groter (meer dan 30 levels), de passwords zijn anders, het bibliotheeklevel kent ook een vijf minuten durende videofilm over echte dolfijnen en, wat werkelijk

sexy is, Sega heeft in de Ecco CD voor het eerst het Q-Sound Systeem gebruikt, waardoor het geluid in een halve cirkel van 180 graden naar je toe komt. Space, man!

RAPPORT

GRAPHICS
9,0

GELUID
9,8

▲ Het Q-Soundsysteem

▲ Je bent een dolfijn

▲ Een uniek spel

☑ Niet veel anders dan de MegaDrive-versie

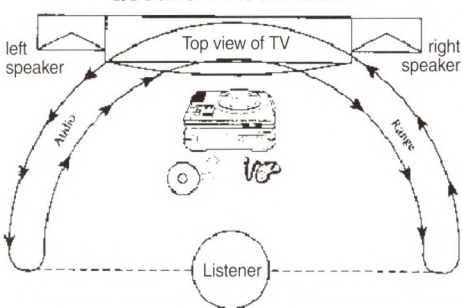
TEMINSTE SPEELBAAR TOT EEN JAAR NA AANKOOP

AKTIE



Power Premium

QSound Virtual Audio



HOW TO HOST A MYSTERY

Star Trek
the next
Generation



Acht leden van een Enterprise Away Team zijn teruggekeerd van de planeet Delphi 4 met een opzienbarende ontdekking - de legendarische 'Orb of Knowledge'. Maar een feestmaal dat is aangericht om dit te vieren verandert in een drama als blijkt dat een lid van het Away Team de Orb heeft gestolen. Samen moeten ze nu onderzoeken wie de dader is.

How To Solve A Mystery is een serie spelen waarin telkens een bepaalde misdaad moet worden opgelost. Dit kan een moord in een Franse trein zijn, een schandaal in Wall Street, een verdwijning in een oud Engels landhuis, of in dit geval dus een diefstal aan boord van het Starship Enterprise.

ALLEEN VOOR ACHT PERSONEN
Het Star Trek mysterie is bedoeld voor acht personen. Met minder kun je het niet spelen omdat er nu eenmaal acht verdachten zijn, in dit geval Commander William Riker, Dr. Beverly Crusher, Lieutenant Commander Data, Counselor Deanna Troi, Lieutenant Worf, Ensign Ro Laren, Lt. Commander Geordi La Forge en Guinan, de barkeeper. Iedere deelnemer speelt de rol van een



lid van het Away Team. Vrouwenrollen kunnen best door mannen worden gedaan, en andersom. Voor het spel maakt dat niet uit, het kan het zelfs een stuk grappiger maken.

EEN BLADZIJDE PER KEER
Op een bijgeleverd cassettebandje krijgen de verdachte gasten een eerste briefing over de gebeurtenissen. Iedere ronde begint met het lezen van een bladzijde uit de 'Player Clue Manual', die voor iedere verdachte anders is. In deze handleidingen staat informatie die iedereen mag weten, en

voor jezelf belangrijke informatie die je alleen hoeft te vertellen als daar specifiek naar gevraagd wordt.

JE MAG NIET LIEGEN
Je moet elkaar dus vragen stellen om erachter te komen wie wat verzwijgt. Om de zaak heen draaien, of het gesprek een andere wending geven is nadrukkelijk toegestaan. Je mag alleen niet liegen. De andere spelers zullen slim en doortastend moeten zijn om toch een duidelijk antwoord op hun vragen te krijgen. In vier rondes leren de spelers telkens iets meer over de ware

toedracht van de gebeurtenissen. Dan is het in de vijfde ronde tijd om beschuldigingen te uiten. Iedereen vertelt wie hij of zij verdenkt van de diefstal, en waarom. Daarna mag iedereen op de laatste bladzijde van zijn of haar handleiding kijken, waarin de oplossing van het mysterie staat.

SAMEN SPELEN, SAMEN DOKKEN
Een nadeel van dit soort spelletjes is misschien dat je ze maar één keer echt goed kunt spelen. Een tweede keer is

lang niet zo leuk omdat je dan weet wie het gedaan heeft. Sommigen zullen de prijs daarom wat aan de hoge kant vinden. Maar ik zou zeggen: laat iedereen een tientje meebetalen en je bent ruimschoots uit de kasten. Goedkoper dan de bioscoop en echt veel en veel leuker.

RAPPORT
GRAPHICS
n.v.t.
GELUID
n.v.t.

- Zeer gezellig
- Zeer spannend. Zeer leuk
- Alleen in het Engels
- Slechts éénmaal te spelen
- TENMINSTE EEN HELE AVOND SPEELBAAR



95

Power Premium

Volgens de handleiding is het mysterie in drie of vier uur op te lossen. Dit werden er uiteindelijk zes, waarna slechts één speelster de juiste dader aanwees. De rest vond het toen te moeilijk om nog met zekerheid iemand aan te wijzen. Maar dat was voor niemand een probleem, gewoon omdat het spelen op zich echt ontzettend leuk en spannend was. Een absolute aanrader voor iedereen die iets met z'n achten wil ondernemen.



BEN

59

BORDSPEL

Prijs: f 63,00 • Fabrikant: Decipher Inc. • Benodigheden acht mensen, cassetterecorder, eventueel een woordenboek.

SYNDICATE

11 juli 2029. Woensdagochtend, 09:02 uur. Hoog boven wat vroeger Parijs werd genoemd, heb ik me zojuist geïnstalleerd in mijn nieuwe kantoor op het Control Platform van het Business Protection Agency. Ik ben een Expandable Executive, verantwoordelijk voor het recruter en modificeren en inzetten van de Cyborg Agenten. Daarmee bescherm ik de belangen van BPA en vergroot ik hun afzetmarkt op het gebied van de C.H.I.P.-technologie.



CHIP-JUNKIES

C.H.I.P. staat voor Controllable Head Implant Probe. Ingebracht in de nek vlak onder de hersenen stimuleert de C.H.I.P. het brein zo, dat de waarneming van de werkelijkheid drastisch verandert. Met auto-suggestie is het ook mogelijk om de C.H.I.P.-junkies vanuit het Control Platform te manipuleren. En dat is precies wat ik doe met mijn Cyborg Agenten.



BAAS BOVEN BAAS

Elke ochtend wordt ik via mijn eigen C.H.I.P. geïnformeerd door C.B., de Control Boss, over de missies die mijn agenten moeten uitvoeren; meestal vijandelijke agenten of sleutelfiguren van concurrenten liquideren, soms ook een wetenschapper kidnappen die bezig is om een

nieuwe generatie C.H.I.P.'s te ontwikkelen.

OPGEVOERDE HERSENEN

Mijn werkwijze is als volgt: eerst selecteer ik mijn team van Cyborgs. Ik werk altijd met groepjes van vier agenten omdat ze erg roekeloos zijn en zelden heelhuids van een missie terugkeren. Vervolgens modificeer ik ze zo, dat ze Cyber-fysisch optimaal geschikt zijn voor de missie van de dag. Afhankelijk van hun taak installeer ik een opgevoerd stel hersenen of een Kevlar kunststofcoating.

OPERATIE GE-SLAAGD, AGENT OVERLEDEN

De volgende stap is de wapenuitrusting. Omdat mijn agenten geen geweten hebben en alleen zuiver berekend te werk gaan, geef ik ze maximale vuurkracht met conventionele wapens. Als bijzondere toevoeging geef ik ze soms een persuadertron, een electro-psychisch aanvalswapen dat het

slachtoffer neutraliseert en onvoorwaardelijk bindt aan de gebruiker ervan.

Mocht de totale wapenuitrusting uiteindelijk tekort schieten, dan heb ik bij elke Cyborg altijd nog de 'self-destruct'-optie waarmee de agent met een fusie-implosie in een straal van 500 meter al het aanwezige reduceert tot nietige stofdeeltjes.

NET EEN SPELLETJE

Voordat de Cyborg Agents zelfstandig aan de

slag kunnen, plaats ik ze in de transponder om ze naar een nieuw werkgebied te 'beamen'. Vanaf het moment dat ik ze daar plaatst heb kan ik ze alleen nog volgen via mijn datascherm. Met de autosuggestiebesturing lijkt het verdomd net een video-spelletje.

RAPPORT

GRAPHICS
9,0

GELUID
8,0

Optimale graphics

Bouw je eigen Cyborg

Self-destruct mode

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
TWAALF MAANDEN NA AANKOOP



Power
Premium



De weergave is optimaal en het gebeurt maar zelden dat de Cyborgs onbestuurbaar worden. Maar mocht een missie falen dan zijn het niet de Cyborgs die de prijs betalen, want die zijn dan immers kapot. Nee, het is mijn hachje dat door de Control Boss aan stukjes gereten zal worden. Ondanks dat is deze baan voor mij als een spelletje: no risk, no fun en als spel mijn spel van de maand.
MICHAEL

HEAVEN & EARTH

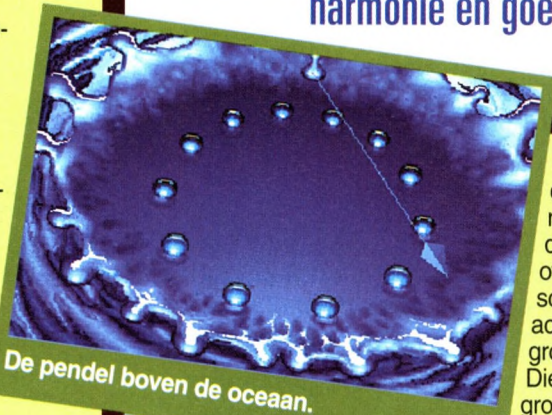
Vreemd toch hoe een handleiding een spel bijna kan verpesten. Het overkwam mij bijna toen ik in de introductie van Heaven & Earth las over de legende van Shambhala, een opmerkelijke plaats vol vrede, harmonie en goede wil, waarvan de inwoners 'het pad van de geestelijke strijder' zijn gaan volgen.

RAPPORT

GRAPHICS
8,5

GELUID
7,0

Wat dit met het spel te maken heeft? Volgens de makers is Heaven & Earth een "computer-ervaring geïnspireerd op de Shambhala legende". Het programma "nodigt je uit om je geest open te stellen" en vervolgens met behulp van het spel te gaan relaxen of je juist extra in te spannen, net waar je zin in hebt.



De pendel boven de oceaan.

DRIE SOORTEN SPELLEN

Meer hout snijdt de vaststelling dat je entertainment software in drie groepen kunt ver-

Heaven & Earth probeert deze drie soorten software te combineren met een speelgoedje dat Pendulum heet, een strate-

slinger) die rondjes draait over verschillende achtergronden. Die achtergronden bevatten 'zwaarte-

krachtbronnen' met een positieve of negatieve uitstraling. Je moet de slinger zodanig sturen dat die tot rust komt boven een positieve bron. Het doel van dit speelgoed: relaxen of stressen.

