

GAMES

100 SIDER I
FLOTTE FARVER...

•NR.8/9.1989•

PRIS 39.50

PREVIEW

AMIGA • COMMODORE 64 • PC • ATARI ST • SEGA • NINTENDO • M.FL.

VI BESØGER LUCASFILM GAMES I CALIFORNIEN

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

ALT OM DON BLUTH
& SPACE ACE

VHS - SWAPPERE

STORSTILET PIRATKOPIERING
AF VIDEOFILM

ALT OM
SHOOT 'EM 'UPS

ER TEKSTADVENTURES
VED AT DØ UD?

CHRIS ELLIOTT & RICHARD EDWARDS
FORTÆLLER



HISTORIEN OM
ESKIMO GAMES



KONSOLPOSTEN:
TÆT PÅ
SEGA-MEGADRIVE



TEST AF BL.A.GHOULS 'N' GHOSTS



KÆMPE JULE-KONKURRENCE: PRÆMIER FOR OVER 30.000

Forlaget Microtech
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg
Tlf. 86 800877
Fax. 86 800755
Forside ill.

(c) 1989 Psygnosis. All rights reserved

Ansv. Udgiver

Sven Højstrup Christensen

Redaktør

Poul H. Jørgensen

Redaktion

Henrik Bang

Niels Lassen

Anders E. Dam

Ole T. Sørensen

Flemming Parris

Klaus H. Sørensen

Kenneth Bernholm

Michael Præstholm

Peter Christopher Bason

Steve Cooke, England

Peter Connor, England

Dan E. Andersen, U.S.A.

Christian Bason, U.S.A.

Layout/ill.

Malan Zachariassen

Astrid Glahn

Sats & Repro

Forlaget Microtech

Jesper Høybye

Claus Nielsen

Tina Rasmussen

Mie Vester

Peder Søgaard Andersen

Tryk

Dansk Heatset Rotation

Distribution

DCA, AVISpost

Annonce ekspedition

Lasse Højgaard

Tlf. 86 800877

ABONNEMENT:

Brug kuponen midt i

bladet, eller ret

henvendelse til forlaget

på tlf. 86 800877

Games Preview er et uafhængigt spilmagasin, der udkommer 10 gange årligt. Intet materiale fra dette blad må genanvendes uden redaktørens skriftlige samtykke. Citater med tydelig kilde angivelse er dog tilladt.

Medlem af



ISSN 0905-0582



FEATURES

14. GP BESØGER LUCASFILM GAMES

GP har været i USA, nærmere bestemt; "Skywalker Ranch", stedet hvor berømteder som Steven Spielberg og George Lucas er dagligdags navne. Vi har talt med folkene bag spillet: Indiana Jones and the Last Crusade.

24. HISTORIEN OM ESKIMO GAMES

Et nyt spil fra dansk hånd har set dagen lys: Eskimo Games. Vi taler med programmøren bag spillet, der fortæller om udviklingen af spillet.

29. VHS-SWAPPERE

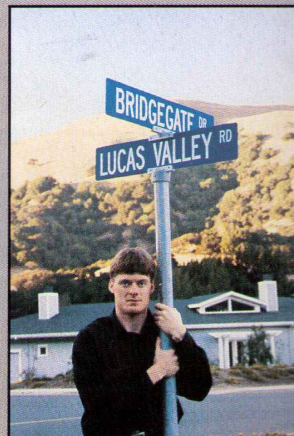
I dagens Danmark foregår der en voldsom piratkopiering af videofilm, Games Preview ser nærmere på problemet.

60. DON BLUTH'S "SPACE ACE"

ReadySoft har konverteret efterfølgeren til Dragon's Lair: "Space Ace".

68. TÆT PÅ SEGA MEGADRIVE

En ny computer der overgår Amiga'en! Læs i Konsol-Posten om denne nye spillekonsol, der i styrke nærmer sig en arcademaskine.



Dan E. Andersen v. Lucas Road.



"Dragon's Lair" på Arcade-maskine. Kvaliteten er perfekt.

80. SILICIUM SAGAER.

Chris Elliott & Richard Edwards er bagmændene bag "Hound's of Shadow", et nyt adventure der udkommer i løbet af efteråret. Men hvad er det der er ved at ske med adventures? De professionelle spildesignere fortæller.

RUBRIKKER

5. HOTLINE

De nyeste nyheder, til dig og din computer, denne gang med alt nyt og gammelt inden for Shoot'em'ups. En direkte Buyers Guide.

19. FEEDBACK

Er navnet på vores 100% ucensurerede læserbrevkasse. Skriv ind om alt, eller læn dig passivt tilbage, mens de andre fører sig frem i de frie spalter i Danmarks største spilmagasin. Valget er dit - ordet er frit!

72. SYNTAX ERROR

Vi fortsætter vores søgen i sidste afsnit af "Agent 000 og jagten på den forsvundne dokumentarfilm."

84. CONTACT

Vores svar på "Den Blå Avis"! Mangler du noget computerudstyr, eller vil du gerne af med noget, er dette stedet hvor det sker.

94. SUPERMARKED

Her bugner det med supergode tilbud. Gør dine indkøb hvor det er billigst - Games Preview, hvor ellers?

GAMEPLAY

32. SPIL-TESTS

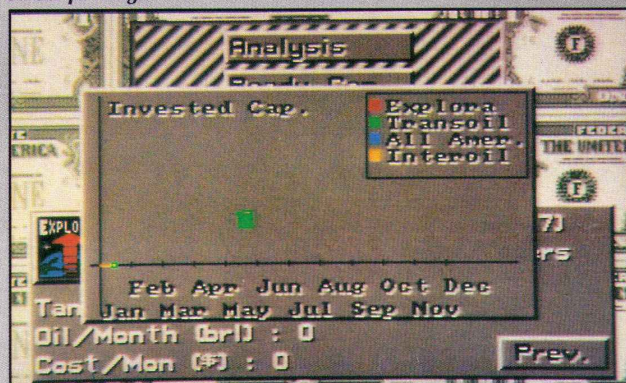
Danmarks mest professionelle anmeldere vrider denne måneds spil. Vi har checket spillene, nu kan du også gøre det!

I DETTE NUMMER

- 34. Shadow of the Beast
- 35. Strider
- 36. The Champ
- 37. Eskimo Games
- 38. Skate of the Art
- 39. UPDATE: Batman - the Movie
- 40. Battle Valley
- 41. Steel
- 42. Paperboy
- 43. Oxxonian
- 44. Oil Imperium
- 45. Mr. Heli
- 46.- 47. Battle Squadron
- 48. Indiana Jones and the Last Crusade - the Action Game
- 49. Dynamite
- 50. Rock
- 51. Roller
- 52. Cabal
- 53. Day of the Pharaoh
- 54. Xenophobe
- 55. UPDATE: Battle Chess
- 55. UPDATE: Carrier Command



Strider på Amiga



Oil Imperium



Batman



Næsten mågen til spilæskens forside

56.TIPS

Her er der hjælp at hente for de nødstedte. Tips, pokes, koder og alt muligt andet habengut!

65.KONSOL-POSTEN

Alt om Sega megadrive.
Seks sider med konsol-guf!
I DETTE NUMMER TESTES:

66.Athletic World

66.Out Run

67.After Burner

70.Ghoulds'n'Ghosts

71.Super Thunder Blade

71.Space Harrier

73.FANTASY

Saradon er tilbage med tips, tests og gode råd.

I DETTE NUMMER TESTES:

75.Indiana Jones and the Last Crusade - the Adventure

76.Ooze

77.Mystery of the Mummy

KONKURRENCER

87.VIND KONSOLLERI!

Howdan skulle dette blad se ud, hvis DU selv kunne bestemme? Rent faktisk så KAN du bestemme - hvis du altså udfylder og indsender vores læserundersøgelse. Mellem de indsendte spørgeskemaer udtrækkes en vinder af en Segakonsol og en vinder af en Nintendokonsol.

92.VIND SPIL!

I anledning af julen giver vi rent faktisk 100 spil væk, alt hvad du skal gøre er at gætte navnene på tre spil, ud fra nogle billeder. Det er da nemt nok, ikk'?

DANMARKS REKORD!!!

Den kæmpe dyng sammenhæftet papir du sidder med er faktisk en Danmarks rekord. Aldrig før er der i Danmark lavet et spilmagasin på 100 sider, der ovenikøbet er i farver hele vejen igennem. Det er vores bud på hvordan Danmarks spilmagasin skal se ud for fremtiden!

Men fremtiden ligger ikke lige for døren, de næste numre vil 'kun' være på 60 sider, hvorved vi stadig er Danmarks største spillemagasin.

I øjeblikket arbejder vi intenst på en række forbedringer, mest i layout'et og du kan derfor se frem til et endnu mere farvestrålende og flot blad.

KVALITET

Batman the Movie, er et meget godt eksempel på softwarebran-

chens udvikling. Spillet er et håndgribeligt bevis på at softwarehusene er ved at indse at en titel ikke er nok, nu skal der også være kvalitet bag spillene. Hvor de førhen købte en titel og lavede et elendigt spil, som aligevel solgte godt, ofrer softwarehusene nu lidt mere på udviklingen af spillet. Denne udvikling er til gavn for både dem og forbrugerne. Kunderne opdager hurtigt når de bliver taget ved næsen og bider derved fast ved firmaets navn, og næste gang der købes spil undgås dette spilfirma. Det er en positiv udvikling og vi håber for fremtiden at se flere gode licensspil. Et andet problem angående spilkvalitet er den omfattende konvertering der foregår. Arcadekonverteringer har en ten-



dent til at sælge og konceptet er allerede, derfor er det bekvemt at købe en arcademaskine. Udviklingen tager ikke så lang tid som hvis hele spillet først skulle fastlægges. Men ofte kan hjemmecomputere ikke klare at efterligne en arcademaskine og resultatet bliver derefter. OK nogle arcadekonverteringer er vellykkede, men de bedste navne for softwarehusene at få fat på, er oftest navnene på de store, nye og tunge arcademaskiner, dvs. de spil der er sværest at presse ned på en hjemmecomputer. Tag feks. Galaxy Force, et spil med et rimeligt kendt navn, men samtidig et spil der er absolut umulig at få til bare at ligne arcademaskinen. Spillet bliver med garanti solgt aligevel, men hvorfor? Og er vi selv bedre?

I dette nummer ser vi nærmere på "Indiana Jones and the Last Crusade" og "Space Ace", henholdsvis licens og konvertering, så åbenbart er vi ikke selv bedre! Film og arcademaskiner er og bliver interessante emner, ligemeget hvad, for der ligger altid en interessant historie bag. Derfor er vi så glade for Batman the Movie, da dette spil viser at der KAN laves gode licensspil. Vi er måske ved at være ovre den tid hvor det hed "Licensernes Mareridt" God fornøjelse med dette julenummer!

Poul H. Jørgensen
Redaktør

FREMTIDEN I DINE HÆNDER

Danmarks bedste nyhedssektion, byder som sædvanlig på den ene eksklusive nyhed efter den anden. Hvad sker der indenfor spilleverdenen; GP giver dig svaret!

Sammenlignes de foregående nyhedssektioner med denne, vil man se en lækker forbedring i layoutet. Det er fremtidens Hotline - Så nyd den.



Out Run

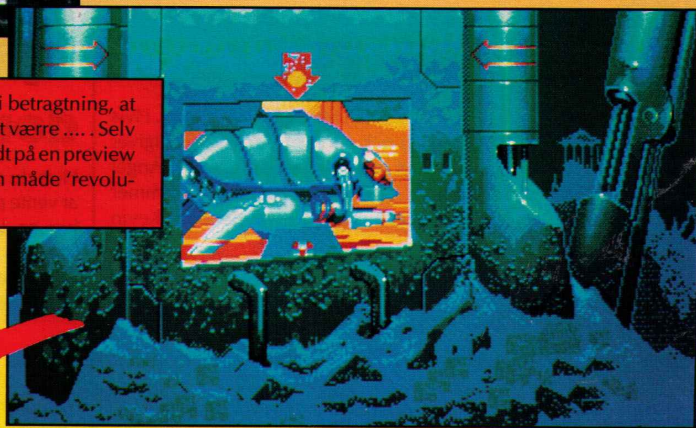


Ghostbusters 2

Spillet Ghostbusters 2 ser lovende ud, også når man tager i betragtning, at det udgives gennem Activision, der er kendt for at lave noget værre Selvfølgelig er begyndt at gøre en smule ud af licenser. Vi har spillet lidt på en preview version, og den virkede da nogenlunde god (men på ingen måde 'revolutionerende').

Vi har fundet en bunke chokerende, spændende og sjove nyheder frem til jer - Danmarks bedste læsere - for I fortjener det bedste, ellers ville tingene jo ikke passe sammen.

I vores forsøg på at gøre det hele lidt forfriskende anderledes, har vi på siderne 11-13 kombineret en Shoot'em'up Buyers Guide, med alle de hotteste nyheder inden for Shoot'em'ups.



X - Out

Guide

HVAD BLEV DER AF RAINBOW ISLANDS?

Her på Games Preview har vi undret os lidt over, hvordan andre danske spilleblade har kunnet anmelde "Rainbow Islands", vi havde nemlig ikke fået en anmelderkopi. For at undersøge sagen ringede vi til Microprose, der udgiver spillet,

og de fortalte os, at spillet ikke kommer lige de første par måneder. Faktisk så er der ingen, der ved om arcadekonverteringen af "Rainbow Islands" kommer ud i butikkerne, eller om det overhovedet kommer ud som det spil, det er nu. Spillet er færdigt, men

sagen er den, at producenten Taito, der har lavet den populære Bubble Bobble opfølger; "Rainbow Islands", har forhindret Microprose i at udgive spillet, idet de siger, at rettighederne er solgt til Telecom Soft. Microprose hænger på deres velprogrammerede

kode, der er udviklet af bl.a. den velkendte "Andrew Braybrook" Altimens må vi vente med at anmelde "Rainbow Islands", for vi anmelder ikke piratkopier.

MARERIDTET FORTSÆTTER

Fra Horrorsoft kommer der snart en fortsættelse af Personal Nightmare med titlen Elvira - Mistress of the Dark. Spillet er et rollespil med god grafik, masser af digitaliseret lyd og andet guf.



THE UNTOUCHABLES

Ocean fortæller, at The Untouchables er et af de største og mest ambitiøse projekter, der nogensinde er lavet i softwareindustrien. Spillet består af fem arcade-agtige sektioner, hvor du overtager kontrollen over Eliot Ness m. følgesvende. I 1920'ernes Chicago oplever du Eliot Ness's liv på æggen af kniven, på jagt efter Capone. Filmen var en succes, og den modtog da også en Oskar. Ocean og Special FX har forenet deres kræfter for at lave dette filmhit til et computerspil. Spillet udkommer til Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Amiga, Atari ST og PC.



De urørlige - genoplev 1920'ernes Chicago. (C-64)

PSYGNOSIS

Hvis du ikke kan finde noget, der kan give dit strålende intellekt udfordring nok, så er Nevermind måske, hvad du mangler. Spillet er helt nyt og originalt og er efter psygnosis mening et totalt interaktivt tænke puslespil



(slug den!). 300 baner er der hvis man hører til den udholdende type. Selve spillet går ud på at du skal genopbygge en væg med et videobillede, ved at samle blokke op og derefter placere dem på deres korrekte pladser. Efter at billedet har vist sig i starten, bliver det flået fra hinanden og spredt ud over skærmen. Problemer er der nok af, billederne bliver komplicerede og på et tidspunkt bliver de også animerede. Din fjende er tiden, du har 30 sekunder på nogle af de første levels og hele 10 minutter på nogle af de sværeste. Nevermind udkommer i midten af oktober til Amiga, Atari ST og PC.

MAGIC BYTES

Magic Bytes i Vesttyskland har en del nye titler på programmet. Hvis du allerede har læst bladet, har du nok opdaget, at de snart udgiver det danske spil Eskimo Games. Det sker her i november. Blue Angel og Cyper World kommer også i november. I februar udkommer North Sea Inferneo, der er programmeret af danskeren Kevin Mikkelsen.

Nyt modul til Commodore 64 ejere

Hvis du er en af de normale, joystick-fanatikere, som ikke kan lide at vente på, at programmerne bliver kørt ind i computeren, så er der her en løsning. Et modul, med tre funktioner: båndturbo (den normale ABC Turbo), en diskurbo (der forøger hastigheden 12 gange), og et disk-kopiprogram, som kopierer en hel diskette i tre omgange. Modulet kan købes hos MB Moduler i Horsens for 87 kr.

News

Bitmap Brothers: De næste bits.

De legendariske BROS hviler ikke på laurbærerne efter deres succes med Xenon II - Megablast. De er gået igang med deres fjerde titel - et arcade adventure kaldet Cadaver, der vil blive udgivet gennem Image Works. Spillet minder meget om Ultima's 8 bit serie, med titler som Knight Lore og Alien 8, hvor du er fanget inden i et stort slot. Actionen ses fra et isometrisk synspunkt, og BROS's Steve Kelly udtaler at med de kampscener og komplekse arcadestilede puslerier, er der en del mere gameplay

end i titlerne nævnt ovenover. "Dette vil blive vores mest komplekse projekt til dato" udtaler Steve Kelly. Han siger også, "at når spillet bliver færdigt, har vi også lagt tre mands arbejde i et år, i det" Arbejdet med Cadaver blev allerede indledt før, at Xenon II var påbegyndt, men det er først nu, at spillet har nået en præsentabel kvalitet. Modsat Xenon II er alt arbejdet med dette spil foregået in-house, grafikken er tegnet af en ny grafiker, hvis navn BROS ikke vil ud med endnu. Cadaver udkommer til Amiga og Atari ST tidligt i 1990.



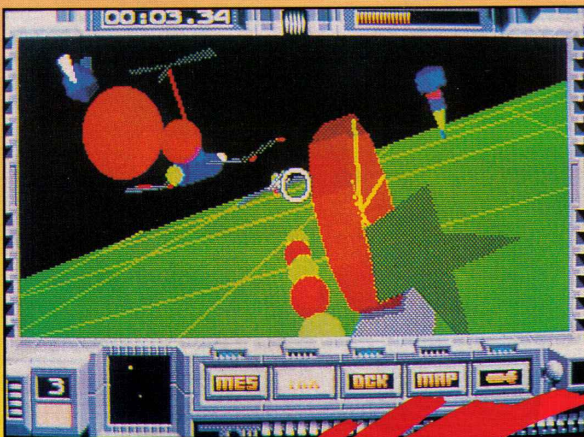
Bitmapbrothers i fuld vigør. Helikopteren har de sikkert købt for de penge de tjente på Xenon II.

