

GAMES

NR.5.1989
PRIS KUN
29.50

PREVIEW

AMIGA•COMMODORE 64•PC•ATARI ST•

SEGA•NINTENDO•M.FL.

LICENSERNE MÅRERIDT!

- HVOR KOMMER DE FRA?
- HVOR MEGET KOSTER DE?
- HVORFOR LAVES DE?
- LÆS SVARENE I DENNE MÅNEDS GP SPECIAL.

TESTS I DENNE MÅNED:

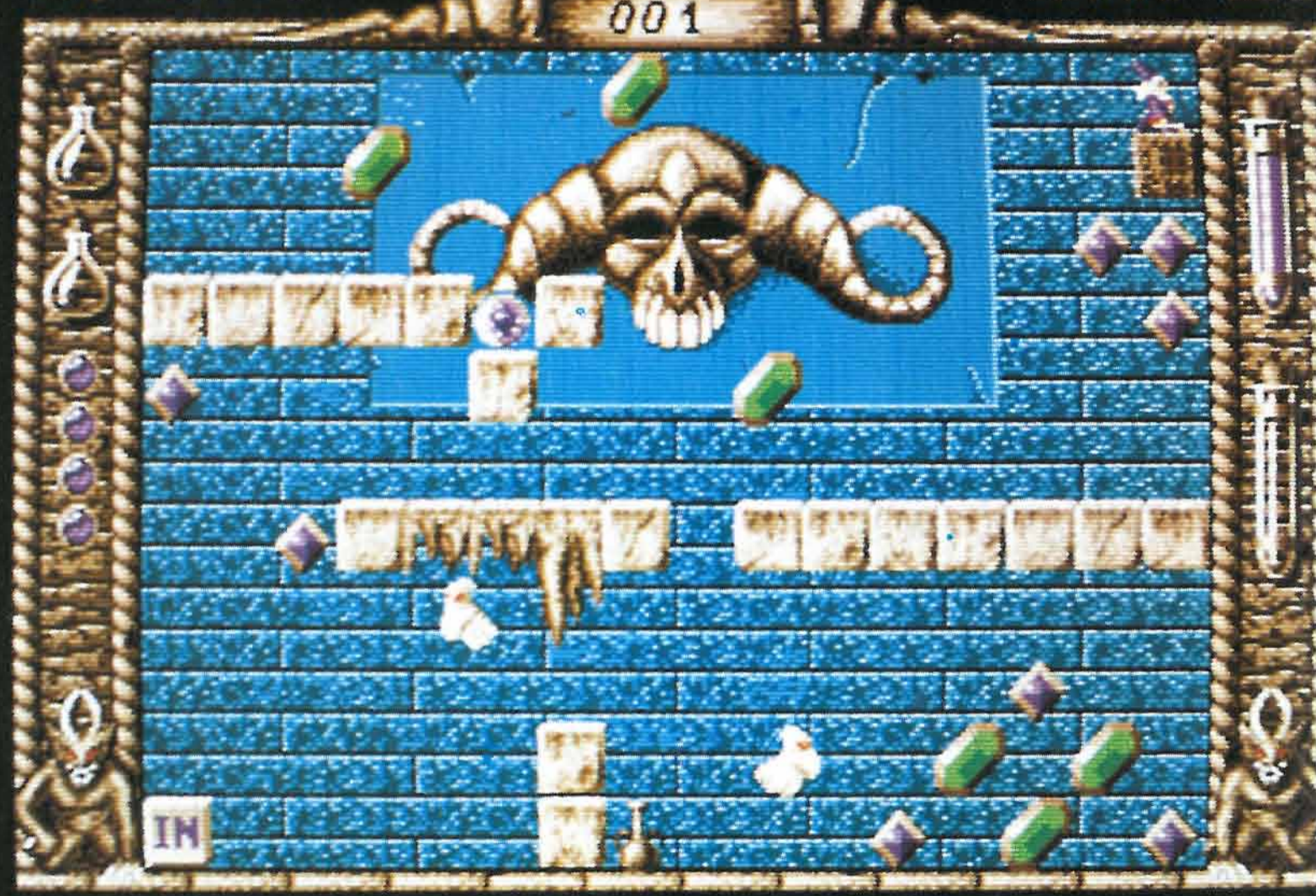
- SPHERICAL
- MILLENNIUM 2.2
- WONDERBOY IN
MONSTERLAND
- SILKWORM
- KICK OFF
- FORGOTTEN
WORLDS
- + MANGE FLERE

TO
GRATIS
PLAKATER
INDE I
BLADET

top:00000

001

00000:200



VIND EN ATARI 520 ST OG 30 SPIL!

Forlaget Microtech
v/Sv. Højstrup Christensen
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg

Tlf: 86 800877

Fax: 86 800755

Ansv. Chefredaktør:

Sven Christensen

Redaktør:

Niels Lassen

Redaktion:

Peter Nielsen

Otto P. Jensen

Christian Bason

Keld Andersen

Steve Cooke (England)

Peter Connor (England)

Dan E. Andersen (USA)

Layout/Illustrationer:

Astrid Glahn

Malan Zachariassen

Peter Hvidtved

Jesper Laugesen

Repro:

Forlaget Microtech

Stig Nørhede

Jesper Høybye

Claus Nielsen

Tryk:

Color Print North

Distribution:

Danmark:

DCA, AVISpost

Norge:

Narvesen

Annonce ekspedition:

Lasse Højgaard

Tlf: 86 800877

ABONNEMENT:

Brug kuponen bag i
bladet, eller ret hen-
vendelse til forlaget på
ovenstående adresse.
Games Preview er et
uafhængigt computer-
magasin, som udkommer
10 gange om året. Intet
materiale fra dette blad må
genanvendes uden for-
lagets skriftlige samtykke.
Citater med tydelig kil-
deangivelse accepteres.



2 gratis plakater inde i bladet

FEATURES

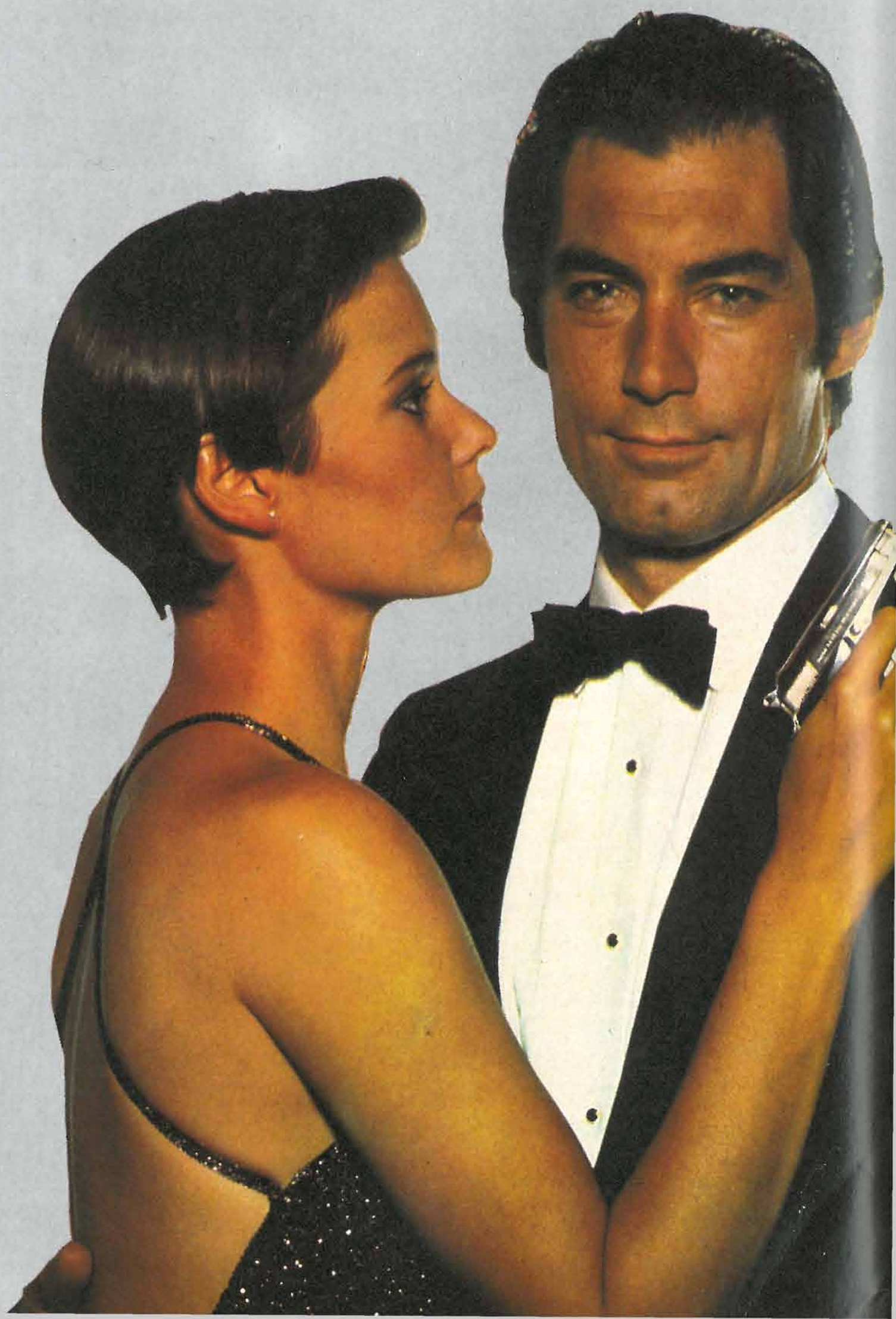
4. GP BESØGER ACTIVE SALES & MARKETING

Læs alt om et af de hotteste soft-
warehuse netop nu. Vi har be-
søgt softwarehusenes for-
længede arm: Dem der står for
markedsføring og salg af
spillene.

11. LICENSERNES MARERIDT

- Hvorfor skal vi brugere straffes
med titler som Miami Vice, dårlige
James Bond spil og chokolade-
licenser?

Der er penge i licenser, ingen
tvivl om det. Men det er ikke helt
problemfrit at få licenser: Det er
dyrt, besværligt og i det hele
taget ikke til gavn for nogen.
Læs hvorfor firmaerne betaler
op mod 3 millioner kroner for en
rettighed i denne måneds GP
SPECIAL.



25. PLAKATER!

Lidt guf til væggen derhjemme. To kolde fra kassen: Coverbillederne er fra henholdsvis Ocean og Psygnosis.

RUBRIKKER

6. HOTLINE

Nyheder fra den pulserende data verden. Læs bl.a. om Indiana Jones, nye franske spil og Danmarks næste titler.

10. CONTACT!

Køb, salg, bytte og hjælpe-sektion. Gør din indkøbsvogn parat!

40. FEEDBACK

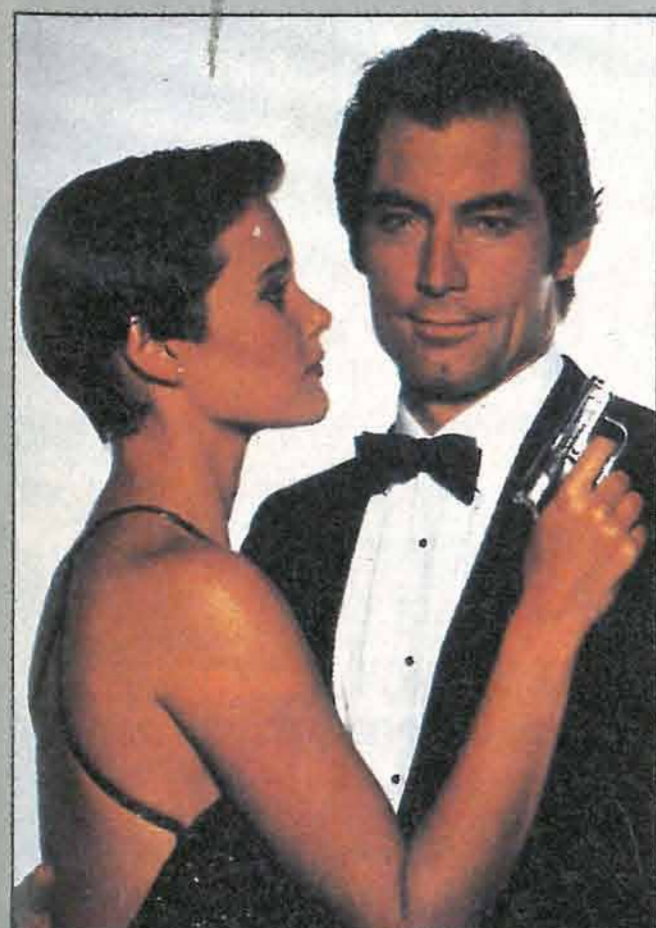
Læsernes breve til hinanden, redaktionen og hvem man ellers kan skrive til.

49. SYNTAX ERROR

Vi blænder op for en ny historie: Agent 000 og jagten på dokumentar-filmen. Den skal du ikke gå glip af!

50. SUPERMARKED

Gp's gave til læserne. Nye spil, T-shirts og alt mulig andet til latterligt lave priser. Gør dine indkøb i Supermarked - det er det supermarked er beregnet til!



© 1988 Danjaq S.A. All rights reserved

GAMEPLAY

18. SPILTESTS

Nye og bedre anmeldere tager hul på de spil, som er ude netop nu. Du læser testene. Vi giver dig dommen.



I DETTE NUMMER

AIRBALL	20
AIRBORNE RANGER	34
DATASTORM	21
FORGOTTEN WORLDS	33
GRAND MONSTER SLAM	30

H.A.T.E.	35
HAWKEYE	33
KICK-OFF	22
MILLENNIUM 2.2	29
RENEGADE	34
SEUCK	32
SILKWORM	31
SPHERICAL	19
ULTIMA TRILOGY	18
VINDICATORS	24

36. BUDGETSPIL

En samling af de nyeste billigspil på markedet.

38. KONSOLSPIL

Denne gang har vi en test af Wonderboy in Monsterland. Det bedste platform-spil til dato?

42. TIPS

Hvad siger du til en komplet løsning til Times of Lore? Ikke dårligt hva'? Blænd op for Danmarks bedste tipssektion.

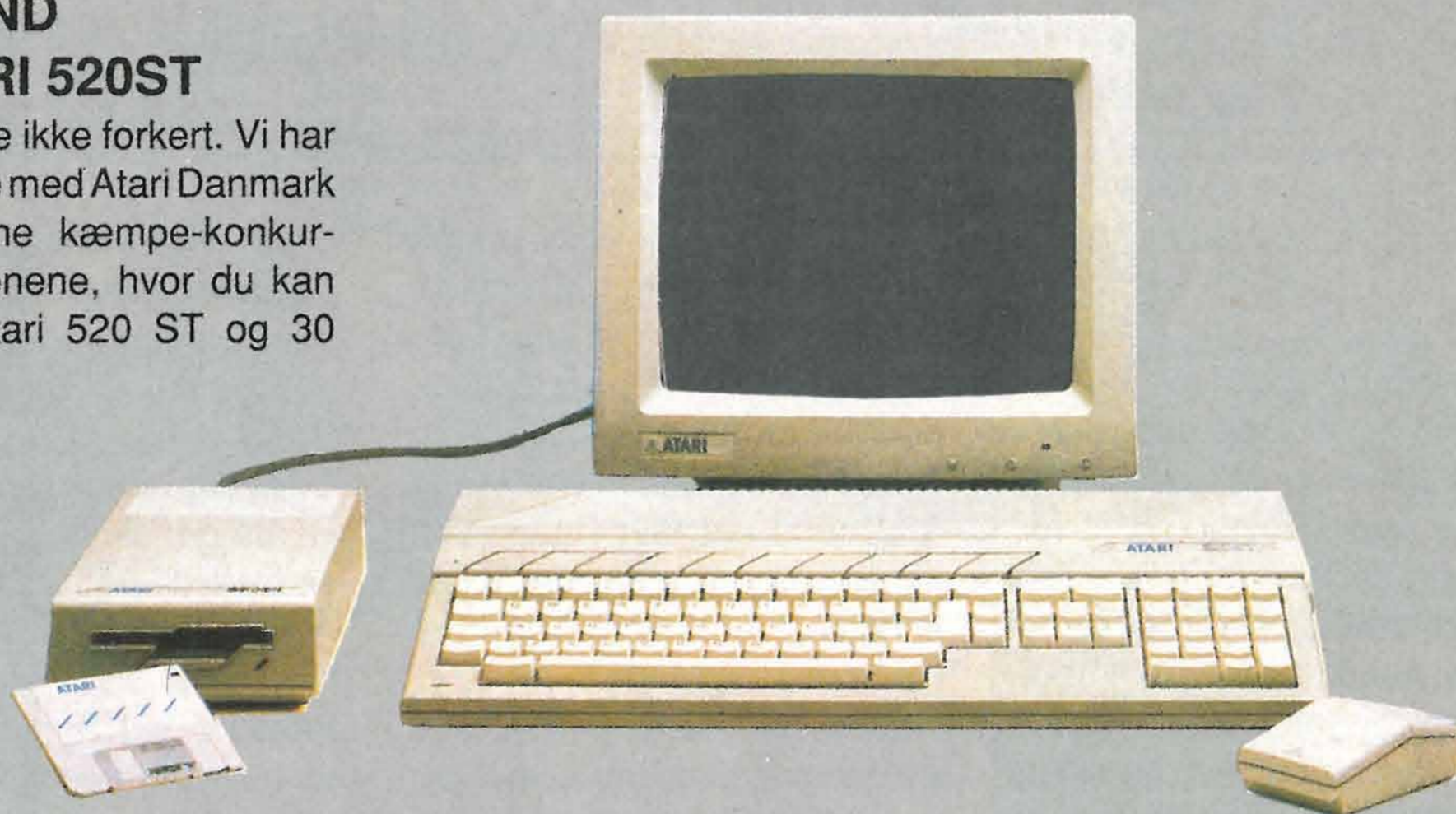
46. FANTASY

EKSKLUSIV! Det lykkedes Saradon at stjæle troldmændenes lokalavis! Læs om de nye adventures, brug de nye tips, løs de nye spil. Saradon går amok!

KONKURRENCER

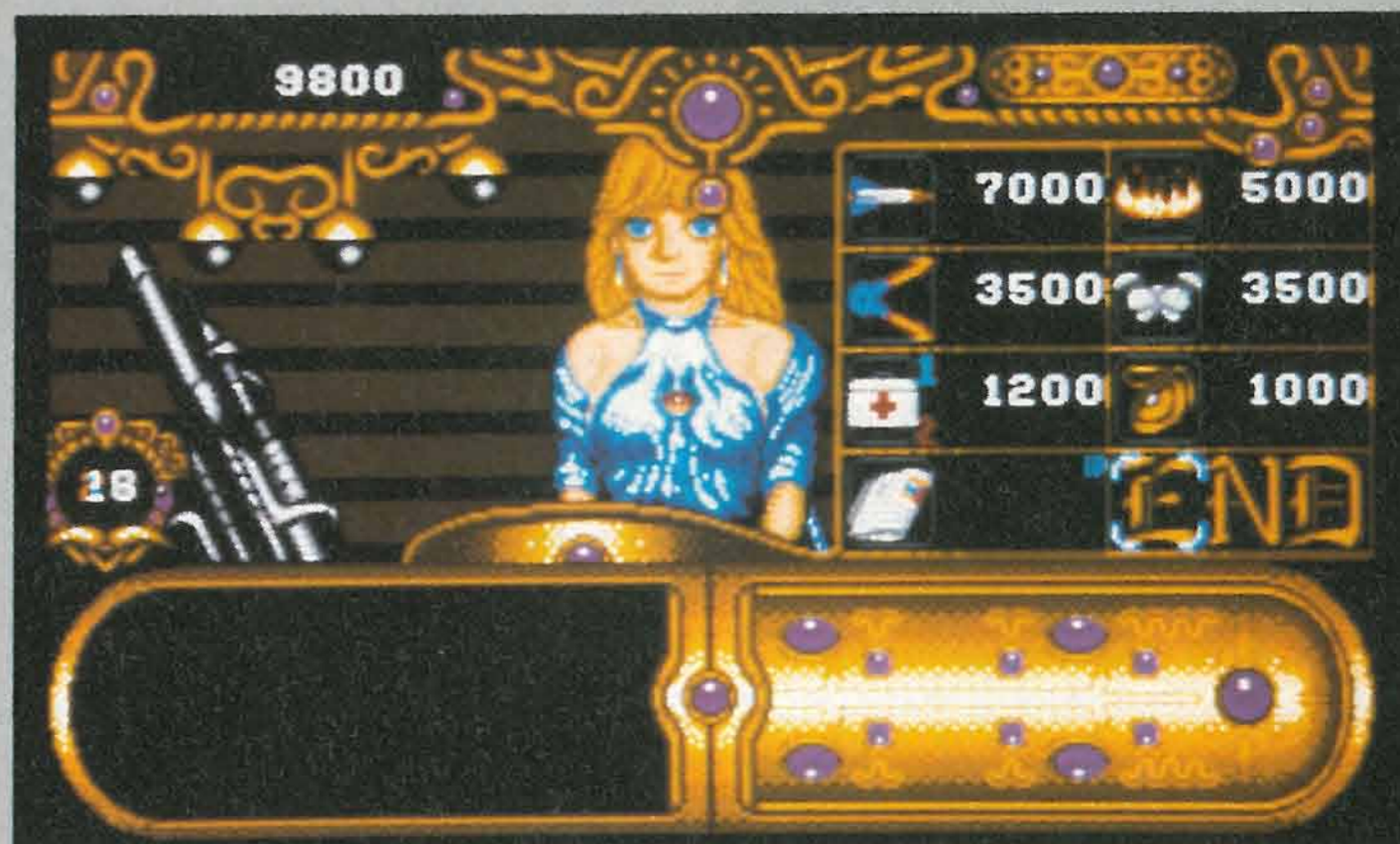
39. VIND EN ATARI 520ST

Nej, du læste ikke forkert. Vi har i samarbejde med Atari Danmark stabled denne kæmpe-konkurrence på benene, hvor du kan vinde en Atari 520 ST og 30 SPIL!



48. FORGOTTEN WORLDS KONKURRENCE

Vind en smart Forgotten Worlds T-shirt samt spillet Forgotten Worlds. Send ind, og vind!



HOTLINE

GAMES PREVIEW BESØGER:

ACTIVE SALES & MARKETING



AMIGA-Stag, en af de mere uheldige

Hvis du ikke har hørt om Active Sales før, er det ikke så mærkeligt. Firmaet har godt nok været på banen de sidste tre år, men de lever et tilbageholdent liv i London, hvor de sørger for at de nyeste nye spil når ud til forretningerne. Active Sales er ikke et software-hus hvor der sidder et halvt hundrede programmører og knokler løs: Det er Active Sales der sørger for det sidste led i kæden, nemlig at få spillene ud til distributørerne og sørge for, at spillene sælger. Det vil sige at de skal håndtere annonce-salg til computerbladene og sende pressemeddelelser og test-kopier rundt til computerpressen.

For at prøve noget nyt, besluttede vi os for at tage over og besøge dem i deres lokaler i London. Hvis du på forhånd har en forventning om, at der er tale om et stort glamorøst firma, vil du blive skuffet. Active Sales har lokaler nede i den sydlige del af London i et loftværelse på cirka

30 kvadratmeter. Men i London koster et hus nemt et par millioner kroner, så der er vel ikke noget at sige til deres beskedenhed!?

Active Sales ejes af en cirka 25 årig mand ved navn Robert Stallibrass - den ene halvdel af ham er norsk, mens den halvdel hører hjemme i England.

Robert har været med i softwareindustrien i mere end fem år deriblandt arbejdet for Telecomsoft. Så han ved efterhånden hvad det drejer sig om. Og det forventes også at han kan sit kram; med firmaer som Hewson og Impressions på kundeliste kræves det at han ved, hvor der skal annonceres, hvilket presse-materiale der skal laves og i det hele taget hvordan spillet skal sælges.

Han har også travlt lige nu; Hewson lancerede for kort tid siden spillet Stormlord, som fik et Gold Game medalje i sidste nummer.

Wayne Gretzky Hockey kommer

også ud gennem Active, og med titlerne Astaroth, Chariots of Wrath og lignende potentielle titler på vej, er der nok at se til. Der kommer også en Stormlord 2 fra Hewson engang omkring jul, så der skulle være noget at se frem til.

Active Sales er absolut et sted, hvor der sker noget. Hvis du kan forestille dig fem sælgere fise forvirret frem og tilbage med en telefon i den ene hånd og papirer i den anden, har du Active Sales & Marketing.

Actives kundekreds består af mindre firmaer som ikke selv har råd til at distribuere deres spil. Derfor er kvaliteten af Actives spil meget varierende; S.T.A.G. og Zero Gravity nede i den lave afdeling og spil som Astaroth og Stormlord i den gode afdeling. Det eneste andet firma som fungerer på samme måde som Active Sales er Entertainment International, som ligeledes har mange mindre firmaer i stalden. Stik mod hvad man skulle tro, er der et meget venligt forhold mellem Entertainment Int. og Active:

- Vi har en uskrevet lov om, at vi ikke sviner hinanden til. Vi fortæller hvad vi kan byde på, og hvad de andre kan byde på. Så må programmørerne selv vælge, udtaler Robert Stallibrass.

Og hvad kan Active så byde på? Tja, på spilfronten er de godt kørende med en stabil kundekreds, og på pressefronten går det absolut også som det skal: De ved hvordan de skal behandle os bladfolk. Tak for øl, Robert!

ASTAROTH FOR SEXET!

England har altid været moralens højborg, og nu har censuren endnu en gang gjort sit indtog i spilindustrien. Astaroth - fra Hewson - havde en fantasiskabning på coveret, som tilsyneladende var afklædt lidt for meget.

Det er muligt at se, at fantasiskabningen på coveret er en

kvinde, men heller ikke mere end lige; det er de færreste kvinder der har vinger!

Nå men, hvor om alting er, blev Hewson nødt til at fjerne det originale cover og i stedet benytte et betydelig mindre farvestrålende forsidebillede til Actives store irritation. Ak ja, de englændere!

Bliv medlem af



og få

16 TOPHITS for kun 4⁷⁵

For kun kr. 4,75 får du juli/august-udgaven, når du samtidig bestiller den superaktuelle september/oktober-udgave for kun kr. 79,50 (CD 139,50)

GARANTI

- Top kvalitet
- Ingen købsforpligtelser
- 10 dages returret

Hvorfor købe dyre singler?

Som noget enestående i Danmark kan du som medlem af Club Top 16, hver anden måned få tilsendt en eksklusiv plade, kassette eller CD med de 16 nyeste hits i originalindspilninger, hentet direkte fra de danske og internationale hitlister. Tag mod introduktionstilbudet nu, og få en enestående chance for automatisk at få tilsendt de allervarmeste single-hits - med returret naturligvis!

Du vil finde superhits som:

- Gipsy Kings: *Bambolero*
- Sinitta: *Right Back Where We Started*
- Living In A Box: *Gatecrashing*
- Queen: *I Want It All*
- Paul McCartney: *My Brave Face*
- Cliff Richard: *The Best Of Me*
- Neneh Cherry: *Manchild*
- Soul II Soul: *Back To Life*
- Paula Abdul: *Forever Your Girl*
- Sanne Salomonsen: *Hvis du forstod*
- Robin Beck: *Save Up All Your Tears*
- Bangles: *Be With You*
- Jacksons: *Nothin'*
- Gloria Estefan & Miami Sound Machine: *Don't Wanna Lose You*

og mange flere - ialt 2 x 16 hits

GARANTI
Kun
originalindspilninger

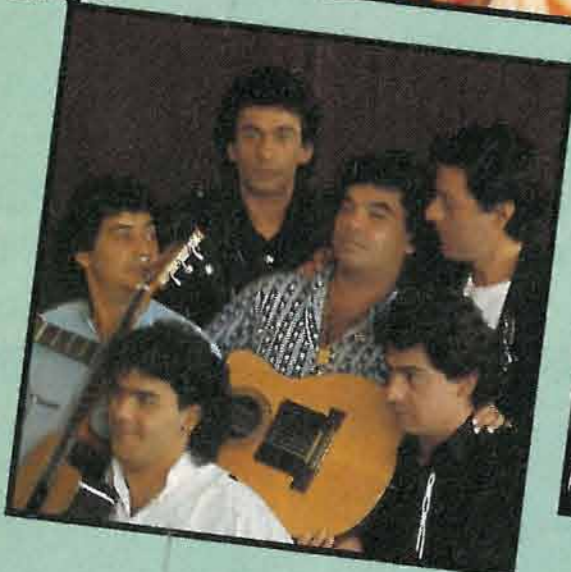
Gloria Estefan & Miami Sound Machine



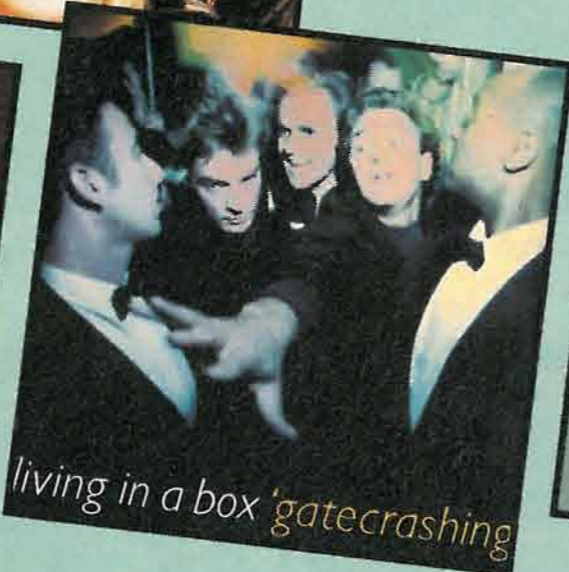
Bangles



Jacksons



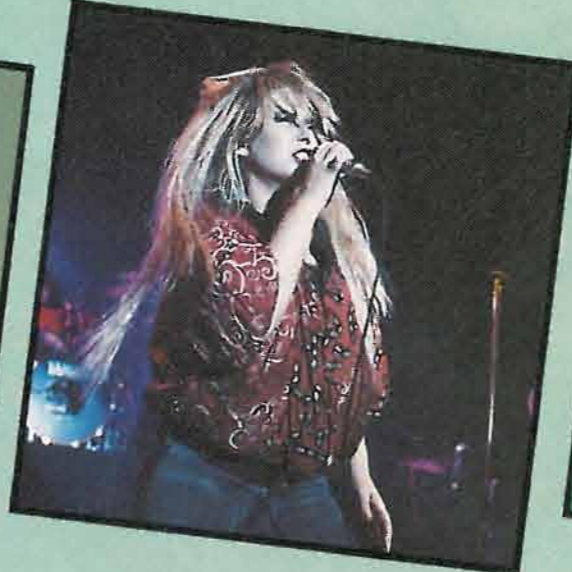
Gipsy Kings



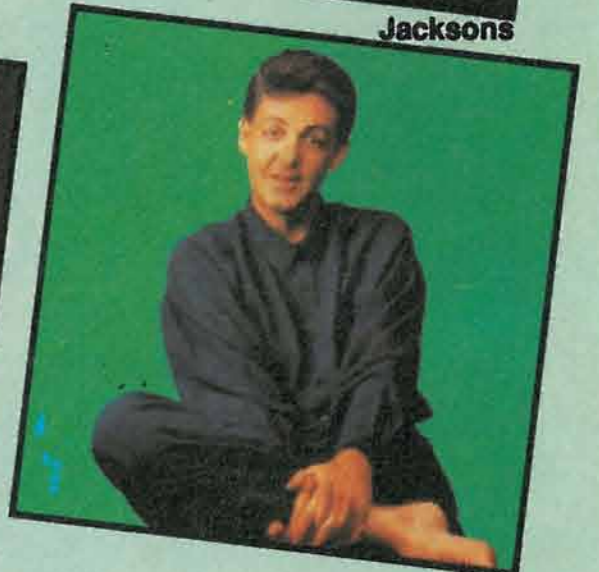
Living In A Box



Neneh Cherry



Sanne Salomonsen



Paul McCartney



Også på
COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

Læs her hvorfor du skal vælge Club Top 16:

- * Kun originalindspilninger
- * Udvalgt direkte fra danske og internationale hitlister
- * Kun de største hits
- * 16 nye hits hveranden måned
- * Fuld returret
- * Mindre end 5 kr./ hit på LP/kassette
- * Mindre end 9 kr./ hit på CD

Udfyld og send
kuponen allerede idag.

Udvid din musiksamling med det bedste fra de danske og internationale hitlister direkte tilsendt dig hveranden måned.

16 TOPHITS for kun 4⁷⁵

-når du samtidig bestiller september/oktober-udgaven for kun 79,50 (CD 139,50)

JA, jeg vil gerne have tilsendt 16 Top Hits juli/august for kun 4,75 samt 16 Top Hits september/oktober for kun 79,50 (LP/kassette) resp. 139,50 (CD). Fremover modtager jeg hver anden måned en ny samling aktuelle tophits. Ønsker jeg ikke at beholde den, har jeg 10 dages returret. Jeg betaler returporto. Jeg betaler kun de plader/bånd/CD, som jeg beholder (kr. 79,50 pr. stk. for LP/kassette/kr. 139,50 for CD + forsendelsesomkostninger p.t. kr. 18,75). Jeg kan til enhver tid opsige mit medlemskab.

Jeg ønsker mine indspilninger på: LP MC CD

BRUG BLOKBOGSTAVER

153M

Navn:		Fødselsår:	
Adresse:			
Postnr.:	By:	Tlf.nr.:	
Underskrift (Hvis under 18 år værges underskrift):			

BREV

55

Sendes
ufrankeret

Modtageren
betaler porto



Meterbuen 6-12
2740 Skovlunde

SOMMERENS HEDE PREVIEWES

ELECTRONIC ARTS

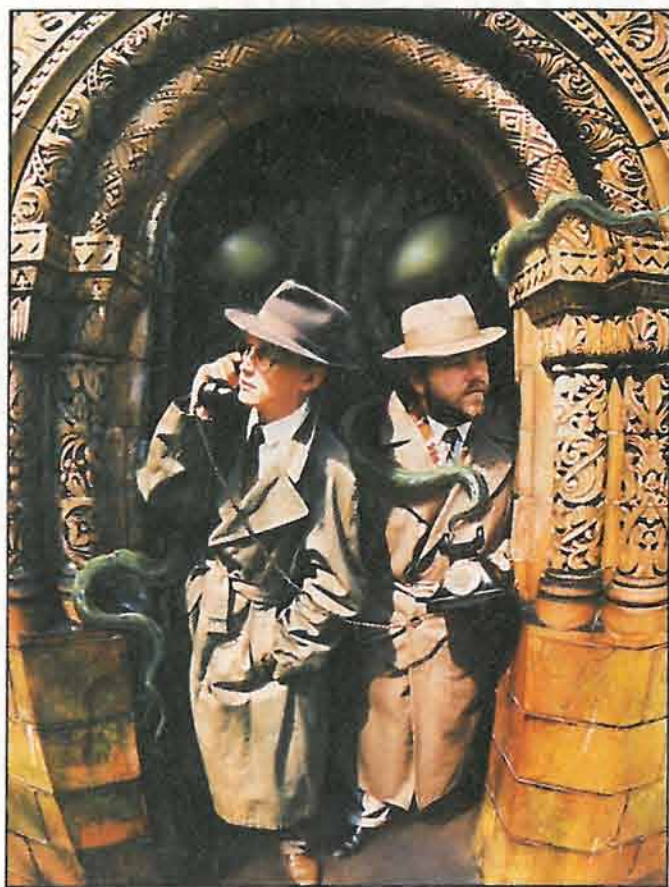
I begyndelsen af september ser spillet *The Hound of Shadow*, lavet af Eldritch Games, dagens lys.

The Hound of Shadow er et rollespil, med det overnaturlige som hovedtema. Spillet foregår i 1920'erne, og Eldritch Games har brugt flere måneder på at sikre sig, at spillet er historisk korrekt.

Hele spillet bliver lavet på et nyt programmeringssystem kaldet "Timeline", og det er så effektivt, at du i *Hound of Shadow* kan vælge mellem seks forskellige typer karakterer, med et valg på over 50 forskellige evner!

The Hound of Shadow ser ud til at blive et af de mest omfattende rollespil nogensinde, og derfor var det ikke muligt for Electronic Arts at lave 8-bit versioner af spillet.

The Hound of Shadow kommer til Amiga, Atari ST samt PC



Chris Elliott og Richard Edwards - tilsammen Eldritch Games.

+kompatible.

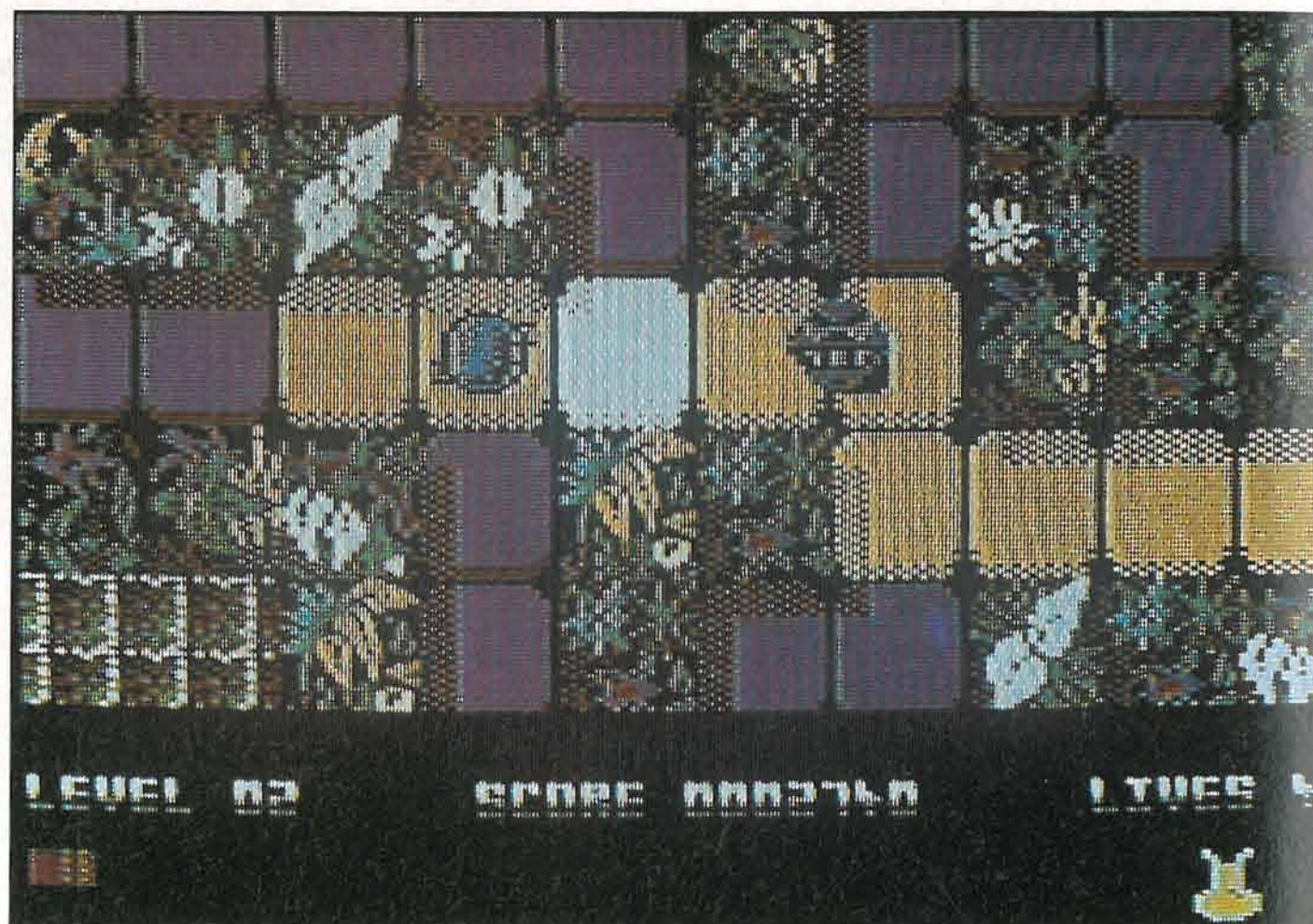
Electronic Arts er netop nu ved at færdiggøre Atari ST samt PC versionerne af *Ferrari Formula One*. Det skulle dukke op sidst i august.