SCOREN MET VERBANDEN

Het kaartspel komt erop

neer punten te scoren met bepaalde combinaties van kaarten. Dit zijn geen gewone speelkaarten, maar plaatjes met afbeeldingen die verwijzen naar de vier elementen, de maanden van het jaar en de wisseling der seizoenen. Zodoende word je geacht hiertussen verbanden te leren leggen.

HONDERDEN PUZZELS!

De illusies tot slot zijn echt uitdagend. Er zijn twaalf verschillende soorten visuele puzzels die ieder 48 varianten hebben. In totaal dus honderden verschil-

lende schuifpuzzels, legpuzzels, anti-labyrinthen, cursorspelletjes, driedimensionale vulvormen en noem maar op. Dit onderdeel vond ik echt fantastisch. Op het eerste gezicht eenvoudig van opzet zitten hier puzzels bij waarmee je vele maanden bezig kunt zijn. Daarnaast is het een ideale manier om al spelend je ruimtelijke inzicht enorm op de proef te stellen en te verbeteren.

- Zeer veel variaties
- Uitdagende spelletjes. Leuk leerzaam
- New Age sfeertje
- Astrologisch tintje

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN JAAR NA AANKOOP



85



Autumn Water (November)
Hand Score 0 Hand 2 Deal 12 Game Score 1,100

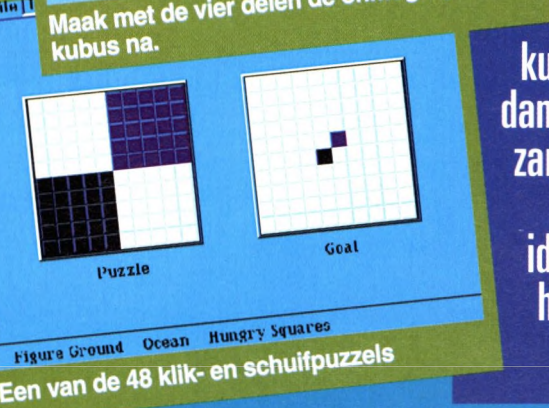
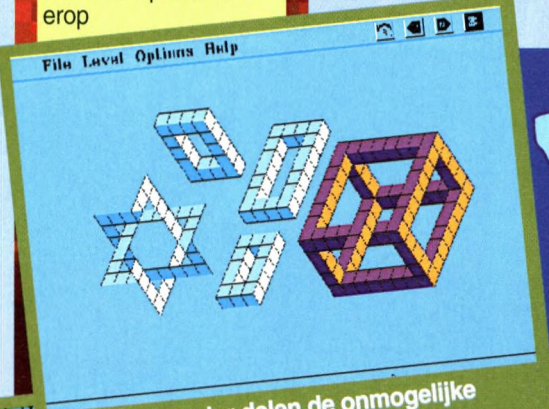
Sommige van deze kaarten zijn geanimeerd en maken geluid.

delen: speelgoed, puzzels en spellen. Speelgoed laat je vrij in de speelwijze; er is geen score of tijdslimiet. Puzzels zijn visuele uitdagingen, die vereisen dat je onderdelen ervan op een bepaalde wijze moet manipuleren om ze op te kunnen lossen. Spellens hebben een vaststaand doel, maar dat kun je vaak op verschillende manieren bereiken.

giespel dat Card Game heet en zeer veel puzzels die Illusions heten.

RELAXEN OF STRESSSEN

De Pendulum is inderdaad een speelgoedje, maar dan voor de liefhebber; het enige wat je ziet is een pendel (een



Een van de 48 klik- en schuifpuzzels



Een heus New Age spel, het kon natuurlijk niet uitblijven na al het cybergeweld. De woorden alleen al zullen bij sommige mensen weerstand oproepen, maar het mooie is dat je die onderdelen ook kunt negeren als je ze iets te vindt. Wat dan overblijft is een echt hele mooie verzameling puzzels. Mocht je toevallig wel geïnteresseerd zijn in Boeddhistisch idealisme en holistische astrologie, dan heb je dit unieke spel natuurlijk al lang in je bezit.

SPECTRE

"Experience Virtual Reality and Cyberspace" staat er juichend op de zeer mooie verpakking van Spectre. Op het eerste gezicht ben ik al bijna verkocht. Is het dan eindelijk zo ver? Een hele digitale ruimte voor de prijs van een PC-spel? Nou... niet dus.

KALIBER A-78

Op het tweede gezicht is Spectre een spel van het kaliber Atari 1978. Bruine, groene en rode driehoeken en kubussen ('cybertanks') proberen met een stroom blokjes (lagers?) te verhinderen dat je in je rode vechtautootje vlaggen veroverd. Behalve tegenstanders zijn er ook obstakels in de vorm van billboards, pyramides en molens (!) die alleen qua beschiedering van elkaar verschillen. Het geheel speelt zich af in de 'Arena', een grote vierkante vorm die met horizontale en verticale strepen in vakjes is verdeeld.

VR VOOR ONBENULLEN

Het verschil met zo'n jaren zeventig spel? Dit is allemaal driedimensionaal. Op de

verpakking staat dus zelfs iets over 'Virtual Reality' en 'Cyberspace'. Nou, zeg maar Saalberspace en de Harde Werkelijkheid. "Meer verslavend dan Tetris" is nog zo'n uitspraak die de argeloze liefhebber moet overhalen dit spel te kopen. Tja, het enige wat je moet doen is zogenaamde kogels en granaten afvuren op alles wat beweegt. Wat stilstaat moet je ontwijken en wat er uitziet als een vlag moet je overrijden. Als je alle vlaggen hebt overreden mag je door naar een volgend level waar je meer van hetzelfde krijgt.

SCHIPPEREN IN JE VECHTAUTOOTJE

Zelf moet je met je rode vechtautootje schipperen tussen snelheid, schieten en munitie. In totaal heb je 15 punten die je naar

eigen voorkeur kunt verdelen over deze drie eigenschappen. Het een gaat dus ten koste van het ander. Ik zou zeggen: kies voor snelheid en schilden, want ammo kun je bijhalen, de rest niet.

VUFTIG KEER HETZELFDE

Vanaf level 8 wordt het een beetje moeilijk om ongeschonden uit deze strijd te komen. En dan zijn er nog 42 levels te gaan voordat je alle vlaggen hebt veroverd. Voor enige variatie kun je kiezen tussen spelen met een autootje in beeld, met alleen een vizier of met een schematisch bovenaanzicht. Dit laatste lijkt misschien handig, maar maakt het spelen eigenlijk juist moeilijker en, minstens zo belangrijk, de graphics die dit bovenaanzicht laat zien zijn echt primitief.



Wel eens een klap van de cybermolen gekregen?



Van boven gezien waan je je in 1978

RAPPORT

GRAPHICS
7,0

GELUID
7,0

Ontzettend veel levels

Drie verschillende gezichtspunten

Ontzettend veel identieke levels

Verpakking belooft te veel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
TWEË MAANDEN NA AANKOOP



Op zich is Spectre niet eens zoveel slechter dan andere schietspelletjes, maar als er op de verpakking 'Virtual Reality' en 'Cyberspace' staat en ze bedoelen eigenlijk symbolisch driedimensionaal, dan is de teleurstelling groot als je daar juist zo'n 150 gulden voor hebt betaald. Daarom zeg ik: als je waar voor je geld wilt, wacht dan tot dit spel in de uitverkoop ligt voor minstens de helft van de prijs.

BEN

EIGHTBALLDELUXE

GROTE KASTEN OP KLEINE SCHERMEN

Een flipperspel op de PC heeft altijd één groot nadeel: het beeldscherm is te klein om een flipperkast in z'n geheel af te beelden. De oplossing hiervoor is meestal een verticaal scrollend scherm waarop je steeds slechts een deel van de hele kast ziet. Het idee is dat je door met de bal mee te scrollen het effect krijgt dat je met je ogen de bal volgt. Dit heeft weer als nadeel dat je niet goed kunt zien waar je de bal naar toe schiet, omdat dat gedeelte van de kast vaak niet in beeld is.

SNELLE BALLEN OP STILLE KASTEN

Een betere oplossing dan scrollen is er dus niet, maar je hebt scrollen en scrollen. In dit geval gaat de scrolling vanaf een 386-25 Mhz vloeiend. Toch is de bal moeilijk te volgen. Dat komt doordat het beeld met iedere beweging van de bal meebeweegt. Dit is heel onrustig voor de ogen, in tegenstelling tot bijvoorbeeld Pinball Dreams (besproken in het vorige nummer) waarbij je telkens één van de drie delen van de kast ziet. Het beeld volgt niet iedere balbeweging, maar alleen de overgang naar een ander deel van de kast. De bal beweegt dan net zo goed, maar de kast zelf blijft wat langer stil, wat een veel rustiger beeld oplevert.

FLIPPER-MAGNEET

Afgezien van de onrustige scrolling is deze kast verder prima in orde. Aan de 'achterkant' van EightBall kun je verschillende instellingen veranderen, zoals de kracht waarmee een bal wordt teruggekaatst en de grootte van de bal. Deze instellingen wijzigen betekent wel dat je de score niet kunt noteren, dat kan alleen als je de standaardinstellingen gebruikt. Even 'resetten' dus als je een competitie houdt. Een aardig bijkomstigheid is de mogelijkheid om met de muis een magneet te activeren waarmee je de bal over de kast kunt slepen. Zodoende kun je op je gemak alle mogelijkheden van de kast verkennen.



EightBallDeluxe is een simulatie van een flipperkastspel dat is gebaseerd op een biljartspel met dezelfde naam. De sim lijkt in alles op het origineel; beeld en (Sounblaster)geluid zijn exacte kopieën van de echte kast en het is net zo moeilijk om een hoge score te halen. Op dit moment is de topscorer Frank Romero Jr., die in Februari van dit jaar 5.511.290 punten haalde tijdens het PAPA III flipper-toernooi in New York.

RAPPORT
GRAPHICS
 7,5
GELUID
 8,0

- Kast bestaat echt
 - Authentiek geluid
 - Leuke magneetoptie
 - Maar één kast
 - Onrustige scrolling
 - Trage installatie
- TENMINSTE SPEELBAAR TOT
VIJF MAANDEN NA AANKOOP
- AKTIE TAKTIK



PC

Prijs: f 149,00; fabrikant: Amtex Software Corporation
 Systeemvereisten: PC 386-sx. 2 Mb RAM. 4 Mb schijfruimte.
 Muis en Sounblaster aanbevolen.

Omdat je maar één kast krijgt is de prijs van dit spel verhoudingsgewijs vrij hoog. Als je meer variatie wilt is het handiger en per kast goedkoper om een ander flipperspel aan te schaffen. Wie een kopie van een echt bestaande kast wil heeft evenwel met EightBall een prima produkt in handen. Tip: kies altijd meer spelers, ook als je alleen speelt, want het laden in het geheugen gaat soms wel erg langzaam.

