



# POWER



## de 75ste!

# UNIVERSITEIT

HET GROOTSTE MAGAZINE VAN DE BENELUXE



- Blade
- Diablo 2
- The Sims
- F1 2000
- Rollcage 2
- Soldier of Fortune
- House of the Dead 2
- Star Trek: Hidden Evil
- Interstate '82
- Rally Masters
- Imperium Galactica 2

# Resident Evil 3



# SOUL FIGHTER 2

魂



# SLECHTS ÉÉN SPEL KAN LATEN ZIEN WAT DREAMCAST BIJDT!

SOUL FIGHTER IS EEN REAL-TIME 3D BEAT-EM-UP GAME IN EEN MIDDELEEUWSE OMGEVING. IN SOUL FIGHTER KUN JE KIEZEN UIT EEN ARCADE MODE OF ADVENTURE MODE. KRUIP IN DE HUD VAN ÉÉN VAN DE DRIE HOOFDPERSONEN, IEDER MET ZIJN EIGEN STERKTES EN ZWAKHEDEN. MET MEER DAN 100 VERSCHILLENDE BEWEGINGEN MOET JE 44 HALF-MENS/HALF-BEEST TEGENSTANDERS VERNIETIGEN IN 5 VERSCHILLENDE WERELDEN ONDERVERDEELD IN 12 LEVELS.

BEVREID GOMAR EN JIJ WORDT DE NIEUWE MIDDELEEUWSE VECHTKONING!

## SOUL FIGHTER - BEDACHT VOOR Dreamcast™

DEZE COLLAGE MAAKT GEBRUIK VAN SCREENSHOTS DIE MINDER DAN 1% VAN SOUL FIGHTER LATEN ZIEN!

© 1999 TLC Multimedia Inc., and its affiliates and licensors, and © TOKA S.a.r.l. 1999. Under license from playgroup interactive limited. All rights reserved. Mindscape is a trademark of TLC Multimedia Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

**Hoofredacteur**

Mark Friederichs

**Eindredacteur**

Ed Wiggemans

**Redactie**

Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Ruben Heere, Jan Meyroos, Andreas Urhahn

**Redactie-assistente**

Sandra van Herwerden  
020-4875346  
ma t/m do 09.00 - 17.00 uur

**Redactie-adres**

Power Unlimited  
Postbus 9805  
1006 AM AMSTERDAM

**Internet**

www.powerweb.nl  
power@bpa.nl

**Vormgeving**

EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marie-José Reuwer, Marieke Bausch, Elaine van Weelden.

**Illustraties**

Angel & Ice TBH-Q, Aryn

**Marketing**

Sylvia Castellijn (marketing manager), Joost van den Berg (marketing assistent, 020 - 4875366) Patricia Koldewijn (bladmanager, 020-4875471)

**Uitgever**

Jacqueline Lampe

**Advertenties**

Reserveringen en aanleveren materiaal: Sonja Francois 020-4875532  
Verkoop binnendienst: Janet Robben, tel. 020-4875450  
Accountmanager: Ronald Bouwman, tel. 020-4875407, fax 020-4875708  
Salesmanager: Frits Duffie

**International Advertising Sales Representation**

www.globalreps.com  
USA: tel. 1 415 249 1620,  
fax 1 415 249 1630  
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638,  
fax 44 207 316 9774

**Druk**

Roto Smeets Utrecht

**SERVICE & INFORMATIE**

**Klantenservice**

023-5566605, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

**Abonnementen**

Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomscadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00 - 17.00 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 mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

**Abonnementprijs**

f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer), of Bfr. 1380. Prijswijzigingen voorbehouden.

**België**

Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233. Klantenservice Mediaaxis 02-7762844.

**Wet op persoonsregistratie**

Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

**Losse nummers**

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

**Reeds verschenen nummers**

Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaaxis (02-27762844).

# F1 2000

Ga maar vast sparen want F1 2000 wordt het helemaal. Zowel de PSX- als de PC-versie, die totaal van elkaar verschillen, zijn zeer realistisch, hebben alle rijders van het seizoen 2000 en een ijzersterke gameplay. Volgens J.J. de beste F1-game aller tijden.



14



# Planescape Torment

Verplichte kost voor liefhebbers van hardcore AD&D, Diablo en Baldurs Gate. Planescape Torment is een zeer originele en subliem in elkaar stekende RPG met een goed verhaal en een macabere sfeer.



32

**Vanwege het afscheid van Kees deze maand geen nieuws van 'De redactie'. Ons PU-test-team was zo aangeslagen door het nieuws dat ze niet in staat waren om hun maandelijkse portie onzin naar ons te mailen.**

# De Redactie



Bjørn



J.J.



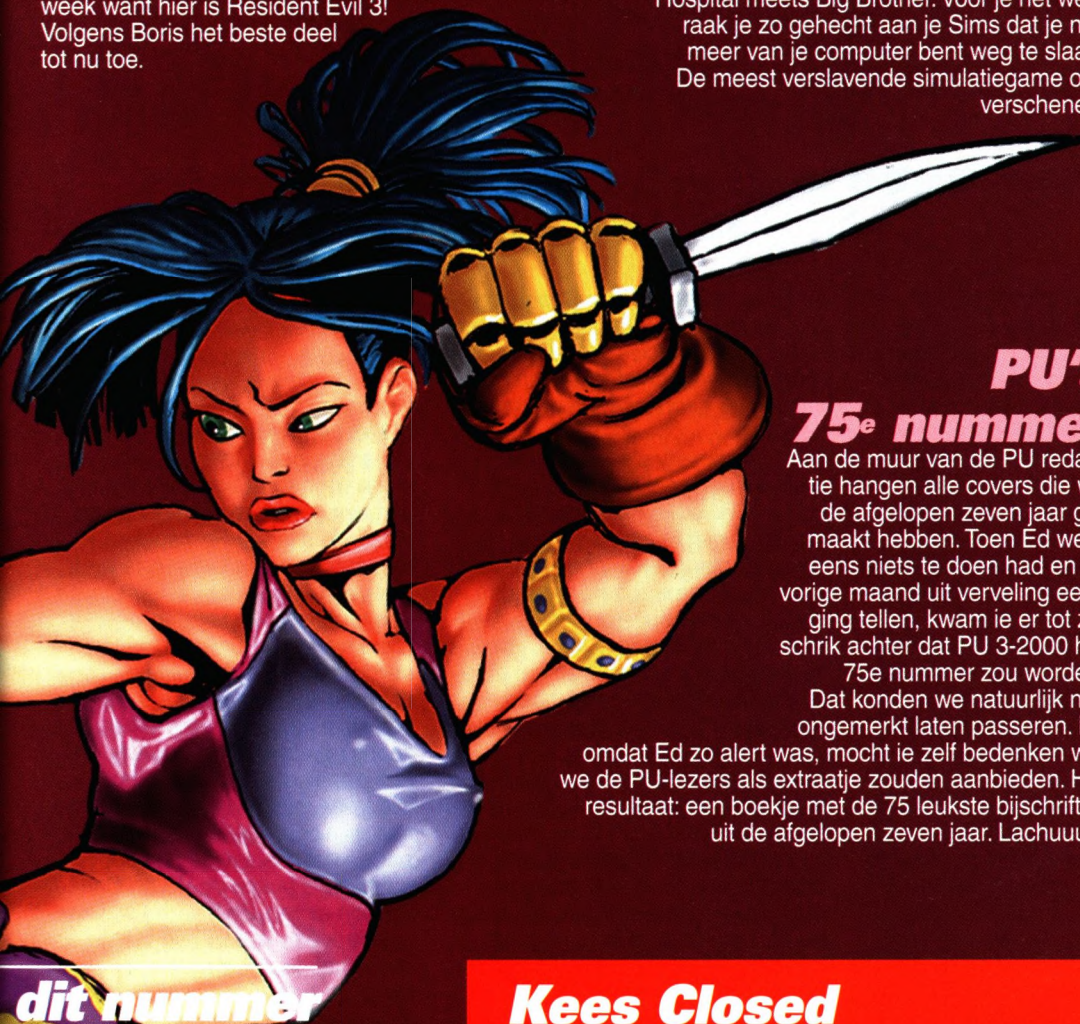
Skate



Ed

## Cover-Item

Sluit je ramen, vergrendel je deur en zorg dat er genoeg te eten is voor een week want hier is Resident Evil 3! Volgens Boris het beste deel tot nu toe.



## The Sims 43

Sim City meets Tamagotchi meets Theme Hospital meets Big Brother. Voor je het weet raak je zo gehecht aan je Sims dat je niet meer van je computer bent weg te slaan. De meest verslavende simulatiegame ooit verschenen!

## PC CD-ROM

Blade	16
Devil Inside	21
Diablo 2	26
Evolva	18
F1 2000	14
Imperium Galactica 2	50
Interstate '82	56
KISS	29
Le Mans 24 Hours	34
Planescape Torment	32
Rally Masters	24
Ready 2 Rumble	46
Simon The Sorcerer	20
Sims, The	43
Soldier Of Fortune	17
Star Trek: Hidden Evil	37
Thief 2	28
Time Machine, The	19

## PU's

### 75e nummer

Aan de muur van de PU redactie hangen alle covers die we de afgelopen zeven jaar gemaakt hebben. Toen Ed weer eens niets te doen had en ze vorige maand uit verveling eens ging tellen, kwam ie er tot z'n schrik achter dat PU 3-2000 het 75e nummer zou worden!

Dat konden we natuurlijk niet ongemerkt laten passeren. En omdat Ed zo alert was, mocht ie zelf bedenken wat we de PU-lezers als extraatje zouden aanbieden. Het resultaat: een boekje met de 75 leukste bijschriften uit de afgelopen zeven jaar. Lachuuuh!

## PlayStation

Ace Combat 3	39
Amerzone	60
Eagle One	41
Ehrgeiz	40
F1 2000	14
NBA Live 2000	59
NHL FaceOff 2000	61
Ready 2 Rumble	46
Resident Evil 3	30
Rollcage Stage 2	23
Suikoden 2	38
Warpath Jurassic Park	59

## Dreamcast

House Of The Dead 2	35
Ready 2 Rumble	46
Slave Zero	52
Snow Surfers	61
Soul Fighter	42
Tokyo Highway Challenge	59

## Nintendo 64

Gauntlet Legends	53
Paperboy	61
Ready 2 Rumble	46

## Game Boy Color

Bounced	60
Mickey's Racing Adventure	58
Ready 2 Rumble	46
Star Wars Racer	58

## NeoGeo Pocket Color

Biomotor Unitron	58
Dark Arms	60

## dit nummer

### Kees Closed

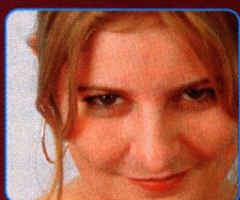
Oplettende lezers zal het al zijn opgevallen; onze beat'em up specialist Kees heeft de laatste maanden niets meer voor de PU geschreven. Tja, dat krijg je als je succesvol wordt in de muziek-business. Als manager van o.a. Postmen, Extinxe en DefRhymz scoort hij hits aan de lopende band waardoor er steeds minder tijd overblijft om achter de spelcomputer te kruipen.

Vandaar dat Kees heeft besloten zich helemaal te concentreren op z'n muzikale carrière en te stoppen met het testen van games voor de PU. Kees, het succes is je van harte gegund maar je kennis van vechtsporten en je typische PU-humor (chop, chop, daar rolt weer een kop) die je vanaf het allereerste nummer ten toon spreidde, zullen wij en alle trouwe PU-lezers zeer gaan missen.

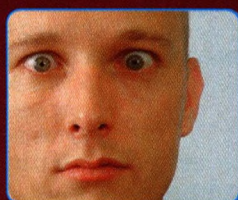
We zullen je muzikale successen natuurlijk op de voet blijven volgen, ennuh, mocht je ooit genoeg krijgen van champagne, kaviaar, limo's en mooie meiden, dan kan je altijd weer bij ons terugkomen. Kees, het ga je goed!



Yo Post 6 PowerNieuws 8 Top 10 12 PowerTools 44 Powerweb Update 55 Eeuwig Leven 63 Power Sales 70 De Qwifz 74



Sara



Thomas



Dre



Boris



Ruben



Jan

## PU PRIVÉ

Hallo daar. Wat ik me nu al een tijdje afvraag is: op wat voor manier werken jullie nu eigenlijk? Ik bedoel, kunnen jullie nou niet eens aan de lezers van jullie blad vertellen hoe jullie daar allemaal de dag doorbrengen? Zoals: hoeveel tijd jullie besteden aan het testen van de games, of jullie daar geen vierkante ogen van krijgen, wat jullie eigenlijk in jullie vrije tijd doen, en of er wel eens uitstapjes gemaakt worden? Kortom, ik ben er gewoon benieuwd naar hoe het er aan toegaat op jullie redactie.

Jan Hoogewerf (dus GEEN Jack!!!)

*We halen op de redactie voornamelijk onze slaap in.*

## BIG MAC

Ik zal me eerst even kort introduceren. Ludwig, 31 met een zoon (Jason) van 10. Gamer sinds 1980-something. In the house: Nintendo 64 (Ikke), PSX (Jason), een hoop oude rommel en niet te vergeten meerdere Macintoshes. En waarom nu deze brief? Elke maand kijk ik in PU en nevernooitniet zie ik een Macintosh game recensie. Tot het januari nummer. Zo-

**Zoals jullie inmiddels weten, belooft de PU-redactie ieder nummer de leukste, interessantste, slimste of gewoon idiottste ingezonden brief/e-mail met een prijs.**

**De schrijver/schrijfster van de Brief van de Maand ontvangt een spel naar keuze. Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar: Power Unlimited, YO! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.**

waar, een Mac-recensie, en wel één kolommetje met daarin PitDroids, gedeeld met een PC-review! Hoera, gefeliciteerd. Doen we dat nu vaker? Ik weet niet hoeveel Mac-users ook gamers zijn, maar één paginaatje per maand kan er toch wel af? Groeten.

Ludwig

*Er komen helaas verschrikkelijk weinig Mac-games uit. De reden is dat er zeer weinig Macintoshes bij de mensen thuis staan (het merendeel van de Macintoshes wordt bedrijfsmatig gebruikt). Gamesfabrikanten gaan er daarom vanuit dat er van een Mac-game nooit veel exemplaren verkocht zullen worden. Daar valt dus weinig aan te verdienen.*

## ZIELIG PENTIUMPJE

Ik heb weer eens geen ene flikker te doen, want wat voor spellen kan ik nu op mijn P200 draaien? Ik begin dit toch echt zwaar anaal te vinden. Lees ik het verslag over Nocturne waarbij een P400 aanbevolen wordt, nou sorry, dit maakt mij echt ziek. Het enige wat ik nog op mijn computer kan doen, is wat porno downloaden van internet. Maar dat duurt ook niet lang, want als mijn ouders de telefoonrekening zien, kan ik wel inpakken. Het enige redelijk toffe spel dat ik kan draaien, is Half-Life. Dat is tenminste een spel dat je nog op een P166, en zelfs op een P133 kan draaien. En dan kun je er ook nog eens een stuk of 1000 mods voor krijgen. Spellens zoals Nocturne zullen nooit echt een succes worden, omdat ik maar weinig jongetjes ken die een P400 hebben. Oh ja, weten jullie misschien wanneer ze kabel gaan aanleggen in Houten?

Mazzels, Robbert, Houten

*Ongeveer tegelijk met de riolering.*

## LID PIKT HET NIET

Ha die beste luitjes van de PU redactie. Ik ben very pissed off. Ik heb namelijk net de nieuwe PU in mijn bus gekregen. Ik sla het blad open, zie direkt nieuwe veranderingen en denk cool, het blad is nog beter geworden dan het al was. Maar ik kijk natuurlijk meteen bij Theme Park World, en wat zie ik tot mijn grote schrik: geen cijfers meer voor graphics, geluid, originaliteit en speelbaarheid. Ik denk: vast een

foutje en ik kijk bij Rally Championship Edition 2000. Tot mijn grote verbazing zie ik precies hetzelfde, namelijk wel het gemiddelde van het spel, maar geen cijfers voor graphics enz.

Daar ben ik very pissed off over, want als een spel bijvoorbeeld verschrikkelijk lelijke graphics heeft, is dat soms niet te zien aan de screenshots. Jullie kunnen het wel als minpunt erbij zetten, maar dan weet ik nog niet hoe erg het is. Als er geen verandering in komt, dan kunnen jullie erop rekenen dat jullie sowieso een lid minder hebben, want dit pik ik niet. Als het niet veranderd wordt, ben ik weg. Als jullie me willen houden als PULid, MOET het veranderd zijn met ingang van PU 2000 nr.2, en reken er op dat er meer PU lezers pissed off over zijn. Ik wil dan ook graag bericht terug, en als jullie net zo lui zijn als Michael Dijkstra in PU 1 2000, dan ben ik sowieso pleite en ben ik geen abonnee meer!!!! De groeten.

René (the pissed off man) Euverman, Mariënborg

*Originaliteit: 8,2 Humor: 2,5 Brutaliteit: 9,2 Schrijfstijl: 6,2. Totaalscore: 6,5*

## FF VIII IS WÈL GOED!

Wij willen effu reageren op die zeikerd van een Lokman uit de eerste PU van 2000. Hoe kun je FFVIII nou zo afzeiken? IDIOOT!!!! Wij vinden die 9.5 wel terecht, en we zullen je vertellen waarom.

Ten eerste is het spel zo uitgebreid dat het wel op 4 CD's moet staan. Ten tweede heeft FFVIII een superverhaal dat je maar in weinig films tegenkomt. Daarnaast doe je er wel wat langer over dan een miezerig k\*tfilmpje.

Boris is niet zo gek om het een 9.5 te geven, jij bent zo gek om deze game af te zeiken. Dus ga jij maar lekker bij je oma van 89 met brillenglazen van tig meter dikte zitten, en ga daar maar lekker Bambi kijken, want dat is 'toch veeeeel leuker'. We willen ook nog even kwijt dat de nieuwe look van de PU en het Powerweb superstrak zijn. Met vriendelijke groeten (niet aan Lokman).

Jan V. en Frank T.

*Ed vertelde dat hij Bambi nu vier keer heeft gezien en het is inmiddels z'n lievelingsfilm. Als*

*Bambi's moeder wordt neergeschoten heeft ie 't elke keer weer te kwaad.*

## LUCASARTS SUCKS

Ik heb een week geleden het spel Indiana Jones and the Infernal Machine voor de PC gekocht. Tot mijn verbazing zat daar een boekje bij waarin je alle CD-Romspellen + merchandise van LucasArts vindt. Dat vond ik wel mooi, maar er was één probleem: ze konden weer eens niks leveren in Europa!!! Nou ben ik een tri-hard Star Wars-fan en ken ik dat probleem wel met Lucas en z'n bedrijfjes. Maar nu werd ik het spuugzat en vroeg LucasArts via een e-mail om een verklaring. Die feliciteerden mij natuurlijk eerst met mijn oh zo goede aankoop en zeiden dat ze vanwege de copyrights niets buiten de VS en Canada kunnen sturen. Ze hadden wel een tip; als ik een kennis had in de VS, kon ik het daarheen laten sturen. Maar die heb ik dus niet! Dus dacht ik aan één ding, waar ik altijd aan denk als ik problemen heb met een spel of een bedrijf dat ze maakt... de Power Unlimited.

Ik vraag die wijze gasten daar wel om hulp. Ik dacht dat jullie met jullie brede invloed op de spellenmarkt misschien wel een oplossing weten, of desnoods een adres in de VS kennen waar ik het naartoe kan laten sturen? Ik hoop snel iets van jullie te horen.

Marco van de Haar, Goor

*Wij waarschuwen George Lucas nog één keer! En als dat niet helpt sturen we J.J. nog eens naar de Skywalker Ranch om eens effe met die gasten te 'babbelen'.*

## KWESTIE VAN SMAAK

Ik moet even wat rechtzetten. Ik hou van games, dus is elke spelcomputer in principe goed. Er zijn echter uitblinkers. De Dreamcast is momenteel de krachtigste console op de markt, maar dat zegt niks. Het gaat om de software en je eigen smaak betreffende die software. Ik heb zelf een PlayStation en een Dreamcast (plus nog veel meer oudere machines natuurlijk). Persoonlijk vind ik dat er op de Dreamcast al meer betere spellen zijn dan dat er momenteel op de PlayStation zijn. Dit is dan ook voornamelijk omdat ik

# post

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

**POWER UNLIMITED Postbus 9805 1006 AM Amsterdam**  
**E-MAIL: POWER@BPA.NL**

groot liefhebber van de Sega arcade spellen ben. Daarnaast maakt Namco natuurlijk ook top arcade spellen, en dat zijn eigenlijk de beste spellen op de PlayStation. Maar wat is nu het geval: het beste vechtspel van Namco is Soul Calibur, en die komt op de Dreamcast uit (ik heb hem natuurlijk al). Ik moet ook zeggen dat Soul Blade op de PSX mijn favoriete vechtspel was. Soul Calibur is alleen nog beter dan Soul Blade, zowel kwa graphics als gameplay.

Ik kijk nu ook al uit naar de PlayStation 2. Maar ik denk niet dat het erg schokkend zal zijn. Er komt dan natuurlijk een nieuwe Ridge Racer (V alweer) en een Tekken Tag. Het ziet er goed uit, maar de PSX2 zal toch op moeten boksen tegen de Dreamcast. Er zijn momenteel al meer dan een half miljoen Dreamcasts verkocht in Europa. Tegen de tijd dat de PSX2 uitkomt, zal dit aantal nog groter zijn. De PSX2 zal het wel eens moeilijk kunnen krijgen, omdat er dan al zoveel mensen zijn die een Dreamcast hebben. Bovendien heeft de Dreamcast een modem, de PSX2 niet, dus voor de niet hardcore gamers zal de Dreamcast ook een goedkope internet oplossing zijn. Het gezeik over de beste spelcomputer is gewoon bullshit, het kan in principe natuurlijk altijd beter. En tegen de redactie: Fok jullie, want een PC is niet leuker dan een Dreamcast, N64 en PSX bij elkaar.

**Niels van Delft, Sommelsdijk**

*Niels je moet onze antwoorden niet té serieus nemen want natuurlijk is de N64 beter dan PC, PSX en Dreamcast bij elkaar.*

## IN DEN BEGINNE...

Da Gamesgod gaat citeren uit de Gamesbijbel. In den beginne was er geen enkele vorm van vermaak in deze wereld. Mensen (en zo ook de Power redactie) verveelden zich dan ook de pest. Toen de almachtige Gamesgod bij de redactie van de PU op thee kransje was, kwam hij op het grandioze idee om de PU om te toveren van een pleekalender tot een heus amusementsblad. Een nieuw begrip was geboren: vermaak!

Maar op een foute dag kochten de

satangamers ook de PU en stuurden zij allemaal scheld- en vloekbrieven naar de (onwetende?) redactie, en vreemd genoeg plaatsten zij ze ook nog in hun blad. Dat hadden zij beter niet kunnen doen, omdat op deze manier het blad, waar zoveel gamers van hielden, geen power meer waardig was. Daarom heet het blad nu 'Vloeker Unpermitted'. Dus mensen hou assublief op met dat gezwets van dit-is-beter-dan-dat enzo, want dat is (bijna) niet meer op te lossen met een slagroomtaart. Buh-dankt voor het bijwonen van deze wijze les...

(Power redactie: kunnen jullie a.u.b. mijn naam er niet bijzetten als jullie hem plaatsen, want ik heb geen zin om scheldbrieven bij de post te krijgen).

**Michael van Telgen, Weesp**

*We plaatsen geen anonieme brieven Michael, ennuh, zo krijg je ook nog eens post.*

## DAAR GAAN WE WEER...

Zijn jullie Anti-Nintendo ofzo? Die indruk krijg ik als ik jullie magazine lees dat tussen haakjes op niets trekt. Jullie geven zelfs toe dat jullie PlayStation meer krediet geven. 't Is toch verdomme waar zeker. Topspellen van Nintendo krijgen maximaal een 8 (bijvoorbeeld: Jet Force Gemini 8/10). Hoe dat jullie om het even welk PlayStation-spel een 9 of zelfs een 10 kunnen geven voor graphics, kan er bij mij toch niet in (zoals bij Sentinel Returns; 10/10).

De PlayStation is een bak die uit de middeleeuwen komt en blokkeert als er 30 tanks bij Red Alert aan een spel meedoen. Dit spel staat dus volledig in 2D! Zelfs een Game Boy Color kan dit draaien! Ook de Dreamcast kunt ge niet uitstaan. De gene die zeggen dat de Dreamcast de PlayStation verslaat, zit ge gewoon uit te kakken. Zijn jullie zo dom of doen jullie het er om? Volgens mij zijt ge een bende sukkelaars die allemaal beter nog een paar jaar journalistiek volgt.

Waarom hebben jullie iets tegen Nintendo en Sega? Sony doet het gewoon voor het geld en is eigenlijk

**BRIEF  
VAN DE  
MAAND**

## EEN KWART EEUW LATER

Het volgende dat ik ga zeggen is echt waar: Ik spreek vanuit 2026. Ja, u hoort het goed. Ik spreek vanuit de toekomst naar u. Om een belangrijke reden: u voorbereiden op hetgene dat nog komen moet. Allereerst zal ik u over de komende games inlichten. Bij ons is bijvoorbeeld net Tomb Raider VIII verkrijgbaar. Dus die mensen van Core Design en Eidos hebben een beetje slap zitten lullen toen ze beweerden dat TR 4 het laatste deel zou worden. Een andere game die bij ons populair is, is MK 12. De graphics van dit spel zijn formidabel, het lijkt net echt. Verder hebben we vele nieuwe consoles. Bijvoorbeeld de PSX 4. En wat dacht je van de Dreamcast 2. Een Pentium 6 is bij ons ook geen luxe. Wat ook heel anders bij ons is, is de PU. Niet alleen de spellen die er in staan zijn anders. Maar er zijn ook andere leden, namelijk Stevan, Dion, Arnoud en Jan-Willem. Verder is er geen redaktie uit de PU gestapt. Toch zijn er verschillen te zien. Sara heeft haar haar nu bijvoorbeeld paars geverfd en Boris heeft een hanenkam.

Ik hoop dat u gebruik kan maken van deze informatie. En eh...Jan, blijf alsjeblieft van de snoepjes af, dat buikje dat je hier hebt kan wel wat slanker worden.

**Stef Wilderbeest**

*Ed vraagt of het klopt dat ie in 2026 op de Bahama's van z'n pensioen ligt te genieten.*

niet echt een games- of consolefabrikant. In tegenstelling tot Nintendo en Sega. Geef nu eens eerlijk antwoord op deze vraag.

**Bruno, België**

*Je hebt gelijk: Sega en Nintendo doen het niet voor het geld, dat zijn liefdadigheidsinstellingen.*

*Je hebt gelijk: we geven Nintendo-spellen nooit hoger dan een 8: Zelda: 9,9 - Turok: 9,9 - Pilotwings: 9,8 - Blast Corps: 9,8 - Super Mario: 9,6 - ClayFighters: 9,4 - Donkey Kong Racing: 9,3 - Donkey Kong 64: 9,3 - Robotron 64: 9,3 - Wetrix: 9,3 - MK 4: 9,3 - Duke Nukem - Mario Party - BanjoKazooie - Tetrisphere enzovoort.... allemaal 9 of meer.*

*We rest our case.*

## TRIESTE COMPLIMENTEN

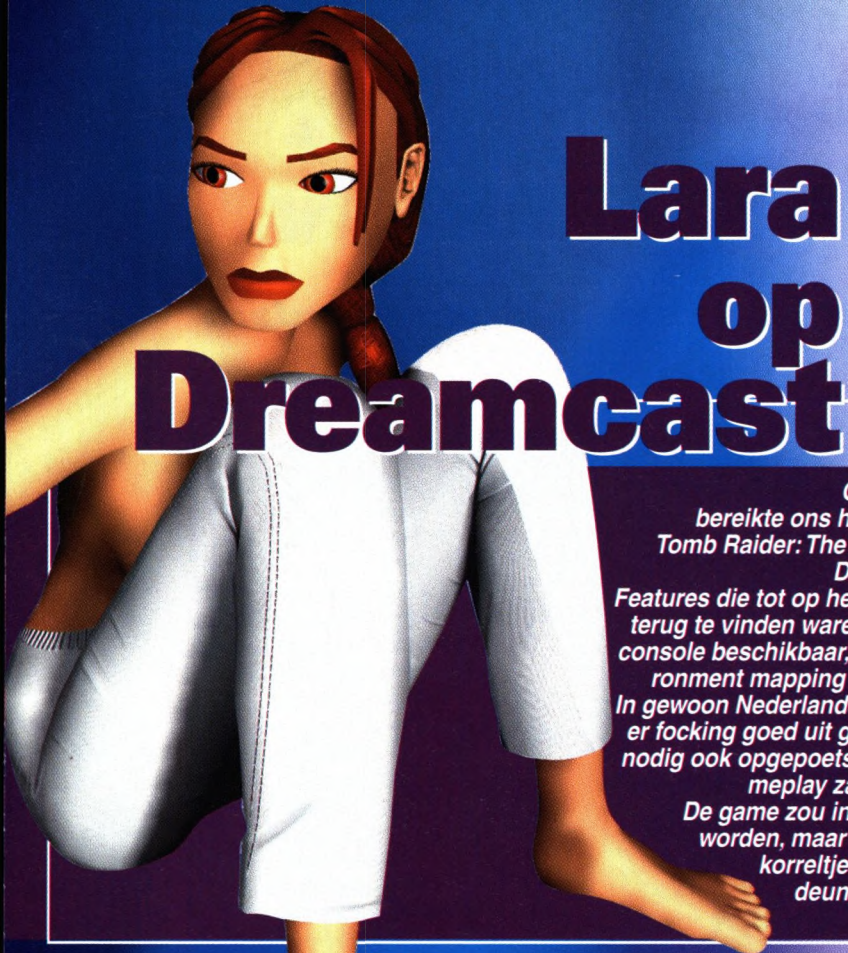
Eerst even een paar complimenten geven over jullie. De nieuwe layout van jullie website en jullie blad, ziet er zeker gelijk uit. Alleen geven jullie errug hoge cijfers voor suffe spelle-tjes, en dan heb ik het hier wel over

Tomorrow Never Dies die een errug hoge, onverdiende 9 kreeg. TND is echt een van de meest trieste spellen die ik ooit gespeeld heb. Het ziet er niet uit, muziek en stemmen klinken niet, en de gameplay is helemaal lomp. Slechts tien vrij kleine levels, en Goldeneye had achttien grote prachtige levels. Toen ik TND had gekocht, heb ik het de volgende dag weggepleurd, want als de PSX zo doorgaat, is er geen toekomst meer voor deze console.

En jullie reviewen bijna alle PSX-spellen, terwijl jullie nog niet eens de helft van alle N64-spellen hebben gedaan. Worden jullie betaald of zo door PSX-producers? Als ik eerlijk mag zeggen, vind ik de PU een diep triest blad worden.

**Sander van Dijk, Pernis**

*Wij begrijpen het niet. Je complimenteert ons met ons trieste blad? Bedankt voor je prachtige klotebrief.*



# Lara op Dreamcast

# Power

Op het allerlaatste moment bereikte ons het bericht dat Core Design Tomb Raider: The Last Revelation ook op de Dreamcast gaat uitbrengen. Features die tot op heden alleen in de PC-versie terug te vinden waren, komen nu ook voor een console beschikbaar, zoals bmp-mapping, environment mapping en volumetrische fogging. In gewoon Nederlands betekent dit dat de game er fucking goed uit gaat zien. Lara zelf zal waar nodig ook opgepoetst worden, maar aan de gameplay zal verder niets veranderen. De game zou in maart gereleased moeten worden, maar dat mag je gerust met een korreltje zout nemen. Koekoek ene deun, maar we houden je op de hoogte.

## Mission Impossible

De PC-versie van Mission Impossible bleek echt een Mission Impossible, want hij komt niet meer. Infogrames heeft besloten ervan af te zien, onder andere omdat er binnenkort weer een nieuwe Mission Impossible film verwacht wordt die de game achterhaald zou maken.

## Geen Internet

De eerst-zien-en-dan-geloven-mentaliteit begint in de gamesindustrie stilletjes aan de enige juiste mentaliteit te worden. In de doos van de eerste ladingen Dreamcasts die Nederland via de officiële weg zijn binnengekomen, trof je een kaart aan waarop stond dat je in maart in de winkel de CD kon ophalen waarmee je met de Dreamcast op Internet kon komen. Importeur en distributeur Atoll Soft verzekerde ons echter dat dit zeker niet voor de zomer het geval zal zijn, zodat je je nu langzaam kunt gaan afvragen of je als inwoner van de Benelux überhaupt nog ooit online kunt raken met dit ding. We blijven het voor je volgen.

## And the winner is...

In de vorige PU kon je je stem laten gelden voor de Game Awards, die op 16 maart in Amsterdam uitgereikt zullen worden. Vijf inzenders zullen een dezer dagen een persoonlijke uitnodiging krijgen om deze feestelijke uitreiking bij te wonen. Wordt voor jou dus misschien vervolgd.

## Microsoft nog niet

Vorige maand kon je op deze plek lezen dat Microsoft plannen heeft voor een nieuwe console (de X-BOX) en dat alles erop wees dat deze op de Consumer Electronics Show in Las Vegas gepresenteerd zou worden. Gewapend met een stuk papier en een pen om de laatste nieuwtjes op te tekenen, vertrok PU-baas Mark naar Las Vegas om met een leeg velletje weer terug te keren. Dat ie komt, staat als een paal boven water, maar hoe, wat, wanneer en waar is totaal onbekend. Het laatste gerucht is dat Mark het totale budget waarvan de redactie betaald moet worden uit pure ellende vergokt heeft.

Win Win Win



In samenwerking met Mindscape geven we vijf exemplaren van de Dreamcast game Soul Fighter én een stoere Soul Fighter tas weg. Iets voor jou?

Geef dan antwoord op de volgende vraag: Het hoeveelste spel van Mindscape is dit voor de Dreamcast?

Stuur je oplossing vóór 20 maart op een briefkaartje naar: Power Unlimited Postbus 9805 1006 AM te Amsterdam O.v.v. Soul Fighter

Dat Trust niet stilzit op het gebied van nieuwe produkten, weet iedereen zo langzamerhand wel. Hun nieuwste produkt op gamesgebied heet de Sight Fighter Digital Plus. Deze gamepad is voorzien van twaalf programmeerbare vuurknoppen, een gasregeling en een

centreringsfunctie en heeft acht bewegingsrichtingen en een kabel met een lengte van meer dan twee meter. Je kunt 'm op je PC aansluiten via de normale gamepoort of via USB. De prijs bedraagt f 49,95. Meer informatie vind je op [www.trust.com](http://www.trust.com) of via 078-6549999.



# Trust Sight Fighter Digital Plus



# ews



X-Men 2

## Tony op Dreamcast

Crave Entertainment heeft de rechten verworven om Tony Hawk Pro Skater uit te brengen op de Dreamcast. Dit zou in het tweede kwartaal van dit jaar moeten gebeuren, maar je weet het: eerst zien, dan geloven.

## Audi TT

Rondom Gran Turismo 2 heeft Columbia TriStar een geweldige prijsvraag georganiseerd waarmee je een echte Audi TT kunt winnen.

Wat je hiervoor moet doen? Voorlopig oefenen, oefenen en oefenen. Het gaat erom een zo scherp mogelijke tijd neer te zetten met een Audi TT op track Midfield Raceway op de Arcade disc. De TT mag totally customized zijn, maar dan moet je dus eerst heel veel geld verdienen in de GT mode.

Jouw scherpste tijd moet je op memory card bewaren. De 32 besten worden uitgenodigd om het op 10 mei met elkaar uit te vechten, waarna de winnaar met een Audi TT naar huis mag.

Hoe je precies mee kunt doen, lees je volgende maand in de PU, ga dus maar vast oefenen, oefenen en oefenen.



Virtua Striker 2

## Volgend nummer

Er heerst een beetje verwarring onderdeel van het nieuws.

Eerst vergeten we een paar keer te vermelden wat je in het volgende nummer zou aantreffen en vorige maand werd een onjuiste datum genoemd. We doen onze best, maar tegen een vloek kunnen we niet op.

Anyway, in de volgende PU, die vanaf 20 maart (ja ja, echt waar) in de winkel ligt, vind je eindelijk een uitgebreide review van het langverwachte ISS Pro Evolution. Daarnaast meesterlijke verhalen over Perfect Dark, F1 Racing Championship, Grand Prix World, Virtua Striker 2, MDK 2, Ronaldo Football, Beat Mania, Beetle Crazy Cup, Rally Masters, Team Alligator en nog veel meer.

Voor onze PowerRetro blikken we deze keer terug op het maart-nummer van 1995, waar we op de cover vol trots meldden dat we de primeur hadden van de NeoGeo CD. NeoGeo bracht vóór die tijd al fantastische spellen uit voor een cartridge-achtig systeem, maar deze kostten bijna vijfhonderd piek per stuk, wat natuurlijk lachwekkend was. De nieuwe NeoGeo CD moest hier verandering in brengen. De prijs van de games daalde inderdaad drastisch naar zo'n honderd gulden, maar iedereen weet hoe het met het apparaat afgelopen is. Als je dit toevallig niet weet, mag je je eens afvragen waarom je er nu niets meer over hoort.

Ander spectaculair nieuws was er van het Sega-front: nieuw beeldmateriaal van de Sega Saturn en de bijbehorende randapparatuur. Op dat moment was de nieuwe console nog niet verkrijgbaar, net zoals ie nu niet meer verkrijgbaar is.

Wat er verder hot was in die wilde maand? Lees en huiver even mee: voor de SNES was daar onder andere UniRally, Carrier Aces, Brutal, Hurricanes en Ghoul Patrol, voor de Megadrive X-Men 2, Syndicate, Earthworm Jim, Second Samurai en voor de PC Wing Commander 3, Dragon Lore, Creature Shock, Little Big Adventure en Warcraft. Van de PlayStation en de Nintendo 64 hadden we toen alleen nog maar geruchten gehoord.