HEWSON

Mazemania er titlen på et spil fra Hewson, som skulle være lige på trapperne. Du spiller rollen som Flippo (!) som skal gå rundt i en labyrint. Hver gang man går over en af de fliser, gulvet består af, bliver flisen vendt om. Der er

selvfølgelig også en hel masse fjender som skal undgås, og så er der ikke mere!

Mazemania kommer til alle 8-bit maskiner samt Atari ST og Amiga.



C64 - Mazemania på vej frem!

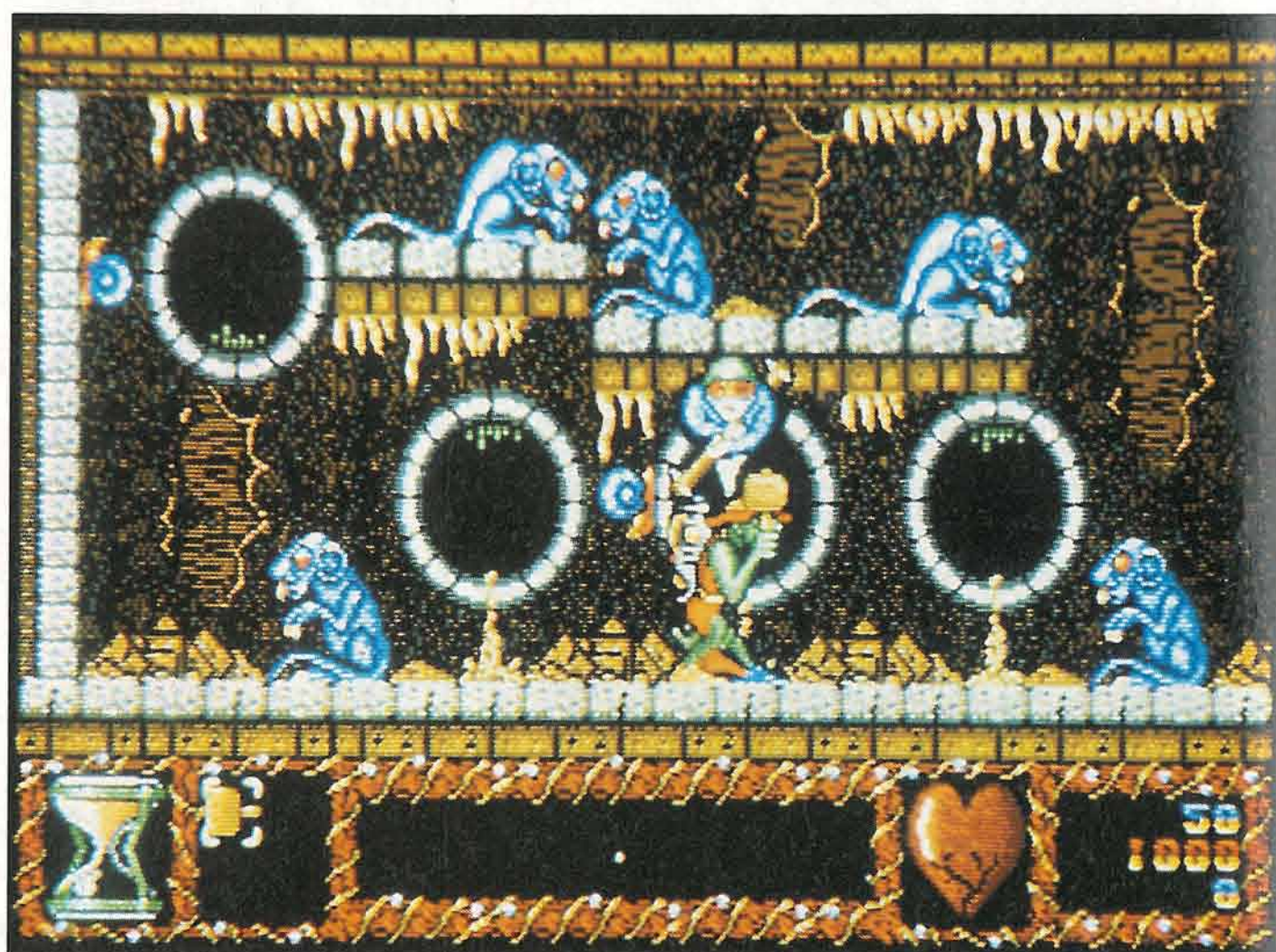
MICROPROSE

Vi omtalte kort dette firma i sidste nummer, og nu har vi fået fat i flere, eksakte oplysninger. Quartz bliver et lodret scrollende skyd-dem-ned spil, med særdeles god grafik. Der er

tilsyneladende ikke mere i spillet end at skyde alting, men det kan også nemt være underholdende! *Verminator* er den absolut mest spændende titel fra Microprose. I *Verminator* skal du nemlig



ST - Quartz med den flotte grafik!



AMIGA - Verminator går i kamp mod insekterne.

indtage rollen som en insektjager.

Insektjageren er i spillet udformet som en tre-benet mand, og ikke nok med det; han er helt grøn! Anyway, du skal bekæmpe alle

insekterne i et 250 skærmestort træ. Grafik og lyd bliver i topklasse, og selve spillet lyder også meget interessant.

Begge titler kommer til Atari ST og Amiga

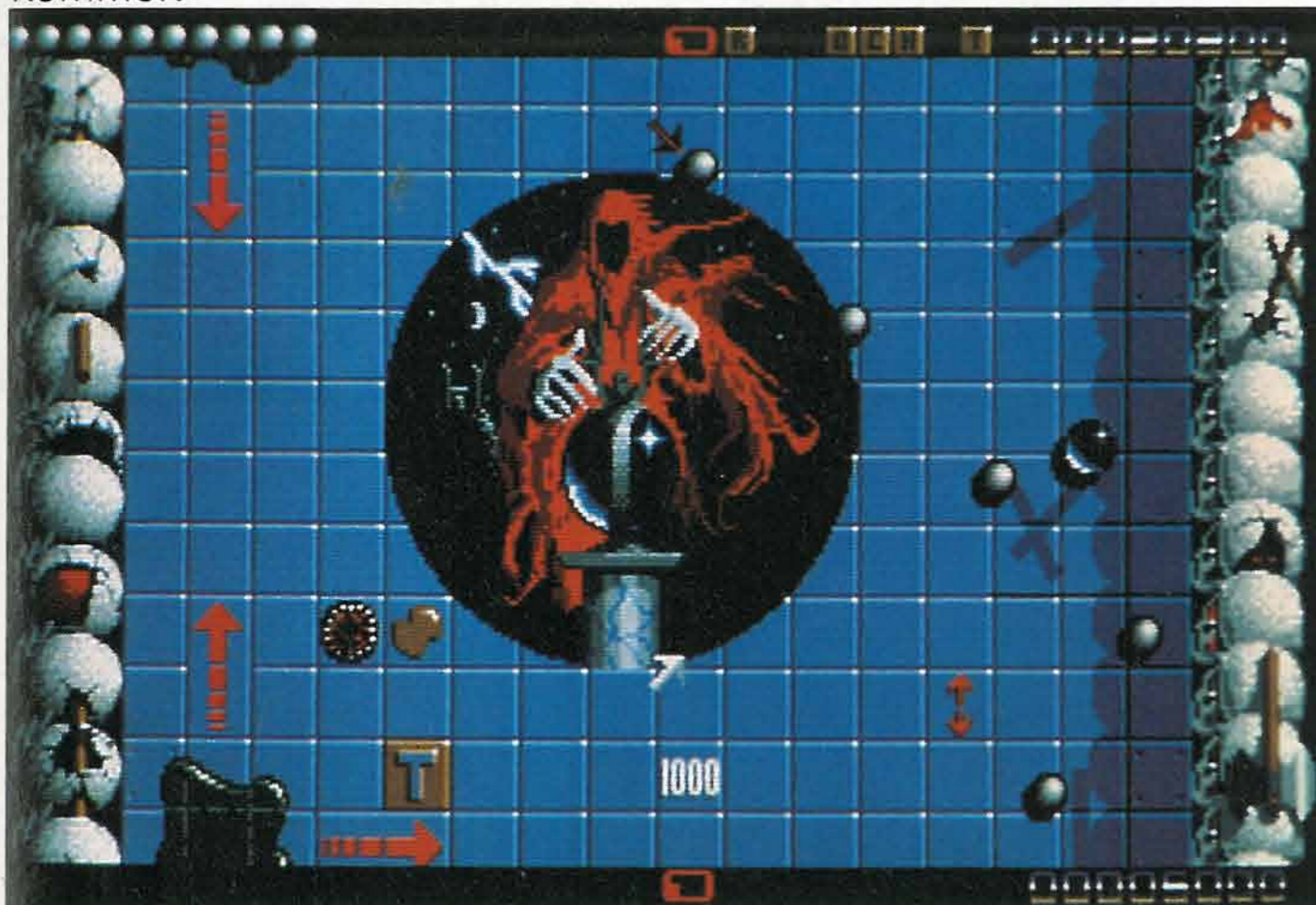
PSYGNOSIS

Vi kunne i sidste nummer fortælle om spillet *Beast*, som snart kommer ud gennem Psygnosis. Det er dog ikke den eneste nyhed, der ligger og venter.

Efter udelukkende at have lavet spil til Atari ST og Amiga, går Psygnosis nu ind på både 8-bit og PC markedet. det sker med en række af deres bedste titler gennem tiderne, bl.a. *Captain Fizz Meets The Blastertrons* og *Ballistix*, der kommer til både PC og Commodore 64.

Vi vender tilbage med tests af spillene efterhånden som de kommer.

Men nyhederne fra Psygnosis standser ikke ved 64 spillene. De har netop offentliggjort deres interesse i de nye konsoller, og begynder derfor at supportere dem i samarbejde med det amerikanske firma First Star Software Inc. First Star Software Inc. har lavet nogle af de bedste titler til både Sega og Nintendo, bl.a. *Spy vs. Spy* og *Boulderdash*. Der hvor Psygnosis kommer ind i billedet er ved Nintendo's nye Game Boy konsol, som vi har en artikel om i næste nummer.

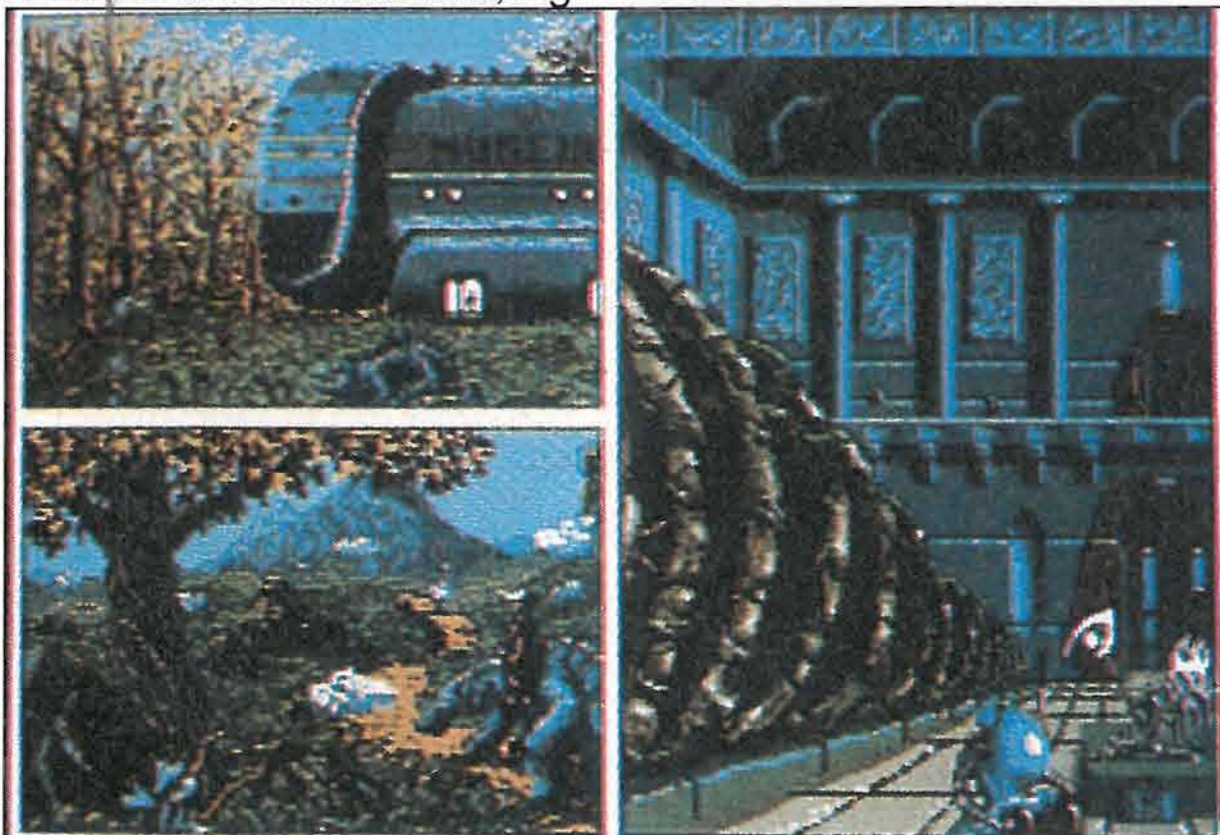


AMIGA - Hvis *Ballistix* bliver lige så flot på 64'eren, er der noget at se frem til!

UBI SOFT

Det er ikke ligefrem det helt store vi har set fra dette franske firma. *Night Raider* og *Puffys Saga* er, hvad det er blevet til indtil videre. Nu ser det imidlertid ud som om der er aktivitet dernede. *B.A.T.* bliver den næste titel, og

udfra skærbillederne ser det helt fantastisk ud! *B.A.T.* bliver en god blanding af adventure og almindelig action. *B.A.T.* kommer til Atari ST og Amiga



ST - *B.A.T.* flytter virkelig nogle brikker hvad angår grafik!

ACCOLADE

Selvsamme firma som vi skrev en artikel om i sidste nummer, har nu offentliggjort deres næste titel. Navnet er *Steel Thunder* og typen er en Tank Simulator. Accolade skriver at lige netop denne type tank er den mest ødelæggende i hele verden. Hvor de så vil hen med det, vides ikke på nuværende tidspunkt, men vi

vender tilbage med en test senere.

Der kommer i øvrigt snart en C64-version af *Jack Nicklaus* accessory disk til deres golfspil, som underligt nok også hedder *Jack Nicklaus* golf.

Begge de ovenstående titler er til PC og C-64.

SILMARILS

Et rimeligt ukendt fransk software-hus. Den eneste titel de endnu har fået ud er *Manhattan Dealers*, som mildest talt var elendig!

Nu kommer der tre andre titler fra deres side, nemlig *Windsurf*, *Willy* og *Maya*.

I *Windsurf* spiller du forbløffende nok rollen som en vindsurfer, som skal deltage i forskellige race's.

Willy ser meget spændende ud. Du skal her indtage rollen som en ung gut, som godt kan lide at

køre i jeep. Spillet ser ud til at blive et spil af samme opbygning som *Lombard RAC Rally*. Stay tuned.

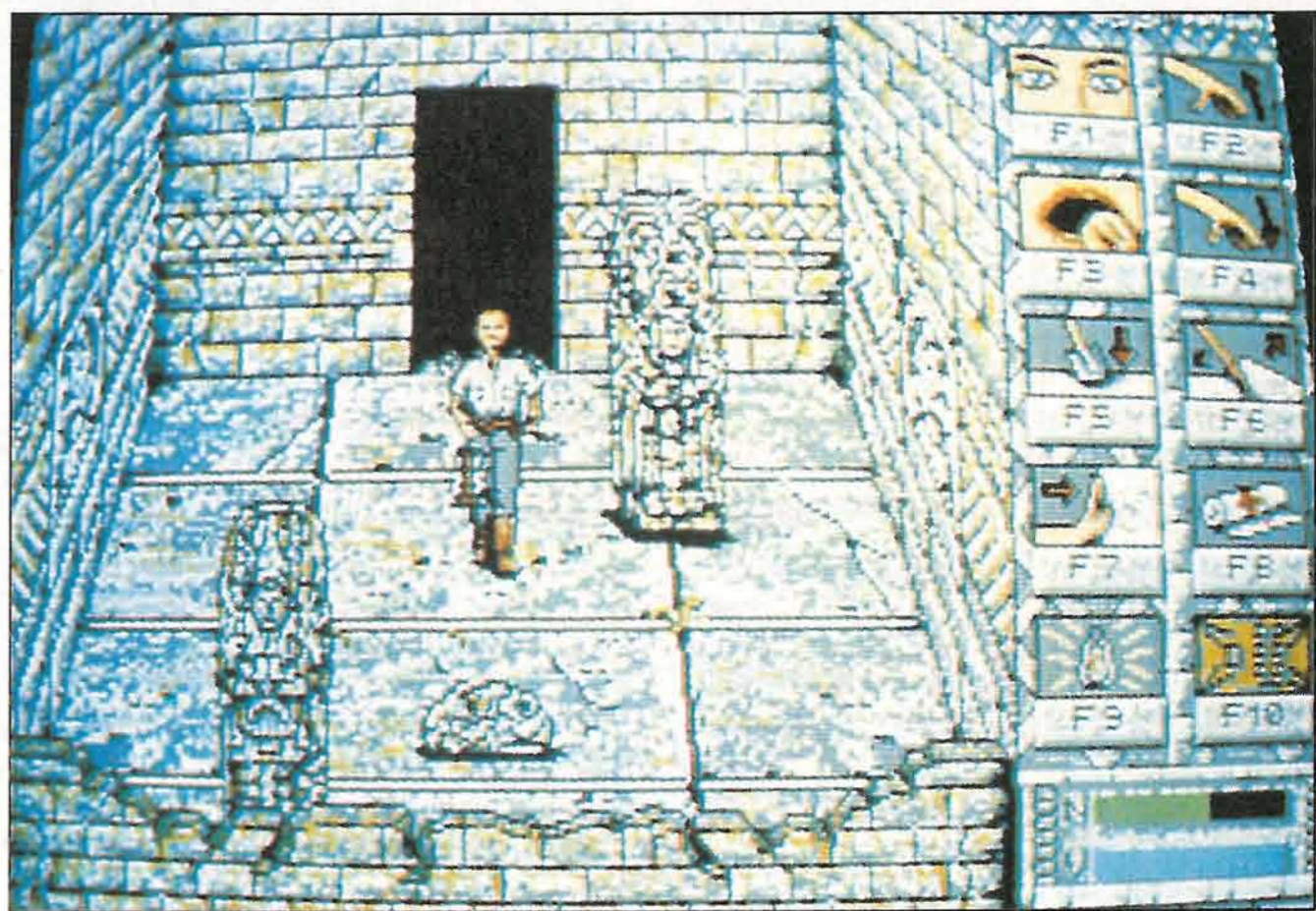
Maya er et flot, stort arcade-adventure, hvor du indtager rollen som en Indiana Jones lignende helt, på eventyr i det berygtede tempel *Maya*.

Grafikken ser helt suveræn ud, og det kan endda være, at selve spillet også bliver godt!

De tre ovenstående spil kommer til Amiga, Atari ST samt PC.



ST - Part man, part machine. Nå nej, billedet her er fra *Willy*!



ST - På eventyr i templet *Maya*

DOMARK

Det er næsten ene arcade-lisenser der præger Domarks udgivelser det næste stykke tid. Vi har set Vindicators, som er det første skud på stammen i deres aftale med Tengen arcade-maskiner.

De næste titler bliver Xybots, A.P.B., Dragon Spirit, Final Lab, Toobin, og Hard Drivin.

Vi begynder med den absolut stærkeste titel: Hard Drivin. Der er her tale om et bilspil, men ikke lige som alle de andre. Hard Drivin er et af de mest realistiske bilspil, hvad angår selve kontrollen af bilen. At der så er loops på vejen bliver vi nødt til at se i gennem øjnene med; man kan jo ikke få det hele!

Dragon Spirit er et skydespil ala R-Type - blot betydeligt bedre!

Vi skal dog ikke forvente at se Dragon Spirit lige med det første. Toobin er en slags Out Run med baderinge (!). Du skal i Toobin finde frem til et "beach-party", men der er beklageligvis en masse forhindringer i vandet.

A.P.B. og Final Lab kommer først om meget lang tid, så vi vender tilbage til dem når og hvis de kommer.

Xybots bliver testet i næste nummer.



Domarks ledere (de to til venstre) sammen med chefen for Tengen. I baggrunden ses arcade-maskinen Toobin, om Domark også vil konvertere.



ARCADE - Hard Drivin. Det bedste bilspil nogensinde!

MEDIAGENIC

Hvis du har problemer med nogle af Activisions titler, er der blevet åbnet en "Hot Line News", hvor du kan ringe og stille spørgsmål til deres spil. Nummeret er 00944 - 734 310003. Suzuki RM250 Motorcross er lavet af det amerikanske firma, Gamestar, og som titlen så tydeligt fastslår, er der tale om et motorcykel-spil.

Der kommer masser af valgmuligheder, og spillet i sin helhed tegner til at blive noget ud over det sædvanlige. Kommer til PC i disse dage.

De fleste Commodore 64 ejere husker vel spillet "Hunters Moon" udgivet gennem Thalamus Software. Programmøren bag Hunters Moon, Martin Walker, udgiver snart sin anden titel, hvilket er spillet Citadel.

Citadel byder både på action og strategi, og alt dette kommer til at ske i en underjordisk verden.

Der er 128 skærme fyldt op med suveræn grafik, men spillet er desværre i første omgang kun til Commodore 64. Activision har også købt rettighederne til endnu en arcade-maskine. Vi så hvor-

dan det gik med Afterburner, som var komplet umulig at konvertere, og denne maskine, med navnet Galaxy Force, er om muligt endnu større end Afterburner!



ARCADE - Galaxy Force. Er der noget at sige til, at maskinen ikke kan ligges ned på en hjemmecomputer?

PALACE SOFTWARE

Husker du spillet Bio Challenge? De samme programmører er netop ved at færdiggøre deres næste titel, Castle Warrior.

I Castle Warrior har en eller anden ond troldmand forgiftet din far, og du skal derfor finde modgiften til ham. Modgiften kan desværre ikke købes på apoteket, så du bliver nødt til at kæmpe dig gennem et stort hule-system - beboet af frygtindgydende monstre af forskellig karakter. Castle Warrior kommer kun til Amiga og Atari ST, for spillet er så stort at det ville være umuligt at ligge det ned på en 64'er. Amiga versionen af Barbarian II skulle også komme om meget kort tid.

NU er den her!!! Photon Paint 2.0

Photon Paint 2.0 er en ny dimension i tegning på Amiga. Indeholder alle de standardfunktioner man finder i andre programmer, og så selvfølgelig en række unikke Photon Paint funktioner såsom:

- Avancerede brush operationer som Twist, adjustable transparency tilt, resize, flip, rotatate, bend og mange mange flere.
- Lys med definerbar kildeplacering og intensitet.
- Forskellige fill typer som blandt andet flood og baggrunds fill
- Bland, adder og fjern farver samt fuld dithering
- Surface mapping; fyld 3D-objekter såsom cones, speres, cubes og frihånds-tegninger med din egen grafik eller digitaliserede billeder.

1.195,-
incl.moms.



Nye features i Photon Paint 2.0:

- Contour mapping; kræng en brush rundt om et 3D-landskab
- Skyggevirkning med justerbar størrelse og dybde
- Stræk dine brushes
- Multiple Page Swapping med en speciel animerings rutine
- Alternative tegne-kilder såsom rub-through, Pantograph og brush-mønstre
- Komplet sæt kolorerings features
- Air brush med definerbart spray område
- Fyld polygon og polygonal brush "klipper"
- Stencil feature der beskytter definerede områder
- Gradueret farve-spread
- Og så er Photon Paint 2.0 kompatibel med størstedelen af den tegne-hardware der findes på markedet.

Opdatering!!!

Har du den første version af Photon Paint kan vi nu tilbyde dig en opdatering til

en meget favorabel pris. Send os en check på 695,- og vedlæg din originaldiskette,

og du vil få den nye Photon Paint 2.0 ind af døren i løbet af 1 uge.

Klip

Klip

Ja tak, jeg vil gerne have følgende tilsendt fra nærmeste forhandler:

- stk. Photon Paint 2.0
- stk. Photon Paint 2.0 update og har vedlagt mine originaldisketter
- Brochuremateriale på Photon Paint 2.0

Firmanavn: _____
 Navn: _____
 Adresse: _____
 Postnr./by: _____
 Telefon.: _____
 Computertype: _____
 Interesseområde: _____

REBEKKEVEJ 41, DK-2900 HELLERUP, TELEFON. 31 611 633, TELEFAX. 31 61 09 95

**STAR
LITE
SOFTWARE**

Alle priser er incl. 22% moms.
Varer bestilt på kortet sendes pr. efterkrav.

CONTACT

Privat-annoncer

GP's "CONTACT!" er mødestedet for alle landets computer-freaks. Vil du købe, sælge eller bytte,- tilbyder eller søger du hjælp, har du startet en ny klub eller lignende? Så udfyld kuponen bag i bladet. Vi betaler porto!

BYTTES:

Amiga Public domain software byttes. Alt har interesse. f.eks. Fred Fish, panorama, docs manualer, download o.s.v skriv til: Andreas Damgaard, Sol-draget 34, 3460 Birkerød

Demo's, spil og andre programmer som kan fætte interesse. Også gerne maskinkode-tips, som jeg kan ha nytte av. Tlf. 034-50621. Ronney A. Andersen, Sandefjord, Norge

KØBES:

Amiga 500 (indb. disk.st.), mus, joystick og gerne software. Max. 2.500 kr. Tlf. 74743646

SÆLGES:

Mangler du et vildt skyde-spil, så kontakt Mads på tlf. 42 139477

C64 m. 1541 diskdrev 100% O.K EPYX-Fastload, støvhætter, CM8833 monitor-kabel, 60 disk, joystick Pris: 2.200,- Tlf. 45667403 Nicolai

På grund af computersalg ønsker jeg at sælge ORIGINALE Amstrad båndspil, bla. Tomahawk, Fighter Pilot, Turbo Esprit, Starion, Acrojet, Passengers of the wind. 50 kr. pr. stk. Peter 97 767081

Commodore 64, båndoptager, 2 joystick + 30 original spil pris: 1.300,- Tlf. 33 937404.

C-64 nye model m. resetknap + disk. station 1541-II + båndstation + 2 joystick m. autofire + ca. 20 bånd og over 150 disketter m. spil bl.a. Barbarian II, AD+D Pool of Radiance, SINBAD, Test Drive. Pris kr. 3.950,- Tlf. 53 628595

Til C64 på bånd
The price (kr. 20,-) Gogo the ghost (kr. 20,-) Chimera (Kr.20,-)
Mermaid Madness (kr. 20,-) Booty (kr. 20,-) Gauntlet II (Kr. 20,-) LED Storm (kr. 150,-) Tlf. 54856089

3 originale spil til C64'eren Western games og Freedy på bånd og Druid på disk. Alle til 99 kr. stk. Tlf. 65958903

TEC-1040 bredvalset typehjulsprinter med RS232 interface, fuld automatisk arkføder, 40cps, lydisoleret boks, 4 ekstra farvebånd, diablo protocol. pris: 2.500 kr. Tlf. 74552513

2 stk. Tandberg TDV 2215 terminaler, RS232 til host/modem, VII til evt. printer, 4-delt tastatur, 15" refleksfri monitor, kan kobles på modem eller f.eks. PC som ekstra arbejdsstation. Pris: 1.500 kr. Tlf. 74552513

Amstrad CPC utilities: 4 avancerede grafiske screendumps, textdump, printer-buffer (soft), ekstra grafikkommandoer. Kan køre samtidig med andre prg. 120 kr. på disc (42 Kb manual). Tlf. 74552513

Amstrad CPC disc/tape-kopiprogram: Endeløse filer, multikopiering, redigering i filer og headers, headerless filer, og meget mere...90 kr. på disc incl. manual. Tlf. 74552513, Bjarne Vestergaard.

Commodore Datasette m. Azimuth tonehovedjusterings kass. Winter Games og en masse andet. Spil pris 200 kr. Tlf. 53877219

Spil: Omega Race på kapsel med spillevejledning kr. 50,- Tlf. 97952532

Commodore 64 med 1 mdr. garanti 995,- Comal 80 med instruktionsbog 390,- Diskettestation 1200,- Fastload (EPYX) 150,- Båndoptager helt ny 249,- Michael Mønster, Jægerspris. Tlf. 42332795

Carrier Commando Action/strategi spil til Amiga kr. 200,- Wasteland roll play game til Commodore 64 på disk kr. 150,- Amiga Tips og Tricks på dansk kr. 175,- Amiga C for begyndere på dansk kr. 175,- Tlf. 74424741 henv. Lasse

Sega Master System med lyspistol og 9 spil Salgspris: 2.000 kr. Tlf. 62226615

INFO:

Alle Amiga Freaks nær Esbjerg se her. Vil i være med til at danne en klub. Tlf. 75137477

Vi har lige startet en Commodore 64/128 og Amiga Klub, vi mangler medlemmer. og det koster 30 kr. pr. halvår og der udkommer klubblad 11 gange årligt. Skriv og få nærmere oplysninger til: Brian Uhlmann, Spireavej 11, 6430 Nordborg eller Keld Hedegaard, Egevej 88 2.mf., Havnbjerg, 6430 Nordborg

Hvordan kommer man til "TILVERTON" i Hillsfar? Please help us! Tlf. 53432075

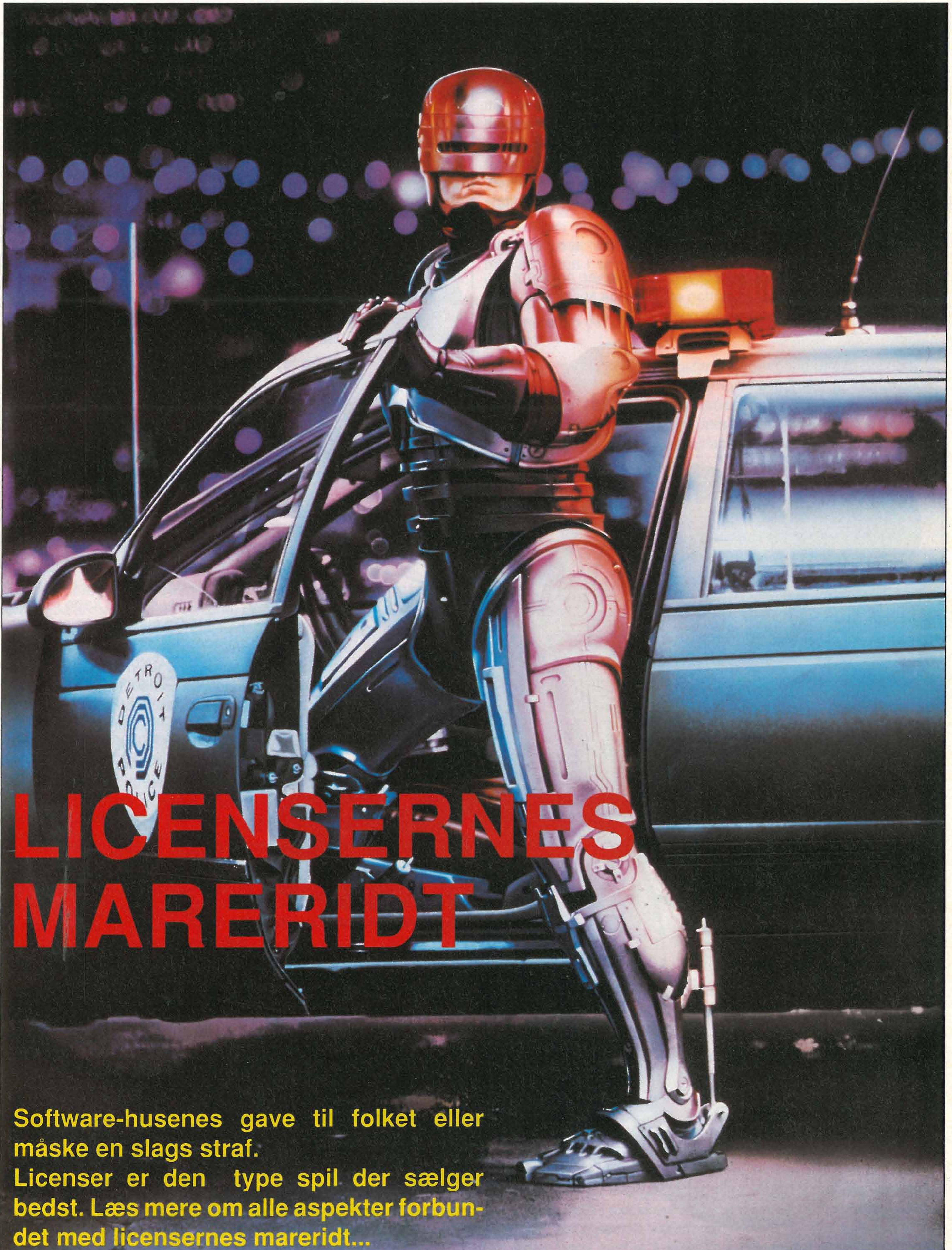
Hvordan kan man fange pingvinen i Batman, til C64 og hvad skal man bruge trompeten, granaten og daggerten til? Hvis DU ved det så ring på Tlf. 42334503

Jeg har et lidt pinligt problem. Jeg kan ikke komme ind på W.C'et i Last Ninja II. Hvis du kan, så ring på Tlf. 86987680

VIGTIGT!

vi gør opmærksom på, at det i henhold til gældende lov om ophavsret IKKE er tilladt at videredistribuere piratkopieret software. Overtrædes denne lov, risikerer man man at blive genstand for retsforfølgelse.

Redaktionen påtager sig intet ansvar for indholdet af annoncer indrykket i denne spalte.



LICENSERNE MARERIDT

Software-husenes gave til folket eller måske en slags straf. Licenser er den type spil der sælger bedst. Læs mere om alle aspekter forbundet med licensernes mareridt...

Licenser er svært både for software-husene og køberne. Der kommer hvert år et hav af nye film, arcademaskiner og hvad software-husene ellers kan finde på at lave om til computerspil.

Hvis software-huset køber rettighederne til en film eller en arcade-maskine, som flopper, mister softwarehuset en mindre formue.

Brugeren har det svært fordi mange af softwarehusene ikke gør et ordentlig stykke arbejde ud af spillene; de ved at spillene sælger godt uanset kvaliteten.

Der er tilsyneladende ingen der har gavn af licenser; softwarehusene betaler mange penge for at få lov til at lave spillet, og brugeren risikere meget nemt at komme hjem med et spil af elendig kvalitet.

Hvem startede dog dette rotteræs?

I BEGYNDELSEN

I starten af firserne var der ingen copyright problemer, og derfor var der ingen som sagde noget til at man efterlignede spillemaskiner - som var fåtallige på daværende tidspunkt - eller film.

Filmselskaberne tog ikke computerfirmaerne seriøst. Der var alt for få penge i spilbranchen til at der var nogen der gad bekymre sig om loftkammer-programmørerne.

Den første officielle licens kom helt tilbage i 1984 hvor et lille softwarehus ved navn Activision opkøbte rettighederne til en af de absolut hotteste film dengang - Ghostbusters.

Hvor meget der blev betalt for rettighederne vides ikke, men det har givetvis været rimelig billigt - igen i lyset af filmbranchens ligegyldighed. Ghostbusters blev en kolosal succes og der blev solgt over 250.000 eksemplarer - flere end selv megahittet Elite fra Firebird/ Superior Software.

At sige at Ghostbusters er et godt spil vil være en løgn; der bliver budt på ensformighed og uigennemtænkt gameplay - en stil Activision stadigvæk holder gående!

Activision opkøbte dog ikke kun rettighederne til Ghostbusters. De sikrede sig samtidigt rettighederne til efterfølgende Ghostbusters film, hvis der ellers måtte komme nogle. Det har senere vist sig at

være en god handel for Activision. De lancerede for ikke ret lang tid siden spillet "Real Ghostbusters", som er af nogenlunde samme kvalitet som deres første Ghostbusters: Elendig.

Der kommer også snart en "Ghostbusters II" film, så mon ikke Activision også laver et spil ud af den (år nej!).

For at komme tilbage til starten af licensalderen. Der var selvsagt mange firmaer som opdagede Activisions succes, hvorpå de selv gav sig til at købe rettigheder. De mest kendte af "licensspecialisterne" er vel nok Ocean og U.S. Gold, som begge hører til blandt giganterne i dag.

Ocean købte, næsten samtidig med Activisions Ghostbusters, licens rettighederne til Hunchback - eller "Klokkeren fra Notre Dame" som vi danskere kalder ham.

Firmaet Domark kom også med på vognen, men i mere moderat omfang i starten.

Til at begynde med var det kun de absolut bedste film -og arcade-titler der blev lavet om til spil. Og med de bedste mener jeg salgsmæssigt og ikke nødvendigvis kvalitetsmæssigt. Det stod hurtigt klart at arcade-konverteringer solgte bedre end film-konverteringer. Det skiftede dog ret drastisk i julemåneden 1988, hvor spillet Robocop kom på markedet.

Robocop slog Oceans top-konvertering, Operation Wolf, af toppen på gallups hitliste, og Robocop forblev på førstepladsen i hele 18 uger, hvilket er ikke så lidt af en rekord.

Så er vi fremme ved 1989, og hvordan ser det ud nu?





AMIGA-selv Spielbergs "JAWS" er lavet på spil

DE STORE OG DE STØRRE

Det jeg her er inde på er ikke regninger, men i stedet firmaer og titler. Licenser udviklede sig til big business; i dag står licensaftalerne for mere end 3 milliarder kroner om året. Og det er blot for de engelske softwarehuse alene!

De få firmaer, der havde held med sig i licens-ræset, blev selvsagt større og større. I dag står Ocean og U.S. Gold for en betydelig del af spil-markedet.

Det kræver desværre mere end blot at købe en titel: Der skal være programmører til at lave hjemme-versionen og der skal bruges en formue på at markedsføre spillene. Derfor er det de samme firmaer, som går igen når der købes rettigheder. Der er ingen nye firmaer som har råd til at betale for hverken selve rettighederne og endnu mindre de svimlende beløb der bruges for at markedsføre dem.