BEN



DE LEUKSTE BAAN VAN NEDERLAND

Op een ongere herfst-dag loop ik door het centrum van Amsterdam richting Compendium. Ik kijk nog eens op het handgeschreven briefje waarop mijn missie van de dag staat: "Vindt een medelander met de leukste baan van Nederland, onder-vraag hem en... dis hem. Ga onmiddellijk naar de Hartenstraat, lokaliseer Edward Laauwen (24) en maak hem onschadelijk. Wij hebben de leukste banen van het land en we dulden hierin geen concurrentie. Lang leve PU."

DE LEUKSTE OP HET WERK?

Een windvlaag drijft me naar een deur die het onder mijn gewicht begeeft en struikel naar binnen. Languit op de grond richt ik mijn hoofd op en zie me plotseling omringd door talloze dozen met opschriften als 'Space Marine Battles', 'Undead' en 'Anarch Cookbook'. Een gedrongen jongeman komt op me af, een Bic pen in de mond. "Ah, jij komt voor het interview," zegt hij lijsig, "de leukste baan van Nederland, hé."

Hij haalt de pen uit zijn mond. "Wel, dit is de meest gegeten ballpoint van Nederland." Een stilte. Een lach. Een hand. "Ik ben Edward. Kom met me mee." Langs rekken vol 'Lizards', 'Wizards', 'Dwarves' en 'Elves' volg ik behoedzaam Edward door het magazijn naar een kamer diep achterin in het gebouw. Dit is zijn domein.

X-RATED PLUS-PUNTJE

"Ik zorg er altijd voor dat ik de leukste baan heb, in ieder geval het leukst haalbare," begint hij. "Jaja, dat zullen we nog wel eens zien," mompel ik en start het verhaal: "Wat voor spelletjes staan er op jouw PC?" Een razendsnel commando op het toetsenbord volgt en het introscherm van het kersverse WarLords II licht op, een strategiespel waarin leger-eenheden landje pik spelen. "Van dit soort spelen houd ik, vooral het feit dat je tactisch en organisatorisch goed moet nadenken. Ik moet ze natuurlijk spelen, want ik doe de inkoop." Hmm, OK, pluspuntje voor jou. "Kijk, ik heb ook een ander soort spelletjes." Een wel zeer afwijkende, want een X-rated Tetris-versie floept

op het scherm. "Goh", stamel ik, "wat kun je dat goed."

LEVEN IN EEN DREAMPARK

"In januari 1991 werd ik gevraagd om bij het Compendium te komen werken. Daarvoor had ik mijn eigen importbedrijf in rolspelbordspellen. Al sinds m'n achtste speel ik simulatiespellen. In je eigen fantasie klopt alles: je zet een wereld in scène, kruipt in de huid van een andere persoon en vertelt het verhaal, tot en met de boomstronk aan toe. Elke middag zitten we hier met een groep mensen spellen te spelen, ik ben vaak de gamemaster. Het is mijn werk." Edward gaat er even voor zitten en ik krijg het hele verhaal.

"Op m'n achtste kreeg ik m'n eerste computer: een NEC PC 8001, daarna al snel een Commodore 64, een MSX, toen een Amiga, een XT, de TRS 80 en nu heb ik een 386 DX." Gaap. "The ZONE, het lasergame-labyrint (zie PU 1, red.), heeft me gevraagd de hi-tech ondersteuning van alle zones te verzorgen. Ik ga hun technologische dromen omzetten naar de werkelijkheid. The ZONE is een voorloper van de uiteindelijke Dream Park's, holografische werelden zoals je bij het Holodeck in Star Trek ziet. In theorie moet je al holografische 'light saber'-gevechten kunnen houden zoals bij Star Wars. Die Activator van Sega, waarin je in een veelhoek staat die al jouw bewegingen met de computer vastlegt, moet ook bij de 600 vier-

kante meter oppervlakte van een ZONE mogelijk zijn. Maar goed, dat ga ik uitvinden. En, daar gaan ze mij voor betalen." Oef, de man dreigt mij uit te schakelen met zijn verhaal.

SURFING CYBERSPACE

Mijn laatste wapen: "Wat is het toekomstperspectief?" Meteen



FOTO: ANNEJES VAN LIEMPD

het leukst
haalbare

zegt Edward: "In de toekomst wordt de computer het centrum van het huis. Dat vind ik leuk, dat vind ik spannend maar dat vind ik ook eng. Ik ben liever voorbereid op die invloed, sterker nog, ik wil hem bepalen, de techniek verbeteren. Door middel van spellen maak je mensen vertrouwd met de

nieuwste technologieën, er is geen betere manier om een systeem te leren kennen dan met spelletjes." Dan warped Edward ineens naar outerspace.

"Alle informatie zal met de snelheid van het licht door glasfiberlijnen vervoerd worden, Cyberspace gaat er absoluut komen. Virtual Reality games zijn de toe-

komst. Ik zal altijd op de frontlijn van de laatste ontwikkelingen aanwezig zijn, altijd daar bezig zijn." Met trillende stem stel ik hem De Vraag: "Heb jij de leukste baan van Nederland?" Een twinkeling in zijn ogen; "Weet je wat leuk is? In een busje in Zuid-Frankrijk zitten en elke ochtend op je surfplank stappen." Bij het weggaan sla ik Edward ... tot Ridder in de PU-orde. ADAM

EEUWIG

DE BESTE TIP

Onze eigen Spiderben ergerde zich rood en blauw bij het bereiken van Octopus, de eerste eindbaas, in de Nightmare mode van Spiderman op de Mega-Drive. Hoewel zijn instinct

verried dat het allemaal makkelijker kon zag hij zich genoodzaakt de grote dieren te ontwijken, de kleine dieren dood te trappen en de onderknuppels neer te meppen of in te webben. Had hij maar geweten van de ontdekking van Arjan Pulles uit Ravenstein; in het gebouw komt Spiderman een hond tegen met daarachter een stapel kisten. Als hij op de eerste kist gaat zitten en dan naar rechts tegen de tweede kist kruipt kan hij er doorheen en komt hij meteen uit bij de vorkheftruck,

nog maar één tegenstander verwijderd van de eindbaas. Zodoende spaart hij ongeveer 10 minuten uit, en dat is 1/6 van de totale speeltijd!

Spiderben was Arjan zeer dankbaar voor deze eenvoudige en toch elegante spinnetip. Met het web in de aanslag zei hij dat het spel naar keuze deze keer naar Arjan moest.

Tuurlijk, Spiderben. Gefeliciteerd, Arjan. Laat je ons nog wel even je volledige adres weten?

(foto 1, 2, 3, 4)

We lazen, we noteerden, we wikten, we wogen, we controleerden en openden de volgende tipbrief. Op deze pagina's staat het resultaat: de heetste, nieuwste, tofste, sluwste en slimste tips, cheats en trucs die allen tot doel hebben je levens te verbeteren.

Blijf ze sturen, dan blijven wij ze publiceren.

Elke maand:

TIP VAN DE MAAND

Zelf bedacht, zelf gevonden, uitgespeeld en gecontroleerd!

BELONING: EEN SPEL NAAR KEUZE

Zoveel tips & trucs van lezers krijgen we opgestuurd dat we bijna zouden vergeten wat nog meer kan in deze rubriek. Dit was toch de rubriek van het Helpende Handje, de Stap Verder.

Hier kon je toch terecht met je problemen!

Wij weten natuurlijk niet alles, maar kom maar op met je problemen; wat we zelf niet weten, zoeken we voor je uit. Dat kan lang duren, het kan kort duren, maar wij komen met de oplossing.

We kunnen het tenslotte ook nog aan de andere lezers vragen.

Natuurlijk zijn er ook nog de bekende telefoonnummers voor acute nood, als je echt niet langer kunt wachten.

Nintendo Servicelijn
03440 - 32222
of
Sega Hotline
06 - 8212211

Daar zitten de kenners.

Ook leuk:

De hoogste score, de meeste levens, het snelst uitgespeeld!

Jij met je kop en je beste prestatie in Power Unlimited.

Stuur je score en een bewijsfotootje naar het bekende adres.

Je weet ons te vinden:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM

66

K O M V E R D E R . W O R D T

LEVEN

SUPER NINTENDO

JAMES POND II (ROBOCOD)

Van ijverige brieven-schrijver Thijs uit Amsterdam (blijf ze sturen) ontvingen we de tactiek om het platform-avontuur James Pond II aan je te onderwerpen.

"Ga omhoog naar het eerste zijdak op het level-selectie scherm. Pak de volgende voorwerpen in de volgende volgorde: taart, hamer, aarde, appel en kraan en je wordt tien minuten onkwetsbaar. Ga nu naar het eerste level en pak de ster links (ga nog niet naar de uitgang). Pak nu in deze volgorde: pinguin, olie, wijn, aarde en racket voor meer power. Daarna kom je nog meer voorwerpen tegen die je in de volgende volgorde moet pakken voor oneindige levens: lippen, ijs, viool, aarde en sneeuwpop." Okay, thanks buddy. (foto 5, 6, 7)

B.O.B.

Michel, een Belg uit Ukkel, heeft uit zijn Amerikaanse versie van B.O.B. de volgende code ontfutseld Typ bij het passwordscherm de code 493161, kies 'new game' en je begint het spel met alle wapens en items. (foto 8, 9, 10)

SUPER MARIO KART

De tijd is gekomen om jullie, lezers, recht te doen. Bjorn had in het eerste nummer de euvele moed Super Mario Kart af te schepen met een magere voldoende, wat ons vele woedende reacties heeft opgeleverd. We hebben Bjorn eerst gekruisigd,



1 WEB \$0 TIME



2 WEB \$0 TIME



3 WEB \$0 TIME 21



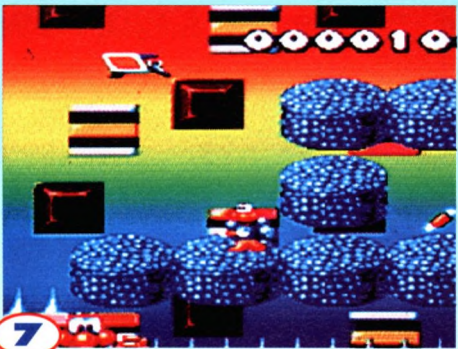
4 LIFE WEB \$0



5



6 000377



7



8



9 01 1 50 067



10 I DON'T LIKE THE LOOKS OF THIS PLACE. LIFE 02 TIME 5:00 GUN 50V

toen gevierendeeld en toen Kees een week lang de Mortal Kombat deathmoves op hem laten oefenen. Bjorn zingt nu vele toontjes lager. Als doekje voor het bloeden geven wij wat ingezonden tips en een aantal van onze ultieme tips voor dit doldwaze race-spel.

Gert uit Cappelle a/d IJssel stuurt een moeilijke, maar zeer goede tip om bij de start iedereen te snel af te zijn. "Begin meteen na het beep van het eerste licht gas te geven en houdt deze (B-)knop ingedrukt." Inderdaad, na wat oefening schoten wij nadat alle lichten uit waren als een speer vooruit.