Second Samurai

PO

## Win Win Win

Bij Columbia TriStar kun je een Audi TT winnen (zie elders deze pagina). Big deal, Power Unlimited geeft er in samenwerking met Revell maar liefst tien weg! De winkelwaarde van dit snelheidsmonster is f 89,95. Wil je er eentje winnen, beantwoord dan de volgende vraag:

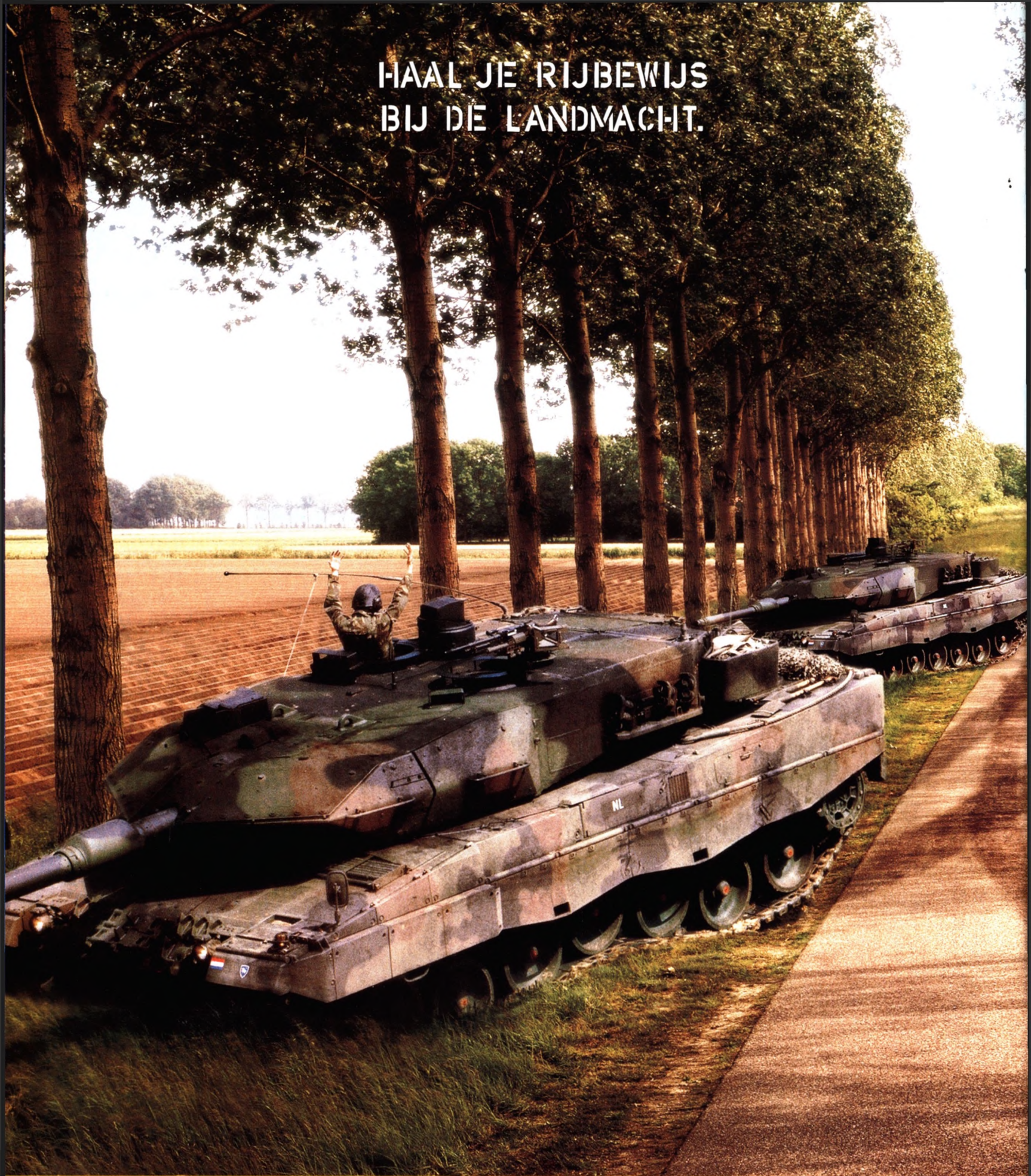
Welk softwarehuis is verantwoordelijk voor de ontwikkeling van Gran Turismo 2?

Stuur een briefkaart met daarop je antwoord vóór 20 maart naar:

Power Unlimited  
Postbus 9805  
1006 AM te Amsterdam  
O.v.v. Gran Turismo prijsvraag

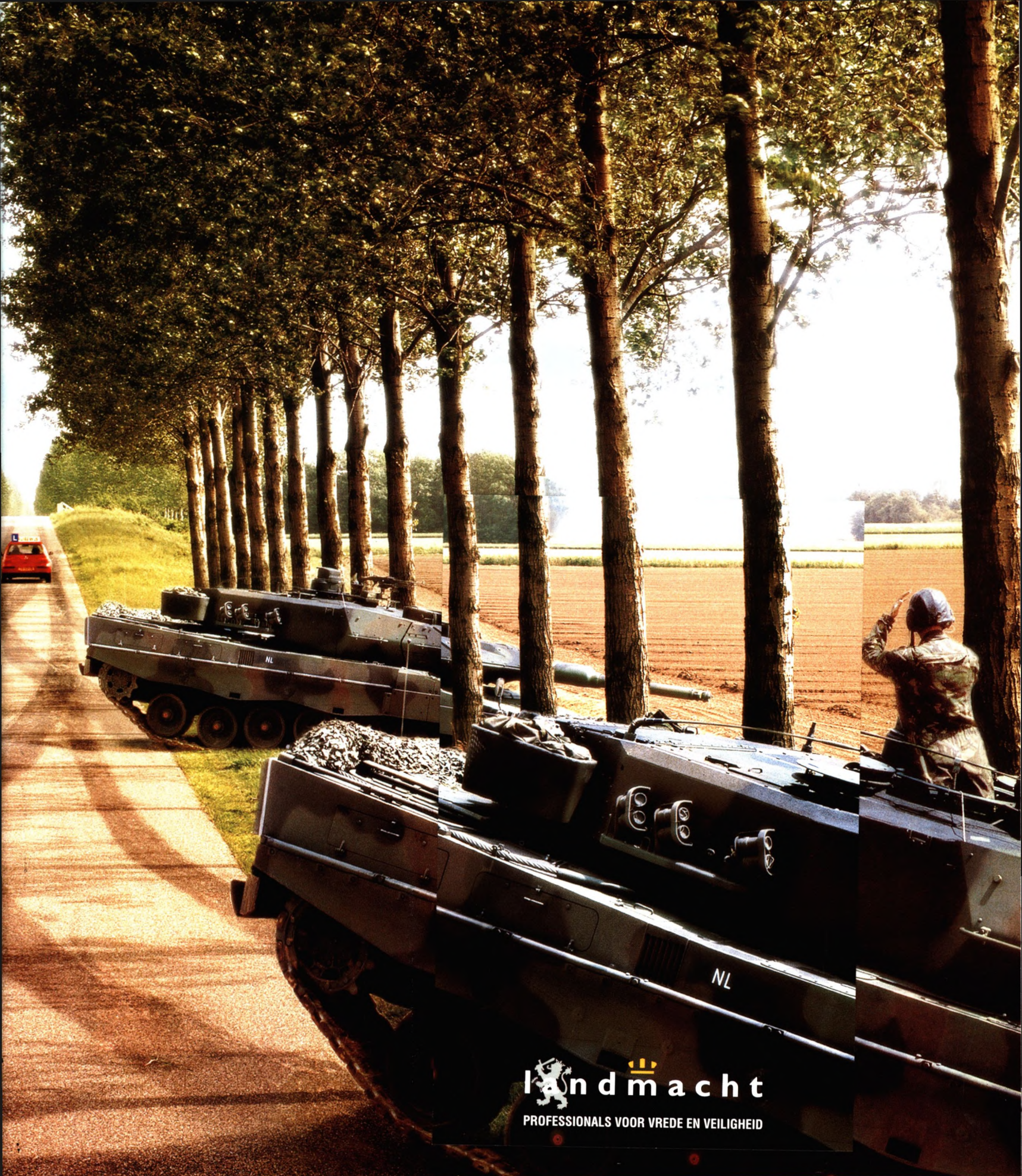


# HAAL JE RIJBEWIJS BIJ DE LANDMAGT.



**GRATIS RIJLESSEN BIJ EEN TIJDELIJK CONTRACT**  
De Koninklijke Landmacht biedt je méér dan alleen een leuke baan. Zo kun je er nu gratis je rijbewijs halen, als je in Duitsland gaat werken. Bovendien kun je er gratis leren voor een beroep ná

je diensttijd. En word je ingedeeld bij de Infanterie of Genie, dan krijg je een aantrekkelijke extra premie op je salaris. Meer weten over de voordelen van een contract als beroeps bepaalde tijd? Vul dan nu de bon in, of bel gratis 0800 - 0124. [www.mindef.nl](http://www.mindef.nl)



 **Landmacht**  
PROFESSIONALS VOOR VREDE EN VEILIGHEID

**Naam en voornaam:** \_\_\_\_\_ **M/V** **Geboortedatum:** \_\_\_\_\_ **Telefoon:** \_\_\_\_\_  
**Adres:** \_\_\_\_\_ **Vooropleiding:** \_\_\_\_\_ **Diploma: ja/nee**  
**Postcode:** \_\_\_\_\_ **Woonplaats:** \_\_\_\_\_ **Niveau:** \_\_\_\_\_ **Jaar diploma gehaald of te behalen:** \_\_\_\_\_

Deze coupon in een envelop zonder postzegel zenden aan: Koninklijke Landmacht, Antwoordnummer 300, 1300 VB Almere-Haven.

KLA K000370

# POWER HITS!

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

GAME BOY (COLOR)	
Duke Numem (december)	8,8
Grand Theft Auto (januari)	8,5
WWF Wrestlemania 2000 (januari)	8,2
Worms Armageddon (februari)	8,0
Pac-Man (februari)	8,0
Ms. Pac-Man (februari)	8,0

NEO GEO POCKET	
Mini Puzzle Bobble (december)	8,8
Neo Geo Cup '98 Plus (december)	8,0

NINTENDO 64	
Donkey Kong 64 (december)	9,3
Rainbow Six (december)	8,6
Bass Hunter 64 (februari)	8,4
Super Smash Brothers (februari)	8,4
Earthworm Jim 3D (februari)	8,0
Jet Force Gemini (december)	8,0

DREAMCAST	
Soul Calibur (februari)	9,9
Speed Devils (januari)	8,5
Aerowings (februari)	8,4
Jimmy White's Cueball 2 (januari)	8,4
Incoming (januari)	8,4
Power Stone (februari)	8,2

PLAYSTATION	
Gran Turismo 2 (februari)	10
Crash Team Racing (december)	9,1
Tomorrow Never Dies (januari)	9,0
Grand Theft Auto 2 (januari)	9,0
Prince Naseem Boxing (december)	9,0
Le Mans 24 Hours (januari)	8,9
Spyro 2 (december)	8,9
Fighting Force 2 (februari)	8,8
FIFA 2000 (december)	8,8
NHL Championship 2000 (februari)	8,6
Championship Motocross (februari)	8,5
Magical Tetris Challenge (januari)	8,5
LMA Manager (december)	8,5
This is Football (december)	8,4
Tomb Raider IV (februari)	8,3
Dino Crisis (december)	8,3
Sled Storm (december)	8,1
South Park, Chef's Luv Shack (februari)	8,0
Reel Fishing (februari)	8,0
Madden 2000 (januari)	8,0
Urban Chaos (december)	8,0

PC CD-ROM	
Quake III: Arena (februari)	9,0
Messiah (februari)	8,9
Rally Championship, Edition 2000 (januari)	9,3
Nocturne (januari)	9,0
Indiana Jones and the Infernal Machine (dec.)	9,0
MS Flightsimulator 2000 (december)	9,0
NBA Basketball 2000 (februari)	8,9
Theme Park World (januari)	8,9
Rayman 2 (december)	8,9
FIFA 2000 (december)	8,9
Police Quest Swat 3 (februari)	8,8
Battlezone II (februari)	8,8
Virtua Pool Hall (februari)	8,8
Spirit Of Speed 1937 (februari)	8,8
Half-Life, Opposing Force (januari)	8,8
Gabriel Knight 3 (december)	8,8
Daikatana(december)	8,8
The Longest Journey (december)	8,7
Flanker 2.0 (januari)	8,5
Sega Rally (januari)	8,5
Armored Fist 3 (januari)	8,4
Pharaoh (december)	8,4
Tomb Raider IV (december)	8,4
Spec Ops II (februari)	8,3
Creatures 3 (januari)	8,3
Flight Unlimited 3 (december)	8,3
I-War Deluxe, Defiance (januari)	8,2
Abomination (januari)	8,2
Alien Nations (januari)	8,1
Gorky 17 (december)	8,1
Hidden & Dangerous, Fight For Freedom (febr.)	8,0
NHL Championship 2000 (februari)	8,0
Tarzan (januari)	8,0
Madden 2000 (januari)	8,0
Nascar 3 (december)	8,0
Omikron: The Nomad Soul (december)	8,0

# PowerTop

In samenwerking met: **Dutch Interactive Charts**

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb ([www.powerweb.nl](http://www.powerweb.nl)). Omdat de PowerTop-10/ DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je soms ook oudere budget-titels tegenkomen.

Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

## Top 10 NINTENDO

1	(-)	Donkey Kong 64 (N64)
2	(-)	Super Smash Brothers (N64)
3	(7)	Mario Kart (N64)
4	(10)	Pokémon Blue (GB Color)
5	(-)	Pokémon Red (GB Color)
6	(-)	Ready 2 Rumble (N64)
7	(1)	Jet Force Gemini (N64)
8	(2)	Rayman 2 (N64)
9	(-)	Rainbow Six (N64)
10	(-)	Mickey's Racing Adventure (GB Color)



## Top 10 PC

1	(-)	Quake III: Arena
2	(1)	A2 Racer 3
3	(-)	Championship Manager 99/00
4	(9)	Age Of Empires 2
5	(2)	FIFA 2000
6	(-)	Tomb Raider IV
7	(3)	Driver
8	(-)	Tycoon Collection
9	(4)	Theme Park World
10	(-)	Tomb Raider III



## Top 10 PLAYSTATION

1	(-)	Medal Of Honor
2	(-)	Tomb Raider IV
3	(10)	Tomorrow Never Dies
4	(1)	FIFA 2000
5	(-)	Command & Conquer
6	(-)	UEFA Champions League
7	(5)	Crash Team Racing
8	(-)	Need For Speed 4
9	(-)	Tomb Raider III
10	(8)	Tekken 3 (Platinum)



**EXTRA EDITIE**  
**PANIEK ONDER INWONERS**  
**KAUAI NEEMT TOE. 2**  
**PENTAGON STUURT ELITE**  
**HARRIER SQUADRON UIT. D4**

# De Courant

Dagblad voor Maatschappelijke, Economische en Staatkundige belangen.



De Eagle Ont  
vijandelijke st

## CRISIS OP HAWAÏ: VRIJHEID WORDT BEDREIGD...

De Harrier, het meest gesofisticeerde gevechtsvliegtuig van de Geallieerde Air Forces, wordt ingezet om de handschoen op te nemen tegen de rebellen die vijandelijke raids op de eilandengroep rond Hawaï ingezet hebben. De bevrijdingsoffensieven komen echter moeizaam op gang. Vorige woensdag namen de terroristen van de ANM (Army of the New Millennium) Hawaï in bezetting met behulp van gestolen Russische gevechtsvliegtuigen uit de Baltische Vloot. Naar verluidt zouden de bezitters ook beschikken over meer breide anti-afweersystemen die nu toe plaatsvonden.

Ondertussen vielen aan beide zijden al serieuze verliezen op te tekenen. en woordvoerder van de geallieerde intermachten liet gisteren tijdens een persconferentie aan boord van de USS Davenport weten dat aan geallieerde zijde reeds 16 gevechtsvliegtuigen neergehaald werden. daarbij kwamen zeven piloten om het leven, en vielen er vermoedelijk vijf piloten in handen van de ANM-troepen. deze POW's worden nu als pasmunt aangehaald bij de eerste onderhandelingen met de woordvoerder van de ANM-troepen, ene mr. Suchovski. de geallieerden verwachten echter een doorbraak nu de Harrier Elite troepen van het zogenaamde Eagle One squad ingezet worden om het lijf te doen keren. (lees verder blz. 5a)

## A.N.M.-PILOTEN HALEN 16 GEVECHTSVLIEGTUIGEN NEER.



st werk:  
gkracht.

### Invasie van de ANM-troepen

De Harrier, het meest gesofisticeerde gevechtsvliegtuig van de Geallieerde Air Forces, wordt ingezet om de handschoen op te nemen tegen de rebellen die vijandelijke raids op de eilandengroep rond Hawaï ingezet hebben. De bevrijdingsoffensieven komen echter moeizaam op gang. Vorige woensdag namen de terroristen van de ANM (Army of the New Millennium) Hawaï in bezetting, met behulp van gestolen Russische gevechtsvliegtuigen uit de Baltische Vloot. Naar verluidt zouden de bezitters ook beschikken over meer dan uitgebreide anti-afweersystemen en grondkrachten. Bovendien zijn een aantal opstomende gevechtshelms gestuurd die eveneens van Russische origine blijken te zijn. De geallieerde forces hebben ondertussen afstuitet gekregen over het gebied. Het gaat

wens om muterende Russische Eenheden die zich aangesloten hebben bij het ANM. De missies die deze ANM-troepen uitvoeren hebben een gemeenschappelijk kenmerk: de strijders zijn roekeloos en nemen de meest onwaarschijnlijke risico's in de luchtgevechten die nu toe plaatsvonden. Ondertussen vielen aan beide zijden al serieuze verliezen op te tekenen. en woordvoerder van de ANM-troepen, ene mr. Suchovski. De geallieerden verwachten echter een doorbraak nu de Harrier Elite troepen van het zogenaamde Eagle One squad ingezet worden om het lijf te doen keren. (lees verder blz. 5a)

## Army of the New Millennium (A.N.M.) beschikt over gesofisticeerd wapentuig én strategische informatiebronnen om doelgericht te strijden.

A.N.M. troepen van de ANM-troepen, ene mr. Suchovski. De geallieerden verwachten echter een doorbraak nu de Harrier Elite troepen van het zogenaamde Eagle One squad ingezet worden om het lijf te doen keren. (lees verder blz. 5a)

muterende Russische Eenheden die zich aangesloten hebben bij het ANM. De missies die deze ANM-troepen uitvoeren hebben een gemeenschappelijk kenmerk: de strijders zijn roekeloos en nemen de meest onwaarschijnlijke risico's in de luchtgevechten die nu toe plaatsvonden. Ondertussen vielen aan beide zijden al serieuze verliezen op te tekenen. en woordvoerder van de geallieerde intermachten liet gisteren tijdens een persconferentie aan boord van de USS Davenport weten dat aan geallieerde zijde

reeds 16 gevechtsvliegtuigen neergehaald werden. daarbij kwamen zeven piloten om het leven, en vielen er vermoedelijk vijf piloten in handen van de ANM-troepen. deze POW's worden nu als pasmunt aangehaald bij de eerste onderhandelingen met de woordvoerder van de ANM-troepen, ene mr. Suchovski. De geallieerden verwachten echter een doorbraak nu de Harrier Elite troepen van het zogenaamde Eagle One squad ingezet worden om het lijf te doen keren. (lees verder blz. 5a)

# DE SPANNING STIJGT... (verticaal)



## HARRIER ATTACK



©2000 Infogrames

# F1 2000

De koningen van de racegames worden de laatste

tijd hard van hun troon gekegeld en de aanvallen komen uit onverwachte hoek. Want wie had verwacht dat Colin McRae door Ubi Soft's Rally Championship 2000 zou worden gewipt? En nu is daar dus EA's F1 2000.

## KRAKER

Zeg eens eerlijk, had jij gedacht dat EA met een absolute Formule 1-kraker op de propen zou komen? Ik in ieder geval niet. De meeste fans keken naar Grand Prix 3 van de meester Geoff Crammond. Hij zou ons komende zomer de ultieme racegame van het jaar 2000 gaan brengen, daar was iedereen van overtuigd. Hoe ver konden we er naast zitten. F1 2000 gaat die standaard namelijk op zowel de PC als de PSX zetten en niet zo zuinig ook. Daar ben ik na de exclusieve preview die de PU in Engeland kreeg,

nu al van overtuigd. En dat niet alleen omdat het hier gaat om de 2000-versie en je dus met alle rijders van het jaar 2000 op alle circuits (inclusief het nieuwe circuit van Indianapolis) kunt racen, iets wat kan geen enkele ander game zeggen (GP 3 gaat bijvoorbeeld gebruik maken van de '98 rijders).

## ECHT VERSCHILLENDE VERSIES

Het idee van EA om een Formule 1-spel te maken, borrelde ruim een jaar geleden bo-

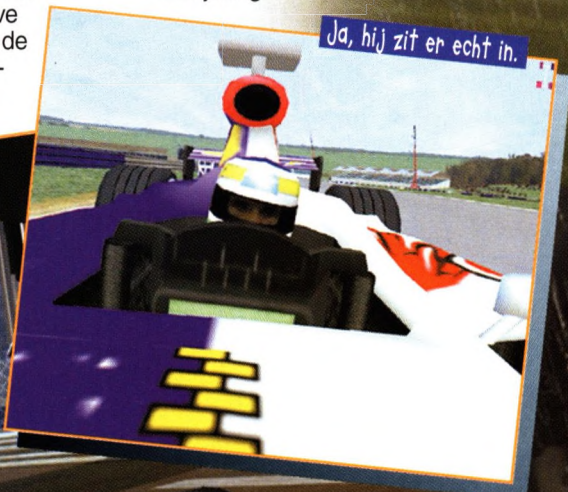
ven. EA Sports maakte tot nu toe van zo'n beetje van elke sport een knallende game, met uitzondering van de autosport en daar moest volgens de leiding snel verandering in komen.

De programmeurs van de PC- en de PSX-versie kregen een niet misselijke opdracht mee: F1 2000 moest met afstand het beste

Formule 1-spel aller tijden worden en binnen één jaar af zijn. En dat is vet snel, als je weet dat Geoff Crammond inmiddels al een paar jaar aan GP 3 werkt. Om deze doelen te halen, werd een groot aantal programmeurs en designers weggekaapt bij Psygnosis (Formula One-

serie) en Microprose (Grand Prix 2). Het meest opzienbarende aan F1 2000 voor de PC en PSX is niet de superieur uitgewerkte gameplay of de prachtige graphics

maar het feit dat beide versies totaal niet op elkaar lijken. Er wordt door dezelfde coureurs in dezelfde wagens gereden op dezelfde circuits maar daar houdt de gelijkenis wel zo'n





Vol in de remmen.



Dat wordt werk voor de hijskraan.



Ook op de PSX ziet 't er gekikt uit.

beetje op. De grote verschillen worden ten eerste veroorzaakt doordat de versies in verschillende landen worden gemaakt (de PSX-versie in Schotland, de PC-versie in de VS) en ten tweede doordat de projectmanagers van beide games een totaal andere visie hebben over hoe je een goede F1-game maakt. Het was net of ik naar twee totaal verschillende producten zat te kijken.

**DE PSX-VERSIE**

Bij de PSX-versie is er naar gestreefd om het rijden zo realistisch en dus zo lastig mogelijk te maken. Dat is opmerkelijk want de meeste PSX-racers hebben een arcade-achtige feel.

Projectmanager Pete Smith weigerde echter concessies te doen: "Ik wil de gamer echt laten voelen hoe het is om in een Formule 1 wagen te zitten. En omdat dit in het echt niet makkelijk is, moet je in onze game ook niet binnen tien minuten de GP van Monaco kunnen winnen." Smith heeft daarom veel tijd gestopt in het perfectioneren van de A.I. "F1 2000 heeft de beste A.I., dat beloof ik je. Je zult niet meer zo maar langs een opponent kunnen rijden, er wordt flink gesneden en geblokt." Verder wordt de afstelling van de wagen zeer belangrijk. Smith: "In de zwaarste mode kun je alleen met de juiste afstelling winnen." Omdat veel PSX-gamers dat gesleutel niet leuk of gewoon veel te ingewikkeld vinden, heeft Smith een zeer

gebruikersvriendelijke 'sleutel-interface' gemaakt. Een voorbeeld: wilde je vroeger de nieuwe instelling van je wagen testen, dan moest je eerst uit het garage-scherm gaan en vervolgens de Practice mode opstarten. Beviel de instelling niet, dan diende je de race weer te verlaten en het garage-scherm opnieuw op te roepen. In de speciale 'Test-race-optie' van F1 2000 kun je in alle rust de instellingen maken. Handig is daarbij dat je dankzij uitgekende grafieken meteen ziet wat een bepaalde verandering voor gevolgen heeft voor de snelheid, acceleratie, remvermogen en grip van de wagen. Vervolgens zit je met één druk op de knop op de baan.

**KWALIFIKATIE**

Een ander nieuwheidje zit in de Qualification mode. Net als in het echt kun je de kwalificatie namelijk tegelijk met de andere rijders afwerken. In een uur tijd moet je de snelste ronde neer zien te zetten, wanneer je dat doet, moet je zelf weten. Strategie

komt hier dus om de hoek kijken. Overigens heb je bij de kwalificatie ook de handige mogelijkheid om gebruik te maken van de Flying Lap-optie. Deze optie zet je wagen op full speed een paar honderd meter voor de start neer. Hoef je dus niet eerst dat rondje voor Jan Lul te maken. Andere leuke details zijn de pitcrew die je tijdens het racen hoort, de onderdelen die van je auto af kunnen, de teamorders die je kunt instellen, de instant replay die je tijdens het racen aan kunt zetten, de Multiplay mode met splitscreen en zes tot acht computergestuurde wagens en de Replay mode die bestaat uit het begin, het einde van de race plus een viertal hoogtepunten.

**DE PC-VERSIE**

Waar de PSX-versie vooral op een pittige

rijstijl en gebruikersvriendelijkheid mikt, daar gaat projectmanager James Hawkins voor het ultra-realisme, een tik die hij heeft meegekregen uit zijn Microprose-tijd. Zo hebben de wagens (1200 polygonen) precies de juiste vormen tot en met de kleinste details aan toe, verschillende helmen per coureur, beweegt het chassis van de auto onafhankelijk van de wielen, kun je bewegende beelden en de tijdwaarneming op de filmscreens langs de circuits zien en zijn de remsporen niet allemaal gitzwart, maar lichter of donkerder, al naar gelang er harder of zachter geremd wordt. Ik zweer het je, de perfectie in deze game is echt griezelig. Wat dacht je bijvoorbeeld van remschijven die opgloeien, coureurs met echte gezichten en publiek dat bestaat uit foto-re-

alistische 3D-beelden. De interface van de PC-versie verschilt sterk van de PSX-versie; het is een stuk ingewikkelder. James gelooft namelijk dat PC-racers echte kenners zijn en dat bijvoorbeeld de simpele Test-race-optie uit de PSX-versie overbodig is. Ook kun je in de PC-versie veel meer sleutelen, zelfs nog meer dan in GP 2 van Microprose. Mooi zijn het geluid dat zich aanpast aan de omgeving (in een tunnel klinkt het anders), wagens die helemaal kapot kunnen en de Multiplay mode die 22 spelers ondersteunt.



Dan maar wachten tot de tunnel.



Waar zijn de handjes?



Mika's karretje.

Als je goed kijkt, kan je de auto bijna horen.

**Power RAPPORT**

PC CD-ROM/PLAYSTATION

Fabrikant: Electronic Arts  
Distributeur: Electronic Arts  
Wordt verwacht: Maart 2000

Ga maar vast sparen, want F1 2000 wordt het helemaal. De totaal van elkaar verschillende PC- en PSX-versie zijn beide super gelikt, met ijssterke gameplay, zwaar realistisch en hebben alle rijders van het 2000-seizoen. Daar kan voorlopig gaan andere titel tegen op.

Blade is helaas geen spel dat op de gelijknamige film is gebaseerd. Geen over de top vampieren-killer game met Wesley Snipes dus. Nee, meer een soort Conan De Barbaar in 3D.

**BLADE LEEFT**

Het was bijna twee jaar geleden dat we hier op de redactie verblijd werden met een persdisk waar een paar indrukwekkende plaatjes opstonden van een spel genaamd Blade. Een bruut 3D actie-adventure met RPG elementen, gemaakt door Gremlin Interactive. Nu is dat bedrijf alweer een tijdje opgedoekt en van Blade werd weinig meer vernomen. Tot laatst weer wat juicy screenshots op het Internet verschenen en we het nieuws kregen dat Infogrames de game zal gaan uitbrengen.

**SLAPENDE DRAAK**

Blade is de naam van een warrior die duizenden jaren geleden een enorme draak versloeg. Aïha, de 'goddess of kindness' zond Blade een goddelijk zwaard en daarmee wist hij de draak te temmen en te verwonden. De draak kroop in een vulkaan om daar duizend jaar te slapen. Blade raakte echter zwaargewond, stierf als een held en werd begraven in een enorme tombe samen met zijn zwaard. De kracht van het zwaard was immens en mocht het ooit in verkeerde handen vallen... Men besloot de tombe af te sluiten met vijf magische sleutels. Die vijf sleutels werden op

verschillende locaties verborgen, zodat niemand het zwaard voor verkeerde doeleinden zou gebruiken.

**WIE VAN DE VIER?**

Duizend jaar later komt Dal Gurak op de proppen, een evil wizard die bekend is met de legende van Blade. Dal Gurak heeft een van de vijf sleutels van de tombe bemachtigd en weet dat de dwergen de

tombe van Blade in hun mijnen hebben ontdekt. Ook voelt hij dat de Draak op het punt staat te ontwaken.

Hij zal en moet het zwaard bemachtigen zodat zijn evil horde de wereld kan overheersen. De gene die het zwaard controleert, controleert de vuurspuwende draak. Echter, niemand weet waar de overige vier sleutels zijn. Hier komt de speler tonele. Jij kiest één van de vier karakters die je kunt spelen: een Dwerg (sterk, slim,

handig met de bijl, maar niet snel), een Amazone (snel, lenig maar de zwakste van de vier), een Barbaar (een enorme, sterke maar domme brulboei) en de Knight (de allrounder).

Met één van die karakters moet je zeventien enorme levels afreizen vol puzzels, magie en combat. Je doel: de overige vier sleutels vinden voordat Dal Gurak's troepen dat doen.

**BLADE ENGINE**

Toen Blade in 1998 werd aangekondigd ging er veel aandacht uit naar de Blade-engine, deze zou met gemak zowel binnen- als buitenlocaties kunnen weergeven samen met

schitterende licht- en andere effecten. Dit zou terug te zien zijn in de verschillende locaties zoals moerassen, enorme burchten, Azteken tempels, valleien, bossen, dichtbevolkte steden etcetera. Hoe Blade zich grafisch in 2000 staande houdt, blijft nog even afwachten. De nieuwe screenshots zien er alvast prima uit maar uiteindelijk gaat het toch om de gameplay. De speler kan in ieder geval meer dan 300 objecten oppakken. Naast wapens en magic items zijn dit ook stoelen en tafels alsmede toortsen en fakels. Die kun je bijvoorbeeld naar je vijanden smijten. Geinig.

# BLADE



**Power RAPPORT**

**PC CD-ROM**  
 Fabrikant: Rebel Act  
 Distributeur: Infogrames  
 Wordt verwacht:  
 2<sup>e</sup>/3<sup>e</sup> kwartaal 2000

Zoals het er nu naar uitziet wordt Blade een soort mix van Die By The Sword, Diablo en Tomb Raider. Niet verkeerd dus. Blade mag van mij snel uitkomen. Ik heb wel weer zin in wat ouderwets hak en slash werk.  
 JAN



Nooit witte kleren dragen,  
dat geeft van die nare vlekken.

Nu kunnen we niet meer kwartetten.

Fileren of dikke plakken,  
je zegt het maar.

En toen waren er nog drie.

Eén missie speelt zich op  
een rijdende trein. Neat!

Shooter fans hebben deze game natuurlijk al een tijdje in de smiezen. Soldier Of Fortune zal met zijn super realistische en gewelddadige gameplay het beest in de gamer doen ontwakken.

### GEWELDDADIG

Diegene die Kingpin al te gewelddadig vonden, kunnen beter omslaan. Want oei, oei, oei... Soldier Of Fortune zal weer tegen heel wat schenen gaan schoppen. Sowieso kunnen Duitse en Franse gamers het wel vergeten dat ze dit spel ooit legaal in hun gameshop kunnen vinden. In die twee landen zijn ze namelijk erg streng waar het seks en geweld in games betreft. En gewelddadig is SoF tot op het bot. Dat dit ook erg leuk kan zijn, moet natuurlijk niet uit het oog verloren worden. Het blijven uiteindelijk digitale slechteriken die je neer moet knallen en dan is ieder middel geoorloofd, toch? Die slechteriken komen overigens in vele soorten en maten.

In plaats van alle bad guys stomweg te klonen, heeft SoF een systeem dat random de baddies voorziet van kleding, baarden, snorren, brillen, petjes, uniformen et cetera. Hierdoor krijg je veel variatie in karakters waardoor het echt lijkt of je nooit dezelfde persoon voor de tweede of derde keer molt.

### BRUUT

In SoF ben je een huurling die een geheime organisa-

tie op moet rollen. Deze organisatie heeft weer allerlei slechte dingen voor met de wereld en dat kan natuurlijk

mannelijk uit een stuk of tien hitzoes en dat is bij SoF drie à

vier keer meer. Alles kun je van de badguys kapot knallen: knieschijven, maag, keel, oorlel, pink, ogen... noem maar op. Je kunt z'n hele hoofd er af knallen of hem juist eerst veel pijn laten lijden door in zijn tenen te schieten. Echt een game voor de zieke geesten dus.

niet. Het is dus eerst knallen en dan vragen stellen geblazen, en dat knallen kan op een wel heel erg brute manier. In Kingpin bestond een

Neem daarbij het gegeven dat je een super sniper gun te pakken kunt krijgen, en je kunt zelf bedenken hoe 'gore' deze



game gaat worden. Je kunt complete ledematen van een vijand afschieten en plakjes huid met een mes van iemand afschrappen.

### WELGEMIKT HOOFDSCHOT

Natuurlijk is het level-design niet vergeten. Zo zullen sommige missies op een rijdende trein of op een groot vrachtschip plaatsvinden en natuurlijk zal er naar hartelust deathmatch gespeeld gaan worden. Daarnaast zullen ook special features het licht zien zoals "Assasin" waarbij iedere deelnemer en bepaalde speler moet killen. Toch wordt het meer dan rondrennen en knallen met SoF want één welgemikt hoofdschot van de tegenpar-

tij in jouw schedel en je bent er meteen aan voor de moeite. Een tactiek van naar binnen denderen en je magnums leeghozen werkt dus lang niet altijd. In totaal zijn er twaalf wapens en die zijn zo echt mogelijk nagemaakt. Leuk is dat je, net zoals in Thief en in System Shock 2, 'om het hoekje kan leunen' om je vijand te spotten, eventueel van wapen te wisselen en hem daarna inventief over de kling te jagen.

**Power RAPPORT**

**PC CD-ROM**  
 Fabrikant: Raven Software  
 Distributeur: CD Contact Data  
 Wordt verwacht:  
 2<sup>e</sup>/3<sup>e</sup> kwartaal 2000

Soldier Of Fortune zal heel wat stof doen opwaaien. Dit is de meest bloedende, gewelddadige shooter die er ooit gemaakt is.  
 JAN

# SOLDIER OF FORTUNE

Evolve doet in alles denken aan de hardcore sci-fi film *Starship Troopers*. Belangrijk verschil is alleen dat je in dit geval geen mens bent maar zélf deel uitmaakt van een alien ras.

Die schotten weten niet van ophouden.

Potje reetbal?

Brand een struik weg en je vindt een extra doorgang.

Ga maar eens binnen kijken als je durft.

Woo! Wat een joekel.

### SLIJMERIGE TENTAKELS

Jach! De intro van *Evolve* is erg mooi maar tegelijkertijd glibberig ranzig. We zien een soort alien ei met felle kleuren op een verre planeet neerstorten. De levende komeet nestelt zich in de aarde en al snel popt het 'ei' open en komen er allerlei enorme lange tentakels uit die zich op hun beurt weer in de aarde boren. Langzaam ontstaat er een vertakking van slijmerige tentakels. Waar de tentakels stoppen ontstaat een nieuw ei, dat eveneens nieuwe eieren afschiet en het proces herhaalt zich. Binnen de kortste keren zijn er overal op de planeet tentakels en slijmerige moederkoecken te vinden en uit die

moederkoecken verschijnen weer allerlei insect-achtige aliens. Dit gaat allemaal ten koste van de oorspronkelijke flora en fauna op de planeet en dat kan natuurlijk niet.

### HET A-TEAM IN SPACE

Daarom is er een soort space A-team in het leven geroepen. Jij controleert dit team van vier Genohunters die er behoorlijk weird en buitenaards uitzien. Vanuit je spaceship drop je de vier Genohunters op de planeet en kun je aan de slag. Al spelend kies je steeds één van de vier Genohunters die allemaal verschillende skills hebben. Onderin het beeld zie je videoschermjes waarmee je de overige drie kunt volgen. Op ieder gewenst moment kun je tussen de vier Genohunters

switchen door simpelweg F1, F2, F3 of F4 te drukken. Als je met Genohunter 3 speelt bijvoorbeeld, zal de rest je altijd volgen en parasitaire aliens aanvallen wanneer die ten tonele verschijnen. De bedoeling is natuurlijk de aliens uit te schakelen en achter de Moeder der moederkoecken te komen. Dan kan die de biobak in en is de planeet gered.

### MUTATOR

Het leuke van *Evolve* is dat het doden van al die smerige creeps een tweeledig doel heeft. Ten eerste krijg jij de energie van je vermoorde vijanden en je kunt hun lichaamsdelen en uit elkaar geplette weesklopjes absorberen. Als je een flink aantal van deze overblijfselen geabsorbeerd hebt, kun je de mutator oproepen. Hiermee kun je nieuwe wapens en krachten ontwikkelen om de aliens nog beter uit de

weg te ruimen. Dit is echt de slagroom op de spreekwoordelijke taart. In het begin moeten jouw vier Genohunters het doen met een ingebouwde vlammenwerper, een soort lichtgeweer en hun driehoekige klauwen om klappen mee uit te delen. Al snel komen daar betere wapens bij en dat is maar goed ook. De vijandige aliens komen namelijk in grote getale en zijn behoorlijk agressief. Er komt dan ook een flinke scheut tactisch/strategisch handelen bij kijken. Welke Genohunter zet je wanneer als voorhoede in? Met alleen er op los knallen, zul je weinig bereiken; de aliens zijn immers een flink stuk groter en met name in groepsverband verdomd gevaarlijk. Uitdagend vanaf het begin dus.

### Power RAPPORT

#### PC CD-ROM

Fabrikant: Computer Artworks  
Distributeur: Atoll Soft  
Wordt verwacht:  
2<sup>o</sup>/3<sup>o</sup> kwartaal 2000

*Evolve* is een unieke game. De wereld van aliens kwam nog nooit eerder op een dergelijke manier tot leven. Een sci-fi action game die waarschijnlijk hoge ogen gaat gooien.  
JAN

# THE TIME MACHINE

Zucht, alweer een adventure waarin tijdreizen centraal staat? Hebben we die invalshoek nu al niet zo'n tig keer gehad? Maar wie weet kan Cryo er wel weer een aardig, goed ogende game van brouwen...

## VAN BOEK TOT GAME

Een game naar aanleiding van een boek; het is niet de eerste keer dat spelontwikkelaars de klassieke literatuur tot inspiratiebron nemen. Deze keer staat de Engelse schrijver H.G. Wells in the picture. Er is al een keer eerder een boek van deze Britse dude tot spel omgetoverd; dat was de strategy game War Of The Worlds; een redelijk maar niet echt opzienbarend spel.

Voor The Time Machine is er wel heel losjes met het erfgoed van de schrijver omgesprongen. Het is eigenlijk alleen de naam van de bestseller en de auteur die je terugziet, maar voor de rest heeft Cryo er een heel eigen draai aan gege-

ven. Het grappige is wel dat de held van het spel H.G. Wells heet. Weer eens wat anders dan Blade, Duke Nukem of Lara Croft.

## STORM-ACHTIGE TIJDEN

TTM (The Time Machine) moet een actie-adventure worden waar vooralsnog de nadruk iets meer op het adventure gedeelte ligt, voor zover ik dat

met deze vroege demo kan inschatten. Jij, alias uitvinder Wells, hopt in je tijdmachine en komt terecht in het jaar 800.000. Ja, dat is nog eens ver vooruit denken. Eenmaal aangekomen in deze absurde futuristische tijd zie je een dorre, donkere wereld. Je tijdmachine verdwijnt in het niets (die moet je dus weer terug zien te vinden) en je komt allemaal ongeluk-

kige types tegen die hun geheugen zijn kwijtgeraakt door zogenaamde tijdstormen. Jij moet in de stormen gaan reizen waardoor je zelf ook verandert. Alleen Khronos, Master of the Hourglass kan de balans tussen tijd en ruimte herstellen.