Når vi taler om giganterne indenfor licens-branchen kommer Domark også med. Det virker måske overraskende; det er ikke et firma man normalt hører ret meget til, men de titler de har lanceret - bl.a. fire James Bond spil samt Spitting Image - har indtjent enorme beløb. Og med Domarks aftale med Tengen - et firma som laver spillemaskiner - er der virkelig kommet gang i produktionen. De er endda begyndt at lave spillene i en ordentlig kvalitet - se bare på Xybots.

DØDELIG MARKEDSFØRING

En helsides annonce i et engelsk computerblad koster omkring 1000£ - ca. 12.500 kroner.

Markedsføring er en meget vigtig del når vi snakker om licenser. Når et softwarehus betaler op mod 100.000 pund - 1,25 million danske kroner - for en titel, bliver softwarehuset nødt til at sikre sig, at spillet bliver set af computerfolket.

Firmaer som Ocean og U.S. Gold bruger gerne yderligere 100.000 pund på annoncering, hvis det har været en dyr titel, som tilfældet har været med bl.a. Operation Wolf og Afterburner.

Når opkøb af rettigheder, programmering og markedsføring er betalt, er der mange penge ude at svømme. Der kan nemt være tale om over 2 millioner kroner, som skal tjenes hjem på en måneds tid; efter den tid er spillet blevet gammelt og der er kommet nye licens-spil til. Meget risikabel affære!

Det lykkedes gerne for softwarehusene at tjene pengene ind, utrolig nok.

Det skyldes først og fremmest at der er mange såkaldte impuls-købere: Folk som ser et spil, der bærer samme navn som ens favorit film eller spillemaskine, hvorpå vedkommende uanfægtet køber spillet. Derfor sælger spil altid bedst på den første uge det er fremme på hylderne; der er noget nyt at se på, og derfor er der folk der køber. Der er også en meget stor del, som køber spillene efter at have

set annoncer for det. Alle annoncer ser flotte ud, og der bliver normalt lovet betydelig mere end spillet kan holde i annonceteksten. Det får mange til at tro, at der er tale om et suverænt spil, hvilket desværre ikke altid er tilfældet.

Softwarehusene kan dog også være heldige i deres pris-drøftelser med filmbranchen; Domark gav "kun" 20.000£ - 260.000 kroner - for rettighederne til samtlige James Bond film, og i den anden ende har vi U.S. Gold som - ifølge rygter - betalte 250.000£ for rettighederne til Out Run. 250.000£ er lig ca. 3,3 millioner kroner!

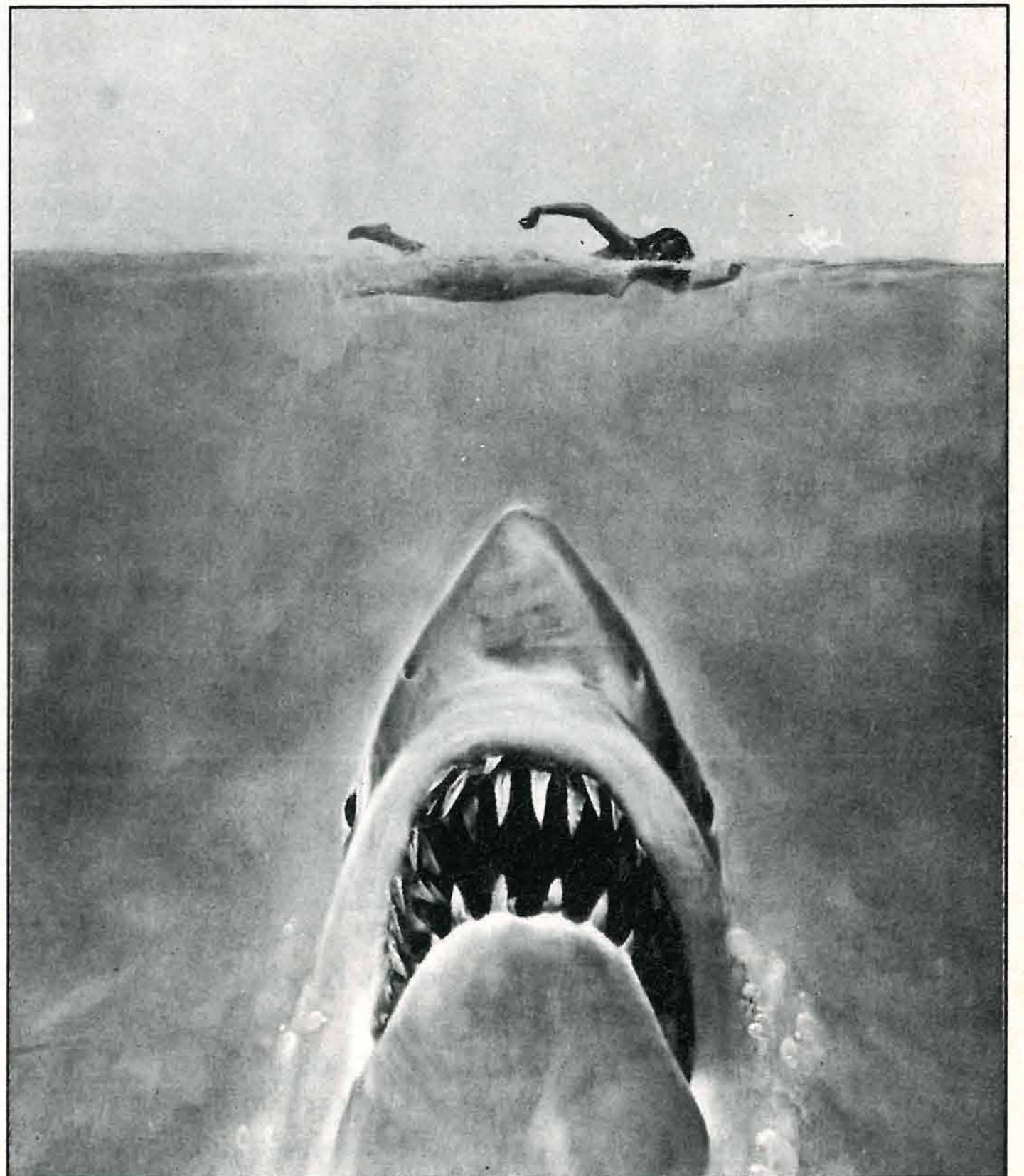
HVAD KAN KONVERTERES?

Der kommer en stadig voksende opfindsomhed i ting der kan konverteres til computer. Det letteste er at konvertere arcade-maskiner - dels fordi softwarehuset ikke behøves at tænke på spillets handling; den har de i forvejen. Dels fordi arcade-rettighederne kommer i en samlet pakke. Når du har købt rettighederne, er der ikke andre du skal betale. Det er ikke altid tilfældet med film og tegneserier. Læs mere om det senere.

FILM

Det startede jo med Ghostbusters; en dengang utrolig populær film med Dan Ackroyd og Bill Murray i hovedrollerne. Hunchback var ligeledes taget fra filmens verden.

Den mest kendte film-licens til dato er uden tvivl Oceans Robocop som tilbragte 18 uger på førstepladsen i de engelske hitlister.



Sådan ser coveret ud til "JAWS". Spillet er et dårligt action spil

Robocop rygtedes at være en særdeles dyr licens. Ikke så underligt taget filmens succes i betragtning. Indspilningen af Robocop del 2 er også begyndt - igen med Peter Weller i hovedrollen - og mon ikke Ocean også snupper rettighederne til den?

Domark var ikke lige så heldige med deres første James Bond spil, A View to a Kill, som Ocean var med Robocop.

Domark ville gerne have titelmelodien fra filmen - lavet af Duran Duran - omme på B-siden af det bånd, spillet lå på. Det var også helt i orden indtil i sidste øjeblik hvor Duran Durans pladeselskab forlangte 10% af spillets indtjening!

Det, kombineret med at A View To a Kill var det dårligste spil

nogensinde, betød at Domark led nogle enorme tab i forbindelse med spillet. Det rygtedes faktisk at Domark var ved at gå fallit på grund af det spil.

Ocean har også haft problemer med deres Batman licens. På coveret af Batman spillet er der et billede af Batman som slår The Penguin på hovedet. Intet galt i det, men DC Comics - indehaveren af rettighederne til Batman - mente at Batman's ører var for lange og for spidse! Der kom dog ingen retsag ud af det.

Apropos Ocean, så var det også dem som i sin tid lancerede "The Never Ending Story" spillet, bygget over en eventyrfilm (som forresten er god).

Da de fik rettighederne til Never Ending Story var de stadig meget uerfarne med den slags ting, og spillet endte som et flop.



© 1989 by Lucasfilm Ltd.

Årsagen til at spillet blev et flop var først og fremmest, at Ocean valgte at lave spillet som et adventure, hvilket i sig selv giver en meget lille målgruppe. Også selvom det var et ganske udmærket eventyr.

En anden meget betydelig fejl var, at spillet udkom lang tid efter filmen på grund af problemer med, hvem der skulle lave spillet. Det problem ser også ud til at have ramt Activision (Mediagenic) med deres dyrebare "Die Hard" licens. Die Hard er en meget succesfuld action-film med Bruce Willis (De Heldige Helte) i hovedrollen.

Spillet blev omtalt under sidste års PC-Show (September måned), hvilket var lige før filmen kom i de danske biografteatre. Spillet er endnu ikke færdiggjort, og der er ingen der har hørt noget nyt om spillet siden PC-Showet.

Spillet bliver i øvrigt IKKE lavet af danskere, som et andet dansk computerblad påstod!

Ocean har også en filmrettighed til at ligge, som bliver ældre og ældre. Filmen "The Untouchables" - med bl.a. Sean Connery - havde biografpremiere sidste år, men der er endnu ingen spil. Spillet kommer dog op mod jul, men spørgsmålet er hvorvidt det vil sælge nu hvor det er en så gammel titel.

Et sidste problem med film-licenser er, at der tit er mange folk om at dele filmrettighederne. Der er en der har lavet filmplakaten; han har ofte rettighederne til billedet. I tilfældet James Bond er der en person, som har rettighederne til 007 logoet, hvor syvtallet er udformet som en pistol. Der er også en gang imellem specielle rettigheder på hovedpersonen i filmene.

Det kunne f.eks. være Harrison Ford, som skal godkende at et softwarehus bruger ham inde i Indiana Jones spillet, eller lignende tilfælde.

Beyond Software - som senere blev købt af Telecomsoft, som igen blev opkøbt af Microprose - købte rettigheder til Star Trek for mere end 50.000£ - 650.000 kroner - og da de var færdige med spillet, hvilket tog meget lang tid, skulle det godkendes af Simon &



(venstre) Harrison Ford som Indiana Jones. (Ovenfor) Harrison Ford som pixels.

Schuster - folkene med filmrettighederne.

Det viste sig så at der skulle købes sær-rettigheder til samtlige personer som var i filmen. Der skulle også købes specielle rettigheder til rumskibet Enterprise, ja selv det tøj de havde på i filmen skulle der købes sær-rettigheder til!

Der var lignende problemer med Beyond's Superman licens, U.S. Gold's Roadrunner og Melbourne House's Judge Dredd.

De store film-licenser netop nu er Licence To Kill - den nye smålat-terlige James Bond film, Indiana Jones and the Last Crusade - den sidste Indiana Jones film og sidst men ikke mindst Batman - den nye film vel at mærke.

Både Indiana Jones og Batman har uden tvivl været nogle af de dyreste rettigheder nogensinde, men der er ingen tvivl om at pengene bliver tjent ind igen!

FILM OG CENCUR

Som bekendt er det ikke alle film, som er lige fredelige. Og det er tilmed tit de mere uhyggelige/ ulækre film som har publikumets interesse. Fredag den 13. og Nightmare on Elmstreet - begge næsten kult-agtige gysere/ skrækfilm har indtjent enorme beløb på lærredet, og de er derfor også købt af softwarehuse.

Fredag d. 13. blev købt af Elite, som lavede et simpelt arcade-adventure ud af det, og rettighederne til Nightmare on Elmstreet er fornylig blevet købt af U.S. Gold. Nightmare on Elmstreet er allerede ude i Japan og U.S.A. på Nintendo konsol.

Filmen Nightbreed, som endnu ikke har haft premiere er opkøbt af U.S. Gold, som hårdnakket påstår at Nightbreed ikke er en skrækfilm. Nightbreed er lavet af forfatteren Clive Barker, og hvis vi ser på hvad

han tidligere har lavet - bl.a. Hellraiser 1 og 2 - er det meget tvivlsomt U.S. Gold har ret i deres påstand!

Der var ikke noget skadeligt i Fredag d. 13. spillet - dels fordi spillet var elendigt lavet, dels fordi der ikke var noget gys i spillet.

De engelske censur-myndigheder er også blevet klar over muligheden for at lave usmagelige spil, og der er blevet grebet hårdt ind - bl.a. over spillene Jack the Ripper og Dracula, som begge blev bandlyst i England.

ARCADEMASKINER

Arcademaskiner har alle fordelene. Gameplayet er allerede lavet, det eneste der skal gøres er at lave et spil magen til.

Spillemaskiner er samlede pakker - der er ingen risiko for at man skal købe specielle rettigheder for personer, rumskibe eller andre uforudsete ting.

Der er som sædvanligt ingen roser uden torne. Der er to problemer med arcade-konverteringer.

Det første og mindste problem er Japans kultur. I de fleste spillemaskiner styrer du en nuttet figur, f.eks. i New Zealand Story er det en sød lille kiwi-fugl du skal styre.

Det er ikke alle software-huse som er glade for at lave nuttede spil. Det passer f.eks. ikke særlig godt ind i Oceans image, som helst laver mere 'seje' spil - i stil med Combat School, Rygar og Operation Wolf. Der er mange af konverteringerne som ændrer ved arcademaskinen. I Athena og fortsættelsen Psyko Soldier skal man styre en nuttet heltinde, men hun blev skiftet ud med en modelignende let-påklædt kvinde med et enormt brystmål!

Det andet og langt større problem er udviklingen indenfor spillemaskinerne. De tider hvor man kunne more sig med simple skydespil er overstået. Nu giver spillemaskinerne en oplevelse, og de bliver forbedret med en hastighed hjemmecomputerne slet ikke kan hamle op med. Spillemaskinerne inkluderer store kabiner, hvor sædet bevæger sig i takt med den genstand du styrer. Der er ikke så sjældent over 30.000 farver på skærmen samtidigt, og lyden er gerne i stereo. De nye maskiner, som Galaxy Force og Hard Drivin er umulige at lave på computer. Men softwarehusene prøver alligevel. De kan de også lige så godt, for beklageligvis er der mange som går ud og køber spillene alligevel. Både Domark og U.S. Gold har lavet store aftaler med arcademaskine firmaer. Domark indgik sidste år i en aftale med arcade-giganterne Tengen (se nyhedssektionen) og de første spil er kommet på markedet.

U.S. Gold har en multi-million aftale med japanske Capcom, som giver U.S. Gold et hav af titler. Der er allerede mange af dem ude - nogle gode, andre dårlige. Der er ingen tvivl om at det bliver sværere og sværere at lave arcade-konverteringer netop fordi maskinerne bliver mere og mere avancerede.

Ocean er det firma som bedst har formået at indrette sig efter forholdene. De har købt rettighederne til Chase HQ - et bilspil - og Operation Thunderbolt - fortsættelsen til Operation Wolf.

Begge de to titler kan konverteres med godt resultat, ligesom de gjorde med Operation Wolf.

Activision/Mediagenic prøver tilsyneladende at finde de mest umulige spil når de køber rettigheder. Fra Activision kommer spillene Powerdrift og Galaxy Force - de to mest avancerede maskiner i spillehalerne netop nu.

DE MERE BESYNDERLIGE

Der er firmaer som finder på nye ting at lave spil ud af. Melbourne House købte rettighederne til J.R.R. Tolkien's bøger, Hobbitten samt Ringenes herre. Det er der kommet fire spil ud af, alle af over-middel kvalitet. Titlerne er "The Hobbit", "Lord of the Rings", "Shadows of Mordor" og "War in Middle-Earth".

U.S. Gold købte for nyligt alle computer-rettighederne til Dungeons & Dragons, hvilket også inkluderer Advanced Dungeons & Dragons. Den aftale er der indtil videre kommet fire titler ud af: Pool of Radiance, Hillsfar, Heroes of the Lance og Curse of the Azure Bonds.

Der går rygter om at U.S. Gold betalte en million pund - 12,5 millioner kroner - for rettighederne, og det er nok ikke helt ved siden af.

Activision er indgået i en lignende aftale om rollespillet Warhammer, som minder meget om Dungeons & Dragons. Det har vi dog ikke set resultater af endnu.

Engelske TV-serier er også blevet ofre for licens-ræset. Senest Thunderbirds fra Grandlam. Postman Pat - en anden engelsk TV-serie - kommer også snart som computerspil.

Legetøj og tegneserier er også bladt de udvalgte. Battletech robotterne blev lavet om til spil. Nemesis the Warlock, Judge Dredd blot for at nævne nogle få, er alle ude som computerspil! Det næste bliver vel et spil om Lego eller en B&O-simulator. Hvem ved?



Tom Glancy's roman "Red Storm Rising" blev lavet om til spil af Micropose.

KONKLUSION

Software-huse vil blive ved med at konvertere alting så lang tid folk bliver med at købe konverteringer uden at læse anmeldelser først. For software-husene er det en ulempe at købe licenser, hvilket de også er parat til at indrømme. De kan spare mange penge ved ikke at skulle betale for rettigheder, men et licens-spil sælger gerne 10 gange så mange eksemplarer som et originalt spil. F.eks. solgte Top Gun spillet dobbelt så mange eksemplarer som The Last Ninja II. På de nye, større computere - Atari ST, PC og Amiga - kan det godt lade sig gøre at lave gode spil, hvilket mange af softwarehusene gudskelov har fundet ud af. Både Robocop, Xybots og Forgotten Worlds er særdeles gode spil, og hvis tendensen med at lave mere ud af titlerne fortsætter, kan licens-spil faktisk gøres til en positiv ting i stedet for en negativ, som det er nu.

Mange af software-husene vil givetvis gå over til at lave spil på konsoller for at undgå piratkopiering, så nu begynder følgerne af pirat-kopiering lige så stille at vise sig. Men hva'; Vi kan jo altid lave Games Preview om til et konsol-magasin!

nogensinde, betød at Domark led nogle enorme tab i forbindelse med spillet. Det rygtedes faktisk at Domark var ved at gå fallit på grund af det spil.

Ocean har også haft problemer med deres Batman licens. På coveret af Batman spillet er der et billede af Batman som slår The Penguin på hovedet. Intet galt i det, men DC Comics - indehaveren af rettighederne til Batman - mente at Batman's ører var for lange og for spidse! Der kom dog ingen retsag ud af det.

Apropos Ocean, så var det også dem som i sin tid lancerede "The Never Ending Story" spillet, bygget over en eventyrfilm (som forresten er god).

Da de fik rettighederne til Never Ending Story var de stadig meget uerfarne med den slags ting, og spillet endte som et flop.



© 1989 by Lucasfilm Ltd.

Årsagen til at spillet blev et flop var først og fremmest, at Ocean valgte at lave spillet som et adventure, hvilket i sig selv giver en meget lille målgruppe. Også selvom det var et ganske udmærket eventyr.

En anden meget betydelig fejl var, at spillet udkom lang tid efter filmen på grund af problemer med, hvem der skulle lave spillet. Det problem ser også ud til at have ramt Activision (Mediagenic) med deres dyrebare "Die Hard" licens. Die Hard er en meget succesfuld action-film med Bruce Willis (De Heldige Helte) i hovedrollen.

Spillet blev omtalt under sidste års PC-Show (September måned), hvilket var lige før filmen kom i de danske biografteater. Spillet er endnu ikke færdiggjort, og der er ingen der har hørt noget nyt om spillet siden PC-Showet.

Spillet bliver i øvrigt IKKE lavet af danskere, som et andet dansk computerblad påstod!

Ocean har også en filmrettighed til at ligge, som bliver ældre og ældre. Filmen "The Untouchables" - med bl.a. Sean Connery - havde biografpremiere sidste år, men der er endnu ingen spil. Spillet kommer dog op mod jul, men spørgsmålet er hvorvidt det vil sælge nu hvor det er en så gammel titel.

Et sidste problem med film-licenser er, at der tit er mange folk om at dele filmrettighederne. Der er en der har lavet filmlakaten; han har ofte rettighederne til billedet. I tilfældet James Bond er der en person, som har rettighederne til 007 logoet, hvor syvtallet er udformet som en pistol. Der er også en gang imellem specielle rettigheder på hovedpersonen i filmene.

Det kunne f.eks. være Harrison Ford, som skal godkende at et softwarehus bruger ham inde i Indiana Jones spillet, eller lignende tilfælde.

Beyond Software - som senere blev købt af Telecomsoft, som igen blev opkøbt af Microprose - købte rettigheder til Star Trek for mere end 50.000£ - 650.000 kroner - og da de var færdige med spillet, hvilket tog meget lang tid, skulle det godkendes af Simon &



(venstre) Harrison Ford som Indiana Jones. (Ovenfor) Harrison Ford som pixels.

Schuster - folkene med filmrettighederne.

Det viste sig så at der skulle købes sær-rettigheder til samtlige personer som var i filmen. Der skulle også købes specielle rettigheder til rumskibet Enterprise, ja selv det tøj de havde på i filmen skulle der købes sær-rettigheder til!

Der var lignende problemer med Beyond's Superman licens, U.S. Gold's Roadrunner og Melbourne House's Judge Dredd.

De store film-licenser netop nu er Licence To Kill - den nye småtatterlige James Bond film, Indiana Jones and the Last Crusade - den sidste Indiana Jones film og sidst men ikke mindst Batman - den nye film vel at mærke.

Både Indiana Jones og Batman har uden tvivl været nogle af de dyreste rettigheder nogensinde, men der er ingen tvivl om at pengene bliver tjent ind igen!

FILM OG CENCUR

Som bekendt er det ikke alle film, som er lige fredelige. Og det er tilmed tit de mere uhyggelige/ ulækre film som har publikumets interesse. Fredag den 13. og Nightmare on Elmstreet - begge næsten kult-agtige gysere/ skrækfilm har indtjent enorme beløb på lærredet, og de er derfor også købt af softwarehuse.

Fredag d. 13. blev købt af Elite, som lavede et simpelt arcade-adventure ud af det, og rettighederne til Nightmare on Elmstreet er fornylig blevet købt af U.S. Gold. Nightmare on Elmstreet er allerede ude i Japan og U.S.A. på Nintendo konsol.

Filmen Nightbreed, som endnu ikke har haft premiere er opkøbt af U.S. Gold, som hårdnakket påstår at Nightbreed ikke er en skrækfilm. Nightbreed er lavet af forfatteren Clive Barker, og hvis vi ser på hvad

han tidligere har lavet - bl.a. Hellraiser 1 og 2 - er det meget tvivlsomt U.S. Gold har ret i deres påstand!

Der var ikke noget skadeligt i Fredag d. 13. spillet - dels fordi spillet var elendigt lavet, dels fordi der ikke var noget gys i spillet.

De engelske censur-myndigheder er også blevet klar over muligheden for at lave usmagelige spil, og der er blevet grebet hårdt ind - bl.a. over spillene Jack the Ripper og Dracula, som begge blev bandlyst i England.

ARCADEMASKINER

Arcademaskiner har alle fordelene. Gameplayet er allerede lavet, det eneste der skal gøres er at lave et spil magen til.

Spillemaskiner er samlede pakker - der er ingen risiko for at man skal købe specielle rettigheder for personer, rumskibe eller andre uforudsete ting.

Der er som sædvanligt ingen roser uden torne. Der er to problemer med arcade-konverteringer.

Det første og mindste problem er Japans kultur. I de fleste spillemaskiner styrer du en nuttet figur, f.eks. i New Zealand Story er det en sød lille kiwi-fugl du skal styre.

Det er ikke alle software-huse som er glade for at lave nuttede spil. Det passer f.eks. ikke særlig godt ind i Oceans image, som helst laver mere 'seje' spil - i stil med Combat School, Rygar og Operation Wolf. Der er mange af konverteringerne som ændrer ved arcademaskinen. I Athena og fortsættelsen Psyko Soldier skal man styre en nuttet heltinde, men hun blev skiftet ud med en model-lignende let-påklædt kvinde med et enormt brystmål!

Det andet og langt større problem er udviklingen indenfor spillemaskinerne. De tider hvor man kunne more sig med simple skydespil er overstået. Nu giver spillemaskinerne en oplevelse, og de bliver forbedret med en hastighed hjemmecomputerne slet ikke kan hamle op med. Spillemaskinerne inkluderer store kabiner, hvor sædet bevæger sig i takt med den genstand du styrer. Der er ikke så sjældent over 30.000 farver på skærmen samtidigt, og lyden er gerne i stereo. De nye maskiner, som Galaxy Force og Hard Drivin er umulige at lave på computer. Men softwarehusene prøver alligevel. De kan de også lige så godt, for beklageligvis er der mange som går ud og køber spillene alligevel. Både Domark og U.S. Gold har lavet store aftaler med arcademaskine firmaer. Domark indgik sidste år i en aftale med arcade-giganterne Tengen (se nyhedssektionen) og de første spil er kommet på markedet.

U.S. Gold har en multi-million aftale med japanske Capcom, som giver U.S. Gold et hav af titler. Der er allerede mange af dem ude - nogle gode, andre dårlige. Der er ingen tvivl om at det bliver sværere og sværere at lave arcade-konverteringer netop fordi maskinerne bliver mere og mere avancerede.

Ocean er det firma som bedst har formået at indrette sig efter forholdene. De har købt rettighederne til Chase HQ - et bilspil - og Operation Thunderbolt - fortsættelsen til Operation Wolf.

Begge de to titler kan konverteres med godt resultat, ligesom de gjorde med Operation Wolf.

Activision/Mediagenic prøver tilsyneladende at finde de mest umulige spil når de køber rettigheder. Fra Activision kommer spillene Powerdrift og Galaxy Force - de to mest avancerede maskiner i spillehal-lerne netop nu.

DE MERE BESYNDERLIGE

Der er firmaer som finder på nye ting at lave spil ud af. Melbourne House købte rettighederne til J.R.R. Tolkien's bøger, Hobbitten samt Ringenes herre. Det er der kommet fire spil ud af, alle af over-middel kvalitet. Titlerne er "The Hobbit", "Lord of the Rings", "Shadows of Mordor" og "War in Middle-Earth".

U.S. Gold købte for nyligt alle computer-rettighederne til Dungeons & Dragons, hvilket også inkluderer Advanced Dungeons & Dragons. Den aftale er der indtil videre kommet fire titler ud af: Pool of Radiance, Hillsfar, Heroes of the Lance og Curse of the Azure Bonds.

Der går rygter om at U.S. Gold betalte en million pund - 12,5 millioner kroner - for rettighederne, og det er nok ikke helt ved siden af.

Activision er indgået i en lignende aftale om rollespillet Warhammer, som minder meget om Dungeons & Dragons. Det har vi dog ikke set resultater af endnu.

Engelske TV-serier er også blevet ofre for licens-ræset. Senest Thunderbirds fra Grand Slam. Postman Pat - en anden engelsk TV-serie - kommer også snart som computerspil.

Legetøj og tegneserier er også bladt de udvalgte. Battletech robotterne blev lavet om til spil. Nemesis the Warlock, Judge Dredd blot for at nævne nogle få, er alle ude som computerspil! Det næste bliver vel et spil om Lego eller en B&O-simulator. Hvem ved?



Tom Glancy's roman "Red Storm Rising" blev lavet om til spil af Micropose.

KONKLUSION

Software-huse vil blive ved med at konvertere alting så lang tid folk bliver med at købe konverteringer uden at læse anmeldelser først. For software-husene er det en ulempe at købe licenser, hvilket de også er parat til at indrømme. De kan spare mange penge ved ikke at skulle betale for rettigheder, men et licens-spil sælger gerne 10 gange så mange eksemplarer som et originalt spil. F.eks. solgte Top Gun spillet dobbelt så mange eksemplarer som The Last Ninja II. På de nye, større computere - Atari ST, PC og Amiga - kan det godt lade sig gøre at lave gode spil, hvilket mange af softwarehusene gudskelov har fundet ud af. Både Robocop, Xybots og Forgotten Worlds er særdeles gode spil, og hvis tendensen med at lave mere ud af titlerne fortsætter, kan licens-spil faktisk gøres til en positiv ting i stedet for en negativ, som det er nu.

Mange af software-husene vil givetvis gå over til at lave spil på konsoller for at undgå piratkopiering, så nu begynder følgerne af pirat-kopiering lige så stille at vise sig. Men hva'; Vi kan jo altid lave Games Preview om til et konsol-magasin!

FINGRENE VÆK!

Der er gennem det sidste års tid kommet et nyt, og ubehageligt tema til licens-spil: Efterligninger.

Rainbow Arts er efterhånden blevet meget berygtede for at hugge licens-spil og lave spil, som ligger meget tæt på spille-maskinen.

Activision lagde sag an mod Rainbow Arts da Rainbow Arts lancerede spillet Katakis. Katakis var en komplet kopi af spille-maskinen R-Type som Activision netop havde købt rettighederne til. Katakis blev trukket tilbage, for senere at blive relanceret under navnet Denaris. Det kom der dog ingen retsag ud af!?

Rainbow Arts' seneste titel, Spherical, ligger sig tæt op ad U.S. Golds gamle arcade-licens, Solomons Key. Det kom der gudskelov heller ingen retsag ud

af (så havde vi ikke fået Spherical!).

Et andet offer for efterligning er Operation Wolf. Lige før Op.Wolf kom ud, lancerede Actionware spillet P.O.W. og Software Horizons kom med Veteran. Begge titler var direkte plagiater af Operation Wolf, men det tog Ocean meget fredeligt:

- Det er sørgeligt at andre firmaer tjener penge på en spille-maskine vi har betalt for producere, men vi føler os ikke truet af det, udtaler en talsmand fra Ocean.

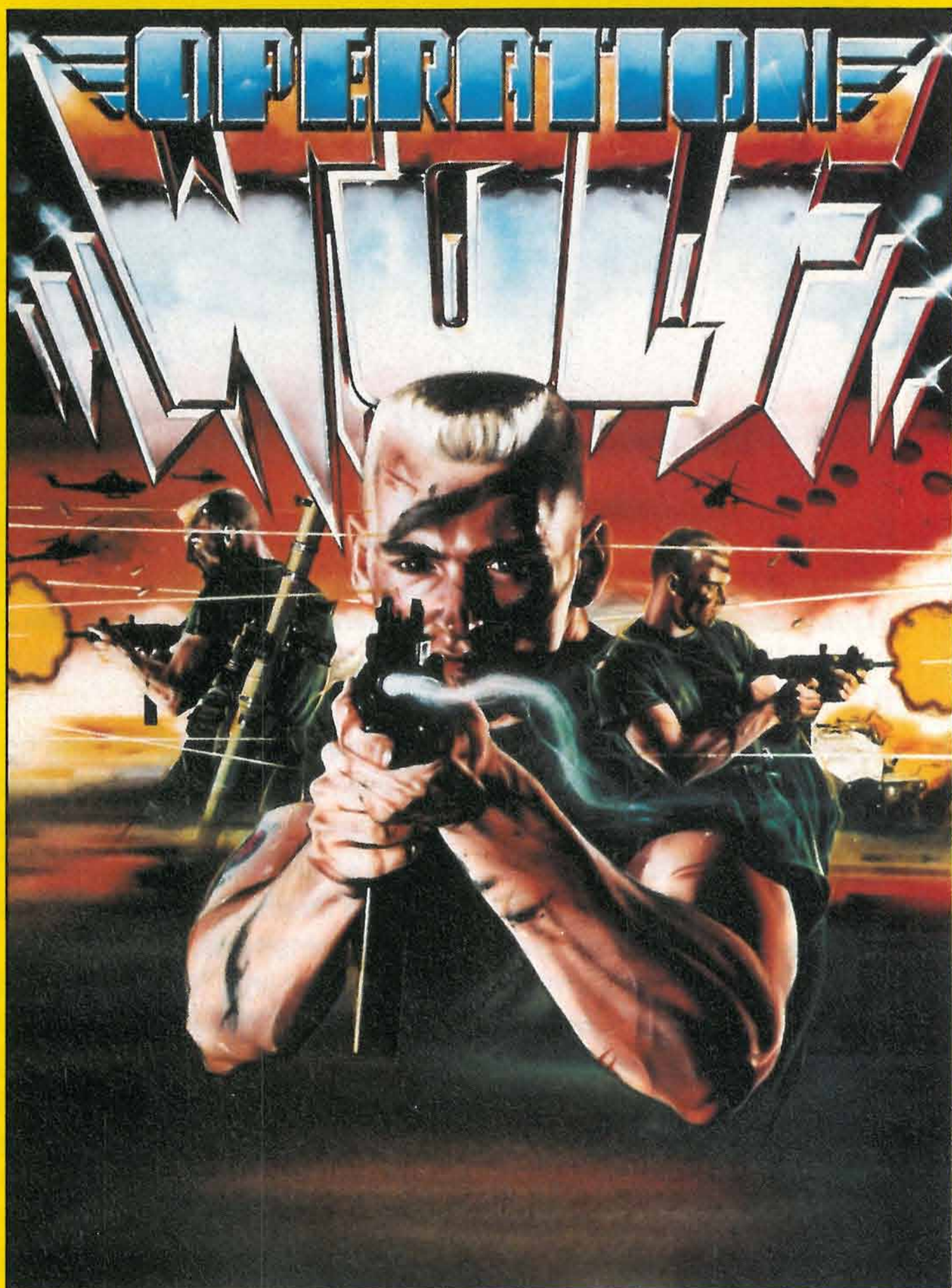
Mindre rolige var Nintendo da Rainbow Arts lancerede spillet "Great Giana Sisters"- en tro kopi af Nintendos "Super Mario Bros.", som siges at have indtjent 1,6 milliarder kroner i U.S.A. alene!

Great Giana Sisters blev trukket

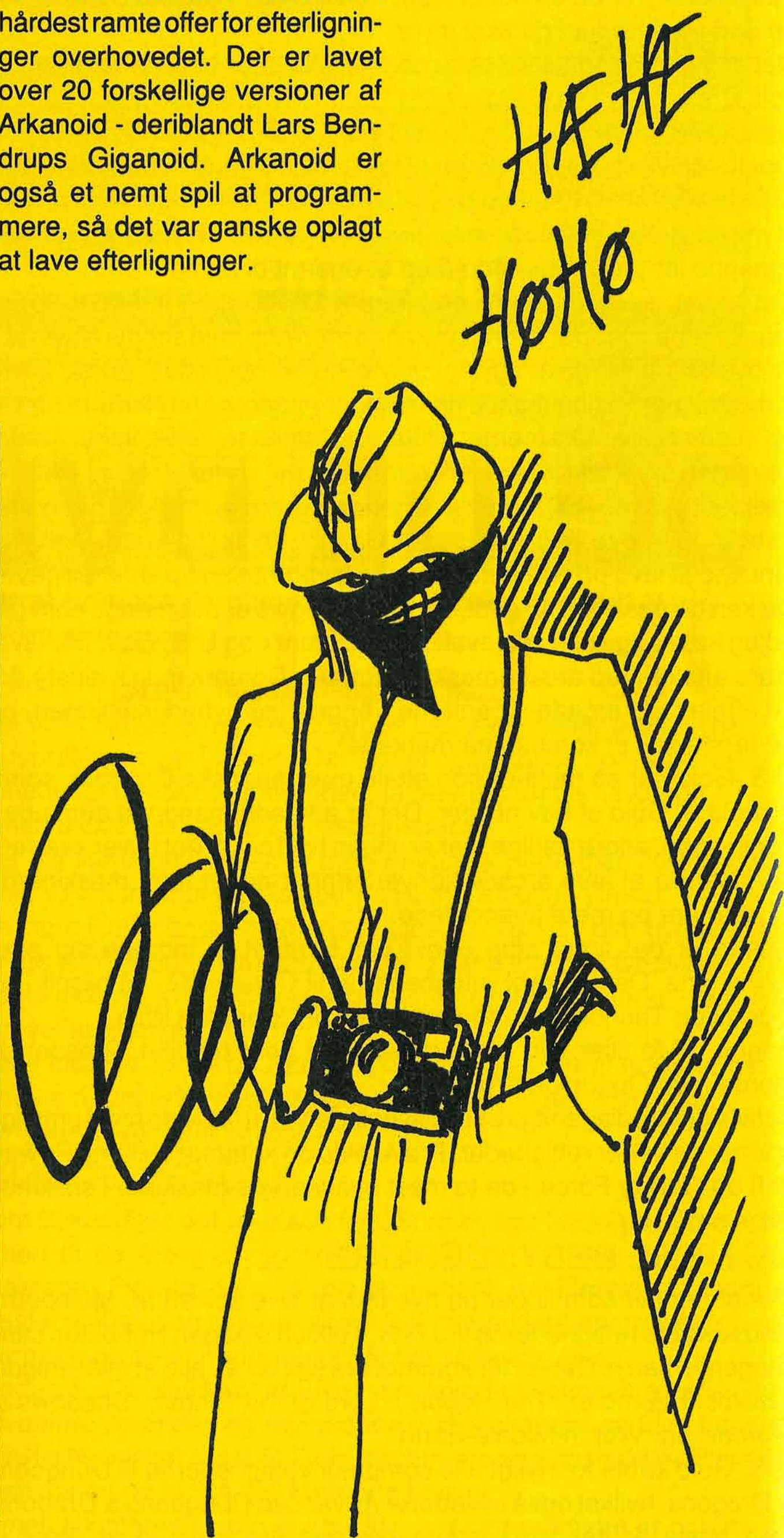
tilbage, men først efter det havde solgt talrige eksemplarer. Great Giana Sisters er et af de bedste platformspil nogensinde, så det var næsten lidt ærgeligt.

U.S. Gold har også været oppe og markere sig. Det skete i anledning af Elites bilspil Overlander, som mindede lidt for meget om deres Capcom licens, Roadblasters, bortset fra at Overlander var betydelig bedre lavet!

Arkanoid har nok været det hårdest ramte offer for efterligninger overhovedet. Der er lavet over 20 forskellige versioner af Arkanoid - deriblandt Lars Bendrups Giganoid. Arkanoid er også et nemt spil at programmere, så det var ganske oplagt at lave efterligninger.



Operation Wolf var udsat for mange efterligninger.



DE GODE OG DE DÅRLIGE

Hvad for nogle licens-spil kan du med god ro gå ud og købe. Og hvilke spil skal du holdedig langt væk fra. Her en en liste over nogle af titlerne; der er ikke plads til samtlige licensspil!

DE GODE

BUBBLE BOBBLE

En tro kopi af spillemaskinen, hvor Telecomsoft virkelig har lavet et spil man vender tilbage til gang på gang.

OVERALL: 90%

PLATOON

Et svært men vel-udført arcade-adventure delt op i flere forskellige underspil.

OVERALL: 83%

OPERATION WOLF

En tro kopi af spillemaskinen, med action nok til flere måneder og god grafik og lyd. Hvis du ikke har det så køb det!

OVERALL: 86% (læs test i Games Preview #1)

WHO FRAMED ROGER RABBIT

Tre-delt spil som er lidt for nemt at gennemføre. Til gengæld er det sjovt så længe det varer og der er masser af god grafik og lyd.