Budget-manager udtaler: Alle (undtagen mig) i softwarebranchen har to Ferrari'er.

16 bit's Software er for dyr, udtaler Andrew Wright fra Mastertronic, "det kan ikke fortsætte!". Andrew Wright vil gøre noget ved dette, derfor (eller fordi han vil tjene nogle flere penge), har Mastertronic startet med at sælge spil til de laveste priser nogensinde. Det gør de under det nye label: 16 Blitz, hvor alt software kun koster 4.99 pund!!!

Imellem Wright's udtalelser finder vi også denne: Månen er lavet af grøn ost! De første 16 Blitz spil bliver udgivet i midten af oktober og det er originale, såvel som rereleases af titler som: Infection (super), Roadwars, Little Computer People, Kickstart II, Sorcery +, Pub Pool, World Darts og mange flere. Der er også mulighed for, at Xenon og Sidewinder bliver

rereleased. Folkene bag projektet forestiller sig, at 16 Blitz vil dominere softwaremarkedet inden kort tid. Om 16 Blitz bliver en realitet i Danmark, ved vi ikke endnu, men for dem, der vil have billig software, kan vi jo kun håbe.



Interphase til Amiga, Atari ST og PC.

Vectorgrafikspil i absolut høj kvalitet

Efter at have ventet i næsten to år, er Image Works nu endelig færdig med et 3D vector shoot'em'up og strategispil, Interphase. Under udviklingen var der utallige stop og forsinkelser. Spillet er lavet af ex-Realtime og Argonaut's vektor geni: Adrian Stephens (med lidt hjælp fra Image Works in-house programmører og et lille grafisk pust fra Mark Coleman, der designede og tegnede Speedball og Xenon II) Hovedemnet i Interphase er drømmetænkning, moduler man sætter i maskiner, hvorefter de får de vildeste fantasier. Folk ved ikke, at firmaet, The Corporation, har planlagt at forvandle befolkningen til hjerneløse Zombier og derefter dominere verden. Spilleren er en hacker der kommer i kontakt med The Corporation plan og derefter slår sig sammen med en kvindelig frihedskæmper, og opgaven er at stjæle disken fra The Corporation's hovedkvarter. Interphase udgives til Amiga, Atari ST og PC i midten af november.

News

Activision

- har nogle vellydende titler på programmet. Ghostbusters II, Power Drift (det fede bilspil på arcademaskine, men kan det laves på hjemmecomputer?!?), Galaxy Force (glem det, det er ganske simpelt umuligt at lave Galaxy Force respektabel på hjemmecomputer), Altered Beast, Super Wonder Boy (jubel) og flysimulatoren Bomber.



Galaxy Force på Amiga. Ligner det arcademaskinen?

Ghostbusters



Da filmen Ghostbusters kom ud i 1984 var den en kæmpesucces. Nogle få måneder efter kom så spillet Ghostbusters, der blev det bedst-sælgende spil nogensinde (solgte 2 mill.) Det holder stadig den rekord. Ghostbustersne lovede dengang sig selv at Ghostbusters ikke ville få en efterfølger. Men Columbia har nu samlet det originale team og laver nu en opfølger. Desværre kan man så sige, at Activision denne gang ikke har fået David Crane til at kode spillet. Software Studios har fået æren af at producere spillet

Ghostbusters 2 - The Computer Game, der udkommer i november. Spillet er designet på grundlag af filmens plot. Du vil kunne se filmen i september (ihverfald i udlandet) og spille spillet i november. Det bliver udgivet på alle formater.

SAM - ny 8 bit hjemmecomputer

MGT's længe ventede SAM computer er endelig dukket op som et færdigt produkt. Maskinen blev introduceret over for den engelske presse de tolvte september, af dens skabere: Bruce Gordon og Alan Miles fra Miles Gordon Technology. SAM er usædvanlig ved at være en 8 bits computer. De fleste nye computere er 16 bits' maskiner. SAM bruger den populære Z80B microprocessor, der kører med en clockfrekvens op på 6 megahertz. Valget af microprocessor hænger sammen med, at SAM er kompatibel med Spectrum! Da SAM skulle være lykkelig for at køre det meste 48K Spectrum software, er der allerede mange spil til computeren, som nok må siges at være en god opgradering for Spectrum-ejere. SAM er udstyret med en BASIC, skrevet af skaberen af Beta BASIC, Dr. Andy Wright og er desuden udstyret med 256k RAM, som kan udvides til 512k, 6 lydkanaler, stereo lyd og tre grafiske modes. Op til

512x192 pixels i fire farver ud af en palette på 128 farver og en opløsning med 256x192 pixels i 16 farver. Maskinen understøtter mus, lyspen, lyspistol, parallel og seriel printer, Midi, og et eller to 3.5 tomers diskdrev og en datasette. Hvis vi skal bedømme SAM på de data vi har set, må vi sige, at SAM er en meget 'pæn' computer, med f.eks. bedre lyd end en Atari ST og hurtigere drev end både Atari ST og Amiga. Men ligemeget hvad forbliver SAM dog en 8 bit's computer, som nu skal ud på markedet for at kæmpe med 16 bit's computere. Det er muligt, at SAM vil tiltrække Spectrum-ejere, men i det lange løb er SAM nødt til at blive supportet af softwareudviklerne, hvilket nok er tvivlsomt om den bliver.

Bruce Gordon og Alan Miles med den nye SAM 8 bit's computer.

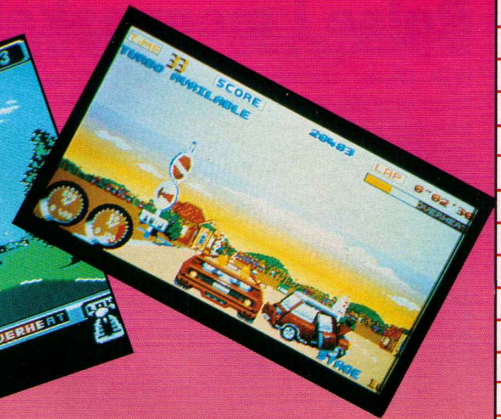


TURBO OUT RUN

Den originale Out Run fra US Gold solgte ca. 750.000, og den sælger stadig. Men nu er tiden rede til en ny Out Run version - TURBO Out Run. Turbo Out Run skulle være hurtigere, og fyldt med spænding, og fra US Gold forlyder det, at de denne gang har brugt mere flid på spillet, og derfor har de denne gang opnået en 'lidt' bedre konvertering. Turbo Out Run er en virkelig flot arcade-maskine.



Turbo Out Run på Commodore 64



Turbo Out Run på Amiga.

SIMCITY

Da vi i sidste nummer testede SIM-CITY, fik den kun mellemgode karakterer (80% overall), hvilket hang sammen med, at



SIM-CITY, spillet der lader dig være konge for en dag.

der var en del mangler og guromeditations. "Computer Gaming World" har valgt SIM-CITY som "Game of the Year, 1989". Hvilket vi på GP's redaktion ønsker INFOGAMES til lykke med, men samtidig må stille sig os lidt uforstående over forvalget.

CALL ME

En glad læser ringede en dag og fortalte, at han havde fundet frem til to databaser til Commodore 64. Det drejer sig om: MPBBS: Tlf. 44 66 13 66. Åben kl. 21.30 til 10.00. 300 baud LBABBS: Tlf. 64 83 19 30 Åben 21.00 til 10.00 300 baud.



Ghoul's'n'Ghosts på Atari ST.

Ghoul's'n'Ghosts

I dette nummer af GP går vi rigtig amok over dette nye spil fra Capcom. Ghoul's'n'Ghosts er simpelthen bare et rigtig guf spil. Læs i Konsolposten anmeldelsen af spillet på SEGA-megadrive. Alle

os almindelige spilleglade har i december også muligheden for at spille Ghoul's'n'Ghosts da spillet bliver konverteret til C64, Spectrum, Amstrad, Atari St og Amiga. Men om spillet kan stoppes fra en

1986 arcademaskine ned på en hjemmecomputer vil vi se, før vi tror det. Det bliver ialttilfælde uden den sammensatte baggrund. (Parallax'ed scrolling)

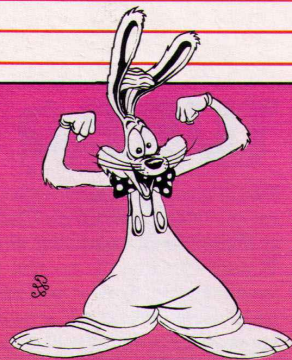
Guide

Rejse i menneskekroppen

Walt Disney sammenknytter computergrafik og simulator teknologi i BODY WARS, den seneste attraktion i "the Disney World theme park" i Florida, USA. BODY WARS er lavet i

samarbejde mellem Walt Disney og Industrial Light and Magic - den del af Lucas Film, som bl.a. skabte illusionerne i Star Wars, E.T. og i Indiana Jones. Turen er en fantastisk rejse gennem men-

neskekroppens immun system, hvor publikum oplever en fantastisk psykisk sensation, når de sidder i biografen og ser filmen.



Få dig en Walking Talking PC Robot

Hvad finder de skøre Yankier ikke på?! Det seneste extraudstyr du kan få til din PC er Newton, en interligent robot, som kan gå, tale, spille, lære, undervise og endda lave teen! Denne 32 tommer høje robot bruger et

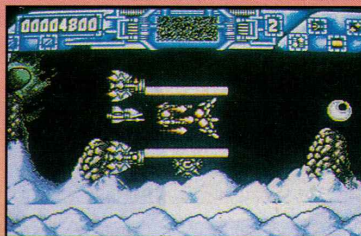
avanceret tale-syntesizer system og et talegenkendelse system, som gør det muligt for robotten at forstå menneskers instruktioner. Newtons interne kontrol mekanismer styres af en intern microcomputer, hvor en PC inde-

holder de extra styre programmer. Newton har også et indbygget 300 baud modem, så den kan kommunikere med den ydre verden. På et tidspunkt er det muligt, at GP tester dette nye legetøj (eller hvad det nu er?)

Shoot'em'up - NEWS

For de garverde Shoot'em'up freaks giver GP en lille forsmag på, hvad der er i vente

Darius fra The Edge. Ikke så sødt som Garfield, men blodigt og voldsomt som det nu skal være!



Darius fra The Edge ▶

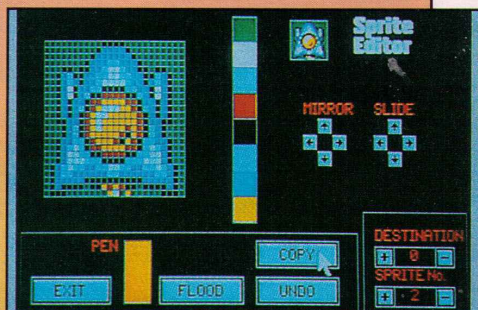
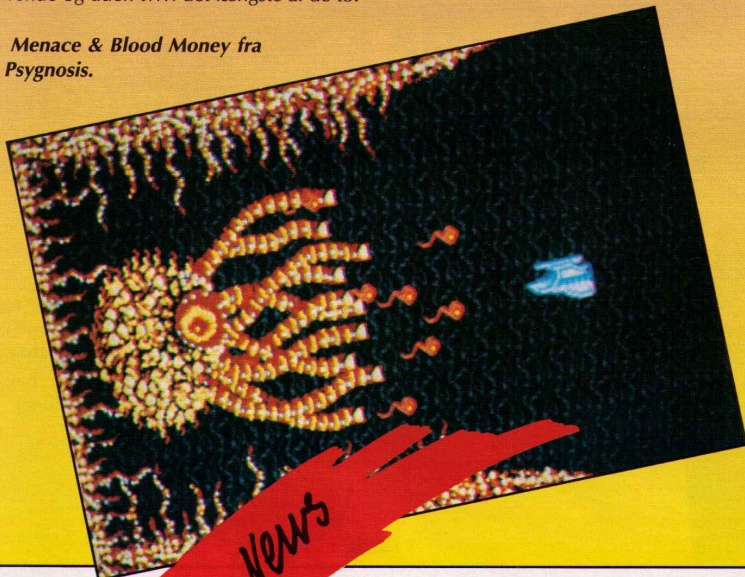
SEUCK til Atari ST

Outlaw's SEUCK er allerede ude til Amiga og C64. Det er et program, hvor du kan konstruere dine egne Shoot'em'up's, som du så kan give til venner og bekendte, men forvent ikke at få det udgivet gennem et softwarehus. SEUCK til Atari ST er ude i løbet af oktober/november.

Menace & Blood Money til Atari ST

Amigaejerne havde gode dage, da disse to spil fra Psygnosis var nye. Nu er det ST-ejerne der kan glæde sig. Begge spil er rigtige blaster-spil, hvor alt drejer sig om at zappe ned. Menace er det sjoveste (min mening. Red.) og Blood Money det flotteste, mest imponerende og uden tvivl det længste af de to.

Menace & Blood Money fra Psygnosis.



SEUCK fra Outlaw

Outlands fra Pandora

Vi ved ikke meget om dette nye spil, men efter grafikken at dømme er der her et helt fint Shoot'em'up på vej.



Outlands fra Pandora

X-Out fra Rainbow Arts.

Et meget lovende spil, som vi var så heldige at få et preview på ved PC showet i England. X-Out kommer til C64, Amstrad, Spectrum, Amiga og Atari ST den 12. december 1989. Historien bag X-Out er: De kom fra de ydre regioner af Alpha Centauri, de byggede deres baser dybt under vandet, og en dag angreb de jorden. Hvert et skib og hvert et fly på havet blev tilintetgjort. Jordens supermagter forener sig og samler deres ressourcer i et projekt: Projekt Deep Star - den ultimative marine til at bekæmpe rumvæsnerne. Den første enhed var lille, men med tiden blev designet forbedret, marinen blev større og større og fik flere og flere våben med

større styrke. Du er blevet indkaldt, DU skal bekæmpe rumvæsenerne for at frelse jorden.

FEATURES:

1. STRATEGISK UNDERVANDS ACTION GAME
2. Smooth scrollende, med 50 billeder i sekundet (på Amiga)
3. Over 50 objekter på skærmen samtidig.
4. 48 farvers grafik.
5. 8 levels - 160 skærme lang.
6. 40 forskellige aliens.
7. "Mid of level" og "end of level" monste i hver level.
8. 4 forskellige grafikstile, lave, ild og for første realistisk krystal grafik.
9. Over 25 extra våben.
10. Du kan konfigurere dine våben som du vil, f.x. kan du placere dine satellitter hvor som helst i forhold til rumskibet.
11. Du kan købe og sælge dine våben i begyndelsen af hvert level.



Våbenshoppen med masser af extra udstyr.

X-Out til Amiga. Et bragende (tror vi) shoot'em'up, der foregår under vandet.

Necronom/Hypersphere fra Linel.

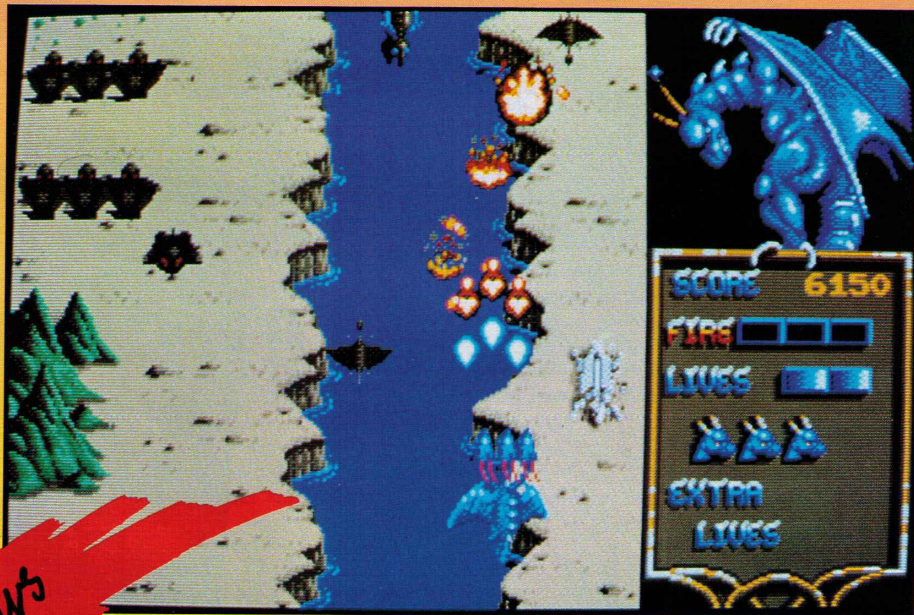


Mere Guf grafik fra Linel.

Hvorfor to navne? Linel kan ikke finde ud af, hvad de skal kalde deres nye shoot'em'up, og vil derfor forsøge at finde ud af, hvad spillet skal hedde på PC showet. Men uden tvivl, Linel har her produceret et høj-kvalitets spil. De har lavet spillet i samarbejde programmeringsteamet "Lunatic Software", og det er et follow up til "Insanity Fight" med 30 levels og 10 forskellige baggrunde og over 200 forskellige aliens. Der er ikke så meget at sige, Linel har måske sat en ny standard for shoot'em'ups. Du må spille det, føle det, for her er vist en rigtig megablaster på vej.

Dragon Spirit fra Domark.

Transformeret til en mægtig drage flyver du ud i verden for at befri den kidnappede prinsesse Alicia. En drage er den eneste skabning, der kan besejre den onde djævel: Zowell. Dragon Spirit var engang et populært arcade shoot'em'up and blast'em'all, but watch out, den version vi så på PC show var ikke ligefrem 'smoothscrollende'. Dragon Spirit er udkommet til Amiga og Atari ST og vil være fremme på PC og Commodore 64 i løbet af oktober.



*Dragon Spirit på Atari ST.

News

LICENCE TO KILL! - Shoot'em'up Byers Guide

Står du og mangler et godt shoot 'em' up til de lange vinterdage? Hvis svaret er ja, så check Games Previews ultimative guide til Amiga shoot 'em ups. Er det godt, er det her!

HVAD ER HVAD?