Het is mogelijk om flinke stukken van het race traject af te snijden. Jair uit Winsum stuurde de volgende binnenwegen. "Bij BOWSER CASTLE 2 moet je een veertje als wapen hebben en dan bij 'stop' (staat op de weg) over het lava heen springen. Bij GHOST VALLEY 1 moet je met een veertje op het lange gedeelte springen, dan eindig je vlak voor de finish." Volgens ons kun je met een 'mushroom' op al vanaf de springplank in één keer voor de finish verschijnen. Vergeet niet flink in de remmen te gaan. Jair weet nog meer. "Bij Ghost Valley 2 met een veertje na de derde bocht rechtdoor en springen." Klopt, maar wel pas de allerlaatste seconde springen en meteen naar rechts. En "bij Ghost Valley 3 met een veertje vlak voor de tweede bocht naar rechts springen."

Even een vuil truukje voor MARIO CIRCUIT 2, de laatste race voor de Mushroom Cup. Laat een bananeschil

EFUWIC

vallen vlak voor de Turbo-Tiles, voordat je de grote sprong doet. Als er iemand vlak achter je zit zal hij niet alleen niet meer kunnen springen maar zal hij ook, wanneer hij het probeert, naar het lagere gedeelte vallen en een halve ronde achterstand oplopen. Gna. Wanneer je een mushroom hebt bij de TurboTiles kun je bij de grote sprong in een keer, terwijl je naar links stuurt, naar de finish vliegen.

De leukste tip over Mario Kart stuurde Coen uit Den Haag. "Kies Vanilla Lake 2 in de Time Trial. Als het licht op groen springt, moet je niet fanatiek de baan oprijden. Doe het volgende: Je gaat net over de startstreep in het verlengde van de streep met het gezicht naar het water toe staan. Rij het water in en blijf rijden. Laikitou wil je eruit tillen, maar voordat dat gebeurt stuur je naar links (weer achter de streep). Laat je er dan rustig uit tillen. Laikitou haalt je dan over de streep en je zult merken dat je een ronde hebt gereden, je bent om de streep heen gegaan. Als je hier goed in oefent (zoals ik) kun je een ronde in 3 sec 90 rijden. Hetzelfde kun je ook doen op Koopa Beach 1 (hier heb ik een ronde van 5 sec 90 staan) en in de GrandPrix." Wij zijn onder de indruk.
(foto: 11 t/m/ 18)

PARODIUS

Om onoverwinnelijk te worden in het supermelige spel Parodius stuurde Tillman uit Leeuwarden de volgende tip: druk op pauze, doe dan L,R, naar boven, R, A, L, Y, naar beneden, B, A, Y, A, Y en R. Tjee, wat een code. Dan hebben wij er ook nog



een om maximale vuurkracht te krijgen. Pauzeer het spel en druk dan B, B, X, X, A, Y, A, Y, naar boven en L. Start het spel en tadaa: schieten naar hartelust.

Ken je het geheime level? Ga in level 3 naar de bodem van het waterbed en je wordt naar een geheim level gewarped. Heb je een uitdaging nodig? Een extra moeilijk level krijg je door de code 882943. Bijt hier je tanden maar op stuk, Tillman.
(foto: 19, 20, 21)

NHLPA HOCKEY '93

Om niet zoals Michael eerst half ijshockeyend Noord-Amerika de tanden uit hun bek te moeten rossen hier de code om gelijk de finale tussen Boston en Los Angeles te spelen. Typ in het password screen C42BWBG00P37LV9J en beuk jezelf naar de glorie.
(foto: 22, 23, 24)

MORTAL KOMBAT

Altijd handig, de bloedcode voor de GameGear: 2,1,2, naar boven, naar beneden.

Jelle uit België en wederom Tillmann wezen ons erop dat er geen moer klopt van onze beschrijvingen van de vechtbewegingen van de spelers in Mortal Kombat. Om hier voor eens en voor altijd van af te zijn hier de ultieme Dodelijk Gevechtgids voor de SNES en de MegaDrive
(foto: 25 t/m 32)

REVIEWEN

Sonya Blade

Leg Toss
MegaDrive: naar beneden, A, B en C tegelijk
SNES: naar beneden, A, B en L tegelijk

Energie Wave
MegaDrive: 2x naar achteren, A
SNES: 2x naar achteren, Y

DeathMove - zorg dat je een beetje van de tegenstander afstaat
MegaDrive: naar voren, naar achteren, naar voren, naar achteren, Start
SNES: 2x naar voren, 2x naar achteren, R

Liu Kang

Concorde Kick
MegaDrive: 2x naar voren, C
SNES: 2x naar voren, X

Flame Bolt
MegaDrive: 2x naar voren, A
SNES: 2 x naar voren, Y

DeathMove - eigenlijk een Nep Move want je tegenstander blijft leven. Je moet dicht bij je tegenstander staan.
MegaDrive: Start ingedrukt houden, D-pad 360 graden naar je tegenstander toe draaien.
SNES: L of R indrukken, D-pad 360 graden naar je tegenstander toe draaien.

Kano

Super Spin
MegaDrive: Start ingedrukt houden, D-pad 360 graden naar je tegenstander toedraaien. Meteen Start loslaten.
SNES: L of R indrukken, D-pad 360 graden naar je tegenstander toedraaien. Meteen L of R loslaten.
Spinning Blade



21



23



25



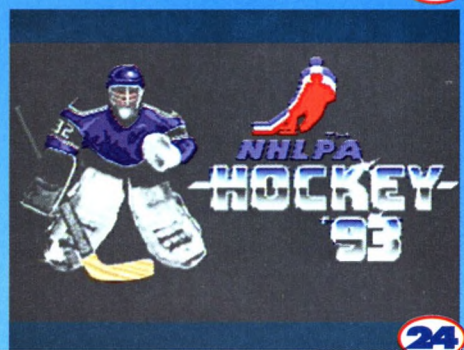
27



29



22



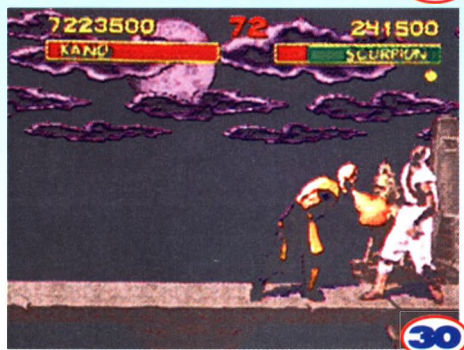
24



26



28



30

MegaDrive: Start ingedrukt houden, naar achteren, naar voren
SNES: L of R ingedrukt houden, naar achteren, naar voren

DeathMove - het gebroken hart
MegaDrive: Start ingedrukt houden, 2x naar achteren, A
SNES: L of R ingedrukt houden, D-pad 360 graden naar je tegenstander toedraaien, B

Raiden

Torpedo
MegaDrive: 2x naar achteren, 1x naar voren
SNES: 2x naar achteren, 1x naar voren

Teleport
MegaDrive: 2x naar beneden, 1x naar boven
SNES: 2x naar beneden, 1x naar boven

Raidentricity
MegaDrive: naar beneden, tegelijk naar voren en A
SNES: naar beneden, tegelijk naar voren en Y

DeathMove - dicht bij je tegenstander staan
MegaDrive: naar voren, 3x naar achteren, A
SNES: naar voren, 3x naar achteren, Y

Johnny Cage

Shadowkick
MegaDrive: naar achteren, naar voren, B
SNES: naar achteren, naar voren, B

Package Check
MegaDrive: naar beneden, A,B,C tegelijk
SNES: Uit stand, B en L tegelijk

Flame Blast
MegaDrive: 2x naar achteren, naar voren, A



FEUWIC

SNES: 2x naar achteren, naar voren, B

DeathMove -the Uppercut
MegaDrive: 3x naar voren, A

SNES: 3x naar voren, Y

Scorpion

Teleport Punch
MegaDrive: naar beneden, naar achteren, A
SNES: naar beneden, naar achteren, Y

Spear
MegaDrive: 2x naar achteren, A
SNES: 2x naar achteren, Y

DeathMove -van je tegenstander af staan

MegaDrive: Start ingedrukt houden, 2x naar boven

SNES: L ingedrukt houden, 2x naar boven

Sub-Zero

Power Slide
MegaDrive: naar achteren, B en C tegelijk
SNES: naar achteren, A en B tegelijk

Icy Shot
MegaDrive: naar beneden, naar voren, A
SNES: naar beneden, naar voren, B

DeathMove -Dè Beweging
MegaDrive: naar voren, naar beneden, naar voren, A

SNES: naar voren, naar beneden, naar voren, Y

Arie, een lolbroek uit Oldebroek, schreef: "Er is nog een cheat voor Mortal Kombar om Shang Tsung of Goro te zijn... geintje." Yep, we zullen effe een Helicopter Chop Kick op je neusje uitproberen, gabber.

Maar hij stuurde ook, samen met onze Bas uit Goes, een tip om eindelijk



31



32



33



34



35

de groene Ninja te grazen te nemen die tussen de gevechten door bijdehante dingen zegt als: "Alone is how you will find me." In de 'pit' moet je twee foutloze overwinningen halen zonder 'Block' te gebruiken en dan moet je de tegenstander afmaken met een deathmove. Bij het begin van het gevecht moet er een wolk voor de maan zijn. Wanneer deze zeldzame omstandigheden allen kloppen kom je tegenover de Reptile Man te staan.

Hoe ram je Goro tot gort, that is the question. Blijf een flink eind bij hem vandaan en sta altijd klaar om te 'blocken' of om weg te duiken. Gebruik je special moves en flink veel flying kicks. Wat je ook doet, kom niet te dichtbij, want dan is hij niet te verslaan.

Shang Tsung tenslotte, die kun je het beste aanvallen vanuit de lucht of met een special move. Omdat de etter zich in elk ander karakter kan veranderen, ook in Goro, is hij extra gevaarlijk. Pak hem aan op de manier die past bij zijn tijdelijke karakter. Sta voortdurend klaar om te 'blocken'. En geef niet op. Er kan er maar één de winnaar zijn.

X-MEN

Dit spel heeft Adam tot in het oneindige gefrustreerd tot hij op de volgende cheat stuitte. Hij bestaat uit twee etappes.

Wanneer 'Press Start Button' op het scherm verschijnt druk je op joystick 1 'A', 'C', 'naar beneden' en druk dan op start. Stop joystick 1 in port 2 wanneer het gezicht van Magneto verschijnt. Druk op start en kies de moeilijkheidsgraad en je X-man. Gebruik de joystick

70

K O M V E R D E R . W O R D T

LEVEN

in port 2 en je hebt oneindige gezondheid, mutantenkrachten en het backup-team staat altijd voor je klaar. Dat speelt veel prettiger.

Wanneer je deze cheat gedaan hebt moet je de generator in de 'Danger Room' rechtsboven aan barrels slaan. In deze kamer liggen zes tegels op de vloer. Elke tegel is een level. Ga op een tegel staan en druk 'naar beneden' en 'C' en je kunt naar elk level toe warpen.