OVERALL: 83% (læs test i Games Preview #1)

RAMBO III

Ocean har her formået at lave superb blanding af action og strategi som man ikke kan undgå at lide!

OVERALL: 89% (læs test i Games Preview #1)

BATMAN

Flot to-delt arcade-adventure fra Ocean.

OVERALL: 85% (læs test i Games Preview #2)

R-TYPE

En næsten tro gengivelse af spillemaskinen. Køb det!

OVERALL: 91% (læs test i Games Preview #2)

SUPER HANG-ON

Måske den bedste konvertering nogensinde.

OVERALL: 94% (læs test i Games Preview #3)

DE DÅRLIGSTE

A VIEW TO A KILL

Så dårligt at man skulle tro det var løgn!

OVERALL: 3%

KNIGHT RIDER

Giv det til din værste fjende.

OVERALL: 6%

MIAMI VICE

Simpelt....for simpelt!

OVERALL: 12%

AFTERBURNER

En spillemaskine der ikke kan puttes ned i en hjemmecomputer.

OVERALL: 9% (læs test i GP #1)

VICTORY ROAD

Hvis du kan lide selv-pineri er dette spillet for dig!

OVERALL: 9% (læs test i GP #2)

RENEGADE (AMIGA)

Læs testen, undgå spillet.

OVERALL: 1%

HVORDAN FÅR MAN DEM?

Når softwarehusene vil have fat i rettighederne ringer de ikke bare til filmselskaberne og beder om det. Det hele bliver ordnet af agenter eller agent-bureauer. Det er ikke hemmelige agenter ala James Bond vi snakker om, men derimod firmaer som ikke laver andet end at sælge diverse rettigheder.

De førende indenfor området er Movie and Media Marketing - et engelsk firma, som har stået for håndteringen af bl.a. Platoon og Robocop rettighederne.

Det er ikke kun agentbureauets opgave at sælge rettighederne; de prøver også på at lægge titlen i så kyndige hænder som muligt. Det er ikke agentbureauerne som tager ud til softwarehusene for at sælge rettighederne; det er som regel den anden vej rundt.

TRE- I-EEN

ULTIMA TRILOGY Origin

Hvor tit har man ikke set noget gammelt i ny indpakning? Origin Software har med Ultima Trilogy proppet de tre første Ultima spil sammen i en ny og, det skal indrømmes, lækker indpakning. Men spørgsmålet er så, om der er det mindste nyt over indholdet... Ultima-serien af role-playing adventures tæller i dag hele fem spil. Ultima I udkom så tidligt som 1979, designet til Apple II's 8 bit. I samarbejde med Sierra On-line blev fortsættelsen, Ultima II, så lanceret i 1982. Denne version var ligesom version I kreeret af Richard Garriot alias "Lord British". Og allerede året efter kom Exodus - Ultima III, denne gang udgivet via Garriots eget softwarehus, Origin. Det, der nu er sket er, at han har samlet disse tre første adventures i én pakke med navnet Ultima Trilogy. Problemet er bare, at så gamle spil kræver tilbunds-gående ændringer for at nå op på 1989 standard. Og det er desværre kun sket i meget begrænset omfang.

"Den mest succesfulde fantasy role-playing serie indenfor computerunderholdning...", kaldes Ultima-serien i manualens indledning. Og jeg kan også godt forestille mig, at Applefans har taget Ultima til sig som ekstralækkert gulf, da programmet kom til deres computer i 1979. Men man kan altså ikke sælge det samme spil 10 år senere.

Kun Ultima I er blevet ført nogenlunde up to date, idet spillet nu understøtter EGA grafik - 320 gange 200 punkter i 16 farver. Faktisk er jeg tilbøjelig til at sige, at l'eren er den mest veludførte og spilbare af de tre. De næste to, som altså lider under CGA grafik, er naturligvis mere avancerede, men efter min opfattelse ikke spor sjovere at spille. Specielt ikke, da Ultima-konceptet netop er vægtet mod grafikken - man ser sin person eller sin gruppe bevæge sig rundt i et landskab med træer, skove, bjerge og hav - med slotte og byer spredt ind imellem.

Faktisk er det en ret simpel parser, der benyttes i serien, idet man kun kan bruge et bestemt antal kommandoer, og altså ikke selv skrive beskeder til maskinen. Og i øvrigt møder man aldrig nuancerede personer, man kan føre en samtale med. Det var sikkert også fint for en Apple med 64K, men når man sidder med en PC'er med ti gange så megen



PC - I Ultima III kan man sidde på pub og lytte til samtaler i håb om at komme på sporet af gåden om Exodus.



PC - Med EGA i 16 farver bliver Ultima I landskabet nogenlunde at se på.

hukommelse, kan man godt undre sig over, at Origin ikke har udvidet spillene noget mere.

Selve indpakningen er der gjort meget ud af, med lækre kort over de tre spilleområder (ét for hvert spil), samt en reference guide og en opstartshjælp. Og så er der selvfølgelig selve manualen, der indeholder vejledning til de tre spil.

For der er tale om tre spil, og ikke en helhed. Jo, naturligvis ligger der en fortsættelse af historien fra det ene spil til det andet - men faktisk er flere kontroller forskellige de tre spil imellem - de bliver mere avancerede, jo højere man kommer

op. Det er lidt irriterende, at man ikke har gjort spillene mere ens, eller måske gjort dem til ét stort spil. Ultima Trilogy er gamle spil i ny indpakning. Ingen tvivl om det. Hvis der så er nogle Ultima-fans, der bliver lykkelige over at få disse tre spil samlet, er det kun godt. Men for de fleste andre er der virkelig ikke noget at komme efter.

Christian Bason

ANDRE VERSIONER

COMMODORE 64/128
ATARI ST

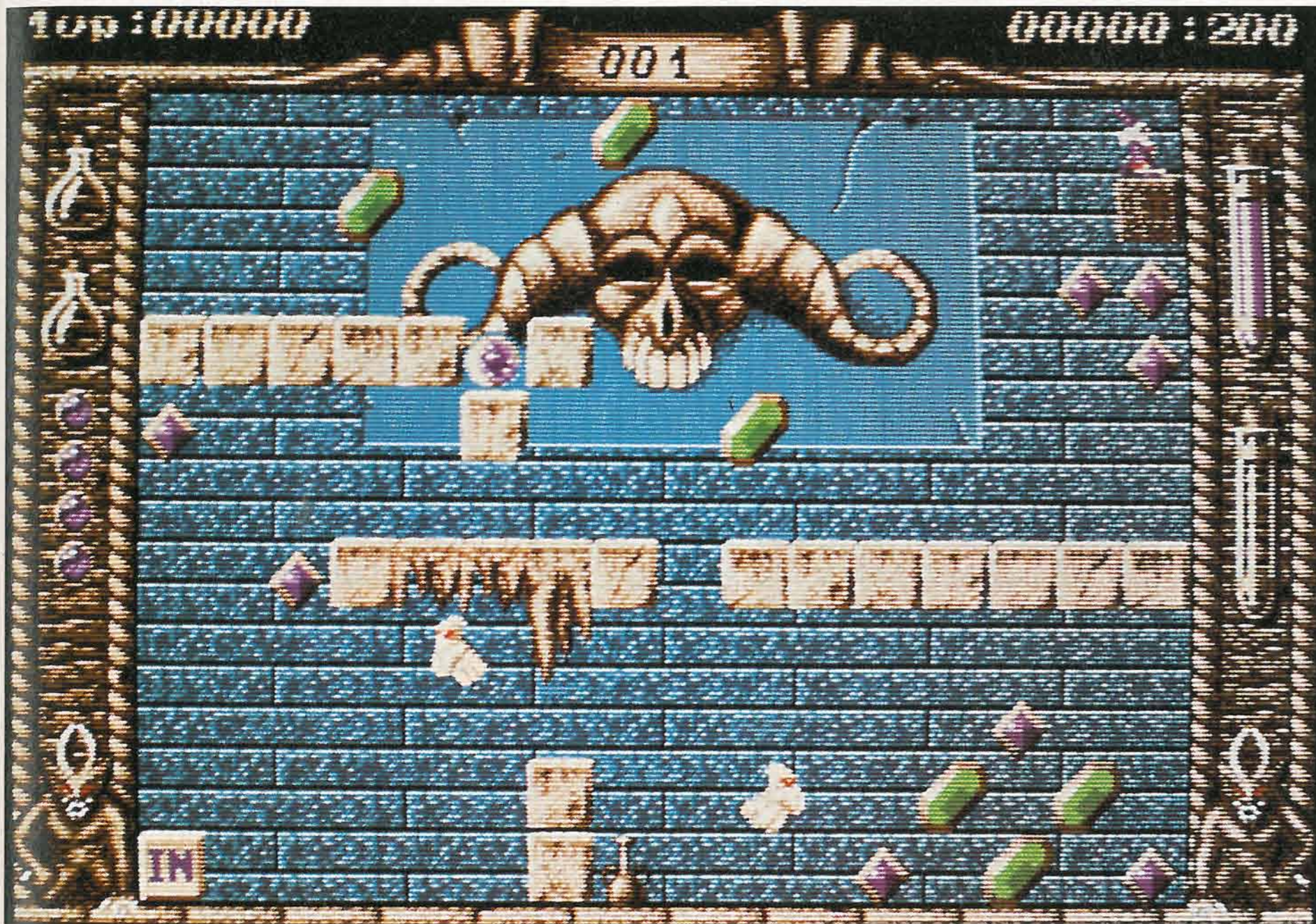
PC Disk Kr.449,-

Måske var Ultima engang et bemærkelsesværdigt spil. Men man kan ikke regne med, at det vil være lige så godt ti år senere. Det er desværre præcis det, Origin har gjort. Og derfor er Ultima Trilogy også kun middelmådigt efter dagens standard.

Grafik:	46%
Lyd:	32%
Gameplay:	51%
OVERALL:	49%

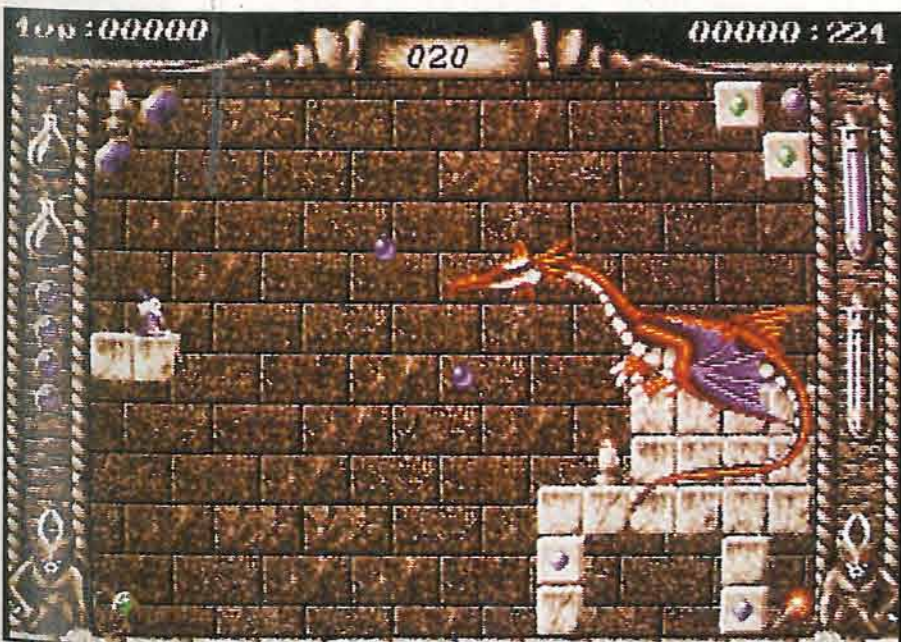
SALOMONS OPSTANDELSE

SPHERICAL
Rainbow Arts



ST- Dragen på level 20 skal håndteres med forsigtighed!

Rainbow Arts er efterhånden blevet berygtede for altid at efterligne andre spil: The Great Giana Sisters lignede Super Mario Bros.; The Wall lignede Arkanoid, og det er egentlig blevet helt spændende at se, hvilket spil de efterligner næste gang. Denne gang er det gået ud over en ældgammel spillemaskine ved navn Solomons Key - konverteret til hjemmecomputere af U.S. Gold.



AMIGA- Flot baggrund og godt gameplay

I Spherical skal du styre en troldmand gennem 100 levels. Eller det vil sige, du skal egentlig ikke få din troldmand gennem 100 levels, men derimod en kugle som skal over til udgangen. Det er dog ikke så ligetil at få

kuglen over til udgangen; du skal ligge firkantede blokke ud, som kuglen kan trille på. Kuglen kan ikke vandre opad, så det er en evig kamp om at forhindre kuglen i at falde ned på et lavere plan end udgangen. For at lette opgaven for dig, ligger der rundt omkring nogle hjælpemidler af forskellig art. Det er bl.a. en kugle, der snurrer rundt om din troldmand og udraderer de fleste af de fjender den rører. Der er også flasker som genopbygger din energi, som vises med en måler oppe i højre hjørne af skærmen. Der er også mange juveler rundt omkring,

ATARI ST kr. 359,-

Grafikken er identisk med Amiga versionens. Lyden er også udmærket, og gameplayet har ikke ændret sig.

Grafik:	88%
Lyd:	66%
Gameplay:	93%
OVERALL:	92%

som giver points. Hvis du samler alle juveler i en omgang får du en ekstra bonus. Der er et utal af fjender - de fleste vender om hvis de støder på en mur, og ellers opfører



sig pænt. Der er til gengæld fjender som er MEGET store, og som skyder efter dig med ildkugler.

Spherical er et meget professionelt program. Der er tænkt på alle de ting, som normalt kan ødelægge spil. Der er hi-score liste som saves på disken. Der er pass-words sådan at du ikke behøver begynde forfra når du dør. Handlingen er hurtig og en næsten perfekt kombination af strategi og action, og der er i det hele taget et godt "feel" over Spherical.

På trods af det lidt simple gameplay er Spherical uden tvivl det sjoveste spil jeg nogensinde har prøvet. Det slår både Interceptor og Last Ninja 2 i underholdning, og jeg kan ikke gøre andet end at sige: KØB SPHERICAL! du bliver ikke skuffet.

Niels Lassen

AMIGA kr. 359,-

Grafikken er utrolig flot: der er kun brugt 16 farver af hensyn til Atari ST versionen, men der er mange detaljer, store monstre som er superb animeret. Animationerne foregår uden "hak" eller hastigheds ned-sættelser.

Der er en flot titelmelodi og stemningsfyldte lydeffekter inde i spillet. Hvad mere kan man bede om?

Spherical er afsindig underholdende og med 100 omgange er det ikke et spil du kommer i gennem det første halve år.

Grafik:	83%
Lyd:	81%
Gameplay:	93%
OVERALL:	92%

ANDRE VERSIONER:

COMMODORE 64/128
IBM PC + KOMPATIBLE

Pssst...

AIRBALL Microdeal

Der var engang, i det dybe Syd-England en ond, ond troldmand, der havde luft mellem ørerne. Der var samtidig en person (en helt), som ville ind og besøge troldmanden - uopfordret! Troldmanden opdagede dette, og lige pludselig blev helten tryllet om til en BOLD. Hvad gør man så, for som tidligere menneske vidste helten jo, at det er mere behageligt at være menneske end at være

AMIGA kr. 449,-

Grafikken i Airball er ganske pæn, men den er ikke helt Amiga-standard, og jeg tror, at Atari ST versionen vil ligne denne version enormt meget. Grafikeren har åbenbart glemt, at man på Amiga'en er i stand til at tegne overgange mellem to farver uden at bruge "ternet-mønster" teknikken!

Lyden er da også god, faktisk over gennemsnittet, men det er jo ikke altid nok til at sælge et spil.

Grafik	71%
Lyd	77%
Gameplay	69%
OVERALL	73%



bold. Bolde kan jo som bekendt punkteres, og det var netop problemet for vor heltebold, idet han/den havde en læk. Luften sivede langsomt ud.. og det eneste troldmanden havde af kommentarer var; "Find bogen med trylleformularene!" og så afsted med helten... Du er helten i Microdeals spil Airball, og det er en svær opgave, du bliver sat på her. I troldmandens slot er der fælder, pumper, pigge, giftige felter, is, flere pigge og andre rare ting, ligeligt fordelt over 250 rum. Og det er der allsammen for ligesom at

krydre oplevelsen og forkorte dit liv som bold. Du, helten, kontrollerer bolden (dig selv) med et joystick, og det kan give lidt problemer, da det hele er "skævt", eller rettere - drejet, for at opnå en 3D effekt. Hvis du drejer dit joystick 45 grader, er dette problem dog løst. Airball er ikke noget super-duper mega-lækkert spil, fordi det er lidt irriterende i styringen (man kan ikke altid se hvor man er, etc.) og derfor lidt for svært. Vi har da før set noget bedre fra Microdeal.

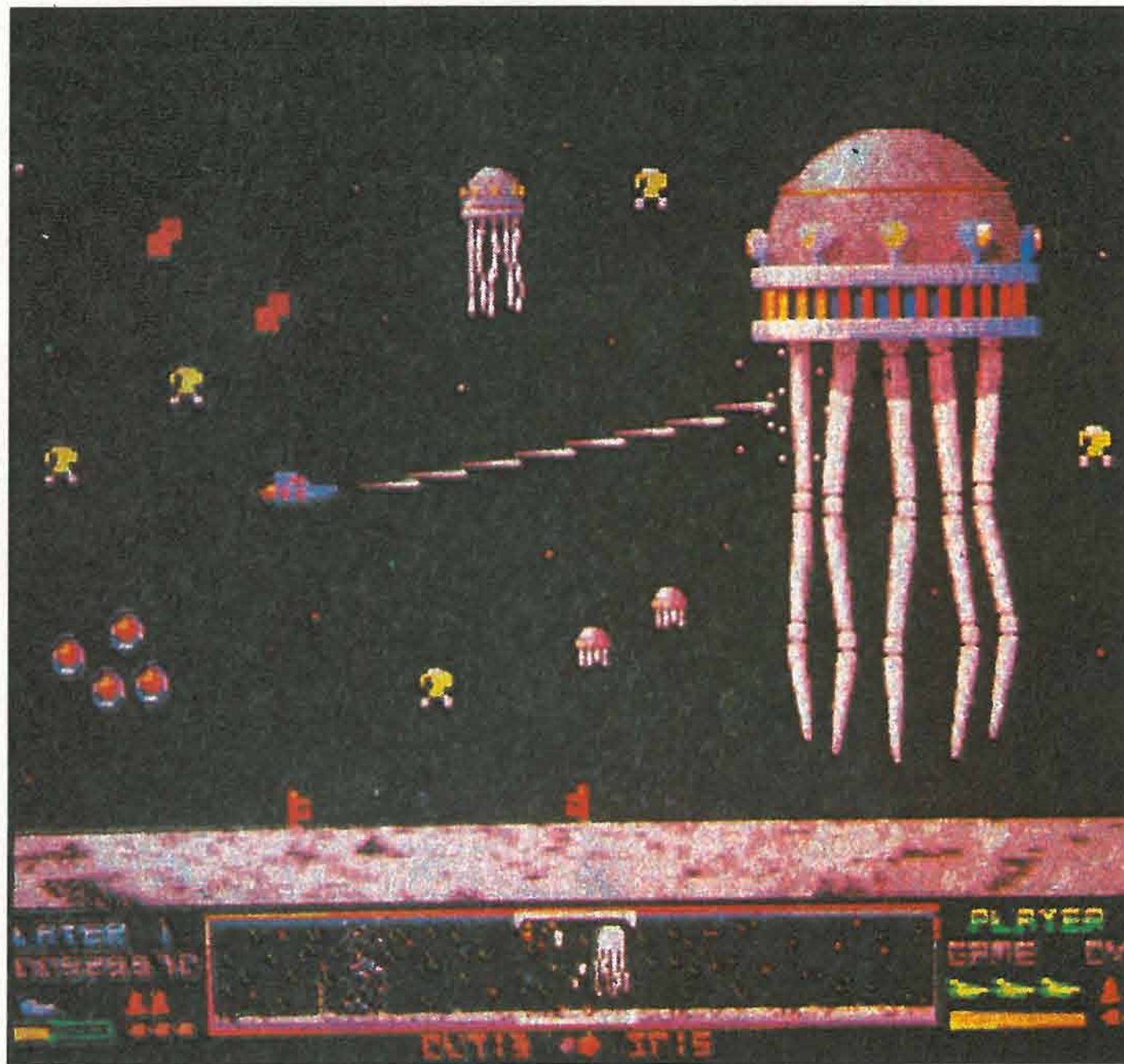


SODAN ER TILBAGE

DATASTORM Visionary Design Technologies

Først skal det fastslås at der absolut ikke er tale om et spil der i grafik og lyd, rangerer på højde med Søren Grønbechs tidligere standard. Datastorm er et meget internationalt produkt, hvilket vil sige at programmet er skrevet af en dansker kaldet Søren Grønbech. Musikken, grafikken og alt andet er blevet opdelt på forskellige andre folkeslag, så i anledning af verdensfreden og det internationale sociale samvær der lægges op til, tilgiver vi udviklerne for deres umiddelbare kommunikationsproblemer. Der er nemlig tale om en gang middelmådig kode med mere eller mindre deprimerende grafik og ensformig lyd, som alt i alt giver en helhed der kun kan reddes af een ting .. gameplay ! Datastorm ... Det lyder som et strategispil fra en ZX81, men under det pudsige navn, finder man faktisk et nyt gammelt spil. Husker du den gamle klassiker Defender, der i al enkelthed gik ud på at flyve fra side til side i et kunstigt rummiljø, for at skyde aliens og redde små venner nede på jorden. Alt var set fra siden, og styringen af dit rumskib var påvirket af en ægte gravitationsfølelse, både i opdrift og i acceleration/ bremsning. Når du skulle have nye uhyrer på skærmen, samlede de sig via en masse prikker, der kom farende mod hinanden, så man skulle tro det var molekylernes årlige skovtur. Eksplosioner lignede lige det modsatte ...altså ikke noget ild og drabelige farver, men derimod en masse pixels, der spredes for at falde til jorden. I bunden af skærmen fandt man så en radar, der viste hvor fjenderne og dine nødstedte venner befandt sig, og man kunne faktisk med lidt dygtighed spille efter denne radar. Endelig var der også noget med mere eller mindre udspekulerede ufoer, større fjender og andet utøj der anser DIG for at være fjenden (groft ikk'). Hvis du ikke husker denne gamle klassiker, så ved du nu hvad

det hele går ud på, og Datastorm er altså en nøjagtig kopi af hele pivtøjet. Nu har Søren jo som bekendt produceret et andet og større spil, så hvorfor laver han pludselig et



AMIGA- Ingen revolution denne gang

lille almindeligt shoot'em up, der hverken ligner eller lyder af noget ?

Jo, pålidelige kilder oplyser at Søren på sin 64'er, var helt og aldeles fortabt i et spil kaldet Dropzone, som efter sigende også skulle være et Defender-spil. Da han så rykkede fra Discovery til Visionary Design Technologies i Canada, var det så han åbenbart øjnede chancen for at lave sit gamle favoritspil på en Amiga.

Som bekendt skal der jo gerne lidt til for at imponere Amigaejere, så selvfølgelig har Søren lagt lidt ekstra Amiga-effekter ind i systemet, så en kræsen anmelder har lidt at savle over. Loaderbilledet er da meget pænt, og endda med en animation af et flyvende rumskib. Derefter kommer en farvestrålende menuskærm, hvor man kan starte spillet, vælge 2 spiller mode og andet. Så blændes der op for en start-sekvens, hvor man ser en

uheldig rumhelt (dig) blive lukket inde i sin flyver. Grafikken og animation er så som så, hvilket vil sige at den kan accepteres. Så kommer vi til selve spillet, der i bund og grund ligner sig selv. Et lille bitte rumskib skyder en masse små (og grimme) fjender, mens jorden for nede i skærmen (den er også grim) bevæger sig fra side til side. Skal vi snakke om lydeffekter, kan vi da nævne at Datastorm har hvad der skal til, og ikke mere. Endelig skal vi vel også sige lidt om spilbarheden, hvilken klart kan slås fast.

Der er tale om et udmærket skydespil, hvor der virkelig er gang i en masse små ting, men det kan nu godt gå hen og blive lidt trivielt i længden. Det var et fedt gameplay i 1984, men idag kræves der altså lidt mere af et Amigaspil. Okay, er man skydefreak og står og mangler et skydespil, så kan man da nok hygge sig lidt med Datastorm, men nu er det altså sagt ... der er ikke den helt store variation.

Det er sørgeligt at Torben Bakager ikke har haft en mus med i spillet, men sådan kan det jo gå. En anden beklagelig ting er at Søren nok kunne have brugt sin tid lidt mere fornuftigt. Underholdningsniveauet ligger ikke så forfærdeligt højt, selvom adskillige udenlandske blade mener at det er årets gameplay. Beklager kære læsere, sidelæns scrollede skydespil kan og bliver udført meget mere imponerende og spilbare end Datastorm.

Kenneth Bernholm

ANDRE VERSIONER INGEN

AMIGA Pris: N/A

Grafik:	40%
Lyd:	60%
Gameplay:	60%
OVERALL:	55%

DVÆRG-BOLD

KICK OFF Anco

Det er ikke mange fodboldspil det bliver til på et år. Og dem der kommer er normalt så dårlige, at det er godt det samme.

Nu er Anco hoppet med på vognen, og har lanceret et af deres meget få fuldpris-spil - Kick Off.

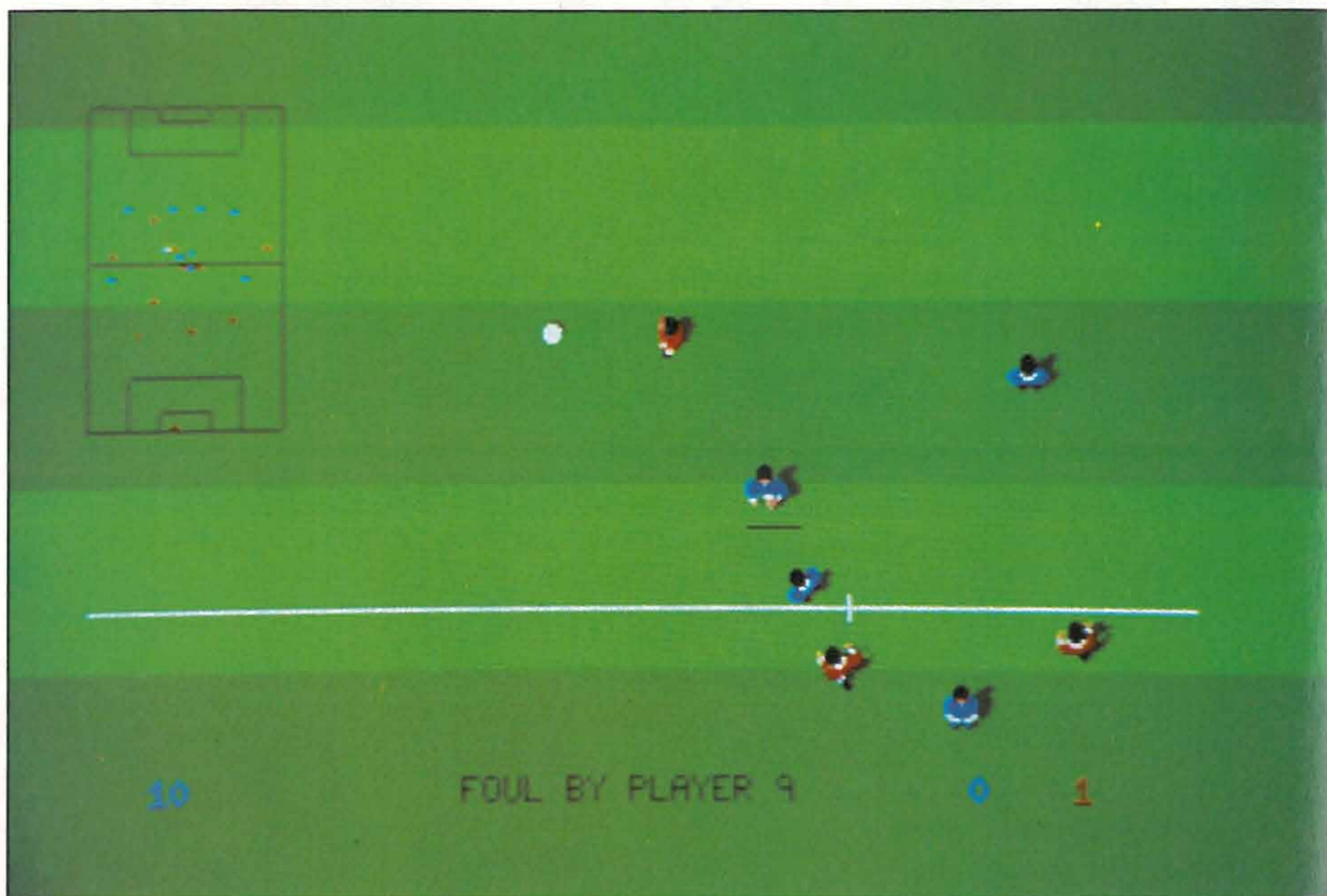
I Kick Off har Anco fjernet den lidt mærkelige tradition med, at bolden er klistret til spillers fødder, indtil man sparker den væk.

I Kick Off er bolden hele tiden i spil, hvilket gør det umuligt at lave driblinger; et stort minus i underholdningsværdien.

I Kick Off er der, ligesom i Microprose Soccer, en række parametre du kan indstille. Du kan bestemme hvor lang tid hver kamp skal tage, om du vil spille en kamp, eller om du vil spille verdensmester-skaberne. Hvis du ikke helt har vænnet dig til styringen af spillerne, har du mulighed for at træne (kan anbefales!).

Styringen af spillerne er et mysterium af de større; det er mig bekendt første gang det er umuligt at dribble! I kraft af, at du ikke kan dribble, blive du nødt til at spille bolden op af banen ved af aflevere den til dine medspillere. For at gøre det lidt nemmere, kan du før kampen bestemme din hold-opstilling; hvorvidt du vil have fire spillere i angrebet eller måske fem spillere osv. I modsætning til gængse fodboldspil, er det muligt at lave frispark. Det er endda for nemt at lave frispark, fordi spillernes glidende tacklinger er afsindig lange - faktisk unaturlig lange. Det er i hvertfald sjældent man ser Preben Elkjær glide 10 meter. Rammer man en modspiller i stedet for bolden får man et gult kort, og hvis den samme spiller dummer sig et par gange mere, ryger han ud! Der er mere strategi i Kick Off end i andre fodboldspil: Det er nødvendigt at samarbejde, i kraft af, at soloangreb er umulige. Det betyder dermed også at det tager betydelig længere tid at sætte sig ind i Kick Off end eksempelvis Microprose Soccer. Bolden bevæger sig tilmed meget hurtigt, så der er ikke ret lang tid til at bestemme sig for sit næste træk. Der er mange forbedringer i Kick Off i forhold til andre fodboldspil. Hvorvidt i kan lide ikke at have bolden klistret til foden ved jeg ikke. Jeg ved at der er mange her på redaktionen, der godt kan lide Kick Off. Jeg synes personligt at det kunne have været så utrolig meget bedre; grafik og lyd er til at grine af, og spillet går til tider FOR hurtigt, og man mister nemt overblikket. Der er ikke de mere avancerede features som eksempelvis regnvejr under kampen (!) og banan-spark, som blev introduceret i Microprose Soccer.

Der er endnu ingen fodboldspil, som virkelig



Kick off ST øverst-Kick off AMIGA nederst



er gode; Microprose Soccer havde sine fejl, og det har Kick Off beklageligvis også. Cinemaware lancerer på et eller andet tidspunkt et fodboldspil, og i går ikke glip af noget ved at vente på det.

Niels Lassen

AMIGA/ ATARI ST kr. 349,-

Grafik og lyd er også elendig i 16-bit versionerne. Men på grund af, at Microprose Soccer til Amiga og Atari ST var elendig konverteret, vil Kick Off måske være et bedre køb.

Grafik:	35%
Lyd:	NEJ
Gameplay:	73%
OVERALL:	68%

COMMODORE 64 kr.179/269,-

Grafik og lyd er, som allerede sagt, under lavmålet. Det går hurtigt, men det er blevet på bekostning af detaljer og størrelse. Derfor hedder overskriften "Dværg-bold"! Temmelig underholdende, men det kunne uden besvær have været bedre.

Grafik:	35%
Lyd:	NEJ
Gameplay:	70%
OVERALL:	65%

ANDRE VERSIONER:

IBM PC

100%

PLUS SIKKERHEDSRESERVER



BASF Maxima®
100% plus sikkerhedsreserver.

Den nye BASF diskette-generation giver dig en sikkerhed og kvalitet, der aldrig før er set.
Den nye BASF Maxima® giver ikke bare 100% sikkerhed. Den rykker desuden normerne for sikkerhedsreserverne med 50 til over 200% i de 5 afgørende parametre.



UD AT KØRE...IGEN!

VINDICATORS Tengen/ Domark

Hvis du er dødtæt af spændende og fængslende spil eller af spil, der stiller bare et minimum af krav til din selvstændige tænkning, så er du potentiel Vindicators-freak.

Vindicator er et nyt spil fra et lige så nyt softwarehus med det pudsige navn Tengen. Spillet er ikke bare almindelig kedeligt - det er så trist, at man ikke engang vil kunne finde dets lige i en grillbar på fallittens rand.

Handlingen foregår i år 2525 udenfor galaxen TR15. Du bliver udstyret med en talentløst konstrueret tank, i hvilken du skal udforske og ødelægge fjendtlige invasionsstyrkers materiel. Det onde Tangent Imperium, som du skal bekæmpe, består af 14 rumstationer med kanontårne og svært armerede tanks, der ser nogenlunde lige så tåbelige ud, som den tank, du selv fiser rundt i. Herudover er der på hver station et kontrolrum.

Når du har smadret alle kanonerne og de fjendtlige tanks, skal du finde kontrolrummet, tage hvad du kan derinde og komme ud igen, inden det eksploderer.

Alt imens du hærger fjendens materiel i din fantastiske tank, der har hele 3 kørselsretninger pr. 90 grader (Man forventer næsten, at det siger klik når man drejer), skal du opsamle nogle stjerner, placeret forskellige steder på rumstationerne. Disse stjerner giver dig mulighed for, mellem hver level, at købe nogle fordele. Det kan være øget

AMIGA kr. 449,- (suk!)

Grafikken er temmelig triviell, men det skal da retfærdigvis siges, at der er gjort en del mere ved omgivelserne end ved selve tank'en og de ting man skal kæmpe mod. Lyden passer fint til resten af spillet. Der er næsten ingen, og den der er, lader meget tilbage at ønske. Grafikken og lyden, kombineret med det rimeligt uinteressante gameplay, udgør i forening et glimrende - ja, man dristes næsten til at sige et perfekt kedeligt spil.

Grafik:	20%
Lyd:	10%
Gameplay:	21%
OVERALL:	19%

skudvidde, øget skudkraft, øget skudhastighed, kraftskjold, specialvåben eller kraftigere panser. For at give spillet en helt ny og spændende dimension, skal du også sørge for at vedligeholde din brændstoffor-



Billeder taget fra AMIGA-versionen.



syning, ved at køre hen over nogle fuel-tromler (der er virkelig tænkt over tingene her).

Når du har smadret alt hvad der er på en station, skal du finde en nøgle. Denne nøgle åbner en luftsluse i bunden af stationen, gennem hvilken du i din fikse tank, uelegant skvatter videre til næste station.

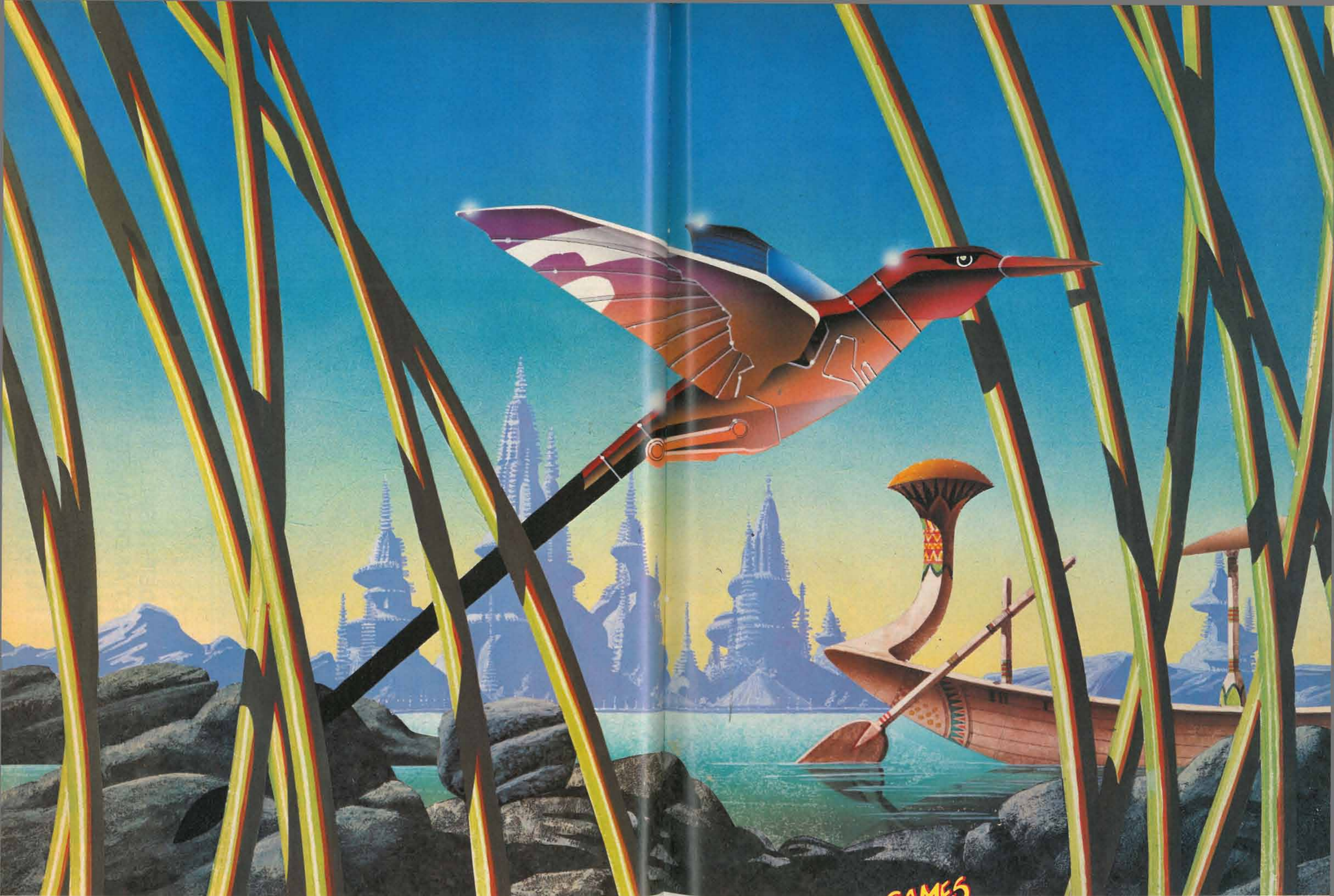
Sådan fortsætter det derud af og du kan med rette kaldes en tålmodig person, hvis du er dum nok til at blive ved til den 14'ende rumstation. På den anden side har du jo nok

på dette tidspunkt lagt alle dine lomme penge i den lokale computerforretning, så hvis du ikke vil være helt til grin, kan du da i det mindste fuldføre spillet.