## MEERDERE MANIEREN VAN SPELEN

Een van de leuke dingen van een spel als Blade Runner waren de verschillende manieren van spelen. Al waren het details, ik heb het spel drie keer met een ander outro uitgespeeld. Bij Cryo willen ze met TTM die lat nog hoger leggen. Zo beweren ze dat alle NPC's (Non Playing Characters) verschillend re-

ageren per keer dat je het spel speelt. Diens antwoorden en manier van handelen ligt dus niet vast. Met andere woorden, het spel is geen enkele keer hetzelfde en je kan verschillende 'routes' afleggen. Ook zou de gameplay voor de verandering nu eens niet lineair zijn. Je kan kiezen om bepaalde karakters te negeren, met ze te gaan praten of ze omver te schoppen. Een beetje zoals bij Outcast dus. Het spel biedt puzzels, actie en veel ouwehoo-

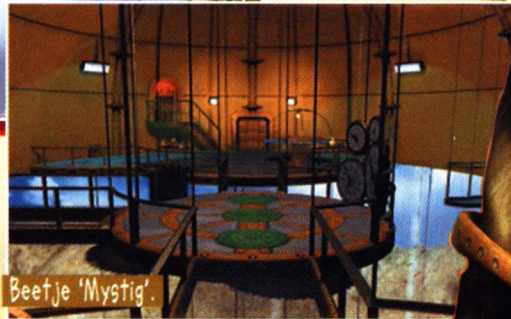
ren en rondsnuffelen door verschillende tijden. Nu maar hopen dat ze bij Cryo een beetje hun best doen want het van hen afkomstige actie-adventure Guardians Of Darkness was een galbak van een game. Vooralsnog geef ik TTM het voordeel van de twijfel en hoop ik dat de makers van het spel hun beloftes waarmaken.



Shit, waar heb ik m'n broodtrommeltje gelaten?



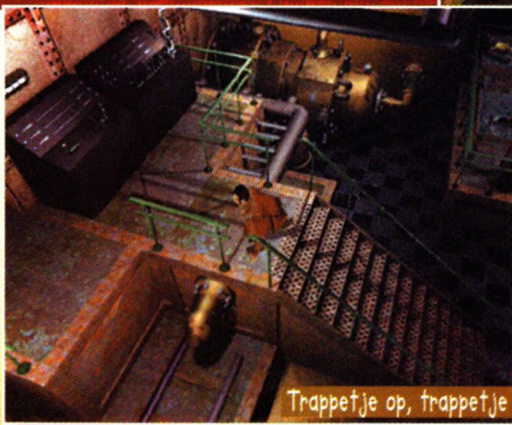
Naar was je nou de hele tijd schatje?



Beetje 'Mystig'.



Daar gaan we, op weg naar het jaar 800.000! (Over millennium-wisselingen gesproken.)



Trappetje op, trappetje af.



Een zak dadels en de nieuwe PU graag.

**Power RAPPORT**

**PC CD-ROM**  
 Fabrikant: Cryo Interactive  
 Distributeur: Infogrames  
 Verwacht: 1<sup>o</sup> kwartaal 2000

Het boek is een klassieker, nu afwachten of de game dat ook wordt. Met het uiterlijk zal het allemaal wel goed komen, maar of de gamplay ook dik in orde is, vertel ik je binnenkort.  
 JAN



**SIMON SORDID**

In de twee vorige elfke maar zeer goed in elkaar stekende adventures, zagen we hoe de oude tovenaars Calypso Simon vanuit onze wereld naar de magische wereld van gnomes, trollen, kabouters, dwergen en magie toverde. Calypso had Simon nodig in zijn strijd tegen de Evil Demon Sordid. Deel 2 eindigde zeer komisch, zoals beide spellen de magie en de spookjes van weleer lekker op de hak namen. Sordid had bezit genomen van Simon's lichaam en het was Simon die op zijn beurt in Sordid's lichaam gevan-

gen zat. In deel 3 zien we hoe Simon weer terugkomt in zijn oude, vertrouwde knapen lichaampje. Maar bad guy Sordid loopt ook nog steeds vrij rond. Het wordt in deel drie dan ook tijd om voor

eens en voor altijd met die kwelgeest af te rekenen. Maar er is meer; Simon wil nu ook wel eens terug naar huis en hoe zit het met de

**De grootste anti-held na Guybrush Threepwood is terug: Simon The Sorcerer, tovenaartje tegen wil en dank, maakt voor de derde keer zijn entree. En deze keer helemaal in 3D!**

Golden Boot Disk? Juist, genoeg absurde queesten dus voor Simon.

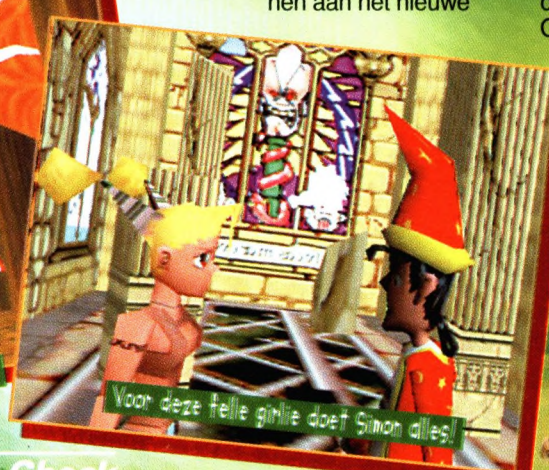
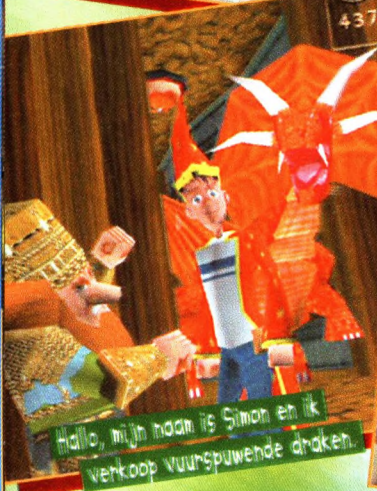
**3D** Net zoals de Prince Of Persia fans van side-scrolling pixels werden meegesleurd in 3D met alles er op en er aan, zullen ook de Simon the Sorcerer liefhebbers moeten wennen aan het nieuwe

grafische jasje waarin onze held gestoken is. Dat 3D adventures zeer goed kunnen uitpakken, bewees het alom geëerde Grim Fandango en wellicht gaat Simon ook wel die kant op. Feit is dat de puzzels, raadsels en opdrachten die Simon moet vervullen volledig gebruik zullen maken van de 3D omgevingen. Ook alle lichteffecten, felle kleuren, mist, schaduwwerking

en dergelijke zullen aanwezig zijn. De engine laat alle karakters vooralsnog wel erg vierkant lijken, maar desalniettemin ziet het spel er veelbelovend uit. Ook de cast met oude en nieuwe vrienden mag er zijn. Naast Calypso, Swampy en Sordid zijn er ook nieuwe gezichten zoals de aantrekkelijke Melissa, Simon's Fairy Godmother, de norske Dwarf Miners en de geheimzinnige Priests die voor heel wat komische avonturen zullen zorgen.

**ALLES KOMT GOED** Simon zal je meestal spelen vanuit het

third-person perspectief waarbij de camera in verschillende standen te zetten is, echter in sommige gedeelten van het spel zal je Simon's avonturen vanuit first-person zien. Dit is een waar shooter gedeelte waarbij Simon met zijn magie en zijn altijd handige jojo vijanden moet 'heerschieten'. Klinkt goed en als het ergens kan, dan wel in dit spel. We houden voorlopig onze vingers nog even gekruist waar het de voice acting aangaat. De stem van Simon uit deel 1 en 2 was ronduit perfect; ironisch, bitter en vol galgenhumor. Ik hoop dan ook dat de makers dezelfde knakker inhuren, dan komt alles helemaal goed.



**POWER RAPPORT**

**PC CD-ROM**  
 Fabrikant: Headfirst Productions  
 Distributeur: Hasbro Interactive  
 Wordt verwacht:  
 1<sup>o</sup>/2<sup>o</sup> kwartaal 2000

Simon The Sorcerer 3D lijkt weer een mooi, belachelijk absurd en zwartgallig humoristisch spel te worden en ook in 3D is Simon weer super bijdehand. De fans zullen weinig te klagen hebben, denk ik.  
 JAN

# DEVIL INSIDE

## ALLES VOOR DE KIJKCIJFERS

Halverwege de 21e eeuw is het in televisieland nog net zoals nu; alles draait om de kijkcijfers. Dat weet ook Dave Ackland, een ex-politieagent en nu in dienst van een Los Angeles reality TV show. Zijn taak is om vreemde en afwijkende criminele acties te onderzoeken en dat doet hij doodleuk live op televisie terwijl de kogels door het beeldscherm vliegen en miljoenen kijkers aan de buis gekluisterd zitten. Aanhoudingen, achtervolgingen, invallen, knokpartijen, vuurgevechten.... de camera draait altijd door. Geen wonder dat de show razend populair is. Waar krijg je zulke realistische actie op televisie? Dat is wel wat anders dan Ruud die Mona een massage geeft.

## DAVE & DEVA

Op de avond van Halloween moet Dave een behekst huis onderzoeken waar geesten van seriemoordenaars en ander kwaadaardig gespuis ronddoelt. Grappig is dat Dave kan switchen naar Deva, zijn vrouwelijke alter-ego, en dan verandert hij in een latexgehelde, gevleugelde She-devil. Huh? Ik weet het. Vraag me niet waarom, het is gewoon zo. Beiden hebben verschillende powers en wapens om geesten

# DEVIL INSIDE

Cryo, het Franse softwarehuis dat voornamelijk adventures uitbrengt, gooit het met Devil Inside eens over een hele andere boeg. Een soort combinatie van Big Brother, Alone In The Dark en Resident Evil.

en ander gespuis uit te bannen. In totaal gaat het om zeven verschillende wapens en acht psychic powers. Hiermee moet je vijftig verschillende en soms erg weirde vijanden killen

gedurende het spel. Dave is meer de kick-ass schietgrage dude terwijl Deva meer een lenige psychisch krachtige chick is.

## ALONE IN THE DARK

Devil Inside staat te boek als een actie-adventure en het zal je dan ook niet verbazen dat de makers van de Alone in the Dark serie achter deze game zit-

ten. Een huis vol spoken, geesten, demonen en bovennatuurlijke helse krachten... we've seen it before. Hopelijk hebben de makers geleerd van hun fouten en zorgen ze dat de controles en de camera deze keer

dik in orde zijn. Dat waren immers de twee meest irritante elementen van Alone In The Dark. Overigens komt er ook weer een Alone In The Dark 4 aan maar dat terzijde.

## POPULAIR

Alles bij elkaar genomen kan Devil Inside best goed uitpakken. Het neerknallen van psychopathische killers, zombies en andere halfrottende lijen is een populair gegeven onder de gamers en de vijanden komen hier soms erg bizar naar voren. Wat opviel bij de demo was dat de karakteranimaties van Dave en Deva erg mooi uitgevoerd zijn. Ze rollen over de vloer, kunnen fraaie sprongen maken en schieten lekker fel met diverse guns. De graphics zelf vond ik wat tegenvallen; wat korrelig en choppy maar wie weet wat er in de tussentijd allemaal nog zal veranderen kan. We zullen zien.



**Power RAPPORT**

**PC CD-ROM**  
 Fabrikant: Cryo Interactive  
 Distributeur: Infogrames  
 Wordt verwacht:  
 2<sup>e</sup> kwartaal 2000

Voer voor de horrorfans, al hoop ik wel dat er in de tussentijd nog even aan de engine wordt gesleuteld om de game wat op te pimpen. Het wordt de bediening en de uitwerking van de camera van levensbelang voor het wel of niet slagen van deze game.

 **bonuslevel** 

# GRATIS

bij een jaarabonnement op

**POWER**  
UNLIMITED

# MAGIX mp3 maker



t.w.v. f 79,95

De MAGIX mp3 maker is de ideale audio tool om snel en makkelijk je eigen hit CD's te maken. Naast MP3 bestanden kun je alle gebruikelijke muziek formaten van het Internet, of een audio CD via drag & drop in een play list importeren. Zo kun je de songs bewerken, en weer exporteren of branden op een audio CD. Crossfades, equaliser, pitch functie en visuele effecten bieden jou elk denkbaar gemak, en dat op twee afspel modules. MAGIX mp3 maker: de perfecte Songs Manager & Audio online tool.

Word nu abonnee van Power Unlimited. Kies je als welkomstcadeau de MAGIX mp3 maker dan betaal je voor 12 nummers f 65,40. Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting van f 12,90 op het abonnementsgeld. Je betaalt dan slechts f 52,50 voor 12 nummers.

**Vul dus vandaag de antwoordkaart in of bel:**

## 023 - 5566789

*In België kost een jaarabonnement 1380 BF, hiervoor bel je: 02-7762233, de MP3 maker krijg je dan thuis gestuurd. Belgische lezers kunnen ook kiezen voor een korting: je betaalt dan 1100 BF.*

**ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN**

# Rollcage II



De snelheid is in mijlen, kun je nagaan.



We schuiven weer een plekje op.



Van hem heb ik geen last meer.



Hé, je houdt me op gabber!



Waar gaat die gozer naar toe?

Wees maar gerust want ook in Rollcage 2 valt er genoeg te knallen. Zo zien we de meeste wapens weer terug en is er bijvoorbeeld een machine-gun, een nieuwe forcefield die langer bij je blijft en een aantal nieuwe raketten toegevoegd. Natuurlijk is het altijd mogelijk om de wapens uit te zetten want het blijft irritant als je een hele race eerste hebt gestaan en dan vervolgens door een voltreffer van een of ander wapen toch nog als laatste eindigt.

### SAMBAL SYNDROOM

De graphics van Stage 2 zijn strak. De lensflare is koel en de ontploffingen zijn ook weer zoals we ze graag zien. Het belangrijkste is echter de framerate en die is zelfs in de Two Player

Splitscreen mode nog perfect waardoor het spel sneller gaat dan alles wat je tot nu toe hebt gezien. Eigenlijk is al dit visuele geweld ook een beetje de oorzaak van mijn enige klacht over Rollcage Stage 2. Deze game leidt namelijk aan het 'sambal syndroom'. Je weet wel. Een beetje sambal is lekker dus een hele pot sambal is heel erg lekker. Zo is het met de graphics ook; net alsof je een hele pot sambal voor je kiezen krijgt. Het is even slikken gebazen en het huilen staat je nader dan het lachen. Overal waar je kijkt zie je ontploffingen, zwaailichten, ruimteschepen die lichtbundels op de baan schijnen en andere knipperende of bewegende shit. Allemaal onnodig en verwarrend want het leidt je af van waar het allemaal om gaat: racen!

cage. In het voorjaar zal het vervolg in de winkels liggen onder de naam Stage 2.

### BËTA

Om te beginnen heeft Rollcage Stage 2 niet minder dan twintig nieuwe tracks, verdeeld over vier nieuwe stages. Dat is veel want

vandaag de dag komen een boel games niet boven een handvol tracks uit. Daarnaast zijn er ook nieuwe race modes en in plaats van gewoon een potje racen, kun je nu ook elkaar in een soort deathmatch vernietigen. Leuk, vooral in multiplayer want behalve die Demolition mode is er ook nog een mode die Rubble Soccer heet; een soort voetbal maar dan met die Rollcage wagens. Bizarre shit, geloof mij maar. Voor de gamers die er in slagen om de wa-

gens onder alle omstandigheden onder controle te houden, is er de Stunt mode. Hierbij is het de bedoeling om zo ziek mogelijke stunts in bijvoorbeeld de Half Pipe te doen en zo punten binnen te halen.

### NIJEUWE WAPENS

Een van de koelste dingen aan de eerste Rollcage was het wapenarsenaal dat je tot je beschikking had; wormholes, time-warps en een hele verzameling raketten zorgden voor spectaculaire ontploffingen.



Feel the force.



En het kan nog harder...

Psygnosis is terug met een vette reïncarnatie van hun action packed racer, Rollcage. Zou Stage 2 ons weer net zo laten zweten?

### WIPEOUT OP KLOMPEN

Rollcage is een soort WipeOut maar dan op klompen. Het spel heeft namelijk niet hetzelfde slicke gestroomlijnde imago maar biedt daarentegen meer lompe race-schiet-en-beuk actie die wij hier op de redactie overigens wel weten te waarderen.

De autootjes die zowel normaal als op hun kop kunnen rijden, halen belachelijke snelheden en dankzij de hoge framerate is het allemaal zo indrukwekkend dat je tien minuten nadat je de PlayStation hebt uitgezet, nog met zwetende handen op de bank zit na te trillen. Dat gold in ieder geval voor het eerste deel van Roll-

**POWER RAPPORT**

**PLAYSTATION**  
 Fabrikant: Psygnosis  
 Distributeur: Columbia Tristar  
 Wordt verwacht: 1<sup>o</sup>/2<sup>e</sup> kwartaal 2000

Rollcage Stage 2 wordt de shit, zoveel is zeker. Er moet nog wel het een en ander gebeuren aan de afwerking maar dan heb je ook wat.  
**BORIS**

De rally-fans zijn gezegend; binnen één jaar tijd kunnen ze genieten van minstens vier toptitels, te weten de nieuwe V-Rally, Rally Championship 2000, Colin McRae 2 en nu dan Rally Masters.

### KNÄCKERS

Rally Masters wordt gemaakt door Digital Illusions. Deze Zweden schonken ons een tijd geleden Motorhead, een bikkelharde arcade-racer, die we beoonden met een 8. Wat dat betreft had een Motorhead 2 meer voor de hand gelegen dan een rallysim. De rally-markt zit immers bomvol en de titels die er al zijn of nog moeten uitkomen, zijn niet bepaald de minste. Maar Zweden blijven rare knäckers en ze pakken de strijdbijl zonder blikken of blözen op. Inmiddels is 80% van de game af en wat ik ervan heb gezien, beviel me goed. Op een of andere manier voelt de game totaal anders aan dan RC 2000 en dat is maar goed ook, want een RC 2000-kloon zal het altijd afleggen tegen het origineel. Ik vind RM dankzij vier verschillende race-modes meer naar het arcade-genre neigen, terwijl RC 2000 met zijn twee modes ('tegen de klok' en arcade) de rallysport tot het bittere eind trouw blijft.

RM neemt echter geen loopje met de realiteit, verre van dat zelfs. Zo is het schade-model van de wagens veel mooier dan bij RC 2000. Na een vette botsing liggen je ruiten er helemaal uit en is je bolide aan alle kanten ingedeukt. Ook de tracks zijn fenomenaal in beeld gebracht dankzij features als dirt mapping, transparent glass effects, lens reflections en movable objects.

### VIER RACE-MODES

Als er één ding duidelijk wordt, dan is het

dat deze game zijn eigen weg gaat. Developer Digital Illusions tracht duidelijk uit te blinken op gebieden waar RC 2000 de prioriteiten niet heeft gelegd.

Zo bezit RM 51 unieke tracks, waar RC 2000 er maar zes had. Wel zijn de tracks van RC 2000 vele malen langer. Waar je in RC 2000 bijna een kwartier over een etappe deed, ben je in RM in gemiddeld 2,5 minuut rond.

Een ander groot verschil zijn de vier verschillende race-modes van RM die zorgen voor vier totaal verschillende soorten gameplay.

Allereerst is er de 'gewone' Stretch Run, waarin je in je eentje tegen de klok rijdt. De tweede mode is Side-by-Side. Hierin ga je met z'n tweeën naast elkaar van start. In Rally Cross vertrek je met zijn vieren tegelijk en in de Arcade mode dien je, Sega Rally-style, de eerder vertrokken opponenten in te halen.

Volgens de Zweden doe je er 25 uur over om alle races in alle vier de modes af te leggen, en dan hebben ze het hier dus niet over winnend afleggen.

### SOUND

Een buitengewone coole feature is de A3D and EAX 3D soundondersteuning.

# THE MICHELIN RALLY MASTERS

## RACE OF CHAMPIONS

Dit zorgt er voor dat het geluid van een wagen in een tunnel anders klinkt als op open terrein. Ook zal het rijden vanuit de cockpit anders klinken als het rijden met de camera achter de auto.

Dit en de zeer fraai uitgevoerde wagens, zorgen er voor dat de actie er in RM net echt uitziet. Het grootste ver-

schil in uiterlijk met RC 2000 zijn de veel nauwere wegen. In RM kun je vrij makkelijk zonder brokken van de weg raken, aan beide kanten heb je veel meer manoeuvreerruimte. RM is kortom gewoon iets minder realistisch als RC 2000 en mikt meer op het fun-gehalte.

### Power RAPPORT

#### PC CD-ROM

Fabrikant: Digital Illusions  
Distributeur: Infogrames  
Wordt verwacht:  
Eind maart 2000

Rally Masters is geen direkte concurrent van Rally Championship. Waar RC 2000 de realiteit ten alle tijden trouw blijft en je dus super geconcentreerd moet blijven rijden, zorgt de gameplay van RM meer voor ontspanning en fun.

J.J



De schade wordt mooi in beeld gebracht.



Zelfs met een Skoda ziet 't er gelikt uit.



Leg een doekje naast je scherm.



Nee man, we zijn de bocht nog niet door!



Daar weten die Zweden wel raad mee.



# Grow your own.



Name: Phil. Age: 35. Occupation: Getaway driver.  
Although he can't get away from his personal hygiene problem.



Name: Abigail. Age: 27.  
Occupation: Hard-nosed CEO of a multinational company.  
Prepared to pay to get a date.



Name: Doreen. Age: 37.  
Occupation: Post Clerk.  
Likes to read out the contents of other peoples' letters on the 'phone.



Name: Kevin. Age: 30.  
Occupation: Astronaut.  
In love with his co-pilot.



Name: Stuart. Age: 22.  
Occupation: Waiter.  
He's still waiting for his big break.



Name: Billy-Jo. Age: 19.  
Occupation: Vice squad detective.  
Her flat-mate is a notorious cat burglar.



Name: Julian. Age: 20.  
Occupation: Criminal Mastermind.  
Subsists on a diet of home delivery pizza.



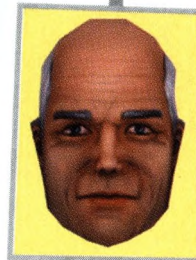
Name: Ursula. Age: 36.  
Occupation: B-movie star with a charisma bypass.



Name: Blanche. Age: 23.  
Occupation: Nurse. If his boss knew what a disaster he was in the kitchen, he wouldn't be allowed near a needle.



Name: Nigel. Age: 39.  
Occupation: Bank Robber.  
Weighs seven stone wet through.

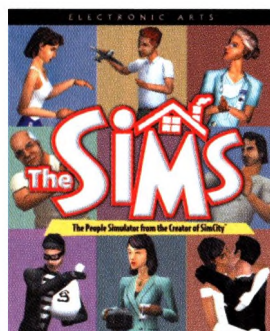


Name: Seamus. Age: 56.  
Occupation: Pickpocket by day.  
Budding Picasso by night.

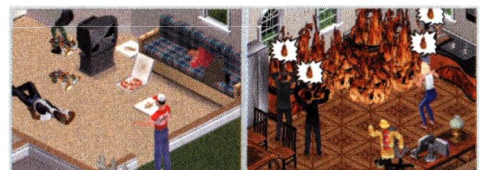


Name: Louise. Age: 17.  
Occupation: SWAT Team Leader.  
Lousy taste in country music.

*You create the characters.*



*Now run or ruin their lives.*



The new people simulator from the creator of Sim City.

[www.thesims.com](http://www.thesims.com)



Alsof de Duivel er zelf achter zit... Op het moment van schrijven is de release rond Diablo nog steeds gehuld in een mist van vraagtekens. Het kan zijn dat het spel inmiddels net in de winkels ligt of dat we er nog steeds op zitten te wachten. Gelukkig heeft PU zo zijn informanten...

### BAH!

Helaas, wat een van dé releases van Kerst '99 had moeten worden, werd een van de vele teleurstellingen van datzelfde jaar. Samen met Daikatana en Messiah krijgt Diablo II bij deze de 'onderscheiding' van meest uitgestelde gametitel van de afgelopen drie jaar. Bah! Maar ja, de jacht is mooier dan de vangst, zeggen ze wel eens. Gelukkig zijn PU's wegen ondoorgankelijk en hebben we natuurlijk al tonnen info voor jullie over Diablo II, bovendien heeft J.J. er ooit al eens mee gespeeld op een tripje in het verre verleden. Tijd dus voor een tussenstand.

### VIJF WARRIORS

Om te beginnen kun je in Diablo II vijf verschillende type warriors spelen in plaats van de drie uit het origineel.

### The Amazon

The Amazon is een felle tante, haar twee favoriete vechtechnieken zijn speerwerpen en boogschieten. Je kunt



je in alle twee bekwamen maar slechts één kun je uitbouwen. Je kunt steeds beter schieten, harder met je speer slaan, automatisch je vrienden nooit raken of sneller een pijl afschieten.

### The Necromancer

The Necromancer is de gluipeerd van het stel, hij gebruikt alleen maar zwarte magie en is in staat de doden tot leven te wekken. Daarnaast heeft hij nog veel meer magische trucs achter de hand. Zo kan hij onder andere een nest vleermuizen oproepen en lifepoints stelen van z'n tegenstanders.



### The Sorceress

Deze niet onaantrekkelijke tovenares beschikt over de magie der vier elementen: wind, vuur, water en aarde en kan hierdoor veel toverspreuken aanroepen. Ze heeft een uitgebreid assortiment aanvals- en verdedi-



gingsspreuken. Zo kan ze vijanden bevroren, wapens van vlammen voorzien, een zwarte gifwolk oproepen of een dansend zwaard achter vijanden aansturen.

### The Paladin

The Paladin lijkt nog het meest op een tempelier. Hij vecht met het zwaard en is sterker dan de Warrior uit het originele Diablo. Daarnaast heeft hij ook kennis van heilige spreuken. Zo kan hij vrienden helen alsmede zijn eigen wonden. Ook zijn zwaardvechtkunsten zijn indrukwekkend.



### The Barbarian

The Barbarian is een met oorlogsverf getoide bul met het IQ van krop sla. Enorm sterk maar je moet geen gesprek met hem voeren. Hij is agressief en kan twee wapens tegelijk hanteren. Van Magie moet hij niets hebben, hij gaat frontaal in de aanval en hakt en beukt zich een weg door de wereld van Diablo II.



### ACTS

Diablo zal bestaan uit vier Acts. Vier grote hoofdstukken, of beter gezegd... enorme hoofdstukken.

### Act One

De eerste Act dient als een introductie in de wereld van Diablo II. Deze is al met al toch flink anders dan Diablo en dient echt om de speler bekend te laten raken met de gameplay. De setting en de monsters doen wel denken aan het originele spel; bergachtig maar ook vol kerken en tempels.

Je leert hier vechten, kunt je karakter opbouwen en praat met NPC's voor info over queesten. Hoewel het niet om een trainingsmissie gaat, kun je niet heel snel dood gaan en word je een beetje geleid. De eindbazen zijn echter ware bad guys.

### Act Two

De tweede Act heeft een meer open karakter en speelt zich af in de woestijn en ondergrondse

tombes. De woestijn is enorm uitgestrekt en je zult de juiste NPC's moeten vinden voor info over wat te doen. Als je niet oppast struik je uren doelloos rond in het gloeiend hete zand met een zinderende, alles verschroeiende zon boven je hoofd. Je vindt weinig goodies dus je zult zuinig moeten zijn met eten en drinken. Deze Act is vele malen groter dan Act One en zal heel wat meer tijd vergen om tot een goed einde te brengen. Daarnaast zijn de monsters een stuk groter, sterker en gevaarlijker.

### Act Three

In de derde Act bevind je je in een zompige jungle. Minder open dan Act I en II, maar de jungle is dichtbe-

groeid en kent veel zijpaden. Deze Act vereist vernuft en inzicht om doorheen te komen. De monsters zijn ook weer een stuk lastiger; ze zijn snel, kunnen magie gebruiken en camoufleren zich goed.

### Act Four

De vierde Act moet de grote finale worden maar daar heeft



Blizzard nog weinig over prijsgegeven. Uiteindelijk zul je Diablo himself ontmoeten en die moet er fucking scary en bad ass sterk uit gaan zien. De omgeving is een soort combinatie tussen moerassen van ijs en helse lavaputten, maar alles is nog mogelijk. En een beetje

geheimzinnigheid houd je hongerig, niet-waar?

### COMBAT & GOODIES

Het combatsysteem is helemaal herschreven voor Diablo II. Het ziet er misschien niet totaal vernieuwd uit, de uitwerking is absoluut anders. Om te beginnen bewegen de vijf karakters, maar ook de vijanden, een stuk vlotter en soepeler. Dat wil zeggen dat ook hun slagen, pijlen, spreuken et cetera gewoon sneller zijn. Ook hebben de verschillende wapens een gevarieerd bereik, hetgeen ook geldt voor de magie. Dit maakt dat je meer keuze hebt en niet precies recht voor je vijand hoeft te staan om die te raken. Al met al zorgt dit voor meer smoothy actie, en dat komt de gameplay alleen maar ten goede. Natuurlijk zit Diablo II ook weer vol goodies:

drankjes, sleutels, wapens, armor... de hele mikmak. Deze keer zul je ook veel potten en urnen vinden alsmede gesloten kisten. Ook de booby-traps zijn weer van de partij en ik kan je zeggen: spits je oren als je verdacht gepiep en gekraak hoort.... Diablo II heeft dus al het goede van het origineel, alleen mooier, beter en veel groter. Dat kan niet meer fout gaan, toch?

### Power RAPPORT

**PC CD-ROM**  
 Fabrikant: Blizzard  
 Distributeur: Homesoftware/GT  
 Wordt verwacht: ieder moment

*Diablo II heeft alles in zich om de fans van de serie en liefhebbers van het action-RPG genre erg blij te maken. Nu maar hopen dat de game snel verschijnt, want nog meer vertraging zou wel eens de nekslag voor deze game kunnen betekenen.*  
 JAN



Ingesloten door groene demonen. Wat nu?

Naaft knokken, hakken en beuken moet je af en toe ook nog ouwehoeren.

En ze kraken zo lekker als je op ze gaat staan. Ssjplet!

Ingebouwde vlammenwerper.

Pittige dame die Sorceress.

Shit. Had ik nu toch maar voor Barbarian gekozen.

Amazon tegen een overmacht.

En hier, en jij ook, en jij...

Deze Amazon heeft nog wel meer pijlen op haar boog.

Daar komt the balcony boy!



Yes! Garrett is back. De meesterdief die mij weken aan mijn monitor kluisterde is terug in een gloednieuw avontuur waarin weer heel wat te sneaken en te gappen valt.

### ORIGINELE ORIGINEEL

Na twee bekeuringen voor te hard rijden (geen grap, maar bittere ernst) zat er laatst ook eens wat leuks bij de post: de bèta van Thief III! Ik scheurde het pakketje open en duwde de CD-ROM met kloppend hart in mijn lade. Het mag duidelijk zijn dat ondergetekende een die-hard Thief fan is en iedereen die het spel heeft gespeeld, zal begrijpen waarom. Het originele Thief was misschien niet het mooiste dat ooit op je monitor werd vertoond, het was wel zeer origineel, enorm sfeervol en introduceerde een nieuw spelgenre: de first-person sneaker. Ook in Thief II: The Metal Age gaat Garrett weer op pad als jij en ik normaal in bed liggen te ronken. De

nachtelijke duisternis is wederom Garrett's beste vriend.

### NEW KID IN TOWN

In Thief: The Dark Project waren drie politieke groeperingen in de geheimzinnige stad aanwezig: The Keepers, The Hammers en The Pagans. In deel 2 maken we kennis met nog een nieuwe groep: de Mechanists, die onder bestuur van The Hammers vallen maar zich willen afscheiden. Een ander vers gezicht is de nieuwe sheriff van de stad: Gorman Truart. Sinds hij de baas van de stad is, gebeuren er vreemde dingen: winkels gaan een voor een dicht en Truart is bezig met dubieuze zaakjes. Bovendien wil de sheriff onze Garrett wel erg graag dood hebben. Aan jou als speler de taak om het 'hoe en

waarom' rond deze mysterieuze Truart uit te zoeken.

### MINDER MONSTERS

Gelukkig heeft Garrett nog meer skills dan in het vorige spel. Zijn pijlenarsenaal is bijvoorbeeld uitgebreid en zo kunnen onder andere 'touwpijlen' overal ingeschoten worden, dus niet alleen in houten plafonds. Daarnaast kan Garrett ook mensen afluisteren en ontvoeren. De guards komen weer in vele soorten en maten en zullen in sommige gevallen de toortsen - die jij uit hebt geschoten met waterpijlen - weer aansteken. Ook zijn er veel minder monsters en magische

vijanden dan in het eerste deel van Thief. Afgaande op de vele Thief forums die ik regelmatig op het Internet bezoek, was dat een van de weinige echte klachten die spelers hadden over het origineel. Looking Glass heeft dus naar haar achterban geluisterd.

### MEER TE STELEN

Alle missies zullen zich weer in en rondom de donkere en geheimzinnige stad afspelen en de fokus

Laat maar eens zien wat je zwaard bent!



Die van mij is twee meter lang.



Wat! Loopt er hier een dief rond!



ligt echt op Garrett als dief waarbij hij tegelijkertijd langzaam het plot rond de nieuwe sheriff ontrafelt. Sommige delen van de stad kun je helemaal via de daken afleggen. Ook kan Garrett rekenen op een gereedschap waarmee hij de omgeving kan 'verkennen' voordat hij zich daar daadwerkelijk begeeft. Grafisch ziet Thief II er beter uit al is de lat niet heel veel hoger gelegd. Toch zijn lichteffecten en de details beter uitgewerkt, zijn de texturen fraaier en met name de binnenlokaties mooier. Leuk is dat er ook

meer te stelen valt; meer goud, juwelen, sieraden, geld en andere kostbare hebbedingetjes. Dat maakt het des te leuker om niet op te vallen en iedere missie sluipend te volbrengen.

### Power RAPPORT

PC CD-ROM  
Fabrikant: Looking Glass/ Eidos  
Distributeur: Atoll Soft  
Wort verwacht:  
2<sup>o</sup> kwartaal 2000

Sneakers, waken, gappen en stelen: het is al Thief II staat nu al zo goed als zeker op mijn lijst favoriete PC-games van 2000.

Probeer hier maar eens langs te sneaken.



# THIEF II

## THE METAL AGE

De meeste aandacht wat betreft shooters ging de laatste maanden (terecht) uit naar Quake III en Unreal Tournament. Tijd voor een fris windje dus. Kiss this!

### BEJAARDE ROCKERS

Kent iemand KISS nog, de hardrock-anex glitterband uit de jaren zeventig die met name bekend is geworden doordat de bandleden altijd geschminkt en verkleed temidden van oorverdovend vuurwerk en spuitende confettikanonnen hun muziek maakten? Het enige nummer dat de gemiddelde PU-lezer misschien zal kennen is de kraker 'I Was Made For Loving You'. Een vreselijk fout nummer, trouwens. Het was dan ook niet zo zeer de muziek als wel de theatrale liveshows waarmee KISS naam maakte. Hier in Nederland zijn we deze inmiddels bejaarde glamrockers al lang weer vergeten, maar in Amerika kunnen ze maar geen genoeg krijgen van die gasten. Er zijn zelfs action figures en stripalbums van KISS, en nu dus ook een game.

### 4 MASTERS: 1 ELDER

De wereld van KISS: Psycho Circus is een donkere, macabere droomwereld waarin gefreakte circusacts en demonen uit de hel door elkaar zijn ge- roerd.

Het komt er neer dat de speler een gewone sterveling is die moet vechten tegen de Evil Horde. Door bezit te nemen van een van de vier lichamen van de KISS bandleden kan hij het bloederige gevecht aangaan. Tijdens je zoek- en met name knaltocht moet je ook nog het volledige harnas van alle vier de bandleden bij elkaar schrapen. De vier leden hebben ook allemaal een speciale kracht: Paul Stanley bijgenaamd The Star Bearer is de master of Water, Ace Frehley bijgenaamd The Celestial is master of Air, Gene Simmons bijgenaamd The Demon is de master of Fire en Peter Criss bijgenaamd de Beast King is de master of Earth. Als je al hun wapens en kledingstukken hebt gevonden, zullen de bandleden samen The Elder vormen. Dit mythische wezen kan het Kwaad voorged verslaan. Dit alles moet je doen voordat The Nightmare Child is geboren anders is de wereld echt naar de kloten.

### MULTI-PLAYER?

KISS wordt een waar shooterfeestje. De makers (voormalig Ion Storm medewerkers) zijn vreselijke Doom fans en ze vonden het tijd dat er weer eens een game kwam waarin je wordt aangevalen door enorme hordes monsters. Dit gaat in Kiss soms zover dat er wel honderd spiders of kleine demonen tegelijk je kant op rennen. Fucking scary en knallen tot je er bij neervalt dus. Vooralsnog zijn de makers van Third Law Interactive uitgegaan van een single player game maar er wordt ook gefluisterd over multiplayer. Het zou natuurlijk erg cool zijn als alle vier de bandleden in een Team Deathmatch tegen een horde Nightmare beesten aan de slag gingen.

Sowieso is de Deathmatch interessant omdat ieder bandlid een andere master is en dus verschillende wapens heeft en anders vecht. Dat zou weer verschillende speltechnieken met zich mee moeten brengen. Gewoon doen dus, die multiplayer, dan krijgen ze van ons alvast een kusje. SMAK!

### POWER RAPPORT

#### PC CD-ROM

Fabrikant: Third Law Interactive/ G.O.D.  
Distributeur: CD Contact Data  
Wordt verwacht: 3<sup>e</sup> kwartaal 2000

Volgens mij wordt KISS een even weirde als vette shooter en ook online zie ik mogelijkheden. Nu maar hopen dat we geen echte KISS revival krijgen.  
JAN

Dag vogels, dag bloemen, dag kinderen.

Hak, hak in mijn trainingspak,

ga ik uit mijn dak, dak...

Altijd lachen op de kermis.

Toe, speel eens een moppie.

Kiss my ass!

Stukje bij beetje, bij botsplinter bij vleeskwab.

# PSYCHO CIRCUS



## The Nightmare Child



# RESIDENT EVIL 3

## NEMESIS



Sluit je ramen, vergrendel je deur en zorg dat er genoeg te eten is voor een week want hier is Resident Evil 3

### ALLES VAN DE KAART

Of je nu een hardcore Resident Evil freak bent die de voorgaande delen in recordtijd kan uitspelen of een gewone doorsnee gamer die wel geïnteresseerd is in een klein bloedbad met zombies in de hoofdrol; het maakt allemaal niet uit. Resident Evil: Nemesis zal iedereen bij de strot grijpen en pas loslaten als je het een paar dagen later helemaal hebt uitgespeeld. Capcom geeft met deel 3 van de ultimate survival horror game een demonstratie van hoe je PlayStation bezitters de stuipen op het lijf moet jagen. Deel 1 was goed, deel 2 was beter en deel 3, ja hoe zal ik het zeggen, veegt alles wat we tot nu toe hebben gezien van de kaart. Lees je even mee?

### JILL IS BACK!

Resident Evil: Nemesis speelt zich opnieuw af

in Raccoon City waar de onfortuinlijke bewoners door het zogenaamde T-virus zijn gemuteerd in zombies. Omdat het verhaal zich niet na Resident Evil 2 afspeelt maar ergens tussen deel 1 en deel 2, ligt het stadje nog helemaal in puin. Jill Valentine, de heldin van deel 1 en lid van het S.T.A.R.S. team, is terug en ze zit weer goed in de problemen. Gevangen in een stad vol monsters en zombies moet ze deze keer proberen te ontsnappen zonder de hulp van Chris Redfield. Gelukkig is daar ene Carlos Oliviera, een huurling in dienst van Umbrella Corp. die als missie heeft om eventuele overlevenden uit Raccoon City in veiligheid te brengen. Natuurlijk is deze opdracht gedoemd om te mislukken en is het binnen no-time een kwestie van schieten en rennen voor je leven. Naast de inmiddels bekende huis-tuin-en-

keuken zombies en een paar levelbosses dwaalt er nog iets veel verschrikkelijkers door Raccoon City. Het is de Nemesis, een meer dan twee meter lange zombie die net zo snel kan rennen als Jill, deuren kan openen, aan zijn linkerarm een enorme bazooka heeft gemonteerd en er alles voor over heeft om de leden van S.T.A.R.S. om zeep te helpen.