(foto: 33, 34, 35)

SHINING FORCE

Hoe verkoop je die items die je helemaal niet wilt hebben? Zet een item dat je wilt verkopen links in het item display en zet er een onbelangrijk item boven. Gooi tijdens een gevecht het bovenste item weg en ga terug naar de stad. Ga naar de winkel en je ontdekt dat je item is verkocht.

Verhoog het aantal leden van je crew. Houd de richting naar boven en start ingedrukt op het joystick van de tweede speler en zet de console aan. Wanneer het logo verschijnt druk je A en start in op het pad van speler 1 en A en C op het pad van speler 2. Je hoofdpersoon heeft nu een 'Forbidden Box'. Gebruik die en plotseling heb je negentien makkers.

(foto: 36, 37, 38)

SEGA CD

NIGHT TRAP

Night Trap is een hightech jacht op loslopende vuilniszakken. 'Orgues' belagen vijf uiterst zomers geklede tienermeisjes met als doel een boor op hun strotte-



36



37



38



39



40

hoofdjes te zetten, hen ondersteboven te hangen en hun bloed af te tappen. Tot in de douche worden ze achternagezeten. Het spel wordt vanwege het hoge 'gillende keukenmeid'-gehalte controversieel genoemd, maar dat vinden we wel meevallen. Om jullie evengoed geen seconde van de actie te laten missen drukken we hier een overzicht af van alle belangrijke tijden en plaatsen.

Tijd Plaats Aantal Orgues

| | | |
|-------------------------|-------------|---|
| 00:05 | Hallway | 1 |
| 00:25 | Living room | 2 |
| 00:33 | Bedroom | 1 |
| 00:38 | Bathroom | 1 |
| 00:48 | Bathroom | 1 |
| 01:00 | Living room | 1 |
| 01:22 | Kitchen | 1 |
| 01:34 | Entry Way | 2 |
| 03:10 | Hallway 1 | 2 |
| 03:20 | Bedroom | 1 |
| 03:29 | Living room | 1 |
| 03:40 | Hallway 1 | 2 |
| 03:45 | Driveway | 1 |
| 04:01 | Hallway 2 | 1 |
| 04:20 | Bathroom | 1 |
| 04:38 | Bedroom | 1 |
| 04:53 | Living room | 1 |
| 05:02 | Living room | 1 |
| 05:25 | Bedroom | 1 |
| 05:35 | Driveway | 1 |
| 05:40 | Entry Way | 1 |
| Andere kleurcode | | |
| 05:45 | Living room | 1 |
| 06:08 | Hallway 1 | 2 |
| 06:18 | Hallway 2 | 2 |
| 06:49 | Hallway 2 | 2 |
| 07:05 | Kitchen | 1 |
| 07:17 | Bedroom | 2 |
| 07:40 | Driveway | 1 |
| 07:48 | Hallway 1 | 2 |
| 08:02 | Bedroom | 2 |
| 08:10 | Hallway 2 | 2 |
| 08:25 | Hallway 1 | 1 |
| 08:35 | Bedroom | 2 |
| 09:00 | Living room | 1 |

Andere kleurcode

71

FEUW

| | | |
|----------------------------------|--------------|---|
| 09:10 | Living room | 1 |
| 09:20 | Entry Way | 1 |
| 10:45 | Hallway 2 | 1 |
| 10:55 | Driveway | 1 |
| 11:00 | Driveway | 1 |
| 11:29 | Hallway 1 | 1 |
| 12:03 | Living room | 1 |
| 12:37 | Bathroom | 1 |
| 13:10 | Hallway 1 | 1 |
| 13:27 | Entry way | 1 |
| Andere kleurcode | | |
| 13:55 | Living room | 2 |
| 14:13 | Living room | 1 |
| Andere kleurcode | | |
| 14:40 | Hallway 2 | 2 |
| 15:00 | Entry way | 2 |
| 15:15 | Zet geen val | 0 |
| 16:25 | Driveway | 1 |
| 16:35 | Hallway 2 | 2 |
| 16:43 | Living Room | 1 |
| 16:54 | Hallway 1 | 1 |
| 17:10 | Bedroom | 1 |
| 17:25 | Living room | 1 |
| 17:35 | Hallway 2 | 2 |
| 17:48 | Living room | 1 |
| 17:54 | Bathroom | 1 |
| 18:00 | Hallway 2 | 2 |
| 18:10 | Driveway | 1 |
| 18:15 | Driveway | 1 |
| 18:25 | Entry way | 2 |
| 18:33 | Living room | 1 |
| 19:00 | Hallway 1 | 1 |
| Wacht op tweede keer rood | | |
| 19:20 | Living room | 2 |
| 19:50 | Entry way | 1 |
| 20:10 | Living room | 2 |
| 21:14 | Bedroom | 2 |
| 21:30 | Driveway | 1 |
| 21:40 | Kitchen | 1 |
| 21:50 | Hallway 2 | 2 |
| 22:05 | Bedroom | 2 |
| 22:23 | Hallway 1 | 2 |
| 23:03 | Hallway 2 | 1 |
| 23:15 | Hallway 1 | 1 |
| 23:30 | Living room | 1 |
| 23:50 | Driveway | 1 |
| 24:00 | Living room | 1 |
| 24:15 | Living room | 1 |
| 24:25 | Hallway 1 | 1 |
| 24:30 | Bedroom | 1 |
| 24:50 | Bathroom | 1 |
| 25:08 | Hallway 2 | 1 |



GAMEBOY

B. Dekkers uit Zwaanshoek wist een password om 99 extra levens te krijgen in Burai Fighter Deluxe: HGDM

NES

Punch Out
Rudie uit Helmond schrijft: "Je kunt Great Tiger al knock out slaan voordat hij zijn onzichtbare klap geeft. Sla hem nadat hij heeft gebukt en geslagen in zijn buik, en je krijgt een ster. Doe dit drie keer en sla hem drie keer met de ster. Blijf dit herhalen en je wint." Okay Rudie.

LOW G MAN

Van level 1-2 kun je in één keer naar level 2-1 gaan. Als je in level 1-2 de walker veroverd hebt moet je een klein stukje teruglopen en dan de supersprong maken. Je komt dan op een plateau waar de deur naar de trein is die je naar level 2-1 brengt. Deze tip werd ons gestuurd door Bart uit Nederweert, waarvoor onze dank.

PC

WOLFENSTEIN/ SPEAR OF DESTINY

Diverse mensen stuurden ons weer tips over Wolfenstein 3D en Spear of Destiny. Die tips komen samen allemaal op hetzelfde neer, alleen geeft niemand het complete verhaal. Daarom geven we nu nog eenmaal een overzicht van alle mogelijke cheats en daar laten

CHEATS

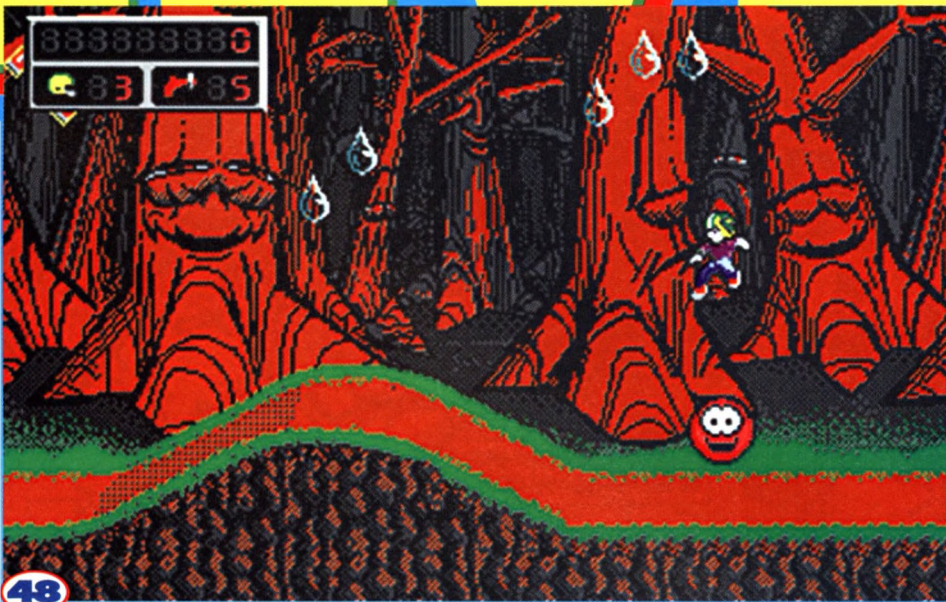
we het dan bij. Voortaan willen we alleen nog nieuws over Doom, het langverwachte volgende 3D 'dood' van allemaal' spel van Psychosis. Ondertussen bedankt, Remco uit Twello, Ernst uit Deventer, Dennis uit Druuten, Stijn uit Soest en Bertil uit Zevenaar.

Start Wolfenstein (shareware-versie) met Wolf3d-next, Wolfenstein (commerciële versie) met Wolf3d-goobers en Spear of Destiny met Spear debug-mode. Bij alle drie versies begin je het cheaten met Shift+Alt+Backspace. Met de Tab plus een letter krijg je de volgende mogelijkheden:

- Tab+B: Kleur van het kader veranderen
- Tab+C: Informatie over het level
- Tab+E: Ga naar het einde van het level
- Tab+F: Je lengte-, breedte- en diepte-coördinaten
- Tab+G: God mode (onkwetsbaar)
- Tab+H: Gezondheid neemt af
- Tab+I: Meer munitie, betere wapens en gezondheid
- Tab+M: Geheugengebruik
- Tab+N: Dwars door muren heen (alleen Spear of Destiny)
- Tab+P: Kader aan/uit
- Tab+S: Slow motion
- Tab+T: Specificatie van spelelementen (gebruik hierna rechtoppijltjestoets voor een overzicht)
- Tab+V: extra VLB's (0-8)
- Tab+W: Warp naar elk ander level
- Tab+X: Extra stuff
- Tab+Q: Stop met het spel (foto: 44, 45, 46, 47)

COMMANDER KEEN

Voor Commander Keen wordt het leven een stuk makkelijker als je de volgende cheats gebruikt. Deel



48



49



50



51

- 1, 2, 3 en 6: druk tijdens het spel op C+T+Spatie, dan krijg je alle kaarten en alle kogels. Deel 4, 5, 6: Start het spel met Keenx - nowait (x=4, 5 of 6). Daarna gelden de volgende codes: F10+B: Kaderkleur
- F10+C: Toon objecten
- F10+D: Demo
- F10+E: Level uitgespeeld
- F10+G: God mode (onkwetsbaar)
- F10+I: Alle kogels, kaarten etc.
- F10+J: Zweven ipv springen
- F10+M: Geheugengebruik
- F10+N: Overal doorheen lopen
- F10+S: Slow motion
- F10+T: 'Sprite test' (alle spelelementen bekijken)
- F10+W: Warp naar ander level
- F10+Y: Toon geheime kamers
- F10+Z: Tijdelijk met spel stoppen (terug met escape) (foto: 48, 49, 50, 51)

Voor deze cheattips danken wij Arjen uit Hallum, Ching uit Amstelveen, alweer Remco uit Twello (jij ook veel speelplezier) en Danny en Bram die hun adres niet hebben gegeven.