Hvad er et shoot'em'up egentlig? Der er aldrig lavet en fast definition, men en hurtig oversættelse af "Shoot'em'up" viser, at det har noget med fire-knappen at gøre. Det betyder at cirka 80% af samtlige spil på markedet kan gå ind under denne kategori. Red Heat er et shoot'em'up, Afterburner er et shoot'em'up og så videre. Der var engang,

hvor det var nemt nok at adskille kategorierne fra hinanden; hvis man skulle bruge tastaturet var det et adventure. Hvis man skulle bruge joysticket var det et shoot'em'up, og så var der ikke mere. Nu er der imidlertid dukket flere nye typer spil op; arcade-adventure, som er et actionspil, hvor man skal tænke. Rollespil, som er en viderebygelse af eventyret

og til sidst strategispillet, som får en stadig voksende brugergruppe. For at denne guide ikke skal fylde hele bladet, har vi valgt at lave en guide over de bedste rendyrkede skyde-spil til Amigaen. Men hvem ved, det kan jo være julefeen skænker 8-bit ejerne en lignende guide på et senere tidspunkt....

MENACE

Et af de første rigtig gode skyde-spil. Lavet af Psygnosis, som senere har haft enorm medgang og i dag er et af Englands største software-huse. I Menace skal man kæmpe sig gennem seks omgange, beboet af over 60 forskellige monstre, inklusiv det obligatoriske "end og level" uhyre, som er lavet med stor fantasi. Menace er ikke særlig svært; efter en uge kan du givetvis komme i gennem de seks omgange, men hvis du synes andre skydespil er for svære, er dette spillet for dig.

BLOOD MONEY



Blood Money på Amiga

BM er fortsættelsen til Menace, og denne gang ha programmøren virkelig gjort kål på den nemhed, der var i Menace! Blood Money består af fire omgange, som er ultra-lange og

så svære, at du ikke skal gøre dig forhåbninger om at komme i gennem første omgang lige med det samme. Grafik og lyd i Blood Money er af en kvalitet som ikke er set, hverken for eller siden, og med den mest fantastiske introduktions-sekvens til dato. Med Blood Money blev ideen med butikker introduceret. Rundt omkring i landskabet er der nogle forretninger, hvor du kan købe ekstra våben af forskellig art - dog ikke særlig mange forskellige. Blood Money er et imponerende spil, men med mindre du er god, og jeg mener GOD, vil du nok finde Blood Money meget svært - også sværere end det burde være.

DENARIS

Det tætteste man kan komme på R-Type, uden det er R-Type! Denaris blev i første omgang lanceret under navnet Katakis, men blev trukket tilbage efter pres fra Activision - indehaverne af rettighederne til R-Type. Denaris er faktisk Katakis op ad dage, bortset fra nogle ændringer hist og her for at undgå en retsag med Activision. Men hvorfor var Activision så urolige over Katakis/Denaris? Svaret ligger i, at Katakis/Denaris er utrolig godt lavet - faktisk så godt lavet at Activision købte koden fra Katakis til deres egen R-Type! Denaris er temmelig svær, men det er ikke værre end det stadigvæk er sjovt. Denaris er godt programmeret, grafikken er flot og spillet er sjovt. Hvad mere kan man forlange?

R-TYPE

I kraft af, at det er Rainbow Arts (Katakis-folkene) som har lavet det meste af koden, er der ikke de store forskelle mellem Denaris og R-Type. R-Type er noget sværere end Denaris - personlig synes jeg, at R-Type er for svær, og der skal meget til! Ellers er konklusionen den samme som ved Denaris, blot knap så sjov.



Guide

XENON II: MEGABLAST

Xenon II er et af de nyeste skydespil, og det har allerede høstet roser overalt - ikke mindst i computerbladene. Xenon II er designet af Bitmap Brothers, og de har tydeligvis lært af deres fejltagelser, for Xenon II indeholder mange nye ting. Introduktionsmusikken er eksempelvis lavet af hip-hop musikeren Bomb the Bass, og der er, ligesom i Blood Money, forretninger rundt omkring, hvor du kan vælge mellem 30 forskellige våben/hjælpeudstyr. Xenon II er lavet af nogle programmører, der tydeligvis ved, hvordan man betjener en Amiga. Der er konstant et væld af fjender på skærmen, uden det går ud over hastigheden på spillet. Grafikken er en smule ensformig, men virkelig flot. Det samme gælder for gameplayet.



Xenon II indeholder noget af det mest perfekte grafik, ma kan forestille sig.

SILKWORM

Endnu en arcade-licens, programmeret af Virgin/Mastertronic. Silkworm er ikke imponerende på nogen måde; der er ingen ekstra-våben, ingen forretninger og i det hele taget ikke ret meget variation. Silkworm har til gengæld den styrke, at det er sjovt at spille. Du kan, ligesom i Blood Money og Xenon II, spille to på skærmen samtidig, hvor den ene styrer en helikopter og den anden styrer en jeep. Grafikken er ikke noget specielt, mens lyden er helt i top, hvilket også gælder for gameplayet.



Det er ikke svært at dø i "Silkworm".

FORGOTTEN WORLDS

Endnu et tilskud til den stadig voksende kategori, der hedder "arcade licenser". Forgotten Worlds er på mange måder et specielt spil; først og fremmest styrer du ikke et rumskib eller et fly, som i de andre shoot 'em ups. Her tager du kontrol over et par maskuline fyre som kan få Sylvester Stallone til at ligne Pia Kjærsgaard. Styring af din mand er også specielt; du kan dreje din enorme kanon i otte forskellige retninger, hvilket først virker meget forvirrende og svært, men når man har fået tag på sagerne, kan kanon-styringen bruges til ens egen fordel. Også i Forgotten Worlds kan i spille to på skærmen samtidig, og her er også forretninger, hvor man kan købe ekstra gulf ud fra et lille, men effektivt, udvalg. Grafik og gameplay er som det skal være. Lyden halter desværre lidt.

HYBRIS

Et lodret shoot'em'up, lavet af de to danskere: Martin Petersen og Torben Bakager Larsen. Dette shoot'em'up er virkelig flot lavet, der er kælet for detaljer og musik/grafik er helt i top. Desværre er gameplayet en smule ensformigt, og der er ikke de helt revolutionerende ideer.



Hybris på Amiga.

TESTVINDERNE- (Niels Lassen)

Hvilke spil vinder så, hvis vi kynisk skal give karakterer mellem titlerne? Alle spillene er over middelh-gode, så de ligger mere eller mindre i den samme del af karakterskalaen, men vi prøver...

BEDSTE GRAFIK:

1: Blood Money/ Psygnosis. 2: Xenon II: Megablast/ Image Works. 3: Denaris/ Rainbow Arts.

BEDSTE LYD:

1: Silkworm/ Virgin. 2: R-Type/ Activision. 3: Xenon II: Megablast/ Image Works.

BEDSTE GAMEPLAY FOR BEGYNDERE:

1: Menace/ Psygnosis. 2: Silkworm/ Virgin. 3: Xenon II: Megablast.

BEDSTE GAMEPLAY FOR ØVEDE:

1: Blood Money/ Psygnosis. 2: R-Type/ Activision. 3: Denaris/ Rainbow Arts.

SAMLET TESTVINDER!

1: Blood Money. 2: Xenon II: Megablast. 3: R-Type.

TESTVINDERNE - (Poul H. Jørgensen)

Som i alle andre spil-kategorier, er der altid en del uenighed om, hvilke der nu er bedst. Jeg er lidt uenig med Niels, så her er min bedømmelse.

BEDSTE GRAFIK:

1: Xenon II: Megablast/ Image Works. 2: Blood Money/ Psygnosis. 3: Hybris/ Discovery.

BEDSTE LYD:

1: Silkworm/ Virgin. 2: R-Type/ Activision. 3: Hybris/ Discovery

BEDSTE GAMEPLAY FOR BEGYNDERE:

1: Menace/ Psygnosis. 2: Silkworm/ Virgin. 3: Hybris/Discovery.

BEDSTE GAMEPLAY FOR ØVEDE:

1: R-Type/ Activision. 2: Denaris/Rainbow Arts. 3: Silkworm/ Virgin

SAMLET TESTVINDER!

1: R-Type. 2: Silkworm. 3: Hybris

Guide

INDIANA JONES

and the

LAST CRUSADE

Indiana Jones er andet end sommerens næststørste hit efter Batman. Harrison Ford og Sean Connery blev kodet ind som adventure spil til Amiga'en hos Lucasfilm Games i Californien. Vi har besøgt Skywalker Ranch og personerne bag spillet.

Af Dan Erland Andersen - Games Previews medarbejder i USA

SKYWALKER RANCH - CALIFORNIA: Som om det ikke var nok, at Steven Spielberg har stået på hovedet i støvede bøger og falmet arkivmateriale, besøgt eksotiske lande, optaget kilometervis af celluloid-stimler og tilbragt måneder i klippe-lokalets indesluttede mørke, før filmen "Indiana Jones and the Last Crusade" tiltrak millioner af biografgængere.

Næ, nej, den amerikanske instruktør havde heller ikke fået nok af nazister, forræderiske blonde sexskabninger og alverdens ondskab rettet mod de to helte, Indiana Joes og dennes pappa, Henry Jones.

Hvis du troede det, så må du tro om igen.

- Spielberg har ringet og spurgt, om han kunne få nogle tips, så han og sønnen Max kunne 'snyde' sig igennem det nye computer-



Lucasfilm Games Division: L to R: Aric Wilmunder, Brian Mosiaity, Kalani Streicher, A.J. Redmer, Lamy Holland, Noah Falstein, David Fox, Ron Gilbert.

- Jeg spurgte, om han ville have direkte eller indirekte tips. "Direkte," svarede han, "jeg bruger min kreativitet hver dag, når jeg laver film. Nu vil jeg bare igen-nem spillet!"

Det kom han, og i den nærmeste fremtid kan også danskere komme i besiddelse af Indiana Jones og en 60-siders udgave af faderen Henry Jones' dagbog, der indeholder løsningen til gåden i jagten på den hellige gral.



SIDSTE KORSTOG

Men inden vi kommer til "det sidste korstog," skal vi lige børste rejsestøvet af os og hæve blod-sukkeret over dets nuværende skummede position under knæskallen.

spil, fortæller Noah Falstein, projekt-leder fra Lucasfilm Games, som har udviklet Indiana for PC'eren.

- Det kan vi godt nå, siger talskvinden, Betsy Irion, og slæber mig med over til frokost i den imponerende viktorianske hovedbygning på George Lucas' Skywalker Ranch i kommunen Marin County nord for San Francisco. En præsentation af George Lucas og Steven Spielberg er næsten overflødig; makker-parret er indehavere (for sommerens film) af syv af verdens mest sete film. Samarbejdet tæller trilogien "Indiana Jones." Derudover fra Spielberg: E.T., Nærkontakt af tredje Grad, Dødens Gab. Fra Lucas' side: Star Wars, Return of the Jedi, Empire Strikes Back og American Graffiti.

De to filmgenier er efterhånden lige så verdenskendte som Legoklodser, Pepsi Cola og makrel på dåse.

Mens udadvendte Spielberg elsker at arbejde med skuespillere, så sværmer Lucas mere indesluttet for den tekniske side af filmproduktionen.

Efter den fænomenale succes med filmen "Star Wars" har Lucas drejet interessen mod *special ef-*



åbnes elektrisk og en kilometer længere fremme stoppes vi af vagten i en lille østrisk grænsehytte inden adgang gives til hjertet af den 3000 acre store ranch.

- Et af vores vigtigste udgangspunkter var, at Indiana ikke kunne slås ihjel i computerspillet "the last Crusade," fortæller Doug Glen, manden med hovedansvaret for planlægning og markedsføring af nye produkter for Lucasfilm Games, under frokosten.

- Vi dræber ikke spillerne. Vi sætter dem tilbage til eksempelvis indgangen til templet eller begyndelsen af den scene, spilleren er nået til, og forsøger derved at få brugeren sat i samspil



facts og andre tekniske finurligheder. En af disse er computeren og hans seks år gamle software-firma Lucasfilm Games på Skywalker Ranch.

HJULENE RULLER

Vi forlader biografens ombyggede egetræs-vintønder i loftet og bibliotekets Maxfield Parrish maleri "Allahs Have" til mere end fem millioner kroner. Vi skal

nemlig nå frokosten, men først skal vi over den imponerende Golden Gate Bridge, der tårner sig monumentalt frem af den evige tåge omkring San Francisco på den amerikanske vestkyst.

Inden bilen får fast asfalt under dækkene, har vi passeret kommuneskiltet "Marin County" - solidt boltet fast i den rustrode bropille - og de næste 20 kilometer ruller vi mageligt henslængt afsted som ørkenræven Rommel ville have gjort på den tosporede motorvej.

Det er jo USA, og selvfølgelig

hedder afkørslen "Lucas Valley Road." Fra at være afslappet germansk tankfører, bliver rollen byttet ud med nerveflosset, østtysk bobsældekørsel på den smalle tosporede vej, der snor sig som kogt spagheti ind og ud af hårnålesving, indtil vi efter 13 kilometer kommer til to træporte, som diskret markerer indkørslen til Skywalker Ranch.

- Slurp! siger det, og endnu et hoved ruller hen over skærmen. "Yeap, dette er stedet," beretter Indiana Jones til faderen, arkæolog Henry Jones.

OG HOVEDERNE

Yeap, dette er stedet. Træportene

med computeren og spillet. Det kan du ikke opnå, hvis du som spiller konstant 'dør' og bankes tilbage til begyndelsen af spillet.

- Slurp! Hovederne og demonstrationen ruller lystigt afsted, efter vi har taget første parket foran Amiga'en i et af de seks produktions- og kontorbygninger, som udgør kernen i Skywalker Ranch. - Med Indiana Jones kan du stadig tabe, men ikke udenfor din egen kontrol, forklarer Doug Glen.

KLAR TACKLING

Men hvordan skulle Indy tackles? Amerikanerne smider hvert år to millioner kroner på software. IBM PC og kompatibel PC'er udgør 42 procent af dette marked.

- Vi startede ud med intentionen: at lave et spil, kort og godt, siger Stephen Arnold, direktør for

Lucasfilm Games:

- Men dersom nogle spillere foretrækker action-games, og andre foretrækker eventyr, der stimulerer deres intellekt, var der ikke kun én udgave. I stedet for et kompromis, skabte vi to forskellige spil.

"Indiana Jones and the Last Crusade - The Action Game" blev uddelegeret til software-firmaet US Gold i England:

- Det er svært at give slip på sit hjertebarn, men de engelske programmører udførte et godt stykke arbejde, siger Noah Falstein:

- Hvis vi selv programmerede det hele, ville vi stadig sidde her uden et produkt. Men på de fleste punkter mødte de vores forventninger.

På de fleste punkter? Siger Noah, at Action Game er noget juks?

- Nej. Men i de første udkast var Indy for tynd, og han bevægede sig for langsomt. Vi sendte vores kunstnere til England, hvorefter han fik en mere muskuløs holdning.

ACTION OG ADVENTURE

Indiana - the Action Game lå klar til Amiga, Atari og Commodore 64 i juni, mens udgaven for IBM kunne trykkes i disk-slotten i september.

Anderledes med Indiana - the Adventure Game, der først nu udkommer i Danmark. Indy Adventure blev kontrolleret af projekt-lederne David Fox, Ron Gilbert og Noah Falstein selv på Skywalker Ranch.

Lucasfilm Games arbejder med deres eget computersprog SCUMM, som de udviklede under arbejdet på spillet Maniac Mansion. Baseret på UNIX og det universielle C-sprog kan forfatterne benytte engelske kommandoer til at brygge et spil sammen, og derved få kreative skribenter til at blive programmører, i stedet for programmører skal omstille sig til kreative skribenter.

SCUMM tager sig af selve bevægelsen i firmaets computerspil, mens baggrunden udfyldes med DeLuxe Paint.

Og hvordan dét ser ud? Ganske imponerende. Har man set filmen, kan man nikke genkendende til Harrison Ford (Indiana Jones) og Sean Connery



(Henry Jones), når de dukker op i computer-udgaven.

Filmens let selvironiske stemning bibeholdes i spillets 200 scener, hvor humoren katalyserer action. Den originale filmmusik fra komponisten John William lyder klokkeklart på Paula, den suveræne lyd-chip i Amiga'en.

KORSTOGET RULLER

Doug Glen har vist det snilde anti-copy system, hvor køberen løser en række hieroglyffer ved hjælp af fader Jones dagbog og en rød plastik decoder. Klik! klik! Musen farer over måtten, og "det sidste korstog" ringer klar til afgang.

Introduktionen til "Indiana Jones and the Last Crusade - The Adventure Game" ruller over togvognene, hvor unge Indy - i filmen spillet af skuespiller River Phoenix - næsten undslipper en flok grav-skændere. Men også kun næsten. Unge Indy's liv skippes, og selve spillet begynder i 1938 på Barnett College i Connecticut, hvor helten, professor Dr. Indiana Jones, returnerer efter et vådt søslag ud for Portugals kyst.

Herefter slås vi mod agenter fra Gestapo, hellige krigere af en ældgammel orden, rotter i katakomberne under Venedig, tyske jagermaskiner og en forræderisk blondine.

Spillet giver brugeren fire forskellige sværhedsgrader, og totaloplevelsen skal blot smides i computeren, før enhver kan tage

den berømte Stetson og pisk i egen hånd.

Normalt omgæres et filmmanuskript med katolsk hemmelighedsfuldhed. United Artists, der distribuerer James Bond-filmene, får end ikke lov at se manuskriptet fra produktionsselskabet.

STORT PROBLEM

Men i tilfældet med Indiana Jones fulgte software-designerne filmen fra manuskript-stadiet og de indledende *brain storm* møder mellem George Lucas, Steven Spielberg og resten af det kreative filmhold på Skywalker Ranch. Derved havde Lucasfilm Games stadig det år, som er nødvendigt for udarbejdelse af et computerspil.

Det mest iøjnefaldende problem er selvfølgelig, at PC-brugerne allerede har set filmen, inden de køber spillet.