Derfor!!! Gem dine sparepenge til et andet spil.

ANDRE VERSIONER:

ATARI ST
COMMODORE 64
WHO CARES?



FORSIDE BILLEDE FRA SPILLET CRONO QUEST LAVET AF PSY^NOSIS Ltd.

**GAMES
PREVIEW**

TLF.: 86 80 08 77



FORSIDE BILLEDE FRA SPILLET "RUN THE GAUNTLET",
LAVET AF OCEAN SOFTWARE Ltd.

GAMES
PREVIEW

TLF.: 86 80 08 77

UNIVERSELT OVERLEVELSESKURSUS

MILLENNIUM 2.2 Electric Dreams/ Activision

I guds eget år 2200 opdages en enorm meteor, der har en meget præcis og direkte kurs mod... Jorden.

Man prøver at ændre meteorens bane med en lille atombombe, men ak, resultatet kunne ikke engang observeres fra Jorden.

Jordens dage var talte.

Du, kommandør for Luna Base 1, ser alt dette fra din base, og ved, hvem der skal videreføre mennesket og rekolonialisere Jorden, når bølgerne lægger sig...

På månen, hvor du holder til, er alt stille og fredeligt, og det er herfra det store rekoloniseringsarbejde skal udspringe. Du har hele 7 forskellige afdelinger til dette formål:



Energy, hvor du kan bestemme hvilke solfangere du vil bruge, Research, hvor du kan forske i nye ting, større solfangere etc., Defence, hvor du forsvarer dig mod angreb udefra, Resources, hvor du kontrollerer udvindingen af månens råstoffer, Production, hvor du bestemmer hvad der skal produceres (solfangere, rumskibe m.m.), Life Support, hvor du kan se til din befolkning, og sidst, men ikke mindst, Flight Bay, hvor du kan opsende dine fartøjer, til kolonialisering, udforskning eller asteroide-mineral-udvinding.

Hvis du synes alt dette virker kompliceret, så er du på rette spor. Millennium 2.2 er ganske komplekst, men det er et af de spil man bliver "hooked" på i løbet af få minutter.

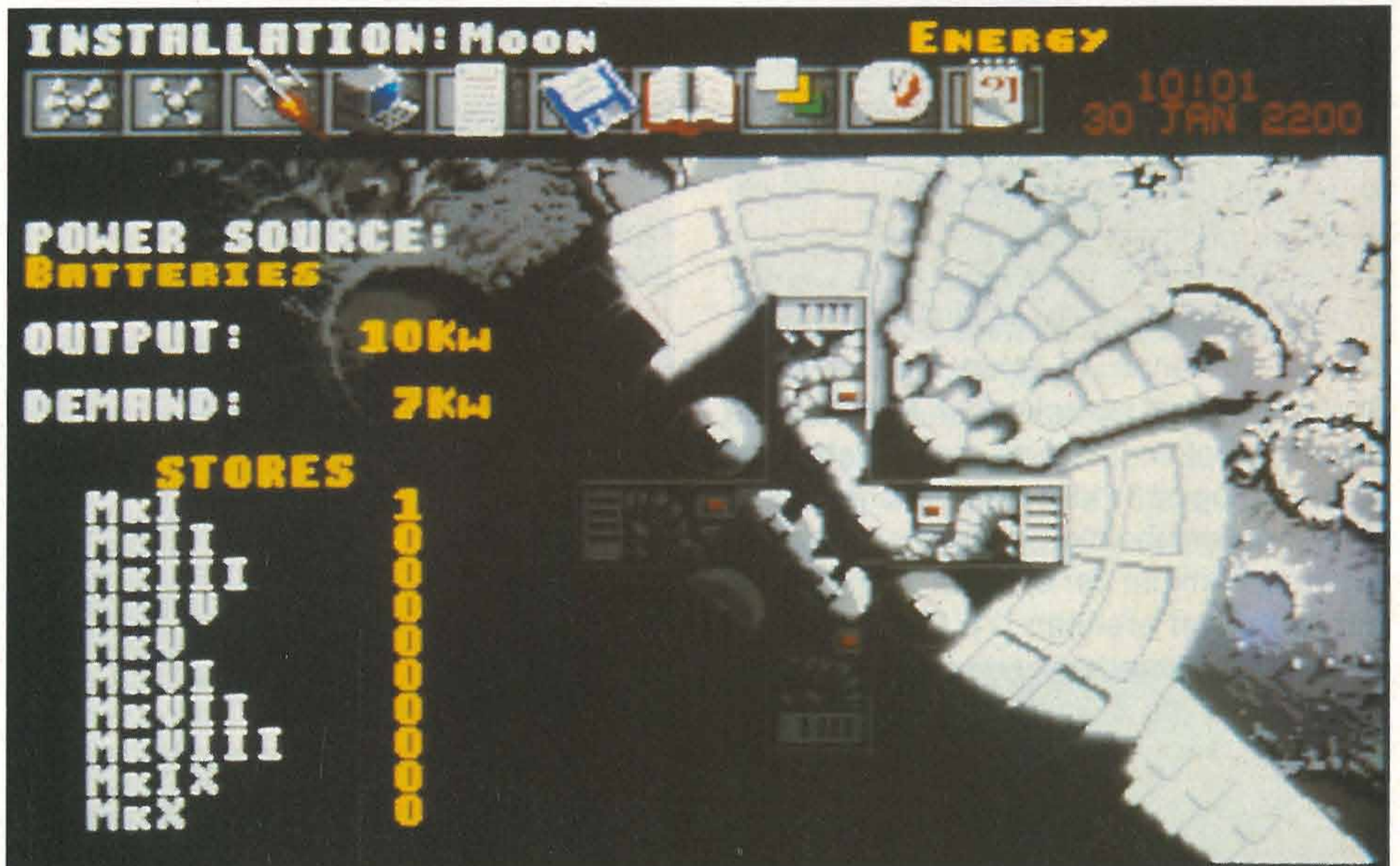
I dette spils testperiode blev der nærmest ikke sovet på GP redaktionen!

Næsten hele spillet styres med musen, men hvis man har bygget en fighter og ens planet eller måne bliver angrebet, kan man vælge at forsvare sig med joysticket - og alle, der har spillet Elite, vil nikke genkendende til styringen og zappe fjolserne ned i en fart.

Hvis man skal pege på en negativ side i spillet, er der kun en lille skavank: Spillet "gik ned" to gange under testperioden, og det bør ikke kunne ske! Heldigvis (eller naturligvis) kan man gemme spillene på en tom disk.

Da dette spil er et strategi-action-adventure er det nok ikke velegnet til 120% action-zap-zap-freaks, men det er helt suverænt til alle andre. Glem dog ikke: Dette spil kræver lidt inderside...

KØB SÅ DET SPIL! NU!



AMIGA kr. 449,-

Grafikken er flot, funktionel og tydelig, understøtter spillet godt, og er med til at give en dunkel stemning sammen med lyden. Der er en hel masse lydeffekter, der følger spillets gang. Spillets kvalitet ligger ikke i grafikken eller lyden, og de er kun med til at gøre helhedsindtrykket noget nær perfekt.

Grafik:	83%
Lyd:	81%
Gameplay:	97%
OVERALL:	90%

ANDRE VERSIONER:

ATARI ST
IBM PC

VIND MILLENNIUM 2.2

Deltag i denne lille minikonkurrence, hvor du kan vinde Millennium 2.2 hvad-enten du har en PC, Atari ST eller Amiga. Besvar nedenstående spørgsmål og send svarene ind til:

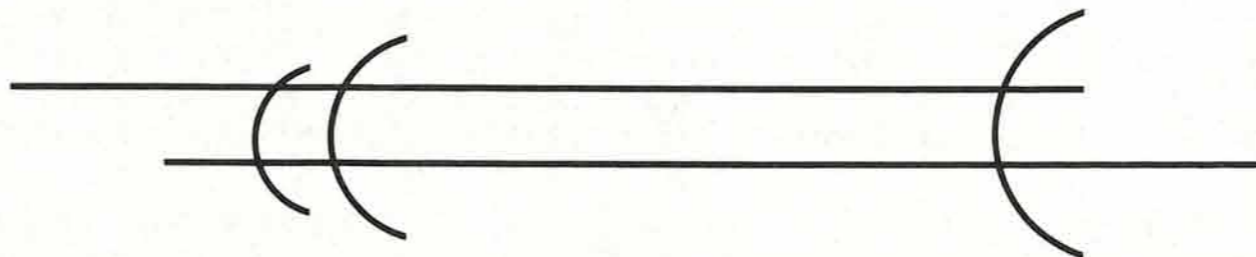
**Games Preview
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg**

Mærk kuverten "Millennium" og husk at angive hvilken computer du har.

SPØRGSMÅLENE

1: I hvilken film var der et rumskib med navnet "Tusindårsfalken"?
2: Hvad betyder ordet "Millennium"?
Svarene skal være inde senest den 25. september

BRUTALIST- BOLD



GRAND MONSTER SLAM Rainbow Arts

En gang hvert femte år holder GHoLDs folk en stor turnering - Grand Monster Slam, hvor de forskellige folkeslag og -typer kæmper indbydes, for at vinde prestige og guldmedaljer. Du er en af de stærkeste og klogeste dværge i landet, og derfor din races repræsentant. Selve den grusomme turnering består i at sparke til nogle "bolde". Som bold benyttes et lille dyr - en Belom (i sandhed et spil for barbarer) - der er helt rundt med kraftigt hår, der forhåbentligt beskytter dyret mod de slag og spark det modtager i løbet af kampene. En voldelig affære.

Spillets foregår på en bane (se billede) med de to modstandere overfor hinanden (det er dværgen nederst). I hver ende ligger nogle Belommer, ialt 10-12 stykker. Dem sparker man til, med det formål at ramme modstanderen, så denne vil falde om, og være ukampdygtig i et par sekunder. Når man ikke har flere Belommer, kan man foretage et homerun, og så vinder man matchen.

Hvis man er uheldig og rammer en af tilskuerne, kommer der et andet dyr ned fra et reb oven over arenaen (?). Dette kryb går ned i din modstanders ende, parat til at blive

sparket ned bag din baglinie. Hvis du griber dyret, får du selv chancen for at sparke til det, og så videre. Hvis dyret ikke gribes, sendes tre Belommer afsted til den spiller, der ikke kunne fange det.

Man har hele spillet igennem mulighed for en masse sjove ting, såsom at håne modstanders fan-klub (tilskuere), bestemme sit sparks længe/højde, dirigere sit spark for at ramme bedre, osv. osv.

Der er tilmed et antal modstandere, man kan kæmpe imod (vælges ved lodtrækning), og de har hver især deres specielle strategi og

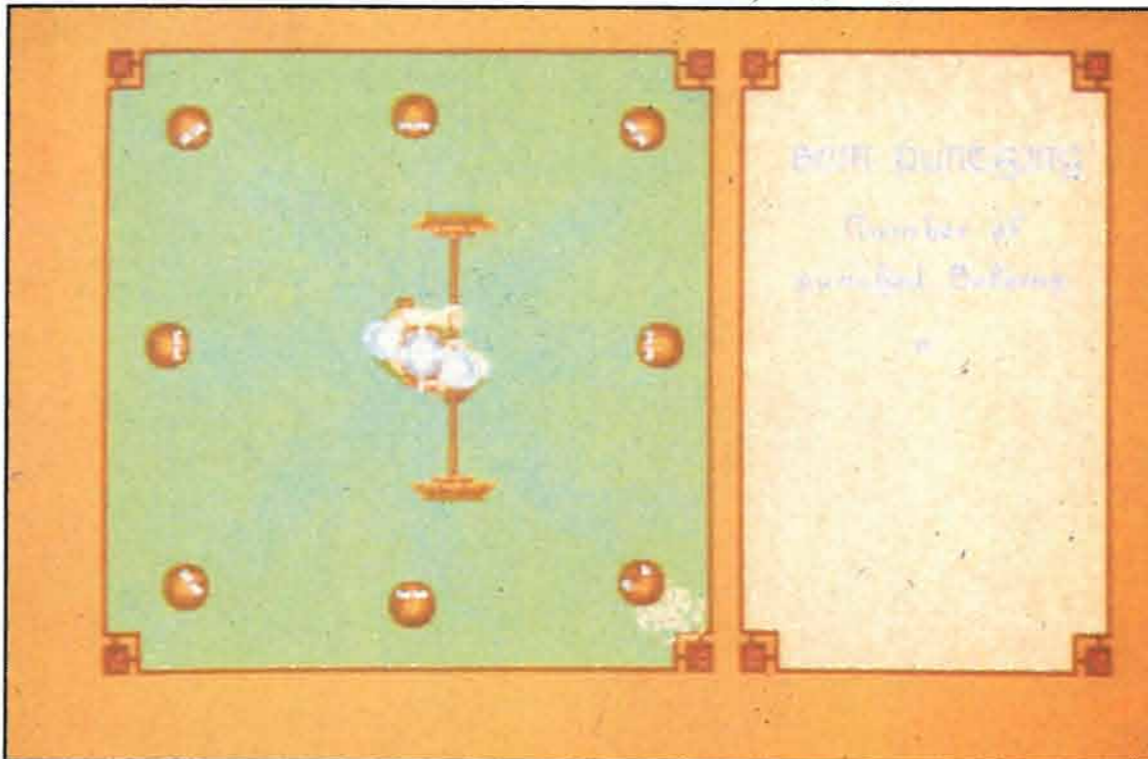
spillestil. Og som om dette ikke var nok, så er der også to andre kategorier, "Revenge of the Beloms" samt "Faulton Feeding", hvor spillets voldelige karakter igen kommer til syne...

I Faulton Feeding skal du fodre en tredje slags dyr med de små Belommer. Belommerne er ikke så bange, da de har fået at vide, at de bliver spyttet ud igen. Sjovt nok blev de ikke spyttet ud i denne version - tværtimod blev de tygget grundigt. Måske er de blevet fejlinformeret? I Revenge of the Beloms skal du støde Belommer væk, inden

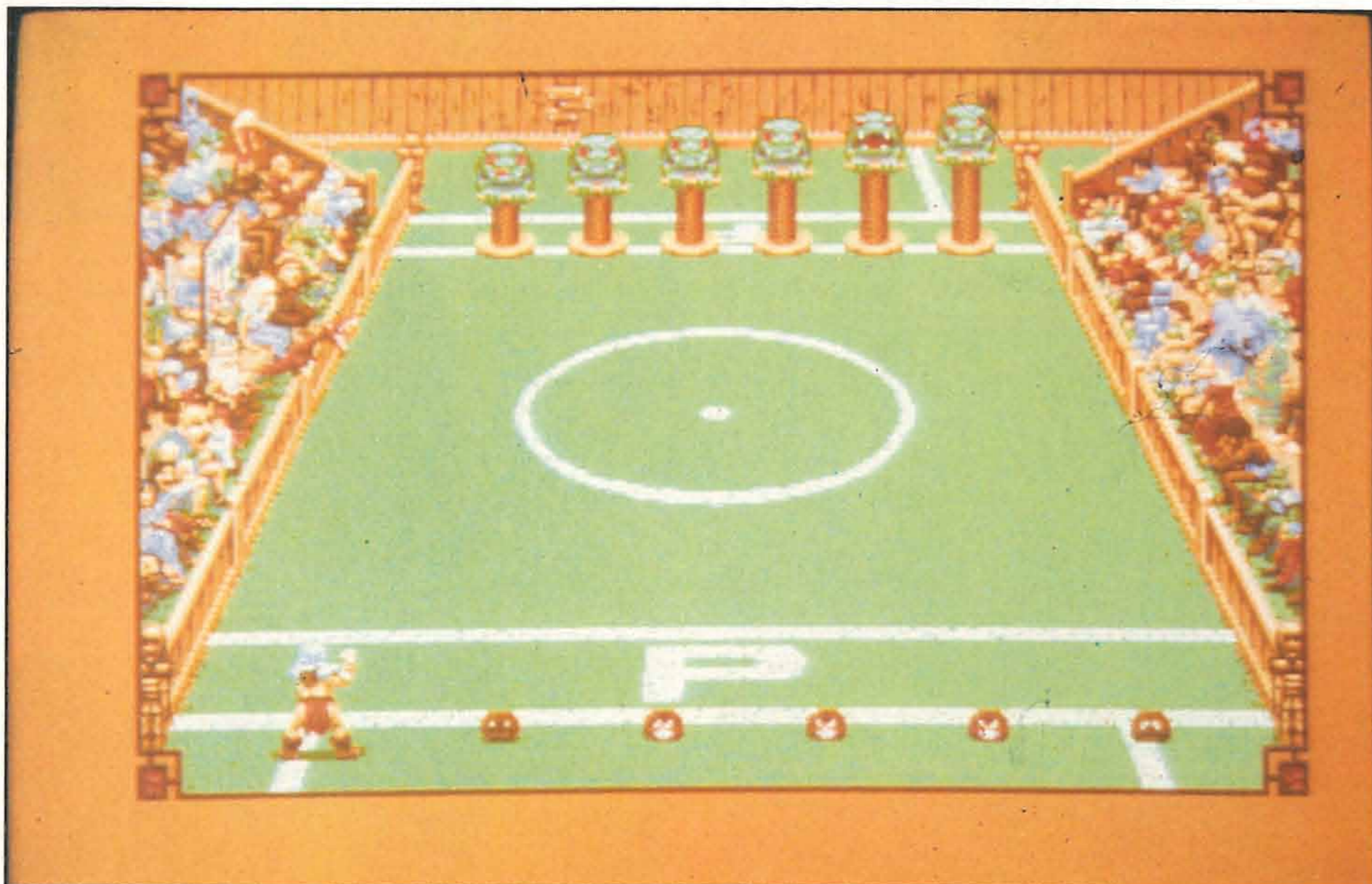
de angriber og fortærer dig...

Manualen er et helt kapitel for sig selv. 40 sider på 2 sprog, med en helt suveræn forhistorie om alt. Den er virkelig et godt bevis på hvilket arbejde der ligger bag spillet. De er absolut gode til det, de tyskere.

Spillet kan gå hen og lidt kedeligt, men da sværhedsgraden er rimelig stor, holder interessen i et godt stykke tid.



AMIGA- Dyremishandling i pixels



AMIGA- Voldsom action

AMIGA kr. 449,-

Grafikken er meget flot. Der er detaljerede tegninger af næsten alt, med simple animationer etc. Selv tilskuerne er flotte, og man kan se dem klappe, når der bliver scoret, etc. Lyden er også flot, med små melodier og fanfarer hele spillet igennem. Det er meget tydeligt, at der ligger god programmering bag lyden, da der er modulering (en slags vibrato), som man normalt ikke ser (hører) på Amiga'en. Flot, flot!

Grafik:	87%
Lyd:	84%
Gameplay:	76%
OVERALL:	81%

ANDRE VERSIONER:

ATARI ST
IBM PC
COMMODORE 64

SILKEBLØD

SILKWORM
Virgin Games

Efter et par atom-krige er alle A-våben blevet bandlyst (hvorfor mon?), og der findes udelukkende avancerede konventionelle våben.

Der er dog et par generaler, der absolut ikke har noget imod atom-bomber. De elsker at se de sjove tre-benede børn med orange hår og sjove ansigter lege ude i haven, og de vil derfor gerne have nogle flere atombomber at lege med. Det var hermed undskyldningen for at starte din hypermoderne helikopter og skyde dig vej gennem et hav af omgange med rendyrket destruktions. Du skal uskadeliggøre de atomfreakede generaler, og dermed redde jorden for syvende gang i denne uge!

Hvis du har lyst til at delagtiggøre en ven i massakrerne, er det også muligt. Han vil få tildelt en jeep i stedet for en helikopter, hvorved både luft og jord er sikret.

Spillet er egentlig meget simpelt: Du flyver på en bane, der scroller fra venstre mod



AMIGA- Problemer?

AMIGA kr. 449,-

Grafikken er hurtig og effektiv. Der er ikke brugt alle Amigaens farvemuligheder, hvilket som sædvanlig er beklageligt. Lydsiden er til gengæld helt i top. Der er uanede mængder af samlede lydeffekter, der giver den helt rette stemning til spillet.

Mangler du et godt shoot 'em up, kan Silk Worm sagtens udfylde dette behov.

Grafik:	80%
Lyd:	92%
Gameplay:	86%
OVERALL:	84%



AMIGA- Det er ikke svært at dø i Silk Worm

højre, og der kommer naturligvis et hav af fjender i diverse fantasifulde udformninger. Lige fra kørende missilbaser(!) til helikoptere, der samler sig selv i luften.

Apropos "samlesæts-helikopteren". Når du langt om længe har fået ram på den (det kræver MEGEN træning og mange skud), efterlader helikopteren en cirkel, som du skal samle op. Når du har samlet den op, får du - på den ene eller den anden måde - forbedret

din kraft. Det kan være i form af dobbeltskud, forbedret hastighed eller lignende fordele. Du får meget kraftigt brug for disse ekstra våben efterhånden som du kommer frem i landskabet. I Silk Worm er det ikke usædvanligt at der er 25 målsøgende missiler efter dig samtidigt!

Spillet er dog på ingen måde umuligt og dermed irriterende. Der er den lyst til "bare et spil mere", som må siges at være hovedin-

grediensen i et godt shoot'em up.

Det er egentlig et meget uheldigt tidspunkt Silk Worm kommer på. Vi har netop set lanceringen af både "Blood Money" og "Forgotten Worlds", som immervæk fører med et par længder over Silk Worm. Det forhindrer nu ikke Silk Worm i at være et af de absolut mest underholdende skydespil overhovedet. Konceptet er måske en anelse simpelt, og det er da også den eneste grund til at det bliver slået af de to andre nævnte titler. Hvis der var lavet mere varierede fjendeformationer, flere ekstra våben og et lidt mere



AMIGA- Flot hurtig grafik

varieret gameplay, havde Silk Worm været en sikker vinder. Sådan som det står nu, er Silk Worm et spil, hvor du får mere end du betaler for. Og det må vel være en anbefaling i sig selv.

Niels Lassen

COMMODORE 64 kr. 179,- Bånd
269,- Disk

Grafikken ligner til forveksling den i Amiga versionen. Altså nogenlunde samme kvalitet!! Lydsiden er også et pænt stykke over middel, men hastigheden bliver nogle gange væsentlig forringet. Bortset fra, er 64'er versionen af samme kvalitet som Amiga versionen.

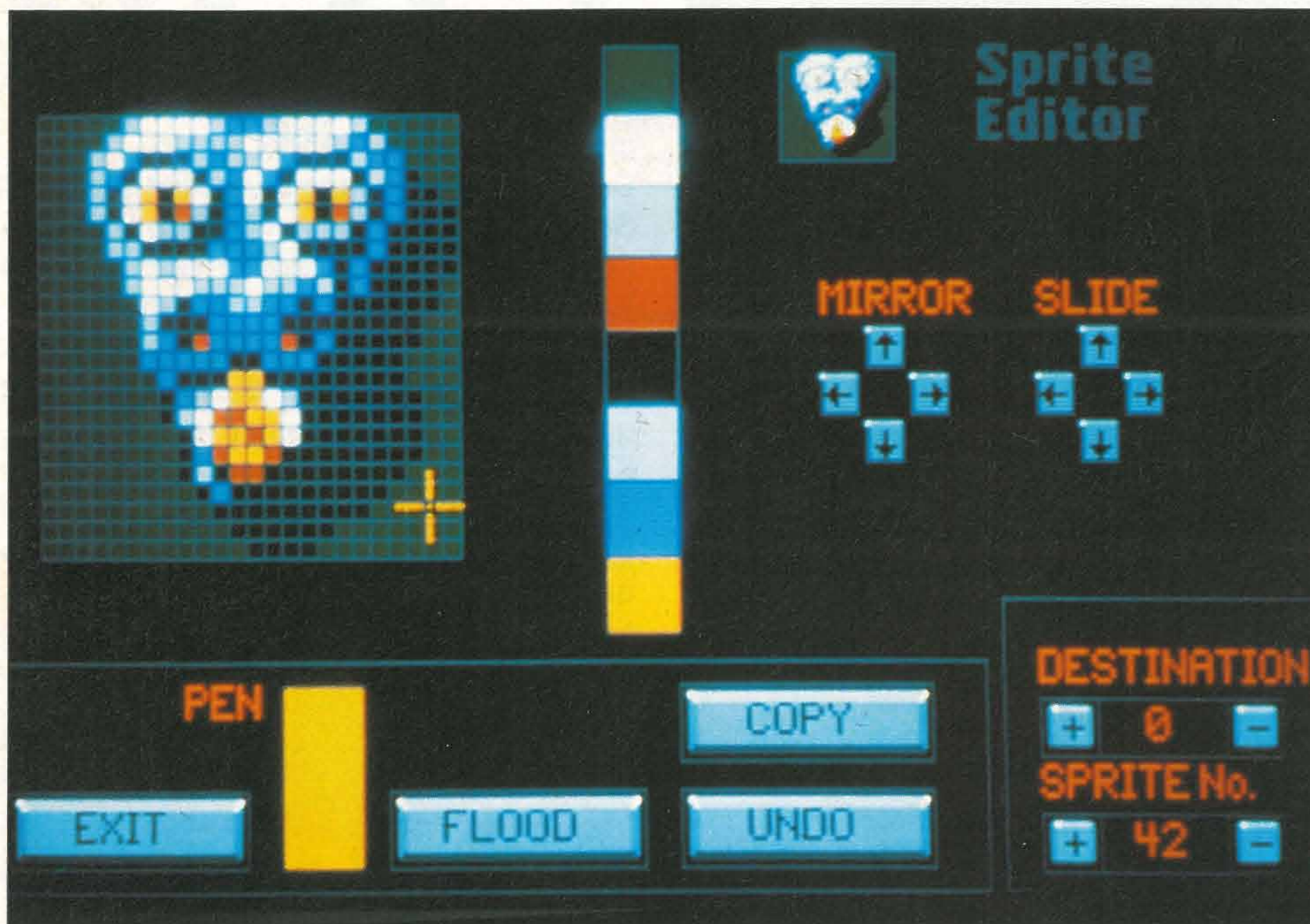
Grafik:	83%
Lyd:	75%
Gameplay:	81%
OVERALL:	80%

VERSIONER

COMMODORE 64
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD
SPECTRUM

GØR DET SELV SPIL

SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT (SEUCK)
Palace Software



AMIGA- Avanceret Sprite-designer

Et gammelt mundheld siger, det første indtryk, gerne er det mest rigtige. Om det gælder når man snakker om SEUCK er en lidt speget sag, men der er vel ikke andet for end at forklare lidt om hvad der sker (eller ikke sker). Først og fremmest foregår hele fremstilling af et spil gennem et til formålet fremstillet menusystem. Dvs. editering af sprites, baggrunde, angrebsformationer, lyde og animationer foregår altså under hvert sit menupunkt, hvor adskillige former for editorer og tabeller kan justeres, med musen vel at mærke. Det virker nemlig som en utrolig langsommelig og kedelig affære, at skulle designe et helt spil i menusystemet, der kører knapt så hurtigt og er knapt så avanceret.

Jeg startede med at definere mit eget rumskib i den indbyggede spriteeditor, og allerede efter 10 minutters arbejde savnede jeg min Deluxe Paint. Nu kan man jo nok sige at man skal ikke forvente det helt vilde, når alt nu er pakket sådan sammen i et stykke software, men det er absolut ikke spændende at benytte de indbyggede tegnefaciliteter. Udover selve grafikeditoren, kan man selv tegne baggrunde, som er delt op i små blokke der sættes sammen. Når det gælder fjender, skal de jo ikke bare se godt ud. De skal også bevæge sig på den mest krop-umulige måde, hvilket klares ved at tegne mere eller mindre sindsyge formationer med sin dertil indrettede ... som faktisk er ideel til formålet. Derudover

kommer så at ethvert skydespil med respekt for sin spiller, skal have inkluderet nogle drønende lydeffekter, hvilket også kan klares i SEUCK, der heldigvis understøtter IFF-filer fra din egen sampler.

Medfølgende er der en hel del lydeffekter, som også kan bruges i dine egne spil.

Når man nu alligevel har kæmpet sig igennem SEUCK, og endelig har fået fremstillet sit helt private zappe-spil, så glæder man sig jo til at vise det til venner og familie. Hermed en advarsel: Hvis dine "venner" ikke har boet de sidste 14 år på den anden side af nordpolen, så vis ikke resultaterne frem. Det er helt klart at Palace Software ikke har hørt om udtrykket "realtime". Dvs. at der i dit spil absolut ikke er noget, der hedder smoothscroll eller andet guf. Det sørgelige er nemlig at selve "spillet" under alle dine kreative anstrengelser, er blevet så standardiseret, at der ikke er hverken tid eller plads til nogen form for special effects. Derudover lader det heller ikke til at programmøren har været så erfaren på Amigaområdet, da meget af Amiga'ens hardware overhovedet ikke ser ud til at blive benyttet. Sørgeligt, men sandt!

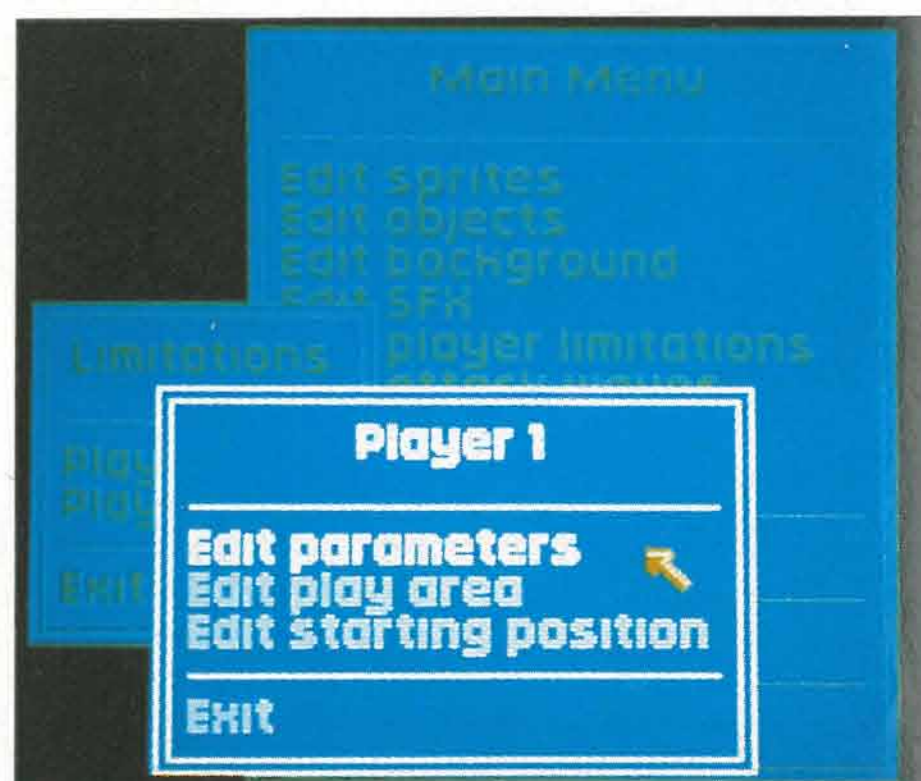
Sammen med de to disketter, som SEUCK ligger på, får man selvfølgelig også en manual, som forklarer alt om hvordan man gør, eller ikke gør.

Indholdsfortegnelsen er meget overskueligt bygget op og fortæller om hvert enkelt

menupunkt. Med flere illustrationer i form af skærbilleder på de resterende sider, er der heller ikke noget at beklage sig over. Der sluttet af med et par sider med tips og tricks til den avancerede bruger, men hånden på hjertet ... der står ikke noget man ikke selv kan tænke sig til, hvis man bare er i besiddelse af en lille smule omløb i hovedet.

Alt i alt må man sige at selvom SEUCK måske var godt på 64'eren, så er kan det ikke måle sig med andre Amigaprogrammer. Det virker umiddelbart som om at det er blevet direkte oversat, uden at tænke på alle Amiga'ens mange muligheder. Konklusionen må være at det KUNNE have været sjovt at lave sit eget spil, men under alle omstændigheder vil det aldrig blive sjovt at spille på "resultatet", der langt overgås af faktisk alle andre shoot'em'up spil. SEUCK bygger på en ekstrem suveræn ide, som Palace Software ikke rigtig har været i stand til at føre ud i livet, men på den anden side kan jeg heller ikke forestille mig andre softwarehouse, der kunne have gjort det meget bedre (måske med undtagelse af Psygnosis).

Kenneth Bernholm



AMIGA- Meget brugervenligt interface

AMIGA kr. 449,-

Ydeevne:	42%
Brugervenlighed:	71%
Hastighed:	63%
OVERALL:	46%

ANDRE VERSIONER:
COMMODORE 64

IKKE IGEN!

FORGOTTEN WORLDS
Capcom/U.S. Gold

Der var engang en spillemaskine... Sådan er ideen bag CAPCOMs konvertering af Forgotten Worlds undfanget. En ikke særlig original ide, til et lige så lidt originalt spil. Den onde kejser Bios (opkaldt efter styresystemet i en PC?) havde engang 8 onde guder, som ødelagde al kendt civilisation. Af samme grund skabte folket to meget heftige gutter (heltene), som skulle slå kejser Bios meget hårdt, med noget meget tungt.

De to helte løber dog ind i et problem - eller rettere tre: En flok halv-guder, der ikke sådan bare flytter sig. Dem skal de to "cool dudes" (kølige fyre på nudansk) slå hårdt i hovedet med noget eksplosivt. Der er altså lagt op til sådan en gang hack'n'slash'n'kill'n'-destroy'n'shoot'em up!

Din mand, en lille tæt type med Arnold frisure og sydstats-accent, kan flyve(?) og skyde med en kaliber (heftig ærtebøsse). Man sigter i en retning ad gangen, og hvis man skal vende kanonen, trykker man "fire" og bevæger sig til højre eller venstre. Dumt bøvl! Da man per refleks er vant til at bevæge sig mens man skyder (som i Blood Money), kommer man hele tiden til at dumme sig. Hrmf!

Hvis man har besøg, kan man plugge et ekstra joystick i 'puteren og slagte dobbelt så mange grimme dyr og halvguder på den halve tid. Det er da ganske fikst.

Midt i al denne flyven rundt og plaffen besynderlige gevækster, der mest af alt kommer til at ligne grill-spyd, når de kreperer,



AMIGA- Supergrafik fra ende til anden

AMIGA kr. 449,-

Grafikken er virkelig flot, selvom nogle af billederne sagtens kunne bruge flere farver.

Lyden er lidt fimset, og enkelte samples lyder, som om de er optaget under vandet fra en 78'er plade. Ellers ganske Amiga-agtig, med flotte fanfarer fra tid til anden. Musikken lyder dog ret simpel, og er uden kunstnerisk sammenhæng.

Grafik:	85%
Lyd:	75%
Gameplay:	83%
OVERALL:	73%

ANDRE VERSIONER:

ATARI ST
COMMODORE 64
IBM PC



AMIGA- Våben forretningen

opdager man sikkert nogle små blå piller, som har en lille bi-rolle i det utrolige gamepaly.

De kan nemlig bruges i de små butikker, der er banket sammen hist og pist. Her kan man købe alskens habengut, der kan virke meget assistende ved transformeringen af aliens/guder til grillspyd (zapningen af de onde).

Du har kun et liv, hvilket kan virke kedeligt, og når du skal starte et nyt spil skal du HVER

GANG glo på to sydlandske idioter, der siger "Did you find the guy?" (spiller 1) og "I'll kill you today for sure!" (spiller 2) med en italiensk eller spansk accent i dårlig samplerkvalitet, samt Bios' latter og et par dødsdysse fanfarer. Baah! Idiotisk! Hvorfor forstår CAPCOM ikke, at konverteringer (med k som i kvalme) bliver helt dybt godnat, når maskinen hele tiden skal loade noget for spillet ganske ligegyldigt?

En helt anden ting er styringen. Skærmens opdateres ca. 12-16 gange i sekundet, og det gør spillerens mand også. Øv! En så langsom uddate er OK i spil som Blood Money, der scroller langsomt og hvor kuglerne flyver langsomt, men i Forgotten Worlds flyver kuglerne så hurtigt, at de til tider går lige igennem fjenderne. Det er ikke godt, hvis man er ved at skyde en flok dyr, som er på vej direkte mod en!

Dette spil er ikke noget jeg kan anbefale, men der er sikkert mange, der vil købe det alligevel, da det er ganske flot udformet. Deraf de pæne karakterer - egentlig meget mod min vilje. Hvis man har hang til denne form for spil, er Blood Money dog klart at foretrække, da det holder dig interesseret i dagevis (i træk! Aaatjuh...)

Hvis man (som jeg) ikke er så meget for konverteringer, kan man bruge den medfølgende plakat som overlay til dartskenen.

AMIGA UPDATE:

AIRBORNE RANGER Microprose



AMIGA- Våbenudvalget

Microprose er jo ikke just kendt for at lave action-spil, og titlen Airborne Ranger bærer tydelig præg deraf. Hvor finder man ellers en

deret en pæn portion strategi; i stedet for bare at slagte løs, skal du både vælge mission, sværhedsgrad, hvilke våben du vil have

100 sider lang manual, to keyboard-overlays og en dansk manual (fra Super-Soft)?

I Airborne Ranger styrer du en soldat i hans ensomme kamp mod to-tre verdensdele, og for at kampen ikke skal virke alt for håbløs får du uddelt et større arsenal af våben. For ikke at være alt for traditionelle, er der inklu-

deret en pæn portion strategi; i stedet for bare at slagte løs, skal du både vælge mission, sværhedsgrad, hvilke våben du vil have med osv. Den tekniske standard i Airborne Ranger er ikke værd at skrive hjem om: Grafikken er udetaljeret og gennemgående meget småt, mens lyden er på det middelmådige.

Det forhindrer dog ikke Airborne Ranger i at være en god start for dem der gerne vil begynde at spille strategi-spil, men ikke helt kan lade joysticket være i fred!

Grafik:	60%
Lyd:	50%
Gameplay:	80%
OVERALL:	76%

FØJ FOR DEN!

RENEGADE Imagine/Ocean

Det er efterhånden med meget begrænset begejstring undertegnede anmelder Imagine spil. Den sidste titel, Victory Road, blev - ikke uden grund - hævlet ned i dette blad. Man kan selvfølgelig altid håbe på, at Imagine lærer af deres fejl og producerer et bedre resultat næste gang, som de fleste normale programmører gør....men nej, ikke Imagine!

Renegade til Atari ST og Amiga er uden tvivl det værste I... jeg i min tid som anmelder har set, og det siger ikke så lidt!

Handlingen, eller manglen på samme, er henlagt til det overbeskidte og kriminelle U.S.A., hvor der er nogle grimme, dumme og brutale gutter, der har gaflet dit kød (læs: kæreste).

Du hopper selvfølgelig velvilligt ned på de smudsige gader og uden egentlig at undersøge om det er de rigtige forbrydere du finder, begynder du at gennemtærsk og lemlæste samtlige personer i området.