POWERQUEST

LEVEL 4

DIE MISMAAKTE KNUFFELBEESTEN PAKKEN NU OOK NOG MIJN BONUS!

HEYO!
WACHT EFFE!

IK WEET NIET HOOR MAAR
IK GA PUNTEN PAKKEN.



PLING

500

PLING

500

BLIJF MET JE GORE
POTEN VAN ME AF!

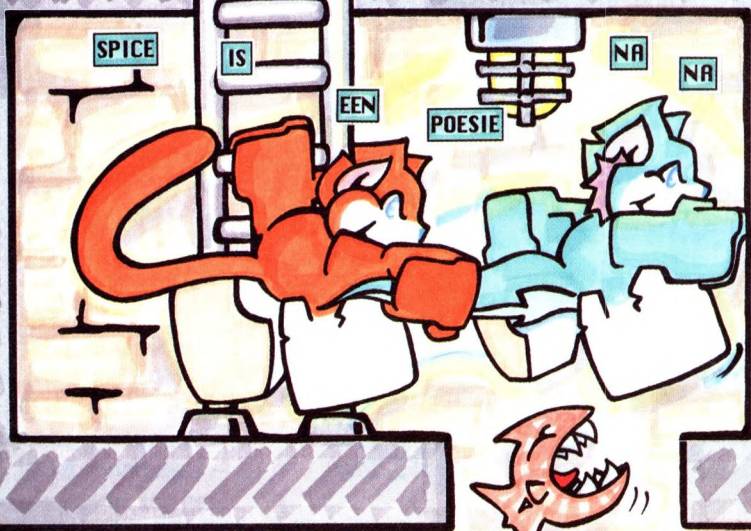
DOE NOU NIET ZO ASD
VETTE BOLLE KATER!

IK HEB PUNTEN NODIG!

BASH

BIF!

ONG



SPICE

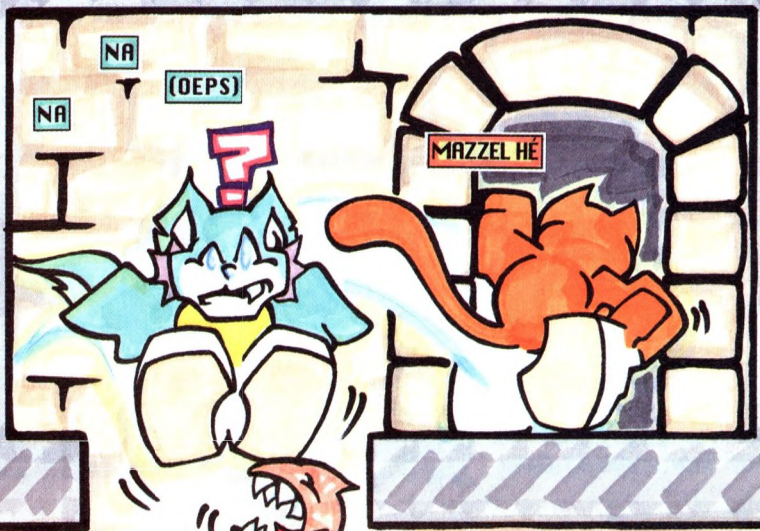
IS

EEN

POESIE

NA

NA



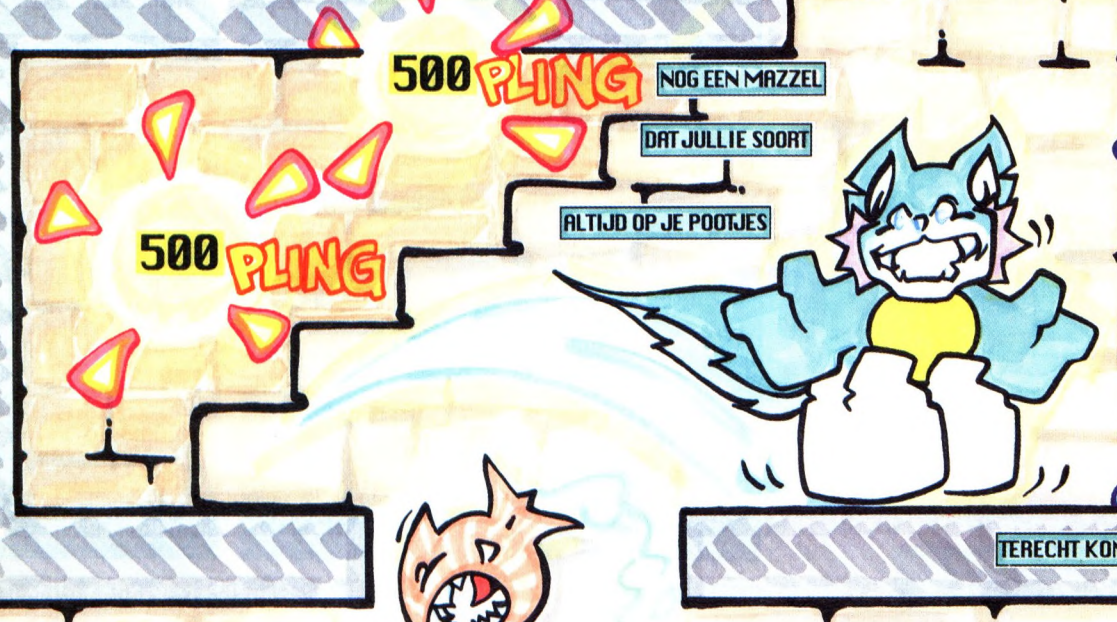
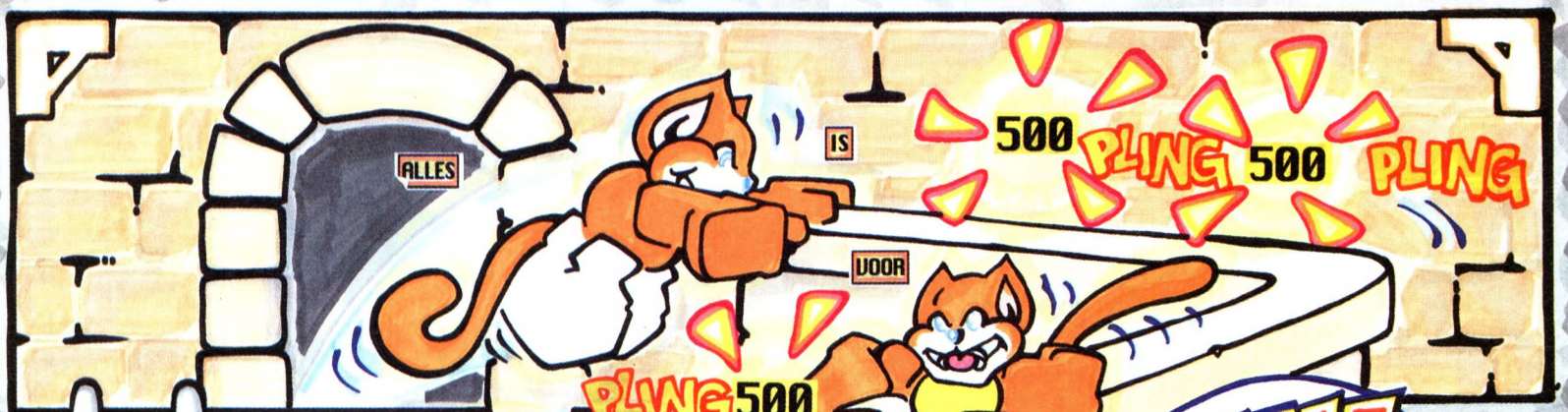
NA

(OEPS)

NA

MAZZEL HE

© MENTALIS K/S ANSEL - EE - ARSON T-BH III © 1993



W E D S T R I J D W H O D U N

DIEVEN OP HET WERK!

In de nacht van vrijdag op zaterdag jongstleden is de hoofdprijs van de vierde Power Unlimited-wedstrijd, een superdelux bordspel van Compendium, ontvreemd uit de kluis in de redactieruimte. De diefstal is gepleegd tussen 7 en 8 uur 's avonds. Er zijn geen sporen van braak aangetroffen, wat doet vermoeden dat de dader zich met een sleutel toegang tot de redactieruimte heeft verschaft. Hieruit volgt dat er in eerste instantie 6 mogelijke verdachten zijn, namelijk alle leden van de PU-redactie, te weten Adam, Ben, Bjorn, David, Kees en Michael.

CLUES

Op de plaats van het misdrijf zijn de volgende sporen gevonden: een paar rode haren, een diskette, een cassettebandje, een Mortal Kombat-shirt, een pakje shag en een CD-i. Verder is opvallend dat tijdens het eerste verhoor alle verdachten zich opvallend verdacht gedroegen.

ALIBI'S

Op de vraag naar een alibi gaven de verdachten tijdens een kruisverhoor dat de volgende dag werd afgenomen de volgende antwoorden:

UITSLAG VULVORMPUZZELTJE

Cesar Koot uit Zoetermeer dacht dat er 47 keer POWERKID in het vormvulpuzzeltje kon worden ingevuld. Goed gedacht en door onze nep-notaris uit de grote stapel gevestigd. Dus werd Cesar ontvangen in Virgins Amsterdamse Megastore.

Nadat de zenuwen bedwongen waren viel zijn keus op Pop & Twinbee, Super Ghouls & Ghosts, Mortal Kombat, Streetfighter 2 Turbo en Lost Vikings. Namens Power Unlimited en Cesar wordt Virgin bij deze nog eens flink bedankt.



Op de foto v.l.n.r. Ruud Brouwer (Virgin), een blinkende Cesar, onze Adam en Gertjan Fortuin (Virgin).

Zometeen word je een inspecteur van politie die een zeer ernstig misdrijf moet oplossen. Je kunt de schuldige vinden door aan te tonen dat 5 van de 6 verdachten een geldig alibi hebben. Logisch redeneren, nauwkeurig lezen en een achterdochtige houding zullen hierbij je belangrijkste hulpmiddelen zijn. Let goed op mogelijke clues in de rest van het blad. Vooral per-



KEES:

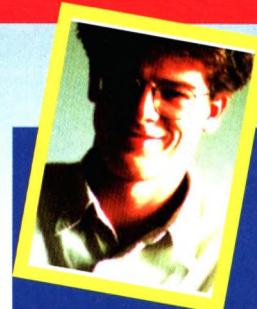
"Fok man, ik had gisteravond een wedstrijd tegen de straatvechters van nummer twee, om zeven uur. Sta ik me om te kleden, merk ik dat m'n favoriete vechtshirt pleite is. Kom ik, een kwartier later dan afgesproken, opdagen in een Yoshi-overhemd (je moet toch wat), lachen ze me zo uit dat ik zo kwaad word dat ik in één keer hun eindbaas te grazen neem. Wat zeg je? Diefstal? Wat is dat voor spel?"

soonlijke achtergrondinformatie, zoals de gegevens van het testteam, is een dader vaak fataal.