### VERSCHILLENDE VERHAALLIJNEN

Op het eerste gezicht denk je misschien dat Capcom zich er een beetje goedkoop van af heeft gemaakt. Resident Evil: Nemesis bestaat namelijk maar uit één CD en je kan ook alleen maar met Jill spelen. Tenminste op een klein stukje na waarin je eventjes Carlos onder je hoede hebt. Toch is het verhaal van Nemesis een stuk ingewikkelder en ondanks dat je maar met één character speelt,

zijn er meerdere verhaallijnen mogelijk. Ik sluit zelfs niet uit dat het mogelijk is om het spel een tweede keer uit te spelen met een totaal ander verloop van het plot. Dit komt namelijk omdat Capcom gebruik heeft gemaakt van een techniek waarbij je op cruciale ogenblikken moet kiezen uit een aantal mogelijke handelingen. Ik zal een voorbeeld geven. Op een gegeven moment sta je op

Nee, ik hoef geen Daklozenkrant.

She's got no mercy!

een klokkenstoren oog in oog met de Nemesis. Terwijl hij woest op je af komt stormen, wordt het scherm een beetje wit en kun je besluiten of je het op een lopen zet of dat je de spotlights die de top van de toren verlichten, aanzet. Natuurlijk kun je ook wachten tot het monster je in reepjes scheurt maar ik raad je aan om de lichten aan te doen. Nemesis zal tijdelijk verblind zijn en Jill duwt hem van de toren. Wees maar niet bang dat ik nu de ondergang van Nemesis voor je verklapt heb want zo makkelijk kom je niet van hem af.

### NIEUWE FEATURES

Als je Resident Evil 3 opstart zul je gelijk zien dat de schitterende achtergronden terug zijn en beter dan dat... ze zijn in een nog hogere resolutie gerenderd, waardoor de chaos in de stad prachtig wordt weergegeven. Sommige achtergronden zijn zo mooi en gedetailleerd dat je er minutenlang ademloos naar zult kijken. Ook de manier waarop je Jill bestuurt, verschilt niet van de eerdere RE

afleveringen. Er zijn alleen twee dingen aan de besturing toegevoegd die het spel een kleine duizend keer speelbaarder maken. Zo kun je met één druk op de knop 180 graden draaien en daarnaast is het mogelijk om een aanval van een tegenstander te ontwijken. Je doet dit door R2 in te drukken. Omdat je nu, behalve met R1, ook met R2 je wapen kan trekken en kan richten, zorg je er met de laatste optie voor dat Jill automatisch aanvallen ontwijkt terwijl je op je belager kan blijven schieten. Dit komt met name in gevechten met meerdere monsters tegelijk of met de razendsnelle Nemesis goed van pas. Het richten van je wapen kun je deze keer helemaal aan Jill zelf overlaten want ze zal automatisch schieten op het dichtstbijzijnde levende monster.

### EASY OF HARD

Je kunt Resident Evil: Nemesis in Easy of in Hard mode spelen. Het voornaamste verschil is dat je in Easy mode al gelijk in het begin kunt beschikken over een aantal essentiële wapens en over ammo hoeft je je geen zorgen te maken zodat je naar hartelust de hoofden van zombies af kunt knallen. In Hard mode moet je echter zuinig zijn met kogels want ook al denk je dat je heel wat ammo hebt gespaard; bij de eerste de beste confrontatie met een levelboss, ben je alles weer kwijt. Wel ben je in het bezit van een munitie maker. Door verschillende soorten kruut, die je door het spel heen zult vinden,

met elkaar te combineren, kun je zelf bepalen welke kogels je maakt. Je zult dus nooit meer met een overschot aan shotgun bullets zitten terwijl je eigenlijk kogels voor je Magnum nodig had.

### NA EEN WEEK...

Nemesis is wat mij betreft de beste Resident Evil tot nu toe. Het verhaal is misschien niet meer zo origineel maar wel een stuk uitgebreider. Jill is sexier dan ever; haar borsten zijn groter geworden en een minirok en sexy topje doen het altijd beter dan het standaard S.T.A.R.S. uniform. Of niet, jongens? De puzzels zijn nog altijd van hetzelfde niveau. Sommige zijn goed bedacht en andere zijn weer net zo

onrealistisch als in de voorgaande delen. Nou ja, niet echt een big deal. De enige kritiek die ik heb, heeft dan ook een heel andere reden. Het spel is namelijk ontzettend groot, waardoor de kans bestaat dat je gaat rondwalen als je niet

meer weet wat je moet doen. Gelukkig heeft Capcom dit probleem enigszins omzeild door bepaalde gebieden af te sluiten als je er niets meer te zoeken hebt, bijvoorbeeld een garage die ontploft nadat je er alle bruikbare dingen uit hebt gehaald. Verder niets dan lof over deze game die z'n voorgangers op vele punten overtreft.



**Power RAPPOR**

- + Het beste deel tot nu toe
- + Intelligentere zombies
- + Nieuwe monsters
- + Verbeterde Jill

**PLAYSTATION**  
 Prijs: f. 134,95 Bfr. ca. 2500  
 Fabrikant: Capcom  
 Distributeur: Atoll Soft  
 Tel: 0318-505464

*Resident Evil: Nemesis is een spel dat je niet aan je voorbij mag laten gaan. Dankzij de schitterende graphics en de ijzersterke gameplay krijgt de ultieme horrorgame een waardig vervolg.*  
**BUNAS**



Goed mikken jongen.



Tepel inspectie.



Woeeeeffffff.



Zeg op, wat heb je met al m'n vriendjes gedaan?



# PLANE

# TORMENT

De fans van Baldurs Gate zitten met een geknepen sluitspier te wachten op het vervolg. Intussen is er Planescape Torment; een duistere en afwijkende RPG die gebruikt maakt van de Baldurs Gate engine.

## DOOD EN LEVEND

Op Baldurs Gate II moeten we naar ver- luid nog wel even wachten (ik schat tot eind dit jaar), dus Planescape Torment komt voor de liefhebbers als geroepen.

Toch hebben we deze keer te maken met een heel ander type RPG. Deze keer geen darte- lende elfjes, donde- rende draken, genie- pige gnomen, kasten van kastelen en tenen- trappende trollen. Dit is andere koek.

Jij speelt de Nameless One, een soort bar- baar gehuld in dieren- huiden en botten. Je zit onder de littekens en je hebt een probleem, een groot probleem. Je kan namelijk niet dood- gaan. Dat lijkt fijn, maar dat is het niet. Je bent een soort zombie die al tienduizenden ja- ren rond- doolt en al vele malen gestorven is. Iedere keer als je

sterft, word je weer tot leven gewekt en ben je je geheugen kwijt. Het enige dat je bij je hebt is een pratende schedel met de naam Morte die jou even- eens al tienduizenden jaren vergezelt. Deze pratende Morte weet bovendien meer over je verleden. Maar in plaats van je uit je in- tense verwarring te helpen, geeft hij je al- leen maar hints. De kalkloze botterik.

## WAAROM?

Als je het spel begint, word je dus net weer levend. Je start in een schimmig mortuarium. Altijd gezellig. Jouw al- omvattende taak is op zoek te gaan naar het hoe en waarom van jouw bestaan. Wie of

wat maakt jouw steeds dood en waarom kom je steeds weer tot le- ven? Waarom wordt jouw ziel geen rust ge- gund?

De plaats van hande- ling is minstens zo bi- zar als de hoofdper- soon die je speelt in deze allesbehalve

doorsnee RPG. Alles speelt zich af in en rond de stad Sigil, ook wel the Cage of the City of Doors ge- noemd. Deze stad is een kruispunt van vele honderden dimensies, bijgenaamd planes. Overall in deze stad be- vinden zich magische portalen die je naar de meest vreemde plek- ken brengen.

Grafisch heeft het spel veel weg van Baldurs Gate maar Planescape

Torment heeft absoluut zijn eigen 'feel'. Ook staat de camera, die het isometrisch per- spektief (schuin van boven) verzorgd, een standje lager dan je meestal gewend bent. Hierdoor komen de ka- racters groter en gede- tailleerder over.

## THIEF, MAGIËR OF WARRIOR

Doordat jij als ondo- de al tig keer bent gestor- ven, heb je zo'n beetje alle beroepen gehad die er zijn, in vorige le- vens dan. Jij, alias de Naamloze, krijgt ook voortdurend flash- backs. Dit heeft tot ge- volg dat je zowel als thief, magiër of als warrior kunt spelen en daar tussen kunt switchen.

Natuurlijk zal één be- paalde stijl van spelen je het meest trekken

maar je hebt altijd de mogelijkheid om te wisselen. Ook de ma- nier hoe je overkomt op andere (computer- gestuurde) karakters is belangrijk. Het spel be- vat veel dialogen en tekst. Je hebt de vrij- heid om je lekker dom te houden, slim te zijn of juist heel charmant te antwoorden, zodat andere personen graag wat voor je doen. Het is helemaal aan jou.

Vanzelfsprekend zul je ook karakters vinden die aan jouw zijde vechten en ook dit zijn niet de standaard elf- fen, boogschutter of bijlenminnende dwer-



Lig. Zit. Koest. Af. Braaf. Dood. Blijf!





# SCAPE MENT



gen die we van de meeste RPG's gewend zijn. De idiotenste types kom je tegen met elk hun speciale powers. Een van de leukste powers is de 'insult power' van Morte. De schedel scheldt de vijanden zo erg verrot dat ze dusdanig geïrriteerd raken dat ze alleen nog maar oog voor Morte hebben, zodat jij ze van een veilige afstand met magische spreuken kunt bestoken. Wie zei ook alweer dat schelden geen pijn deed?

## HARDCORE

Nog een punt waarop Planescape zich on-

derscheidt, is de sfeer van het spel. Het is duister, grimmig, hard, gewelddadig en koud. Jij als hoofdpersoon bent daar zelf een goed voorbeeld van. Je ziet er uit als een wild stamhoofd die eerst brult, hakt en daarna eventueel, heel misschien, vragen gaat stellen. Zo kan je bijvoorbeeld je vijanden bruut om zeep helpen. Met spreuken kun je tegenstanders bestoken als ware je in een horrorfilm. Je kunt lichamen verbranden, verbrijzelen, pletten, uit elkaar doen spatten, door kwade geesten laten bestoken, hordes

insekten er op afsturen, in zoutzuur doen borrelen.... nou ja, je hebt 'm wel door. Erg grappig is het om je eigen vinger af te breken en die te verwisselen met iemand anders z'n vinger. Die ruk je er gewoon af en dan draag jij die magische ring waar je al die tijd naar op zoek was. Of je slasht je eigen linkerarm van je lichaam om die als hakbijl te gebruiken. Het is allemaal mogelijk in Planescape Torment.

Daarnaast kun je ook puur voor de magie gaan of juist de charmeur uithangen, zoals ik in de vo-

rige alineage al schetste. Die vrijheid komt de gameplay erg ten goede. Veel lof dus voor deze game.



## Power RAPPOR

+ Macabere sfeer

+ Verbeterde Baldurs Gate engine

+ Strak verhaal & sterke dialogen

+ Mighty Magic

## PC CD-ROM

Prijs: ca. f. 99,95 Bfr. ca. 1800  
Systeemeisen: Pentium 233,  
32 Mb RAM  
Fabrikant: Black Isle Studios/  
Interplay  
Distributeur: Infogrames  
Tel: 040-2393555

Een afwijkende, zeer originele en subliem in elkaar stekende RPG. Sfeervol, rijk aan diepgang en met genoeg actie en magie om zowel de hardcore AD&D liefhebbers als de Diablo fans te plezieren. En voor de Baldurs Gate aanhang is dit natuurlijk verplichte kost. Hebbuh!  
JAN

# 88

Een geeltje lenen?

Nee man,

ik sta zwaar rood!

Komt die stenen eikel nog tot leven of wat?

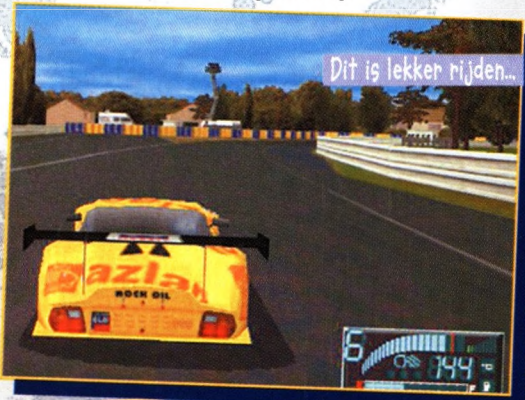
Die is het vel over de oren gehaald.

Human skin has been stretched across wooden frames. The skins are covered with tattoos.

Alleen Morte ziet er de lol wel van in.

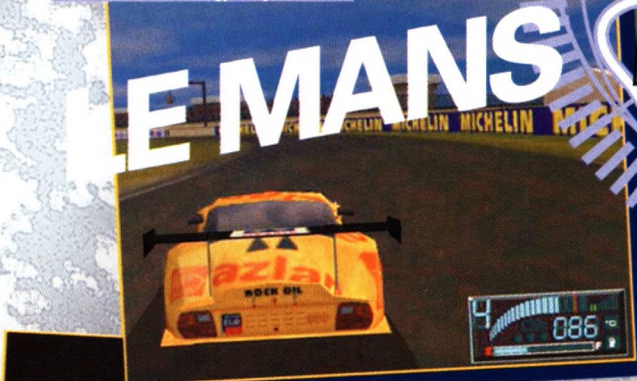
Zo jochie, waar heb jij de hele tijd uitgehangen?

De PSX-versie van Le Mans kreeg een 8.9 van Ed. Ik kan dus wat fraais verwachten en dat is maar goed ook, want ik ben inmiddels aardig verwend na Rally Championship 2000.



Dit is lekker rijden...

...nu is het al knippen geblazen...



# LE MANS



...en nu zie je dus geen hol meer.

## HET RPR-GENRE?

Voor de precieze inhoud van LM24H verwijs ik je naar het verhaal van Ed in de PU van januari. Kort gesteld bevat LM24H de overbekende en oeroude race plus een aantal kortere races op kleinere Franse circuits. Door die korte races aan het spel toe te voegen, weet Eurotechnyx te voorkomen dat je al te snel verveeld raakt. Sterker nog, ze wisten me behoorlijk te verrassen en dat is opmerkelijk



En precies hier vond dat verschrikkelijke ongeluk plaats.



De allersnelste bak op Le Mans.

## 400 KM PER UUR

Dat RPR-gegeven komt ook in de grote Le Mans-race terug. Ook hier kun je door goed presteren opklimmen naar een beter team. Wil je de race winnen dan is dit ook absoluut noodzakelijk want scoren met een matig team kun je wel vergeten, daarvoor zijn de beste teams veel te snel. Opnieuw opmerkelijk, aangezien ik geen enkele game ken waarin je in het begin geen kans hebt om te winnen, maar gewoon om plaatsen in de middenmoot dient te knoken. LM24H is sowieso niet erg makkelijk en dat heeft niets te maken met de besturing, die voelde na wat kalibreren perfect aan. Nee, het is het bochtige circuit en vooral het dag-naar-nacht-ritme wat het racen in deze game lastig maakt.

want na duizenden uren races op de PC moet een game echt van goede huize komen om mijn wenkbrauwen nog omhoog te krijgen. Eurotechnyx is daar echter in geslaagd en



# 24 HOURS

Op het circuit zijn namelijk chicanes aangelegd om de snelheid te temperen. Je moet weten dat de wagens vroeger ruim 400 kilometer per uur haalden en op het hobbelige circuit leidde dat nog wel eens tot een regelrechte lancering. Deze chicanes zie je in het donker echter niet goed aankomen en dus rij je meer met de voet op de rem als op het gas. Jan Lammers, die de race een aantal jaren geleden won, vertelde mij ooit eens dat in de nachtelijke uren 'de mannen van de jongens worden gescheiden'. De echte cracks rijden dan tientallen seconden sneller als de angsthazen. Ik kan me daar nu wat bij voorstellen.

matige A.I. van de overige rijders; op sommige plekken laten je tegenstanders je er gemakkelijk langs, om bij de volgende passage de hele tijd te blijven afsnijden. Ook kreeg ik geen vermaning of tijdsstraf toen ik een Toyota die een ronde voorlag, niet liet passeren en dat is niet bepaald realistisch.

## WAXINE-LICHTJES

Naar mijn mening is het in het donker rijden iets té moeilijk geworden. Dit komt omdat het circuit nogal bruin is en de lichten van de wagens vrijwel geen moer doen. Het is net alsof je twee waxinelichtjes op je bumper hebt staan.

Andere minpunten zijn het spaarzaam en op sommige punten soms zelfs ronduit knullige commentaar en de

## Power RAPPORT

+ Eerbetoen aan Le Mans

+ 'RPR'

+ Dag-naar-nacht overgang

- Té donker

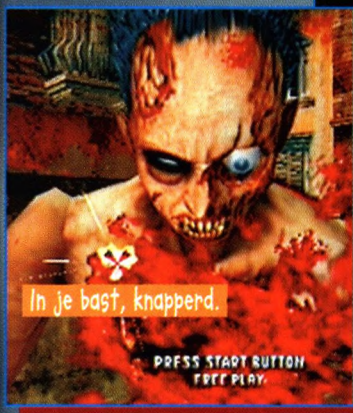
## PC CD-ROM

Prijs: ca. f 89,95 Bfr. ca. 1650  
Systeemeisen: Pentium, 32 MB  
RAM, 3Dfx-vidokaart.  
Fabrikant: Eurotechnyx  
Distributeur: Infogrames  
Tel: 040-2393555

Le Mans 24 Hours is een racegame die de klassieke wedstrijd zeker eer aan doet. Goede graphics, een uitdagende gameplay en een prima besturing. De absolute top haalt het spel echter niet, daarvoor kent het teveel schoonheidstoufjes. Ik heb me er desondanks prima mee vermaakt.

J.J.

# 8.4



In je bast, knapperd.

PRESS START BUTTON  
FREE PLAY



Prettige dag verder.



Pepermuntje?

PRESS START BUTTON  
CREDITS 1



Ruin je het zelf weer op?



Leuke nagels, nieuw?

## uit elkaar spattende ogen, rottend vlees en openliggende hersenpannen. Be prepared for The House Of The Dead 2.

### SCHOENVE-TERS

In The House Of The Dead 2 heb je de keuze uit de Arcade-, Original-, Boss- en Training mode. Wat het verschil is tussen Arcade en Original mode mag Joost weten, misschien hebben de badguys een andere kleur veters in hun schoenen, ik kon in ieder geval geen echte verschillen vinden. Tja, wat extra continues en cheat-opties, maar om daar nou een hele aparte mode voor te maken... In ieder geval moet je in deze twee modes het verhaal uitlopen tot je tegen de eindbaas (Successor) komt te staan.

De Boss mode is erg handig om te oefenen voor de eindbazen van alle chapters. Bij de Training mode is het de bedoeling dat je

tien verschillende opdrachten voltooit, variërend van het redden van mensen tot het neerknallen van scumbags of het hooghouden van een munt.

### BLOODY AS HELL

Gereed met mijn Mad Catz gun, sta ik klaar als een zwaar getrainde SWAT leider.

Na het horen van een slap

verhaal, wat dus ook niet het vermelden waard is, kan het schieten beginnen. Bij het openen van het vuur vliegt het groene slijm en de lappen huid me om m'n oren. Afhankelijk van waar je het schorem in hun lichaam blast, schieten de stukken er vanaf. Gamers die groen snotterig slijm niet leuk vinden, kunnen dit, na het uitspelen van de Original mode, omzetten in rood bloed en dit komt het 'goorheidsgehalte' zeker ten goede. Grafisch ziet alles er strak en gelikt uit en ook het geluid is zeker goed te

noemen, vooral

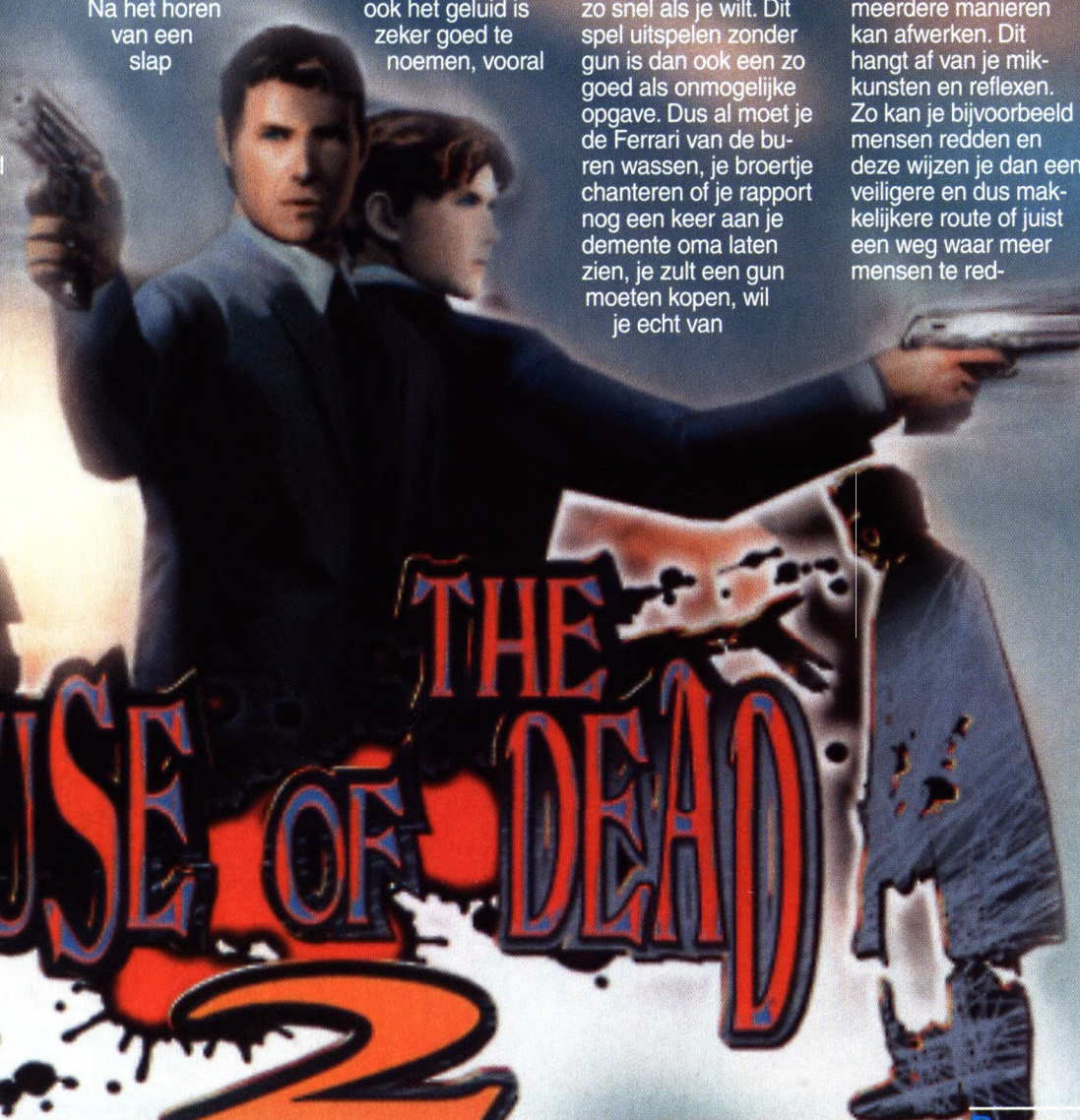
de geluidseffekten. Verder is het spelen met z'n tweeën erg tof; goede samenwerking is dan vereist om ver te komen.

### KOOP EEN GUN!

THOTD 2 is zeker geen eenvoudige game. Met het niveau op very easy en mijn gun op rapid fire, kostte het mij nog redelijk wat moeite om 't spel uit te spelen. Zonder gun, dus met je joypad, is het haast ondoenlijk want hoe snel je reflexen ook zijn, het viziertje beweegt nooit zo snel als je wilt. Dit spel uitspelen zonder gun is dan ook een zo goed als onmogelijke opgave. Dus al moet je de Ferrari van de burenwassen, je broertje chanteren of je rapport nog een keer aan je demente oma laten zien, je zult een gun moeten kopen, wil je echt van

deze game kunnen genieten. Het spel is niet erg uitgebreid en misschien daarom wel zo moeilijk gemaakt. Maar als je een hardcore gamer bent met een vaste hand en scherp oog, kun je THOTD toch wel in een klein uurtje uitspelen. Wel tof is dat je elk van de zes chapters op meerdere manieren kan afwerken. Dit hangt af van je mikkunsten en reflexen. Zo kan je bijvoorbeeld mensen redden en deze wijzen je dan een veiligere en dus makkelijker route of juist een weg waar meer mensen te red-

den zijn, wat je weer extra levens kan opleveren. Dit is dan ook de enige afwisseling in het spel. Als je de levels een aantal keer hebt gespeeld, weet je precies waar elke zombie tevoorschijn zal komen (nul komma nul A.I. dus) maar dat is bij arcade-titels een bekend probleem. Het is Sega in ieder geval gelukt om deze spannende arcadegame perfect op de Dreamcast over te zetten.



## Power RAPPOR T

- + Grafische erg goed
- + Lekker goor
- Zonder gun niet te doen
- Scherpschutters zijn er snel mee klaar

**DREAMCAST**  
Prijs: f 139,95 Bfr. ca. 2550  
Fabrikant: Sega  
Distributeur: Atoll Soft  
Tel: 0318-505464

Ben je een liefhebber van guns, bruut geweld en een hoog goorheidsgehalte, dan is The House Of The Dead 2 zeker een spel voor jou. Goede schutters zullen het spel echter snel uitge-speeld hebben.  
JORT



# GENETISCH GEMANIPULIERT



SMOKE BLACK

 **NINTENDO** 64<sup>®</sup>

FEEL EVERYTHING

Er komen de laatste tijd bijna meer Star Trek games uit dan er was-middelenreclames op de televisie te zien zijn. Maar Hidden Evil is de eerste Star Trek game die bij Activision uitkomt, dus wie weet.

### STERRE-TJES

Er komen wel heel veel Star Trek games uit. Wat hebben we allemaal al niet gehad? Star Trek Voyager, Judgment Rites, The Next Generation: Final Unity, 25th Anniversary, The Secret of Vulcan Fury, First Contact, Klingon, Pinball, Captain's Chair, Star Fleet Academy, Generations, BORG, DS9: Harbinger, Birth of the Federation, The Next Generation Klingon Honor Guard... en dan moeten New Worlds, Armada en mijn persoonlijke favoriet, de shooter Elite Force, er nog aan komen. Je gaat er bijna sterretjes van zien. Oké, Hidden Evil gaat nu eerst onder de loep, een actie-adventure dat puzzels, platform en actie doet samenvloeien. Volgens Activision, in ieder geval.

### SULLETJE SOVOK

Het spel gaat verder waar de film Star Trek: Insurrection ophield. De Son'a bevinden zich op de pla-

neet Ba'ku waar ze een energiebron van een oud alien ras onderzoeken. Ze vragen hulp van The Enterprise en Captain Picard is de beroerdste niet. Jij speelt Sovok, eigenlijk een beetje een sulletje. Als je samen met Picard en Data op de planeet verschijnt, gaat alles fout. De Son'a gaan muite, de Romulans verschijnen ten tonele om de planeet kaal te plukken en aliens zien in jou een lekkere snack. Ronduit verneukeratief is het feit dat Picard en Data trots op de hoes van het spel staan, maar dat je die dus niet speelt. Sterker, Data heeft misschien tien zinnen te zeggen in het hele spel en verdwijnt na een paar acts in het niets. En de interactie met Picard gaat bijna volledig via een communicator en is bijna altijd hetzelfde. Jammer. Een gemiste kans.

### TE KORT & TE MAKKELIJK

Hidden Evil bestaat uit negen acts. En bij de bilnaad van een Borg, wat zijn die acts kort! Met het ge-

volg dat het spel dus vreselijk kort is. Daarbij komt dat de puzzels erg makkelijk zijn. Het resultaat: een beetje gevorderde speler heeft deze titel binnen drie à vier uur uitgespeeld, of zelfs nog eerder. Ook de actie die er doorheen is gerondt komt erg krampachtig over en stelt nauwelijks wat voor. Adventure fans zitten er niet op te wachten en actie fans zullen er hard om te lachen. Door een auto-aim raak je je vijanden met je phaser zo goed als

altijd. Het schieten ziet er knullig uit en één enkel schot in de eerste missies is genoeg om je vijanden uit te schakelen. Later worden dat er iets meer, maar een echte challenge wordt het nooit.



Niet naar beneden kijken, niet naar beneden kijken!



Picard en Data mogen ook tien seconden meedoen.



Alleen kijken, niet aankomen!



Your place or mine?



Gaan we doktertje spelen?



I'm in the wrong place at the wrong time.



De kolonisatie van de planeet gaat naar wens.

### Power RAPPOR

+ Mooie settings & fraaie graphics

- Veel te kort

- Veel te simpel

- Schlemielige actie

### PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1995  
Systeemeisen: Pentium 233,  
32 Mb RAM  
Fabrikant: Activision  
Distributeur: CD Contact Data  
Tel: 0032-32870911

Star Trek fans 'trekken' met deze game duidelijk aan het verkeerde eind en kunnen beter hun geld in de zak houden voor Star Trek New Worlds of Star Trek Elite Force.

JAN

5<sup>0</sup>

# STAR TREK HIDDEN EVIL

Zullen we de wereld gaan redden?



De vechtanimaties zijn wel verbeterd.



Daar heb dat nare ventje weer.



Jowy  
"I... I'm Jowy."

En ik stotter een beetje.



Wat een naar ventje.

Luca  
"Ha ha ha ha ha!  
Käll!! Burn!!!!  
Die you spinless worms!!!!!"



Boze bird-battle.



Waar heb ik m'n tasje met special moves gelaten?

De echte RPG-liefhebber zit natuurlijk al maanden met ingehouden adem te wachten op het tweede deel van de Suikoden-legende. En eindelijk is het er dan: nog meer lopen, zoeken, praten, vechten, lopen, zoeken, praten, vechten...

# Suikoden 2

## ONVERBETERLIJK

Speciaal voor de grote schare trouwe Suikoden-fans heeft Konami een deeltje twee in elkaar gesleuteld. En om die fans niet voor het hoofd te stoten hebben ze geprobeerd om zo dicht mogelijk bij het origineel te blijven. Dat is heel moeilijk, zeker met alle nieuwe technische mogelijkheden van tegenwoordig. Met veel pijn en moeite is het de ontwerpers van het spel gelukt om de graphics en de gameplay niet te verbeteren en hebben ze zichzelf ervan weerhouden om een beter geluid of betere besturing te verzorgen. Nee, dat zou de echte liefhebber vast niet willen. Met Suikoden 2 heeft Konami bewezen dat het mogelijk is om jarenlang dezelfde kwaliteit game aan te houden, zonder last te

hebben van die vervelende technische vooruitgang!

## WAKE UP!

Suikoden 1 draaide erom de 108 Stars of Destiny over te halen om de strijd tegen het kwaad aan te gaan en in deeltje twee pikken we de draad weer vrolijk op. Als je wakker wordt (ja, ja, it's RPG-time, people!) sta je als jonge rekrute van de Youth Brigade in een tentje de slaap uit je ogen te wrijven. Een paar minuten later word je kamp aangevallen door gemene riken. Blijkt de prins met ze samen te zweren en ben jij, samen met je vriendje Jowy, de enige overlevende. Nu is het aan jou om de wereld te redden en de strijd aan te gaan met de gemene prins en zijn leger. In je een-tje gaat dat natuurlijk

niet lukken, dus moet je op zoek naar je 108 vriendjes om je bij te staan in de strijd tegen het kwaad.

## WINE'EM & DINE'EM

Die vriendjes gaan je natuurlijk niet zo 1-2-3 joinen in je avontuur. Nee, ze moeten overgehaald worden. Voor dat je ze allemaal bij elkaar hebt, ben je er doodziek van. Je moet ze winnen en dinen, met ze vechten, met ze dansen, met ze drinken, weet ik veel, tot ze zich bij je aansluiten. Als je dan nog energie over hebt, kan je je in de eindeloze hoeveelheid turn-based battles storten, waar je om de vijf minuten mee geconfronteerd wordt. In die battles komt een van de weinige verbeteringen van Suikoden 2 naar voren, maar die bestaat helaas alleen

uit een kleine verrijking van de vechtanimaties. Sommige karakters hebben hun eigen speciale moves en dat ziet er soms best aardig uit, vooral als er een hele horde gasten naast elkaar staat en de tegenstanders om de oren slaat met magische krachten en special moves.

## BIGGER BUT NOT BETTER

Afgezien van deze kleine grafische verbetering is het enige verschil met deel 1, dat Suikoden 2 een andere verhaallijn heeft. Waarschijnlijk hebben ze bij Konami nog wel even overwogen om ook die hetzelfde te houden en gewoon wat overgebleven Suikoden 1 disks te beplakken met een 'deel 2' sticker, maar dat ging ze toch wat te ver. Wel moet gezegd dat

het verhaal in het tweede deel een stuk uitgebreider is en de wereld een stuk groter. Ook is het spel volgepropt met sub-avontuurtjes, raadseltjes en minigames, die het voor de echte RPG'er misschien de moeite waard maken, zolang hij maar geen Final Fantasy-achtige verbeteringen verwacht.

## IS NICE GAME NO?

Dan wil ik ter afsluiting nog even zeiken over de vertaler van Suikoden 2. Mijn oma praat nog beter Engels dan hij en de Japanse teksten zijn zo knullig vertaald dat je niet weet of je er om moet lachen of huilen. Wil je van deze game echt ten volste genieten dan kan je wellicht beter de import-versie aanschaffen en een goed woordenboek!

## POWER REPORT

- + Meer Suikoden!
- + Leuk voor de fans
- Exact dezelfde game
- Waardeloze vertaling

PLAYSTATION  
Prijs: ca. f 124,95 Bft. ca. 2300  
Fabrikant: Konami  
Distributeur: Konami  
Tel: 030-6622332

Al heeft Konami niet echt veel werk gemaakt van Suikoden 2 en ziet, klinkt en speelt het spel nog precies als het eerste deel, de echte RPG-fan zal de nieuwe verhaallijn vast met veel plezier uitspelen.

DRE



# ACE COMBAT 3

De arcade style flightsim is een beetje een in slaap gevallen genre. Af en toe komt er een nieuwe titel uit maar echt grensverleggende verbeteringen zijn ver te zoeken. Daar moet Namco's derde deel van de bekende Ace Combat-reeks dus verandering in brengen.

## INGE-SLAPEN

Terwijl de PC-flight-sims de afgelopen tien jaar letterlijk en figuurlijk een vlucht hebben genomen en het tegenwoordig niet echt uitmaakt of je nu achter de Wingman-joy-stick van een P3 500 zit of achter de stuurknuppel van een straaljager, heeft het vlieggenre voor de console vrijwel plat gelegen.

Na Sega's Afterburner is er eigenlijk geen moer veranderd maar daar gaat, als we Namco mogen geloven, nu eindelijk verandering in komen. Ace Combat 3 moet het genre wakker schudden.

## PIXEL-SCHIETEN

Het grootste probleem van de arcade-stijl flightsim zit hem in het belangrijkste onderdeel: het gevecht. Nadat je probleemloos bent opgestegen en het eerste vijandelijke stipje zichtbaar wordt op je radar, scroll je door je wapenarsenaal heen, tot je bij de warmtezoekende raketten bent gekomen. Even richting vijand vliegen, tot er een klein klompje pixels zichtbaar wordt in de verte. Eén tel later heeft je

Sidewinder zich gelokt en druk je nonchalant op de vuurknop. Nadat de raket zich los heeft gemaakt, kan je op zoek naar het volgende vijandelijke stipje. Je weet immers dat het wel goed zit met de vorige, aangezien de warmtezoekende raket zo'n beetje altijd zijn doel treft. Makkelijk en saai dus.

## DOGFIGHTS

Ontwikkelaars hebben lang nagedacht hoe ze dit probleem konden oplossen, maar kwamen niet echt verder dan het idee om dan maar veel en veel

meer vijanden op je af te sturen, zodat je vast en zeker uit de lucht gehaald zou worden. Hoe random ze die aanvallen ook probeerden te maken, na korte tijd had je de opbouw ervan door en kon je systematisch elke vijand de lucht uit knallen. Tel daarbij op dat het bijna altijd onmogelijk is om je tegenstander met je boordkanon te lijf te gaan en je zal weinig echte Top Gun-style dogfights zien, die de air to air combat tot zo'n leuk tijdverdrijf maken.

## TOEKOMST-MUZIEK

Volgens Namco zou de vernieuwde engine, A.I. en gameplay van AC 3 voor een volledig

nieuwe en frisse titel zorgen. En het lijkt er op dat ze dat nog redelijk gelukt is ook! In AC 3 is veel meer nadruk gelegd op het verhaalelement dan we van arcade flight-sims gewend zijn. In de prachtige intro wordt dan ook kennisgemaakt met de main characters. Het verhaal speelt zich voor de verandering eens af in de nabije toekomst, zodat Namco het oude vertrouwde vliegtuigenarsenaal kon aanvullen met een paar (nog) niet bestaande toekomst-jets met toekomst-wapens. Daarnaast zal elke beslissing die je maakt gevolgen hebben op het verloop van de missie maar ook op de achterliggende verhaallijn.

ault-setup van de controllers veranderd hebben, is me een raadsel. In mijn review-exemplaar zat de camera-standpunten-switch zo onhandig geplaatst, dat ik bij elke snelle move volledig gedesoriënteerd raakte doordat de camera zich 180 graden draaide en ik keer op keer uit de lucht werd gehaald door een snode vijand.

**Power RAPPORT**

- + Mooie graphics
- + Nieuwe vliegtuigen
- + Flexibele verhaallijn
- Rare bediening

## PLAYSTATION

Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2200  
 Fabrikant: Namco  
 Distributeur: Columbia Tristar  
 Tel: 035-6250720

*Of Ace Combat echt zo'n genreshokkende titel is als Namco beweert, vraag ik me af maar dat er een paar mooie nieuwe ideeën in zijn verwerkt, is zeker. Het is een vette vlieg-sim en bezorgt je, mits je de belachelijke controls hebt gemastard, een heleboel vlieg- en vechtlezier.*  
 DRE

# 80



# GOD BLESS THE RING

# エアガイツ EHRGEIZ

Deze fighter van Squaresoft heeft van ouderdom al een behoorlijke baard gekregen,

maar komt desalniettemin nu pas in Nederland uit.



## ARCADE-GEIZ

Ergens halverwege vorig jaar konden Japanners en enkele Amerikanen genieten van dit spel in de arcades. Ruim een half jaar later zag een sterk verbeterde versie van Ehrgeiz het licht op de PlayStation en eindelijk kunnen we nu ook in Nederland zien wat nou eigenlijk de deal is met dit spel. Square en Dream Factory hebben al een aardige reputatie opgebouwd als het op fightinggames aankomt. Met Tobal 1 en 2 bijvoorbeeld wisten ze een boel hardcore gamers tevreden te stellen. Nu is er dus Ehrgeiz, een vechtspel met verschillende characters uit de Final Fantasy serie in de hoofdrol. Maar het spel is niet zomaar een fighter, er zijn meerdere game-modes die het spel aantrekkelijk moeten maken voor een breder publiek. Zo is er de

onvermijdelijke Quest mode die trouwens een stuk beter is dan die van Tobal 2 en er is nog een aantal mini games, waar je misschien even naar zal kijken maar zeker niet al te lang.

## CLOUD RULES

Grafisch is Ehrgeiz een van de betere games, zelfs als je bedenkt dat het spel al bijna een jaar oud is. Nee, het probleem zit 'm meer in de balans van het spel. Er is één gouden regel: als je met Cloud vecht dan zul je winnen. Met zijn special moves en zijn enorme zwaard is hij dé man en zul je geen enkel probleem hebben om het spel snel uit te spelen. Ook de balans in de moves laat nogal wat te wensen over: sommige moves zijn erg makkelijk en andere idioot moeilijk en omdat ze zo onnatuurlijk aanvoelen, hebben zelfs ervaren Ehrgeiz

spelers moeite om succesvol te zijn met deze moves. In de praktijk is het dan ook vaak een kwestie van een beetje rondrennen en wat klappen uitdelen en net zolang tijdrekken totdat je special move metertje weer is opgeladen. Dan is het nog slechts een kwestie van een druk op de knop om een dodelijke lading geweld op je tegenstander los te laten.