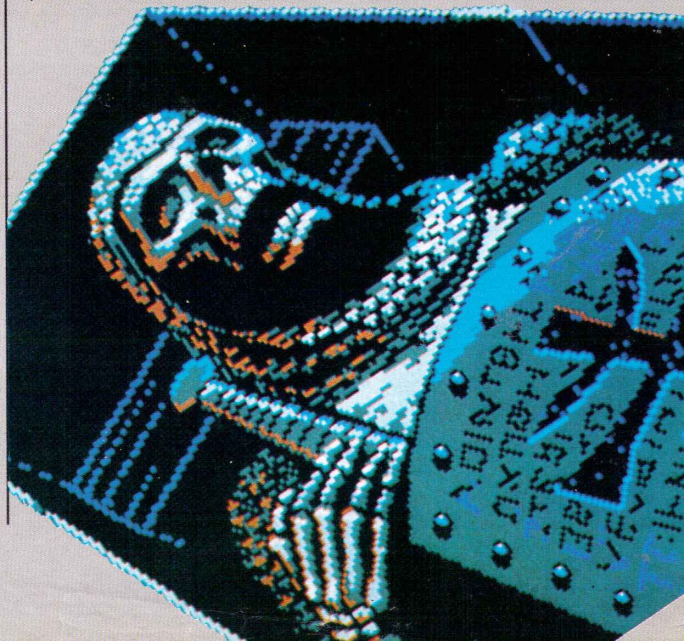
- I stedet for at kede den indviede, foretog vi små ændringer. Eksempelvis uddybede vi afsnittet fra katakomberne i Venedig, hvor nogle scener med rotter endte på klippe-gulvet, men hvor vi har dem i spillet, siger Noah Falstein. I redigeringsfasen blev andre sidehandlinger i filmen undladt, og spillet er derfor en Indy 'helaf-tens-forestilling' med yderligere optagelses-steder og person-intriger, som "er fem gange mere omfattende end filmen" ifølge Doug Glen.

Lad os hoppe udenfor et smut: På denne dag i sen-sommeren ruller en varm flimmer-dis mellem de enlige, højtstående træer på de smukke, afrundede bjerge, der indhyller farmen og Lucas-imperiets 200 ansatte i en atmosfære af afslappethed og oprigtighed.

HVAD DRIVER VÆRKET

For George Lucas behøver nemlig ikke at røre en finger resten af sit liv. Manden har flere penge, end vi kan forestille os. Så hvad driver værket?

- Jeg tror, det er en storslået, kompromisløs higen efter detaljer og den ypperste kvalitet i alle former for underholdning, siger den intelligente talskvinde for markedsførings-afdelingen, Mary Bihl, mens vi sidder nedsunket i to af de tredive dunfyldte læne



stole i kælderens biograf, der flyder på et gummiunderlag med før nævnte vintønder som loft.

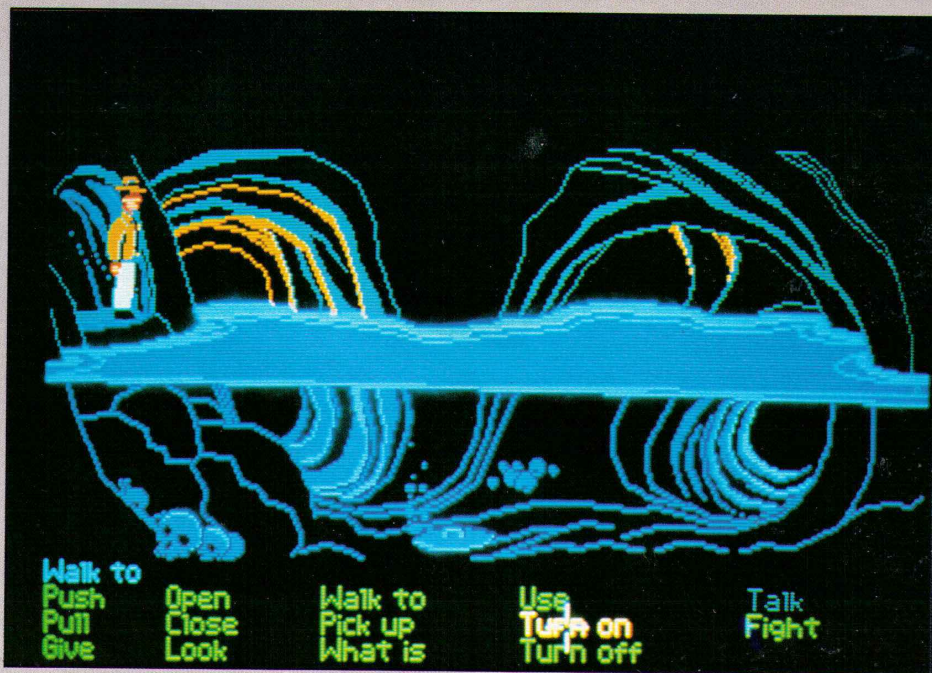
Lucasfilm ombygger biografer til den optimale THX lyd, så biografgængere opnår en unik filmoplevelse.

Industrial Light & Magic, ILM, søger efter de perfekte special effects. Og Skywalker Sound, tidligere Sprocket System Design, fungerer som lydstudie. Begge foretagender har modtaget Oscars for deres indsats. Lucasfilm Games udforsker den interaktive side af computerindustrien for materiale til undervisning. Og producerer underholdning som Indiana Jones and the Last Crusade.

- Som kloden udvikler sig og nye underholdnings-medier opstår, er computer-teknologien en af dem, som holder sig ind i år 2000. Eftersom computer-spil blot er ti år gamle og med teknologiens enorme muligheder, er det spændende at arbejde her, fastslår Mary Bihl i biografens halvmørke, hvor magien begyndte for både Spielberg og Lucas - og hvor korstoget efter den tekniske fuldkommenhed aldrig slutter. (slut)

De mest efterspurgte tips:

Betsy Irion fra Lucasfilm Games har lavet denne tipsliste til os. Listen viser, hvilke spørgsmål som folk oftest kommer med - og derefter svarene til adventuret Indiana Jones and the Last Crusade.



Det grafiske adventure på PC.

1. "Jeg hører hjælp til at finde vej ind i katakomberne i Venedig."

I et af rummene, med det plettede glas i biblioteket i Venedig, skal du få Indy til at kigge i sin hellige dagbog. Du vil se et billede af et vindue og et notat, der refererer til inskriptionen på de to søjler på højre og venstre side af vinduet.

Få Indy til at gå fra rum til rum, indtil han siger "Det ser nøjagtigt ud som det i min fars dagbog." ("That looks JUST like the one in my father's diary.") Nu er du i det rigtige rum. Slå til flisen indikeret af inskriptionen i dagbogen.

2. "Jeg kan ikke komme forbi indgangen til kisten."

Indgangen er en dør, på den anden side. Du kan ikke komme igennem døren, når du skal tilbage. Du må dræne og derefter gå igennem rummet fyldt med vand. Du skal have Indy til at få vinflasken fra kæresterne, der sidder i restauranten. Få ham til at kigge på den, derefter vil de lade ham beholde den. Fyld den med vand og brug det sammen med faklen i katakomberne, træk derefter faklen. Ved en snydedør vil du falde ned på et lavere plan. Derfra kan du gå nedenunder spærringen og lukke kisten op.

3. "Hvordan sænker jeg vindebroen i katakomberne?"

For at sænke vindebroen, må du ned i maskinrummet og bruge den røde kæde på maskinen og dreje hjulet en gang. Dette vil sænke vindebroen.

4. "Hvordan kommer jeg forbi Biff, den store vagt i slottet?"

Giv Biff en præmie fyldt med øl.

5. "Hvordan får jeg billetter til zeppelineren?"

Du kan stjæle billetter fra manden med avisen i lufthavnen. Få Henry til at stå til højre for manden og Indy til at stå til venstre. Få Henry til at spørge manden om hans børnebørn, sådan at han læner sig over for at snakke med Henry, nu kan Indy stjæle billetterne fra mandens lommer.

6. "Jeg behøver hjælp med den første forhindring i templet i Iskenderun."

På side 56 i den hellige dagbog, som er i din spilæske, er et diagram, der viser stedet, hvor du må have Indy til at gå hen. Når du vælger det rigtige sted, vil han knæle helt automatisk.

7. "Jeg sidder fast i den tredje forhindring i templet."

Det er en test på troen. Så snart Indy'viser sig på skærmen, vælg tunnelen på den anden side og tryk på knappen.



Gør-det-selv Joysticket..!

Her får du de sidste hotte nyheder til din spillemaskine.

Bedste GAMESCENTER.
Største udvalg.
Det er LEG & DATA.

SEGA spil:

World Grand Prix	298,-
Thunder Blade	398,-
Bomber Raid	398,-
Lord of The Sword	398,-
Altered Beast	398,-
Double Dragon	398,-
Kenseiden	398,-
R-type	398,-
Poseidon Wars (3D)	398,-
Blade Eagle (3D)	398,-
Rambo III (pistol)	348,-
Rescue Mission (pistol)	348,-
Vigilante	398,-
Cyborg Hunter	398,-
Bomber Raid	398,-
Miracle Warrior	498,-
Out Run (3D)	398,-
Gangster Town (pistol) ..	348,-
California Games	398,-
Ghost Busters	398,-
Zaxxon (3D)	398,-
Shinobi	398,-
Wonder Boy 3	398,-
Secret Command	298,-
Kung Fu Kid	298,-
Pro Wrestling	298,-
Ghost House	248,-
My Hero	248,-

NINTENDO spil:

Super Mario 2	448,-
Legend of Zelda	448,-
Top Gun	398,-
Ikari Warriors	398,-
Ghost'n Goblins	398,-
Robowarrior	398,-
Rad Racer (3D)	398,-
Wild Gun man (pistol) ...	348,-
Gumshoe (pistol)	348,-
Mach Rider	348,-
Tennis	348,-
Golf	348,-



Nu er det her: Saml-selv Joysticket 148,-

Danmarks-premiere: Det revolutionerende Gør-Det-Selv joystick, som alle kan samle på under 30 minutter med kun en skruetrækker's hjælp! - Kvaliteten er helt i top: 4 microswitches, håndformet pistol-greb og med frit valg mellem 5 forskellige farver: Orange, gul, blå, grøn og rød. Leveres i pose.

Musemåtter:

I 2 farver enten rød eller blå, bedste kvalitet.
Normalpris kr. 98,-
Leg & Data pris kun 59,50

Rensdiskette 3 1/2" ... 44,50
Rensdiskette 5 1/4" ... 39,75
Disketteboks
m. lås 3 1/2" 98,-
Disketteboks
m. lås 5 1/4" 98,-

Hør også på spil til
Atari VCS2600,
Commodore 64,
Amstrad,
Amiga og
Atari XE

SEGA Master System Plus 1.395,-

med lypistol og 3 spil

SEGA Master System Super 1.695,-

med lypistol, 3D-briller og 2 spil
SEGA lypistol 498,- SEGA 3D-briller 495,-

NINTENDO spillekonsol 1.595,-

med 1 spil
NINTENDO lypistol 398,-



4 MÅDER AT BESTILLE PÅ:

- 1: Forudbetaling. Vi sender portofrit over hele landet.
- 2: Beløbet indsættes på giro nr. 5742978. Skriv på talonen de ønskede varer. Portofri forsendelse over hele landet.
- 3: Ring på telefon 75360832 og bestil dine varer.
- 4: Kom i forretningen.

DANMARKS STØRSTE GAMES CENTER..!

LEG & DATA

Korsgade 12 - 6600 Vejen - Telefon 75 36 08 32 - Telefax 75 36 47 99

Vor uensurerede læserbrevkasse er tilbage med en ny bunke indlæg fra vore aktive læsere. Hvis du har et par synspunkter, som du gerne vil luften for øjnene af titusinder af spilleglade danskere, så send os et par linier. Husk at skrive på den flap, der sidder inde i bladet

SPØRSMÅL:

SKAL JEG SKIFTE-COMPUTER?

Hej Feedback.

Jeg er en Commodore 64 ejer, der har tænkt sig at skifte til en Commodore 128. Ville det være en god idé?

Jeg har en Phillips CM 8802 monitor og et 1541 diskdrev. Kan disse ting også bruges til C128? Også lidt om GP:

Jeg synes, det er et super godt blad, men jeg synes godt, at I kunne have noget mere med C64/128 i stedet for, at Amiga'en lige så langsomt overtager det hele. Jeg synes ikke, at I skal have så mange sider med reklamer for andre computerblade og lignende (fx GP nr. 6 side 45). Tænk på, hvad I kunne have brugt den side til!

Ellers synes jeg, det er et godt og fuldt gennemført blad.

Venlig hilsen

Eske Kath, Christiansfeld

SVAR:

Hvis du skifter til en C128'er, vil du alligevel bruge den indbyggede 64'er 99% af tiden, er det svar nok?

Køb dig en Amiga, hvis du gerne vil skifte computer, eller vent på Sega-Megadrive eller PC-Engine. Monitoren kan sandsynligvis bruges til C128'eren, dog ikke med C128'ens 80 tegns mode. Drevet på en C128 er dobbeltsidet, og derfor kan du ikke bruge 1541'eren i C128 mode. Grunden til, at Amiga'en overtager det hele, er, at den er meget opprioriteret af softwarefirmaerne, der mener, at C64'eren er død (næsten).

Vi mener ikke 64'eren er død, men når der ikke er mere software, end der er i øjeblikket til 64'eren, kan vi jo ikke skrive mere om den, end vi gør.

Desuden er Amiga'en bedre og den vil få større og større markedsandel i fremtiden.

Angående annoncer, ja så får vi jo penge for at sætte dem i, og penge er et af grundlagene for at lave et fedt computerblad. Derfor SKAL vi have annoncer, du bliver nok ikke fri for dem.

SPØRSMÅL:

DEN STIK MODSATTE MENING

Yohoo Feedback

Ja, her er blot endnu en heftig GP læser, som pludselig fik ideen at skrive et brev til Danmarks absolut mest hårdkogte computerblad nogensinde! (Yau!)

Men nu skal jeg da heller ikke være for rar, man skal jo rent faktisk kritisere jer lidt, ik'!

Jeg må indrømme, at det er svært at rakke jer ned... Jo! Hør nu her! I kunne ^%&* godt fremkalde nogle hotte game-reklamer på nogle af siderne, som man måske savner fra de engelske blade!

Og en anden ting er, at Saradons sider jo for det meste ikke indeholder mere end ca. 6 gamehints! Se at få gjort noget ved det, Guyz! Og så er der jo også det med, at I siger, at man skal gå lidt ud over det sædvanlige, og det vil jeg da gøre ved at håbe, at jeg ikke er den eneste, der kunne bide hovedet over på SUS!!!! (enig?)

Nu kender jeg ikke GP's respons på min lille hentydning til SUS, men anywayz, så kunne I inde på GP godt gå lidt ud over det

sædvanlige ved at lave en "Game-hitliste" hver anden måned eller hvad?

Og så lige en sidste ting, inden alt blækket er væk fra min pen! Se at få noget mere gang i Poke corner!!!

Det skulle vist være alt for denne gang, guyz!!!

Ha' en go' tid!

UGH! I'm out of here!

Thomas Eriksen, Gentofte

SVAR:

Mht. spilreklamer, ja så håber vi på, at der i dette nummer skulle være de første, vi er ikke helt sikre (i skrivende stund), men i næste nummer er der - helt sikkert. OK? Det forholder sig nemlig sådan, at vi er et dansk blad, og danske blade er ikke særlig opprioriteret i England, da vi har for få læsere i forhold til de engelske blade. Men nu er vi endelig ved at få åbnet op, hvilket kan give os et mere farvestrålende blad. Samtidig får vi så flere penge til at gøre bladet endnu bedre.

Vi kan ikke gøre Saradon's sektion større, for der kommer ikke tonsvis af nye adventures hver måned, og desuden er det langt fra alle læsere, der interesserer sig for adventures.

Dit trauma med SUS må du selv hitte rede på, vi stiller os neutrale. En GAME-HITLISTE? Vi arbejder på sagen, så inden så længe (hvis alt går vel)!

Er der pokes nok denne gang? Mon ikke (alle disse spørgsmål gør mig aggressiv! Red.)!

INDLÆG

GRAFIK

Hej feedback.

Jeg ved godt, at I er trætte af at høre, hvor gode I er, men det er nu et godt blad, I laver, selv om jeg engang imellem bliver meget uenig med spilmelderne. Fx i GP nr. 6 på Fantasy siderne. Der blev skrevet, at supergrafik ALDRIG har været adventurespillenes force. Enten har I ikke forstand på grafik, eller også har I en dårlig smag.

Jeg kan huske en anmeldelse af et spil, der havde fået 90% i grafik, men den eneste grafik, der var,

var lidt planter i kanten af skærmen.

Jeg er den lykkelige ejer af en Supercom 286 (PC/AT), og jeg synes, at Sierra spillene indeholder nogle enormt lækre/suveræne/over flotte skærmbilleder.

Jeg har været computerfan i næsten 3 1/2 år, og jeg har sjældent set noget, der var flottere end sierra spillene. Det gælder både på Amiga og PC. King's Quest serien er den flotteste af serierne indtil nu (det må I give mig ret i). Noget af det, der har gjort mig interesseret i Sierra spillene, er den fede grafik. Noget mere om IBM kompatible brugere (den kunne misforstås).

Venlig hilsen

Daniel Aagaard, Gadstrup

SVAR:

Smag og behag er som bekendt forskellig, men jeg vil da give dig ret i, at Sierra spillene indeholder god grafik, men vi må jo også dømmes ud fra, hvor meget grafik der KAN være i et spil. Fx ville det være lidt uhensigtsmæssigt, hvis et vectorgrafikspil ikke kunne få mere end 30% i grafik, mere fortjener de jo ikke sammenlignet med bitmapgrafik-spil.

SPØRSMÅL:

COMPUTERGRUPPER

G'dav Feedback.

jeg håber ikke, at I bliver alt for overraskede nu, men jeg har altså et par spørgsmål til jer!

1. Hvad med at lave en artikel om computer klubber rundt om i landet (eller måske her fra Fyn). Rent faktisk (wau. Red.) kender jeg formanden for intet ringere end Danmarks største computer club (det siger de ihvertfald selv). Derudover er jeg selv og et par andre ved at starte en club, der hedder Midtbyns Computer Club (MCC), og I skal altid være velkomne til at kigge forbi.

2. Og endnu et seriøst spørgsmål. Jeg skal snart i erhvervspraktik (jeg går i 9.klasse), og så tænkte jeg lige, at det kunne være tæskelækkert at komme over til jer og kugkelure lidt. Hvad siger I til det?

Det er i øvrigt et stærkt blad, I laver, bliv endelig ved med det.

Med venlig hilsen
MCC's formand
Niels Knudsen,
Ryslinge

SVAR:

Det der med klubber, tjaaa? Det kunne måske være interessant, og vi har da også tænkt lidt på at lave sådan en artikel. I øvrigt - tak for indbydelsen.

