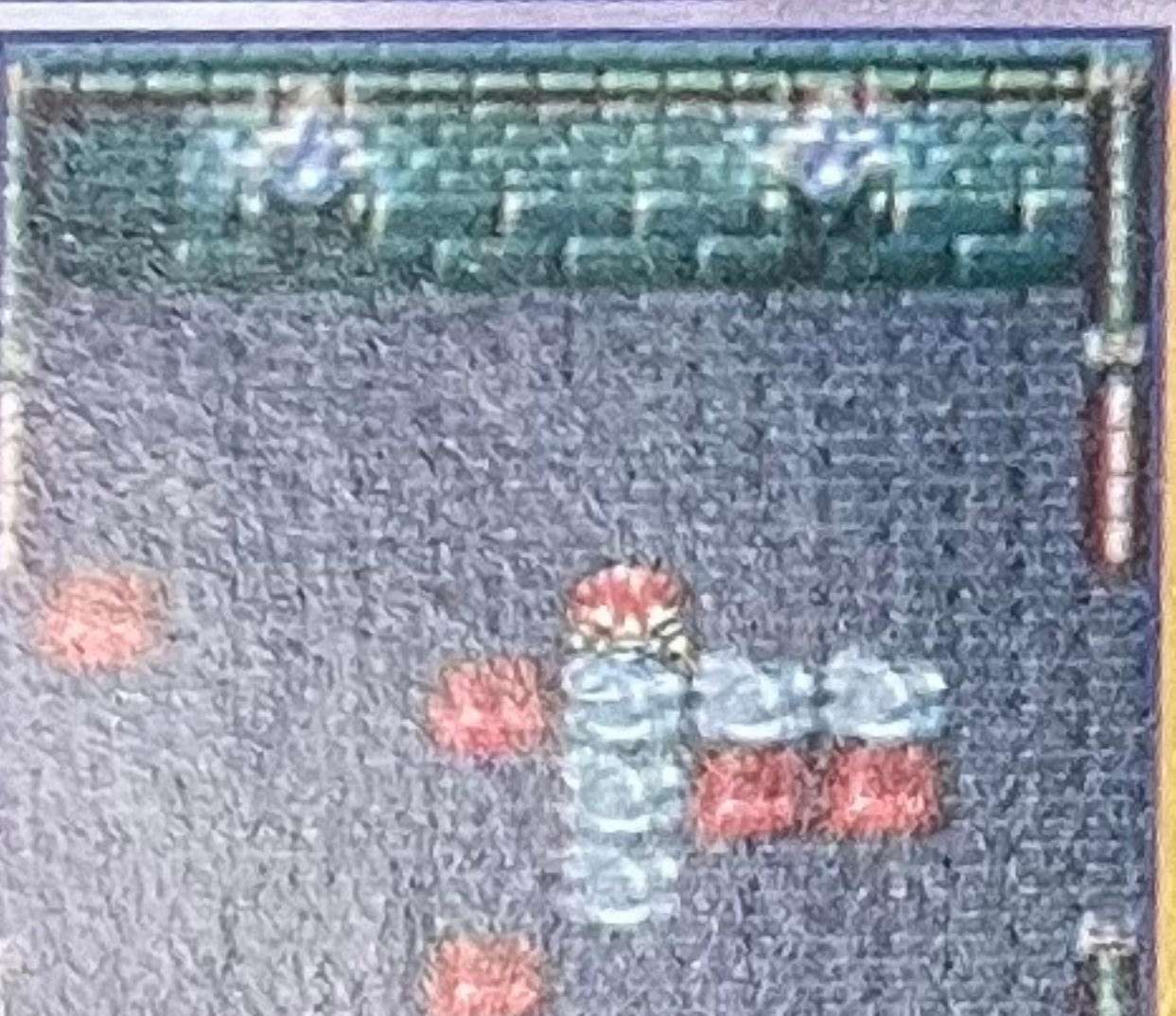


POWER TIP

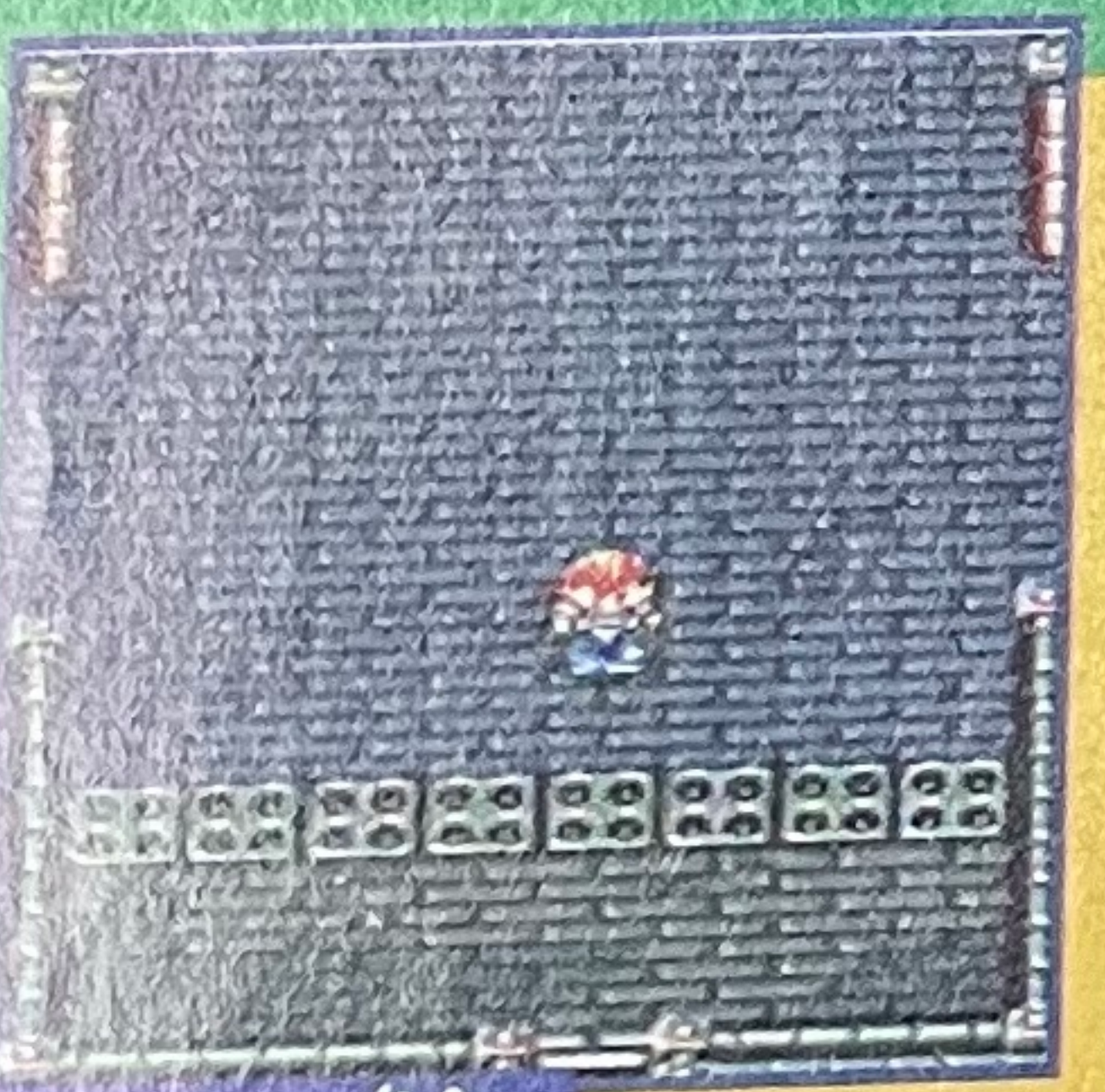
Werk hier eerst de gele blokken weg...



...plaats het blauwe verbindingsblok als laatste...



...doe hetzelfde met de rode blokken (L-vorm)...



...en voilà, de spijlen verdwijnen.



Found Miracle

Het is een wonder.

Lufia is de eerste RPG van buitenlandse makelij die geheel in het Nederlands uitgebracht gaat worden. Iets waar de heren van Nintendo in Holland trots op mogen zijn. Dit lijkt me zeer zeker de manier om Role Playing Games bij een groter en breder publiek aan te laten slaan. Hopla, weg met die ellendige taalbarrière!

KOENG-FOETJINGT-JOEPAU

Al vanaf het moment dat de eerste RPG's hun intrede deden in ons land, hadden vele van m'n vrienden een uitgesproken mening over dit spelgenre. 'Jongen, deze rotzooi is toch voor pure randdebielen die niets liever doen dan maandenlang zielig achter hun geliefkoosde beeldscherm zitten. Huh, freaks zijn het!' Waarna een andere vriend weer ad rem poogde te reageren met nog bottere uitspraken als: 'Wat lul jij nou man. Ga jij nou maar fijn die koeng-foetjingtjoepau-spelletjes or whatever van je spelen, jij lauwe held op sokken. Adventuregames geven tenminste echte spanning!' Je merkt, ik had destijds (in Breda) een nogal breed georiënteerde vriendenkring met weinig visie, die onzinnige discussies niet uit de weg gingen.

Ik hield me destijds op dat vlak behoorlijk rustig. Ik ben altijd iemand geweest die een uiteenlopende smaak had (en nog steeds heeft) wat betreft computergames, dus leek het me niet verstandig me in

deze conversaties te mengen.

Als ik tegenwoordig m'n ouwe maatjes weer eens tegen het lijf loop, komen we toch altijd weer op dit onderwerp terug. Maar ik heb nu een stem; ik ben per slot van rekening werkzaam voor Power Unlimited en dus wordt er met een serieuzer oor naar mij geluisterd.

Nou, ik kan je vertellen dat ik ze allemaal, stuk voor stuk, flink bijgeschoold heb! Die RPG-haters van voorheen zie ik nu net zo makkelijk een rollenspelletje spelen als die zogenaamde randdebielen die loopt te freaken op Tekken 2. Daar wil ik mezelf toch even een bescheiden applausje voor geven (...). Openstaan voor alles, da's mijn motto.