## TELEURSTELLING

Al met al is Ehrgeiz een beetje een teleurstelling. Het spel zit vol kleine dingen die niet kloppen of gewoon niet goed werken. Het begint bij de controls die niet altijd even intuïtief zijn en eindigt bij de achtergrondplaatjes die niet het hele scherm overlappen zodat de arena zo nu en dan half in een zee van zwarte leegte zweeft. Ook is het een beetje raar dat je mannetje na een overwinning

juichend de afgrond in rent. De manier waarop de camera de gevechten volgt is van tijd tot tijd ronduit vreemd te noemen; het ding zwaait en draait alsof het een eigen leven leidt. Het is eigenlijk ongelooflijk dat een developer die een spel als Tobal 2 op zijn naam heeft staan, met zo'n fighter uitkomt. Behalve dat je nu met de characters van Final Fantasy kan vechten, heeft Ehrgeiz weinig te bieden.



Hoezo weird?



Nee, het is niet Prince Nageem, die vecht niet met meiden.



Ette dangstampen en weg is ie.

**Power RAPPORT**

- + Leuke Quest mode
- + Aardige mini-games
- Ongebalanceerde gameplay
- Doe mij maar Tobal 2

**PLAYSTATION**  
 Prijs: f 114,95 Bfr. ca. 2100  
 Fabrikant: Dream Factory  
 Distributeur: Columbia Tristar  
 Tel: 035-6250720

Ehrgeiz: God Bless The Ring mag je wat mij betreft rustig skippen. Alleen kopen als je echt zeker weet dat je niet gelukkig kan zijn zonder deze Final Fantasy fighter. Voor de rest geldt: God Bless the aan-en-uit knop. BORIS

**6<sup>9</sup>**



Cloud met z'n mega-zwaard wint altijd.



En rennen kan ie ook als de beste.



In de Practice mode kun je eeuuh... oefenen.



Het gaat goed met gamesgigant Infogrames; zo kochten ze inmiddels Gremlin, GT Interactive, Accolade en 3DO op. Laatstgenoemde komt met een nieuwe vlieggame: Eagle One, Harrier Attack. Vliegen in een heuse Harrier. Wow.

# EAGLE ONE

## HARRIER ATTACK

### LEKKER SIMPEL

De Harrier is een prachtig en vooral handig vliegtuig. Doordat je de motoren kunt draaien, kun je loodrecht opstijgen en landen en dat elimineert meteen twee van de lastigste manoeuvres van een vliegsim. Binnen twee seconden na het opstarten van de game ben je in mid-air, zonder dat je uren naar de handrem moet zoeken of de flaps en flares moet lokaliseren. Een ideaal vliegtuig dus voor een simpel vliegspelletje, dat de gamer niet wil belasten met al te veel ingewikkelde controls.

### NAAR DE KNOPPEN

Eagle One opent met een prachtige FMV in de vorm van een

nieuwsuitzending, waarin je even snel wordt bijgespijkerd over de laatste ontwikkelingen voor je achter de joystick van je Harrier mag plaatsnemen. Hou je vast: een terroristische actiegroep met de prachtige naam 'The Army of the New Millennium' heeft een aanval uitgevoerd op Amerikaans grondgebied, en niet zonder succes. Door een of ander magnetisch veld te

creëren boven het gebied, is het Amerikaanse leger volledig machteloos en moet het toezien hoe ze van alle kanten worden aangevallen. Dat pikken we natuurlijk niet en verbeteren neem ik plaats achter de knoppen waarmee ik eigenhandig een compleet leger vol

bloeddorstige terroristen naar de verdovenis moet helpen.

### TE MAKKELIJK

Zodra je eenmaal airborne bent, valt je gelijk op... dat er eigenlijk niks aan Eagle One echt opvalt. De game biedt niet echt veel

meer dan al lang bestaande vlieggames, zoals Ace Combat, Apache of zelfs de goeie gouwe ouwe Strike-games. Grafisch stelt

het spel niet veel voor en de gameplay is zo simpel en saai, dat je er na tien minuten eigenlijk wel vrede mee hebt om dat hele Amerika maar gewoon over te dragen aan de Army of the New Millennium.

Moedig vecht je echter verder om te ontdekken dat de missies van Eagle One er voornamelijk om draaien gronddoelen aan gort te schieten. Af en

toe heb je een kleine get-together met een stel MIG's en na verloop van tijd kan je ook je eigen vliegtuig inruilen voor een aantal andere modellen. Dit is op zich wel leuk, hoewel je dus wel eerst door een vrij zure appel heen moet bijten. Wil je een beetje van Eagle One kunnen genieten, stel dan de besturing van 'blinde grootmoeder', naar

'slechtziende grootmoeder', zodat je wis en waarachtig nog een paar heuse stunts kunt uithalen.

### SAMEN VECHTEN

Een leuke bijkomstigheid van Eagle One is de mode waarin je samen (splitscreen) ten

strijde trekt tegen de aanstormende vijand. Heel aardig om niet achter elkaar aan te zitten, maar samen te werken.

Ook leuk is de Replay mode waarin je de laatste seconden van je battle kan bekijken, compleet met beweegbare camerastandpunten en prachtige grafische details.

Als ze net zoveel werk hadden gestoken in de overall look en feel van de game, had het nog best wel een vette titel kunnen worden, maar dat hebben ze dus niet. Jammer.

### Power RAPPORT

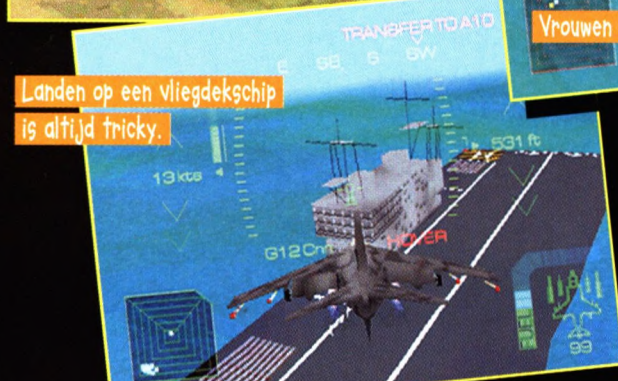
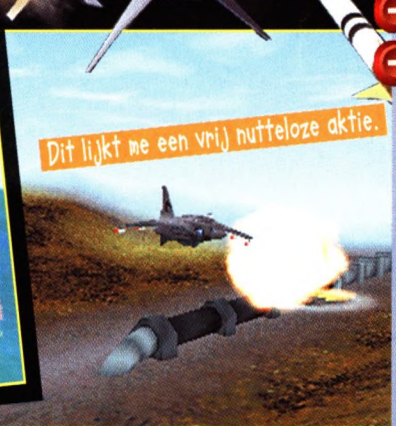
- + Vliegen en schieten blijft leuk
- Oud concept
- Middelmatige graphics
- Er zijn veel betere games in dit genre

### PLAYSTATION

Prijs: ca. f 119,95 Bfr. ca. 2200  
Fabrikant: Accolade  
Distributeur: Infogrames  
Tel: 040-2393555

Eagle One is een traditioneel vlieg/schiet-spel dat niets toevoegt aan het genre. Het ziet er uit alsof het vijf jaar geleden geprogrammeerd is en gaat ook nog eens vrij snel vervelen.  
DRE

# 6<sup>0</sup>



In het koninkrijk van Gomar heeft een kwade kracht een verschrikkelijke spreuk losgelaten waardoor alle inwoners gemuteerd zijn tot bizarre schepsels. De magiër Orion moet samen met Altus en Sayomi proberen een eind aan deze ellende te maken.



Dokter, ik heb zo'n branderig gevoel bij het plassen.

### SKILLS & WAPENS

De 3D action-adventure-beat 'em up Soul Fighter kent drie te kiezen characters met wie je in vijf grote levels (met in totaal twaalf sublevels) de menselijke zielen die zich nog in de lichamen van de mutanten bevinden, in je bezit dient te krijgen door de lichamen naar de kloten te helpen. De drie helden hebben allemaal hun eigen skills en wapens. De oude wijze Orion mag dan wel niet de snelste meer zijn, hij beschikt over aardig wat overkracht en een speciale stok waarmee hij heel wat flitsende trucsjes kan uithalen. Daarnaast mag zijn trap- en slag-techniek er, ondanks zijn hoge leeftijd, nog absoluut zijn. Altus heeft de beschikking over een zwaard, terwijl de gespierde dame Sayomi twee messen met zich meedraagt. Dit tweetal is zeker wat sneller dan Orion, alleen zijn hun klappen en trappen niet altijd

even krachtig als de akties van die ouwe gast.

### CLOSE COMBAT

Je komt op je pad nogal wat freaks tegen; van gevleugelde honden tot zwaar gepantserde monsters

met varkenskoppen. Daarnaast zijn er ook een zootje tussenbazen te vinden, wanneer je in ieder level het maximale aantal zielen hebt weten te bemachtigen.

Omdat al die beesten onmogelijk alleen met handen, voeten en basiswapens te verslaan zijn, vind je her en der kisten waar zich extra wapens bevinden. Zo kun je een handboog, werpmessen en bommen krijgen, die je vanuit het first person perspectief naar je tegenstander kunt gooien.

Op zich een aardige afwisseling (je speelt normaal vanuit het third person perspectief), ware het niet dat je dit alleen kunt toepassen wanneer de vijanden zich op een redelijk afstandje bevinden. In close combat wordt het namelijk heel lastig om op die first person view over te schakelen. Je trekt dan vaak aan het kortste eind.



Aardig knuppelt je heb je daar.

### ZUIGENDE VIEWS

Nu ik toch over probleempjes heb; ik had er nog een paar. Wat te denken van de releslechte cameraview, die je door middel van de L-knop steeds moet herstellen, omdat deze in gevechten regelmatig een zeer ongunstige positie inneemt. Soms word je gewoon geraakt door een monster, terwijl je hem niet eens ziet aankomen! Ook het feit dat er geen autolock op tegenstanders wordt uitgevoerd is uiterst frustrerend, zeker wanneer er drie, vier vijanden tegelijk op je afkomen. En ogen de moves in het begin nog heel spectaculair, na

een leveltje of twee heb je dat ook wel allemaal gezien. Het is eigenlijk niet meer een kwestie van button bashing, en van tactiek komt ook niet veel terecht.

De makers hebben weliswaar getracht dit te beperken door bijvoorbeeld een meter te laten lopen wanneer je je wapen trekt, zodat je het niet oneindig lang kan gebruiken maar echt veel stelt het allemaal niet voor. En dat is toch best jammer, als je dit zet naast de goed verzorgde graphics en het opzweepende geluid.

Tijd voor een knie-operatie.

### Power RAPPORT

+ Mooie leveldesigns

+ Goed geluid

- Trieste cameraview

- Snel eentonig

### DREAMCAST

Prijs: f 149,- Bf. ca. 2700

Fabrikant:

Distributeur: Mindscape

Tel: 020-4953010

Mooie levels, vette sounds, leuke vijanden. Daar tegenover staan het slechte camerawerk, het button bashing en de snel eentonig wordende gameplay. Teveel minpunten om Soul Fighter tot goed spel te bombarderen.

SKATE

58

# SOUL FIGHTER

魂



Today's special op het menu: zwijnenherengenen.

En hier de Surinaamse specialiteit: bloedworst.

# The SIMS

Zoals jullie wellicht weten ben ik een hardcore sim-lover. Logisch dat ik vol verwachting zat uit te kijken naar de release van The Sims, de ultieme simulatiegame van de meesters in het genre, Maxis.



## DRE IS DE BAAS

Vanaf het moment dat ik voor het eerst Sim City speelde, ben ik totaal verslaafd aan sim-games. Of er nu spoorbanen aangelegd of ziekenhuizen gerund moeten worden, ik ben je man. Terwijl ik mijn eigen zaakjes in het honderd laat lopen, mijn telefoonrekening altijd te laat betaal en mijn huis eruit ziet alsof er een middelgrote fragmentatiebom is ontploft, zorg ik er op de computer altijd voor dat mijn stad, pretpark of ziekenhuis brandschoon is, de bezoekers of bewoners allemaal blij en tevreden zijn en alles op roltjes loopt. Als Dre de scepter zwaait wordt de stad perfect bestuurd, zijn de kinderen blij met hun achtbanen en worden patiënten sneller genezen dan ooit tevoren.

## SUPERSIM

The Sims is eigenlijk de ultieme sim. Het spel draait namelijk niet om een pretpark of ziekenhuis maar om het gewone leven. Je kiest hoe je Sims er uit zien, wat hun karaktertrekken zijn en in welk huis ze wonen. Dan richt je hun huis voor ze in, zet je het spel in Live mode en komen ze tot leven. Als ze honger hebben gaan ze

eten, als ze moe zijn gaan ze slapen. Jouw leiding blijft echter hard nodig. Je kan je Sims van alles laten doen en voor je het weet, verandert het spel in een interactieve soapserie. Stel je eens even voor: het is alsof je Big Brother zit te kijken en zelf bepaalt wat er gebeurt. Het wordt helemaal leuk als je Sims relaties ontwikkelen. Na een uurtje spelen had mijn Sim-mannetje liefdesaffaires met maar liefst drie verschillende buurvrouwen. Dat hij door dit iets te sociale gedrag zijn baan verloor en geen geld meer had om eten te kopen, leerde me echter dat dit niet echt de bedoeling is in Sim-land.

## DUIDELIJKE BESTURING

De interface van The Sims is simpel en overzichtelijk. In een kleine balk onderin kun je alle statistieken bekijken, je characters besturen en veranderingen aanbrengen in de woningen. Zo kun je precies bepalen hoe de huizen van je Sims er uitzien en heb je ruime keuze uit behang, meubels, vloerbedekking enzovoort. Een beginnende Sim kan zich natuurlijk nog geen jacuzzi veroorloven maar na een tijd flink doorwerken, promotie maken en bonussen binnenslepen, staat er genoeg geld op je bankrekening om je stulpje om te toveren tot een luxe penthouse.

Doordat de besturingsbalk zo klein is gehouden en je de meeste opdrachten toch gewoon met je muis kan uitvoeren, blijft er lekker veel ruimte over om van je Sims te genieten.

## LEVENDE DATA-KLONPES

De graphics van The Sims zijn spectaculair. Je kan tot in het extreme inzoomen en genieten van de vetste animatie. De animaties zijn soms zo realistisch, dat je af en toe gewoon vergeet dat je characters niet bestaan uit vlees en bloed maar slechts een klompje data in je werkgeheugen zijn. Voor je het weet raak je dusdanig gehecht aan je Sims, dat je met geen mogelijkheid meer van je computer bent weg te slaan.

## CENSUUR

Aangezien Maxis natuurlijk een nette respectabele softwareproducent is en The Sims voor alle leeftijden, kunnen we fluiten naar sex en violence. Natuurlijk krijgen onze digitale vriendjes wel eens ruzie of worden ze hopeloos verliefd, maar een potje vechten of van bil gaan is er

niet echt bij. Als je Simvrouwje het bad vol laat lopen en je vol verwachting wacht tot ze haar kleren voor je uittrekt, verpest een hinderlijke blur-wolk het hele schouwspel. Hopelijk komt er snel een leuke sexpatch voor deze game op internet.

## Power RAPPORT

- + Ultieme levenssimulator
- + Big Brother op je PC
- + Vette graphics
- + Superverslavend

**PC CD-ROM**  
 Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800  
 Systeemeisen: Pentium 233, 32 Mb, 2 Mb video, DirectX7  
 Fabrikant: Maxis  
 Distributeur: Electronic Arts  
 Tel: 00800-84055555

The Sims is eigenlijk een compleet nieuw spelgenre: de levenssimulator. Sim City meet Tamagotchi meets Theme Hospital meets Big Brother. Nu ga ik ophouden met schrijven, m'n Sims hebben aandacht nodig!  
 DRE



# PowerTools



## Lightguns op PlayStation & Dreamcast

Zowel op de spelcomputers als op de PC komen steeds meer accessoires: van allerlei soorten joypads, joysticks, sturen, hengels tot vibrerende stoelen, vesten, guns, et cetera. Voor deze aflevering van PowerTools hebben we een viertal guns gekozen en in de gretige handjes van onze stagiaire Jort gepropt.

De guns die meededen aan de test waren voor de PlayStation de G-con 45, de Scorpion en de Eraser MP5 (de PSX kent overigens nog meer verschillende guns). Helaas zijn er nog weinig spellen die compatible zijn voor deze Lightguns. Het blijft bij het rijtje Time Crisis, Point Blank en Point Blank 2. Wel hebben we uit betrouwbare bron vernomen dat er binnenkort twee nieuwe spellen aankomen die compatible zijn voor de Lightguns. Ondanks dat de Dreamcast vrij nieuw is, zijn er ook voor deze machine al meerdere guns gelanceerd. De volgende drie heb-

ben we kunnen vinden: de Interact Starfire Lightblaster, Sega Light Gun en als laatste de MadCatz Dream Blaster. De MadCatz Dream Blaster was bij het schrijven van dit artikel de enige Dreamcast Lightgun die te koop was in de winkels. Vandaar dat we alleen deze in onze test meegenomen hebben. Overigens zijn alle drie de Dreamcast guns compatible voor de op dit moment enige Dreamcast arcade-shooter: The House of the Dead 2. (Check voor meer info over deze game pagina 35 van dit in dit nummer.)

### Dream Blaster

- + Ligt lekker in de hand
- + Auto fire en auto reload
- + Mogelijkheid voor vibrationpack
- Trekker gaat na verloop van tijd pijn doen

**DREAMCAST**  
Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2400  
Fabrikant: MadCatz

De Dream Blaster, de Lightgun voor de Dreamcast, ziet er een beetje uit als de gun van Earth Worm Jim. Hij is vrij licht en het handvat is goed gevormd naar de hand, waardoor hij gelijk goed vast te houden is. Alleen voelt de trekker niet erg lekker aan. Na een uur schieten, begon mijn wijsvinger een aantal rode plekken te vertonen.

De extra opties zijn goed en uitgebreid. Hierbij moet je denken aan auto fire + reload en auto reload. Ook de belangrijke knoppen van de joystick zijn hier op de gun

terug vinden, zodat je makkelijk door menu's komt. Verder zit er een kleine stick op de gun, waarmee je snel door de menu's heen kan scrollen. Daarnaast zijn de rode lichtjes die als Night Rider over je gun flitsen erg grappig en ook kan je een memorycard en vibrationpack in deze Lightgun schuiven.

### G-con 45

- + Ligt lekker in de hand
- + Ziet er strak uit
- + Schiet erg soepel
- Geen extra functies

**PLAYSTATION**  
Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800  
Fabrikant: Namco

De G-con 45 is vermoedelijk de bekendste Lightgun voor de PlayStation, hij werd dan ook geïntroduceerd samen met het spel Time Crisis. De G-con 45 heeft een futuristische look en ligt heerlijk in de hand. Het handvat is goed gevormd waardoor je hem direct goed vasthoudt. De trekker ligt lekker aan de vinger en haalt soepel over.

Daarnaast bevat deze gun een A- en een B-knop; erg handig om snel door de menu-opties heen te komen. Minpunt van deze gun is dat ie geen extra functies heeft als automatisch herladen of rapid fire. Ook andere extra mogelijkheden als een specialknop en trilfunctie zijn bij deze gun niet aanwezig.

onder redactie van Jort

## Erazer MP5



+ Auto fire en auto reload

- Ligt niet lekker in de hand

- Te klein

- Geen fijne trekker

PLAYSTATION

Prijs: N.I.B.  
Fabrikant: Blaze

De Rambo-achtige Erazer MP5 is de minste van de guns die ik getest heb. Kwa uiterlijk is hij te klein om ook maar een beetje op een echte volautomatische mitrailleur te lijken. De trekker is pietepeuterig en valt compleet verkeerd op mijn vingers. Daarnaast is het handvat niet naar de hand gevormd, waardoor je al snel een krampachtig gevoel in je knuist krijgt.

Pluspunt van deze gun is dat hij, net als de Scorpion, auto fire + reload, auto reload, special weapon en een manual reload knop heeft. Ook bij deze gun geldt: geen A- of B- knoppen.

Verder is het wel grappig om door het viziertje heen te kijken dat voorop de gun zit en dan te gaan schieten.



Even een waarschuwing voor de mensen die thuis in het gelukkige bezit zijn van een 100Hz televisie: alle geteste Lightguns werken niet op 100Hz televisies! • JORT

## Scorpion



+ Ligt goed in de hand

+ Auto fire en auto reload

+ Mogelijkheid voor pedaal

- Geen A- en B-knoppen

PLAYSTATION

Prijs: N.I.B.  
Fabrikant: Blaze

De Scorpion is een zeer klein, handzaam, licht gunnetje en is een lust voor het oog te noemen. Hij ziet er realistisch uit en ligt goed in de hand. Daarnaast bevat hij vele extra functies, zoals auto fire + reload, auto reload en special weapon.

Een ander aardig extraatje is de manual reload knop; door het drukken op deze knop, herlaadt de gun zich.

Een gemis is de A- en de B-button die wel op de G-con 45 zitten. Hiermee kan je bijvoorbeeld als je Point Blank 1 of 2 aan het spelen bent, makkelijker terug naar het hoofdmenu. Met deze gun zit er niks anders op dan de PlayStation te resetten.

De trilfunctie die op deze gun zit is aardig maar niet echt spectaculair. In de arcadehallen beschikken sommige van de guns over een terugslag, daar is bij de Scorpion absoluut geen sprake van. Bij het overhalen van de trekker gaat deze gun trillen, net zoals een rumble joystick. Je kan overigens zelf bepalen of je deze triloptie aan of uit wilt hebben.

Als laatste heeft deze Lightgun ook nog de optie om er een pedaal op aan te sluiten maar dit heb ik helaas niet kunnen testen. Met dit pedaal zou je kunnen herladen, een gadget die ook in de arcadehallen gebruikt wordt bij bijvoorbeeld Time Crisis 1 en 2.



Ready 2 Rumble is inmiddels voor elk platform uitgekomen. Reden genoeg om drie pagina's voor deze boksgame vrij te maken en eens te kijken wat hij waard is op de Dreamcast, PSX, N64 en GB Color.



## MULTI PLATFORM

Ready 2 Rumble (R2R) is oorspronkelijk gemaakt voor de Dreamcast en daarna gepoord naar de N64 en PSX. Over het algemeen is het zo dat de oorspronkelijke versie beter is dan de versie op de systemen waarna het later is overgezet. Simpelweg omdat de programmeurs alle kansen hebben gehad om het onder de hand te halen op het eerste platform en daarna gaan kijken wat er binnen een vaak beperkte tijd nog uit de conversies gehaald kan worden. De Game Boy Color-versie is natuur-

lijk helemaal van scratch up in elkaar geprogrammeerd.

## GEEN VERGELIJKING

Zoals jullie weten, vergelijken we eenzelfde game op de verschillende platforms in principe niet met elkaar maar met andere games op hetzelfde platform. Dat zal ik dus nu ook doen want je snapt natuurlijk ook wel dat de graphics op de Dreamcast een stukje beter zijn dan die op de Game Boy Color. Het is natuurlijk wel mogelijk om de beeldkwaliteit van de Nintendo 64 te vergelijken met de PlayStation maar dat heeft ook weinig zin. Ik weet dat veel lezers hun console graag als beste naar voren zien komen maar feit is gewoon dat het er anders uitziet. Sommigen houden meer van de blokkerige, kleurrijke graphics van de PlayStation, anderen geven de voorkeur aan de wazige details van de N64. Maar er zijn natuurlijk

wel zaken die wél met elkaar te vergelijken zijn. Zo is er de gameplay, waaronder we de feel van de besturing en de verschillende opties binnen het spel verstaan.

## BRING IT ON

Oké, nu we dat uit de weg hebben geruimd, kunnen we beginnen aan Ready 2 Rumble. Om maar gelijk met de deur in huis te vallen; deze boksgame is van grote klasse. Midway heeft een spel neergezet met een komische cartoonachtige humor maar ook met een bijzonder hoog realisme. Zo is het mogelijk om snel even een potje te boksen in de Arcade mode maar er is ook de Championship mode waarin je een boksschool onder je hoede krijgt en je de bokkers naar de top moet zien te brengen. Dat laatste is natuurlijk waar het spel om draait. Train een char-

acter intensief en je zult zien dat je binnen no-time van de grootste lullhannes een volwaardige vechter maakt die snel is in de ring en de nodige combo's onder de knie heeft.

## TRAINING IS DE WEG NAAR SUCCES

Het trainen bestaat uit een vijftal oefeningen die je je bokser kunt laten doen. Deze oefeningen zijn eigenlijk kleine minispellen die op zich vrij snel gaan vervelen. Bij één oefening is het bijvoorbeeld de bedoeling om zo snel mogelijk achter elkaar een knop in te drukken.

Gelukkig is er ook de mogelijkheid om de trainingssessies automatisch af te werken, ze zijn dan wel minder effectief maar het scheelt een paar blauwe duimen. Een trainingssessie kost geld en dat geld verdien je door Prize Fights te winnen. Hierbij heb je de mogelijkheid om op jezelf te wedden en zo kun je het te winnen bedrag verhogen.

Naarmate je meer geld inzet, gaat je tegenstander meer zijn best doen. Tenminste op papier want in de praktijk blijkt het super simpel om elke tegenstander te verslaan. Of je het spel nou op Easy of op Hard speelt; het is gewoon een kwestie van even doorhebben hoe je de tegenstander op afstand houdt en hem dan een dreun verkopen.

Onthoud deze combinatie. Afstand houden. Dreun verkopen. Afstand houden. Dreun verkopen. Nou ja, je snapt het wel. Misschien is het niet echt sportief maar op deze manier zul je de

Championship mode snel uitspelen en een extra character kado krijgen.

## CHARACTER DESIGN

Het koelste aan R2R is de character design. Alle bokkers zijn zeer gedetailleerd ontworpen en daarnaast is ook hun persoonlijkheid perfect uitgewerkt: sommigen zijn verlegen, sommigen arrogant, anderen weer bijdehand, hebben een snelle combinatie in huis of slaan ontzettend hard.

Als je je favoriete character hebt omgetoverd in een tweede Muhammad Ali, kun je hem saven op je memory card en hem meenemen naar een vriend. Het is dus geen probleem om twee getrainde bokkers allebei gesaved op een andere memory card tegen elkaar te laten vechten. Sterker nog, als je een bokser kwijt wilt, kun je hem ook verkopen.

## BETER VOOR LATER

Omdat de A.I. van de tegenstanders veel te wensen overlaat, is het natuurlijk ideaal als je wat levende concurrentie in huis haalt. Het is natuurlijk lachen om een vriendje of een broertje in het echt op zijn bek te slaan maar met R2R is het nóg leuker. Bovendien scheelt het een boel problemen later, maar ik dwaal geloof

ik een beetje af. Ik wilde namelijk wat vertellen over de diepgang van deze game want die laat hier en daar toch wat te wensen over. Dat hele boksen is allemaal leuk en aardig maar op een gegeven moment heb je de Championship mode twee keer gespeeld, heb je in de Arcade mode alle tegenstanders verslagen en willen je vrienden ook niet meer langskomen omdat ze toch niet van je kunnen winnen. En dit zal allemaal gaan gebeuren als je het spel net een week in huis hebt. Lekker dan. Ik vond dit een van de weinige teleurstellingen van R2R maar ik kan het Midway niet echt kwalijk nemen. We hebben het hier namelijk wel over een echte originele Arcade game. Ja, ik zweer het je, dit spel zou zo zonder problemen in de speelhal kunnen staan en een boel spelers trekken.

Je zou kunnen zeggen dat het gemis aan diepgang wordt goedgemaakt door de hardcore actie en het plezier van een gevecht tegen levende tegenstanders. Je moet gewoon je vrienden ook een keer laten winnen, dan blijven ze wel komen.



Tot zover de details van het spel. Op deze pagina zal ik wat dieper ingaan op de verschillende platforms en proberen enig inzicht te geven over hoe ik tot de verschillende rapportcijfers ben gekomen.

### DREAMCAST

De Dreamcast-versie van Ready 2 Rumble is gewoon zo goed dat ie alle tegenstanders in de eerste ronde knock-out slaat. De graphics zijn zo mooi en gedetailleerd dat je iedereen in het publiek individueel ziet bewegen, alsof alle mensen apart zijn gerenderd. Daarnaast zijn ook de details van de bokscers prachtig uitgewerkt. Naarmate een karakter meer klappen incasseert, zal hij meer schrammen oplopen en blauwe ogen krijgen. De nodige tietten zijn ook aanwezig. De twee vrouwelijke bokscers doen namelijk hun uiterste best om daar zoveel mogelijk mee op en neer te springen zodat je dankzij de verschillende camera-

standpunten, niets hoeft te missen van dit geweldige spektakel. Het intro filmpje is op de Dreamcast superstrak en je krijgt een kick van de hoge framerate waarmee het spel loopt. De controls werken goed en ondanks dat ik soms toch pijn in mijn handen kreeg van de joystick, is het koel dat je zowel analoog als digitaal kunt spelen zonder eerst een knopje in te hoeven drukken. Je zult dit wisselen tussen analoog en digitaal veel gebruiken omdat sommige moves nu eenmaal makkelijker gaan als je ze analoog uitvoert en andere beter digitaal te doen zijn. Het ziet er naar uit dat de Dreamcast weer een klasse game rijker is geworden.

### PLAYSTATION

Ready 2 Rumble heeft het kwa concurrentie op de PlayStation zwaar te verduren. Zo is er Knock-out Kings 2000 en natuurlijk het briljante Prince Naseem Boxing.

Het moet gezegd worden dat R2R lang niet zo goed is uitgewerkt als Prince Naseem maar dat de characters toch wel ietsje beter zijn. Jammer genoeg gaat een boel van hun persoonlijkheid verloren door de onduidelijkere graphics maar dat wil niet zeggen dat er niet genoeg overblijft. De combo's die bij dit spel een grote rol spelen, zijn absoluut in orde en ik twijfel er dan ook niet aan dat R2R zijn mannetje staat op dit platform. Het is de programmeurs zelfs gelukt om wat van de gezichtsanimatie en de verschillende verwondingen in het spel te laten zitten. Opvallend is wel hoe laag de resolutie is in vergelijking met het origineel maar de controls zijn opvallend goed en je zult geen enkel probleem hebben om met je bokser alles te doen wat op de Dreamcast mogelijk is. Al met al biedt de PlayStation-versie een boel waar voor zijn geld maar eerlijk

is eerlijk, er zijn betere boksgames op deze console. Ook boksgames met betere graphics maar ja, dat is nu eenmaal het nadeel van een conversie, daarbij gaat altijd wel iets van de grafische mogelijkheden verloren.

### NINTENDO 64

Ik ben bang dat de Nintendo 64 geen recht wordt gedaan met Ready 2 Rumble. De graphics zijn gewoon niet mooi en behalve dat het er voor geen meter uitziet, is ook de besturing niet wat het zou moeten zijn. Het lijkt wel alsof de characters veel trager reageren dan op de andere consoles. Net zoals bij de PlayStation-versie kun je zeggen dat dit voor een groot deel komt omdat we hier te ma-

ken hebben met een conversie. En laten we er niet omheen draaien, het is niet de eerste keer dat een conversie op de Nintendo 64 niet aan de verwachtingen voldoet. Nintendo heeft al aangekondigd dat het eenvoudiger zal zijn om games te poorten naar de toekomstige console, de Dolphin en dat lijkt geen overbodige luxe.

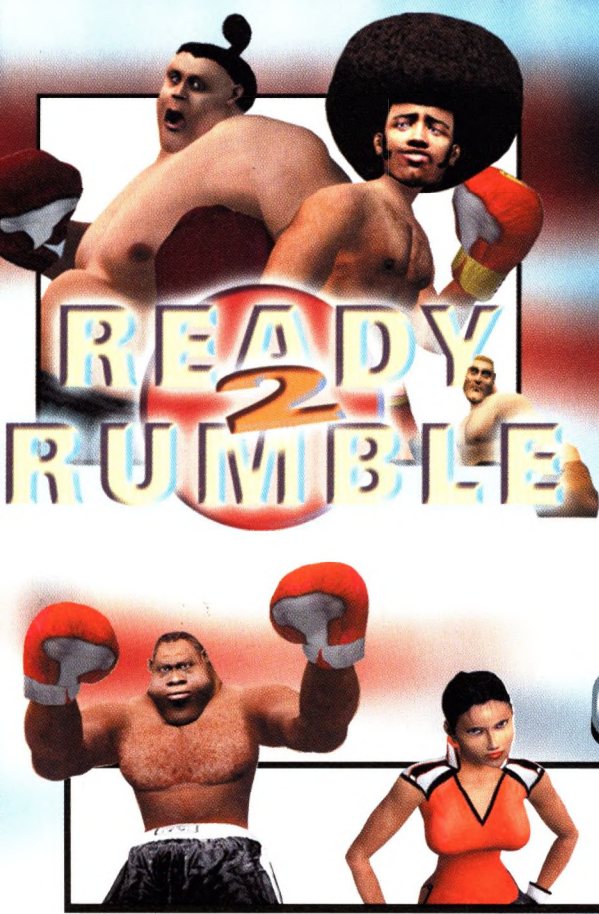
Wat mij betreft is R2R een redelijke boksgame op de N64 maar dan moet je het niet toevallig ook op een Dreamcast kunnen spelen want dan heb je snel genoeg van je Nintendo-versie.

### GAME BOY COLOR

Ik was verbaasd om te zien wat er allemaal mogelijk is op de GBC. Ready 2 Rumble is een behoorlijk volwassen 2D boksgame geworden. En niet alleen dat, er zijn ook enkele van de oorspronkelijke characters in het spel verwerkt die dankzij gedigitaliseerde stemmen

een boel van hun persoonlijkheid behouden. De moves zijn beperkt en het bewegen gaat dankzij de 2D omgeving een beetje lastig maar dat wil niet zeggen dat R2R onspeelbaar is op de GBC. Integendeel, zelfs de Championship mode zit in het spel verwerkt en er is zelfs een echte FMV intro!

Deze game is ongetwijfeld een van de betere spellen op de GBC en het is daarom ook begrijpelijk dat het spel niet speelbaar is op de oude zwart wit Game Boy. Het enige dat mist, is de Training mode. Ik kreeg dan ook niet het idee dat bokscers echt beter werden naarmate ze meer gevechten hadden gewonnen. Kwa presentatie is R2R op de GBC geweldig maar het spelplezier houdt niet echt heel lang stand.



**Power RAPPORT**

- + Wat een atmosfeer!
- + Goede controls
- + Alles wat de Dreamcast-versie heeft
- Alleen een stuk minder mooi

**PLAYSTATION**  
Prijs: f 129,95 Bfr. 2295  
Fabrikant: Midway  
Distributeur: CD Contact Data  
Tel: 0032-32870911

Ready 2 Rumble op de PlayStation is oké. Beter dan Knock-out Kings maar niet zo goed als Prince Naseem Boxing.  
**BORIS**

8°

**Power RAPPORT**

- + Koel Arcade mode
- + Koel Championship mode
- + Het publiek is super
- + Perfekte details

**DREAMCAST**  
Prijs: f 149,95 Bfr. 2499  
Fabrikant: Midway  
Distributeur: CD Contact Data  
Tel: 0032-32870911

Als je besluit om een boel geld uit te geven aan Ready 2 Rumble dan kan je dat het best besteden aan de Dreamcast-versie. Heb je geen Dreamcast? Dan wordt het toch de hoogste tijd.  
**BORIS**

9°

**Power RAPPORT**

- + Tien oorspronkelijke bokscers
- + Echte stemmen
- + FMV!

**GAME BOY COLOR**  
Prijs: f 79,95 Bfr. 1495  
Fabrikant: Midway  
Distributeur: CD Contact Data  
Tel: 0032-32870911

De GBC-versie van Ready 2 Rumble ziet er heel goed uit maar met name het ontbreken van de Training mode is een essentieel gemis.  
**BORIS**

7<sup>8</sup>

**Power RAPPORT**

- + Koel characters
- Matige graphics
- Slechte besturing
- Muziek

**NINTENDO 64**  
Prijs: f 139,95 Bfr. 2495  
Fabrikant: Midway  
Distributeur: CD Contact Data  
Tel: 0032-32870911

De Nintendo 64-versie van Ready 2 Rumble laat het een beetje afweten. Het spel heeft als belangrijkste voordeel dat er zo weinig concurrentie is op dit systeem.  
**BORIS**

7°



BEZOEK DE BESTE EN VOORDELIGSTE COMPUTERBEURZEN VAN:

 **INTEREXPO & MEDIA** - HOLLAND

# COMPUTER INTEREXPO

**JAARBEURS  
UTRECHT  
10+11+12 MRT.**

[Vr+Za+Zo: 10-17 uur]

Informatie, demonstratie, prijzenfestival

WIN EEN PENTIUM PC!

Voor het hele gezin, jong en oud

Zowel privé als zakelijke gebruikers

Zeer aantrekkelijke prijzen en beursaanbiedingen

Honderden standhouders

ruime keuze

gigantische koopjes

goede kwaliteit

gezellige sfeer

KOM OOK NAAR:

**PC  
DISCOUNT**  
DE COMPUTER KOOPJES BEURS

**BINNENKORT BIJ U IN DE BUURT! 10.00 - 16.00 uur  
BEURS-OVERZICHT**

Za	26-02-'00	Stadssporthal - Tilburg
Zo	27-02-'00	MECC - Maastricht
Zo	27-02-'00	Sporthal Matenpark - Apeldoorn
Za	4-03-'00	Sporthal Lewenborg - Groningen
Zo	5-03-'00	Groenordhallen - Leiden
Zo	5-03-'00	Sporthal Zandweerd - Deventer
<b>Vr-Za-Zo</b>	<b>10-11-12-03-'00</b>	<b>Jaarbeurs - Utrecht</b>
Za	11-03-'00	Sporthal Brasserskade - Delft
Za	18-03-'00	De Leysdroom - Roosendaal
Za-Zo	18-19-03-'00	AHOY - Rotterdam
Zo	26-03-'00	Prins Bernhardhoeve - Zuidlaren
<b>Vr-Za-Zo</b>	<b>31-03/1-2-04-'00</b>	<b>Beursgebouw - Eindhoven</b>

# BENELUX COMPUTER

**BEURSGEBOUW  
EINDHOVEN  
31 MRT./1+2 APR.**

[Vr: 13-22 uur / Za+Zo: 10-17 uur]

**HARDWARE & SOFTWARE  
TEGEN BODEMPRIJZEN**

**SYSTEMEN, PRINTERS, MONITOREN,  
CD-WRITERS, SCANNERS,  
CD-ROM/ DVD-SPELERS  
SUPPLIES, CD-ROMS, CD-R'S,  
SOFTWAREPAKKETTEN ENZ.  
NIEUW EN 2E HANDS MET GARANTIE**

**REDUKTIEBON  
f5,00 VOORDEEL**  
INLEVEREN AAN DE KASSA  
(geldig voor meerdere gezinsleden)

Naam & Voorletters

Adres

Nr.

Postcode

Woonplaats

*Knip deze bon uit en profiteer nu!*



**Opgelet: plaatsen en data  
onder voorbehoud!  
INFO: (070) 358 89 29  
<http://www.interexpo.nl>**



Deze bon is geldig op alle door InterExpo & Media georganiseerde computerbeurzen

**Imperium Galactica 2 is een super ambitieus produkt. De Hongaarse developer Digital Reality wilde proberen echt alle onderdelen uit de verschillende soorten strategygames in één spel te stoppen. Oef!**

### ALLES IN ÉÉN

Digital Reality heeft niet alleen geprobeerd Imperium Galactica 2 vol te stoppen met alle onderdelen uit strategygames, de Hongaren stonden erop het spel ook nog eens een episch karakter mee te geven. Dat je dus niet voor de kat zijn kut aan het battlen bent, maar volgens een duidelijke en pakkende verhaallijn. En dus werden er kilo's FMV's toegevoegd.