Har du virkelig lyst til at komme i praktik her?!?!?!? Om det kan lade sig gøre, ved jeg ikke, for i øjeblikket har vi meget travlt, og så bliver det jo nok lidt kedeligt for dig. Vi kan da vende tilbage til det?

SPØRGSMÅL:

Hej Feedback.

Vi er to Amiga-freaks, som lige syntes, at I skulle have vores vise ord med på vejen.

Syntax Error er til at dø af grin over, men vi vil ikke dø tidligt. Så drop det.

Hvad skal konsoltesten til for? Hvor mange læsere tror I egentligt, der har konsoller?

Glæd os med at lave indholdsfortegnelsen rigtig, tak. Resten af bladet er fedt, men hvad med at lave Fantasy større og lave en rollespilssektion?

Findes Rampage og 1943 til Amiga?

Til sidst tak for et suverænt godt blad fra

THE DYNAMIC DUO

P.S. Vi har et forslag til kommende plakater:

TEENAGEQUEEN, BARBARIAN 2, GAME OVER og jeres T-shirt reklame (fnis).

SVAR:

Kalder I det vise ord? (ha)

Hvorfor vil I ikke læse noget sjovt? Syntax Error er til for at bryde bladet, dvs. lave lidt afveksling. Glæd jer til den næste historie, den er herremorsom! (og så ta' lige å læs den, hva'r)

Konsollerne er kommet for at blive. Om de bliver i vores blad, afhænger af læserundersøgelsen og af julesalget. Desuden kan det til tider være meget fedt at læse Konsol Posten, ta' fx det om Sega

Megadrive i dette nummer.

Det med Fantasy har I vist fået svar på i et af de foregående læserbreve.

Rollespils sektion - nej tak indtil videre.

Rampage og 1943 findes til Amiga!

Tak for forslaget til kommende plakater, kan I ikke få jeres seksualt styret andre steder? (det kvindelige køn indgår i alle deres forslag. Red.)

SPØRGSMÅL:

MACINTOSH

Hej Feedback

Jeg må blankt indrømme det, jeres blad er det absolut mest suveræne blad for THE spille-man.

Men....

Da jeg er den lykkelige ejer af en Macintosh, kunne jeg godt tænke mig et blad, hvor der står bare lidt om spil til Macintosh, og med det mener jeg ikke kun, at der under et spil står "fås til Amiga, PC, C64 samt til Macintosh". Næ, jeg mener, at der bliver testet spil til Macintosh på Macintosh.

Ellers kan jeg bare sige, at jeres blad er noget af det absolut bedste.

Med venlig hilsen

Mark B Hansen,
Roskilde.

SVAR:

Jeg vil gerne stille dig to modspørgsmål!

a) Hvor mange Macintosh-ejere tror du, der er i Danmark?

b) Hvor mange Macintosh-ejere tror du spiller på deres Macintosh?

Det er vel nok bedrøveligt (for dig), men fremtiden vil nok ikke byde på andet end et par boxe i ny og næ, med den kommentar, at der findes en Mac-version. Sorry!

SPØRGSMÅL:

Hej Games Preview

Jeres blad er mega godt, specielt Saradon og tips, som er det bed-

ste. Nå, men videre til spørgsmålene.

1. Hvad gør I med spillene, som I anmelder? (stikker dem i lommen og sælger dem på det sorte marked?)

2. Hvorfor nye anmeldere?

3. Hvad med et billede af de nye anmeldere!

4. Drop Syntax Error og lad os få flere tips og Saradon!

5. Super go' idé med konkurrencer, MER, MER, MER.

6. Computervold. Helt ærligt man må da være psykisk nervevrag, hvis man ikke kan tåle at se lidt animeret blod. Til syvende og sidst er det jo kun computer. Slå et smut i bioen og se den nye Schwarzenegger film, der blir man da overdyngt med vold.

Og så lidt kritik. For det første rasler siderne ud, når man sidder og læser sit ynglingsblad (smiske, smiske). Og når man trods mange anstrengelser har fået læst færdigt, er ens fingre fulde af tryksværte.

Som prikken over i'et skal man gå og vente en uge mere end der står i foregående blad. Men egentlige fejl kan jeg ikke finde (forunderligt. Red.), så jeg slutter af med at ønske jer tillykke med Danmarks bedste computerblad. Fortsæt som I er begyndt.

Hilsen Martin Wernberg, Roslev.

SVAR:

1) Vi gør normalten ud af følgende tre ting med vores anmelderkopier.

a. Stikker dem i lommen (ca.5%)

b. Smider dem i skralderen (En kasse med tonsvis af crap-spil) (ca.5%)

c. Deler dem ud til jer læsere, bl.a. i tipssektionen. (ca.90%)

2) Vi vil have nye anmeldere, fordi vi hele tiden forsøger at have et godt og stort anmelder team.

3) I nytårsnummeret vil der sandsynligvis være lidt om vores anmeldere.

4) Nej!

5) Du får MER, MER, MER!!!

6) Vi kan kun give dig ret. Hvorfor flæbe ud i at lave en dødssyg artikel om computervold, når det er så uinteressant og ligegyldigt? Først om nogle år, når vi får "interaktiv video", vil emnet være interessant for et computerblad

som vores.

Det med clipsene er et problem, som vi har påpeget over for trykkeriet, så vi håber på snarlig bedring. Det med tryksværten forstår jeg ikke, har du fået et eksemplar to minutter efter, at det kom ud af trykkeren?

Jeg mener, at vi efterhånden er ved at overholde vores deadlines, så hva' &%%\$^ klager du over?!?! Desuden vil vi ikke fortsætte, som vi er begyndt, vi vil gøre det meget bedre, faktisk vil vi helst gøre det stinkende godt!

SPØRGSMÅL

HVORDAN FÅR MAN FAT I ET SPIL?

Det starter som altid med, at man læser en spil anmeldelse i et af de mange blade og bliver helt vild efter lige netop det spil. Man styrter op fra lænestolen og ned til en af de få butikker, som man ved handler med spil, for straks at købe det, men ak, ak. Til trods for, at mange hylder er fyldt op med spil, som jeg i øvrigt ikke kunne forestille mig, at jeg eller andre nogensinde ville købe, har de naturligvis ikke lige det spil. Efter et øjebliks bedrøvelighed lyser man op, "Er det muligt at bestille det?", forhører man sig. "Ja, selvfølgelig, det tager ca. 2 uger, så er det her". Det stiller man sig tilfreds med, næsten da, for man checker lige alle de andre butikker, som man kender, men stadig intet resultat.

Det skal lige tilføjes, at vi ikke taler om et spil set i et engelsk blad, som altså ikke er kommet til landet endnu, men spil set i danske blade eller spil-kataloger.

Efter 2 uger begynder den virkelige ventetid, man checker i butikken med jævne mellemrum, lige meget hjælper det.

Der begynder at gå længere og længere tid mellem hvert besøg, og efter 2-3 måneder giver man helt op.

Hvis man er heldig, kommer beskeden, "Det er kommet", efter omkring 1/2 år eller mere, når spillet næsten helt er blevet glemt, ellers høres aldrig en lyd.

Dette princip har gentaget sig i flere butikker i provinsen såvel

som i København, så derfor spørger jeg nu JER, "Hvordan får man fat i et spil"?

Med venlig hilsen
Henning Jørgensen, Valby

SVAR:

Prøv *HardSoft*, et nyt dansk firma, der lover leveringstider på 3-5 dage, idet de bestiller spillene direkte fra England. Tlf. 53 53 54 86.

Ud over dem findes der tre danske spilimportører: *PCS*, *Super-*

soft og *Starlite Software*.
Og der er jo også vores marked.

INDLÆG

YO! Games Preview

Tak for det bedste og mest veludførte blad på markedet. Nå, det var nu ikke bar for at rose jer, at jeg slap min computer og bevægede mig helt ned til postkassen.

Jeg har nemlig tænkt mig at kommentere de danske software huse

- eller rettere manglen på samme. Som vi alle ved, er det ikke ligefrem spilproducenter, der udgør den største del af befolkningen i Danmark - men det skal snart blive anderledes. Bare vent til Schlüter sænker skatterne, og vilkårene for nyopstartede firmaer bliver bedre - Ha, joke.

Nå, cut the crap - for faktisk så tror jeg, det nok skal lykkes at få stablet konkurrencedygtigt softwarehus på benene herhjemme. Der sidder nemlig ret mange ambitiøse entusiaster rundt omkring i den danske nat og febrilsk prøver at få drømmen

gjort til virkelighed, drømmen om at få udgivet et spil.

I starten vil det naturligvis ske gennem store og etablerede firmaer, som allerede er kendte i branchen. Men efterhånden som flere og flere danskproducerede spil er på markedet, og verden har erkendt den danske kvalitet, så er det store spring klar til at blive sprunget - og vi klarer det.

...And their name will rise with proudness - and bring glory to their land!

Skrevet og redigeret på Amiga 500 - og formuleret af: Anders N. Schultz, Brædstrup.

Vinder af denne måneds joystick.

SPØRGSMÅL

Hej Games Preview
Jeg synes, jeres blad er et af de bedste, men der kunne blive et 'par' forbedringer.

1. I jeres spil anmeldelser synes jeg, I skulle være mere detaljeret fx:

Grafik (som før)

Lyd (som før)

Gameplay (som før)

Sværhedsgrad (er spiller let, middelt, svært)

Pris/kvalitet (er prisen rimelig i forhold til spillet)

Overall (som før)

2. Se i nr. 5 s. 31 og sværg, at I ikke gør sådan noget igen, 3 billeder fra Amiga'en, når I anmelder spillet til både Amiga og 64'er.

3. Findes der kun dårlige spil til C64 - for næsten alle 64'er spillene får jeres Ejnar?

4. Hvor langt nede skal spillene ligge for at få en Ejnar, og hvor langt oppe for at få Gold Game prisen?

5. Hvad med at lave en sektion om de nyeste videofilm?

6. Jeg synes, I skulle lave en D&D sektion, det ville trække flere læsere til.

7. Hvad med at skrive hvilket brev, der har vundet Feedback-konkurrencen!

8. Læser I alle de breve, I får til jeres tipssektion og så vælger de nyeste?

SVAR:

1) Jo, vi har haft i tankerne at indføre flere karakterer, men vi står i et dilemma: Flere karakterer er mere spændende, men samtidig er få karakterer nemme at overskue.

Men vi har så absolut tænkt over det (det gør vi stadig), så hvad udfaldet bliver af vores tænkeri, det ved vi ikke endnu. Måske kan vores læserundersøgelse hjælpe os.

2) Vi har nok brugt Amiga-screenshots for at få en pænere side (ups). Til tider kan det være svært at nå at få screenshots fra alle formater, fx hvis vi anmelder et spil lige før deadline.

P.S. Vi gør vores bedste!

3) Der findes da masser af gode spil til 64'eren, se fx dette nummer.

4) Et spil får en "Gold Game", hvis det har over 89% i Overall, eller en "Ejnar" hvis det har under 20% i Overall.

5) Nej, vi er et spilleblad.

6) Men måske også afskrække nogle.

7) Supergo' idé. Det gør vi fra nu af! (Du har forresten vundet.)

8) Jep!

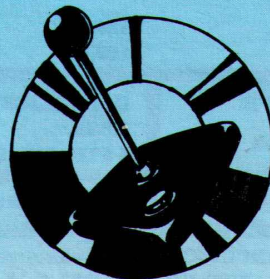
Hilsen Carsten Nielsen,
Hjørring

VIND JOYSTICKS!!!

Hvorfor skal det hele handle om os? Vi savner nogle mere debatterende breve, med meninger der kommer frem. Du må da gerne spørge os om noget, men vi er efterhånden ved at være trætte af denne type læserbreve:

1. Hvad skal vi med konsol posten?
2. Syntax Error er bare så vildt fed!
3. Hvorfor er der ikke noget mere om konsoller?
4. Drop Syntax Error, jeg er den eneste i Danmark, der er dum nok til at læse den. Hilsen mig.

For at få flere sjove, innoverende, forfriskende og originale breve, kører vi derfor videre med at præmiere det bedste brev med et lækkert kvalitets-joystick! Så send os et par ord ud over det sædvanlige, så vinder du måske et joystick.



AMERIKANSK SPILLEKULTUR

"Check it out, dude!"

En ældre mand, som mere ligner en regnskabschef end en spillefanatiker, næsten savler over grafikken på Commodore Amiga'en foran sig og flår vildt i joysticket. Et par af medarbejderne hos Computer Bazaar følger med

et halvt øje med i hans anstrengelser.

Det er en ganske almindelig lørdag eftermiddag i en computerforretning i New Mexico, USA.

Far spiller

Eksemplet ovenfor er slet ikke

enestående. Man bliver overrasket over at se amerikanske voksne komme ind i forretningen og seriøst diskutere, om nu Jetfighter eller F-15 II er bedst, eller om man skulle gå med F-19 i stedet. Som en fyr på godt 35 sagde, - jeg spiller i stedet for at se TV.

- Nå, ja, tilføjede han med et grin, - nogle gange kan den da godt blive 2-3 om natten...

Når man så i øvrigt ser hustruen stille sig op ved siden af og spørge, om de mon ikke kan ta' "det her", når de nu er der, så spørger man sig selv, om ungerne mon ikke tager sig af regnskabet og husholdningen.

Men nej, tit er de sidstnævnte skam også repræsenteret - hele familien går "games shopping". Ind imellem kommer et par teenagere forbi, men det er mest for at se og ikke købe (de kan nemlig "skaffe" spillene andet steds), mens de voksne tit forlader shoppen med fem eller flere spil under armen og et lykosaligt ansigtsudtryk.

Brugte spil

"Used", siger skiltet uden for Computer Bazaar og hentyder til, at hovedparten af forretningens spil faktisk er brugte. Det gør priserne godt 30% lavere, men ikke kvaliteten ringere. Altså undtagen når en kunde "glemmer" at vedlægge manualen, eller et keyboardoverlay mangler.

Faktisk kan der være visse fordele ved at købe brugte spil. Fx havde en venlig sjæl lagt 25 sider med kort og tips med i pakken til et eventyrspil. Det var den næste kunde da meget glad for.

Spil til leje

- Hvis du ikke er sikker på, at du vil købe det, kan du da bare leje, smiler sælgeren Bob og forklarer, at lejeprisen er 10% af den vejledende pris pr. uge. Folk får normalt herefter et snedigt udtryk i ansigtet, og der står "kopiering" malet over panden på dem.

- Men hva', det er da ikke vores problem, forklarer Bob senere. Det viser sig dog, at mange kommer tilbage og faktisk køber spillet - om det er, fordi kopibe-skytelsen er for god, eller de bare godt vil ha' manualen, er en anden sag. - But who cares?

Inden bliver glemt

Spil til næsten alle computertyper er repræsenteret, lige fra Nintendo, Apple, Atari og Amiga til IBM PC.

Normalt er Amigahylden den mest besøgte, men såvel PC som Atari og Apple er meget udbredte. Om aftenen bliver kontorcomputeren omdannet til arcade-maskine. For det ER arcadespil, de voksne underholder sig med, ikke bare eventyr. Det giver sig også udslag i salget af joysticks...

Big business

Voksne, der spiller, bruger mange penge. 3-4 spil om ugen løber op til måske 100 dollars eller mere. Samlingen gøres jævnligt større. Man overraskes gang på gang, når Bob smiler og siger "Yeah, I've got that one" - han er måske den største spillefreak af dem alle. Ud over computerspil på Amiga 2000'en derhjemme deltager han aktivt i Dungeons & Dragons og andre lignende rollespil.

- Jeg er et stort barn, siger han med en vis portion stolthed. Mange af kunderne har samme mentalitet som han, og de indrømmer gerne, at de bruger bunker af penge på spil. De vil dog ikke høre tale om, at det er spild af tid eller penge. -It's fun, that's all... But expensive too.

Efter en uge med en god omsætning er hylderne næsten tomme, specielt spilhylderne, altså. Nye spil er bestilt hjem, og en del folk kommer forbi med brugte spil, som forretningen kan bruge. Eller de bytter spillene, to for en. Igen fyldes hylderne, og man er klar til den næste uge. Mens skiltet udenfor vendes til "closed", tager Bob et spil på demo-Amiga'en. Bare for at stresser af.

Christian Bason (USA)

SOFTWARE TIL SUVERÆNE PRISER

AMIGA SPIL BL.A.

BEACH VOLLY
XENON II
STRIDER
BATMAN THE MOVIE
ALTERED BEAST
RVF HONDA
PAPERBOY
SHADOW OF THE BEAST
TOSKER
UNTOUCHABLES

KOMMENDE NYT BL.A.

SUPER WONDERBOY
IRON LORD
HARD DRIVIN'
DRAGON SPIRIT
GHOSTBUSTERS II
COMMANDO
POWER DRIFT
KNIGHT FORCE
CABAL
BOMBER

DISK NIVEAU 1 KUN KR. 239,-

DISK NIVEAU 2 KUN KR. 299,-

DISK NIVEAU 3 KUN KR. 359,-

C64 SPIL BL.A.

ALTERED BEAST
BATMAN THE MOVIE
SHINOBI
MR. HELI
FORGOTTEN WORDS
RICK DANGEROUS
PASSING SHOT
INDY JONES
STRIDER
SKATE GHOST

KOMMENDE NYT BL.A.

SUPER WONDERBOY
BEACH VOLLY
HARD DRIVIN'
DRAGO SPIRIT
GHOSTBUSTERS II
POWER DRIFT
BOMBER
TOSKER
CABAL
STAR WARS TRILOGY

CASS. KUN KR. 129,-

DISK KUN KR. 189,-

C64 BUDGET SPIL

CASS. KUN KR. 49,-

DISK. KUN KR. 69,-

C64 BILLIGE SPIL

CASS. 99,-

4 STK. KUN KR. 99,-

OVER 350 TITLER TIL C64.
LISTE TILSENDES GRATIS.
PRISERNE ER INCL MOMS.
LØBENDE NYT HVER UGE.