BAAN-BREKEND

Van dit wellicht overbodige brabbeltaaltje over tot de orde van de dag. Wat hebben we hier namelijk in onze handjes gedrukt gekregen:

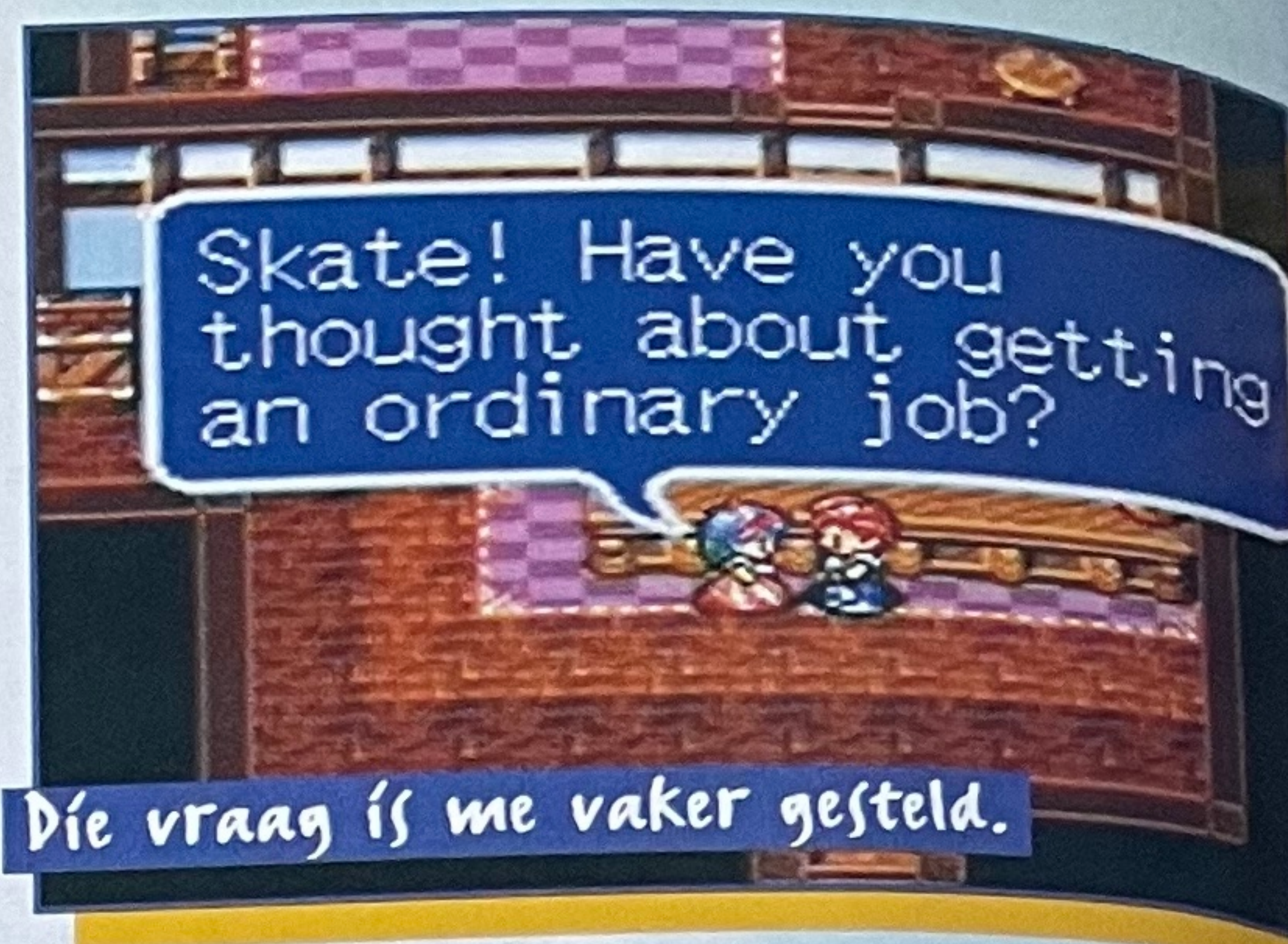
Nintendo's Lufia. 'Ach gut, leuk, weer een geinig Japans erpoegetje', zal misschien de eerste reactie zijn van enkelen van jullie.

Dat er echter heel wat meer op het spel staat, is je wellicht uit de intro duidelijk geworden. Want al hadden we nu nog slechts de beschikking over de Japanse versie van dit spel; Lufia verschijnt midden november in een geheel Nederlandstalige versie!! Noem het baanbrekend, noem het verrassend, wat jij wil.

EGOTRIPPERTJE

De heren van Nintendo gaven me een dikke week om uit te vinden hoe deze game precies in elkaar stak. Een week? Piece of cake. Not!