Resultaat: Imperium Galactica 2 bestaat uit maar liefst vier CD's. Eentje gebruik je als installatie-CD én voor de scenario's, de drie overige bevatten ieder

de campaign van één van de drie hoofdrassen.

En nog was de koek niet op, in plaats van IG 2 één enkele verhaallijn mee te geven, die je met elk ras kunt spelen (zoals bij de meeste RTS-games), beleven zowel de Kras'han, als de Shinari, als de Humans hun eigen verhaal met totaal afwijkende missies.

IG 2 is dus feitelijk niet één spel, maar drie!

### IT'S ALL THERE

Het spelen van IG 2 is geen simpel klusje en dat heeft alles te maken met de opzet van het spel. De Hongaren

hebben inderdaad echt alle elementen uit het strategiegenre in het spel gestouwd. Dus diplomatie, battle, handel, spionage, research, resource-management, volk tevreden houden, it's all there. En alleen als je alle elementen van de gameplay even goed onder controle hebt, kun je een scenario of campaign winnen. Met andere woorden, IG 2 is een combinatie van Homeworld, Civilization en Command & Conquer. Voordat je nu begint te klappen voor zo'n origineel concept; het idee is niet nieuw. Digital Reality probeerde deze lastige combina-

tie een paar jaar geleden al uit in het eerste deel van Imperium Galactica, met weinig succes overigens. Het spel verzandde in een brei aan schermpjes die je moest gebruiken om alle onderdelen van de gameplay te kunnen bedienen. Volgens Jan was het idee achter IG prachtig, maar de uitwerking ronduit matig. De Hongaren trokken zich daarop terug in hun studio en besloten verschrikkelijk wraak te gaan nemen. IG 2 is het resultaat.

### STAP VOORWAARTS

Het dient gezegd, IG 2 is een enorme stap voorwaarts. Ten eerste is het spel nu compleet in 3D uitgevoerd. De groundbattles hebben hierdoor veel weg van Tiberian Sun en de

spacebattles lijken sterk op die van Homeworld. IG 2 is hiermee op grafisch gebied in ieder geval helemaal up to date geworden.

Wel moet ik eerlijk bekennen dat de beelden het niet halen bij de echte toppers. Zo zijn de gebouwen in Age of Empires 2 vele malen scherper, de battles in Tiberian Sun letterlijk en figuurlijk veel explosiever en de spacebattles in Homeworld echt 3D, terwijl je in IG 2 niet echt onder of boven de vijand kunt hangen. Het blijft daar toch vooral van voren aanvallen.

Desondanks vind ik de grafische prestatie in IG 2 meer dan overtuigend, bovendien is de gameplay in dit concept vele malen belangrijker dan de beelden.

### STRESSEN!!!

En dan nu de belangrijkste vraag: hoe speelt IG 2? Is het weer een schermenbrei geworden of kun je de boel dit keer goed aan?

De waarheid ligt ergens in het midden. Allereerst moet gezegd worden dat de interface sterk verbeterd is. Geen lelijke poppende schermpjes meer maar mooie en duidelijke schermvullende menu's, waar vaak ook nog bewegende beelden inzitten.

Alle menu's komen ook met één druk op een toets naar voren en ze zijn allemaal simpel

# IMPERIUM



met de muis te bedienen. Dat de interface een stuk eenvoudiger te bedienen valt, wil echter nog niet zeggen dat de gameplay beter te handlen is. Hier schuilt helaas nog steeds het grootste manco van IG 2. Je moet namelijk zoveel dingen tegelijk doen en met zoveel dingen rekening houden, dat je af en toe het overzicht kwijtraakt. Laat ik je een voorbeeld geven. In een van de eerste scenario's moet je twee rassen uitschakelen. Simpele opdracht, niet waar. Maar let op! Om

een grote vloot en flinke landmacht te bezitten die de vijand aankan, moet je veel ship- en tankfabrieken hebben en dat betekent meer fabrieken neerzetten en meer wapens kopen en daar moet je weer meer geld en meer werkers voor hebben en daarvoor moet je weer nieuwe planeten koloniseren en die moet je dan weer gaan bebouwen. Ondertussen zit de vijand ook niet stil en moet je jouw bezittingen dus verdedigen, spionnen huren, trainen en er op uit sturen, onderhandelen over een mogelijk bondgenootschap, de moraal van je vechters hooghouden, enzovoort. En al deze handelingen komen binnen een mi-

nuut op je af. De messages en mededelingen schieten je in de diverse mini-schermpjes om de oren. Je belasting moet naar beneden, een volk biedt een bondgenootschap aan, er komen handelaars in je territorium, je nieuwe wapen is klaar, er is een vijandelijke vloot getraceerd, een planeet heeft geen voedsel meer, et cetera. En elke planeet, elk gebouw en elk voertuig heeft ook nog eens zijn eigen statistieken die je regelmatig moet checken. ZUCHT!

### SMAAK

Ik wil hiermee echter niet zeggen dat IG 2 niet te spelen valt, want dat is niet zo. Ik werd behoorlijk gegrepen door de actie en mede dankzij de werkelijk fenomenale

FMV's word je echt het verhaal ingesleurd en voel je je zwaar verantwoordelijk voor je volk. Maar het is wel een game waar je zwaar voor moet gaan zitten. Regelmatig dien je de tijd stop te zetten (godzijdank kan dat) om alle planeten af te lopen en bevelen uit te delen. En daar ben je dus wel even zoet mee, helemaal doordat het springen van het ene naar het andere menu op een dikke P 300 af en toe behoorlijk traag gaat. Daarnaast moet je de hersenpan op full capacity zetten, want er komt wat op je af. Naar mijn mening zelfs af en toe te veel maar dat blijft een kwestie van smaak natuurlijk. Wat ik wel storend vond, was het flinke aantal fouten. Zo kun je de fighters van de

tegenstander niet aanklikken om ze zo aan te vallen, deze spaceships zijn daarvoor te klein, maar je wordt wel door die gasten onder vuur genomen. Je wordt soms in de Spacebattle mode getrokken terwijl je helemaal geen schepen hebt om mee te vechten. Zowel de Spacebattle als de Groundbattle mode zijn erg donker, waardoor je vooral kleine fighters en tanks niet ziet. De voorgebakken tactische formaties leiden soms tot idiote opstellingen waar je niets aan hebt. En tot slot lopen bij veel filmpjes tekst, sound en beeld niet synchroon. Allemaal kleine dingetjes die het cijfer toch naar beneden halen. Zonde!

- + Vier vette CD's
- + Zeeer lang houdbaar
- + Schitterende FMV's
- Stressy gameplay

**PC CD-ROM**  
 Prijs f 99,95 Bfr. ca. 1800  
 Systeemeisen:  
 Pentium, 32 Mb RAM  
 Fabrikant: Digital Reality  
 Distributeur: Homesoft/GT  
 Tel: 023 - 5311241

*Imperium Galactica 2 is beter geslaagd dan zijn voorganger maar nog steeds vind ik de stress-faktor in dit spel te hoog. Je wordt echt overladen met opdrachten. Maar goed, er zijn gamers die hier vet op kicken. En één ding is zeker, je hebt dit spel in ieder geval niet in twee dagen uit.*  
 J.J.

**79**

# GALACTICA





Een spookloper! Haal niet in, blijf rechts rijden, probeer 'm met lichtsignalen te waarschuwen.

Eindelijk een helikopter. Da's de tweede al binnen een uur!

Heb 't lef, wapens weg!

Wat kijk je nou omhoog man? Daar valt niks te beleven.

Op de PC was het genieten geblazen maar is Slave Zero op de Dreamcast net zo'n fraai knalfestijn geworden?

### MENS-ROBOTS

Voor wie mijn verhaal over Slave Zero op de PC niet heeft gelezen of een erg slecht geheugen heeft, volgt hier een korte update over het hoe en wat rond deze game. De wereld waarin je speelt is er een in de verre toekomst waar een gestoorde diktator de wereld wil overheersen met bio-mechs; gekloonde mensrobots die met bruuft geweld de orde handhaven. Het verzet is letterlijk ondergronds gegaan in de riolen onder de stad en heeft zo'n mech embryo gestolen, dit is de Slave Zero. Na jarenlange training is hij nu klaar voor de strijd om een einde te maken aan de onderdrukking. Een giga action mech die voor de verandering niet log is maar lenig, snel, sterk en een heel arsenaal aan wapens heeft. Klinkt goed, niet?

### IS DAAR IEMAND?

Zwaar genaaid! Zo voelde ik me toen ik een uurtje Slave Zero op de Dreamcast had gespeeld. Wat is het geval? Op de PC leefde de stad echt. In het begin zag je meteen allerlei auto's en helikopters om je heen vliegen en rijden, lampen schenen in het rond en mensen liepen over straat. Bij de DC versie zag ik niets! Misschien twee auto's in een paar minuten. Ik vroeg me echt af waar iedereen was gebleven. Nu zou dat nog niet zo erg zijn, ware het niet dat de framerate als een gek naar beneden

kukelt als er meerdere vijandelijke mechs op je af stormen. En ook in sommige levels waar even geen bad-dies zijn of heftige explosies moeten worden berekend, heb je soms te maken met één framerate per seconde. Dat is echt onaangenaam. Dit is zonder meer een van de slechtst afgewerkte games die ik de laatste tijd ben tegengekomen.

### AFGE-RAFFELD

Slave Zero zelf is nog steeds erg cool en dat geldt ook voor z'n bad

ass wapens, bewegingen, mogelijkheden, uiterlijk; het is allemaal toppie... hij zit alleen in het verkeerde spel! Het is onbegrijpelijk hoe dit heeft kunnen gebeuren. Op de PC is het een fraai knalfestijn (mits je de goede hardware hebt) maar op de DC een groot debacle. Alsof Accolade het spel nog niet klaar had en toch maar onder grote tijdsdruk heeft uitgebracht. Nog een teken dat het hier gaat om een snel, afgeraffeld en veel te vroeg gelanceerd product is het feit dat er

geen enkele muziek te horen is als je speelt. Ik dacht eerst dat het aan mij lag, maar na wat te hebben rondgespeurd op het internet en wat forums, bleek dat dit dus 'normaal' was. Dat vind ik dus niet. Grom!

### Power RAPPORT

- Slave Zero is cool
- Geen muziek
- Framerate going down
- Kale versie

### DREAMCAST

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2400  
Fabrikant: Accolade  
Distributeur: Infogrames  
Tel: 040-2393555

Slave Zero op de Dreamcast is slordig afgewerkt en erg mager vergeleken met de PC-versie. Slave Zero zelf is nog steeds erg cool, maar de inkakende framerate en de vele schoonheidsloutjes zijn onvergevelijk. Haal dat Slave maar weg en wat hou je dan over? Juist!  
JAN

# 4.5

De maatschappij, dat ben je zelf.

# Gauntlet Legends

## VROEGER...

Je moet je proberen voor te stellen dat ik een jaar of negen was en stiekem de arcade op het Rembrandtplein in Amsterdam probeerde binnen te sneaken. In die tijd was er nog geen minimumleeftijd maar ze wisten dat jonge kids toch geen geld bij zich hadden en alleen maar kwamen staren naar games als Gauntlet. Vandaar dat zo'n bezoek nooit lang duurde en ik er na een kwartiertje meestal uitgeschipt werd. Maar dat maakte niet uit want in die vijftien minuten had ik mooi de tijd om op de punten van mijn tenen te gaan staan en mee te kijken met oude kids die wel wat gulden te besteden hadden. Ja, dat waren nog eens tijden. Waarschijnlijk heb je geen enkele boodschap aan mijn jeugdsentiment en ik moet je dan ook eerlijk bekennen dat ik een beetje verward naar mijn Nintendo 64 aan het staren ben en ik me afvraag wat voor nut het in godsnaam heeft om deze shit nu nog uit te brengen. Waarschijnlijk is het bedoeld

En ik maar denken dat al mijn favoriete arcade classics al opnieuw waren uitgebracht. Mooi niet dus want hier komt Midway met een remake van Gauntlet, een van de allereerste multiplayer games.

voor de wat oudere gamers, die het spel vijf minuten spelen en dan kunnen wegdromen over vroeger.

## SIMPELE SHIT

Gauntlet is een spel waarbij je met een Tovenaar, Boogschutter, Valkyrie of Warrior probeert een oneindig aantal random geproduceerde levels uit te spelen. Alle vier de characters hebben andere eigenschappen. Zo is de Tovenaar goed in het mengen van

euh... mingseltjes en is de Warrior goed in harde klappen uitdelen.

Je kunt het spel met zijn vieren spelen en dan is het de truuik om zo lang mogelijk in leven te blijven ondanks de draken, monsters en andere bad guys die je naar 't leven zullen staan.

Hardcore shit kan ik je vertellen, want op de

arcade-kast stond er een boel op het spel. Als je namelijk dom was en voorop ging in de strijd dan overleefde je het niet lang en moest er nog een piek aan te pas komen om je plezier te verlengen. Als je aan de andere kant te laf te werk ging en je achter je medespelers verschool dan kon je op een harde beuk rekenen. Ja, dit was een spel dat het

uiterste uit jou en uit je portemonnee wist te halen.

## PROBLEEM

Het grootste probleem van Gauntlet Legends is niet de verouderde gameplay of de nieuwe 3D engine waar niemand op zit te wachten (het spel was net zo koel in 2D!). Nee, het echte probleem zit hem erin dat je geen gulden meer in de kast hoeft te gooien. Het is dus niet erg om dood te gaan want je kunt nu net zo vaak op continue drukken tot je helemaal debiel en gestoord wordt. Er staat niets meer op het spel. De One-Player mode kun je daarom rustig vergeten. Als je Gauntlet Legends speelt met meer spelers, bijvoorbeeld

vier, dan valt er nog best plezier aan te beleven. Maar eigenlijk raad ik dit spel alleen aan old skool gamers aan die vroeger net als ik op hun tenen hebben moeten staan om het spel op een regenachtige zondagmiddag te spelen in de plaatselijke arcade. Iedereen die niet tot deze categorie behoort, kan het spel gerust in de winkels laten liggen.

Power  
RAPPORT

- + Zucht.....
- + Vroeger was dit de shit
- Maar nu niet meer
- En dat is maar beter ook

## NINTENDO 64

Prijs: f 139,95 Bfr. ca. 2495  
Fabrikant: Midway  
Distributeur: CD Contact Data  
Tel: 0032-32870911

Gauntlet Legends is leuk voor iedereen die het spel nog van vroeger kent en op zoek is naar een beetje jeugdsentiment.  
BORIS

70

Een loopbrug. Dat was twintig jaar geleden al zo.

Hé, kom nou terug naar binnen.

Een soort ingewikkelde klok.

Ja, ik heb er een sleutel voor.

Gezellig schuilen voor de sneeuw.

Een gevecht op leven en dood met een levelboss.

Een lava beekje. Je kent het wel.

# POWERS JOP

IT'S THE BOMBI!



**Lemon & Soda bomberjack**  
100% nylon, zwaar  
gebreide ribkraag  
twee zakken met knoopsluiting  
en een zak op de mouw.  
Maten: M t/m XXL  
Kleur: zwart met oranje  
voering  
Prijs voor abonnees:

**fl 97,50**

Prijs voor niet  
abonnees:  
fl 109,-

OF BEN JE MEER  
EEN STROPDAS TYPE?

## PETJE AF VOOR DEZE HAT!

Prijs voor abonnees:

**fl 19,95**



Prijs voor niet abonnees: fl 24,95

## BEL 023-5566850 EN BESTEL OF VUL DE ANTWOORDKAART IN

Alle aanbiedingen gelden zolang de voorraad strekt dus OP=OP!!!

## HIJ IS GOED EN KOST MAAR EEN JOET

Op = op! Alles  
moet weg!  
Vraag niet hoe  
het kan, profi-  
teer ervan!  
Dé PU courier-  
bag!

**fl 10.-**



**fl 17,50**

De PU-  
verzamel-  
band kun je  
bestellen  
door 023-  
5566985  
te bellen.



## VERZAMEL AL JE KRACHTEN!

# PowerWeb update

<http://www.powerweb.nl>

onder redactie van Boris

Is het hot en is het vet, Boris vertelt waar je het kan vinden op het net.

## GROUND CONTROL SITE

In het jaar 2419 is er eindelijk vrede op aarde... omdat de oorlog zich naar de ruimte heeft verplaatst. Twee rivaliserende legers, Crayven Industries en de Order of the New Dawn vechten een verbeterde strijd uit over de heerschappij van enkele kolonies. Ground Control is een 3D RTS van de nieuwe generatie. Schitterende graphics en hardcore actie maken dat Sierra bijna niet kan verliezen in het gevecht om de hoogste verkoopcijfers. De exacte datum waarop het spel zal worden uitgebracht is op het moment waarop ik dit schrijf nog niet bekend maar onder-

tussen is er wel een officiële website geopend. Op de Website vind je interviews en dagboeken van de Zweedse makers en daarnaast is er een boel informatie te vinden over de revolutionaire engine die dankzij een nieuwe LOD (Level of Detail) techniek meer dan veertig kilometer open terrein kan weergeven. Op het forum wordt al druk gediscussieerd over de eventuele mogelijkheden van de Multiplayer mode en de Game Editor waarmee je je eigen levels, skins en Mods kunt maken. Check de Ground Control Site op [www.groundcontrolhq.com](http://www.groundcontrolhq.com)



## TWEAKFILES.COM

If it ain't broke, tweak it. Dat is het motto van Tweakfiles.com, een site waar je informatie vindt over werkelijk elk stuk hardware dat in je computer zit: van processoren en grafische kaarten tot modems. Noem het maar en er is een manier om het beter af te

stellen. Vooral als je een TNT of TNT2 kaart hebt, dan is deze site een bezoekje waard. Er zijn bijvoorbeeld speciale programma's te downloaden waarmee je je TNT(2) kaart bijna dubbel zo snel kunt laten lopen. Check het op [www.tweakfiles.com](http://www.tweakfiles.com)

## DEMO TIME

Alle hieronder beschreven demo's kunnen worden gedownload van de Powerweb FTP Server. Een overzicht vind je op [www.powerweb.nl](http://www.powerweb.nl)

### THIEF 2: THE METAL AGE

Het eerste deel van Thief sloeg in als een bom. Geen wonder dat er hard gewerkt werd aan een opvolger. Thief 2: The Metal Age is het resultaat en aan het aantal downloads van de Powerweb server te zien, wordt het weer een onvervalste hit. De demo is met zijn 130 Mb nogal zwaar want deze shit is nu eenmaal vet.

### COUNTERSTRIKE BETA 5

Iedereen die down is met Half-Life kan nu de 5e bèta van de Counterstrike Mod downloaden. Er zijn slechts een paar nieuwe wapens en wat andere verbeteringen maar dat maakt niet uit want er is geen excuus om deze gratis add-on niet te downloaden. Zowel de volledige bèta 5 als de upgrade van bèta 4 vind je op het Powerweb.

### CHOCOBO WORLD

Niet iedereen is in staat om honderden Mb's aan demo's te downloaden dus vandaar dat we ook eens een minder zware file in de spotlights zetten. Chocobo World is oorspronkelijk een pocketstation game voor Final Fantasy 8 maar omdat de PC-versie nu eenmaal geen pocketstation heeft, is besloten om het bestand als een losse download weg te geven. Voor maar 1 Mb heb je echt originele 2 bit graphics in huis.

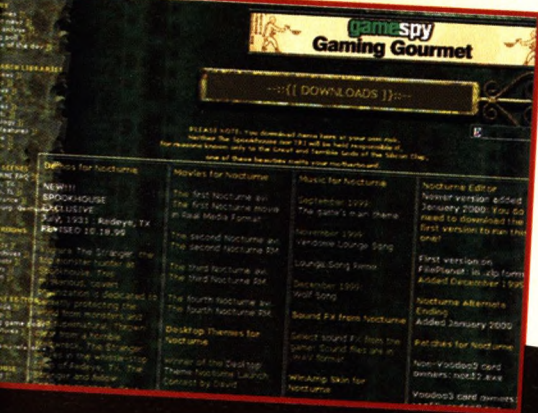
## SPOOKHOUSE EN NOCTURNE

Nocturne, de vette Dracula doder van Terminal Reality, heeft een officiële fansite. Iedereen die wel eens wat informatie over deze game heeft gezocht op het net zal Spookhouse ongetwijfeld zijn

tegengekomen. Behalve dat deze site echt dik is, kun je er nu ook een nieuw einde voor Nocturne downloaden. Een nieuw einde? Ja, inderdaad. Zoals je weet eindigt het spel

een beetje vaag en zijn er nog wel wat vragen die in je hoofd blijven rondspoken. Dit nieuwe einde zou dus meer licht op de zaak moeten werpen. Natuurlijk is alleen dit nieuwe einde al de

moeite van een bezoekje waard maar er is meer: een nieuwere versie van de Nocturne Mission Editor. Downloaden kan van <http://www.3dactionplanet.com/spookhouse/downloads.shtml>



## DE FOUTE JAREN '80

Deze recensie heeft een emotionele onderton dus zal de zakdoeken maar vast te voorschijn (snif, snouter, snuit). Interstate '76 was namelijk mijn aller-eerste, officiële PU-recensie. Ik was een groentje, sprak Ed nog met 'U' aan.

En nu is er Interstate '82. Het spel werd wel tig keer uitgesteld en dat is vaak geen goed voorteken. Sowieso hield ik mijn hart vast voor de overstap van de funky jaren '70 naar de foute jaren '80. De tijd van de glitter hard-rock, synthesizer muziek en getoupeerde kapsels. Roze, felgroen en geel was de mode. Je moet er toch niet meer aan denken.

Zoals de titel al doet vermoeden, vindt Interstate '82 plaats in 1982. Hoe is het mogelijk. Deze keer speel je een zekere Taurus in plaats van Groove Champion (de Samuel Jackson look-a-like uit het origineel). Groove Champion is namelijk gekidnapd door de bad guys. Samen met Groove's zus Skye ga je er op uit om Groove levend terug te krijgen. Maar niet voordat je eerst heel wat beestachtige scheur- en beukpartijtjes hebt afgewerkt in een reeks omgebouwde wagens.

Jij, alias Taurus, hebt je funky outfit en wagen verruild voor een meer A-Team en/of Miami Vice look. Plankgasend op new wave klanken rijd je het avontuur tegemoet.

## RIJDEN EN KNALLEN

Althans, dat was de bedoeling. Al bij de eerste minuten van de gameplay zul je het doorhebben: het spel speelt en voelt gewoon niet als Interstate. Wat is er aan de hand? '82 lijkt meer op een verkapte Destruction Derby of Twisted Metal en daar zat ik nu niet echt op te wachten. De dertig missies waarvoor je steeds opdrachten krijgt, volgen in tegenstelling tot het origineel, nauwelijks een verhaallijn. De voice-acting is erg goed gedaan maar het hoe en waarom is flinterdun en de Interstate sfeer is nergens echt aanwezig. Het komt puur neer op rondrijden en auto's neerknallen in afwisselende settings. Natuurlijk kun je steeds meer guns en wapens op je auto's monteren, hetgeen erg leuk is, maar de context is er niet echt.

Ook de manier waarop de auto's rijden en voelen, komt erg arcade over. Of je nu met één gun of zes guns, een bazooka of een

heel arsenaal aan granaatwerpers en mijnen op je dak rijdt, je voelt geen verschil. En of je nu van een huis of berg afrijdt, de auto's komen altijd op hun banden terecht.

## REDLINE '82?

Wat wel een heel leuk onderdeel van '82 is, is dat je op elk gewenst moment uit je wagen kan hopen en in een andere wagen kan stappen. Net als bij Redline dus. Soms zul je ook kleine spelonderdelen te voet moeten afwerken. Je kan bijvoorbeeld een tegenstander al rijdend met je handgun neerknallen, dan stoopten hem uit zijn auto sleuren en in zijn bolde weggrijpen. Vooral als je zelf (nog) niet zo veel wapens hebt, is dat een uitkomst. Ook komt je her en der parkeerplaatsen of fabriksterreinen tegen waar je van auto kan wisselen.

## BEPERKTE A.I.

Helaas is de A.I. van de tegenstanders beperkt. Er zijn drie moeilijkheidsgraden maar zelfs in de zwaarste is het een koud kunstje om de vijandelijke auto's uit te schakelen. Waar ik in het origineel toch flink liep te zweten om een missie uit te spelen, was ik hier bin-

nen twee uurtjes bijna over de helft. Heel vaak kun je gewoon gaan bumper plakken. Dan proberen de baddies er vandoor te gaan en zet je al schietend de achtervolging in. Dit werkt bijna altijd en dus is de lol er snel af.

Gelukkig zijn er ook missies waar je zelf achtervolgd wordt of waar je iets moet bewaken maar de tegenpartij gaat wel erg makkelijk in jouw vuurlinie rijden. Ook valt het op dat je tegenstanders voortdurend olie gebruiken om jou te laten slijpen, een booreiland is er niets bij. En omdat ze zo scheutig met dat zwarte goedje zijn, rijden ze vaak zelf in hun eigen olieplassen. Duh!

## HET SIN SYN-DROOM

De A.I. was al een voorteken dat er niets helemaal rofel is met '82 en dat wordt nog eens versterkt door de graphics. Ze zijn op zich oke maar het spel is chobby als het is. Op een Pentium II 300 is het soms echt zeuren geblazen en vertraagt het spel als er meerdere auto's in beeld zijn.

Het spel gebruikt nog erg veel sprites en de 3D graphics zijn rede-

lijkt tot matig. Als je ergens rijdt, doemen gebouwen of bomen soms uit het niets op en afgezien van de bergen zijn de rest van de settings ongeïnspireerd en kaal. Dit alles doet me denken aan Sin: een in essentie geweldig spel dat Activision te vroeg heeft uitgebracht. Het gevolg: het spel zat vol bugs en de lange laadtijden zorgden voor tonnen irritatie. Een klein voorbehoud bij '82 is echter op zijn plaats: we hebben de Amerikaanse versie getest. De Europese versie verschijnt later, dus Activision heeft nog de mogelijkheid om de bugs te fixen. Uiteraard kun je Amerikanen niet uitleggen dat ze maar op de Europese versie moeten wachten, en andersom ook niet als de Amerikaanse versie hier gewoon in de winkels ligt. Activision moet gewoon beter zijn best doen.

Interstate '76 was een zeer originele game; het combineerde een goede verhaallijn en onbehouwen hard scheuren met 'auto-combat' en was voorzien van een funky Pulp Fiction sfeertje. De vele malen uitgestelde opvolger Interstate '82 is nu eindelijk af.





Sneeuwkettingen om en knallen met die hap!

Dat zie je nu nooit bij 'Blik op de weg'.

Get your kicks at Route 66.

Go ahead punk, make my day!

Spoilers zijn uit, dakmitrailleurs zijn in.

Guns zijn handig maar zo kan het natuurlijk ook.

Chemische reactie.

One hundred and eighty!!!

**Power RAPPORT**

- + Auto's jatten
- + Knallen, scheuren, jumpen en beuken
- Veel minder dan Interstate '76
- Bugs

**PC CD-ROM**

Prijs: f 99,95 Bft. ca. 1995  
 Systeemvereisten: Pentium 233, 32  
 Mib RAM, 3D kaart.  
 Fabrikant: Activision  
 Distributeur: CD Contact Data  
 Tel: 0632-32870911

Interstate '82 heeft leuke momenten en als auto-combat game is het op sommige punten redelijk geslaagd. Verwacht je echter een even sfeervol en goed in elkaar stekend verhaal en dezelfde vibe als bij Interstate '76, dan zul je zwaar teleur gesteld worden. Jammer, jammer, jammer.  
 JAN

**6<sup>5</sup>**

# PowerScore

# Mickey's Racing Adventure

## STAR WARS Racer



Het kleine schermje van de Game Boy leent zich niet bepaald voor de razendsnelle bewegingen die in racegames gebruikelijk zijn. Bij LucasArts zijn ze er echter in geslaagd om het gejakker binnen de perken te houden. Oké, het is nog steeds niet eenvoudig om de POD's in het midden van de baan te manoeuvreren en ze daar vervolgens ook te houden, maar binnen een uur had ik wel een aantal races gewonnen.

En dat deed ik op een manier die me voldoende schonk. Winnen deed je niet door het gas bij de start open te zetten en die hendel pas na de finish weer dicht te draaien. Nee, ik moest remmen voor de bochten, de boel goed aansnijden en precies op het juiste moment de Turbo erop jetsen. Episode I: Racer op de GBC is wat dat betreft echt een werk-titel. Je krijgt niets voor niets en daar hou ik van. Ook op de GB kun je op een flink aantal planeten meedoen aan de dodelijke POD-races. In het begin stap je in de POD van Skywalker himself. Door races te winnen maak je nieuwe tracks vrij en verdien je nieuwe POD's die meer snelheid, een betere wegligging of een dikker pantser hebben.

De tracks zijn zeer verschillend; de ene keer scheur je over het zand, waar je het gas flink kunt open draaien, de andere keer begeef je je op glad ijs en zul je de snelheid moeten temperen.

De A.I. van de tegenstander is behoorlijk, vreemd is wel dat je tegenstanders in het begin altijd als een speer van je wegstuiven, terwijl je hen meestal op het eind op snelheid kan kloppen.

### Power RAPPORT

#### GAME BOY COLOR

Prijs: f 79,- Bfr. ca. 1500  
Fabrikant: Lucas Arts • Distributeur: Nintendo  
Tel: 030-6097100

**80**

Star Wars Racer is een van de weinige goede racegames op de GBC. Je moet flink oefenen om de POD te controleren, maar het is zeker te doen. • J.J.

## Biomotor Unitron

In het jaar 199 (volgens de Elsceaanse telling, of wat het ook moge zijn) wordt in de hoofdstad van het Rhafiaanse koninkrijk een groot toernooi georganiseerd waarin verschillende wezens in speciale robot-outfits zullen strijden om de 'Master of Masters'-titel.

Deze strijders worden ook wel Unitrons genoemd en de basisuitrusting die hen helpt die titel te bemachtigen, is gemaakt uit een speciale ertssoort met mysterieuze krachten, dat bijna 200 jaar geleden ontdekt werd toen een komeet op de planeet Elscea insloeg.

Er zijn vijf stelletjes waaruit je kunt kiezen. Je kunt het duo splitsen en de een op pad sturen in de stad, terwijl de ander ervoor zorgt dat het pak van de Unitron in orde gemaakt wordt.

Hier gaat een heel proces aan vooraf. Zo kun je met degene die zal vechten, in verschillende gebieden rondlopen en op zoek gaan naar allerlei items en centen die ervoor kunnen zorgen dat jij je Unitron kunt uitbreiden en versterken. Ook conversaties met bewoners en bezoekjes



aan winkeliers willen wel eens helpen. Ook is er een interessant plot in het spel verwerkt. Er schijnt in de grotten onder de stad iets vreemds aan de hand te zijn en naarmate het spel vordert, zal daarover steeds meer duidelijk worden. Kortom: de ingrediënten voor een aardige RPG zijn aanwezig. De gameplay dreigt soms wat eentonig te worden maar gelukkig is het zo dat je meer dan tweehonderd combinaties in je uitrusting kunt creëren zodat de gevechten boeiend blijven.

### Power RAPPORT

#### NEOGEO POCKET

Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1500  
Fabrikant: SNK • Distributeur: Audax  
Tel: 0161-457459

**78**

Biomotor Unitron is vrij lastig om in te komen maar als je er eenmaal middenin zit, laat deze game je niet meer los. • SKATE



in het spel alleen maar geraced kan worden, en hoewel racen weliswaar het belangrijkste onderdeel van het spel is, heeft MRA heel wat meer te bieden. De gameplay van MRA heeft namelijk heel veel overeenkomsten met die van de Diddy Kong Racing. Niet zo vreemd natuurlijk als je weet dat dat spel ook afkomstig is van Rare.

MRA is derhalve een spel geworden waarin Mickey in een platform-setting op zoek moet gaan naar allerlei hulpmiddelen, collectibles, dollars en spells om het racen voor hem zo makkelijk mogelijk te maken.

Hij krijgt hierbij de steun van Dokter Ludwig, Knabbel en Babbal en nog veel meer bekende Disneyfiguren die hem met raad en daad bijstaan.

Als Mickey bijvoorbeeld genoeg Disneydollars heeft verzameld, kan hij zijn racebolide bij Ludwig een flinke tune-up geven. Altijd een leuk onderdeel in een racespel. MRA zit daarnaast ook nog eens boordevol legpuzzels en raadsels die opgelost moeten worden. Hiermee is deze adventure een van de meest complete handheld games die ik ooit heb gespeeld.

### Power RAPPORT

#### GAME BOY COLOR

Prijs: f 79,- Bfr. ca. 1500  
Fabrikant: Rare • Distributeur: Nintendo  
Tel: 030-6097100

**85**

MRA is weer een sterk staaltje van de wonderboy van Rare. Met dit spel krijgt je Game Boy Color zonder twijfel een extra dimensie. • THOMAS

# WARPATH Jurassic PARK

'Hé, een vechtspel met dino's, dat lijkt me interessant.' Hoe snel kan pure interesse omslaan in behoorlijke irritatie? Wat dacht je van vijf minuten? Echt, na zo'n korte tijd zou ik zo tien dingen kunnen opnoemen waarom dit een verschrikkelijke fighter is geworden, maar ik zal het kort houden.

Op het allereerste gezicht is er niks mis met Warpath. Maar nadat je een van de acht dino's hebt uitgekozen, begint de ellende. Wat blijkt namelijk: die mormels hebben slechts de beschikking over een uiterst beperkt arsenaal aan moves en die worden vrijwel nooit op het juiste moment uitgevoerd.

De moves van de dino's ogen op zich redelijk natuurgetrouw (eesh, denk ik), maar de traagheid waarmee ze hun acties maken, is om te janken. Tuurlijk, ik snap ook wel dat de makers een zo realistisch mogelijke fighter hebben willen maken, maar naar mijn mening hebben ze dat toch iets te letterlijk opgevat.

Wanneer je na een tijdje alle moves een beetje onder de knie hebt (een paar slagen trapbewegingen en een tweetal grabmoves), speel je de game in de Easy mode in een zucht uit.



Triest beat'em upje

Wat ik dan ook belachelijk vind, is dat er dan twee modes vrijkomen die ze ook wel standaard in het spel hadden mogen zetten. Ik bedoel, de Survival mode moeten unlocken, da's toch te gek voor woorden? Verder kun je nog een stuk of zes nieuwe dino's in je stal krijgen, en dan is de koek wel zo'n beetje op.

Eigenlijk is het geluid het enige waar ik niks op aan te merken heb. Maar om het geluid en de redelijke graphics koop je volgens mij geen spel, toch?

Power  
RAPPORT

PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2400

Fabrikant: Dreamworks Interactive • Distributeur: Electronic Arts  
Tel: 00800-94055555

5<sup>2</sup>

Aardige graphics, goed geluid; da's eigenlijk het enige positieve dat ik uit Warpath halen kan. Voor de rest is het een triest beat'em upje. Afbljven dus.  
• SKATE



Oké, maar aan de korte kant

# TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

In Tokyo Highway Challenge is het de bedoeling dat je met een startbedrag een auto naar keuze aanschaft en hiermee het authentieke(!) wegnnet van Tokyo onveilig maakt. De aktie vindt plaats op één lange ringweg om de stad heen (die je overigens wel op twee manieren kunt racen, namelijk met de klok mee en tegen de klok in), met her en der een afslag of tunnel die uiteindelijk weer op de hoofdweg uitkomt.

Verwacht echter geen toeristische ritjes want, naast de grote hoeveelheid zondagsrijders die met hun slakkengangetjes een echte pain in the ass zijn, staan een twintigtal teams (met in totaal zo'n 140 wagens) klaar om de strijd met je aan te gaan. Natuurlijk rijden ze niet allemaal tegelijk op de weg maar zul je in het begin alleen de zwakkere teams op je pad vinden.

Er gaat nogal wat tijd overheen eer je bij het zwaardere geschut terechtkomt. Je zult daarvoor een hoop one-on-one races moeten rijden, waarbij je je concurrent zo lang mogelijk dient voor te blijven.

Dit zie je terug op de balkjes die bovenin het scherm verdwijnen. Lig je bijvoorbeeld achterop, dan zal jouw balkje teruglopen, en houd je je tegenstander achter je, dan zal zijn of haar balkje teruglopen. Wanneer je tegenstander's balkje leeg is, zul je centjes verdienen. Hiermee kun je vervolgens weer je auto upgraden of een betere bak kopen, zodat je uiteindelijk tegen het sterkste team zult kunnen racen. Jammer is dat je de game in een paar dagen uit kunt spelen en het soms wel erg eentonig wordt.

Graphics en geluid, alsmede de speelbaarheid zijn weliswaar zeer oké maar naar mijn mening had THC wel wat uitgebreider mogen zijn.

Power  
RAPPORT

DREAMCAST

Prijs: f 149,95 Bfr. ca. 2595

Fabrikant: Crave Entertainment • Distributeur: CD Contact Data  
Tel: 0032-32870911

7<sup>1</sup>

Op zich een zeer gemakkelijke racegame maar voor mijn gevoel ietwat aan de korte kant. Jammer, want als THC wat uitgebreider zou zijn, was het echt een topper geweest. • SKATE

# NBA Live 2000

NBA Live staat al jaren hoog in de ranglijsten van de basketbalgames toptien en ook dit deel is weer vet geworden. Bijna op alle vlakken heeft Electronic Arts de game verbeterd.

De graphics zijn prachtig en vooral de animaties van de spelers zijn vloeiender en uitgebreider dan ooit, waardoor de game erg realistisch aandoet. De dunkmoves zijn zeer spectaculair en rechtstreeks van Kevin Garnett gemotion-captured.

Maar het zijn juist de kleine dingen die 't hem doen: in welke game zie je bijvoorbeeld Michael Jordan nog even zijn mega-sneakers checken voordat hij met enorme stappen het veld inrent? En in welk spel kun je de spelers zien lachen na een gelukke driepunter, of zien mokken als de bal toch besluit niet door de hoop te willen en dat terwijl je meteen aan het gezicht herkent om welke speler het eigenlijk gaat? Dat bedoel ik.

Helaas moeten ze die animaties nog even doorvoeren in de gezichten van de juichende mensen, want dat lijken ze bij E.A. nog even doorgeschoven te hebben naar NBA Live 2001. De tribunes zijn nog steeds gevuld met de bekende 'platte lap



Vaakt z'n naam weer waar

menigte', maar het zou me niet verbazen als we volgend jaar kunnen zien hoe het kleine etterige jongetje in rij zeven popcorn probeert te gooien in de koffie van het arme oude mannetje op rij vijf.

Gelukkig maakt NBA Live 2000 het dit jaar weer goed met de prima sound en de vertrouwde enorme hoeveelheid mogelijkheden en instellingen. Je kan bij wijze van spreken een hele avond bezig zijn met het samenstellen van je team, het juiste shirt uitzoeken, de opstelling aanpassen et cetera zonder dat je ooit aan spelen toekomt.

Power  
RAPPORT

PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2400

Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts  
Tel: 00800-94055555

8<sup>5</sup>

NBA Live 2000 is niet alleen voorzien van alle opties en mogelijkheden, het ziet er ook nog eens fingerlicking goed uit. • DRE

# Bounced



Een game met ballen

Hoe je het ook went of keert; Nederland speelt tot op heden nog steeds een ondergeschikte rol in de gamesindustrie. Er wordt in ons kikkerlandje zo nu en dan nog wel eens een PC- of console-game ontwikkeld maar de distributie hiervan houdt meestal op aan de inmiddels achterhaalde landsgrenzen.