EURO software

v/Tim Nielsen
Eveltrupvej 179
9620 Aalestrup

RING 98 - 64 12 99

FRA KL. 14.30 - 16.00 OG EFTER 20.00

STORMLORD



Berri det fængslede fe-folk før det bliver tilintergjort af den onde dronning

**COMMODORE
AMIGA
og
ATARI ST**

HEWSON

Kr. 359,-

Hewson
Milton 834
København
2659 4100
Tel: 0099 44 235 832939
Fax: 0099 44 235 867039
Har du travlt eller vil vi være
interesseret i med din blik på
udgivelse
Send en video eller en demo
version

Eskimo Games er et nyt danskproduceret spil, der ikke som så mange andre er lavet af danskere i udlandet, men derimod er lavet i Danmark. Programmøren Kenneth Bernholm er nu redaktør for Amiga Interface, der bliver lavet på samme redaktion som Games Preview. Derfor var der rig lejlighed til at lave et interview. Vi kan som de første på moder jord afsløre historien om et nyt og anderledes spil.

ESKIMO GAMES



Spillet starter med en sjov tegnefilm, hvor du (som eskimo) læser skiltet, hvilket giver dig den idé, at du vil vinde en "ESKE 2000" scooter.

En aften ikke ulig andre aftener, er de to redaktører på arbejde. Da redaktøren for Amiga Interface pludselig får stukket en "Sanyo Voice Activated Cassette Recorder" i fjæset, ser han forfærdet op fra sin blinkende skærm med de stilfulde AI# directories - hvad er det, der skal ske? Hvem forstyrrer mig og mit blad? Svaret kommer overraskende - Games Preview går i action, med et let tryk på Record åbnes for en ny verden fyldt med Eskimoer - Hvad er Eskimo Games?

KB: - Eskimo Games er en parodi på Summer Games, Winter Games, Alternative Games m.fl.

PJ: - Det kom du let henover! Vil du ikke uddybe det lidt?

KB: - Jo, Eskimo Games er fem små spil, hvor hovedpersonen er en lille eskimo, der laver alt mu-

ligt, der egentlig ikke kan betegnes som sport, men som egentlig alligevel er meget skægt.

Det hele har så mere eller mindre noget at gøre med deres livsform deroppe, du skal fx samle æg og bygge en iglo.

Man kan så sige, at den sneboldkamp, som de på et tidspunkt har, ikke har så meget med deres livsform at gøre, men den er nu alligevel meget skægt.

Det er desuden svært at finde på fem små spil, der har noget at gøre med eskimoernes livsform, så nogle af dem er så lidt mere opfindsomme og humoristiske.

Og så er hvert level desuden en parodi på hvert sit spil, fx er Operation Snowball en parodi på Operation Wolf. Egsterminator er ikke nogen parodi på noget bestemt spil, det er bare en slags

platformspil. Ice'n'Iglos er lidt en parodi på Ghost'n'Goblins, både fordi det hedder Ice'n'Iglos, og så fordi man skal løbe og hoppe, men OK - det kan selvfølgelig være lidt svært at gennemskue sammenhængen.

Miami Ice er en parodi på spillet Tapper, der nok er kendt af en del ældre spillere.

Og det sidste level, Barbearian, er sådan set bare en parodi på diverse karatespil, hvor man knokler mod en bjørn, der er 5 gange så stor som en selv.

Det var Eskimo Games, alt i alt kan man sige, at det er et meget hyggeligt og anti-voldeligt spil.

PJ: - Hvad var grunden til, at det blev et spil med så meget humor?

KB: - Ideen kom af, at jeg ville til at lave et racerbilspil, men det skulle foregå i hundeslæde på

Grønland. Der var isblokke og andre hundeslædekørere, og det var egentlig meget flot.

Så fandt vi så på, at der skulle være flere levels. Vi besluttede, at vi ville lave et helt grønlandsspil - det var der aldrig nogen, der havde gjort før.

Derefter begyndte vi så at lave Egsterminator, det level hvor man skal samle æg op.

Her vil jeg godt lige sige, at Jesper Laugersen, som har tegnet al grafikken, står for de fleste af ideerne. Jesper skulle så tegne nogle fugle og diverse andre ting, og så tegnede han de der vanvittige fugle. Fx nogle der fløj med en helikopter på ryggen, nogle der sad i små fly, og nogle der læste avis, mens de lagde æg.

Vi fandt ud af, at det hele skulle være en parodi. Det hele skulle

simpelthen bare være sjovt, med skægge og nuttede figurer.

PJ: - Hvordan startede du som spil programmør?

KB: - Omkring jul 87 begyndte jeg at programmere maskinkode på Amiga'en.

Jeg programmerede lidt frem og tilbage, og omkring sommeren 88 lavede jeg mit første spil; Egyptian Encounters.

Men det skulle jo så sælges, så jeg tog til England, sammen med et jysk firma, der lige arrangerede en tur derover.

Jeg talte med chefen for firmaet (Microtech) - han var meget begejstret for det, jeg havde lavet, og efter turen flyttede jeg til Jylland for at programmere.

På det tidspunkt havde jeg programmeret i maskinkode i ca. et år på Amiga'en. Nu er der så gået et år mere, og Eskimo Games er færdig.

Alt i alt har jeg programmeret i C,



På menukærmen kører skyerne og landskabet hen over skærmen.

Pascal, Maskinkode, Basic, Cobol og Comal 80.

PJ: - Hvordan kom grafikerne Jesper Laugesen ind i billedet?

KB: - Vi stod og manglede en grafiker. Og jeg mener, at det var en eller anden crackergruppe, han kom fra.

En dag snakkede vi så sammen i telefonen, og vi aftalte at mødes.

Han satte sig ned med en DeluxePaint og tegnede, og han blev hurtigt bedre og bedre, og nu er han faktisk ret god. Han har en speciel tegnestil, som er blevet meget godt udnyttet i dette spil.

PJ: - Hvordan planlagde I udviklingen af spillet?

KB: - Efter at vi havde lavet det første level, fandt vi ud af, hvad vi

ville lave på det andet level. Vi startede med at ville lave 10 levels. Det blev siden hen forkortet til 6 og senere til 5, som der er idag.

Der kunne simpelthen ikke være mere på disketten. Det, der er, er pakket meget godt. Alt i alt er der faktisk 2.7 megabytes på disketten. Så det er pakket kraftigt.

PJ: - Hvem lavede musikken?
KB: - Det var en eller anden fynsk gut, som hedder Christian. Jeg har kun snakket med ham i telefonen, men han har lavet noget musik, der passer meget godt ind i stemningen i Eskimo Games.

PJ: - Fik I på nogen måde hjælp fra et softwarefirma?

KB: - Vi havde nogle englændere herovre og kigge på det hele, og Ice'n'Iglo level'et ville de gerne have lavet om, fordi det var i 3D, og lidt umuligt at spille.

Da de så tog hjem igen, lavede vi det hele om til 2D. Det blev sådan,



Loaderbilledet afspejler stemningen i spillet.

Eskimo Games



hvor fuglene skulle komme ind og afløse hinanden i et specielt tilfældighedsmønster og samtidigt sætte sig ned og lægge æg. Og så var der Barbearian, hvor man kæmper mod en isbjørn. Nogle vil nok tro - når de ser spillet - at det var det sidste level, vi lavede (det er det sidste i spillet), men vi lavede det på et ret tidligt tidspunkt. Men, OK, det er ikke helt simpelt at lave et godt kampspil. Problemet var, at bjørnen var for svær at nå, da den var ca. fem gange større end eskimoen.

PJ: - Der er en speciel slutscene, kan du ikke fortælle lidt om den?

KB: - Jo, der er en speciel slutsekvens, hvor man (hvis man vinder) bliver tildelt en masse halloj, men jeg vil ikke afsløre her, hvad det drejer sig om.

PJ: - På et tidspunkt begyndte der vel at opstå slutfejl?

KB: - Ja, der var nogle levels, der kun ville køre på 1 megabyte



at man kunne kigge ned under isen, og det var faktisk en helt ny dimension. Vi satte en lille fisk på. Den hoppede op gennem nogle huller i isen, så der opstod en slags samspil mellem dem oven på isen og dem nede under isen (fjenderne).

Desuden skulle man være Arnold Schwarzenegger for overhovedet at kunne vrikke så hurtigt

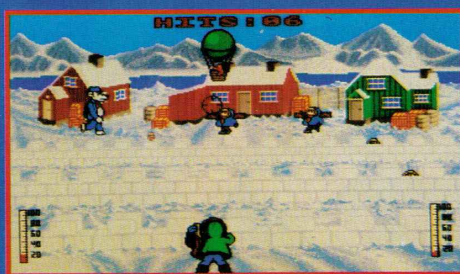
med joysticket, som det nu engang var nødvendigt. Det er nu lavet om, så det er lidt mere humant at spille. Jeg har da selv gennemført spillet flere gange. Og så knoklede og knoklede vi og skulle så til at sælge spillet, men englænderne ville ikke give ret meget for det, og derfor kontaktede vi Magic Bytes i Vesttyskland.

Jeg snakkede med programmøren Kevin Mikkelsen fra Magic Bytes, og han sagde, at vi bare skulle sende en video. Vi sendte videoen og snakkede frem og tilbage. Vi kørte derned og demonstrerede spillet, og så en dag blev der skrevet kontrakt.

PJ: - Var der nogle levels, hvor der var nogle specielle problemer?

KB: - Ja, der var i Eggsterminator,

maskiner, og jeg grublede og grublede. Jeg vidste, at jeg havde min hardwareloader til at ligge i bunden af hukommelsen og spillet til at ligge lidt højere oppe. Men af en eller anden grund blev loaderen smadret. Det viste sig senere, at det var fordi, systemet stadig kørte en smule CLI, der Zapede intuitionsskærme op i spillet. Da vi så endelig fik sendt spillet til



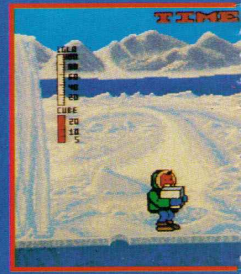
Level 1

Operation Snowball. Ram alt hvad du kan ramme, inden de andre eskimoer får færdigbygget deres sneslyng.



Level 2

Eggsterminator. Saml alle de æg du kan nå, uden at komme i kontakt med de voksne fugle.



Level 3

Ice'n'Iglos. Byg en iglo, væk isbjørget og derefter bære vej vil du møde en nuttet s, for at spolere dit iglobygge

Vesttyskland, satte de nogle spillere til at finde fejl. Der kom en besked om, at der var 5 fejl, der skulle rettes (eller ting der lige skulle laves lidt om).

Da de fem fejl var rettet, og tyskerne havde fået en ny version, skete det samme igen - blot med nye fejl, eller fejl jeg troede var væk.

Det tog ca. to måneder, før spillet var fejlfrit, men OK, jeg havde også arbejdet otte timer om dagen ved siden af. Alt i alt brugte jeg ca. 20 aftener på fejlene.

PJ: - Hvor lang tid har det taget at lave spillet - omregnet til arbejdsdage?

KB: - I arbejdsdage har det nok taget mellem et halvt og trekvart år. Det var egentlig meningen, at det skulle have været færdigt til julen 88, men nu blev det altså julen 89.

PJ: - Hvornår begyndte I at få klamme fornemmelser over for spillet?

er begrænset, hvor meget der kom ud af det.

Jeg vil bare sige, at jeg ikke har tjent ret meget. Alt for lidt, det var i gamle dage, man blev millionær på spil.

Magic Bytes købte jo som sagt spillet, og nu glæder jeg mig bare til at se november numrene af de engelske blade (og selvfølgelig også GP). Og så håber man jo på nogle rimelige anmeldelser.

Hvis jeg skal lave et spil mere, så vil jeg have flere penge for det. Men, det er faktisk meget svært at gå ud og sælge et færdigt spil til en fair pris, når man ikke er tilknyttet et udenlandsk softwarehus.

PJ: - Har du en lille hilsen til læserne?

KB: - Ja, jeg vil da gerne ønske jer alle en god jul, og jeg håber (hvis I køber spillet), at det kan skabe nogle gode og hyggelige timer her i julen. Det er jo som sagt et

Gode råd fra programmøren.

- 1) Lad være med at lave et spil, hvor der er fem vidt forskellige levels. Det tager alt for lang tid. Sørg for at kunne genbruge koden.
- 2) Grafikerer har ofte lige så meget af æren for et spil som programmøren. Jesper og jeg deler fifty-fifty. Andre deler med fx 70% til programmøren og resten til grafikerer - og selvfølgelig også lidt til musikerer. Men det kommer jo også an på, hvilket spil det drejer sig om.
- 3) Det er meget vigtigt at strukturere sine programmer godt og rette de fejl, som der er, på en rigtig måde. Ingen fusk. Hvis man fuser med at rette en fejl, kommer den normalt tilbage igen på et senere tidspunkt. Sørg for at beholde overblikket.
- 4) USA udgaver stinker! De kører altid for langsomt. Man skal regne med at have 10 rasterlinier mindre til det hele i USA. Derfor er det en god idé at køre musik pr. interrupt. Man skal desuden passe lidt på, når man scroller med bitplan pointere og scrollregister.
- 5) Sørg for at sælge dit spil det rigtige sted. Fx sælger man ikke sit shoot'em'up til Advanced D&D. Man skal også få fat i de velhavende firmaer, da de bruger mere på markedsføring, og så sælges der jo flere eksemplarer. Det er desuden en god idé at tage det softwarehus, som man forestiller sig kunne udgive spillet, med på råd.

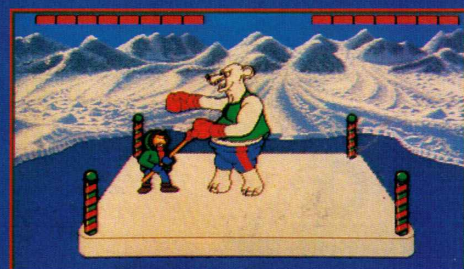
KB: - I løbet af april/maj måned var vi ligesom ved at være lidt trætte af spillet, dvs. efter ca. 4 måneder. Men vi havde allerede lagt så meget arbejde i det, så det skulle altså bare laves færdigt.

Jeg kan huske en sjov ting. Lillejuleaften kl. 1 om natten, sad jeg og programmerede Eskimo Games. Skørt ikke?

Vi blev da færdige, men vi har også knoklet hårdt for det, og det

spil, som bedstemor sikkert også kan spille med på.

PJ



Level 4

Miami Ice. Betjen kunderne inden de klager til overisbjørnen. Han kommer nemlig ud og slår dig oven i hovedet.

Level 5

Barbearian. Kæmp med en isbjørn, der er fem gange større end dig selv. Du har heldigvis en lang stav, så du kan nå den.

at hakke isblokke af dem hen til igloen. På din æl, der gør alt hvad den kan for dig.

Få mest for pengene

Nyhed

AMIGA COMAL

fås her
for
kun
995,-

Distributør: UniComal A/S

COMAL fås nu til AMIGA sammen med en 239 sider logisk og grundig dansk manual for 995,- incl. moms.

- Landets nemmeste og samtidig mest avancerede programmeringssprog.
- Indeholder samme syntaks som i COMAL til Commodore og UniComals PC-serie, så »gamle« COMAL-programmer kan tages med over på AMIGA'en uden større ændringer.
- Mulighed for at opdele programmer i moduler (pakker).
- Records, der er 100% kompatible med AMIGA'ens operativsystem. D.v.s. alle AMIGA'ens fantastiske faciliteter kan udnyttes.
- Pointvariabler giver super-effektiv lagerudnyttelse.
- Som ekstra modul fås compiler til 495,- incl. moms, for dem, der ønsker at sælge/distribuere sine programmer.

Se AMIGA-COMAL her i forretningen.

DEMOTILBUD

AMIGA 2000

m./1084
Farvemonitor, 3 1/2"
diskdrev, 1 Mb RAM.
Som nye. 1 års
garanti.
Demomodeller kan
afhentes

KR. 12.000,-

Ring og hør nærmere.
Ring hurtigt. Der er kun
få stk. Alle priser er
netto kontant, incl.
moms, ab lager.

DISKETTETILBUD

Kvalitetsdisketter på
tilbud:
BASF 5 1/4" DSDD **80,-**
BASF 3 1/2" DSDD **157,-**
BASF 5 1/4" DSHD **145,-**
BASF 3 1/2" DSHD **305,-**

Ved køb af 2 ks.
medfølger 1 stk 90 min.
BASF kassettebånd.

Priser incl. moms, ab
lager.



GRAFFITIDATA

CHR. 8. VEJ 58 • 8600 SILKEBORG • TLF. 86 82 18 55

Husker du dengang, piratkopiering medførte fagudtryk som "LOAD" og "SAVE". Dengang markedets mest avancerede computer hed VIC 20, og dengang ingen kendte udtryk som "broadcast kvalitet" og "lazervideo". Men computerne udviklede sig, og det gjorde softudviklernes kopsisikringer også, hvilket var starten til crackergruppernes opståen. Crackerne byttede (og bytter stadig) spil og programmer, og der udvikledes et verdensomspændende net af grupper, der spredte softwaren hurtigere end de officielle kilder.

Det net har nu fået en ny dimension: at sprede videofilm med 'Lynets hast'. Games Preview har gravet sig ned i den danske underverden for at se på den videokopiering, der foregår idag. Vi har set på problemet fra swappernes side og fra forhandlernes/distributørernes side.

Efter lang tids søgen er det endelig lykkedes os at få kontakt til en af Danmarks store videohajer. Det første, han sagde, var, at han under alle omstændigheder ville være anonym, hvilket vi naturligvis forstår og efterlever.

mand imellem) den er også ved at være gammel...

GP: Hvad er nyt?

XX: Renegade, Startræk 5, Elm street 5 - kommer snart, og hvad er der ellers på trapperne, den nye med John Casey - det er en sjov en, jeg kan ikke huske, hvad den hedder.

Flere? Jo - See no evil, hear no evil, den nye med Gene Wilder og ham den sorte, Richard Prayer. Der er også Road-house, og en masse flere.

Den nye, der kommer op i biografen, den der hedder Warparty, eller De vilde krigere, den har jeg haft i et år.



Her kopieres et videobånd - resultatet ses på Amiga-monitoren.

VHS-SWAPPERE

GP: Jeg er parat til at skrive, hvad du fortæller.

XX: Husk nu, at jeg er anonym, ikk'?

GP: Selvfølgelig. Hvor længe har der været video-swappere i Danmark?

XX: Ja, det begyndte ca. samtidig med, at Amiga'en blev lanceret i Danmark. Der var ikke rigtigt et totalt net af crackere før den tid, men i 86 begyndte det for alvor.

GP: Hvor lang tid har du selv swappet?

XX: Ca. lige så længe.