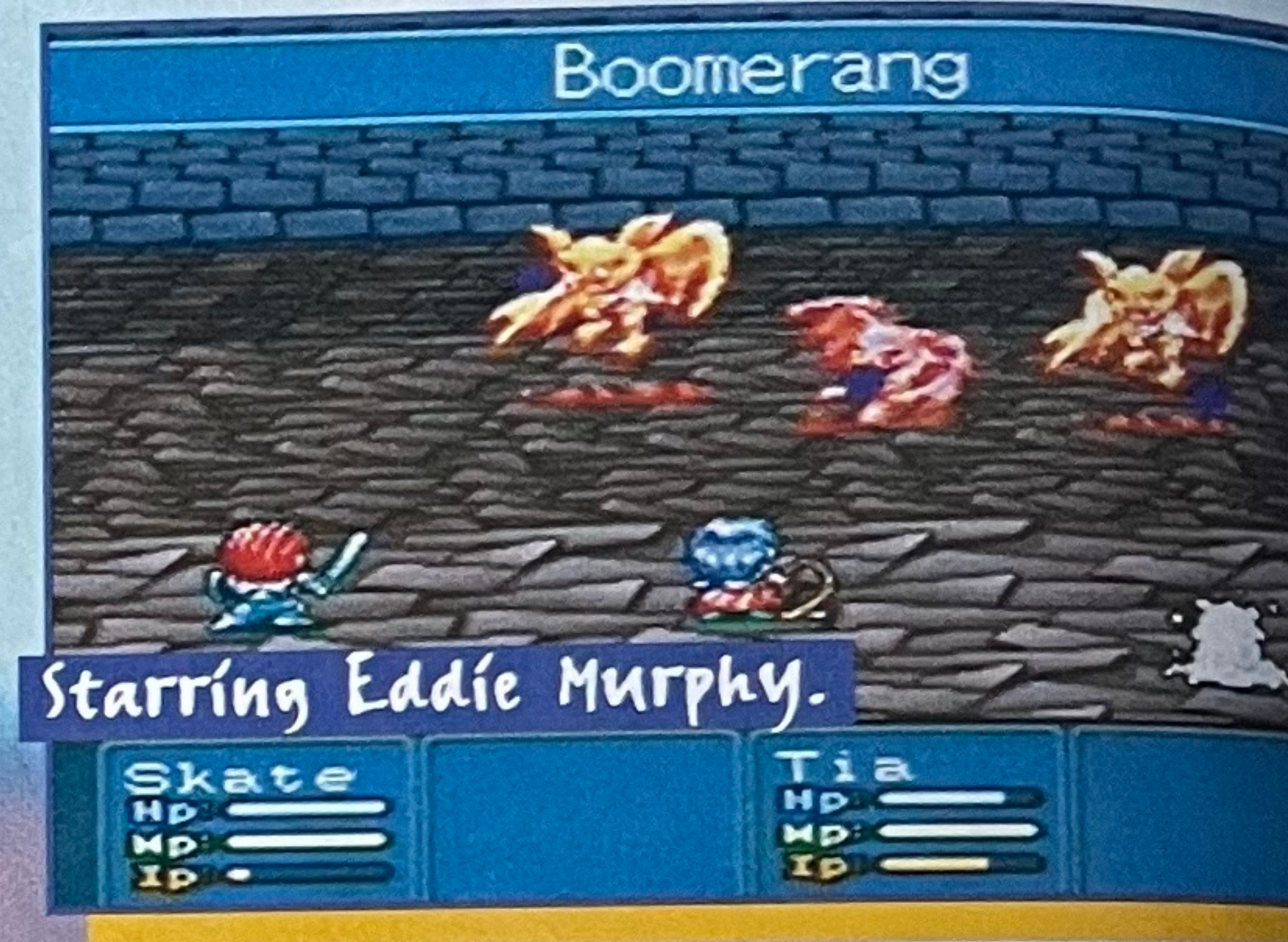
Wie op de hoogte is van de gameplay van dit soort RPG's, weet dat je toch zeker enkele weken (maak er gerust maanden van), vierentwintig uur per dag aan de haal moet gaan om een flink stuk verder te komen. Nou, het is me in die week tijd redelijk gelukt, maar oh, oh, wat is Lufia een ontzettend uitgebreide game, zeg. Het verhaal begint zoals je dat wel gewend bent van Japanse standaard-RPG's. We gaan een eind terug in de tijd en komen