De Arnhemse Game Boy Color Studio Karma zou hier echter wel eens verandering in kunnen gaan brengen. In samenwerking met distributeur Project Two Interactive hebben ze namelijk met Bounced een simpel maar tijdloos spel ontwikkeld dat de potentie heeft om een grote groep gamers naar zich toe te lokken.

In Bounced draait alles om ballen en zwaartekracht. Op de planeet Ditnia is iedereen namelijk een bal en noemt men elkaar Dit. Hun grootste passie is op en neer bouncen dat het een lieve lust is: al met al een Walhalla voor de bijna uitgestorven gabberboyz.

Alle Dits bouncen er lekker op los totdat de planeet wordt getroffen door een krachtveld dat alle bewoners, met uitzondering van de hoofdpersoon Dito, verandert in slecht stuijterende, half leeggelopen, lekke squashballen.

Met Dito als stuiterknaap moet de speler 32 levels doorstuiten om het krachtveld op te lossen. Hij moet hierbij bovenop zijn 'zachte' vrienden springen om voldoende stuijterkracht te genereren en hoogte te winnen zodat hij iedere exit van het level kan bereiken.

Het klinkt eenvoudig maar de Dits staan er nu eenmaal niet om bekend graag stil te liggen. Het komt voor Dito dus aan om goed te timen en met een beetje geluk voldoende hoogte te winnen om zo snel mogelijk zijn wereld te redden. Van onrustige ballen wordt nu eenmaal niemand vrolijk, vooral niet als de polariteit niet klopt (auw!).

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR

Prijs: f 69,95 Bfr. ca. 1275 • Fabrikant: Karma  
Distributeur: Project Two Interactive  
Tel: 023-5341559

75

Bounced is een lekker spel voor op vakantie waarbij de geest even op standje sluimer kan worden gezet. Wordt wel snel eentonig. • THOMAS

# PowerScore

## DARK ARMS

Dark Arms is een soort van Action-Adventure meets RPG waarin The Dark Realm (dat duistere gebied dat parallel loopt aan onze eigen wereld) een grote rol speelt.

Het is namelijk de bedoeling dat je als speler een aantal bijzondere spullen uit dat gebied haalt en de verschrikkelijke beesten die je op je pad tegenkomt, vernietigt of vangt. Met de onraadse figuren die je gevangen hebt, kun je namelijk de vele wapens die je op je weg vindt, 'voeden'. Zo zijn er meer dan honderd combinaties mogelijk om wapens uit te breiden. Aan jou de taak om zo krachtig mogelijke wapens te scheppen, zodat je de zwaarste tegenstanders aan het eind van het spel zult kunnen verslaan.

Het duurt echter wel even eer je daar bent. Je zult eerst honderden zombies, spoken, skeletten en andersoortige



Uitgebreid en spannend spel

creeps moeten afmaken en daarnaast ook aandachtig luisteren naar wat de dorpsbewoners je te vertellen hebben. Zoals gezegd is het plot niet al te origineel; duistere krachten, koninklijke familie redden, en meer van dat soort ongein. Dat wil echter niet zeggen dat het een saai spel is. Ik heb me op sommige momenten behoorlijk zitten opvreten, wanneer ik door een legertje monsters omsingeld werd en me een weg naar buiten moest knallen.

De sounds zijn lekker, de game loopt snel en oogt goed en door twee NeoGeo's aan elkaar te linken, kun je ook samen een hoop plezier aan Dark Arms beleven.

Power RAPPORT

NEO GEO POCKET

Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1500 • Fabrikant: SNK  
Distributeur: Audax  
Tel: 0161-457459

80

Oké, het duistere krachten-verhaaltje kennen we intussen wel maar een game die zo uitgebreid en spannend is, kan bij mij in ieder geval niet stuk. • SKATE

Prachtig verhaal, schitterende atmosfeer, lange laadtijden



## Amerzone

Amerzone is een denkbeeldig land in Zuid-Amerika en gesitueerd ergens in het gebied waar de reusachtige rivier de Amazone z'n weg vindt.

De speler kruipt in de huid van een journalist die door puur toeval op een oude legende over mysterieuze witte 'vulkanvogels' stuit. Deze vogels zijn zo bijzonder dat vrijwel niemand er ooit eentje in levende lijve heeft gezien.

De legende vertelt dat de vogels zulke grote vleugels hebben dat ze zelfs als ze dood zijn nog jaren blijven zweven. Deze enorme vogels zijn zo goed als uitgestorven, ware het niet dat een oude man nog een ei heeft liggen (een scharrelei, naar wij hopen).

Nieuwsgierig als je bent, ga je bij deze oude heer op bezoek en net als hij je vertelt over zijn ei en zijn plannen om het ding terug te brengen naar Amerzone, sterft hij. Over timing gesproken. Anyway, jij besluit zijn werk te voltooien en de geheimzinnige vogels voor uitsterven te behoeden.

Amerzone is een adventure met een mooi verhaal, goede graphics, een geweldige atmosfeer en een boel problemen. De eerste is dat het spel bestaat uit plaatjes, waarin je een beetje kunt rondkijken. Pijlen geven aan dat je in een bepaalde richting kunt lopen waarna er een nieuw plaatje geladen wordt. Het probleem is dat dit laden, in tegenstelling tot de PC-versie, op de PSX echt té lang duurt en dus binnen no-time behoorlijk begint te irriteren. Daarnaast zijn de puzzels soms belachelijk onlogisch waardoor een walkthrough onontbeerlijk is.

Jammer, want deze game heeft toch zeker wel wat te bieden voor de hardcore adventure freak. Zeker gamers die van Myst en Riven hebben genoten, zullen Amerzone geweldig vinden.

Power RAPPORT

PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2400 • Producent: Microids  
Distributeur: Atoll Soft  
Tel: 0318-505464

70

Amerzone is een adventure met een schitterende atmosfeer en een prachtig verhaal. De minpunten moet je maar op de koop toe nemen. • BORIS

# Paperboy

# 64

Natte krant van gisteren



De krantenwijk; ik weet er alles van. In alle vroegte, in de regen (want als je een krantenwijk doet regent het altijd, dat is een ongeschreven regel) fietste je dan met een paar miljoen kranten van deur naar deur, opgejaagd door honden en geterriseerd door oude dames met lange zeikverhalen. En dat allemaal zodat je je zuurverdiende centen er 's avonds doorheen kon jagen in de spelletjeshal. Eén van de games waar ik me destijds het best in kon verplaatsen was Paperboy. Een supersimpele Atari-titel over een Amerikaans collega-krantenjongetje (met een heus BMX-stuurtje op de kast) waarmee je huisdieren, opengebroke stukken straat en laue automobilisten moest zien te ontwijken.

Elke met bloed, zweet en tranen verdiende gulden verdween in de kast, zodat ik op het eind niks anders deed dan rondfietsen met kranten, eerst in het echt dan op het scherm.

Nu, een millenniumpje later, komt op de N64, zoals dat al met zoveel oude arca-declassics is gedaan, een soort opgevoerde 64-bits versie op de markt met de prachtige naam Paperboy 64 (hoe verzinnen ze het toch iedere keer weer).

Helaas doet deze titel zijn naam niet echt eer aan want in plaats van de berg ille 3D polygonen die ik had verwacht, moeten we het doen met een stel vreemde cartoon-achtige achtergronden met rare en, om eerlijk te zijn, oerlelijke characters.

Ook de gameplay is er niet echt beter op geworden want alle principes van de oude coin-up lijken overboord te zijn gegooit. Let op: Paperboy 64 kent geen tijdslijmie! Paperboy 64 heeft een onbeperkt aantal kranten! Paperboy 64 mag terugfietsen als je een huis heeft gemist! Paperboy 64 is nep!

Power RAPPORT

NINTENDO 64

Prijs: f 139,95 Bfr. ca. 2495

Fabrikant: Atari/Midway • Distributeur: CD Contact Data  
Tel: 0032-32870911

# 4<sup>5</sup>

Alles wat dit spel tof maakte, is vervangen door crap. De zogenaamde 64-bits versie kan zich nooit van zijn lang zal ze leven meten met het origineel. • DRE

# NHL FaceOff 2000

Het begint druk te worden op de ijshockeyvloer. Terwijl de strijd vorig jaar slechts tussen Electronic Arts' NHL en 989's NHL FaceOff woedde, heeft inmiddels ook Fox Interactive met NHL Championship 2000 het ijs betreden en de vraag is natuurlijk wie zich uiteindelijk staande weet te houden.

FaceOff 2000 is niet zozeer een volledig vernieuwde game, als wel een soort 'cleane' versie van zijn voorganger FaceOff 1999. De hakkelige opbouw van de polygonen is verdwenen en er is een digitale bezem gehaald door de menu's en optievelden. Het hele spel is wat simpeler en begrijpelijker geworden, terwijl uiteraard ook de framerate een beetje omhoog is geschroefd.

Na een tijdje spelen voelen de controls al



snel natuurlijk aan en zoef je over het ijs alsof je Robbie Williams heet. De standaardcontrols zijn trouwens uitgebreid met een setup voor advanced players. Wat daar precies het nut van is, weet ik niet want je kan volgens mij net zo advanced zijn als je wilt en gewoon de standaard knoppen-layout aanhouden, maakt niks uit. Als je die puck maar het goaltje injaagt en je tegenstander met zoveel mogelijk gekneusde ribben naar huis kan sturen.

Wat die ribben betreft, had er van mij nog best wat meer actie en spektakel in de game verwerkt mogen worden, want NHL FaceOff 2000 mag dan technisch een prima titel zijn, er had wel wat meer 'spice' in gekund.

Natuurlijk is het leuk om met zijn tweeën tegen elkaar te spelen maar dat kan in genoeg andere games ook. Misschien dat je, als ze in 2001 wat meer persoonlijkheid en karakter in het spel stoppen, de ideale hockeytitel te pakken hebt.

Power RAPPORT

PLAYSTATION

Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2200

Fabrikant: 989 Studios • Distributeur: Columbia Tristar  
Tel: 035-6250720

# 7<sup>5</sup>

NHL FaceOff 2000 mag dan technisch prima in elkaar steken en alles hebben wat je van een hockeygame verwacht, het mist helaas wat persoonlijkheid en karakter. • DRE



# SNOW SURFERS

Snow Surfers komt van de makers van Cool Boarders en dat belooft wat natuurlijk. Alle modes zijn dan ook aanwezig; zoals Free Ride, Match en Superpipe. Daarnaast kun je als je het spel begint kiezen uit zeven verschillende karakters die allemaal hun eigen specialiteit hebben. De keuze van boards bestaat uit een Freestyle-, Allround- of Alpine-board. De Free Ride mode zal je het meest spelen. Hierin gaat het niet alleen om een race tegen de klok maar zul je ook de nodige truiks uit moeten halen, anders kom je nooit bij de eerste drie en zal de volgende course niet opengaan.

De truiks lopen uiteen van grabtricks tot complete salto's en karatekicks waarbij het publiek joelend aan de kant haar waardering of afkeuring laat blijken. Verder moet je ook nog eens uitkijken voor obstakels: rollende stenen, reclameborden, stapels hout en zelfs blatende schapen.

De Superpipe is 'stunting only'. Je moet hier zo hoog mogelijk de tucht in om zo veel mogelijk weirde stunts uit te voeren voor zo veel mogelijke punten. Ook het landen is belangrijk; land je met je muil in de sneeuw dan krijg je een fiks aantal strafpunten.

Match speel je via een splitscreen waarbij je tegen één tegenstander racet. Dit doe je of puur op tijd of via een combinatie van tijd en trickpoints.

Snow Surfers is ook grafisch van hoog niveau. Je racet niet alleen op sneeuwhelingen maar ook langs pretparken, door verlichte grotten en soms zijn zelfs complete gotische gebouwen die om én over de tracks heen zijn gebouwd.

De bediening is simpel al zijn niet alle tricks makkelijk te leren. Al met al een waar snowboard feest dus.

Power RAPPORT

DREAMCAST

Prijs: f 139,95 Bfr. ca. 2500

Fabrikant: UEP Systems/ SEGA • Distributeur: Atoll Soft  
Tel: 0318-505464

# 8<sup>8</sup>

De beste snowboardgame voor de console van dit moment: zeer mooi, super wacky en heel veel gameplay. UEP Systems heeft het weer geflikt! • JAN

# Playstation accessoires

## YOU NAME IT WE'VE GOT IT

websitebestelling 5% korting

# www.psxshop.com

no. 1  
PSX SHOP

telefoon 0341 562046

# EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

Even een berichtje over de cheats op het Powerweb. Via het forum, de Eeuwig Leven post en e-mails worden we bestookt met vragen, aantijgingen, laster en scheldkanonnades over het feit dat de cheats niet op het Powerweb staan. Dat klopt en die komen er voorlopig ook niet. Pas als we een database hebben, kun je cheats via het Powerweb verkrijgen. Je zult het dus (voorlopig) met deze rubriek moeten doen en je eigen speurtochten op het Internet. Voorts wil ik even melden dat we na de 1000e GTA 2 tip een 'GTA 2-stop' hebben ingelast. Wie mij daarentegen de eerste GTA 2 tip voor de Game Boy Color bezorgt, krijgt het recept voor een overheerlijke slagroomtaart.

JAN

Eeuwig leven post stuur je naar: POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805 1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres: POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij: NINTENDO SERVICELIJN: 06-90490444 (1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND: 0909-9000000 (1 gulden per minuut)

BELGIË: 0900-00000 (Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

## PLAYSTATION



### XENA

Cheats van Boike Gyselinck uit Temse.

Zet eerst de cursor op 'New Game'

Invincibility: ☆, ☆, ☆, ☆, ●, ■, ☆, ☆, ☆

Level select: ▲, ■, ●, ▲, ■, ☆, ☆



In deze aflevering van Eeuwig Leven tips voor de volgende spellen:

**Delta Force 2**  
**Donkey Kong 64**  
**Fifa 2000**  
**Final Fantasy VIII**  
**GTA 2**  
**Half-Life Opposing Force**  
**Jet Force Gemini**  
**NBA Live 2000**  
**Quake II**  
**Rainbow Six**  
**Rainbow Six: Eagle Watch**  
**Rally Championship 2000**  
**Septerra Core**  
**Slave Zero**  
**Super Smash Brothers**  
**Swat 3**  
**Tarzan**  
**Tomb Raider IV**  
**Tomorrow Never Dies**  
**Wild Wild West**  
**Xena**

## PC CD-ROM



### TARZAN

Toets tijdens het spel de volgende codes in.

ststage:	level selecteren
stlevel:	level overslaan
stanimals:	vernietig alle vijandige beesten
sttarzan:	verander in Tarzan
stjane:	verander in Jane
stsave:	save game
stload:	load game
stcolour:	heldere kleuren



## PLAYSTATION



### FINAL FANTASY VIII

Tips en truucs deel 1 van de fantasievolle Mark van Dorrestein uit Soest

#### - De antwoorden van de TEST

(kies in het menu TUTORIAL en daarna TEST)

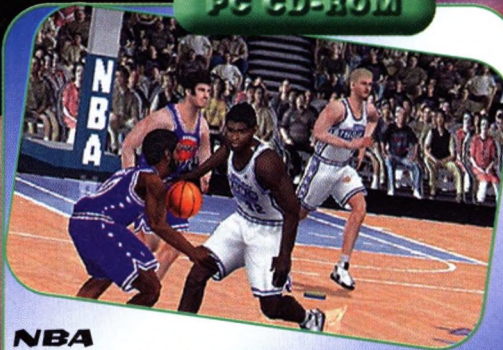
- 1 Y, N, Y, Y, N, N, Y, N, N
- 2 Y, N, Y, Y, N, Y, Y, N, N
- 3 N, N, Y, N, Y, Y, N, Y, N
- 4 N, Y, Y, N, N, Y, Y, N, N
- 5 N, N, N, Y, Y, N, N, Y, Y, Y
- 6 Y, N, Y, Y, N, N, Y, Y, N, Y
- 7 Y, Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N
- 8 N, Y, N, N, Y, Y, N, N, Y, N
- 9 N, Y, N, N, N, N, N, N, Y, Y
- 10 Y, N, N, N, N, N, N, N, Y, N
- 11 Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N, N, Y
- 12 N, Y, N, N, Y, N, Y, N, Y, N
- 13 Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
- 14 Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N
- 15 Y, Y, N, N, N, N, N, Y, N, Y
- 16 Y, N, N, Y, N, Y, N, N, Y, N
- 17 Y, N, N, N, Y, N, N, Y, N, N
- 18 Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
- 19 Y, N, N, Y, N, N, N, N, N, Y
- 20 Y, Y, N, Y, N, Y, Y, Y, N, N
- 21 Y, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, Y, N
- 22 N, N, N, Y, N, N, N, Y, Y, N
- 23 Y, N, N, N, N, Y, Y, Y, Y, Y
- 24 Y, Y, N, N, Y, Y, N, N, N, Y
- 25 Y, N, Y, Y, N, N, N, Y, N, N
- 26 Y, Y, N, Y, N, Y, N, Y, N, N
- 27 N, Y, N, N, N, N, N, Y, N, Y, N
- 28 Y, N, N, Y, Y, Y, N, Y, N, N
- 29 N, N, N, Y, Y, N, N, N, Y, N
- 30 N, Y, N, N, N, N, Y, N, N, N

#### - De leden van de Balamb Cardclub

Deze leden spelen in Balamb, sommigen hebben unieke kaarten. Je moet ze in de volgende volgorde verslaan

- 1) Jack: wandelt rond bij het lokatiebord in de grote hal
- 2) Crab: loopt rond op de parkeerplaats
- 3) Diamond: twee vrouwen die in de grote hal lopen
- 4) Spade: de jongen die op de 2e verdieping op een brug staat  
(hij geeft je aan het begin een aantal kaarten)
- 5) Heart: zit in de Garden controlroom
- 6) King: praat met dokter Kadowaki in de infirmary en ga naar je kamer en hij zal je uitdagen
- 7) Joker: is in het trainingcenter bij de bruggen (hij verkoopt tevens spullen)

## PC CD-ROM



### NBA LIVE 2000

-Versla Michael Jordan in one-on-one in Superstar mode om hem te kunnen kiezen.

- Pak vijftien steals in een game in Superstar mode om Isaiah Thomas te kunnen kiezen.

## NINTENDO 64



### DONKEY KONG 64 TIPS DEEL 1

De aap kwam uit de mouw bij Olivier de Neve.

#### HOE VIND JE DE CAMERA?

Als je Tiny Kong in Angry Aztec hebt bevrijd en de Mini Monkey Move van Cranky hebt gekocht, ga je naar het eiland met het hoofd van een fee erop. Gebruik de Mini Monkey Move door in de ton te springen en loop door het gat in het hoofd van de fee. Praat binnen met de fee en je krijgt de camera!

#### MYSTERY MODE

Als je het volgende aantal feetjes hebt gefotografeerd komen er in het Mystery Mode Menu de volgende opties beschikbaar:

- 2 feetjes: DK Theater
- 6 feetjes: Mini-Games zoals de Rambie Arena komen vrij
- 10 feetjes: Boss Mode
- 15 feetjes: Krusha in Battle Mode
- 20 feetjes: DK Cheat Mode waarin o.a. unlimited ammo gekozen kan worden

#### WAAR VIND JE DE KONGS?

**Diddy Kong:** schiet met de Coconut Shooter van Donkey Kong naar de drie switches in Jungle Japes om Diddy te bevrijden.

## PLAYSTATION



### TOMMOROW NEVER DIES

Christiaan Bakker uit Nieuw-Vennep is het geheime wapen in de strijd.

Zet het spel op pause en druk select, select, rondje, rondje in. Dit moet je voor elke code opnieuw doen.

▲, ▲, ▲, ▲: Ethereal Mode

Select, Select, ●, ●: door muren kijken

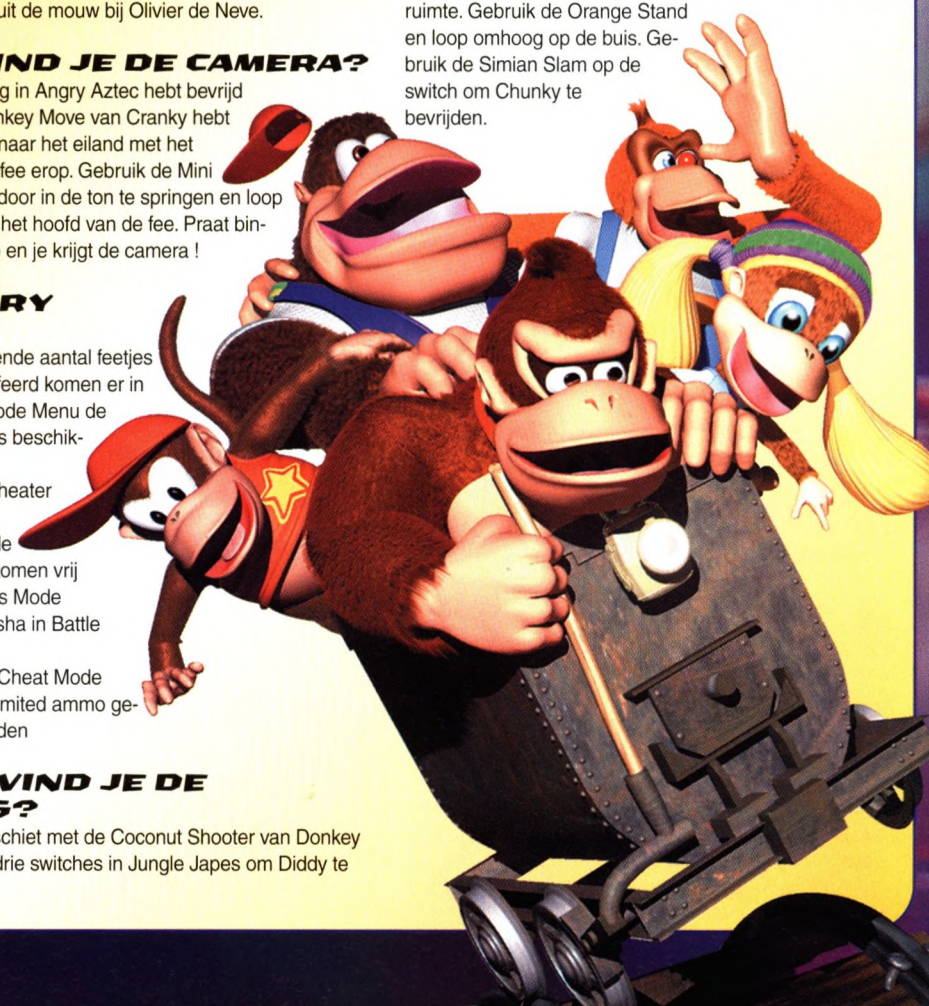
Select, Select, R1, R1: alles bevroren

L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1 (ga nu naar het optiescherm voor filmpjes): alle FMV's

**Tiny Kong:** in Angry Aztec moet je met Diddy Kong naar de eerste tempel gaan. Gebruik de Simian Slam op de switch, ga via de platforms naar boven, loop over de brug en speel met je gitaar op het gitaarteken. Duik dan in het water en gebruik de Chimp Charge op de letters KONG in volgorde en je hebt Tiny bevrijd.

**Lanky Kong:** ga met Donkey Kong in Angry Aztec naar de Barrel Blast Stage om de Lama te bevrijden en ga dan naar de tempel met zijn hoofd erop. Raak de switch op de tempel en ga de tempel in. Speel op je drums bij het drumteken en de lava verandert in water. Zwem door de onderwatertunnel en bevrijd Lanky door naar de switch te schieten.

**Chunky Kong:** ga met Lanky Kong naar Frantic Factory en gebruik Bananaport 1. Je ziet een schuine buis in deze ruimte. Gebruik de Orange Stand en loop omhoog op de buis. Gebruik de Simian Slam op de switch om Chunky te bevrijden.





PC CD-ROM



## HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

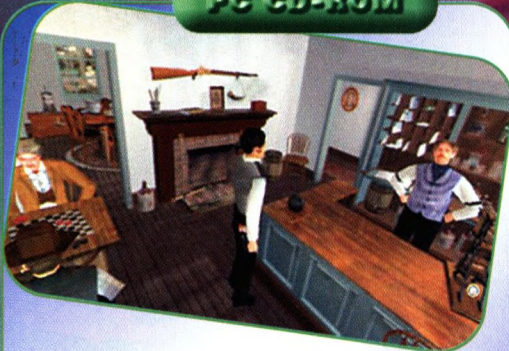
Start Half-Life: Opposing Force met "hl.exe -dev -console -game gearbox". Daarna kun je in het spel via de console (druk op het ~ teken) deze cheats invoeren.

- IMPULSE 101: alle wapens en ammo
- /GIVE AMMO\_556: ammo voor M249
- /GIVE AMMO\_762: ammo voor Sniper Rifle
- /GIVE WEAPON\_X: X staat voor het nummer van een wapen

### De volgende cheats voor de wapens

- DISPLACER
- EAGLE
- GRAPPLE
- KNIFE
- M249
- PIPEWRENCH
- SHOCKRIFLE
- SNIPERRIFLE
- SPORELAUNCHER
- /GIVE X (X staat voor een item)
- /GOD: God mode
- /MAP X (X staat voor een map)
- /NOCLIP: zet fly en noclipping aan\ uit )

PC CD-ROM



## WILD WILD WEST: THE STEEL ASSASSIN

Eerst de film, toen het spel en nu de cheats. Met dank aan wilde Mike.

Tik ~ [console], en daarna het volgende intikken.

- God: God mode
- Guns: alle guns
- Springfire: veel springkracht
- Health: stukje leven
- Invisible: onzichtbaarheid
- Ghost: walkthrough, dan kun je overal doorheen lopen

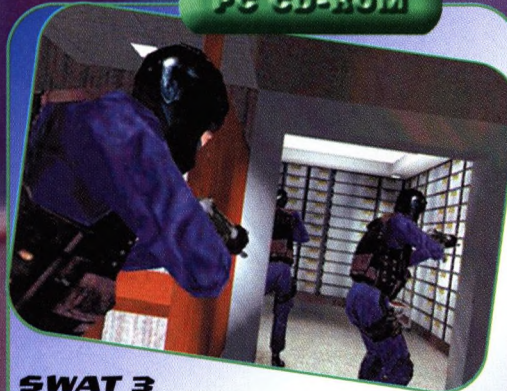
PC CD-ROM



## GTA 2

Special Levels: Zorg dat je alle 'GTA 2' Shields vindt en je kan de drie special levels spelen.

PC CD-ROM



## SWAT 3

Cheats van Jelle "Skummie" Vanthuyne. Terwijl je speelt, druk je SHIFT + ~ in, en tik dan onderstaande codes.

- lamleet: complete alle objectives, win current mission
- Johnwoo: slows down entire game process
- Swatlord: God mode for entire team
- Biggerpockets: unlimited ammo
- Casual: team missing pants and shirts
- Doubleshot: fire weapon faster
- nc17: boddies bleed more when injured
- noshades: night missions play as if during the day
- hotstuff: suspects are harder to kill
- justin: suspects never surrender
- rabies: rat wordt een konijn als je er op schiet

### Je kan je ploegmaten niet vermoorden

Gebruik een text editor en verander wat in de swat.cfg file. Verander shootgoodguys=1 naar "shootgoodguys=0". Jouw kogels zullen je ploegmaten geen pijn doen, tijdens het spel.

PC CD-ROM



## SLAVE ZERO

Merlijn Kerklaan a.k.a. Tovenaar bracht 'slaafs' deze cheats.

In het spel druk "T" (Chat key), daarna de codes.

- /goodies: weapons upgraded
- /i win: win current mission
- /big ass: exits game
- /onass: throws player backwards
- /ouch: hurts player
- /wilcox: makes player shake
- /3prong: toggles shadows on/off
- /mission NAME: go to Mission NAME (zie hieronder)

### De Mission Names zijn:

(te gebruiken met /mission cheat zie boven)

### CREDITS

M00_INTRO	M11_C
M00_STARTUP	M12_A
M01_A	M12_B
M01_B	M12_C
M02_A	M13_A
M02_B	M13_B
M03_A	M13_C
M03_B	M14_A
M03_C	M14_B
M04_A	M14_C
M04_B	M15_A
M05_A	M15_B
M05_B	M15_C
M06_A	MULTI_4_CORNERS
M07_A	MULTI_arena
M07_B	MULTI_BOXOFUN
M07_C	MULTI_COMPLEX
M08_A	MULTI_DELTA_FAB
M08_B	MULTI_GRUDGEMATCH
M08_C	MULTI_HOUSEOFCHAN
M09_A	MULTI_JUNCTION
M09_B	MULTI_SLAYERTON
M09_C	MULTI_STREETS
M11_A	MULTI_THE_TOWER
M11_B	MULTI_TUNNELS

NINTENDO 64



## JET FORCE GEMINI

Jo Savels stuurde ons deze tips.

- 300 ant head shots geeft de Pants mode
- 200 ant head shots geeft Rainbow Blood
- 100 and head shots geeft de Kid mode

# WARHAMMER

## 2150

### ESCAPE FROM THE BLUE PLANET



**Eindelijk...**



*binnenkort verkrijgbaar!*



**...een 'real-time strategy game' die**

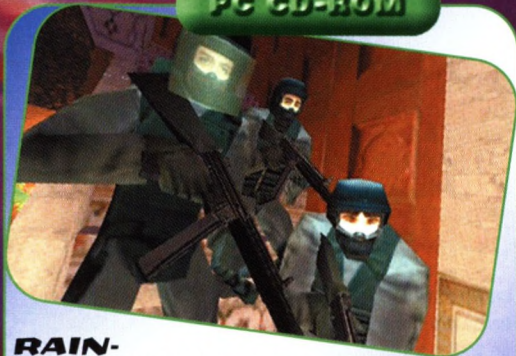
**VOLLEDIG 3D is!**

**TopWare**  
INTERACTIVE

[www.mindscape.nl](http://www.mindscape.nl)



PC CD-ROM



## RAINBOW SIX: EAGLE WATCH

Frank van der Voort uit Almere zegt: tik ENTER om de cheats in te voeren.

**Avatargod:** onsterfelijk

**Teamgod:** rest van jouw team is onsterfelijk

**Nobrainer:** mannen bewegen niet meer

**5fingerdiscount:** je krijgt full ammo

**bignoggin:** Big-head mode

PC CD-ROM



## FIFA 2000

Voeg in bij cheats.

**MOMONEY:** vééél geld

**HOOLIGAN:** bonusteams

**BURNABY:** EA ploeg

**SIZZLE:** mode met lichtjes

**DIZZY:** mode met aliens

**LIGHTSOUT:** mode met spelers die licht geven

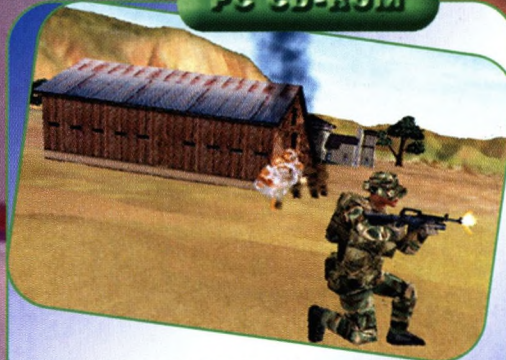
**Oranje mode**

Kies 1 klassiek en 1 'normaal' team. Als je dan speelt, zal je scherm oranje kleuren.

**Tip1:** Het best kan je een lob pass geven, om een defensie uit te schakelen en dan achter de bal aanrennen als een gek!

**Tip2:** Wanneer je in het strafschoepgebied sprint en er zit een verdediger op je hielen, schiet dan niet maar wacht op een tackel van die verdediger, en dan is het penalty!

PC CD-ROM



## DELTA FORCE 2

Opgestuurd door G. uit Veenendaal.

Druk op ~ om het berichtenscherf te activeren, tik daarna de volgende codes in en druk op [Enter].

Revelations: 8 artillerie schoten

Thetrooper: God mode (in de demo is dit: innotafraidto-fight)

Stillife: onzichtbaar

Sunandsteel: munitie herladen

diewithyourbootson: oneindige munitie

NINTENDO 64



## SUPER SMASH BROS

Super smashy van Alex Hamerling uit Delft.

### GEHEIME CHARACTERS

#### JIGGLYPUFF

Als je de One player game speelt op een willekeurige moeilijkheidsgraad met een willekeurig character, word je uitgedaagd door Jigglypuff. Versla haar om dit character vrij te maken.

#### LUIGI

Speel de eerste bonusgame uit met elk character en vecht tegen Luigi om met hem te kunnen spelen.

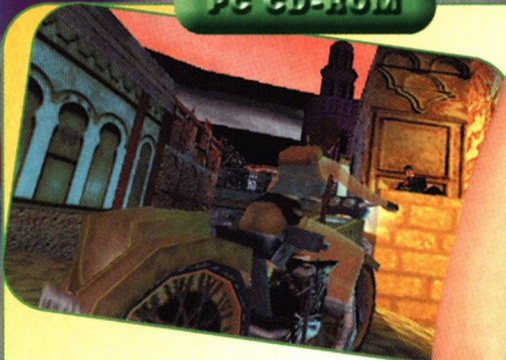
#### CAPTAIN FALCON

Versla Captain Falcon nadat je de One player game in minder dan 30 minuten hebt uitgespeeld.

#### NESS

Ness verschijnt nadat je de One player game hebt uitgespeeld op moeilijkheidsgraad normal en met slechts 3 levens, zonder continue te gebruiken.

PC CD-ROM



## TOMB RAIDER 4: DE LAATSTE ONTHULLING

Haal alle Gouden doodshoofden in het trainings level

- De eerste doodshoofd is bij het begin naar links
- De tweede ligt in het ondiepe water onder de eerste sprong die je moet maken
- De derde ligt onder het 'sprintende sprong' gedeelte van de training
- De vierde ligt in het water bij de zwemtraining
- De vijfde ligt in de kruipruimte waar je de zak krijgt



PC CD-ROM



**RALLY CHAMPIONSHIP 2000**

Sjors uit Hilversum heeft veel geheime auto's gevonden. Ga naar options. Kies dan Player Details en dan Player Four. Als naam moet je daar een van de volgende codes invoeren.

- tree hugger
- furry dice
- spud car
- lambaaghini
- group b
- throw me a bone
- mooserati

PLAYSTATION



**TARZAN**

Cheats van Roy aaahhhhaaaahhaaaa (Tarzan schreeuw)  
Sparidaens.

**Unlimited Lives:**

in het titelscherm indrukken:  
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2

**Level Skip:**

tijdens titelscherm tijdens het spelen indrukken:  
R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2, L2, L2

PC CD-ROM



**RALLY CHAMPIONSHIP**

Ingezonden door Aart van der Werf.  
Ga naar options. Kies dan Player details en dan Player Four. Als naam moet je daar een van de volgende codes invoeren.

- world class:** A8 kampioenschap beschikbaar
- turbo challenge:** A8 wagens beschikbaar in single race en time trial
- max power:** de geheime Citroën WRC is beschikbaar
- throw me a bone:** Citroen Saxo WRC is beschikbaar
- give me time =** 1 minuut meer tijd bij de Service (druk op T voor de extra tijd)

PLAYSTATION



**QUAKE II**

- Speel het spel uit op easy, dan kan je in multiplayer de one hit kill activeren en wapens blijven aanzetten
- Speel het spel uit op medium dan kan je blast force en gamespeed aanzetten en al het andere wat je met easy ook kan
- Speel het spel uit op hard dan kan je oneindig kogels en alle wapens aanzetten

**Game Shark Cheats**

- Player 1 Codes
- Infinite Health:**  
800CBDA0 0064
- Have All Weapons:**  
800C7F38 0FFF
- Infinite Armor:**  
800C7F1E 0064
- Infinite Shotgun & Super Shotgun Ammo:**  
800C7F3C 0064
- Infinite Machine Gun & Chaingun Ammo:**  
800C7F3E 0064
- Infinite Grenades & Grenade Launcher Ammo:**  
800C7F40 0064
- Infinite Rocket Launcher Ammo:**  
800C7F42 0064
- Infinite Hyper Blaster & BFG Ammo:**  
800C7F44 0064
- Infinite Rail Gun Ammo:**  
800C7F46 0064

PC CD-ROM



**SEPTERRA CORE**  
Hier zijn alle lokaties van de verschillende spreuken.

- Water:** krijg je van Azziz na de eerste les
- Heal:** na het gevecht met de Holy Guard
- Rock:** na het gevecht met het Draxx standbeeld
- Barier:** na het gevecht met Selina
- Air:** in een opslagcilinder in Ankaran Base
- Summon:** krijg je van Gunnar
- Fire:** na het gevecht met de Lava Boss
- Cure:** krijg je van de Underlost Chief
- Resurrect:** bij het graf van Bowan in de catacomben
- Bless:** na het gevecht met Connor
- Law:** na het gevecht met de eerste Magi

- Slow:** na het gevecht met de tweede Magi
- Mirror:** na het gevecht met de Hell God
- All en Achilles' Heel: na het gevecht met Balcaam
- Chaos:** na het gevecht met de Doomsday Brain
- Speed:** noordoosten, bij de neergestorte brug in Chosen Temple - Area 1
- Cloak:** in Chosen Temple - Area 3 samen met de Chosen talismannen
- Curse en Vampire:** in de kist in het uiterste zuidoosten in Catacombs Area 3
- Joker:** na het gevecht met Alisa



# RAINBOW SIX

Deze globale maar erg hanige missie walkthrough levert Arjan van Mourik uit Geldermalsen een spel naar keuze op.

## MISSIE 1: COLD THUNDER

*Gegijzelden vinden: (boven, bij alle moeilijkheden)*

Volg het pad naar het huis en ga door de voordeur naar binnen en links de trap op. Volg de gang naar links en ga de verste kamer aan de rechterkant in om de gegijzelden te vinden.

*Gegijzelden vinden: (beneden, alleen in Veteran of Elity mode)*

Volg het pad naar het huis en ga naar de linkerzijde om in de kelder de gegijzelden te vinden.

## MISSIE 2: RED WOLF

*Bevrijd drie gegijzelden*

Ga bij het begin links en door de metalen deur aan de rechterkant. Open het slot en ga door twee deuren. Klim op het opstapje en ga door de deur. Draai rechts en loop naar de muur. Draai naar links en loop de trap op. Draai naar links en ga naar de muur toe en volg deze naar links tot een opening waar je doorheen moet om naar de gegijzelden te gaan.

## MISSIE 3: SUN DEVIL

*Red twee arbeiders*

Volg het pad naar het huis en ga rechts van de hoofdingang. Volg de linker muur om de hoek naar de deur en ga hier in. Ga naar de verste doorgang en draai rechts de trap af. Open de deur en ga de kamer binnen.

## MISSIE 4: EAGLE WATCH

*Bevrijd twee gegijzelden*

Ga rechtdoor naar via de eerste zichtbare opening naar een grote kamer. Ga de tweede deur aan linkerzijde in en volg de gang rechts tot je een trap ziet en ga daar op. Volg de eerste links tot de muur en ga rechts naar een deur aan de linkerkant. De twee gegijzelden zul je in die kamer onderaan de trap vinden.

## MISSIE 5: GHOST DANCE

*Red vier gegijzelden*

Ga rechtdoor naar de muur en draai rechts. Ga een kleine trap op en

door een metalen deur. Draai rechts en volg de hal tot de eerste deur links en ga hier naar binnen. Ga het water in en volg de route in de richting waar de boot heen wijst. Draai in de volgende ruimte rechts om daar de gegijzelden te vinden.

## MISSIE 6: FIRE WALK

*Stop de ontsnapping van de leider*

Ga rechtdoor naar het grote gebouw en blijf in een rechte lijn gaan. Bij de auto blijf je even wachten tot de twee mannen er uit komen en dood ze. Verken de rest van het gebouw en schiet iedereen af die je tegenkomt.

## MISSIE 7: LION'S DEN

*Bevrijd twee gegijzelden*

De gegijzelden kun je vinden boven in de torenklok. Dood verder alle vijanden die zich in dit level bevinden.