GP: Hvor mange film får du om ugen?

XX: Det svinger lidt, på månedsbasis kan det ligge fra 1 hver anden dag til 5-10 stykker.

GP: Hvad er dine nyeste titler?

XX: Har haft, eller kommer?

GP: Begge dele.

XX: Lock up med Sylvester Stallone, Karatekid III, den er gammel, Abyss - gammel, Ghostbusters II, gammel, K9 (Hund og

GP: Et år?

XX: Ja, den fik jeg sidste år - i lejefilmskvalitet og den kommer først op nu.

GP: Hvor får du alle de film fra?

XX: Kontakter...

GP: Kontakter i hele verden?

XX: Ja, nogle får dem fra Malaysia, nogle fra Egypten, Tyrkiet, Hongkong, eller hvor man nu kan grave dem frem. Nogle få tappes i biograferne.

GP: I biograferne?

XX: Ja, men det er ikke så udbredt. Det er sket et par gange, f.eks Rainman havde jeg med Kim Schumakers tekster, tappet fra en biograf. Jeg ved ikke, hvordan de gør, men det sker.

GP: Alle de der film, de er ikke med danske tekster, vel?

XX: Nogle af dem er, men de fleste er teksten i de lande de kommer fra.

GP: Dem med de danske tekster, hvor kommer de fra?

XX: Det vil jeg helst ikke svare på.

GP: Det forstår jeg. - Ved du, om SUS (Sammenslutningen af Udbydere af Standardprogrammel, red.) har et video modstykke?

XX: Jeg tror, at det er den samme organisation. Du kan ringe og spørge dem ad, men jeg mener, det er de samme mennesker. Ham Po.. Øh, ham Schlytter der, han begyndte med at fange video pirater, og derefter gik han også over til computerspil.

GP: Sælger du film?

XX: Nej. Det er det, der er ulovligt. Det gør jeg ikke.

GP: Det er for farligt?

XX: Ja, det er det. Du kan blive knaldet på. De kan ikke røre dig, hvis du bare bytter film, da lovgivningen er for svag. De kan ikke finde ud af at fortolke den.

Min advokat siger, de ikke kan røre dig ifølge ophavsretsloven. Du kan højst få en bøde. Medmindre de kan bevise, at du har solgt for 50.000 kr.

GP: Det er der vel nogle, der

gør?

XX: Ja, men det er svært at bevise.

GP: Hvad med moralen?

XX: Jeg satser mest på gysere, fordi de kommer ikke i biografen. Derfor er jeg nødt til at få dem fra udlandet, men hvis jeg får en af de nyeste film, tager jeg selvfølgelig også den.

GP: Hvorfor viser man ikke gysere i biografen?

XX: Fordi de ikke vil have gysere herhjemme. De kan ikke tale dem.

GP: Er de for voldsomme?

XX: De siger, vi har en anden måde at opfatte gysere på i Danmark end i alle de andre lande. Hell racer 1 var i de danske biograf, men to'eren er for voldsom.

(XX fortalte, at det ikke kun var for gysat, at han så gysere, men mest for at se de special effects, der er i gysere.)

GP: Er der en absolut sam-

menhæng mellem at have en computer og swappe videofilm?

XX: Jeg ved ikke, om der er en absolut sammenhæng, men det kører meget oven i hinanden. Hvis man swapper soft med nogle, spørger man også, om de swapper video.

Det er ikke alle, der gør det, men nogle gør.

GP: Jeg siger tak for hjælpen.

XX: Husk nu at sørge for, at jeg er anonym, ikke?

GP: OK, og endnu en gang tak.

Vi kontaktede nu Henrik Vedersø hos Esselte video for at høre deres synspunkt.

GP: Vi har på fornemmelsen, at mange computerfolk er begyndt at bytte videofilm, og vi vil gerne høre jeres mening om det.

HV: Det lyder meget spændende, jeg vil da gerne vide,



DIE HARD i en elendig kvalitet, efter at være overspillet 4-5 gange.

privat person tager den med hjem?

HV: Det må du godt, men

Men alt, hvad der findes i aviser osv. som lugter lidt, det tjekker han.

vokat. Det svære er at finde privatpersoner i det her spil.

GP: Vi kan altså konstatere, at det er lovligt at importere film og kopiere dem til venner og bekendte?

HV: (Lang pause) Det vil jeg helst ikke svare på.

GP: Så vidt jeg kan høre, så strander den der. (Stakkels mand)

HV: Øhh... Jeg skal lige høre, hvor det her bliver refereret henne?

GP: I et computerblad, der hedder GAMES PREVIEW og udgives af Microtech i Silkeborg.

HV: Nårh, OK.

GP: Jeg siger farvel og mange tak for hjælpen.

Nu prøvede vi at kontakte Johan Schlytter, men han var på ferie. Hans sekretær var så venlig at give os navnet på den så omtalte detektiv, Hans Jørgen Laursen. (Herefter kaldet HJ)

VHS-SWAPPERE

hvem det er.

GP: Det kan jeg ikke oplyse, men...

HV: Det er jo strafbart...

GP: Det er nemlig dét, det er. Jeg har talt med en af dem, og nu vil jeg gerne høre jeres syn på sagen.

HV: Det er da helt klart, det må man ikke. Det er der ikke nogen tvivl om.

GP: Hvad må man ikke?

HV: Jeg går ud fra, at du taler om, at man tapper nogle film fra TV eller fra video og så bytter dem.

GP: Ja, men lige så vel at importere film som Batman, The Abyss osv. og så bytte kopier af dem.

HV: Det er det, der hedder parallel import, og det er forbudt.

GP: Parallel import? Kan du definere det?

HV: Ja, det vil sige, at du køber en film som The Abyss i London og så lejer den ud fra en video butik.

GP: Hvad nu, hvis jeg som

problemet er at skelne mellem private og offentlige forevisninger.

GP: Hvis nu jeg køber en film i udlandet, så må jeg godt se den sammen med min familie, ikke?

HV: Jo, men du må ikke lave en lille biograf og vise filmen der mod betaling.

GP: Hvad hvis jeg kopierer den til min nabo? Er det lovligt?

HV: Det ved jeg faktisk ikke, men du må ikke kopiere vores film. Men om du må gøre det med din egen, som du ærligt og redeligt har købt, det ved jeg ikke.

GP: Er du klar over, at der foregår en voldsom kopiering af videofilm?

HV: Selvfølgelig.

GP: Har du også fornemmelse af, hvor voldsomt det går for sig?

HV: Nej, det ved jeg ikke, men jeg ved, at det er "Big Business".

GP: Hvad gør I for at undgå den slags kopiering?

HV: Vi har en "husdetektiv", som i første omgang tjekker, at video forretningerne ikke gør det.

GP: Så bruger I "Den blå Avis" meget, eller hvad?

HV: Jeg ved ikke, hvordan han gør det, men mange ringer og giver ham et tip.

GP: Der er mange "stikkere"?

HV: Forhandlerne er jo ikke interesserede i, at folk kopierer film, og derfor støtter de os meget.

GP: Hvad koster det jer at "jage" folk?

HV: Ja, det koster jo en mands årsløn og en masse sagsomkostninger, når vi slæber folk i retten.

GP: Gør I det tit?

HV: Slæber folk i retten? - Ja, så vidt jeg ved. Men det er som regel småbeløb. Men det er mest principet.

GP: Har du en fornemmelse af jeres tab i forbindelse med kopiering?

HV: Det er umuligt at regne ud.

GP: Er Johan Schlytter jeres advokat?

HV: Ja, det er ham, vi bruger. Ikke som detektiv, men som ad-

Efter at have sat ham ind i samtalen med Esselte, forløb samtalen som følger.

GP: Esselte fortæller os, at det er lovligt at importere en film og kopiere den til venner og bekendte. Hvad synes du om det?

HJ: Det synes jeg ikke om.

GP: Han skyndte sig at sige, at han ikke vidste så meget om det, hvilket er grunden til, at jeg kontaktede dig.

HJ: Hvem har udtalt sig om det hos Esselte?

GP: Det har Henrik Vedersø. - Han ville ikke sige det direkte, men han ville heller ikke sige, at det er ulovligt.

Grunden til, at vi spørger, er, at der er en tendens til at mange computer pirater også er video pirater. Og den kopiering må ødelægge markedet for mange danske firmaer. Og jeg forstod på Esselte, at de har ansat dig til at finde folk, der kopierer film?

HJ: Ja, men det er også rigtigt, og det understreger jo også, at det



VHS-SWAPPERE

er ulovligt, ellers havde jeg jo ikke noget job.

GP: Hvor mange penge bruges der på at begrænse video kopiering?

HJ: (regner) Ca. 1.5 - 2 millioner.

GP: 1.5 - 2 MILLIONER !? Og det er kun til bekæmpelse af video kopiering?

HJ: Ja.

GP: Og pengene betales af firmaer som Esselte, og hvem mere?

HJ: Ja, det er jo Videogram Distributørernes medlemmer, alle de førende distributører i Danmark - det er bl.a. Nordisk Film, Metronome, ABCollection og Esselte, for at nævne de store.

GP: Hvad gør I for at begrænse den kopiering, der sker, og hvordan arbejder du?

HJ: Det er jo klart, at det er ulovligt, og hovedreglen er jo, at kopiering af et filmværk kun må ske med samtykke fra ophavsmanden, dvs. producenten, eller den han har overdraget

filmen til. (En mand, der forstår at snakke uden om. Red.)

HJ fortalte desuden, at al kopiering af et hvilket som helst filmværk er beskyttet af den internationale ophavsretskonvention, og er derfor ulovlig.

Dog med specielle hensyn til paragraf 11, som siger, at når et værk ER spredt, dvs. når det er solgt, så må han, som har hvervet værket, lave enkelte kopier til eget brug.

Det vil sige: Køber man en film i udlandet og tager den med hjem til Danmark, tilhører kopirettighederne den, som har de danske rettigheder.

Vi fik altså her tre forskellige fortolkninger af ophavsretsloven, og der er sikkert flere...

På vores jagt efter en rigtig VHS-haj mødte vi mange, der mente, at VHS-swapping er stigende.

Ole Theill Sørensen.

At swappe er en dansk bøjning af det engelske "to swap" = "at bytte."

Tekstning af video foregår med en computer, f.eks. en Amiga eller en Atari ST, med et genlock interface. Det er på samme måde, man laver rulletekster og alm. tekster i TV.

Hvis du har en kommentar til "VHS-swapping", skriv da ind til vores brevkasse.

GAMEPLAY

TESTS

- 34. Shadow of the Beast
- 35. Strider
- 36. The Champ
- 37. Eskimo Games
- 38. Skate of the Art
- 39. UPDATE:Batman the Movie
- 40. Battle Valley
- 41. Steel
- 42. Paperboy
- 43. Oxxonian
- 44. Stunt Car Racer
- 45. Mr. Heli
- 46. Volleyball Simulator
- 47. Oil Imperium
- 48. Indiana Jones - The Action game
- 53. Day of the Pharaoh
- 54. Xenophobe
- 55. Update: Carrier Command til PC
- 55. Update: Battle Chess til Commodore 64



G.P. SPILANMELDELSER

Velkommen til GP's store test-sektion, der som altid er tæt pakket med tests af alle de nyeste spil til de populæreste computere. Vi bestræber os på at give spillene så fornuftige karakterer som muligt, uanset om de ligger i den genre, som vi personligt bedst kan lide. Her bedømmes alle spil 100% ærligt og 100% objektivt.

Takket være vores "kassesystem" har alle glæde af GP's anmeldelser - uanset hvilken computer du har. Og så kan du jo samtidig følge med i, hvad der sker på de andre maskiner. F.eks. hvis du har en C64'er, kan du bruge en Amiga-anmeldelse som en slags appetitvækker til C64'er versionen, hvis den

altså kommer. Når vi så modtager den nye version, anmelder vi den og laver en såkaldt "Update", der viser dig, om spillet er ligeså godt lavet på din version og i værste fald, hvor meget, der er mistet ved konverteringen. Idag oplever vi, at flere og flere spil bliver lavet på alle formater, hvilket vi er glade for, da du derved kan få glæde af alle anmeldelserne. Hvis vi tester et spil, der er lavet på alle versioner, kan vi gøre to ting: Til de versioner, som vi har modtaget, laver vi en individuel pointbox med en kort beskrivelse af netop denne version: hvad der er specielt ved den osv. Hvis vi ikke har modtaget alle versionerne, det kan være, fordi de ikke er færdiggjorte, laver vi en "Andre versioner" box, hvor du så kan se, hvilke andre versioner, der er undervejs, og som du kan vente en update af.

Pålidelighed

GP's spilanmeldelser er de mest pålidelige, hvilket hænger sammen med, at mindst to personer + redaktøren tester spillet, indtil en enighed opnås. Hvis vi ikke kan blive enige, laves en speciel "Veto" box, hvor du kan læse en kommentar fra den person, der er mest uenig i forhold til de to andre.

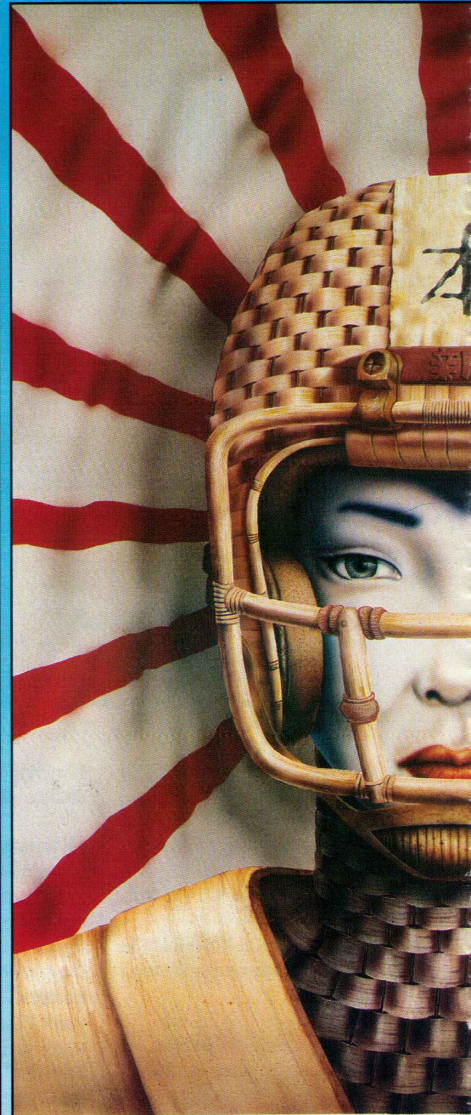
Vi har hørt protesten "Jamen, I sælger jo også spillene i jeres marked, hvordan kan i så være upartiske?"

Disse protester vidner om en total misforståelse, som jeg (Red.) gerne vil mane til jorden én gang for alle: Vi tester spillet, og hvis vi under testningen opdager, at vi har fået fat i et rigtigt "kræs" spil, så diskuterer vi, om det spil vil være attraktivt at købe.

Og hvis vi mener, at det er attraktivt at købe, så tilbyder vi jer læsere at købe dette spil i vores marked til en favorabel pris!

Det er til læsernes fordel, og samtidig opnår vi det, at vi kan lave et bedre blad. Hvorfor give et spil højere karakterer for at sælge det, når vi bare kan sælge de spil, som fortjener høje karakterer? Ville andet ikke være totalt pløk?

I "Games Preview" får du en ærlig, kvalificeret og definitiv bedømmelse.





TEST-KATEGORIER

Når vi tester et spil, bedømmer vi hver version inden for følgende kategorier:

GRAFIK: En teknisk og objektiv bedømmelse af spillets visuelle side. Hvor flot og farvestrålende er grafikken? Er animationerne overbevisende udført? Denne karakter dækker både figurer og baggrundsbilleder.

LYD: En samlet bedømmelse af al lyd i spillet. Hvordan er musikken? Passer den ind i spillets øvrige stemning? Er effekterne gode og realistiske?

GAMEPLAY: En af de vigtigste karakterer. "GAMEPLAY" er egentlig et engelsk udtryk for "spilbarhed". Er der det rigtige "feel" over spillet? Byder det på lang tids underholdning, eller bliver man træt af det, næsten før det overhovedet er loadet ind? Kort sagt: Er spillet sjovt at spille?

OVERALL: Den samlede helheds-karakter, hvor alle ovenstående aspekter + præsentationen tages med i betragtning. Dette er spillets definitive rating.

"GOLD GAME"prisen. Denne hædersbevilling er den højeste anerkendelse et spil kan få. Hvis du ser "GOLD GAME" symbolet i en spiltest, kan du roligt regne med, at spillet vil gå over i historien som en vaskeægte klassiker. I den stik modsatte ende at kvalitets-skalaen finder vi:

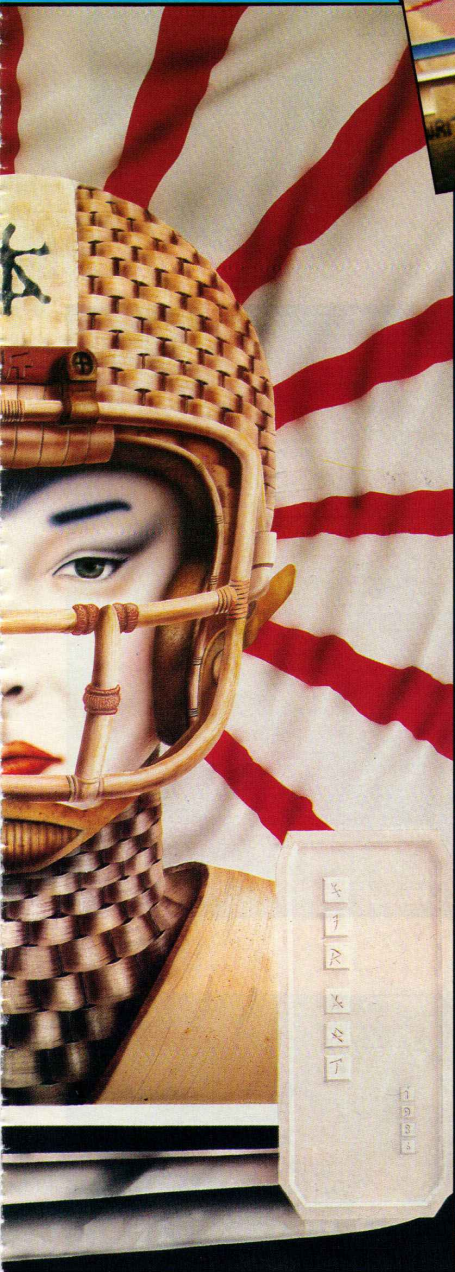


"EJNAR." Ejnar er indbegrebet af alt, hvad der er afskyeligt og rædselsfuldt. Forestil dig dit værste mareridt og gang det med 100 - så har du Ejnar. Hvis en spiltest bærer symbolet "Ejnar", vil det være forbundet med alvorlig sundhedsfare at loadet det.