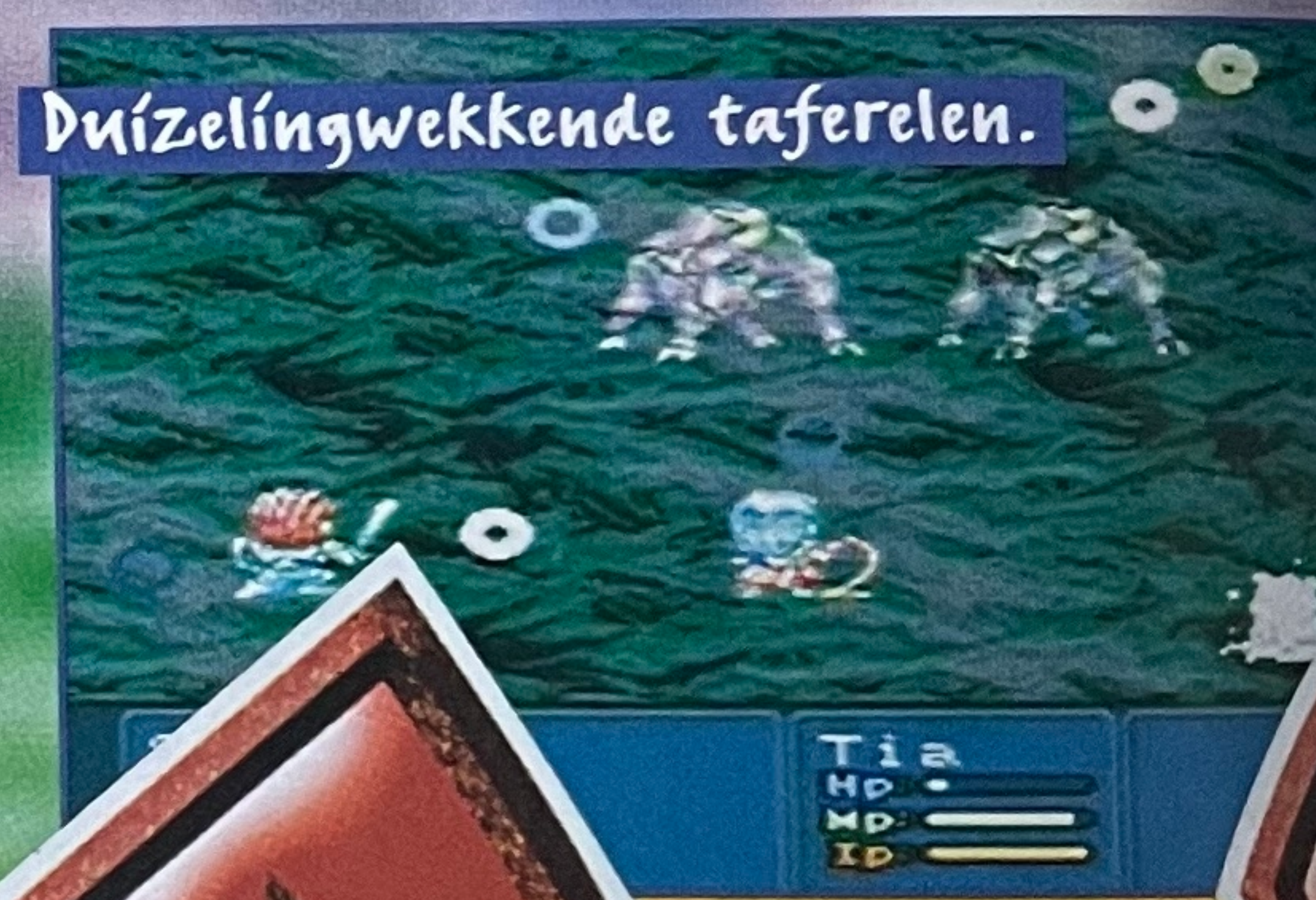
Die vraag is me vaker gesteld.



Powertegels!



Starring Eddie Murphy.



Duizelingwekkende taferelen.

POWER TIP

Als de Nederlands-talige versie van Lufia verschijnt, zit er een Strategy Guide bij. Dat scheelt een hoop gesodemieter.



Niet bepaald Zandvoort aan Zee.

Zoals je ziet,
kan special effects
geen gebrek.



So you're going, huh...!?
It's going to be awfully
lonesome without you,
Skate.



terecht in het dorpje Elcid, een gehucht waar onze hoofdrolspeler vertoeft. Maxim (want hij heeft natuurlijk een naam, een naam die je overigens kunt veranderen als je je daar prettiger bij voelt) is monsterjager van beroep. Vreemd genoeg zijn die gedachten niet zijn grootste zorg. De ware strijd die hij constant moet aangaan is die met zijn jeugdvriendinnetje Tia, die alsmaar als een bezetene achter hem aanloopt. Waar Maxim gaat, gaat Tia. Natuurlijk is onze jonge held er nog niet aan toe om zich in een serieuze relatie te storten, hoewel het hem zo nu en dan goed uitkomt dat zij hem op de voet volgt. Ze heeft namelijk enkele zeer krachtige magische toverspreuken in haar bezit die Maxim regelmatig goed van pas komen. Ja, ja, ventje, wel de lusten, maar niet de lasten hè, jij egotripertje.

DUBBEL ZWAARD

De rust in het dorp wordt danig verstoord wanneer er steeds meer monsters in de buurt beginnen te komen. Een vreemde zaak, omdat de meeste van hen nooit echt de behoefte hadden zich buiten de grotten rondom Elcid te vertonen. De lokale bevolking

voelt het; er staat iets te gebeuren, maar men weet niet wat. Daarbij komt ook nog dat er de laatste tijd met regelmaat vreemde lichtflitsen vanuit de hemel neerdalen. Dat kan toch niet echt een goed teken zijn. Wat zij echter nog niet weten en wij als speler wel, is dat Dubbel Zwaard, het almachtige zwaard, signalen zendt met als boodschap dat de dag des oordeels aangebroken is. De wereld van Lufia zal niet langer meer verdeeld zijn tussen de mens en het kwaad in de gedaante van de Sinistralen. Er is vanaf dit moment slechts plaats voor een vorm van alleenheerschappij en Arek, de leider van de Sinistralen, zal dan ook alles in z'n werk stellen om deze absolute macht naar zich toe te trekken. Hmm, zie ik daar toevallig niet onze toekomstige held de hoek om komen lopen?