Men bare rolig: Spillet er egentlig ikke volde- ligt, for de pixels du smadrer, er så dårligt tegnet, at det ikke er muligt at finde ud af om det er mennesker eller intercitytoget til København! Når du er blevet gennemtærsket fordi joystick-styringen er for langsom til at du kan nå at slå igen, starter du forfra! Ikke

noget med tre liv i det her firma. Eet liv og så færdig! Forudsat at du får maltrakteret halvaberne på den første skærm, begynder skærmen at scrolle sidelæns, hvorefter der står nogle udefinerbare pixels og venter på dig (ifølge Imagine er det mennesker).

Der er absolut intet gameplay. Grafikken ligner en ost, der har ligget i for lang tid. Lyden minder meget om en telefon-stønner, der ikke ved hvad han skal sige, og lyd-ef- fakterne er hentet fra en motorsav med personlige problemer. Dette er totalt dårligt. Hvis det ikke var fordi der er nogle yngre læsere, ville jeg bruge udtryk af en hel anden karakter. Men for lige at samle det hele sammen: RENEGADE SKAL UNDGÅES FOR ENHVER PRIS. Hvorfor programmørerne overhovedet har gidet at spille tid på en piratbeskyttelse, er lidt af en gåde.

AMIGA- Pixel vold



Der er alligevel ingen der vil have besvær med at kopiere dette spil. Vil du bruge din joystick til noget fornuftigt, så skyd Imagine- holdet, før de keder dig ihjel.

Niels Lassen

Grafik:	4%
Lyd:	3%
Gameplay:	1%
OVERALL:	1%

RUMBLAST

**H.A.T.E.
Gremlin**

Hvis man ikke kan finde på andet, kan man altid koge lidt suppe på nogle gamle ben. Men på et tidspunkt bliver suppen desværre for tynd til, at man gider beskæftige sig med den. Med andre ord - smagen af "The Wonderful Soup Stone". Samme dårlige smag i munden får du kort efter introduktionen af H.A.T.E. fra Gremlin.

H.A.T.E., der står for Hostile All Terrain Encounter, er en udvandet sammenblanding af Tiger Mission, Uridium og ACE 2. For at det ikke skal være løgn starter Gameplayet engang i år 2320 og vi befinder os i en fjern galaxe der hedder Turmoil, og bla bla bla.... Din mission er at samle en række plasmaceller op. Det vil sige at du skal skyde dem, hvorefter de bliver hængt på dit rumskib. Disse plasmaceller skal tages med gennem første level, og først når dette level er fuldført, kan du komme i gang med spillets næste del.

Her bliver du nemlig udstyret med et GAV (nej, ikke GAB!) - Ground Assault Vehicle, hvor du skal samle plasmaceller til at starte din Star Fighter op igen, og så videre i en uendelighed. (Uendelighed = 30 levels). Selve spillet er delt op i tre afdelinger. Fra level 1 - 10 er du Trainee, i Level 11 - 20 er



C64- Kedsomhed i lange baner

du Fighter Pilot og i 21 - 30 er du Commander. Når du først er nået til level 11 eller derover bliver spillet startet ved level 11. For at komme tilbage til level 1 igen, skal du loade spillet ind igen.

Men hvem er dog interesseret i at starte forfra når man først er kommet hertil. Det værste ved spillet er nok at dette dødkedelige gameplay er spækket med forholdsvis svære forhindringer. Du skal nemlig både skyde lavtflyvende missiler, intelligente søgende missiler, fjendtlige Star Fighters, miner og mange, mange andre grafik-irritationsmomenter.

Den gode grafik burde have været kombi-

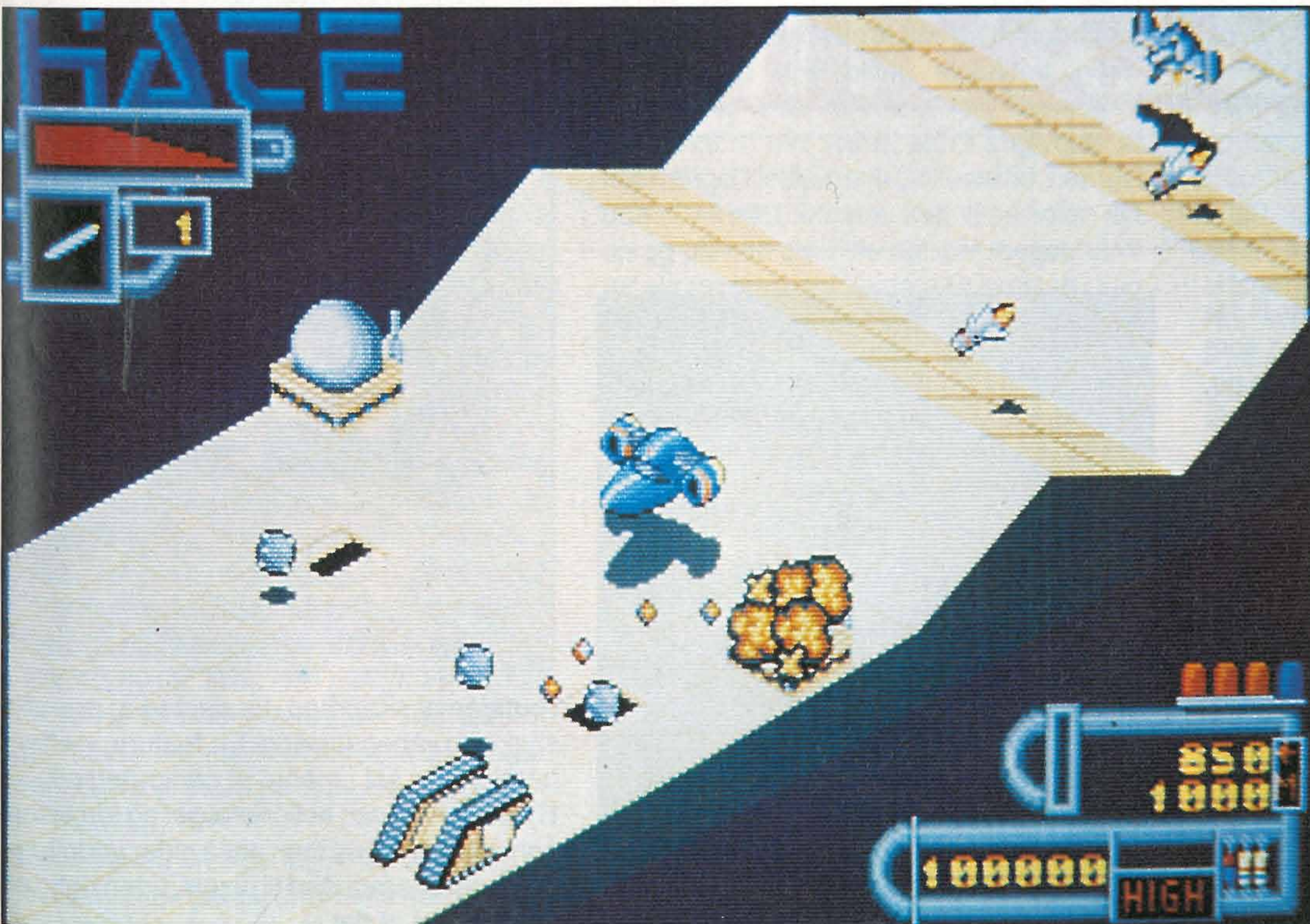
COMMODORE 64 kr. 179.- for bånd, 269.- for disk.

Grafikken i H.A.T.E. er helt fin, og der er brugt tid på diverse finesser, såsom skygger på alle de flyvende objekter. Lyden er som sædvanlig Benn Dalglish, og han har igen lavet et fantastisk lækkert og iørefaldende soundtrack. Desværre kan man ikke i H.A.T.E. (som det ellers er tilfældet i så mange andre Gremlin spil) selv vælge mellem sound effects og soundtrack. Der er nemlig ikke så meget ved effekterne i H.A.T.E..

Grafik:	70%
Lyd:	85%
Gameplay:	20%
OVERALL:	45%

ANDRE VERSIONER:

AMIGA
ATARI ST



neret med et langt sjovere og mere originalt gameplay, hvis man skal have motivation til at holde skansen og fortsætte sin vilde blasten. Hvem gider blaste sig halvt ihjel i et dødkedeligt spil, når man med samme tommelfinger-belastning kan lave high-score i sit yndlings-shoot-em-up spil, og samtidig mere sig godt over det.

ST- Bedre grafik, samme gameplay

GADEKAMP

STREET WARRIORS Silverbird

Spillet foregår i Chicagos gader, (det kan enhver jo komme og sige), hvor du skal stoppe gangsterlederen, der på det seneste er begyndt at blive lidt for aktiv.

Du befinder dig på en kirkegård, hvor du skal starte med at nakke alle gangsterens håndlangere. Hver gang du med 'sticket' får jordet en af bøllerne, kommer der en lille pose penge frem, som du kan få fat på ved at gå hen over dem. Sørg for at samle alle pengene op - dem får du nemlig brug for efter hver level.

Når alle bøllerne har slikket asfalten, fremkommer der en stor pose penge (ligesom i Sømandsforbundet) som skal samles ind, hvorefter du skal til at købe ind. Indkøb foretages via en menu hvor du kan købe ekstra tid, mere power, en bombe - eller du kan gå videre til næste level. Når du har købt lidt af hvert - nogle af felterne er automatisk spærret, hvis du ikke er langt nok i spillet - kommer du videre til næste level. Her kommer du både igennem de snuskede gader, en kirkegård og en kaj, for til sidst at

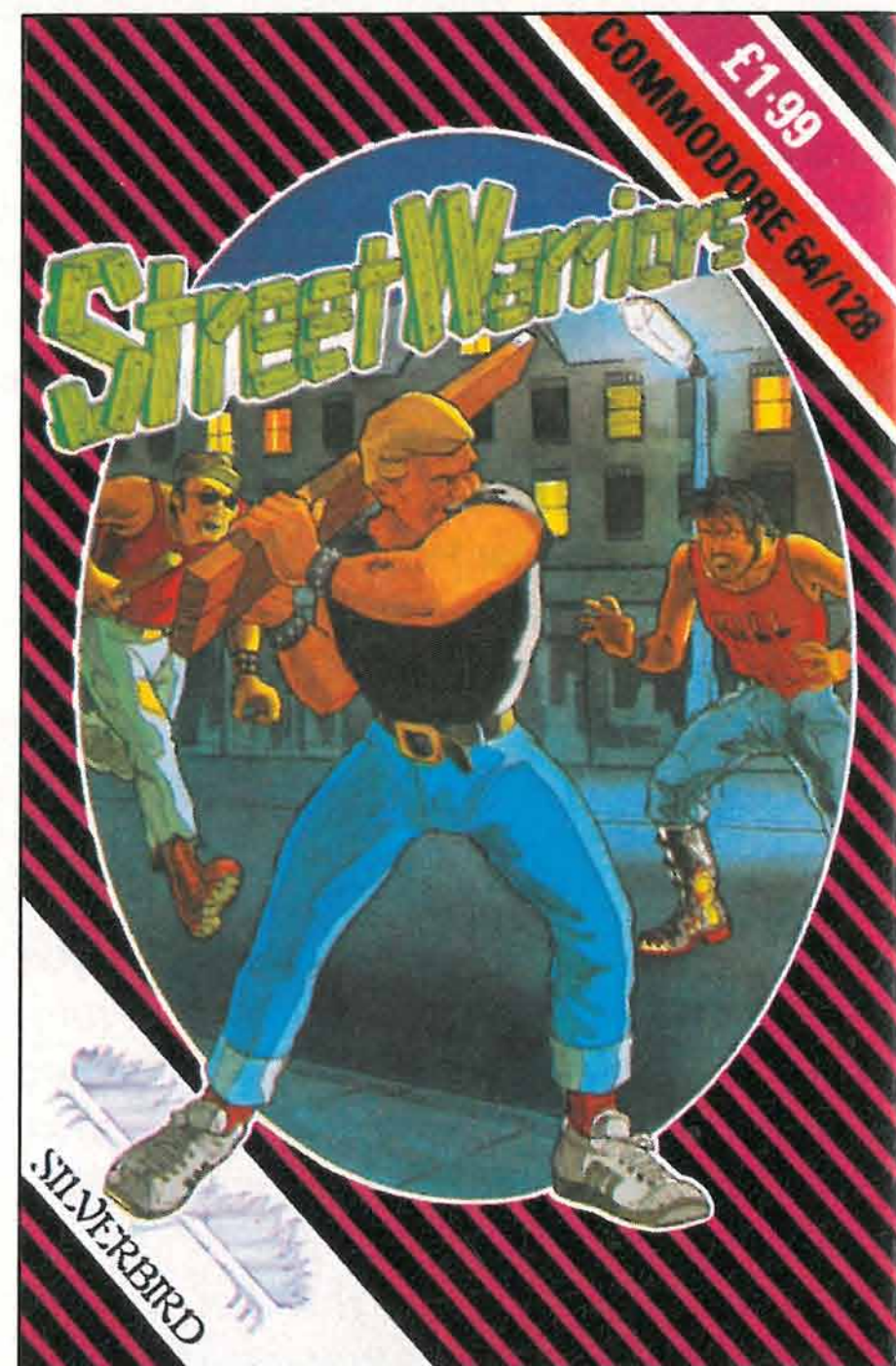
nå hen til det pakhuis, hvor gangsterlederen holder til.

Street Warriors er et godt spil til pengene. Her kan man sagtens finde underholdning til næste gang der er mønter på kistebunden.

COMMODORE 64 kr. 39,95

Hvad lyden angår, er det et ganske udmærket sound-track, hvorimod lydeffekterne er meget sparsomt programmeret. Grafikken er som den altid er i disse billig-spil, men den kan gå an.

Grafik:	60%
Lyd:	75%
Gameplay:	75%
OVERALL:	80%



LAVPRIS MEGABLASTING

RYGAR Kixx

Du er Rygar - en skabning, der var til for mere end 4-5 billioner år siden. Det er, som om der er sammenhæng mellem pris og tid, når det gælder lavprisspil. Jo billigere de bliver, jo længere tilbage i tiden skal vi (... da far var dreng, da var pengene noget værd...) Hvorom alt er, så spiller du Rygar - og du er kraftigt i skudlinien.

Rygar er et super-mega-lavpris-blaster-action spil, hvor det eneste det gælder om er at skyde, dukke sig, hoppe og skyde igen. Ind imellem skal der også skydes, og så kan du altid skyde hvis du ikke kan finde på andet at lave. Mon jeg har fået sagt det klart nok nu? Lige fra start til slut bliver du overdænget med ting, der skal skydes på (det havde du nok aldrig gættet hva?). Vildsvin der kravler, bjørne der løber, vildmænd med bue og pil,

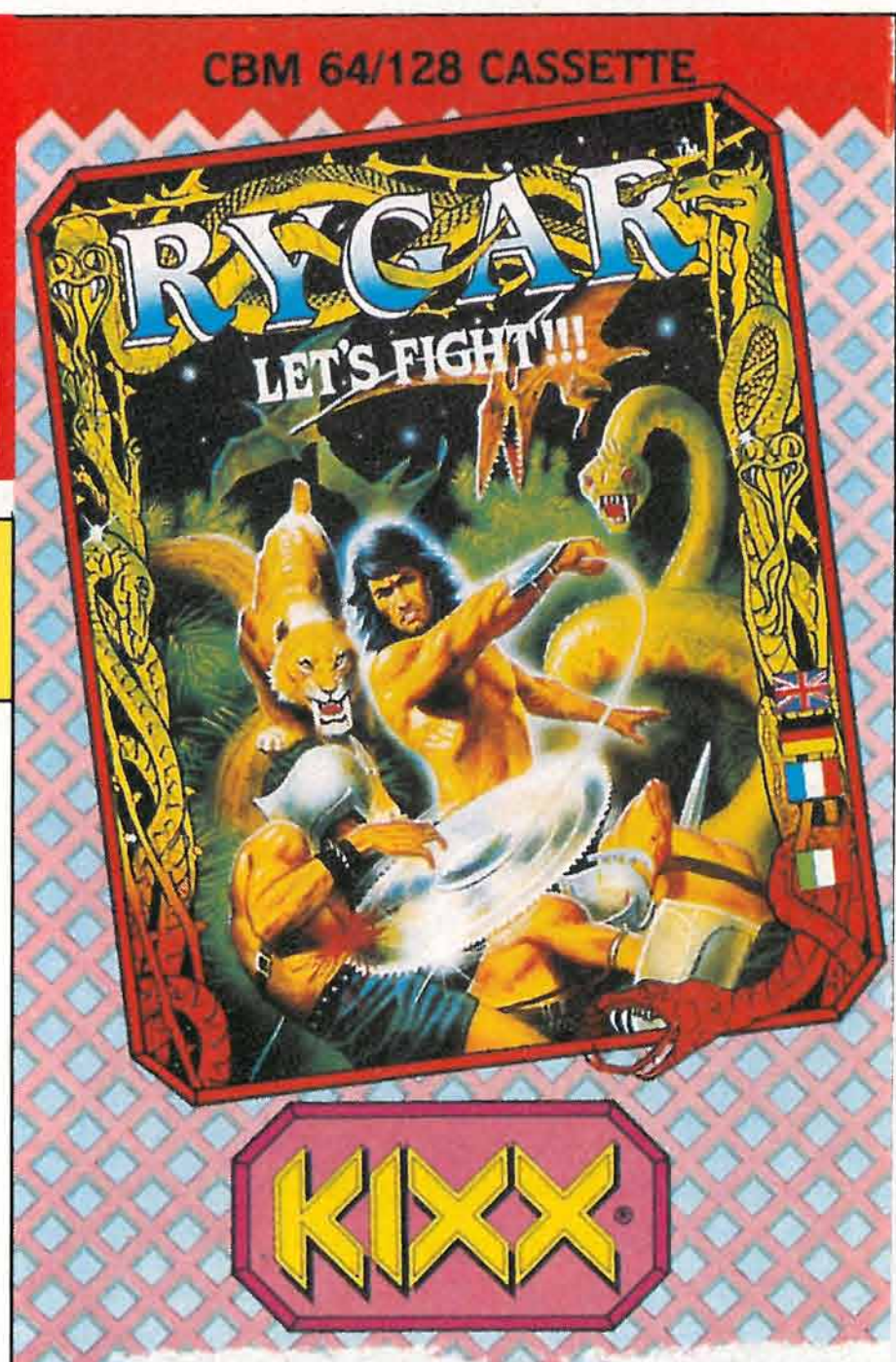
COMMODORE 64 kr. 39,95

Grafikken i Rygar er ganske varieret, lidt grumset, men med alle de sprites der befinder på skærmen på samme tid, er der vel ikke noget at sige til opløsningen. Det er jo trods alt et billigspil.

Lyden ligger så afgjort over middel, når det gælder billigspil, derfor den pæne karakter.

Grafik:	75%
Lyd:	80%
Gameplay:	Slidt
OVERALL:	80%

ørne der sætter folk af, ildkugler og meget meget mere, bliver du udsat for i op til flere akter. Dit mål er at samle 5 ikoner, der er vist



i bunden af skærmen, for derved at øge din styrke og våbensamling. En feature, vi efterhånden har set i mangt et computerspil. Rygar er helt klart actionpræget og forresten ganske sjovt, hvis man altså gider vride triggerfingerens ledband til pixels, uden rigtig at få noget ud af det.

PÅ PLANETFARMEN

RICOCHET Mastertronic

Spillet Ricochet kunne, når det gælder gameplay, være en videreudvikling af Grem-lins Reflektor. Vi befinder os i en fjern galak-se, og for første gang i mange slatne spil er der intet årstal - befriende...

Du er THX2240, en arbejder på en Soya plantage, og er ret træt af at være "fange" i den statskontrollerede landbrugs-sektor. Det foranlediger dig til at stjæle en Crowd Control Vehicle (CCV), så du kan forsøge at opnå din frihed.

Landbrugs-sektoren er inddelt i separate, aflukkede afdelinger, der hver især er forbundet af forseglede tunneller, hvor det er muligt at komme ud, hvis du er smart nok. Dit første mål i spillet er at lokalisere den hemmelige udgang. Når det er gjort, skal du

igang med anden fase af missionen.

Det er nemlig sådan, at alle levels indeholder nogle spejle, der skal drejes på den rigtige måde, (heraf Reflektor sammenligningen), så den laserkanon, der findes ved spillets start kan sende en ultra-kraftig laserstråle mod udgangen.

Denne laserstråle er den eneste mulighed for at få døren åbnet og komme videre til næste level.

Du skal bruge din Crowd Control Vehicle til at dreje alle spejlene, og det kan godt tage sin tid, idet du konstant bliver angrebet og overfløjet af fjendtlige fly og helikoptere. Sidst, men ikke mindst, er der en meget irriterende kamp-robot, der betyder den visse død ved blot den mindste berøring.

Ricochet er et meget sødt lille spil, ikke forfærdeligt kompliceret på trods af de 13 levels, og kan sagtens bringe megen underholdning til de små hjem.

COMMODORE 64 kr. 39,95

Grafikken er meget typisk for en nybegynder indenfor spil-programmering, og lyden ligeså ikke noget at råbe hurra for.

Grafik:	50%
Lyd:	45%
Gameplay:	50%
OVERALL:	60%

LONE RANGER

BRAVESTARR Kixx

Du er den brave Sherif af samme navn (han hedder BraveStarr) fra det gamle wild-west. Din opgave er at redde din gode ven Shamen fra den onde Stampedes kløer, og samtidig sørge for at hele New Texas ikke kommer under hans onde herredømme. (Det begynder næsten at lyde som et omskrevet rumeventyr).

I jagten på den forsvundne Stampede skal du først destrurere (i.e. lave Schweizisk ost) af alle Stampedes og Tex Hex's venner. Når dette er sket, skal du finde fort Kerium, hvor du på barerne og i andre bygninger vil kunne finde information om hvor de to "venner" er draget hen.

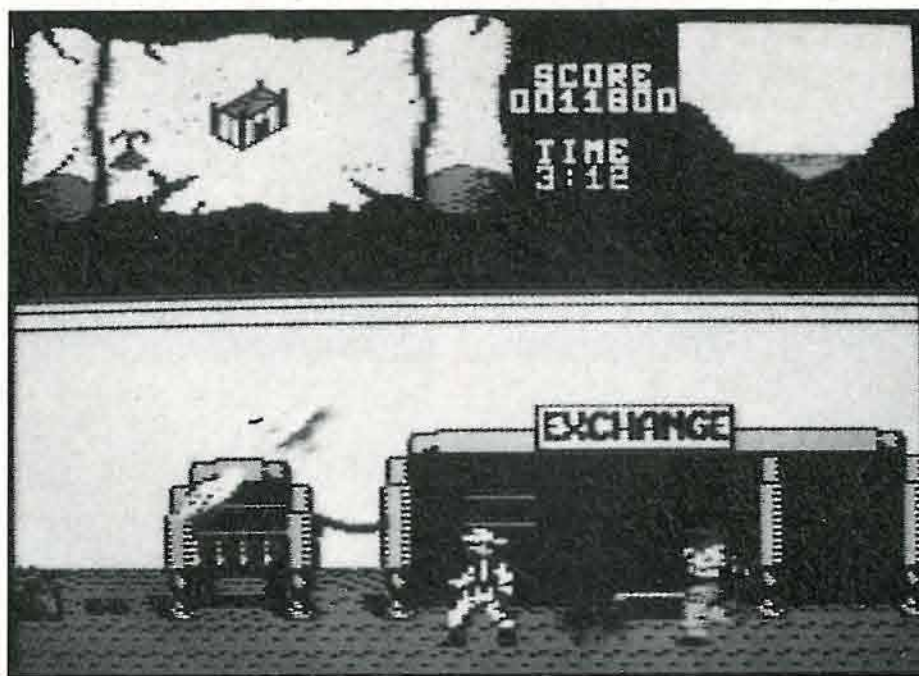
Denne information er dog ikke helt nem at finde, hvorfor du skal bytte indsamlede objekter for penge, som du så kan bruge til at bestikke folk med i de skumle barer på fortet. Efterhånden som du får noget at vide, vil kortet på din sadel blive gradvist afdækket, hvilket betyder, at du må i gang med at efterforske de nyfundne områder. Her skal du igen holde øje med eventuelle amuletter, der vil give dig forøget fire-power eller give dig mere tid.

Spillet varer i ni dage, og solen vil stå op og gå ned mange gange (mon ikke han taler om hele 8 gange? -red.). Hold godt øje med

store farlige bomber, der for alvor vil banke indvoldende ud af dig.

Skærmen er inddelt i fire forskellige felter. I øverste venstre hjørne har du dit landkort, der lige så stille bliver afdækket, efterhånden som du får "købt" dig frem. Mod højre har vi din score, samt angivelse af hvor meget klokken er (I Coffeeville). Længst ude til venstre foroven, kan vi se solen stå op og gå ned og, hvis det går meget hårdt for sig for stakkels kaptajn Bravestarr, kan det se ud som om solen bare leger yo-yo, og klokken ligner nærmest et stopur.

Nederst på skærbilledet kan du se alle bygningerne i Fort Kerium, hvor spillets



C64- Månedens budgetspil

første slag udspilles. Her bliver du konstant angrebet af alskens kryb, hunde, Tex Hex, samt Stampedes folk. Underligt nok har der også sneget sig en enkelt rummand ind i dette Western spil, men programmøren var vel i gang med at øve sig på den slags sprites, da spillet blev lavet.

Efterhånden som du når de forskellige bygninger, kan du lige så stille gå over til 2.del af dette adventure action-spil, hvor du kan udspørge og bestikke de handlende.

Når man tænker på at Bravestarr er et billigspil, er der virkelig meget handling og gameplay for pengene. Faktisk er der underholdning nok til at kunne springe indkøb af billigspil over de næste 2-3 uger. Jo, Bravestarr indtager helt klart en førsteplads i vor lille billig-spils test.

COMMODORE 64 kr.39,95

Grafikken i Bravestarr er særdeles pæn trods af alle de mange forskellige ting på skærmen på samme tid. Lyd og lydeffekter er middelhøje.

Grafik:	89%
Lyd:	56%
Gameplay:	86%
OVERALL:	88%

VIDUNDERDRENGEN

WONDERBOY IN MONSTERLAND
SEGA



For efterhånden meget lang til siden, lancerede SEGA spillemaskinen "Wonderboy", som blev en meget stor succes i spillehallerne. Wonderboy gik i alt sin enkelthed ud på at styre en pygmæ i underbukser gennem et sidelæns-scrollende landskab beboet af alle mulige skabninger. Der er senere bygget videre på Wonderboy, og der er kommet to Wonderboys mere, hvoraf Wonderboy in Monsterland er den anden (den tredje er mildest talt dårlig, og er endnu ikke lavet til SEGA konsollet).

I Wonderboy in Monsterland skal du endnu en gang styre en pygmæ iført underbukser gennem et sidelæns-scrollende landskab - intet nyt her. Der er til gengæld lavet en enorm bunke forbedringer, både hvad angår grafik og lyd, men også i underholdningen. Der er kommet et par drys rollespil ind i billedet; nu er det muligt at købe rustninger, skjold og andre lignende genstande som skal hjælpe dig gennem et utal af omgange. Du kan dog ikke købe nogle af disse goder hvis du ikke har samlet de mønter op, dine fjender efterlader når de dør (hvis de dør!). Som sædvanligt er det ikke nødvendigt at



læse den medfølgende manual, som traditionen tro indeholder nogle komplet ubrugelige tips. Historien som skal retfærdiggøre din masseslagtning bliver forklaret når du går ind i den første bygning på din vej. Der får du også dit sværd. Der er

- som i de fleste andre spil - en ond gut som har overtaget Wonderland, og du skal - som i de fleste andre spil - ødelægge ondskaben, som i dette spil tager form af en drage. Der er - som i de fleste andre spil - et stort uhyre i slutningen af hver omgang, og ellers er der vel ikke ret meget andet at sige om handlingen; det hele er set flere millioner gange før. Selv om der er rollespils-elementer i spillet, betyder det ikke at man skal tænke; Wonderboy in Monsterland er ikke andet end et sidelæns-scrollende bank-alt-hvad-der-bevæger-sig spil. Det er til gengæld meget tæt på perfekt udført, med mange forskellige fjender, som hver i sær har deres egen måde at angribe på. Der er gemt mange hemmelige skatte rundt omkring i spillet (prøv at hoppe ved det sidste træ i første level) som du får ved at hoppe op luften. Det giver lidt ekstra underholdning til et i forvejen særdeles morsomt spil.

Grafik og lyd giver deres tilskud til et godt spil; grafikerne har formået at lave mange detaljer og nydelige baggrundsbilleder.

Der er mange forskellige melodier i spillet, og de passer fint ind i spillets stemning. Hvis du er ligeglad med at spillet har en elendig og latterlig slutning samt at opbygningen af spillet er så gennemtærsket, finder du ikke bedre spil af denne type. Står du og mangler et godt tæske-spil, er Wonderboy in Monsterland lige noget for dig.

Niels Lassen

Grafik:	90%
Lyd:	86%
Gameplay:	92%
OVERALL:	91%

NÆSTE GANG

I næste nummer når du kigger på konsolsektionen får du et chock! Der kommer flere tests, en tips sektion, en nyhedssektion og meget mere. Husk at sidde ned når du læser konsol-sektionen næste gang!

VIND EN ATARI ST520 MED TONSVIS AF SOFTWARE!!

HVA! Det kan vi da ikke mene! En Atari 520ST koster jo omkring 5000 kroner - og så software oven i købet???

Men det er sandt! Sommervarmen er steget os til hovedet, og her har du chancen for at vinde drømmecomputeren for spil-freaks, og for at du ikke skal kede dig, har Atari Danmark været så venlige at lægge 21 SPIL OG 4 NYTTEPROGRAMMER sammen med computeren.

Hvis din første bemærkning er noget i stil med "Ååh - så er det vel en række usælgelige billigspil uden manualer og gameplay", tager du fejl. Spillene er nemlig følgende:

Marble Madness
Test Drive
Beyond the Ice Palace
Buggy Boy
Eddie Edwards Super Ski
Ikari Warriors
Thundercats
Ranarama
Zynaps

Quadralien
Starquake
Chopper X
Roadwars
Xenon
Arkanoid 2
Wizzball
Black Lamp
Genesis
Thrust
Seconds Out
Mouse Trap

Som du kan se, er alle de ovenstående titler spil, der bliver solgt til fuld pris. Dermed kommer værdien på Atari ST'eren inklusive disse spil op på OVER 10.000 kroner!!

Men som vi sagde til os selv, "Det bedste er aldrig godt nok når det gælder vore læsere". Derfor smider vi også selv nogle af de nyeste, hotteste spil oveni pakken.

Det drejer sig om:

Deja Vu II: Lost in Las Vegas
Darkside
Microprose Soccer
Robocop
Total Eclipse
F-16 Combat Pilot
Dragon Ninja

Disse spil er nogle af de nyeste vi overhovedet har kunnet opdrive. Sammen med det tekstbehandlingsprogram, som også er med i pakken, er du godt kørende. Og for at det ikke skal være løgn får den heldige vinder også et database-program, et regneark samt en computerstyret kalender med i købet!!



JEG VIL VÆRE MED.....

Det eneste du skal gøre, for at være med i kapløbet om denne kæmpe-gevinst er at besvare de fem nedenstående spørgsmål:

1: HVILKEN COMPUTER AF DISSE TRE KOM FØRST?

- A) Commodore Amiga
- B) Atari ST
- C) BBC Archimedes

2: HVAD HEDDER MANDEN BAG ATARI?

- A) Jack Tramiel
- B) Steven Spielberg
- C) Jay Miner

3: HVILKEN PROCESSOR SIDDER DER I EN ATARI ST?

- A) Motorola 68000
- B) Z-80
- C) NessesleiN-89

4: HVILKEN AF DISSE COMPUTERE HAR MEST HUKOMMELSE (RAM) I STANDARDGAVEN?

- A) ZX Spectrum
- B) Commodore 128

C) Atari ST HVOR BOR ATARI DANMARK

- A) Mausing
- B) Rønne
- C) Albertslund

Send dine fem svar på ET ÅBENT BREVKORT til redaktionen, senest d. 15/9 1989.

Adressen er:

Games Preview
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg

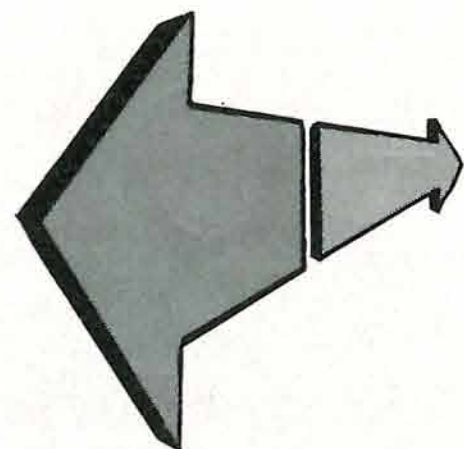
mrk. ATARI KONKURRENCE
Og husk at skrive TYDELIG afsendernavn og adresse.

Bemærk: Du kan ikke bruge kuponen bag i bladet til dine svar. Du SKAL indsende et åbent brevkort - eller skrive svarene bag på en kuvert.

Medarbejdere ved forlaget Microtech og Atari Danmark er udelukket fra deltagelse i konkurrencen.

Vinderne offentliggøres i GP nr. 7.

FEEDBACK



Endnu engang velkommen til GP's u-censurerede læserbrevkasse. Hvis du har en mening om et eller andet emne, så skriv ind og få dit indlæg trykt i feedback - stedet, hvor debatten virkelig batter!

Samme smøre som sidste gang Joystick lover

Jeg så i jeres seneste nummer (3.1989) et joystick, som jeg er blevet fuldstændigt og aldeles forelsket i. Det var i jeres artikel om joysticks (Joystick stortest). Joysticket hedder Euromax Professional. Hvor kan det købes?

Frazer, Allinge

Hej fræser. Euromax Professional kan købes ved din lokale computer-forretning. Hvis de ikke har den kan man normalt bede dem om at bestille det hjem.

Spitting sideantal

Hej Games Preview. Tak for et super-dejligt blad som virkelig er guf for computerejere. Det er endda til en fornuftig pris, men netop den vil jeg gerne have lov til at kommentere! Jeg har lavet et lille skema nedenfor, som jeg gerne vil have jer til at forklare lidt grundigt.

Blad nr.	sideantal	pris
1	60	24,50
2	60	24,50
3	52	29,50

Hvis det skal fortsætte på den måde vil vi læsere gerne have en forklaring på det nu!

Nåh, men for at det nu ikke skal handle om jer det hele, vil jeg gerne kommentere en lille snak

min assistent og jeg havde for halvanden måned siden. Han havde netop købt "Spitting Image" og havde betalt 229,- for det! Jeg personligt har ikke noget imod computerspil, der er så dyre, men når man ligefrem får sådan en gang l... pyntet med gylle stukket mellem hænderne, undrer man sig over hvordan Domark overhovedet vil være bekendt at tage mere end 12 kroner for det. Jeg vil gerne betale 229 kroner for et spil, men så vil jeg også have fuld valuta for pengene.

Jakob Petersen, Vojens

Sideantallet kan forklares med to ord: "Annoncer" og "Sommer". Jo flere annoncer der er i bladet, jo flere sider kommer der. Og da det er sommer, kommer der ikke ret mange nye spil. Hvem gider at programmere - og sidde indendørs ved computeren - når der er 25 grader udenfor. Prisen er steget fordi Games Preview stort set kun er i farver. Og farver koster penge. Bladet kan godt komme ned på 24,50, hvis der kun er sort/hvid sider. Og det vil vi lade andre om...

Angående din ven, som købte Spitting Image: Læs anmeldelserne i Games Preview FØR du køber et spil, ikke EFTER! Vi testede Spitting Image og spillet fik 33% i "overall" ...behøves jeg at sige mere? Og forklaringen på at Domark tager mere end 12 kroner for spillet? De fleste køber det på

grund af navnet, der desværre er alt for sandt - den pris ER ren og skær satire.

Tips?

Hej Games Preview. Jeg er konstant læser af Games Preview og Feedback, og jeg har et par spørgsmål til jer.

1. Jeg vil godt vide, hvor jeg kan købe alle de spil i har i jeres blade, f.eks. Spitting Image, Dragons Lair og Batman her omkring Århus.

2. Da jer blev medlem af "C-64/128 Club" skrev I, at der ikke ville komme andre computere end C-64 og C-128'ere med i jeres blad. Nu er der allerede fem andre computere. Hvorfor har I gjort det? Jeg synes, det er irriterende.

3. Der er en ting, jeg er ked af. Det er, at jeg ikke har nogle gode tips til jeres tips-sider, og jeg kunne godt tænke mig at være med til at vinde nogle nye spil, men jeg kan ikke være med når jeg ikke har nogle tips. Hvad skal jeg gøre?

4. Mit sidste spørgsmål handler om printere. Jeg har selv en Star LC-10 colour printer og jeg har en del tegneprogrammer som kører i farver, men printeren vil ikke printe tegningerne ud i farve. Har i nogle forslag?

Uffe B. Christensen, Skanderborg

Hej Uffe.

1. Du kan købe spillene via SuperSoft, der ligesom du selv har til huse i Århus. Deres telefonnummer er 86 193244 (henviser til nærmeste forhandler)
2. Vi har udvidet med andre computere end 64'eren, fordi der ganske simpelt efterhånden ikke er stof nok at skrive om til 64'eren. Der kommer ingen nye bruger-

programmer til 64/128 - serien og selv på spilsiden er det begyndt at blive småt med 64-versioner.

3. Hvis du ikke har nogle tips, kan du ikke vinde nogle spill! Mere er der ikke at sige. Derimod kan du i dette nummer lægge billet ind på at vinde en ATARI 520ST med megameget software - helt uden at give tips. Du skal bare gætte.

4. Problemet med din printer kan have mange årsager. Det kan være du har et sort/hvid farvebånd i. Det kan være, at tegneprogrammet ikke er indrettet til at benytte farveprinter. Det kan også være at programmet skal indstilles på en eller anden måde for at være i stand til at printe ud i farver.

Hip top sex

Tak for et godt ... sorry! - jeg skal nok lade være, det var ikke med vilje!

Her er lidt til knoppen:

1. Mht. Xenon II - Megablast. Fed ting at putte rigtige tunes fra originale musikere i spil (især hip hop). Er det en engangs fornøjelse, eller er det kommet for at blive? Kommer det også på 64'eren eller forbliver det på Amiga?

2. Ideerne til originale spil er sluppet op? Jeg har en løsning: Hvis nu spilfirmaerne udlovede en dusør for nye originale ideer, så vil jeg vædde min 'puter på at det vil boble med ideer. Jeg har nemlig selv nogle gode (ihvertfald efter min egen mening) ideer, så hvad med en adresse eller to?

3. Sex og censur: Please, alle i fanatikere, fri os for jeres moralprædikener. Hvis i nogen sinde har været i en normal kiosk, vil i nikke genkendende til at man nærmest bliver bombarderet

med pornoblade og lignende. Og i aviserne, eksempelvis Ekstra Bladet, er der også meget af den slags. Hvad skulle så et lille uanstændigt billede gøre?