MICHAEL:

"Yo, vraag maar gerust. Gisteravond? Toen was ik naar een auditie voor de rol van Judge Dredd. Maar ik was niet echt in vorm. Weet je, ik heb gewoon altijd muziek nodig om mezelf een beetje op te peppen, maar de een of andere klojo had de tape uit m'n walkman gehaald. Ik dus met zo'n smoel om een uur of zeven auditie doen, worden ze dolenthousiast. Stelletje mafkezen."



ADAM:

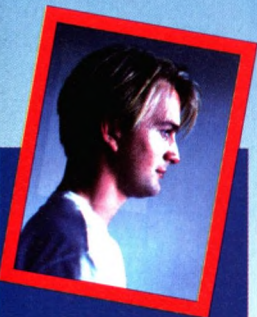
"Ik had gisteren om 7 uur een date met m'n vriendin. Daarom ging ik om half zeven weg, maar ik was na vijf minuten al terug omdat ik m'n kam vergeten was. Daardoor kwam ik wel iets te laat op m'n afspraak, maar m'n haar zat tenminste goed."

NIET?

WIE HEEFT GELOGEN?

Dat is alles wat tot nu toe bekend is: 6 verdachten, 6 voorwerpen en 6 verklaringen. Maar één van de verdachten heeft gelogen en stiekem het hoofdprijspel uit de kluis gehaald. Vertel ons wie dat is, zodat we alsnog een hoofdprijs kunnen uitreiken. De beloning: het gestolen spel of een ander spel naar keuze uit de Compendium-winkel. Schrijf de naam van de dader op een briefkaart en stuur die vóór 20 november naar:

Power Unlimited
(mysterie)
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam



BJORN:
"Gisteren heb ik vanaf tien voor zeven tijd zitten te verspillen door me rot te zoeken naar de interactieve Zelda, maar ik kon het ding nergens vinden. Gelukkig zijn die nieuwe apparaten zo tof dat je er ook zonder plaatje best een avondje zoet mee bent. Nee, ik dacht niet dat ik gisteravond in de kluis ben geweest."



DAVID:
"Ik heb de hele avond met m'n nieuwe vluchtsimulator gespeeld, gewoon bij mij thuis. Ik ging trouwens al om half zes naar huis, want er waren een paar van m'n teksten zoekgeraakt. Thuis heb ik de back-up ervan naar het kantoor gemodemt. Nee, ik weet verder van niets."



BEN:
"Gisteren wilde ik uiterlijk om half zeven naar huis omdat ik op tijd thuis wilde zijn voor de laatste aflevering van Star Trek, die om 7 uur begon. Ik ging echter al om kwart over zes weg omdat ik niks meer te roken had en daarom nog even bij de avondwinkel wat shag wilde halen. Nee, ik ben geen moment in de buurt van de kluis geweest."

POWER UNLIMITED

All systems go!

Wilt ú adverteren?

BEL NU:
Veronique Oudkerk
telefoon 08389 - 13359
of 06 - 52947208

OF BEL:
Elma Klein
telefoon 030 - 5102451

BEL NU

PC DISCOUNT

Eéndaagse regionale computer-koopjesbeurzen
Voor hobbyist en zakelijke gebruiker
PC / Amiga / Atari / MIDI / Games
Hardware, Software en Supplies tegen de allerlaagste prijzen

Wij komen bij u in de buurt op:
Zaterdag van 10.00 tot 17.00 uur

| 6 november | Zuid-Holland | Sporthal Bras - Delft |
|----------------|-----------------|--------------------------------|
| 4 december | Gelderland | Jan Massinkhal - Nijmegen |
| 11 december | Flevoland | Sporthal Centerpoint - Almere |
| 1994 | | |
| 8 januari | Noord-Holland | Imberna Sportcentre - Haarlem |
| 15 januari | Gelderland | Americahal - Apeldoorn |
| 5 maart | Noord-Brabant | Stadssporthal - Tilburg |
| 12 maart | Limburg | Evenem. centrum 't Ven - Venlo |
| 19 maart | Overijssel | Twentehallen - Enschede |
| 7 mei | Zuid-Holland | Houtrusthallen - Den Haag |
| 3 september | Zeeland | Zeelandhallen - Goes |
| 10 september | Overijssel | Twentehallen - Enschede |
| 8 oktober | Noord-Nederland | Pr. Bernhardhoeve - Zd. Laren |
| 22 oktober | Zuid-Holland | Groenordhallen - Leiden |
| 29 oktober | Noord-Brabant | Brabanthallen - Den Bosch |
| 5 november | Zuid-Holland | Sporthal Bras - Delft |
| 3 december | Gelderland | Jan Massinkhal - Nijmegen |
| 10 december | Flevoland | Sporthal Centerpoint - Almere |
| 7 januari 1995 | Noord-Holland | Imberna Sportcentre - Haarlem |

Voor informatie, aanmeldingen, kaartverkoop en abonnement op de beurzen:
Computercreatief
Postbus 142 • 5500 AC Veldhoven • tel. 040-430141 • fax 040-464611
STICHTING AKTIEF EN CREATIEF COMPUTERGEBRUIK

Wat dacht je van een gratis

Bel GRATIS!

06-090

Dit gratis 06-nummer is nog maar het begin van wat je te wachten staat als abonnee op Power Unlimited. Want nu krijg je ook nog eens 25% korting op de abonnementsprijs. Da's elke vierde Power Unlimited gratis, voor niets. Je koopt hem toch elke maand, dan kan je maar beter zorgen dat je Power Unlimited steeds als eerste in huis hebt. Bellen dus.

Een abonnement op Power Unlimited is al veel voordeliger dan in de winkel kopen. En nu helemaal. Want op de normale abonnementsprijs van f 49,50 krijg je nu het eerste jaar een korting van f 12,50. Dat is mooi verdiend. Maar het allermooiste is: een heel jaar lang heb je als eerste Power Unlimited in huis. Ben je volledig op de hoogte van het laatste nieuws in game-land. Ken je de slimste tips en trucs en weet je wat deskundigen vinden van de nieuwste games.

En door te gaan met een jaar lang

nummer om mee te beginnen!

9666

Dagelijks van 9.00 tot 20.30 uur, ook op zaterdag en zondag

Wil je abonnee worden op Power Unlimited, dan hoef je niet moeilijk te doen. Bel gratis 06-0996606 en alles komt voor elkaar. Je betaalt pas als je de acceptgiro hebt ontvangen. Je kan natuurlijk ook de bon invullen en aan ons opsturen. Een postzegel is niet nodig. Waar wacht je nog op?

25% korting

Word nu abonnee op

nieuw

POWER UNLIMITED

All systems go!

Ik abonneer mij tot wederopzegging op Power Unlimited. Het eerste jaar betaal ik maar f 37,- in plaats van f 49,50.

Ik wacht met betaling op uw acceptgiro. Power Unlimited verschijnt 11 x per jaar en kost f 4,50 per nummer. Prijswijzigingen voorbehouden. Deze aanbieding is geldig tot 3 maanden na datering van dit nummer. Stuur deze bon in een envelop zonder postzegel aan: Power Unlimited, Antwoordnummer 50.300, 2000 VK Haarlem. Woon je in België? Stuur dan de bon naar: Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen. Telefoon: 03/247.45.11. Een abonnement kost je 1.045 BF.

Naam: _____

Adres: _____

Postcode: _____

Plaats: _____

Telefoon: _____

0001AAD1

Ik ben al een poosje op zoek naar een kruiswoordpuzzel voor op de Amiga 500 zoals op de C64 was. A. Tempelaar, tel. 078 - 102806. Vergoeding mogelijk.

Te ruil: NES spellen: Batman 2, Return Of The Joker, Megaman 1, Zelda 1, Zelda 2, Bart vs The Spacemutants, Timelord en Marble Madness. Ik verkoop ze ook voor f 65,- per stuk. Alleen Batman 2 kost f 80,-. Tel. 04936 - 92666 Asten (NB) vragen naar Wim.

Ik zou graag een MegaDrivespel Ecco De Dolfijn willen ruilen tegen de MegaDrivespel Lemmings. Interessant? Bel Jon Paul: 040 - 574315. Te koop: 2 Sega MegaDrivespellen: The Terminator, Outrun 2019. Vr.pr. per stuk f 75,-. Tel. 013 - 704134.

Te ruil: A Boy And His Blob (NES) tegen een spel op the Game Gear (alles behalve Sonic 1 en 2). Te ruil: Sonic 1 (game gear) tegen een andere van hetzelfde systeem. Te koop: Double Dragon 2, Turtles 1, Blades of Steel 1, Batman 1, Ikari warriors, Gradius (NES). Tom van Engeland, tel. 011.543118 (België).

Te koop: diverse spelletjes voor de Sega 16-bit (w.o. Micro Machines en Road Rash II). In prima staat verkerend en uitgespeeld. Prijs: tussen f 50,- en f 100,- per stuk. Bas Siewertsen, 050 - 254976. Game Boy te koop met 5 spellen: Tetris, Super Ma-

lets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**. Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.

- Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
 2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.

Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

**STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED
POWERSALES)
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM**

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIELE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Veronique Oudkerk (fax: 08389 - 13644) voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

rio, Load Runner, Blades Of Steel en Fortress Of Fear. Met battery pack. Spellens ook los te koop. Alles in 1 f 275,-, tel. 076 - 611715.

Wie wil er met mij een Sega Megadrive met 2 joypads, 6 spellen: Sonic, World Cup Italia '90, Super Hang On, Columns, Quackshot en Dick Tracy, 3 Nederlandse en 3 Engelse Sega boekjes, Amerikaanse spel kaarten, Mega CD doosje + spel kaarten, posters (Sega helemaal ingepakt in originele doos + handleiding) ruilen voor een Super Nintendo met een paar spelletjes (minimaal 3), interesse bellen naar: Stephan Kusters, tel.

010 - 4850521 (tussen 17.00 en 20.00 uur).

Ik wil Super Mario Paint voor de SNES ruilen voor de Action Replay Of Game Genie voor de SNES, ik verkoop hem voor f 120,-, tel. 01725 - 73395. Jeroen Vijfhuizen, Nieuwkoop.

Te koop of te ruil: Double Dragon III voor de Mega Drive. Paul Samon, van Middelhovenstraat 63, 4571 AB AXEL.

Te koop: Gameboy spel Navy Seals, prijs: nieuw f 100,-, nu f 50,-. Te koop: Nintendo spel Mario Bros 2 en Double Dragon 2, prijs f 65,- p.st., samen f 120,-. Gevraagd: Super Nintendo (eventueel met SMW) tel, 078 - 412713

(vragen naar Marco). Ruilen: Double Dragon en R Type voor Gameboy voor 2 of 1 leuk spel van de Gameboy. Bel naar 05146 - 4835.