MONSTER-KILLER

Vanaf dit moment wordt het menens. Nadat Maxim nog even de kans gekregen heeft om zijn skills te oefenen in de dichtstbijzijnde grotten (hij beschikt in het begin van het grote avontuur over wat cash, een ongelimiteerd aantal pijlen en een zwaard), besluit hij

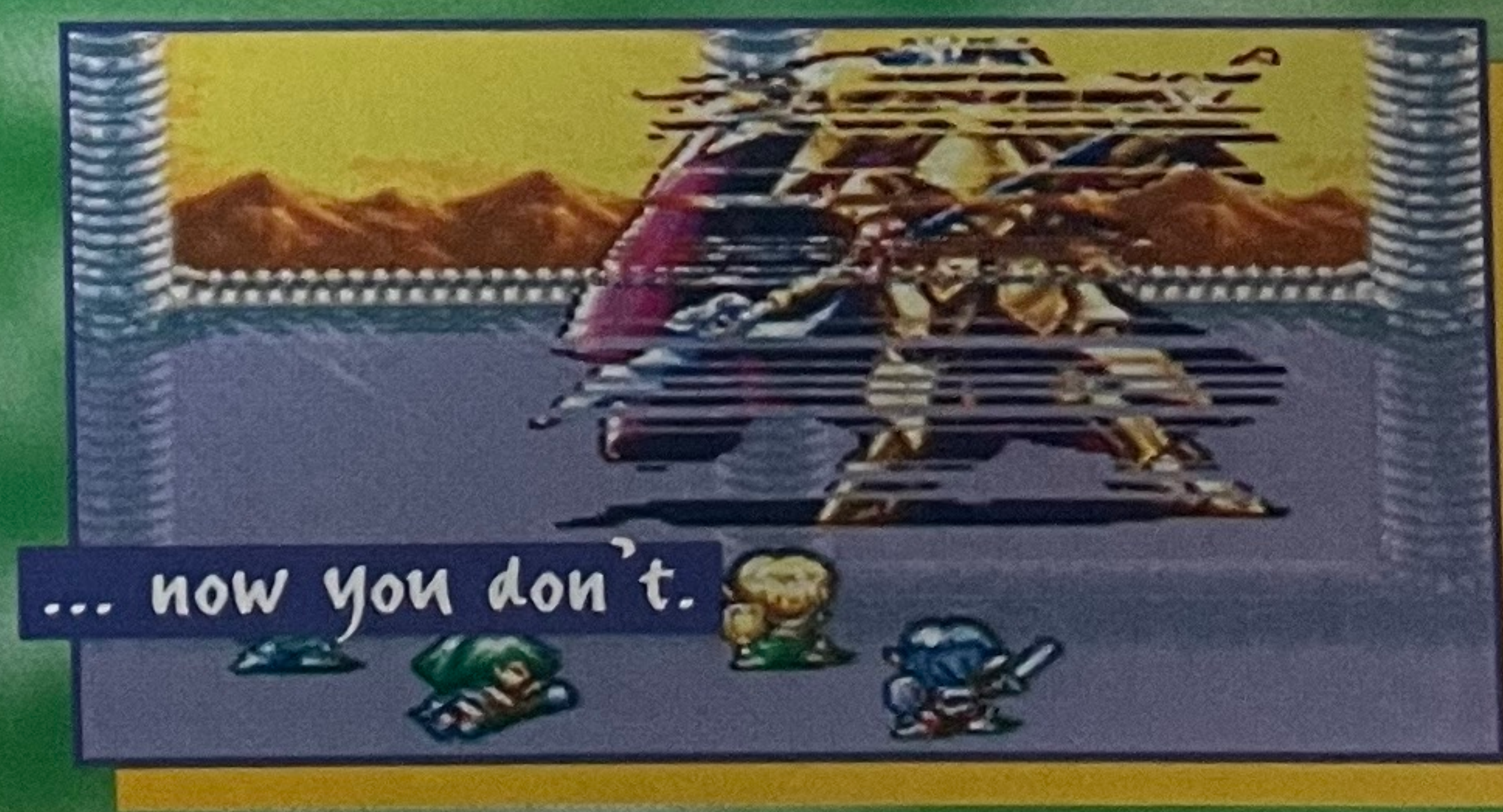
ervoor te gaan. Hij ziet zichzelf als dé persoon om het grote (nog) onbekende gevaar te stoppen. Zijn naam gaat al jaren rond in de wijde omgeving, dus zal hij zijn faam als monsterkiller moeten waarmaken. De eerste opdracht die Maxim moet proberen te volbrengen, is het herstellen van de rust in het nabijgelegen dorpje Sundletan, waar een club hagedisachtigen de boel onveilig loopt te maken. In de grot van Sundletan moet hij proberen de magische sleutel van de stad te bemachtigen, om zo vervolgens de orde te herstellen. De eerste episoden zijn niet bepaald moeilijk te noemen. Deze geven je de kans om met Maxim lekker in je vel te zitten. Hier en daar een monstertje dat genekt moet worden of een struik die moet worden neerge-maaid om een geheime gang in te komen, meer is het niet. Leer de kneepjes van het vak en met die routine zul je merken dat

je steeds minder lang hoeft na te denken over de te maken handelingen.