N.B., Valby

Oh quindeelsker - her er dine svar:

1. Der er allerede rigtige tunes ude på 64'er spil. Se bare på *Neuromancer* fra *Electronic Arts*, hvor musikken er lavet af den amerikanske rock-gruppe *DEVO*. Du kan finde deres LP nede i din lokale pladeshop. Hvorvidt der kommer mere "professionel" lyd i spil, vil kun tiden vise, men alt tyder i øjeblikket på at udviklingen går i den retning.

2. Hvis du sender en ide til et spil, og softwarehuset accepterer den, bliver du belønnet.

Det er dog **MEGET** svært at få en ide i gennem.

Ideen skal være 100% færdig. Du skal have en helt klar plan over spillets udseende og gameplay.

Det er endvidere sjældent at softwarehuset accepterer ideerne, medmindre du selv kan programmere spillet!

Spillet *Populous* fra *Bullfrog Productions* blev lavet for *Electronic Arts*, som i forvejen havde gennemgået en komplet plan over spillet og accepteret den. Hvis du vil sende dine ideer videre, skal du finde et firma som laver originale spil.

Dvs. ikke *Ocean* eller *U.S. Gold*. Du skal også finde ud af, hvilket softwarehus der passer til den spilgenre din ide hører til: Hvis det er et adventure du har planlagt, hjælper det ikke meget at sende din ide over til *Gremlin*, men derimod til *Level 9* osv.

3. Det er ikke et spørgsmål om, hvorvidt et billede af en halvnøgen kvinde kan gøre skade på en forside. Problemet er, at der er mange som køber spillet **PÅ GRUND AF DEN HALVNØGNE KVINDE!**

Kvinderne fra forsiderne er så godt som aldrig repræsenteret inde i spillene, og forsideskvindernes eneste formål er, at vildlede folk til at købe spillet, i den tro, at den underskønne også findes inde i spillet.

Karakterer eller (og?) kaos

Lad det stå klart med det samme: GP er fedt! Rent faktisk er *Games Preview* det eneste blad jeg har gidet at læse fra ende til anden. Der er blot et par ting, der kunne gøres bedre:

1. Tag og lav alle spil anmeldelserne på en hel side, som f.eks. "Super Hang-On" (GP3 side 32). En halv side er alt for lidt!!

2. Karaktergivningen i % er en god ide, men den skulle være mere detaljeret. F.eks: Grafik (flotte figurer?) Animation (glidende bevægelser?) Musik (et godt soundtrack?) Lydeffekter (skrig, hjulspind m.m.?)

Gameplay (som før) Sværhedsgrad (er spillet nemt/svært?) Pris/kvalitet (står spillet mål til prisen?) Overall (som før)

Konvertering (er spillet ligesom arcade-maskinen - hvis der er tale om et sådant?)

3. Udnævn "månedens spil"
4. Synd at sådan et fedt blad kun udkommer en gang om måneden. Det er lang tid at vente, kan det ikke laves om?
5. Meget mere Amiga stuff

AT, Århus

Ja, ja. Her er dine svar:

1. Spil anmeldelsernes størrelse afhænger af spillets kvalitet; jo bedre kvalitet, desto mere plads!

2. Hvorfor ikke også have karakterer for "farvevalg på forsiden af spilæsken", "Programmørens udseende", "Programmørens mors madlavning" og "Hvor rent var joysticket da vi testede" osv. osv. Spøg tilside. Vi mener faktisk, at vor karaktergivning dækker det mest relevante, men hvis mange nok brokker sig, såh...

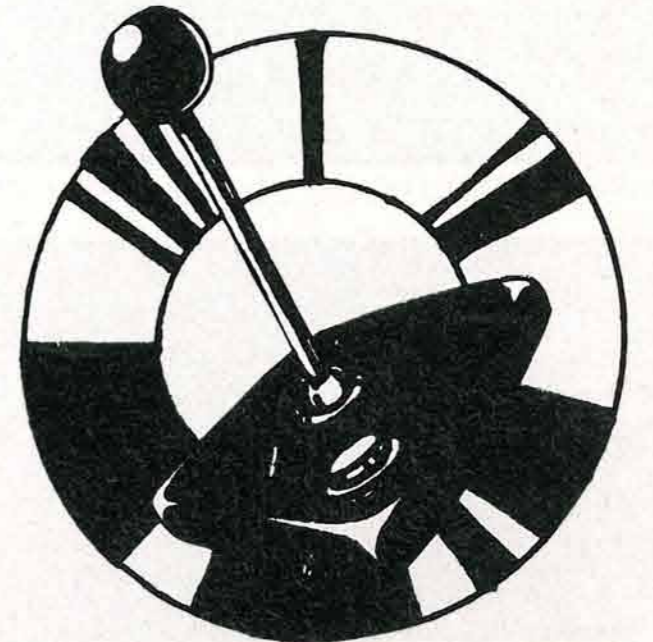
4. Nej, for så får redaktionen stress, og sådan noget kan vi ikke ha'.

5. Tja...

VIND JOYSTICKS!!

Vi er efterhånden lidt trætte af at høre, hvor gode vi er. Vi savner nogle mere selvstændige (kritiske?) breve. Meningerne skal brydes i **FeedBack**, og der er nok af emner at tage fat på: Licenser, piratkopiering, spilpriser, computervold, sex... eller endnu bedre: Noget helt, helt andet!

For at få flere sjove, innoverende, forfriskende og originale breve, indfører vi derfor noget helt nyt: Det bedste brev bliver fra nu af præmieret med et lækkert kvalitets-joystick! Så send os et par ord ud over det sædvanlige, og glæd dig til at modtage DIT nye joystick. Dine revolutionerende visdomsord skal adresseres til:



"FeedBack"
Games Preview
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg.

Har du/din computer brug for gode tilbud?

Du kan altid finde noget i

Supermarkedet

i GAMES PREVIEW.!

Se side 50 i dette nummer.

TIPS

Endnu en gang tips, løsninger og gode råd. Det nærmest vælter ind på redaktionen med tips, og hvis du vil bidrage med dine egne tip er adressen:

**GAMES PREVIEW
NØRREKOV BAKKE 14
8600 SILKEBORG**

Mærk kuverten "TIPS".

Der bliver hver måned uddelt et hav af gaver i form af spil til de læsere, der sender de bedste tips herind.

CYBERNOID 2

Når spillet er startet op, skal du vælge "Redefine Keys".
Definer tasterne i følgende orden: YGRO.
Som tak får du uendeligt liv.
Nikolaj Sørensen, Tåstrup

SWORD OF SODAN



Dette danske superspil er ret svært, men det bliver der nu rådet bod på. Her kommer et lille trick, som nok kan hjælpe de fleste godt på vej med at besejre trolldanden Zoras:

Du har nok erfaret, at "Hitstrenght 3" gør livet noget nemmere for helten/hellinden. Men da du først kan opnå Hitstrenght 3 i "Land of Dead", som er en af de sværeste baner i spillet, er det næsten umuligt at undgå at miste noget liv, inden han/hun kommer ind i Craggamoor. Men kan du komme ind i Craggamoor uden at blive ramt, kan du så også klare krigeren uden at blive ramt en eneste gang? Nej vel! Derfor kan du gøre som følger:

Dræb krigeren (det gør ikke noget, du bliver såret, bare du ikke dør helt). Begå derefter selvmord i en af fælderne. Du mister godt nok det, der var tilbage af dit sjette liv, men du har stadigvæk hitstrenght 3.

Lars P. Høegh, Christiansfeld

NB: Hvis du skriver "NANCY" på hi-score listen, får du uendeligt liv.

ULTIMA V

Endnu en omgang imponerende tips til Ultima V fra Rene Clausen i Padborg.

Kodeordet til Resistance er "DAWN", og det til Oppresion er "IMPERIA". Klosteret for spirituality finder man, hvis man går ind i en Moongate ved midnat.

De forskellige Shards ligger i underverdenen. Med en Shard går man til den flamme, der er modsat Shardens evner. Du stiller dig under flammen og råber navnet på den pågældende Shadowlord. Denne kommer så til syne over flammen. Så snart han står på flammen skal man bruge Sharden. Derefter findes hverken Sharden eller Shadowlorden mere i denne verden.

I Lord British' kammer er der et klaver. Hvis du spiller første strofe af melodien "Stones" på klaveret, åbner der sig et hemmeligt rum, hvori der står en trækasse (wooden box). Den skal du bruge til at befri Lord British med.

Der ligger en amulet i hulen "Destard". Den gør det nemmere at komme gennem mørkezononen, der ligger omkring indgangen til hulen Doom.

I "Keep Stone Gate" er der et scepter, der gør det muligt at komme gennem barriererne i hulen Doom.

For at redde Lord British skal du gå til ottende level i hulen Doom. Der finder du et rum, hvori der står et spejl.

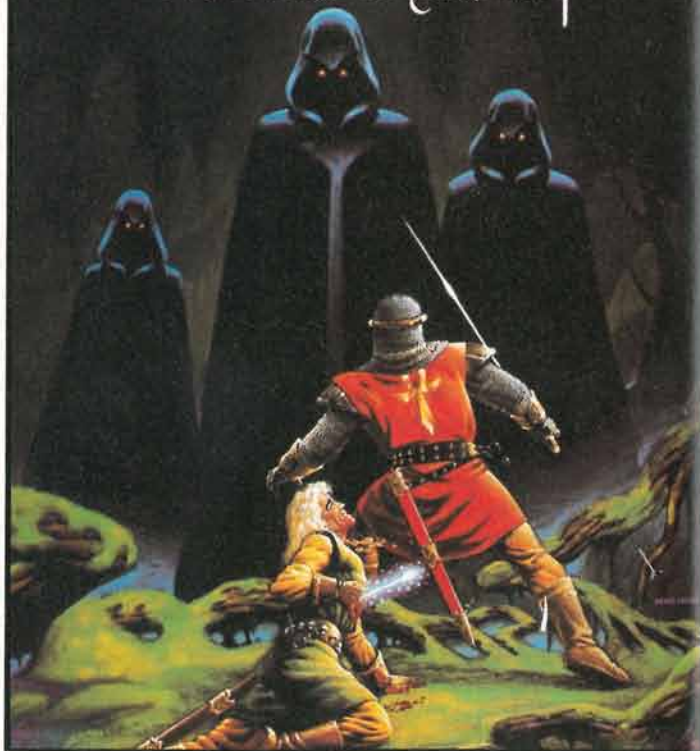
Stiller du dig foran spejlet, bliver du teleporteret til en spejlvendt verden, hvor Lord British bliver holdt fanget. Du skal give ham trækassen.

Hvad der så sker, vil vi ikke sige noget om. Lidt spænding skal der være....

Rene Clausen, Padborg

Ultima V

Warriors of Destiny



THE KRISTAL

Find tiggeren og giv ham nogle Skringles to gange. Dancis vil automatisk tage "Pommel" fra hans Cup.

Find Gloop - en lille alien i en rumdragt - og sig "What do you do?". Han giver dig nogle oplysninger, samt en invitation til paladset.

Gå over til paladset og sig til vagten "I have an invitation" og forsæt ind i Nedrod's rum, hvor du stiller Nedrod fire spørgsmål. Han vil da give dig nogle uvurderlige informationer om Kaptajn Frake's mission.

Besøg kongen, hør på hvad han siger og tag mod de Skringles han giver dig. Besøg prinsessen og sig "It's a secret". Tag imod "The Ring of Belz" som prinsessen giver dig.

Tag skriftrullen fra hvælvingen til højre for den grønne dør og gå over til transporter-rummet med det. Køb noget "Froodle" og "Ser-eena" på markedspladsen for at forbedre din styrke.

Fortsættes i næste nummer

Erik Hansen, Odense

SUPER HANG-ON

Hvis du har problemer med at komme øverst på hi-score listen, skal du blot lade motorcyklen blive stående, når løbet starter. Når tiden er løbet ud, kan du skrive dit navn øverst på listen!

Henrik Frandsen, Ålborg

NEUROMANER

Takket være Bo Andersen i Hundested, kan vi bidrage til at gøre Neuromancer fra ElectronicArts lidt nemmere. Hvis password'ene ikke virker, er det fordi man skal bruge en stærkere link. Der hvor der står "No Password" skal man bruge sekvenser 1.0 for at komme ind.

Det var denne måneds tips. Vi håber, at de har hjulpet dig lidt på vej...



GARFIELD

Først tag "Aniseed Balls" (Futte vil følge dig overalt). Gå til bagdøren, hvor der er et "bone" (ben). Tag benet op og anbring det til venstre for døren. Futte åbner nu katte-lemmen. Gå over til lampen og snup den. Find Harald og giv ham et spark.

Tag musen og gå ned til "food shop". Smid musen ved siden af manden. Der vil da komme en "donut" (kage) frem, som du skal tage, men ikke spise. Gå nu over til den store :otte. Smid kagen der, og rotten vil stikke af. Spark kisten op, og tag den nøgle, der ligger indeni kisten. Gå tilbage til der hvor du startede, og smid nøglen. Tag "Trowel" og gå ned til hardware-shoppen. Brug "Trowel" på manden. En dollar kommer frem.

Tag dollaren og gå tilbage til Food-shop. Læg dollaren ved siden af manden, og tag "Bird-seed". Tag det med til den højre side af parken, og smid fuglefrøet, hvorefter en fugl flyver forbi. Du kan ikke gøre fuglen noget endnu.

Hent nøglen, gå tilbage til parken og spring op på fuglen (smid ikke nøglen) og den vil smide dig af ved "City-pound". Gå derind og du vil finde den celle, hvor Arlene er. Arlene er dermed reddet og spillet er færdigt.

Jesper Fosdal, Sindal



ARKANOID II: THE REVENGE OF DOH

Hvis man skriver "DEBBIE S" på hi-score listen, får man uendelig liv. Man kan også skrive "ROBOCOP" efterfulgt af "PETER" inde i spillet.

Morten Hansen, Herlev

DRAGON NINJA

Hvis du holder følgende taster nede, går du straks videre til næste level: "<", ">", "?", "=" og "spacebar".

Kenneth Nielsen, Rønne

HAWKEYE

Hvis du holder "RUN/STOP" tasten nede kan du hoppe dobbelt så langt. Det kan fjenderne desværre også!

Jacob Nielsen, Løkken

NEUROMANCER

Navn	Linkcode	P. Word 1. Level	P. Word 2. Level	P. Word 3. Level	
Cheap Hotel	Cheapo	Guest	Cockroach		
Consumer Review	Consumerev	Review			
Asano Computing	Asanocomp	Customer	Vendors		
Regular Fellows	Regfellow	Visitor			
World Chess Federation	Worldchess	Novice	Member		
S. E. A.	Soften	Permafrost			Comlink 4.0
Panther Moderns	Chaos	Mainline			Comlink 3.0
Psychologist	Psycho	New Mo	Babylon		
Fuji Electric	Fuji	Romcards	Uchikatsu		
Tactical Police	Keisatsu	Warrants	Supertac		
Hitachi Biology	Hitachibio	Genesplice	Biotech		
Hosaka	Hosakacorp	Biosoft	Fungeki		
Musabori Industries	Musaborind	Subaru			
I. R. S.	Irs	Taxinfo	Audit		
CFM	Freematrix	Cfm			
Bank Zurich	Bozobank	Sequencer 1.0			Opret konto
N. A. S. A.	Voyager	Apollo			
Copenhagen University	Brainstorm	Perilous			
Gentleman Loser	Loser	Wilson	Loser		
E. S. F. A.	Eastseabod	Longisland			
Tozoku	Yakuza	Yak			Comlink 5.0
Justice System	Justice	Sequencer 1.0			Comlink 6.0
Bank Gemeinschaft	Bankgemein	Eintritt	Verboten		Overfør fra: 646328356481- 712345450134

TIMES OF LORE

KOMPLET LØSNING

Sørg først for at sikre dig den magiske økse i Larkwell og de magiske støvler i Treela.

Gør derefter følgende:

1. Opsøg den gigantiske Orc nær ved bjergene, øst for Rhyder. Slå den ihjel og saml ringen op.

2. Gå til "The Last Hope Inn" (ligger på vejen mellem Eralan og Hampton). Tal med manden, der sidder ved bordet. Ordet "Holy Water" vil efterhånden dukke op på din ordliste.

3. Gå ned til Friar Kaine i Rhyder. Spørg ham om "Holy Water" og han vil sælge dig en 'potion' for cirka 25 guldstykker.

4. Find "The Ruined Temple" i ørkenen. Find den ruin-del, som er cirka dobbelt så stor som de andre. Stil dig ind på midten af den og gå op. Du skulle nu befinde dig i det underjordiske anlæg. Følg kortets anvisninger og dræb "The Lich" med "Holy Water". Saml scrollen op (den kan transportere dig hurtigt rundt). Find så ud af templet og gå tilbage til Eralan.

5. Gå til den gamle Arch-mage, der sidder i det forheksede tårn nord for jægerens hytte. Jægerhytten findes ved at gå mod højre når man forlader Eralan, indtil du kommer over til en nordgående vej. Følg vejen og du er ved jægerhytten i løbet af no-time.

6. Den gamle arch-mage vil give dig en nøgle, som du skal bruge til at komme ned i ...

7. "The Blasted Tower", som ligger mellem Eralan og Larkwell. Se forøvrigt på medfølgende kort til spillet. Gå ind og følg anvisningerne for "The Blasted Spot". Husk! du skal have "The Chime" med ud.

8. Gå op til "The Temple of Angor" (undgå munkene). Lige før du går ind skal du tage den ring på, du fik da du dræbte den gigantiske Orc. Gå ind ved hjælp af "The Chime" (det sker automatisk). Gå op til 1. sal, hvor der er en seng. Stil dig ved sengen og tag "The Sphere" (den kan ikke ses, men den er der). Gå nu ned under til "The Great Abbot" og brug "The Sphere" imod ham. Han opløses, og du tager "The Medallion". Og så er du igennem!

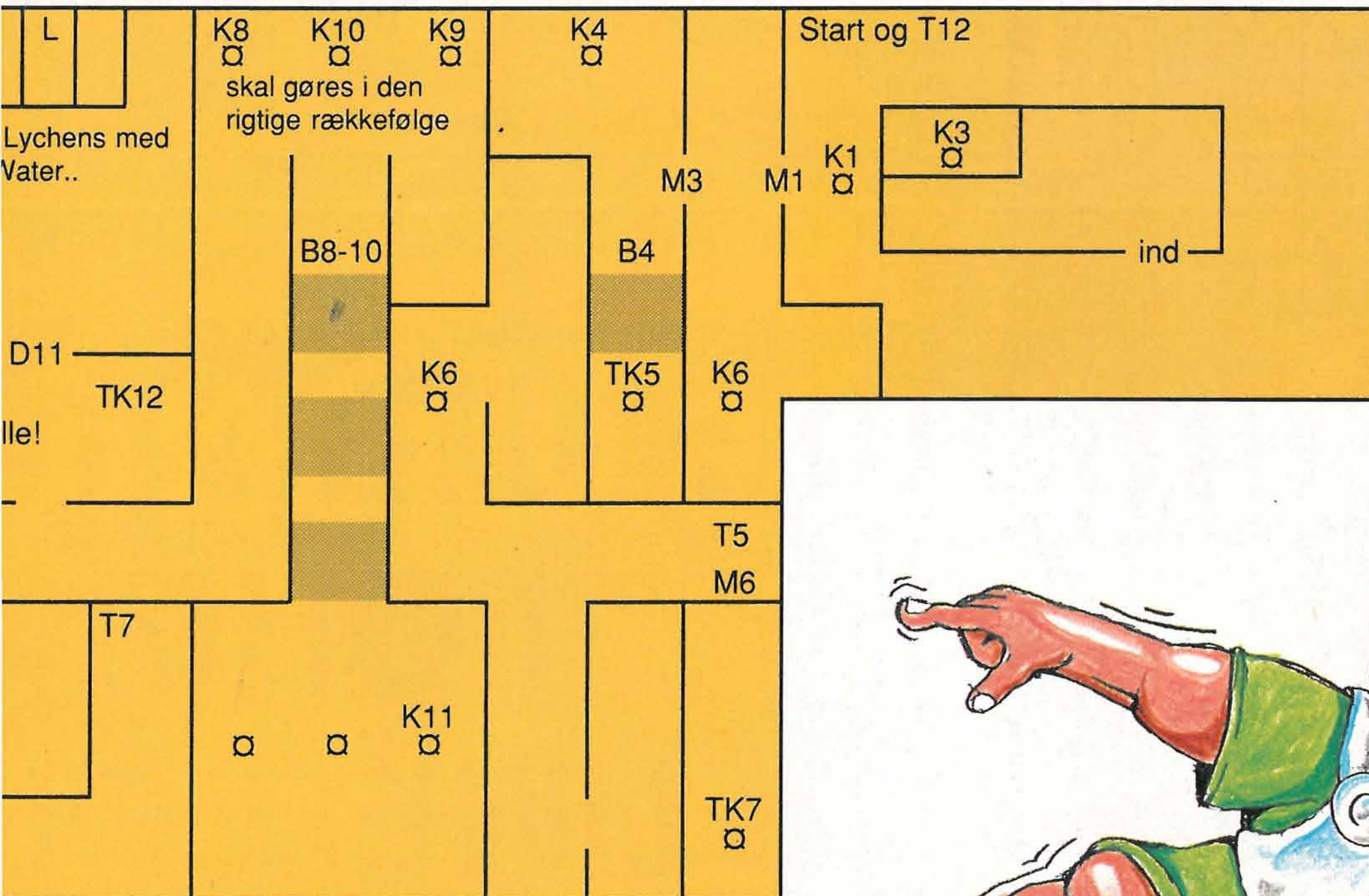
Steen T. Olsen, Hornbæk



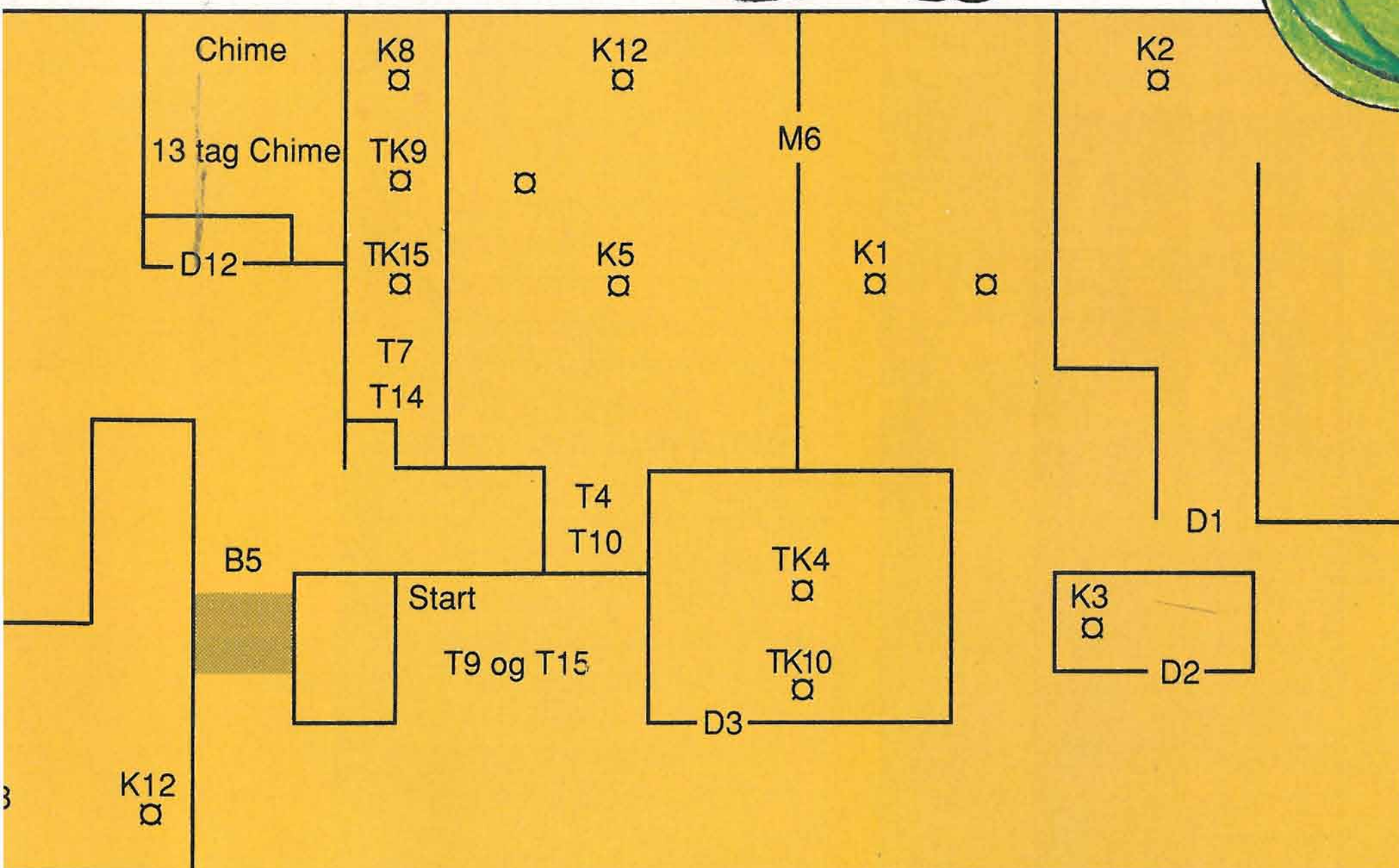
TEGNFORKLARING (med eksempler)

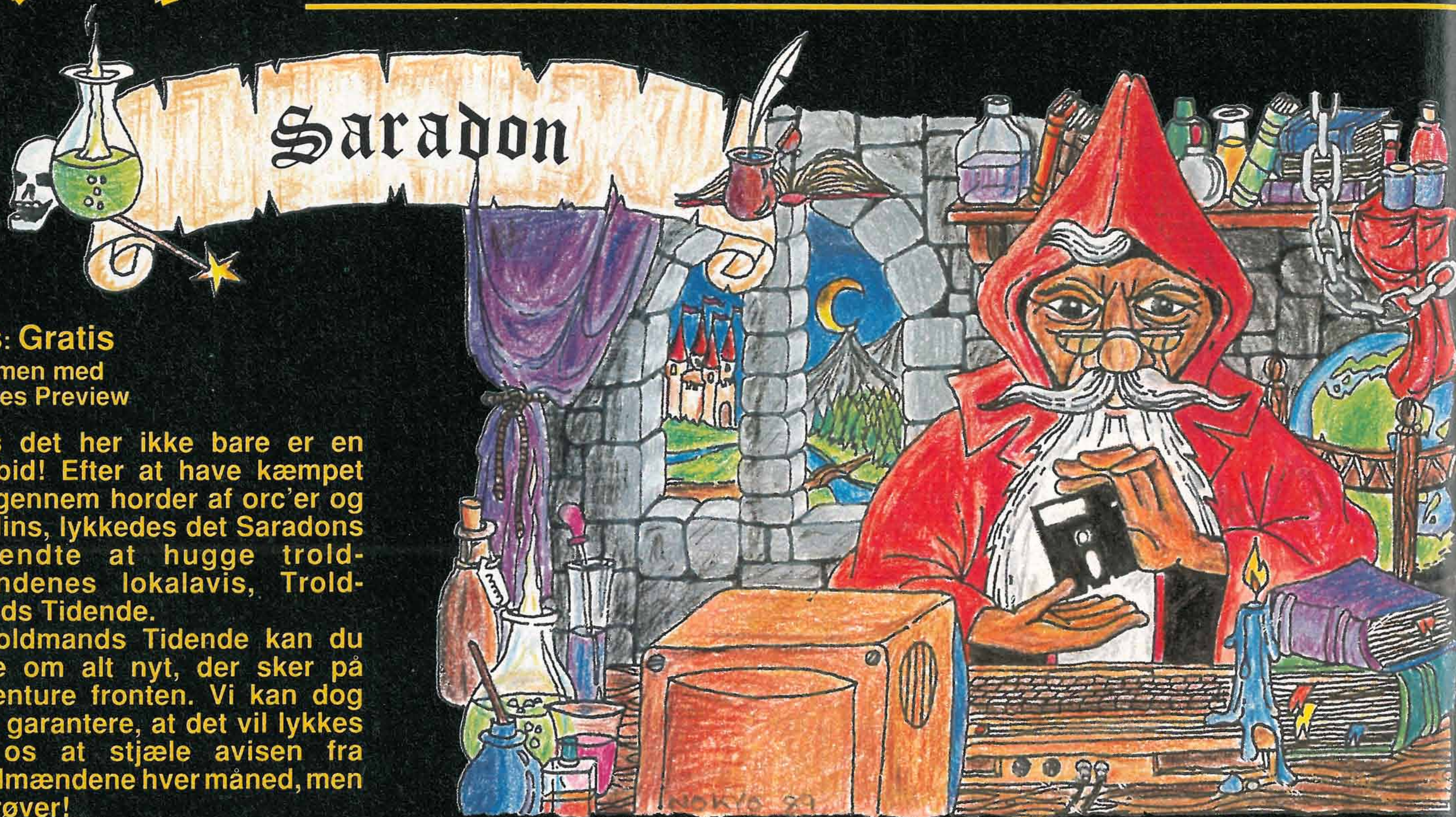
- TK1 □: Kontakt, der transporterer en fra et sted til et andet.
- K1 □ : Kontakt nr. 1.
- D1 : Dør, der åbnes ved berøring af kontakt nr. 1.
- M1 : Mur, der åbnes ved berøring af kontakt nr. 1.
- B1 : Bro, der sænkes ved berøring af kontakt nr. 1.
- T1 : Transportdestination som følge af kontakt nr. 1.

1. "The Ruined Temple"



2. "The Blasted Spot"





Saradon

PRIS: Gratis
sammen med
Games Preview

Hvis det her ikke bare er en godbid! Efter at have kæmpet sig gennem horder af orc'er og goblins, lykkedes det Saradons udsendte at hugge troldmændenes lokalavis, Troldmands Tidende.

I Troldmands Tidende kan du læse om alt nyt, der sker på adventure fronten. Vi kan dog ikke garantere, at det vil lykkes for os at stjæle avisen fra troldmændene hver måned, men vi prøver!

Troldmands Tidende



Masser af guf. Man får det hele ved indmeldelsen!

Officielle hemmeligheder?

Englænderen Tony Rainbird - manden som stiftede Rainbird software - har startet en adventure-klub. Klubben hedder Official Secrets (offentlige hemmeligheder), og de beskæftiger sig med software og blade. OS udsender hver anden måned bladet "Confidential" (fortroligt), hvori der er interviews med adventurespil-programmører, previews af helt nye adventures. Man kan også købe adventures meget billigt, og når man melder sig ind i Official Secrets får man tilsendt et Magnetic Scrolls even-

tyr, som aldrig er udgivet! Navnet på eventyret er "Myth" (myte), og vi har sendt vores spioner ud for at hugge et testeksemplar.



ST- Myth

Hvis du vil have mere at vide, kan du skrive på følgende adresse:

Official Secrets
P.O. Box 847
Harlow

Essex
CM21 9PH
England
Jorden

Du kan også ringe på telefon 0279 726541 og det er stadig i England.

KRONEN BLIVER KVÆSTET!

Sådan lød beskeden da Troldmands Tidende's udsendte slave aflagde rapport til redaktionen. Merlin var allerede begyndt at lede efter en ny sten at sætte sværdet Excalibur ned i, men så kom der klarhed over situationen.

Slaven, som hedder Særdelos Dummos, havde misforstået en samtale på fransk, og det viste sig at de ikke havde snakket om at kvæste kronen, men derimod om Crono Quest.

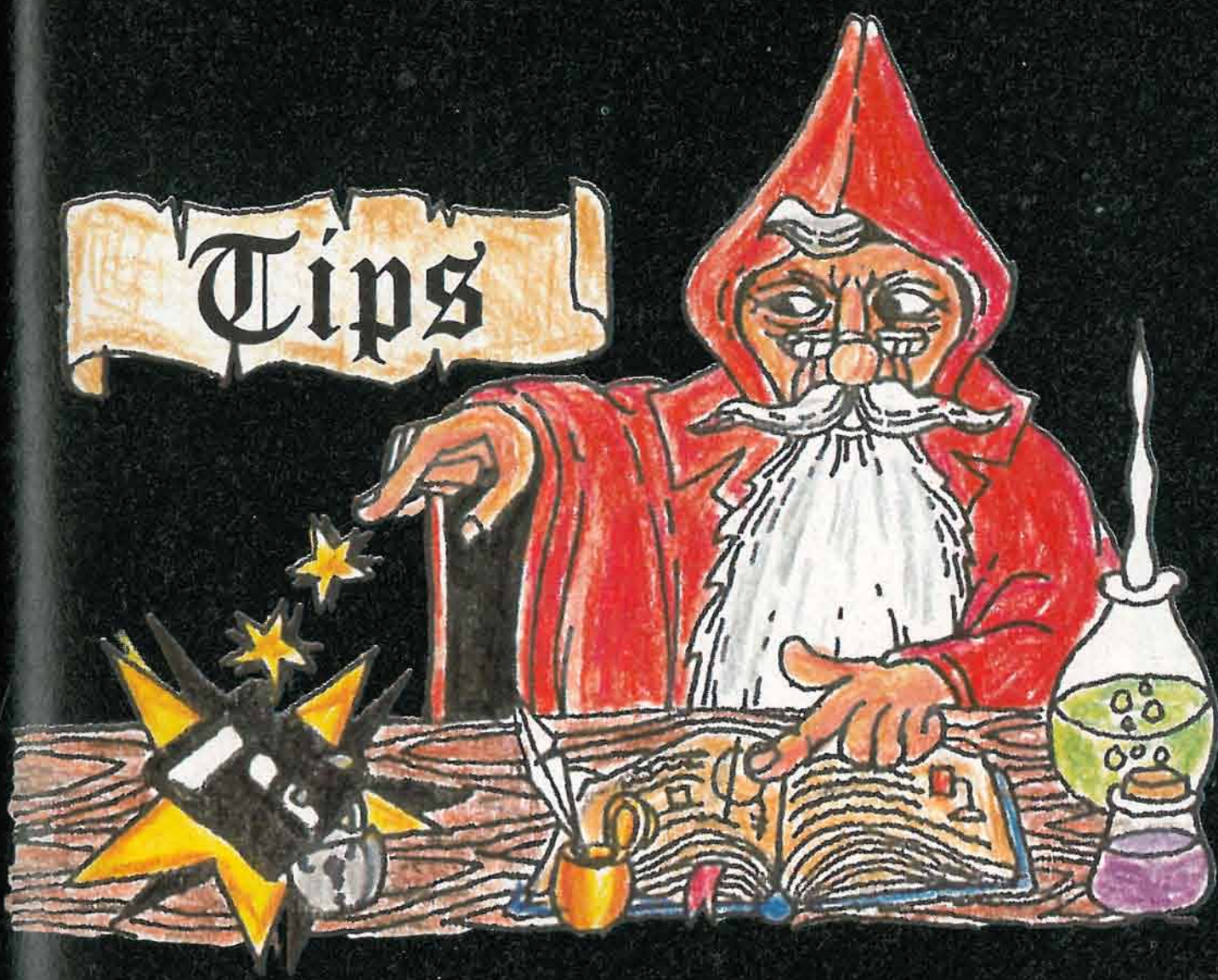
Der kommer en Crono Quest 2, og for dem som var i den lykkelige situation at undgå Crono Quest 1, kommer her et kort resume: Crono Quest er et ikon-adventure lavet af nogle franske programmører kaldet 16-32 Diffusion. Spillet hed oprindeligt Explora, men blev døbt om til Crono Quest da det engelske firma Psygnosis overtog håndteringen af det.

Crono Quest var et flop af dimensioner: Der var ingen kontrol med spillets handling, og det var utrolig langsomt. Crono Quest fik den laveste karakter nogensinde givet i Troldmands Tidende: To rotter og et hvidløg. I Crono Quest 1 skulle du finde din faders morder, hvilket er lykket i Crono Quest 2. Problemet er, at du er rejst tilbage i tiden for at finde skurken og nu skal du tilbage igen. Det viser sig desværre, at der er en fejl i tidsmaskinen og det skal der jo gøres noget ved. Efter Crono Quest 1 floppet er det ikke sikkert at Psygnosis er så glade for at distribuere toeren, men man kan jo altid håbe. Merlin smeltede i øvrigt Særdelos Dummos grundet unødvendig stress.

NÆSTE GANG

Næste gang vi vender tilbage bliver det med oplysninger om et helt nyt eventyr fra Lucasfilm Games, historien om verdens største eventyrspil og meget, meget mere. Læs mere i Games Preview nummer 6.

Ulovlig kopiering af denne avis vil medføre
halsugning.



BEYOND ZORK

Svaret til gåden på klippevæggen: Lightning
Du skal bruge tæppet fra baren mod "Dust Bunnies". Giv kisten til "Monkey Grinder". For at redde "minx" skal du fjerne dens spor i sneen (erase tracks).
Få lanternen til at lyse igen med den scroll, der er nede i kælderens. Når du besøger kælderen anden gang finder du en flaske (Chateau Blanc 877 i øvrigt).
Beyond Zork har i øvrigt den bedste slutning jeg nogensinde har set i et Infocom adventure. Prøv det!

Zzzz

For at komme med bussen skal du skrive "Raise sign". Derefter "Raise hand".
For at komme forbi krokodillen skal du gå på den!

CORRUPTION

Åbn cisternen på toilettet og kik ned i den. Åbn handskerummet i din BMW. Tag skruetrækkeren og brug den til at smadre vinduet i Volvoen. Kik derefter ind i Volvoen.
Theresa forlader kontoret klokken 10.00. Tag nøglen i skuffen for at komme ind i Davids kontor.
Når du er inde på hospitalet: Når sygeplejersken forlader stuen, skal du stå op, tag papirerne og kassen under den tomme seng, gå ud af rummet og hen til bandagerne. Tag bandagerne og tag dem på. Put alt undtagen papirerne ned i kassen og læg dig ned i sengen.
Når du er i ambulancen, skal du tage dit tøj fra kassen, tage det på, fjerne bandagerne, stå op, åbn ambulance døren og hop!

GOLDRUSH

Når du starter skal du gå over til dit hus og sælge det. Skriv "sell house", gå ind i huset, kik i familiealbummet og tag fotoet "take photo". Luk lågen på dit skrivebord "close desk", og tag den statement der ligger på skrivebordslågen "take statement". Gå over i parken, ind på scenen (bandstand), kik ned mellem

brædderne og tag mønten. Pluk også en buket blomster, som du skal ligge ved dine forældres grav. Gå over på posthuset, ring med den klokke der står på bordet ("ring bell") og bed om at få din post ("get my mail"). Husk at du skal sige op fra dit arbejde.

ZAK McKRAKEN



Game paused, press SPACE to continue.
Push Open Walk to Put on Turn on
Pull Close Pick up Take off Turn off
Give Read What is Use
monkey wrench duct tape
wire cutters nose glasses

For at få noget fra bageren, skal du ringe på han dørklokke indtil han smider et franskbrød efter dig! Tag spøg og skæmt næsen og hatten på for at komme forbi mindbenderne i telefonselskabet. Tøm akvariet ned i lampen, så har du en rumhjelme! For at aflede stewardessens opmærksomhed, skal du stoppe vasken med toiletpapir, og put et æg ind i microbølge-ovnen. I sphinx-labyrinten skal du følge solen, og gå ind i de venlige øjne.