Te koop: Streef Fighter 2 voor Snes Bubble en Bobbie voor Master System. Silvan Schreuder, 02518 - 50470.

Te koop of te ruil: De Gameboy spellen Balloon Kid en Burai Fighter De Luxe. Te koop: allebei f 75,-. Te ruil: het liefst Marioland 2, Tiny Toons, Loony Tunes, enz. Joost Folkers, 02155-10045.

Ik wil Marioland voor de Gameboy ruilen voor een ander leuk Gameboyspel. Bel me: 035 - 854729 en vraag naar Jasper.

Te koop: Nintendo NES + 7 spellen + Zapper + spellendoos voor f 400,-, tel. 070 - 3234610 (na 12.00 uur).

Te koop aangeboden voor de Gameboy: Hook, Choplifter II, Super Kick-off. Steven Verkaart, tel. 01642 - 3248.

Te koop: Gamegear + Adapter en opbergtas en de spellen Sonic + Super Mon. GP II i.z.g.st. Prijs f 225,-. Tel. 02155 - 22892 in Soest.

Te koop: Starwing (Snes): f 75,- of ruilen voor F-1 Exhaust Heat, F1 Roc of Striker. Tel. 072 - 111007.

Te koop: Super Nintendo spellen Alien III + een converter en Street Fighter II ook nog 4 Atari Lynx

spellen f 30,- per stuk allemaal nieuw in doos en verpakking, tel. 05246 - 2051.

Ik wou de spellen Punch Out voor f 50,-, Super Contra voor f 60,-, Turtles 1 voor f 30,- en Break Treu voor f 40,- verkopen. Bellen tussen 16.00 en 18.00 naar Feiko Witteveen, tel. 02153 - 13353.

Te koop: Nintendo, Mario 1 + Duck Hunt en 2 controllers voor Nederlands en Amerikaanse spelletjes, prijs f 100,-, tel. 08334 - 71052.

Te koop: Nintendo + 7 spellen Mario 1 en 3, Turtles, Skate Or Die, Zelda II, Chip And Dale, Duck Tales, f 520,-, tel. 079-417845 (Martin-Frauenfelder).

Ik wil ruilen: Mijn Double Dragon 3 of Ecco The Dolphin (Sega 16-bit) tegen jouw Rolo To The Rescue of Quackshot. Taco, tel. 036 - 5336255.

Te koop: Lemmings voor de Super Nintendo, van f 199,- nu f 100,-, tel. 05120 - 21856.

Te koop: Segamaster System 2 met 8 spelletjes o.a. Sonic 1 en 2, Asterix, Castle Of Illusion. Jeroen van Beusekom, tel. 030 -203451.

Te koop: Streetfighter II en Zelda III (de Amerikaanse versie van Zelda) voor de Snes. SF II f 60,- en Zelda f 90,-. Tel. 08370 - 20027.

Te koop: Nintendo 8-bit met 25 spellen (Amerikaans en Nederlands), Zapper en 2 controllers voor f 299,-. Tel. 08360 - 32316.

DE NIEUWSTE GAMES VAN JAMES

MORTAL KOMBAT TE KOOP;
SEGA Magadrive f 169,-
Nintendo 16-bit f 179,-
Gameboy f 99,-



GAMES TE KOOP

Speciaal voor de Videoland Games Club leden hebben we een paar fantastische games geselecteerd, die je bij Videoland kunt bestellen op vertoon van je Videoland Games Club Card. Binnen 7 dagen kun je je favoriete game dan bij Videoland ophalen.

Ben je nog geen lid van de Videoland Games Club, dan zijn onderstaande aanbiedingen vast een goede reden om lid te worden, want deze aanbiedingen gelden alleen voor de Videoland Games Club leden en zolang de voorraad strekt!

MORTAL KOMBAT



BATTLETOADS

NINTENDO 8-BIT

Een van de leukste vecht-games die ooit voor je 8-bit Nintendo is gemaakt, zeker als je met zijn tweeën speelt!!!

Adviesprijs: f 139,00

Videoland Games Club leden:

f 49,00

SIMPSONS 2

NINTENDO 8-BIT

Bart is terug en zet de hele wereld op stelten!!!

Adviesprijs: f 129,00

Videoland Games Club leden:

f 59,00



TINY TOON ADVENTURES

Een ongelooflijk leuk game voor een ongelooflijk lage prijs!!!

Adviesprijs: f 139,00

Videoland Games Club leden:

f 89,00

SEGA MEGA DRIVE

TAZ-MANIA

Zet je schrap voor TAZ-MANIA en help Taz gevaarlijke chauffeurs en valkuilen te ontwijken.

Zoek naar verborgen levels en vang die Kiwi's in dit dolkomische spel!!!

Adviesprijs: f 159,00

f 149,00



SUPER NINTENDO

NINTENDO 8-BIT

RAMPART

De klassieker uit de speelhallen voor een "Ramp" prijs!!!

Adviesprijs: f 129,00

Videoland Games Club leden:

f 49,00

SUPER STAR WARS

Vecht mee met Luke, Han en Chewbacca in hun moedige strijd tegen de gevaarlijke Darth Vader en zijn leger.

Adviesprijs: f 189,00

Videoland Games Club leden:

f 159,00



GAMEBOY

TAZ-MANIA

Taz, het grootste feest-beest, is zijn familie kwijt en moet door jungles, woestijnen, mijnen en grotten om ze terug te vinden.

Adviesprijs: f 89,00

Videoland Games Club leden:

(te koop vanaf 4 november)

f 84,00

JOE & MAC

Laat Joe and Mac je mee terug nemen naar de Oertijd.

Adviesprijs: f 89,00

Videoland Games Club leden:

f 59,00

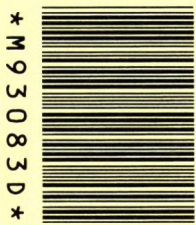
GAMEBOY

NOG GEEN LID?



Schrijf je dan snel in en tegen inlevering van deze bon huur je dan meteen de 2^e videogame GRATIS voor 1 dag

Niet geldig in combinatie met andere aanbiedingen en geldig van 1 t/m 30 november 1993. Voor de exclusief reeks geldt de gebruikelijke toeslag.



CAPRIATI TENNIS

SEGA MEGA DRIVE

Het beste Tennis game voor je Mega Drive voor de laagste prijs!!!

Adviesprijs: f 139,00

Videoland Games Club leden:

f 89,00

VIDEOLAND

HEEL NEDERLAND HUURT BIJ VIDEOLAND!

Videofilms, videogames, CD-i & apparatuur!

GRATIS TALKMATE ALS JE TUSSEN DE 12 EN 18 BENT EN EEN GIRO-OF EASY BLUE REKENING OPENT



Als je 12 jaar of ouder bent en jonger dan 18 en nu voor het eerst een betaalrekening opent, krijg je de Talkmate cadeau: de ingenieuze vertaalcomputer van de Postbank.

De Talkmate kent zo'n 3.300 woorden in maar liefst zes talen! Dit is slechts een voorbeeld van wat hij kan, want de Talkmate is er helemaal voor jouw gemak.

Net als de girorekening en de Easy Blue Rekening. Hiermee kun je makkelijk al je geldzaken regelen.

Als je de antwoordkaart op deze advertentie opstuurt, krijg je de

folder "Giroblauw past bij jou" thuisgestuurd. Hierin staat alles over de Talkmate, de girorekening en de Easy Blue Rekening.

Je komt er dan snel achter welke rekening voor jou het meest geschikt is. En er staat precies in hoe je een girorekening of een Easy Blue Rekening opent.

Het kan dat iemand je met de antwoordkaart is voor geweest. Ga dan even langs het postkantoor voor de folder. Of bel gratis 06-0400.

GIROBLAUW PAST BIJ JOU. POSTBANK



HUISWERK AF?

EN GEEN BIT TE VEEL, HOOR

Het vervelende van die computerspellen is dat zo duur zijn dat alleen heel rijke mensen er net zo veel van kunnen kopen als een beetje verslaafde nodig heeft. Als het even tegen zit, ben je na een maand aan het eind van je dikke honderd piek aan avontuur. Met één hand op je rug en één oog dicht slacht je al het tegenstribbelend ongedierte af, haal je alle bonussen binnen die er te verdienen zijn en heb je een score met zo veel nullen voor de komma dat je zou willen dat het guldens op je spaarrekening waren. Dus toen ik hoorde van een obscuur winkeltje waar je verzamelcassettes kon kopen met tweehonderd spelletjes voor de prijs van twee, kon ik het eerst niet geloven. **Voor zo weinig geld voor jaren van het gezeur af? Kan nooit!**

Had ik het daar maar bij gelaten. Bij thuiskomst bleken er inderdaad tweehonderd op te staan: twintig Galaxians (weet je nog wel, oudje), een stuk of tien Tetrussen, een goede handvol van die dingen waar je drie fruiten of diamanten op een rijtje moet krijgen, en nog een rijk assortiment aan stukjes Mario, die dan bovendien het eeuwige leven had, zodat er geen eind aan kwam. Dus na een week begon het weer van voor af aan: "Hee pa..."

"Jaaahhh..." "Weet je wat ik nodig heb?"

"Ja, een goed pak slaag en zo veel strafwerk van school dat je de komende drie maanden alleen nog maar tijd heb om te eten en te slapen. Heb ik eindelijk rust." "Zestien bits. Of eigenlijk tweeëndertig." Op mijn snedige antwoorden gaat hij al niet meer in. Meteen ter zaken komen, luidt nu zijn devies. Het mijne ook: "Nee."

Waarna de aanval wordt ingezet met een uitgebreide uitleg van de enorme voordelen van een zootje bits extra - ik wou dat-ie al zijn huiswerk zo goed deed. "Nee, te duur."

"Maar dan verkopen we toch dat ding dat ik nou heb en alle spelletjes en van dat geld..." Waarna ik een lange uitleg geef waarom dat financieel niet aantrekkelijk is en dat dat bakkie nog een hele tijd in huis moet blijven, in ieder geval tot...

Had ik me daar bijna versproken. Maar als ik toegeef dat ik dat ding op zijn minst in huis wil houden tot ik Boulder Dash helemaal tot het eind kan uitspelen, kan ik het natuurlijk wel schudden.

Boft hij nog, want ik ben al in het vijfde en laatste land.



Chris Sprangers mag zich graag beroemen op modern ouderschap, maar 'het huiswerk moet wel eerst af.' Na lang aandringen van zoonlief staat er nu een heuse spelcomputer in huize Sprangers...

**CHRIS
SPRANGERS**

**VOLGENDE
MAAND**

**KORTE
DAGEN**

**LANGE
NACHTEN**

VERLANGLIJST

FEESTDAGEN

**Verschiint per
1 december 1993**



HOCUS...

POCUS...

PILATUS...

SUPER MARIO
ALL STARS



NOW YOU'RE PLAYING WITH SUPER POWER.