HONDS-DOLLE INSECTEN

Maar vergis je niet! Gaandeweg worden je vijanden steeds groter, sterker, en vooral lelijker. Ingangen zijn steeds moeilijker te achterhalen, puzzels die je moet oplossen om verder te komen worden er zeker niet makkelijker op. Waar je wel blij mee mag zijn, zijn de spreuken, wapens, en vele andere items die je in de dorpen kunt aanschaffen. Met het goud dat je krijgt na een aantal monsters te hebben verslagen, liggen er aardig wat mooie en vooral effectieve spulletjes voor je klaar. Wat te denken van zo'n 118 unieke wapens, bijna 240 items en meer dan 140 toverspreuken die je kunt aanschaffen. Daar kun je toch echt wel wat moois mee doen hoor!

Dit alles gebeurt op



meer dan dertig verschillende lokaties. Doe je hard genoeg je best, dan kom je vanzelf enkele andere personen tegen die je begeleiden naar het 'eind'. Zo kun je hulp verwachten van Tia (die je altijd weer weet te vinden), Guy, een meester in het zwaardvechten (die overigens geen spreken met zich kan meedragen) en Selan, een vrouwelijke commandant van het Percelyte leger (die zowel wapens als spreken met zich mee kan dragen). Ook kun je op jouw route 'capsule monsters' tegenkomen, die je kunnen helpen, mits je ze genoeg van je wapens voedt. Hoe meer attributen je gaandeweg verzamelt, hoe meer kans je hebt om de alsmaar gevaarlijker wordende vijanden te verslaan met doeltreffende middelen.

Het effect van elk item kan worden gecheckt door op de X-knop te drukken bij de afdeling statistieken. Zo heeft een goed zwaard meer effect op een killertree dan laten we zeggen, een spreuk tegen hondsollie insecten. Get the point?

rijke rol speelt), belanden we dan eindelijk bij Arek en zijn reusachtige handlangers. De afloop van de strijd om het zwaard en het voortbestaan van onze helden zal ik jullie niet vertellen, dat is iets dat jullie zelf maar moeten uitzoeken. Wat ik wel kan zeggen, is dat het plot, zoals bij vele andere RPG's, een nogal drastische wending neemt. Zo drastisch, dat ik na 184 uur constant spelen zo erg in de game zat, dat ik even een traantje moest wegpinken (of was dat gewoon een waarschuwing van mijn zenuwstelsel, zo van: 'stoppen nu, Skate, stoppen... je lichaam redt 't niet meer... ga slapen, please...'). Ik moet je echt zeggen dat Lufia een wreed uitgebreide adventurer is, die elke liefhebber na aan het hart zal liggen. Zelfs de mensen die het misschien niet zo heel erg diggen, zullen wellicht van mening veranderen wanneer ze hun eerste stap zetten in de wereld die Lufia heet. Verslavend kostje, dat is een ding wat zeker is.

Hé, wij zijn voor het milieu hoor!



Sexy maar dodelijk. Zonde.



POWER TIP

Lufia

GAAP... SNIK, SNIK...
(... Een week later...)
Na vele nieuwe vrienden te hebben gemaakt, monsters geslacht en een hoop middeljes, wapens en meer attributen vergaard te hebben in grotten, dorpjes, kastelen en zelfs casino's (waarbij het constant converseren en onderhandelen een belang-

POWER TIP

Als je merkt dat een deur niet spontaan opengaat, kijk dan of er bijvoorbeeld een hendel in de buurt is, of eventueel een pot die je op een speciaal grondplaat-formpje moet plaatsen.

En slash, kop eraf.