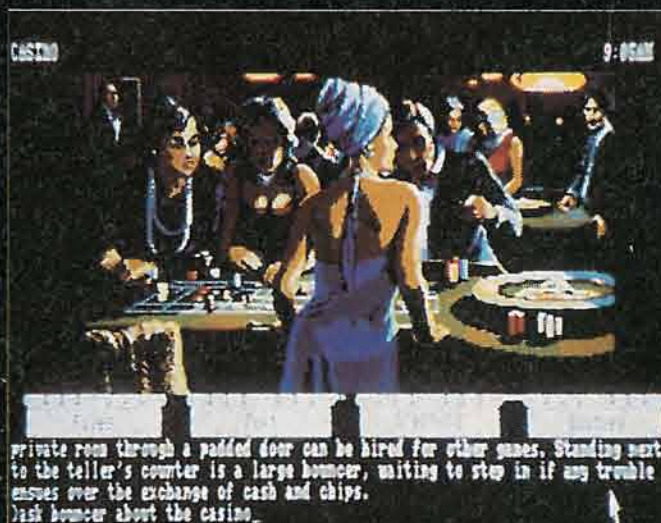
THE BARDS TALE III

For at komme ind i "White Tower" i Gelidia skal du bruge LEVI, WIOG og PHDO troldformularerne i den skrevne rækkefølge.
For at komme ind i "Grey Tower" skal du bruge INWO, WIHE og FOFO.

KENTILLA

Når du er ved floden skal du svinge dig over på den anden side.

FISH!



private room through a padded door can be hired for other games. Standing next to the teller's counter is a large hommer, waiting to step in if any trouble ensues over the exchange of cash and chips.
Jack bomber about the casino.

Du skal ikke lave kaffe når du bliver bedt om det. Bed Rod om selv at klare det!
For at få fat i den hæslige skulptur på buegangen skal du bruge kirkestolen. Husk at slukke din lygte, når du går forbi hippierne. For at afsløre hvem det er der har saboteret projektet

skal du invitere dine venner på diskotek, men husk at beskytte dig selv.

DRACULA

DEL 2: Anden del foregår i Dracula's slot, og her gælder det om at huske krucifikset, som skal bruges flere gange - bl.a. mod de tre vampyrkvinder. Endvidere er der en hemmelig gang bag garderoben, men den kan du først finde, efter at have pillet lidt ved stangen inde i garderoben.

VIND FORGOTTEN WORLDS!

Vind *Forgotten Worlds* spillet samt en *Forgotten Worlds* T-shirt.

I anledningen af U.S. GOLD'S store succes med spillet "*Forgotten Worlds*" har vi besluttet os til at dele dette ultimative shoot 'em up med jer.

HVAD KAN I VINDE?

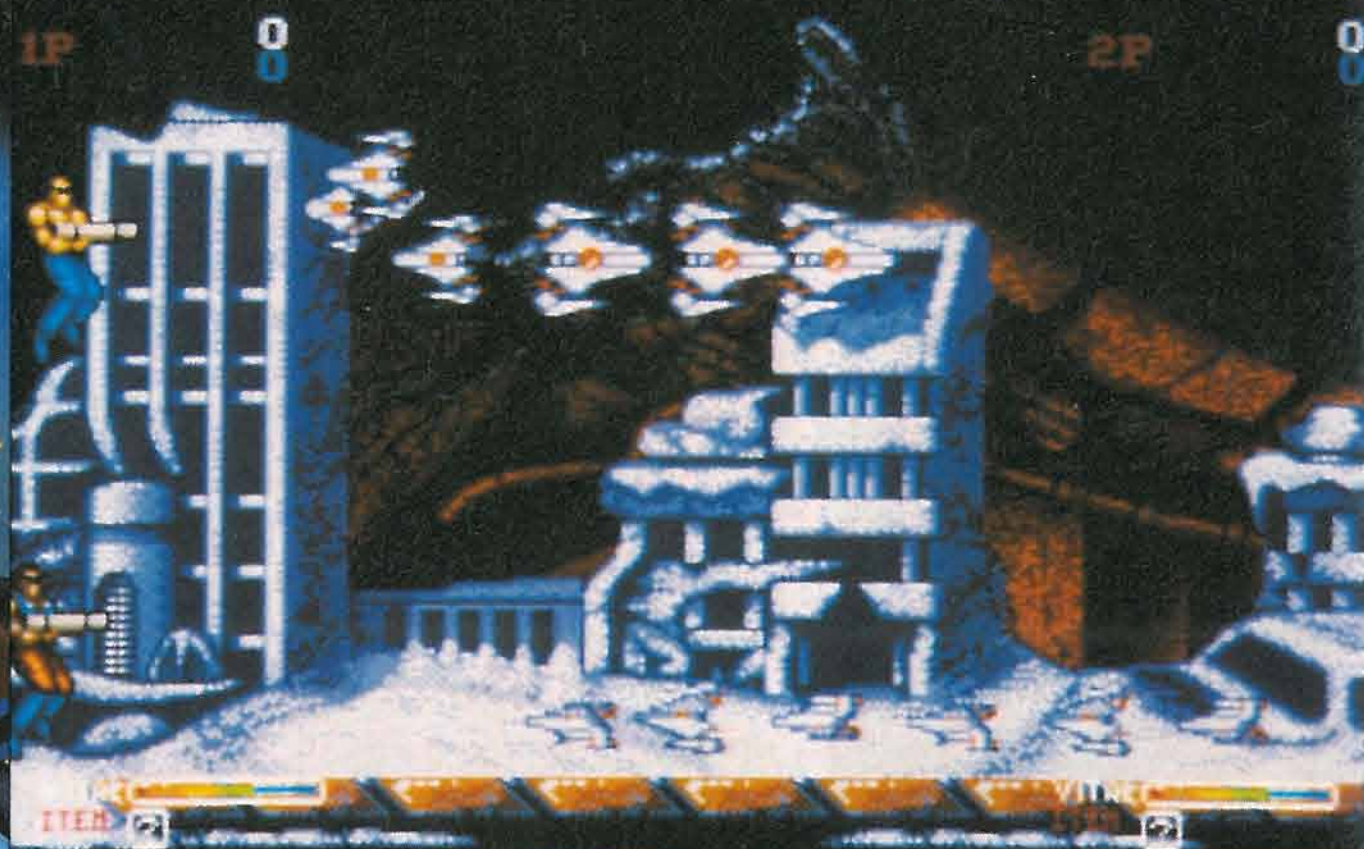
Der er 10 præmier i alt. Hver præmie består af en *Forgotten Worlds* T-shirt samt spillet *Forgotten Worlds*.

Vi gør opmærksom på, at der udelukkende er tale om Amiga versionen af spillet, da de andre versioner ikke er færdiglavede på skrivende tidspunkt.

HVORDAN KAN I VINDE?

Simpelt. Besvar nedenstående spørgsmål og send de rigtige svar samt navn og adresse ind til Games Preview.

For en god ordens skyld er adressen:
Forlaget Microtech
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg
Mærk kuverten "*Forgotten Worlds*".



SPØRGSMÅLENE

1: Hvad hedder det udviklingshold som programmerede *Forgotten Worlds*? (Amiga versionen)

- A) Industrial Light and Magic
- B) ARC Developments
- C) FAST

2: Hvilken af følgende computere kommer *Forgotten Worlds* IKKE til?

- A) Cray II
- B) Atari ST
- C) Commodore 64

3: Hvilket af følgende spil udgav U.S. Gold i julemåneden 1988?

- A) Operation Wolf
- B) Afterburner
- C) Thunderblade

REGLER

1. Besvarelser skal være redaktionen i hænde senest d. 15 september.
2. Ansatte ved Forlaget Microtech eller personer med tilknytning til Forlaget Microtech må ikke deltage. (suk, red.)
3. Redaktørens afgørelse er endelig og kan ikke ændres. (EGOIST, red.)

SYNTAX ERROR

AGENT 000 OG JAGTEN PÅ DEN FORSVUNDNE DOKUMENTARFILM

'Send ham ind!' lød en stemme gennem højtaleren. Sekretæren vendte sig mod Hamilton der lige var kommet. 'De kan gå ind.' mumlede sekretæren. Hamilton tog sin hat af og kastede den over mod stumtjeneren. Hatten ramte da også med det resultat, at stumtjeneren vaklede og derefter væltede ned over sekretærens skrivebord. 'Hovs.' sagde Hamilton skyldbevidst.

Han åbnede døren ind til kontoret. Derinde, bag ved et gigantisk bord, sad hans chef og spillede bip-spil. Da Hamilton kom ind fik chefen hurtigt gemt spillet af vejen.

'sæt Dem!' beordrede han. Hamilton satte sig på en stol foran bordet.

'De fandt altså ikke hunden?' mumlede chefen.

'Nej, Sir...?'

'De ved godt hvor glad min søn er for den hund..?'

'Ja, Ja, Sir, men...'

'Og tøjhunde er jo ikke hvad de har været, vel?'

'Nej, men jeg...' sukkede Hamilton opgivende.

'Den tøjhund har været familiens sovedyr i 5 generationer.'

'Jeg er ked af det Sir, men da jeg ikke kunne finde den, tillod jeg mig at købe en ny...' smilede Hamilton og tog en plasticpose frem fra sin frakke.

'Her...' sagde han tørt og stillede en lille tøjhund på bordet.

Chefen lænede sig mistænksomt frem.

'Den kostede mig hele min månedsløn.' mumlede Hamilton.

'Det er ikke det samme.' sukkede chefen træt.

'Nej, nej, Sir, men...'

'Forresten har jeg en ny opgave til Dem.'

'Årh, nej,' tænkte Hamilton, 'ikke flere forsvundne hunde eller katte i træer.'

'De skal finde en yderst værdifuld genstand, som er blevet stjålet fra mig.'

Hamilton lyste op: 'En diamant, statshemmeligheder, guldbarrer?'

'Genstanden blev stjålet fra mig igår nat. Den lå i et totalt funktionsdygtigt og avanceret

pengeskab med en to-cifret kode. 'Hvad er det?' spurgte Hamilton ivrigt.

'En firetimers videofilm om Østsibirisk skomagerkunst.

'Ah nej dog...' udbrød Hamilton medfølelse.

'De må for alt i verden finde filmen inden 12 timer.'

'Selvfølgelig Sir. Hvad sker der ellers?' spurgte Hamilton nysgerrigt.

'Så udløber lejefristen...'

Hamilton stod i teknisk afdeling. Lederen af teknisk afdeling, en

ældre mand, kom hen til ham. 'Deres udstyr er klar, 000! kvækkede manden.

'Også den elektriske laser-tandbørste, det plastiske sprængstof camoufleret som tandpasta, eksplosionscigaretterne og de giftige flødekarameller?'

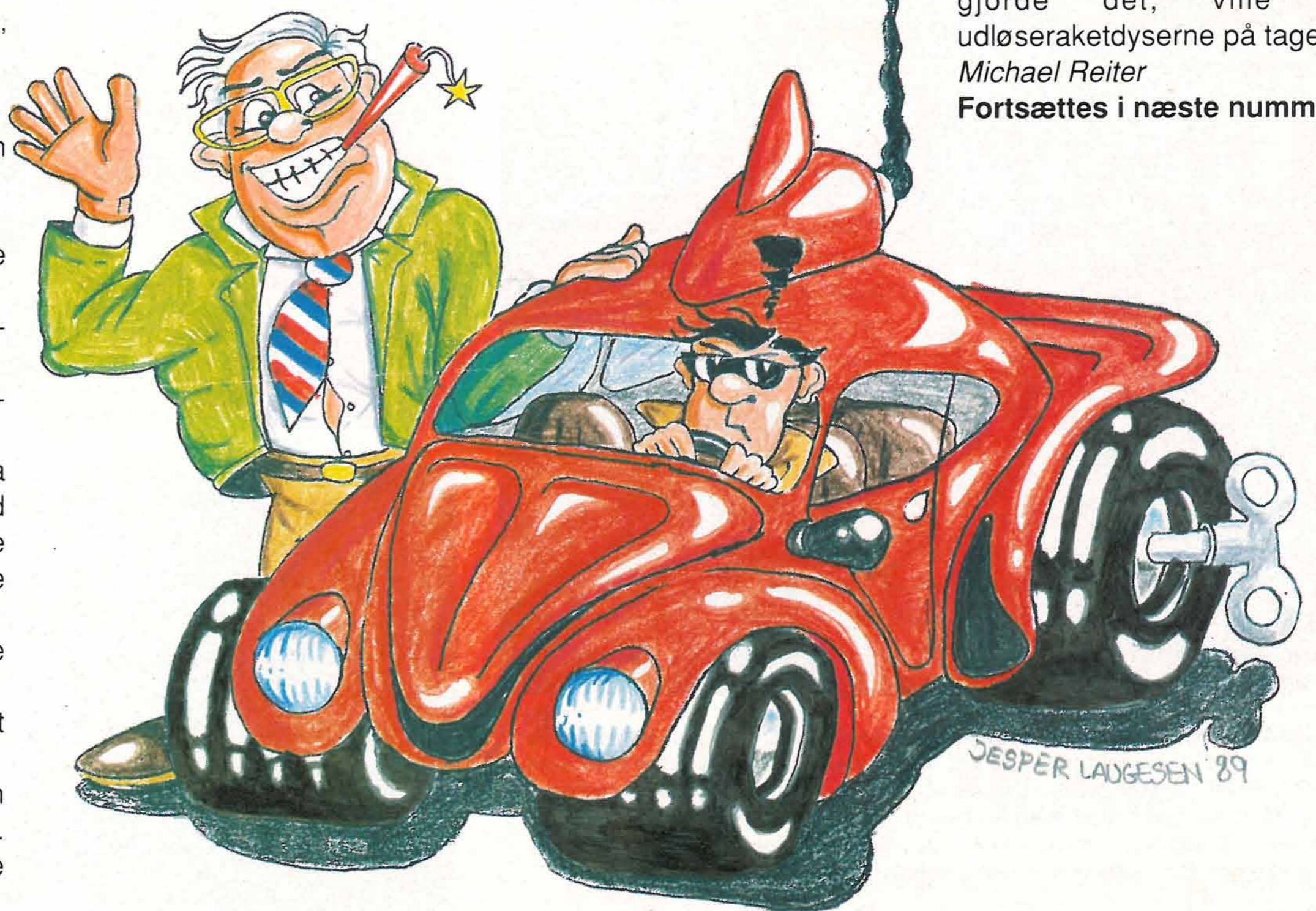
'Ligger alt sammen i bagagerummet på deres VW turbo 2000.

Den gamle mand viste Hamilton over til den nye bil med tilhørende specialfunktioner. Bilen var camoufleret som en folkevogn.

'Okay,' sagde manden, 'for at stige ind i bilen skal De først trykke på udløseren der sidder under hjulkapslen. Når de så, langt om længe er kommet ind i bilen skal De ikke starte bilen ved at dreje nøglen om. Hvis De gjorde det, ville De udløseraketdyserne på taget.

Michael Reiter

Fortsættes i næste nummer.



MARKED

MILLENNIUM 2.2

Uden tvivl et af de bedste strategispil overhovedet lavet til Amigaen. Læs testen inde i bladet og bliv overbevist!

Activision har virkelig taget sig sammen med Millennium 2.2.

Spillet har det hele, supergrafik, super handling og sidst men ikke mindst: Underholdning til det næste halve år!

Vi har fået fat i et parti og sælger spillet for kun:

Normalpris: 395,00 KR.

ABONNENTPRIS: 345,00 KR.



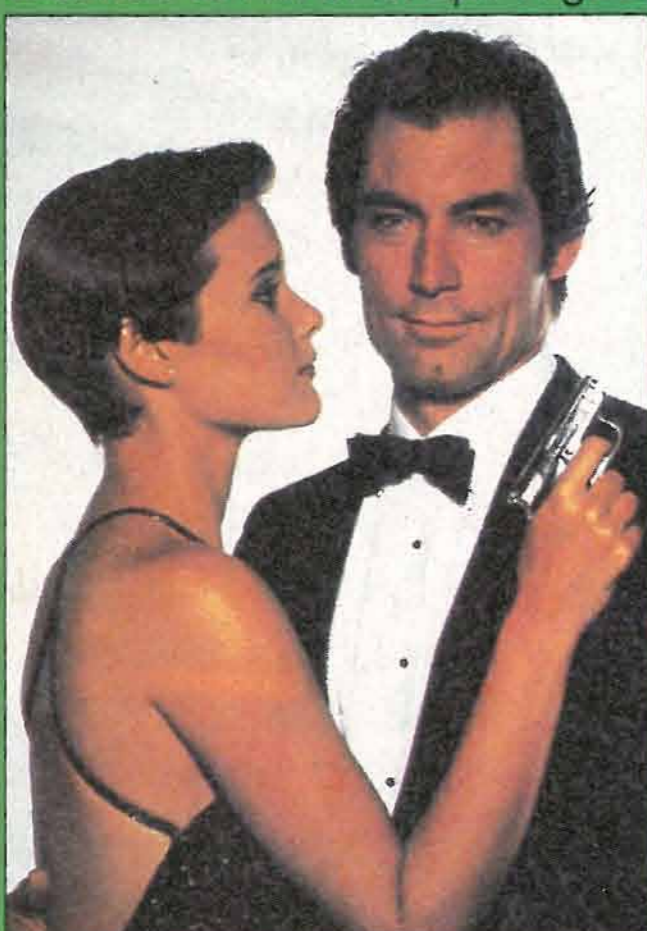
LICENCE TO KILL

James Bond på nye eventyr. Se filmen, spil spillet!

Følg med James Bond i hans jagt på narkohajen. Jagten foregår i bogstaveligste forstand til lands, til vands og i luften.

Domark har virkelig lavet et super arbejde ud af dette spil, med god grafik, god lyd og et godt gameplay!

Vi nåede desværre ikke at have en test med i dette nummer, men Licence to Kill er et spil vi godt kan stå inde for!



© 1988 Danjaq S.A. All rights reserved

COMMODORE 64/128

Normalpris: 179,00 kr.

(bånd)

Abonnementpris: 139,00 kr.

(bånd)

Normalpris: 269,00 kr.

(disk)

Abonnementpris: 219,00 kr.

(disk)

COMMODORE AMIGA

Normalpris: 349,00 kr.

Abonnementpris: 295,00 kr.

DRAGON NINJA

Flere tusinde var vilde med spillemaskinen. Nu kan du få lov til at lave destruktion hjemme i stuen sammen med din Amiga.

Grafikken er suveræn og med flere hundrede fjender

løber du ikke tør for action før om meget lang tid. Der er mulighed for at spille to personer sammen i Dragon Ninja. Snyder ikke dig selv for for dette spil!

Normalpris: 395,00 kr.

ABONNENTPRIS: 315,00 kr.



GOLDRUSH

Arcade-adventure spillet som modtog 96% og Gold Game hæderen i Games Preview nummer 4. Goldrush foregår i det 18. århundrede, hvor du skal ud for at finde din bror, som er forsvundet under det store guld-kapløb.

Sierra On-Line - folkene bag Leisure Suit Larry - har endnu en gang lavet en succes af dimensioner!

AMIGA:

Vejl. udsalgspris: 395,00 kr.

Abonnementpris: 345,00 kr.

IBM PC:

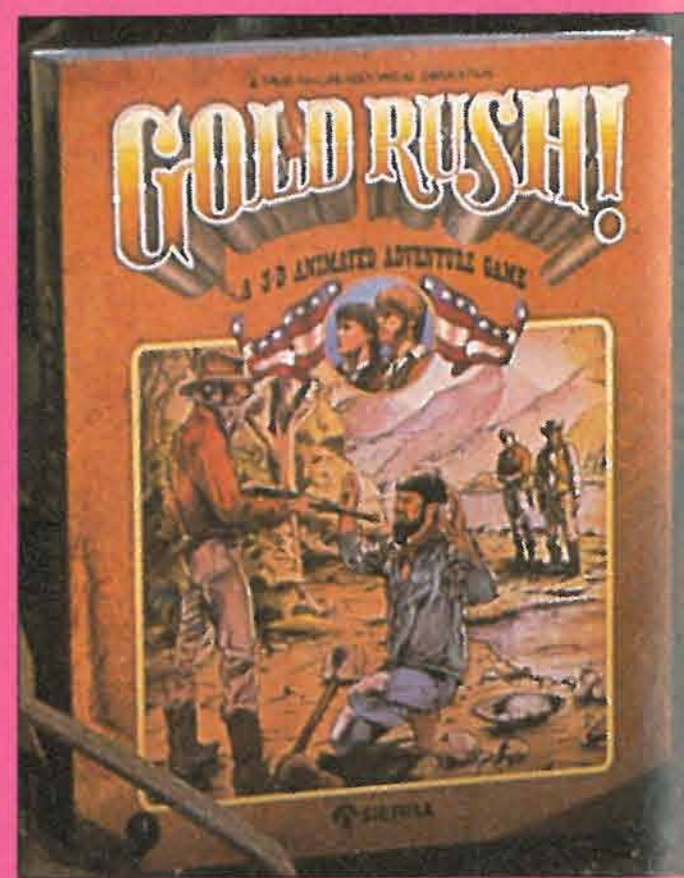
Vejl. udsalgspris: 495,00 kr.

Abonnementpris: 445,00 kr.

ATARI ST:

Vejl. udsalgspris: 395,00 kr.

Abonnementpris: 345,00 kr.



SPEED KING

Vejenes herre og tidligere styrepind i Tusindårsfalken. Speciel favorabel pris til medlemmer med skyde-feber! Denne joystick hører til i Rolls Royce klassen...

Normalpris: 219,00 kr.

ABONNENTPRIS: 189,00 kr.



I GP's supermarked giver vi dig hver måned adgang til alt det software og tilbehør, som ingen computerejer bør være foruden. Og hvis du er abonnent (eller beslutter dig for at blive det) får du tingene til priser, som du ikke finder mange til noget andet sted. Læg mærke til, at det er computer-freaks som dig selv, der har udvalgt varerne - ikke en tilfældig forretningsmand med dollartegn i øjnene. Det er DIN garanti for, at alt er af den bedste kvalitet.

I NÆSTE NUMMER:

Hvem sagde det var umuligt at forbedre en succes? Ikke os ihvertfald.

I næste nummer kommer der en bunke nye, smarte og velskrevne ting til bladet. En vitamin-insprøjtning så at sige.

Her er et lille udbud over, hvad du kan forvente at se i næste nummer.

SPIK PÅ COMPACT DISC!

Games Previews mand i England, Steve Cooke, tager hul på fremtidens spil. Læs denne eksplosive GP SPECIAL om spil du aldrig har drømt om!

RING "D" FOR DUNGEON.

Vi kaster et kritisk blik på en anden måde at spille spil på: Modem-spil.

Snak sammen med andre mennesker i vidunderlige eventyr-verdener eller skyd med skarpt efter andre i de nye modem-baserede flysimulatorer.

DANMARKS STØRSTE NYHEDSSEKTION

I næste nummer har vi udvidet nyhedssektionen med op til flere sider. Læs om den nye GEOS V2.0 eller måske en kritisk test af de nyeste nye spillekonsoller. Hvordan bliver efterårets hotteste spil? Læs svaret på det, og bunker af andre ting i næste nummers HOTLINE.

GP BESØGER PROGRAMMØRERNE

Hvordan er de personer som giver os sved på panden? Programmører fra hele verden bliver udspurgt om, hvordan en succes ser ud.

KONSOL A LA CARTE

Helt ny konsolsektion med de nyeste nye spil til DIN Nintendo eller Sega. Tips og nyheder mangler der heller ikke. Konsollernes slaraffenland findes i næste nummer af GAMES PREVIEW!

**GAMES PREVIEW
NUMMER 6
ER I EN BLADKIOSK
NÆR DIG
DEN 25. SEPTEMBER!**

PUBLIC DOMAIN

"Public Domain" software er gratis (vi opkræver dog et mindre beløb for disketten og ekspeditionsomkostningerne - se kuponen).

Vore Public Domain disketter må kopieres. De er ikke kopi-beskyttede, så i de fleste tilfælde kan du uden videre gå ind i programmerne og evt. ændre lidt ved koden. På den måde lærer du en masse om programmering.

Games Preview har opbygget et større bibliotek af PD-disketter til Amiga, PC og Commodore 64/128. Udvalget er stort, kvaliteten er i top, og der vil fast fremover komme fire disketter, til hver af de ovenstående computere, i hvert nummer. Der ligger en skattekasse og venter på dig!

AMIGA

PD8: CirPlane, IconAssembler, Microspell, Midi, Psintrp, Startup.

PD9: Funckey, MoreArt, QuickFlix, Ristinolla.

PD10: Alist, Dirmaster, Dotsperfect, MoniCNMP, Printpop, Sectorama, Tek, Zoo.

PD11: Colour, Dance, HBHill, Iconify, OnlyAmiga, Suplib, VCheck.

PC

PD8+9: (to disketter) PC-FILE

PD10: A86 Assembler, D86 Debugger.

PD11: Bermuda Triangle Sailing Game.

COMMODORE 64

PD8: Diskette med masser af små spil.

PD9: Denne måneds anden spildiskette.

PD10: Læreprogrammer. Mange forskellige

PD11: En hel række forskellige brugerprogrammer. Lidt for enhver smag.

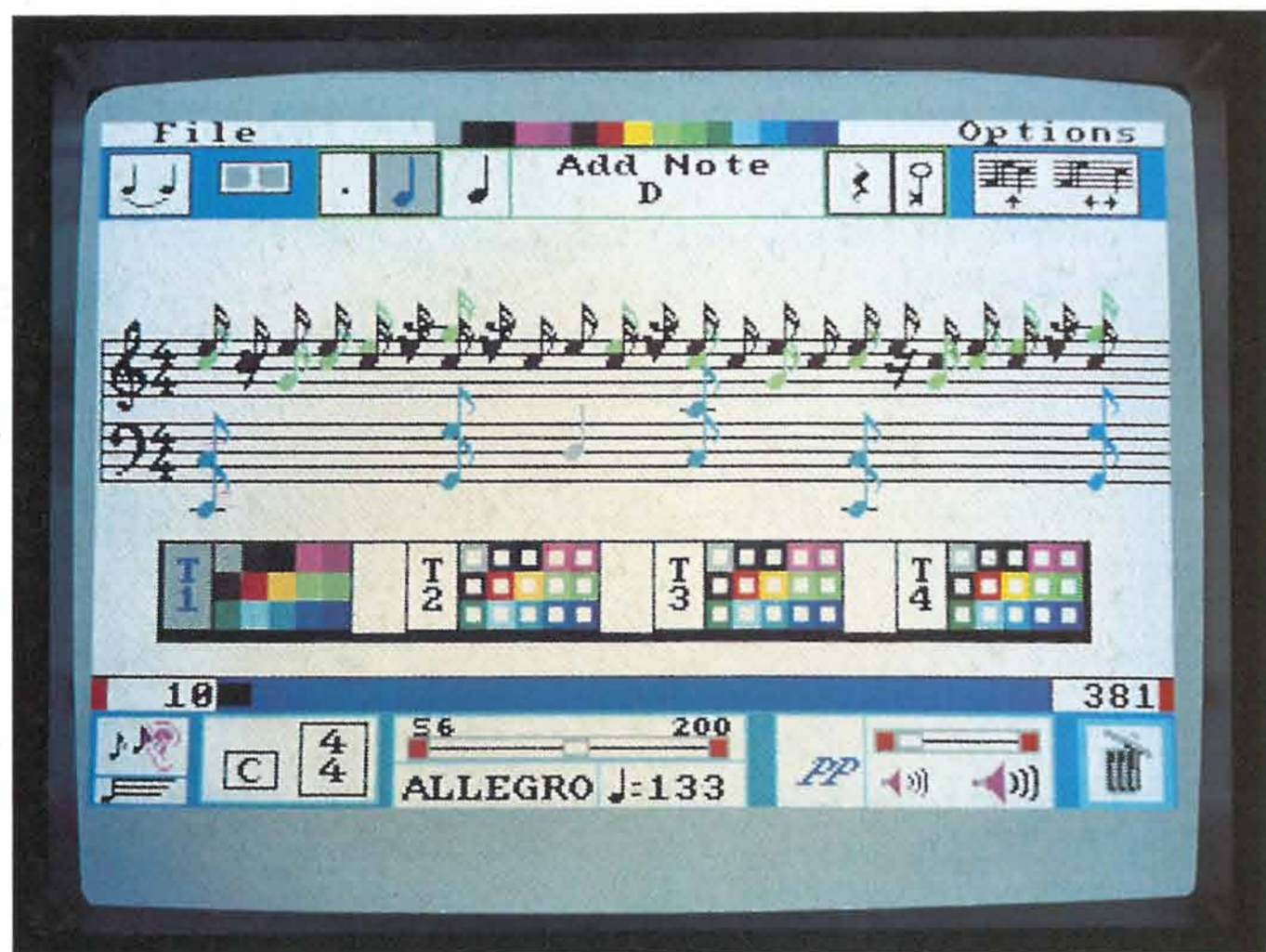
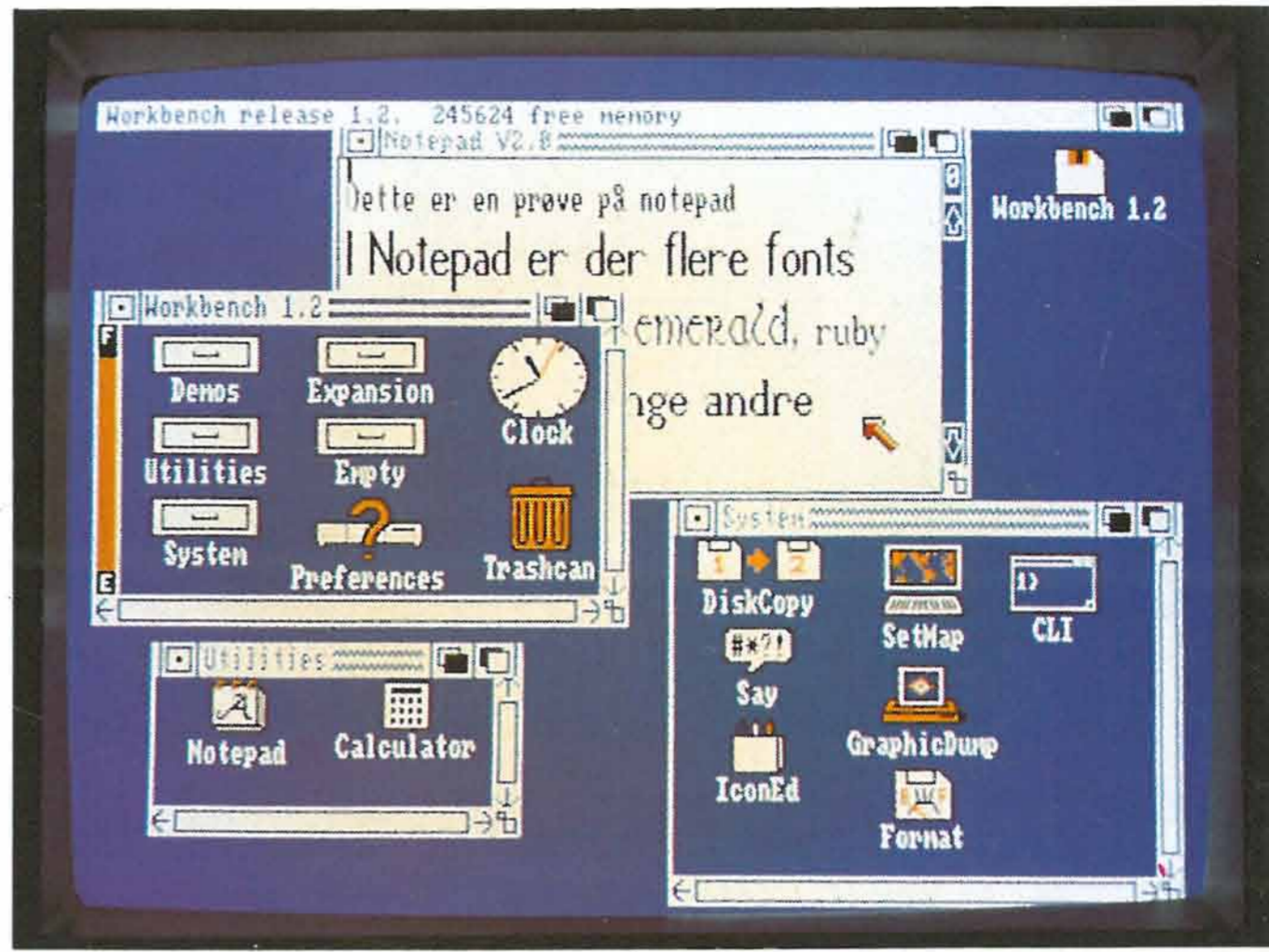
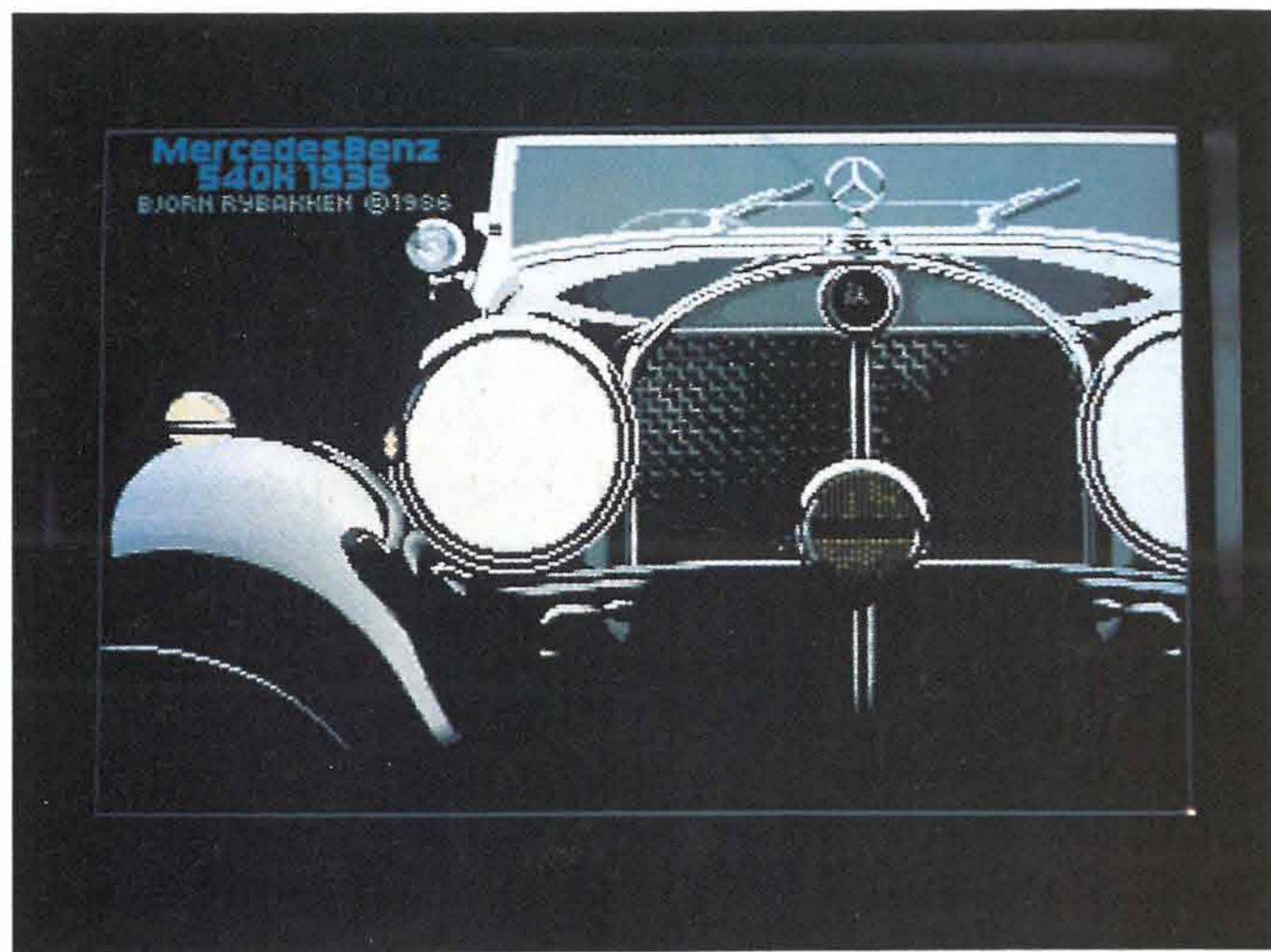
COMMODORE 128

PD6: Denne diskette indeholder et meget stort og godt adventure som kører i 80 tegn. Der er også et program, hvor du selv kan lave karaktersæt.

PD7: Mange gode programmer, bl.a. skærm-dumper og et lille eventyr.

**BENYT VENLIGST KUPONEN NÅR DU
BESTILLER DINE PUBLIC DOMAIN PRO-
GRAMMER.**

KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FARVER MED EN MUS, MENS DU AJOURFØRER ET ARKIV OG SPILLER MOZART?



MED AMIGA KAN DU.

Vi er ikke blevet bindegale. Bare bedre. Derfor har vi udviklet en computer, der kan alt det, der ikke kan lade sig gøre. På én gang. Og som vi for øvrigt ikke kalder en computer, men et arbejdsredskab for idé-mennesker.

Amiga er skabt til at skabe.

Du kan lave Computer Aided Design (CAD). Kun med brug af musen. Fra første tekniske tegning til det færdige resultat sørger den højfrekvente Motorola 68000 og 3 specielle Amiga hjælpechips for 50 skærbilleder i sekundet med 4.096 farver på én gang. Med realtime animation og en fantastisk høj opløsning på 640 x 512 punkter.

I praksis betyder det, at du kan konstruere f.eks. en bil fra bunden og se den i alle enkeltheder på skærmen. Amiga giver dig 512K RAM og kapaciteten kan internt udvides til 1 Mbyte RAM, og i alt til 9,5 Mbyte RAM. Skulle 880K lagerkapacitet på 3,5" drevet ikke være nok, kan du udvide med en 20 Mbyte harddisk.

Du kan arbejde med billeder - enten faste eller video. Billederne digitaliseres og herefter

kan du frit redigere, retouchere, farvelægge osv. - med højere opløsning end på et fjernsyn.

Du kan arbejde med musik, indsamle lyde og gengive dem fuldstændigt nøjagtigt. Med et digitaliseringsinterface og mikrofon kan du gengive alle lyde fra violin til tordenvejr i en kvalitet, der gør det umuligt for almindelige mennesker at høre forskel. Du kan også arbejde med Amigas synthesizer og standardlydbibliotek. Og Amiga kan "tale" med alle instrumenter, der er MIDI-forberedt. Og som det første udstyr i verden følger Amiga musikerens tempo - ikke omvendt.

Alene med hver enkelt af Amigas egenskaber er det kun fantasien, der sætter grænser for mulighederne. Der, hvor det virkelig bliver spændende er, når man kombinerer mulighederne og lader Amiga arbejde på flere ting på én gang.

Og hvis du har lyst, kan du starte med at designe en bil i 4.096 farver, mens din Amiga sorterer dine diskettearkiver og underholder med Mozart.



Nærmeste forhandler oplyses på tlf. 06 28 55 88/02 43 22 21

Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn _____

Adresse _____

Postnr. _____ By _____

Sendes i lukket kuvert til:
Commodore Data A/S
Jens Juulsvej 42, 8260 Viby J.