## MISSIE 8: DEEP MAGIC

*Download de computerbestanden*

Draai rechts en loop een klein gebouw in naar de deur. Ga de ladder af en wacht bij de houten deur tot de bewaker langskomt. Open dan de deur om hem neer te schieten. Open de deur rechts en deactiveer het beveiligingssysteem. Ga terug de kamer uit en links, volg dan de hal rechts en vind de andere bewaker. Ga terug naar de deur die leidt naar het beveiligingssysteem met je gezicht naar de deur, loop de hal uit en ga links en om de hoek naar een enkele deur. Ga door deze deur en ga met de trap één verdieping hoger. Wacht tot de bewaker langskomt en open dan de deur om hem neer te schieten. Volg de hal naar links en wacht bij de hoek, ga dan die hoek om en neem de eerste rechts. Volg de gang en ga links aan het einde en schiet de bewaker neer. Ga de eerste (aan de rechterkant) van de twee paar deuren in, ga naar het bureau en download de computerbestanden. Als dit is gedaan, ga je terug naar het dak om de missie te beëindigen.

## MISSIE 9: LONE FOX

*Neem de bewakingsmanager gevangen*

Draai om en ga naar de weg, wacht bij de weg tot de motorstoet komt en stop.



Schiet dan iedereen neer behalve de man die zijn hand omhoog houdt. Ga naar deze man en ga naar Escort mode en leidt hem terug naar het begin. Ga terug naar Advance mode en verken de rest van het level om alle vijanden te vermoorden en de missie te beëindigen.

## MISSIE 10: BLACK STAR

*Red drie gegijzelden*

Klim de ladder op en volg het pad naar het gebouw. Loop door tot het overdekte pad en ga de deur van het grotere gebouw in aan het eind van het pad. Ga de grote kamer in om een gegijzeld vrouw te vinden. Escorteer haar en ga terug naar buiten. Volg het overdekte pad naar het ander gebouw en ga hier naar binnen. Volg de hal tot dat deze naar rechts draait en neem de eerste links om de twee andere gegijzelden te vinden. Escorteer alle gegijzelden terug naar het beginpunt om de missie te beëindigen.

## MISSIE 11: WILD ARROW

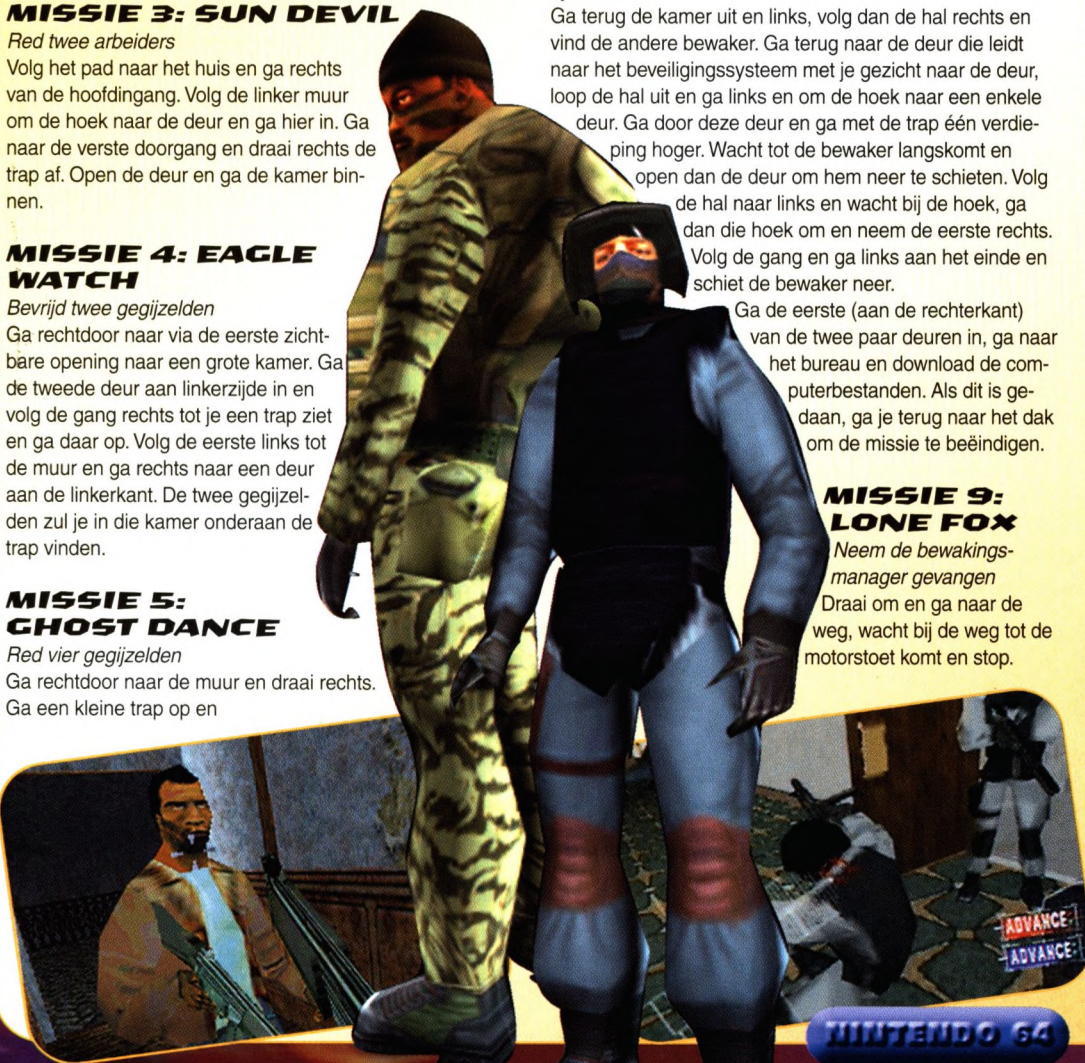
*Deactiveer de virus capsule*

Vanaf het begin recht vooruit en ga de tunnel in aan de linkerkant, volg deze tot de trap en ga hierop. Ga door de deur de kamer in met de pilaren. Ga meteen rechts nadat je de gang met de oranje paaltjes in bent gegaan. Volg de gang tot een smalle doorgang en ga hier door een kamer binnen met metalen hekken. Ga achter de hekken en door de deur rechts deactiveer dan de blauwe terminal om het beveiligingssysteem uit te zetten. Loop terug door de deur naar de hekken en dan rechtdoor door een smalle doorgang en naar links. Volg de gang naar een andere kamer met witte pilaren en ga door een enkele doorgang aan de verste muur. Ga dan naar de verre hoek in die kamer en open de deur. Deactiveer de bom. Loop de kamer uit en ga terug naar de smalle doorgang (hier zal in Recruit mode de missie eindigen). Draai links en volg de linker gang langs twee bochten door dubbelglas deuren. Neem de hal aan de rechterkant en volg deze tot in een kamer met pilaren en ga door een deur aan de verre muur. Ga rechtsaf voorbij de blokken naar de bocht rechts en open de deur om een andere bom te vinden. Loop de kamer uit voorbij de blokken door een smalle doorgang draai links en volg de gang links tot een andere gang met blauwe en groene muren. Volg deze hal tot een andere kamer met pilaren en ga de doorgang in bij de verre muur en ga rechtdoor naar de volgende bom.

## MISSIE 12: MYSTIC TIGER

*Neem de Brightling gevangen*

Draai rechts en ga door de deur, draai dan weer rechts en volg de hal naar een andere deur en ga hier door. Ga door de volgende kamer naar een gang en volg deze tot het einde. Open de deur en ga de kamer binnen, ga dan de trap op aan de rechterkant en ga door de deur op het hoogste punt. Loop de volgende trap op en door een deur een grote ruimte binnen. Ga over een van de bruggen en door de deur naar enkele drempels. Ga links en naar beneden langs een van die drempels naar een deur en ga door een hal. Loop recht door de hal en door de volgende paar kamers om een man in het blauw te vinden en loop naar hem toe.



NINTENDO 64

# Power Sales

postbus 9805, 1006 AM Amsterdam

Iets 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 9805, 1006 AM AMSTERDAM**

Vermeld zowel je naam  
als je adres!

#### COMMERCIELE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

#### Nintendo:

Gezocht voor de N64: Mario Party ± f75,-, Lylat Wars (exclusief R.P.) en Goldeneye ± f45,- per stuk (maakt niet uit of het US of Europees is). Telnr.0592-352146 (Assen) en vragen naar Chris.

Te koop: Zelda voor de Game Boy. Vraagprijs f80,- en een Formula Sprint stuurwiel, drie spellen, gaspedalen. Vraagprijs f480,-. Geen ver-voor. Telnr.0492-463600 en vragen naar Chungkin.

Te koop: SNES, twee joypads, Game Boy-adaptor, vierspeler-adaptor, superscope-geweerd, zesentwintig spel-cassettes en handleiding en doosjes. Alles in prima staat! Prijs f499,-. Bel-len naar 06-23053914 (Zwijndrecht) en vragen naar Jordi.

Te koop: Complete NES en twee gamepads en pistool en negen spellen. Onder andere: Super Mario 1,2 en 3, Star Wars, World Championship, Ducktales f170,-. Telnr.070-3434181 (Rijswijk) en vragen naar Alec.

Te ruil voor N64: Turok 2, F-Zero X, Body Harvest, Mario Kart 64 tegen jouw Shadowman, Donkey Kong 64, Jet Force Gemini, SW Rogue Squadron, Rainbow Six of andere N64-topspellen. Telnr.0541-353162 (omgeving Denekamp) en even vragen naar Niek.

Gezocht voor de NES: converter Megaman 1 t/m 6, Zelda 1 en 2, Kirby 1 en 2 en vele andere games. Telnr.076-5144924 (liefst in Breda) en vragen naar Patrick of Wesley.

Te koop: N64, één controller, drie spellen: Mission Impossible, WCW vs. NWO, Formula 1. Prijs f250,-. Telnr.024-6418991 (Wijchen) en vragen naar Jan-Harm.

Te koop voor de N64: Blast Corps, Mission Impossible, Rush 2, Extreme USA, V-Rally 99. Drie voor f150,-, los f60,-. Bellen naar 06-22396095 en vragen naar Willem.

Te koop/te ruil voor de NES: Paro-dius met boekje en hoes f12,50, Shadow Warriors met hoes f12,50, Dragons Lair met boekje en hoes f10,-, Donkey Kong met boekje en hoes f12,50, Captain Planet met hoes en codes f15,-, Mario Bros en Duckhunt met hoes f12,50 of alles voor f60,-. Telnr.0527-617973 en vragen naar Joop Steverink.

Te koop: NES met 663 spellen waar-bij één 650 op één, twee joypads en één zapper. Alle kabels en boekjes f200,-. Telnr.045-5709212.

#### Tr@ns-IT

Voor reparatie playstations

verkoop van:

Playstation, Dreamcast, N-64  
Gameboy Color, NeoGeo  
Ook: alle accessoires & (import)spellen  
DVD-spelers & films  
Bel of kom langs voor  
**wekelijkse  
aanbiedingen**

di t/m vrij 10:00-20:00  
za 10:00-17:00

◆ Bokstraat 79 ◆  
◆ 6413 AS Heerlen ◆  
◆ 045-563 0510 ◆

email:gillhaak@worldonline.nl

**Future Zone**  
www.futurezone.nl

West-Kruisrade 48  
3014 AT Rotterdam  
Tel: 010-4369350

Hoogstraat 1025  
(Kelder V & D)  
3011 PM Rotterdam  
Tel: 010-4049908

Saga Frontier 2, Die Hard 2  
Need For Speed: Porsche  
Crazy Taxi, Power Stone 2  
Marvel Vs Capcom 2  
Tekken Tag, Gran Turismo 2000  
Street Fighter EX 3  
Perfect Dark, Ridge Racer 64  
Pokemon Stadium

**Binnenkort de PlayStation 2 !!!!**

**Pokemon Merchandise: Pokeballs, Keychains  
Mailorder is de volgende dag in huis !!**

Te koop: Nintendo 64 met twee con-trollers, Rumble Pak met vier spellen. Onder andere: Super Mario 64, F1 World Grand Prix. Vraagprijs f350,-. Telnr.0316528646 (Zevenaar) en vra-gen naar Sander.

Gezocht voor de SNES: Lufia, Zelda, Mortal Kombt 2 ± f25,- per stuk. Telnr.0592-352146 (Assen) en vra-gen naar Chris.

Te koop voor SNES: één Topfighter, één Turbo Joystick voor f25,- per stuk.

Te koop gevraagd voor de SNES: Se-cret of Mana, liefst met boekje en al. Eventueel wil ik hem ook wel ruilen tegen Sim City, Pink Panther, Theme Park of Act Raiser 2. Telnr.0174-623409 en vragen naar Lennert. Liefst na 16.30 uur bellen.

Te koop voor N64: F-1 World Grand Prix tegen Smash Brothers, Golden-eye of Worms Armageddon.

Telnr.0545-475832 (Eibergen) en vra-gen naar Gijs.

Te koop gevraagd voor N64: Zelda, Formula 1 World Grand Prix 2, V-Rally '99, Mario 64 en Goldeneye. Per stuk f60,-, compleet in originele verpakking. Schrijven naar Jasper Schrama, Rietkraag 12, 2411 ZR Bodegraven.

Te koop: N64 en twee controllers, Rumble Pak, gratis game rack en de spellen: NBA Courtside, Body Har-vest, Fighter's Destiny en Super Ma-rio 64 voor maar f390,-. Telnr.053-4765933 (Enschede) en vragen naar Nick.

Te koop: N64 (Jap/Amerikaans/Euro-pees) met controller en Rumble Pak. Met de volgende elf spellen: Zelda, Goldeneye, Mario Kart, Blast Corps, Pilot Wings, Wave Race, Super Ma-rio, Wayne Gretzky, International Su-perstar Soccer, Star Wars, Human GP Formula 1. Prijs f850,-.

Telnr.0591-315332 (omgeving Klazie-naaveen) en even vragen naar Gerrit.

**HotBit PC & Console supplies**  
Alles voor de laagste prijzen

Bezoek onze site of bel voor uw bestelling : [www.hotbit.nl](http://www.hotbit.nl)  
TEL : 058 - 2130636  
GSM : 06 - 21480128

PC : Sega Dreamcast : Sony Playstation : Playstation2 :  
Processoren Consoles Consoles U kunt de nieuwe super-  
Geheugen Games Games console bij ons reserveren.  
CDR/CDRW Pads Pads De PS2 komt 4 maart uit in  
Monitoren, enz Kabels, enz Kabels, enz Japan.

**Vanaf 1 maart kunt u  
ook terecht in onze  
winkel :  
Voorstreek 14  
8911 JN Leeuwarden**

Voor meer info, nieuws en roddels over de playstation2, ga naar [www.ps2.nl](http://www.ps2.nl)

COMPUTERS  
**YELLOW & BLUE**  
 024-3453945

**WWW.YELLOW-BLUE.COM**

Winkelcentrum Dukenburg  
 Zwanenveld 90-11  
 6538 SE Nijmegen  
 Tel. +31(0)24 3453936  
 Fax. +31(0)24 3453942

Wij leveren DVD films  
 regio 1 & 2 code pc  
 Sony playstation  
 Nintendo 64  
 Sega Dreamcast f550,-  
 Gameboy Color  
 Grand Turismo 2 f99,95  
 En dit alles  
 Hard en Software  
 OOK POSTORDER  
 Besteltelefoon  
 024-3451808

**PC**

Te ruil: Wie wil zijn Airline Tycoon ruilen tegen mijn Theme Park World? Alleen origineel! Telnr.0570-652765 en vragen naar Peter (Deventer).

Te ruil: Wie wil zijn Tomb Raider 2 of 3 of F-15 ruilen tegen mijn Grand Prix 2. Ik heb geen vervoer. Telnr.071-3611025 en vragen naar Joël (Noordwijk).

Te koop: Zo goed als nieuw Jazz Jack Rabbit, Metal Rage, Tomb Raider. En alle extra's zijn: Red Alert The Music en een handleiding en ook nog een handleiding voor Rollercoaster Tycoon en voor dat spel ook nog een paar ontwerpen. En twee diskettes met de klassiekers Bomb en F-29. Dit alles alleen in één koop en over prijs worden we het wel eens. Als je als één van de eerste vijf belt en koopt, dan krijg je Breinbrekers (ter waarde van f39,95) gratis. Bellen tussen 20.00 uur en 20.30 uur. Telnr.0513-626526 (Heerenveen) en vragen naar Jelmer. Ik wil ook wel ruilen tegen Driver voor de PC.

Te koop: Drakan Order of the Flame f60,-, Requiem f50,- of ruilen tegen Unreal Tournament, Hidden and Dangerous f60,- alles met doos en boekje. Telnr.046-4376717 (Beek) en vragen naar Sam.

Te koop wegens gebrek aan hardware: Theme Park World (gloednieuw) met originele doos en drie handleidingen. Prijs f75,-. Telnr.045-5245957 (Limburg), vraag naar Tim (na 18.00 uur). P.s. Ik heb geen vervoer.

**GAME TOWN**

De grootste spelcomputer zaak in Noord-Holland

**Super Stunt,**

Nintendo 64 bits computer nu f 249,-  
 Sony Playstation computer nu f 299,-

Tevens nieuwe en gebruikte spellen van Sony Playstation  
 Sega: Saturn, mega drive, gearm gear, 8 bits  
 Nintendo: 64 bits, Super Nintendo, 8 bits game boy

Dorpsstraat 542  
 1723 HH Noord Scharwoude  
 Telefoon 0226 - 341165  
 Fax 0226 - 340101

Gezocht: Dune 2 en Age of Empires Add-on. Telnr.0316-264241 en vragen naar Rob of mailen naar: Rob.slot@12move.nl.

Te koop: Davi-Cash versie 2000 geschikt voor Euro of Gulden. Systeemeisen: Windows 95 of 98. Pentium processor. Te bevragen bij telnr.071-4027798 (Rijnsburg) en vragen naar Robert.

Te koop: Theme Park World voor f75,- (zonder handleiding), Creatures 2 en Urban Assault gratis erbij. Geen vervoer. Telnr.0525-684483 (Elburg) bellen na 16.00 uur en vragen naar Daniël.

Te koop/te ruil: Red Alert Aftermath f30,-, Counterstrike f30,-, Carmageddon f15,-, Conquest Earth f20,-, 7th Guest f10,-, Trespasser f20,-, A2 Racer f15,-, Autobahn Racer f15,-, Lotus f5,-, Imperium Galactica f10,-, Alone in the Dark f10,-, Winter Racer f10,-. Of alles in één koop f150,-. Of ruilen tegen Unreal Tournament, Quake 3 Arena, Dungeon Keeper 2 of een ander leuk spel. Ik ben bereid om één spel van jou tegen meerdere spellen van mij te ruilen. De eerste beller krijgt een gratis demo. Telnr.046-4749556 (Geleen) en vragen naar Nicky.

Gezocht: Wie kan mij aan cd's van Twilight helpen? Telnr.073-6400119 (Den Bosch), bij geen gehoor 06-25333654 en vragen naar Liebert.

Te koop: Tomb Raider 3 en Duke Nukem 3D. Samen voor maar f100,-. Telnr.0229-233384 en bellen na 16.00 uur en vragen naar Misja. Gevraagd: Larry 1 t/m 8 (geen Larry's uit casino), wie er een heeft en hem wilt verkopen, bel of mail dan even. Telnr.010-5220860 of 06-20850355 en vragen naar Bas. e-mail: bastian@worldmail.nl.

Te koop: Midtown Madness nog in een doos met handleiding. Pas één keer gebruikt. Voor f40,-. Telnr.0172-425649 (Alphen a/d Rijn) en vragen naar Frank of Remco.

Te koop: Intel Pentium 133, 48 MB ram, 1,2 GB harde schijf, 2 MB video kaart, 4 MB 3Dfx Voodoo kaart, 40 speed cd-rom, 28k8 modem, 15" monitor, geluidskaart en boxen, Windows '98 en Office. Prijs f1000,-. Telnr.0316-268497 (Duiven) en vragen naar Ruud.

Te koop: 56 KB modem en geluidskaart in één. Nog nooit gebruikt in verband met overcompleteid en Age of Empires 1 samen voor f200,-. Telnr.06-25233288 (bellen na 15.00 uur) en vragen naar Johan.

Te koop: Command & Conquer Tibetan Sun f49,95. Formula F2 stuurtje f99,95. Command & Conquer f24,95. Telnr.06-27177414 (Hilversum) en vragen naar Erik.

Te koop: AGP videokaart met Intel 740 chip 8 MB f80,-. AMD K6 300 MHz met koeler f125,-. Moederbord: 3PCI, 2 ISA, AGP, 100 MHz, support one of 90-500 MHz Pentium (MMX), AMD K5 (K6, K62) f100,-. 32 MB Simm (2x16 MB) geheugen f150,-. Of alles voor f400,-. Telnr.072-5640128 (Alkmaar) en vragen naar Anton.

Te koop: Gorky 17 f50,-, Colin McCrae Rally f25,-, Traitors Gate f20,-, Fifa '98 f20,-, A2 Racer 2 f20,-, A2 Racer 1 f5,-, F1 Manager f10,-, EK '96 Voetbalspel f5,-, Grand Prix Circuit f5,-. Alles in één voor f130,-. Alle spellen met boekje en de meeste incl. originele doos. Telnr.030-6041585 na 18.00 uur en vragen naar Mick (Nieuwegein).

Te koop gevraagd: Ik ben op zoek naar Blade Runner, Holiday Island en Rainbow 6 (1 st. pc-versie). Over de prijs worden we het wel eens. Telnr.013-4634626 (Tilburg) en vraag naar Freek. Bellen na 17.00 uur.

Te koop op cd-rom: Fifa '99 f20,-, Simcity 3000 f25,-, Raymond van Barneveld Elite Darts f10,-, Carmageddon 2 f20,-, Game, Net & Match f20,- en Pizza Syndicate f25,-. Alle spellen samen voor f100,-. Telnr.0348-501672 of 06-20142855. Vragen naar Lourens.

Te koop gevraagd: harde schijf (6GB of meer), Soundblaster. Telnr.0314-335779 (Doetinchem) en vragen naar Matthijs.

Te koop: Pentium 2 366 Mhz, 8.4 GB harddisk en 64 MB Intern, Windows '98, Voodoo 2 kaart, 17" Monitor en boxen, Gravis Gamepad, 50 speed cd-rom, inclusief spellen. Alles nog geen twee maanden oud met één jaar garantie (bij aankoop tweede monitor gratis; ook deze met garantie). Prijs f1600,-. Telnr.0318-543198 (Veendam).

\*\*\*\*\* WWW.  
**DIMENSIONplus**.NL  
 GAMESTORE & MAIL ORDER

PC CD Dreamcast N1 PS

GAME BOY COLOR  
 NEO GEO POCKET  
 MANGA  
 & MORE

OOK MERCHANDISE - HINTBOEKEN - ACTION FIGURES ETC.  
**LEVERING DOOR HEEL NEDERLAND!**

GAMESTORE: **Steenilstraat 12-14 GRONINGEN**  
 MAILORDER: **www.dimensionplus.nl 050 31 29 818**

Te koop: Beast & Bumpkins op de cd-rom, met doos (geen instructieboekje). Cd-rom in zeer goede staat. Prijs f29,- telnr.0582571428 of mail naar: bogo@freemail.nl. Alleen bellen tussen 16.00 uur en 19.00 uur. Vraag naar Gerrold (Finkum). Ik doe niet aan post.

Te koop: Rainbow 6 f40,-, Kingpin f45,-, Simcity 3000 f45,-, Monaco Racing Simulation 2 f40,-, Jazz Jack Rabbit 2 f15,-, F22 DID f15,-, G-Police f10,-, Raymond van Barneveld Darts f15,-. Telnr.020-6711687 (Amsterdam) en vragen naar Jelle.

Te koop: Battery Check f7,50, Witchaven f7,50, Chaos Control f7,50, Banzai Bug f7,50, Megarace 2 f15,-, Earthworm Jim 1 f7,50, Formula 1 Games (± 25 demo's) f5,-, Theme Park (met doos en boekje) f15,-, Night Trap (met doos en boekje) f15,-, Jungle Strike/Desert Strike (met doos en boekje) f7,50. Telnr.074-2433897 (Hengelo) en vragen naar Martijn.

Te koop gevraagd: pc-spel Transport Tycoon. Liefst met doos en handleiding. Over de prijs worden we het wel eens. Telnr.033-4671310 (Amersfoort) en vragen naar Toesan.

**NED GAME**  
 VIDEOGAMES

PLAYSTATION  
 DREAMCAST  
 PC CD-ROM  
 GAMEBOY COLOR  
 SUPER NINTENDO  
 SEGA MEGADRIVE  
 NEO GEO POCKET  
 NINTENDO NES  
 NINTENDO 64

**NIEUW EN GEBRUIKT,  
 MEER DAN TIENDUIZEND TITELS  
 OP VOORRAAD!!**

**POSTORDER:**  
**050-3112632**  
 VANDAAG BESTELD, MORGEN IN HUIS

Of kom naar een van onze winkels:  
 Groningen-Spilsuizen 4 050-3112632  
**Apeldoorn Hoofdstraat 146 055-3232898**

**KOOP NU JE ACCESSOIRES VIA INTERNET**

**WWW.PSXSHOP.NL**

**EN PAK 5% INTERNET KORTING**

Heb jij altijd en overal een antwoord op?



Kom dan bij het Kids-at-home panel!

We stellen je vragen over computerspellen, frisdrank, jongens en meiden, strips en muziek, maar bijvoorbeeld ook over films, tijdschriften en internet sites. Kijk op internet:

[www.kidsathome.nl](http://www.kidsathome.nl)



Vil je meedoen?

Stuur een e-mailtje naar [kids@rvbh.nl](mailto:kids@rvbh.nl) of surf naar onze site.

### PlayStation

Te koop: PlayStation stuur en Grand Theft Auto. Zo goed als nieuw. Vraagprijs: f100,-. Demo's voor de snelle beslissers. Zelf ophalen. Telnr.045-5326648 (Landgraaf) en vragen naar Barry.

Te koop: PlayStation omgebouwd, één dual shock controller, originele memorycard, pal booster voor de antenne-aansluiting op de TV. Alles samen f150,-. Heb geen vervoer. Telnr.020-6964582 (Amsterdam) of 06-20101187.

Gezocht: WWF Wrestlemania, The Arcade Game, voor de PlayStation. Prijs in overleg. Schrijf of bel naar: Julian Nieuwenhuis, Caenstraat 120, 7002 GE Doetinchem. Telnr.0314-345893.

Te koop aangeboden: Tomb Raider 2 f935,-, Moto Racer f35,- en World Cup 198 f40,-. Telnr.020-6420967 of 06-21491424 en vragen naar Ravi.

Te koop: Sony PlayStation omgebouwd met vijftig spellen. Onder andere: Formula 1 99, Tarzan, No Fear Down Hill Mountain Biking, Fifa 2000, Nascar 2000, Tony Hawk en nog veel meer toptitels! Er zitten drie memorycards bij, één dual shock joystick, twee gewone en een barracuda. Een explorer (dat is een cheat cartridge). Ook zit er een gun bij voor het spel Die Hard. Ik verkoop het wegens aanschaf van een pc. Heb jij interesse in deze zeer uitgebreide set, bel dan. Telnr.062-8426321. Prijs f700,-.

Te koop: Omgebouwde PlayStation met twee dual shock controllers, twee memory cards, stuur met pedalen, alle kabels, codeboek 2 en twaalf top-spellen: Resident Evil 2, Syphon Filter, Driver, Gran Turismo, Tekken 3, Fifa 99, WCW Attitude, Stars, NHL 2000, Tomb Raider 3, Tony Hawk, Ridge Racer Type 4 en één demo voor f825,-. Telnr.0485-514687 en vragen naar Dave.

Te koop: Tomorrow Never Dies. Ook te ruil tegen GTA 2. Voor de snelle bellers liggen er een paar demo's klaar. Telnr.0115-695253 (Terneuzen) en vragen naar Bart.

Te koop: PlayStation (omgebouwd), drie controllers en een memorycard. 32 spellen en twee demo's. Prijs f800,-. Telnr.0343-515565 (Driebergen) en vragen naar Roderik.

Te koop, niet te ruil: originele PSX-games. Nooit gebruikt. Tomb Raider f37,50, Gran Turismo f37,50, Grand Theft Auto f37,50, WipeOut 3 f75,-, This is Football f75,-, Syphon Filter f75,-, Ape Escape f75,-, Ridge Racer R4 f75,-, tweëntwintig PSX-demo's van 1996 tot 2000 f35,-. Alles zit in een doosje met boekje. Alles inclusief verzendkosten. Telnr.073-6400119 (Den Bosch) en vragen naar Liebert. Bij geen gehoor 06-25333654.

Te koop: Destruction Derby 1 voor f25,-, World Cup '98 voor f50,-. En Syphon Filter (U.S.) voor f90,-. Wil je deze spellen allemaal kopen, dan kost het f130,-. Telnr.020-6376910 (Amsterdam) en vragen naar Thomas. P.s. Je kunt ook spellen ruilen.

Te koop: Rainbow Six voor de PlayStation. Nog geen maand oud voor f97,50. Telnr.020-6971264 (Amsterdam) of 06-25575392 en vragen naar Emiel.

Te koop/te ruil: PlayStation (omgebouwd) met Dual Shock, controller, memorycard met veertig spellen. Onder andere: Fifa 2000, Gran Turismo 2, Driver, Medal of Honor en vele anderen. Ook tijdschriften (Power Unlimited) en drie codeboeken. Vraagprijs f800,-. Of ruilen tegen Sega Dreamcast met controller met één of twee spellen, bijvoorbeeld Sonic Adventure of Soul Calibur. Telnr.0512-364830 (regio Drachten) en vragen naar Nico.

### SEGA

Te koop aangeboden: Dreamcast en vms en joypad en demo cd met alle bijbehorende boekjes, doosjes en handleidingen voor f480,-. En de spellen Sega Rally 2 f80,-, Soul Calibur f85,-, Snow Surfer f80,-, Blue Stinger f85,-. Alles in één koop: f800,-. Telnr.026-3233788 (Arnhem) en vragen naar Vincent.

Te koop/te ruil voor de Dreamcast: Sega Rally 2: f75,- en Fighting Force 2: f75,-. Ruilen tegen een cool spel zoals: Ready 2 Rumble, Soul Calibur, Sega Worldwide Soccer of mijn twee spellen tegen jouw twee spellen of tegen House of the Dead 2 met een gun. Allen PAL-versies. Ook heb ik nog een originele DC kabel voor in de antenne-aansluiting voor f40,- en een PSX Scart kabel voor f20,-. Telnr.046-4855746 (Limburg).

VERHUUR • (VER)KOOP • INRUIL

**FIS**  
**Haniel**  
FILMstation

Bij FilmStation Haniel staat de grootste en meest complete PLAYSTATION GAMEWAND van Oost-Nederland!!!



Tevens vind je in onze uitgebreide showroom ruim 2500 games & accessoires voor alle platforms



Gasthuisstraat 9 • 7201 MN Zutphen • (0575) 511 860  
E-mail: [info@fs-haniel.nl](mailto:info@fs-haniel.nl) of kijk op [www.fs-haniel.nl](http://www.fs-haniel.nl)

Te koop voor de Dreamcast: Blue Stinger en Virtua Fighter 3 TB: Prijs f110,-, per stuk samen f200,-. Alles met beschrijving en doosje zo goed als nieuw. Bel tussen 18.00 uur en 19.00 uur naar 0113-572792 (Yerseke) en vragen naar Werner.

Te koop: Game Gear spelcomputer (soort kleuren Game Boy) met adapter en opbergtas, twaalf spellen met handleidingen en doosjes. Nog in zeer goede staat. Alles samen voor f150,-. Telnr.0475-485835 (Echt) en vragen naar Jelle.

Te koop: MegaDrive (Japanse) met twee controllers en veertien spellen. Zowel NTSC als PAL. Prijs f150,-. Telnr.0475-485835 (Echt) en vragen naar Jelle.

Gezocht voor de MegaDrive: R.F unit (kabel voor de televisie). Prijs ± f20,- en gezocht voor de Saturn: memorycard met hoge capaciteit ± f40,-. Telnr.013-4684083 (Tilburg) en vragen naar Jermaine.

Gezocht voor Saturn: Vele goeie games, converter, gameshock of gamegenie of action replay en veel meer accessoires en games of demo's. Ook gezocht Mega-cd en games en accessoires. Telnr.076-5144924 (Ijlst in Breda) en vragen naar Patrick of Wesley.

Te koop/te ruil: Game Boy met drie spellen: Marioland 2, Asterix, RC Race Pro over de prijs valt niet te corresponderen. Of ruilen voor DK 64, Rainbow Six 64 of World Driver 64. Telnr.0316-264241 (Duiven) en vragen naar Rob of mailen naar: [Rob.slot@12move.nl](mailto:Rob.slot@12move.nl).

Te koop: Sega Rally 2 voor DC voor f75,-, of ruilen tegen een ander cool DC spel. Bijvoorbeeld Soul Calibur of House of the Dead 2 (met bijbetaling voor de eventuele Gun). Tevens een originele DC kabel voor in de antenne-aansluiting voor f40,-. Ook heb ik nog spellen voor de omgebouwde PSX: Dino Crisis, Shadowman, Mission Impossible, Shogun Assassins, Need for Speed 4, Army Men 3D en Rugrats. Telnr.046-4855746 (Limburg).



Weimarstraat 61  
Telefoon: 070-362 31 96

Nieuw filiaal:  
Schoolstraat 31  
Tel.: 070-365 65 23  
Eerste zondag van de maand is koopzondag

De grootste collectie videogames in Nederland

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Saturn
- Neo Geo
- Super Nintendo
- Megadrive
- Gameboy
- Game Gear

DE NIEUWSTE SPELLEN  
IMPORT  
POSTORDER



**Replay**  
Videogames BV

Eindhoven	Hoogstraat 151a	040-2552627
Den Bosch	Hinthamerstraat 90a	073-6120130
Breda	Haagdijk 176	076-5200800
Tilburg	Goirkestraat 28a	013-5436678
Utrecht	A'damsestraat 293	030-2468080
Weert	Beekstraat 19	0495-549160
Antwerpen	Offerandestraat 2	03-2270878

bezoek ook onze website: [www.replay.nl](http://www.replay.nl)

WORDT VERWACHT

**Playstation**  
Int. S.S. Soccer Evolution  
Indiana Jones Infernal M  
Cool Boarders 4  
Grandia



**Nintendo**  
Castlevania L. of Darkness  
Nightmare Creatures 2  
Top Gear Rally 2  
X-Men



**Dreamcast**  
Crazy Taxi  
Soul Reaver  
Evolution  
Rayman 2



Gameguides, Actionfigures, Music cd's, Strategyguides





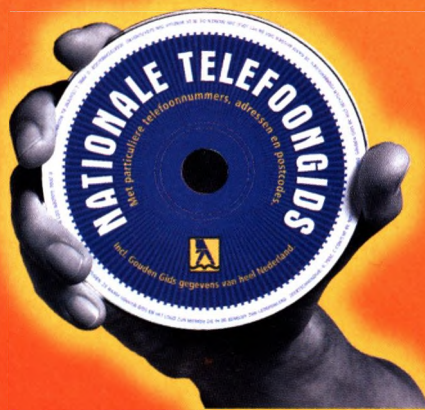
Particuliere telefoonnummers.



Gouden Gids gegevens.



Plattegronden en routeplanner.



Nu op één cd-rom.

## NATIONALE TELEFOONGIDS. MAKKELIJKER KAN NIET.

Heel Nederland staat nu op één zeer complete cd-rom. De Nationale telefoongids biedt namelijk een uitgebreid overzicht van **particuliere adressen** en telefoonnummers, maar ook de Gouden Gids bedrijfsgegevens van heel Nederland. Een handige **internet-link** met onze site zorgt het gehele jaar voor de meest actuele gegevens. Door de **fonetische zoekhulp** en de mogelijkheden om zowel op naam als op rubriek

(bedrijven) te zoeken is het slechts een kwestie van weinig tijd voordat u vindt wie u zoekt. Maar dan. Met het vinden van een adres bent u er natuurlijk nog niet. Daarom beschikt de Nationale telefoongids ook over **plattegronden en routebeschrijvingen** die u snel van A naar B helpen. Of zelfs verder. Kijk voor meer informatie op [www.nationaletelefoongids.nl](http://www.nationaletelefoongids.nl) of bel 0900-9211 (fl.1,- p/min). 

# DE QWIFZ

DOOR ARYTON

POOLNACHT...

SNEEWSTORMEN

-30

IGLOTJD VOOR DE KONDE LEDEN VAN EEN POOLEXPEDITIE

WOESSSS

TEK... DEUR DICHT!

NOPE

GEEN SPLINTER

EN?

OEPS

W... WE ZIJN VERLOREN!

... ZONDER HOUT VRIEZEN WE DOOD

WACHT EENS!!

SLIK



KLIK

LATER...

BRILJANT PLAN PINOKKIO... EH TEK!

LIEGEN TEK, LIEGEN

JOUW NEUS IS AL BYNA OPGEFIKT!

.. H.. HO... HEET



GRAPHICS



DVD



SOUND



SPEAKERS



CD-RW

Digital music Home cinema Internet Games

# Live the experience



Beleef het spel echt van binnen uit. Haal Sound Blaster Live! en Fourpoint-Surround sound in huis en laat je meeslepen tot in het hartje van de actie door Environmental Audio, de meest geavanceerde audiotechnologie voor PC's. Bel Creative op 03/287 87 77 (voor België) of 011/323 00 81 (voor Nederland)

## CREATIVE

[www.creative.com](http://www.creative.com)

# Nu bij Free Record Shop: Cool Boarders 4

Als ski- of snowboardfreak heb je de 'Cool Boarders'-serie natuurlijk al lang uitgespeeld en dus wordt het tijd voor de echte actie! Wat dacht je van een lang weekend Zell am See/Kaprun in Oostenrijk? 'Cool Boarders 4' dus.

## Zell am See/Kaprun

Een 5-daagse trip (waarvan twee reisdagen en drie dagen in de sneeuw) begint in Nederland bij de opstapplaats. Daar pikken de Royal Class-reisbolides van Free Travel/Funtime je op voor een ongeveer twaalf uur durende tocht richting sneeuw. Je stapt 's avonds op en 's ochtends sta je al in de oogverblindende sneeuw van de beroemde Europa Sportregion.

Het skigebied is absoluut sneeuwzeker. Je hotel ligt namelijk op circa 15 minuten van het gletsjerskigebied Kitzstein in Kaprun. Daar ligt meer dan 121 km piste klaar voor jouw perfecte sneeuwvakantie en voor de boarders is er een speciaal funpark. Je kunt alvast een kijkje nemen op de pistes met de webcams op

[www.kitzsteinhorn.at](http://www.kitzsteinhorn.at) en [www.schmitten.at](http://www.schmitten.at).

## Party!

Het uitgaansleven van Zell am See/Kaprun is kortgezegd echt te gek! Na een dagje boarden of skiën kun je een terrasje pikken op 3029 meter hoogte en 's avonds flink stappen in bijvoorbeeld de Crazy Daisy en de Irish Daisy (met op de meeste dagen v.a. 22.00 uur live muziek). Uiteraard kun je ook nog tot diep in de nacht terecht in een van de vele discotheken die Kaprun rijk is.

Voor meer informatie en boekingen doe je het volgende:

- Surf naar [www.FreeTravel.to](http://www.FreeTravel.to), voer de reiscode FRTW011 in en volg de instructies.
- Bellen kan ook: 0172-475952 of 073-5999996 en vraag naar reisnummer FRTW011.

Voor meer informatie over deze en andere reizen met FreeTravel/Funtime kijk je op [www.FreeTravel.to](http://www.FreeTravel.to) of haal je de folder bij Free Record Shop.

## Datum vertrek Kosten

9,16 februari, 15 maart	fl. 359,-
23 februari, 1, 8 maart	fl. 398,-
22 maart	fl. 298,-

Funtime  
**FREE TRAVEL**



[www.FreeRecordShop.nl](http://www.FreeRecordShop.nl)