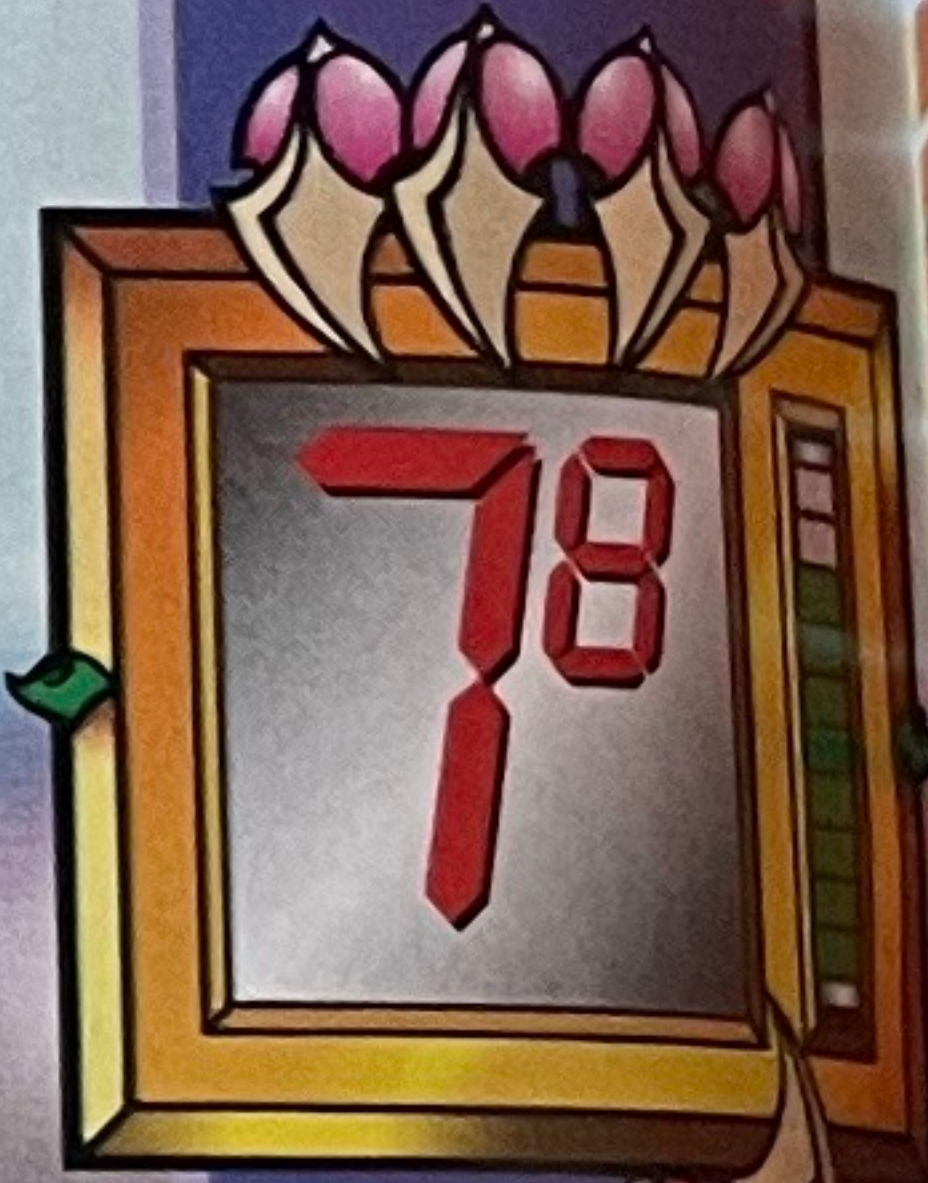


Deze blaffende Dobermans bijten door.

RAPPORT	
GRAPHICS	7.5
GELUID	7.0
ORIGINALITEIT	8.0
SPEELBAARHEID	8.8

- Onnoemelijk veel puzzels en geheimen
- Verslavingsfactor 10
- Een flinke dosis humor
- Conversaties gaan irriteren

SNES
Prijs: f 149,- Bft. ca. 2700
Fabrikant: Tito/Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel. 030-6097100

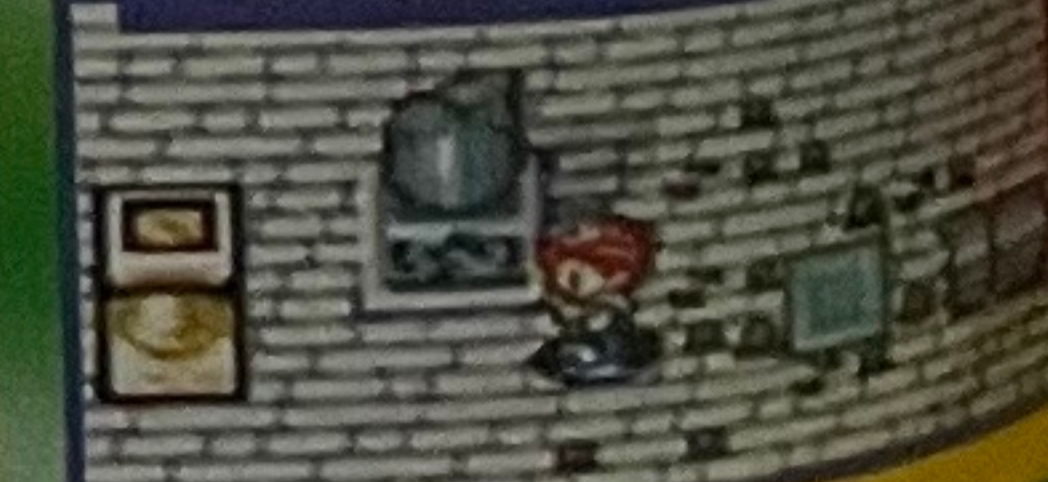


Lufia is met al zijn mogelijkheden een RPG die het zonder meer waard is om 'ns goed te checken. Eens te meer blijkt dat je spanning en sensatie niet altijd hoeft te zoeken in actiongames. Neem rustig de tijd en veel succes met dit epische gebeuren. Een absolute aanrader.
SKATE

Plaats hier



...eerst een bom...



Vervolgens komt er een vlakje vrij...



...plaats de pilaar erop en de deur gaat open!