

Dit artikel werd in licentie gegeven door Belgapress. Het gebruik ervan is enkel toegestaan door natuurlijke personen voor privégebruik. Voor elk ander gebruik is de voorafgaandelijke toestemming van de uitgever vereist.

## **Rollcage Stage 2 Playstation, verdeler Psygnosis, richtprijs 2.199 fr.**

**06-04-2000** De Morgen - Peter Mijlemans - Pagina 46

Groter, gevaarlijker, sneller: dat is wat de fan van de eerste Rollcage moet weten over deze sequel. Het (race)verhaal blijft hetzelfde. Psygnosis zette de ruimtetuigen uit hun succesnummer WipeOut aan de grond en monteerde er monsterachtige wielen onder zodat ze moeiteloos over kop konden gaan. Het gevolg was een licht hyperkinetische race waarbij het soms moeilijk was de capriolen van de bolides te kunnen blijven volgen. Nu het ook mogelijk is om op het plafond van een tunnel te rijden, is de chaos nog wat groter geworden. Rollcage 2 brengt dus veel van hetzelfde maar dan wel heel veel. Zo zijn er meer circuits, is het aantal beschikbare 'auto's' verdriedubbeld en is een breed gamma spelmodi uitgebouwd. Van een gewone Time Attack, een rij-en-knal-de-rest-af-Arcade-modus, een Scramble-wedstrijd waarbij stuurwerk belangrijk is, een Demolition-mode waarbij je de concurrentie zo snel mogelijk op een hoopje moet rijden en een Survival-wedstrijd waarbij je als enige moet overblijven. En eens dat allemaal achter de kiezen kan je in de All Tracks-versie al het voorgaande op een rijtje zetten. Rollcage Stage 2 is hypersnel en vloeit zonder haperen over het scherm als een HST in overdrive. Alleen doet al het getol en gebliksem pijn aan de ogen.

HHHHH

Delta Force 2

PC, verdeler NovaLogic, richtprijs 1.799 fr.

Het zal je maar overkomen: je maakt voor huis-, tuin- en keukengebruik een game over militaire operaties. Combatsituaties, zo blijkt later, die zo accuraat en levensecht zijn dat het spelletje bij de sterren en strepen van het Amerikaanse leger in de smaak valt en er prompt besloten wordt mariniers er verplicht op te laten spelen om virtueel te kunnen trainen. Het moet gezegd: Delta Force 2 moet het in dit strategisch actiespel vooral hebben van het volgens het boekje en het gezond verstand uitvoeren van gevaarlijke opdrachten. Dat vergt veel geduld, een uitstekende communicatie met het achterland, behendigheid en een zeer goed getraind schot. Delta Force 2 predikt vooral het tactisch en vaak langzaam en doordacht mollen van de tegenstand. Zowat 45 sterk van uitgangspunt variërende missies lang - innemen van basissen, het ophalen van voorwerpen tot het redden van gijzelaars - waarbij afgerekend moet worden met een leger

terroristen dat de vervelende gewoonte heeft telkens weer anders te reageren. Want wie zijn helm over de oren schuift, het geweer op scherp zet en een agressieve uitval doet, gaat zonder roem het einde tegemoet. Elke stap vooraf goed evalueren is noodzakelijk, ook al omdat saven pas kan als een opdracht helemaal is afgewerkt. Het doet heel wat opdrachten uitdijen tot zowat een uur.

De uitgebalanceerdheid van de acties heeft wel zijn tol. NovaLogic kiest vooral voor inhoud en niet voor verpakking. Dat maakt het hele decor en de personages wat hoekig en ruw, wat een schoonheidsprijs uitsluit. Merkwaardig is dan ook een beetje dat je een behoorlijk snelle computer moet hebben om dit spel zonder hikkelen te laten draaien. Dus PC-bezitters zonder een krachtige 3D grafische kaart gelieve zich te onthouden.

HHHHH

Amsterdooom

PC, verdeler Davilex, richtprijs 1.600 fr.

Neem een derde Quake, een koffielepel decors uit Unreal, voeg wat lookalikes uit Duke Nukem toe en enkele belegen scènes uit Doom , giet er een dikke Hollandse saus over en je moet zowat uitkomen bij shoot'em up Amsterdooom. In Nederland is er behoorlijk wat om te doen geweest omdat het spel niet echt vriendelijk is voor beambten uit de Nederlandse stad, en dat zegt eigenlijk heel veel over het spel. De attractie van Amsterdooom zit hem meer in de lokale vertaling van een shoot'em up dan in het eigenlijke spel zelf. De zo uit de stad gekopieerde decors in het zes levels durende spel zijn een pak interessanter dan het eigenlijke game play. Niet alleen loopt het stroef en is het weinig spannend, ook de vijanden - grobbers, een buitenaardse versie van gabbers - zijn in schril contrast met de decors amoebeachtig uitgevoerd. Een spel dat enkel voor Amsterdammers enige aantrekkingskracht heeft. Kijk daar woon ik, moet zowat de enige kick zijn. Jammer dat we zelfs die bij het spelen hebben moeten missen.HHHHH