POINT-SYSTEMET

Her har du et hurtigt overblik over, hvad vores teshold mener med de forskellige karakterer. Selvfølgelig giver vi også mellem-karakterer (f.eks. 67% eller 83%), så vi opnår en helt præcis bedømmelse. Der er trods alt stor forskel på om et spil skal have 94% eller 98% i grafik.

- 10% - : Bvaaaaadrr!!!
- 20% - : JAK!!!!...
- 30% - : Under lavmålet!
- 40% - : Meget dårligt.
- 50% - : Ikke bemærkelsesværdigt
- 60% - : Kan gå an...
- 70% - : Rimelig godt.
- 80% - : Godt!
- 90% - : SUPER!!!
- 100% - : Science fiction.



DET BÆSTE!

SHADOW OF THE BEAST Psygnosis

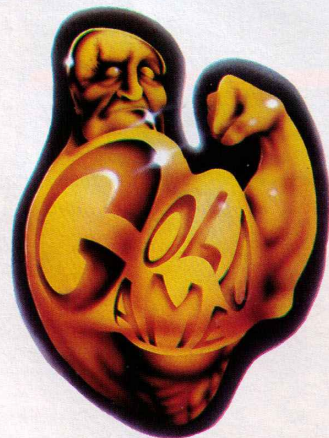
Det er ikke hver dag, vi ser et rigtigt Amiga spil. Vi har haft Interceptor og Sword of Sodan, der virkelig brugte Amigaens kræfter, men ellers har det været lidt småt.

Nu er Psygnosis på banen igen og denne gang med et spil, som har 900K lyd (lavet af David Whittaker), 350 skærme fyldt op med superb grafik, nogle steder endda med 13 lag parallax scroll og op til 128 farver på skærmen samtidigt!

Al denne vidunderlige teknik er smidt ned på to disketter sammen med et mere eller mindre traditionelt gameplay: Du spiller et bæst (du

Det er historien bag Shadow of the Beast, og den måde, du skal tage hævn på, er den go'e, gamle: Gå fra venstre mod højre og tæsk alt, hvad der nu måtte komme i vejen. I kraft af, at troldmanden har været så venlig at forsyne dig med superkræfter, kræver de fleste fjender kun et enkelt slag eller spark - i alt to valgmuligheder.

Der er ikke kun fjender, som konstant angriber dig. Der er også diverse opfindsomme forhindringer, du skal passere, og for at Beast ikke skal gå under kategorien "Tankeløse voldsspil", er der også forskellige gåder rundt omkring - dog ikke af den mest ophidsende sværhedsgrad. Gåderne består hovedsagligt af, at du skal finde nøgler til de forskellige sektioner af spillet, og i et enkelt tilfælde skal du også finde en fakkel (som er en skærm til



AMIGA

Shadow of the Beast er betydelig dyrere end andre Amiga spil, men det skyldes, at der i den enorme pakke også er en T-shirt med et meget smukt Roger Dean billede på. Det bliver spændende at se, om det bliver en succes i det, i forvejen, pirat-dominerede Danmark.

Beast har den flotteste grafik, jeg nogensinde har set i et Amiga spil, med de 13 lag scroll udenfor og to lag inde i hulerne. Alle mennesker/monstre er tegnet med stor fantasi og er alle velanimerede. Og med op til 128 farver på skærmen kommer grafikken meget tæt på det perfekte.

Lyden er lavet af David Whittaker - den absolut bedste Amiga musiker - og de 900 kilo, der er brugt, er alt andet end spildte!

Lige som grafikken, er lyden også det bedste, jeg til dato har hørt min Amiga spytte ud. Shadow of the Beast er et "must" for action-fans!

GRAFIK:	96%
LYD:	96%
GAMEPLAY:	91%
OVERALL:	94%



ligner faktisk en kombination mellem en ged og et menneske!), som engang var menneske. Og hvordan kan et lille, sødt barn blive til en ged/mand med oppumpede biceps og atletiske evner, som får Carl Lewis til at ligne redaktøren? (Hermed mener Niels selvfølgelig den gamle redaktør (ham selv)!. Red.) Jo, sagen er, at vores helt i tidernes morgen blev bortført af en særdeles usympatisk troldmand. Troldmanden slæbte drengen over til sit tempel, hvor han gennem en årrække omformede drengen til et bæst med superkræfter. Det var selvfølgelig meget synd for drengen, men han vidste ikke, at han engang havde været et normalt menneske.....før en dag hvor han fandt ud af sandheden.

Bæstet blev rasende, og nu skal han (dig) ud for at finde troldmanden og ødelægge ham.

højre for døren!).

Gameplayet bliver forstyrret af lange ventetider - enten på diskettstationen eller blot fordi programmørerne gerne vil have os til at se noget specielt (eksempelvis når man er "Game Over", hvor man skal vente i ca. 30 sekunder, før man kan starte forfra!). Kan man ignorere ventetiderne og den slidte spil-idé, er Shadow of the Beast det bedste Amiga spil du kommer til at se i meget lang tid.

Niels Lassen



ANDRE VERSIONER:

ATARI ST (først i 1990)

NEXT Stop SOVJET

STRIDER
U.S. Gold



Parat - Start - Malbrother.

Sidste skud på stammen i U.S. Golds serie af Capcom arcade-licenser går under navnet Strider - navnet på vores dynamiske helt. Om det er for at fejre den russiske glasnost, at spillet foregår i fremtidens USSR, vides ikke, men det er ikke hver dag man får chancen for at spille russer (på nær Red Heat fra Ocean). I Sovjet er der kommet en meget ond diktator til magten (Stalins barnebarn?) som forpester livet for folket i Sovjet. Det er dog ikke det normale folk, vi skal have fat i; Strider er en særdeles adræt gut, som er i stand til at tage nogle enorme hop, glide hen over gulvet og kravle op ad lodrette mure uden besvær.

Din opgave er at finde frem til diktatoren, hvilket kun kan ske hvis du gennemfører de fem lange - og meget svære - omgange, Strider byder på.

Du begynder inde i Moskva, nærmere bestemt på taget af en bygning, og derfra er spillet meget ligetil; du skal gå fra venstre mod højre, og så kommer der nogle fjender, du skal slå ned.

Dit våben til dette er lidt specielt; der er ikke noget med store laser-kanoner eller små pistoler, men i stedet har du et laser-sværd (Stjernekrigen - gå hjem!). Der er selvfølgelig nogle ekstra ting, du kan samle op - bl.a. ekstra energi, et meget kraftigt sværd, som du desværre kun kan bruge et bestemt antal gange, og en kuppel, der flyver rundt om din mand og skyder, hver gang du

slår med sværdet. Kuplen ødelægger også det, den støder ind i.

Der er nogle store fjender rundt omkring, og det er ikke kun i slutningen af hver omgang. Der er også nogle inde midt i spillet, som f.eks. en stål-slange, der jager dig på livet løs.

Strider er ganske godt overført fra spillemaskinen; fjenderne ligner sig selv og de tricks man har lært på spillemaskinen, kan også bruges på computer-versionen...de fleste af dem i hvert fald!

Der bliver ikke budt på noget nyt i Strider. Denne type spil har vi efterhånden set flere hundrede af, men Strider er et af de bedre i genren, og der ligger mange timers underholdning gemt i det.

Niels Lassen



AMIGA

Din person (Strider) er meget flot tegnet med mange animationer. Desværre går det alt for langsomt, når Strider hopper, og det er ret umuligt at se hvor han lander.

Baggrunds-grafikken er oftest lidt kedelig at se på og ikke lavet med henblik på at være fantastisk. Der er stor forskel på, hvor godt fjenderne er tegnet; der er lige fra elendigt til suverænt. Musikken er rimelig god - dog ikke den samlede snak der er i starten: den er mildest talt forfærdelig!

Strider er et underholdende, rimelig flot spil med mange positive overraskelser og stor variation. Hvad mere kan man bede om?

Grafik:	79%
Lyd:	71%
Gameplay:	84%
OVERALL:	81%

ANDRE VERSIONER:

COMMODORE 64/128
AMSTRAD CPC
ATARI ST

TIERTEX

Tiertex Software er et meget lille firma. Der er faktisk kun to ansatte, hvilket er elektronikingeniøren Donald Campbell og fysikeren John Prince. Hvad der får to så uddannede fyre til at gå ind i software-branchen vides ikke, men vi ved dog, hvilke titler de tidligere har stået for. Alle de spil, de har lavet, har været licenser, og ligeledes har de været udgivet af U.S. Gold. De havde på et tidspunkt forbindelse med Artic Software, men det er nu lukket. De tidligere titler, de har lavet, er alle blevet sabled ned i anmeldelser rundt omkring. Rolling Thunder, Street Fighter, Thunderblade og senest Indiana Jones and the Last Crusade er alle titler vi ikke kender for noget godt. Med Strider ser de ud til at have lært af deres fejl.

Strider har taget ca. seks måneder at lave, og det næste spil vi kommer til at se fra Tiertex bliver givetvis også en U.S. Gold arcade-licens.

BOKSERINGENS HERRE

THE CHAMP Linel

Hvis du altid har ment, at Muhammed Ali, Mike Tyson og alle de andre bare var en gang opreklameret gas - og at du sagtens kunne slå dem, hvis bare du kunne tage nok på i vægt til at komme op i sværvægtsklassen - har du nu fået mulighed for at bevise det.

I spillet "The Champ" fra schweiziske Linel får du nemlig mulighed for at kæmpe dig helt op blandt de bedste på verdensranglisten. Vejen til toppen er dog lang, for spillet følger din karriere helt fra bunden. Dine første opgør udspiller sig således i en skummel baggård med gamle plakater og graffiti på murene. Der er ingen decideret boksering - ja, faktisk er der ikke engang en dommer (der er dog alligevel ingen muligheder for at lave beskidte tricks - ærgerligt nok). Når kampen starter, går bokserne lige hen og hilser på hinanden (her var en oplagt mulighed for at sætte sig i respekt fra kampens start, men desværre er det umuligt at slå imens), og så går det ellers løs.

Kontrollen af bokserne er rimelig avanceret, idet der er hele 18 forskellige bevægelser at vælge imellem. Ud over de almindelige slag (6 stk.) og parader (3 stk.) findes der også et særligt "Killer-punch", der sender din modstander i gulvet i kortere eller længere tid afhængig af, hvor meget energi han har tilbage. Den resterende energi ses på en lille måler (øverst i skærmen), der selvfølgelig bliver kortere, jo flere slag man modtager.

I pauserne mellem omgangene genvinder man noget af den tabte energi - hvor meget afhænger (ifølge manualen) af, hvor godt man har bokset hidtil i kampen, samt hvor god kondition man i forvejen er i. Kampen afgøres som i rigtig boksnings på points eller knockout, og vinderen hopper så op i luften, vifter med armene og går videre til næste kamp (overraskende, ikke sandt?).

Når du har vandet et par kampe i baggården, bliver du opdaget af en talentspejder fra den lokale bokseklub, og du får derefter mulighed for at fortsætte din boksnings i mere professionelle omgivelser. Først får du mulighed for at træne med tre forskellige redskaber: sjippetov, sandsæk og boksebold. Når du sjipper, skal du hoppe i takt med tovet's bevægelser, og hvis du ikke hopper på det helt rigtige tidspunkt, risikerer din bokser at få tovet viklet om benene - med det resultat, at han går direkte på næsen i gulvet. Sjovt!

Ved sandsækken skal du efterligne din træners slagkombinationer - han lægger blødt ud med et enkelt slag, men når han når op på en otte-ni stykker, bliver det svært. Rigtig svært. Bok-



Flotte bokseringe er ikke det man ser mest til i begyndelsen af *The Champ*.

sebolden er det sædvanlige med at hive jysticket frem og tilbage, så den disciplin forbigår vi i tavshed.

Kampene foregår på den sædvanlige måde, bortset fra at der nu er blevet indført en rigtig fed ting, nemlig dommeren. Han er tilsyneladende ikke i så god form som bokserne (hi). Nej, sagen er, at hvis kampen bliver afgjort på knockout, bliver de afgørende slag vist i langsom gengivelse! Endda to gange! På to forskellige måder! Dette er virkelig med til at give kampen et TV-agtigt præg.

På et eller andet tidspunkt ryger du så ind på verdensranglisten, og du kan så begynde at kæmpe dig opad fra nr. 10, hvor du starter. Før hver kamp får du tilbudt tre forskellige boksere fra listen, og du kan så udfordre en af dem (det er dog ikke sikkert de modtager din udfordring). Når du kommer et stykke op ad listen, bliver kampene ikke længere bokset i din klub, men derimod i "the Arena", som er en boksehal, du måske kender fra TV.

Her kommer så endnu en skæg detalje ind i spillet: øverst i skærmen ses boksernes ansigter. I begyndelsen ser de meget normale ud, men efterhånden som kampen skrider frem, bliver de mere og mere hærgede. De får øjenskader, småskrammer osv. Der er også kommet publikum til kampene. Publikum jubler specielt meget, når du får en god slagserie ind.

Selve tilskuerne er dog utrolig grimt lavet, og baggrundene i spillet er generelt ret uninspirerende. Det er selvfølgelig heller ikke så meget baggrundene som bokserne, man skal lægge mærke til, og de er heldigvis udmærket både tegnet og animeret.

Lyden i spillet er derimod konsekvent elendig hele vejen igennem. Titelmelodien er temaet fra "Rocky" (og den er da stadigvæk god), men her virker den lidt tynd og kunne sagtens

være bedre lavet. Lyden i baggården og i bokseklubben består af noget trafikstøj tilsat lidt dyttende biler og gøende hunde. Lyden bliver dog lynhurtigt ekstremt irriterende at høre på. Sammenlignet med dette føles tilskuerens jubel i "the Arena" som en violin-koncert af Vivaldi, dog kunne lyden være bedre.

De ydre rammer for spillet er ellers helt i orden med f.eks. permanent highscoreliste, permanent verdensrangliste til man vælger at slette den, mulighed for at oprette en data-diskette med boksere osv.

I det hele taget vil meningerne om dette spil sikkert være delte. Hvis man i forvejen interesserer sig lidt for boksnings, vil dette program sikkert være fantastisk godt, mens det for os andre bliver lidt trivielt i længden og ikke kan holde interessen fangen i længere tid.

Michael Præstgård

AMIGA

Dette boksespil er opbygget på en helt ny måde, idet din bokser følges helt fra starten af sin karriere (godt nok en lynkarriere, men alligevel). Grafikken er rimelig, men lyden er meget dårlig - man får ret hurtigt det geniale indfald at skruer helt ned og sætte noget musik på pladespilleren i stedet for. Hvis du ikke er boksefanatiker: prøv, for du køber.

Grafik:	77%
Lyd:	27%
Gameplay:	76%
OVERALL:	68%

ANDRE VERSIONER

Atari ST	Amstrad
C64	Spectrum

MIN SCOOTER!

ESKIMO GAMES Magic Bytes

Før du læser dette, ville det være en god idé at læse Eskimo Games featuren. Hvis du har læst den, så bare fortsæt, ellers: GOTO 26!

Baggrundshistorien til Eskimo Games er lidt speciel, den er nemlig ikke et stykke plat tekst i manualen, men en historie, der fremgår af selve spillet. Man manser spillet i drevet, det loader lidt, der dukker et logo op, lidt efter loader et billede, og efter lidt ventetid kommer der en tegnefilm!

Isnende koldt baggrundsbillede, bjerge, sne og is. På midten af skærmen står plantet et stort skilt med påskriften: Beat the challenge and win this scooter.

På skiltet ser man ligeledes scooteren, model: Eske 2000, den bedste scooter over polarcirklen. Men den har du ikke fået øje på endnu, du kommer nemlig dryssende ind fra den ene side af skærmen i din hundeslæde. I det øjeblik, du når midten af skærmen, kommer der en modkørende scooter og vælter dig af hundeslæden.

Da du i din sorg og ydmygelse ligger fortrøstningsløs i sneen, ser du pludselig op på skiltet og den første tanke, der strejfer dig, er: Min scooter, den vil jeg have! Og så er det, at "eskimo" går til kamp i Eskimo Games.

Vær social

Etspil som Eskimo Games egner sig naturligvis til at være et fler-spiller spil, men der stopper vi ikke: i Eskimo Games kan der være op til fire spillere, så det kan udvikle sig til noget af en dyst, hvis du lokker nogle af vennerne med

hjem (eller uvennerne, hvis du er behård til at spille eskimo).

Før man begynder legene, kan man vælge lidt træning, hvilket vil sige at du kan vælge at spille et level for sig. Men hvis man vælger at springe ud i det og satser på at gennemføre, (så man kan få lov at se den flotte afslutningssekvens), så må man gennemføre hele spillet i et ryk, dvs. gennemføre alle levels i træk. Og det er svært.

Alt i alt må man sige, at Eskimo Games er meget originalt (og dog så uoriginalt, som man kan forestille sig, da alle levels er parodier på andre spil).

Går du ind for sjove spil, originalitet og noget, der ikke er set før, er Eskimo Games noget for dig. Spillet er antivoldeligt og fyldt med rablende skøre indfald.

PJ

Du er besejret (ikke død) ▽



Bartender i 20° kulde.

Amiga (pris endnu ikke fastsat)

Grafikken er meget speciel, nærmere defineret er den underlig, men hvis der skal siges noget konkret, må det blive: Tegneserieagtig, flot og original.

Der er ikke de vildt flotte effekter (faldninger osv.), men det var vist heller ikke tilsigtet.

Lyden består af mange forskellige melodier med det til fælles, at de er hyggelige og glade. Heller ikke her er der de vilde effekter, hvilket nok heller ikke var tilsigtet.

Angående gameplay - ja, så appellerer spillet nok både til det lidt yngre og det lidt ældre publikum, og helhedsindtrykket af spillet er virkelig godt. Tingene passer sammen.

Grafik:	87%
Lyd:	78%
Gameplay:	75%
OVERALL:	80%

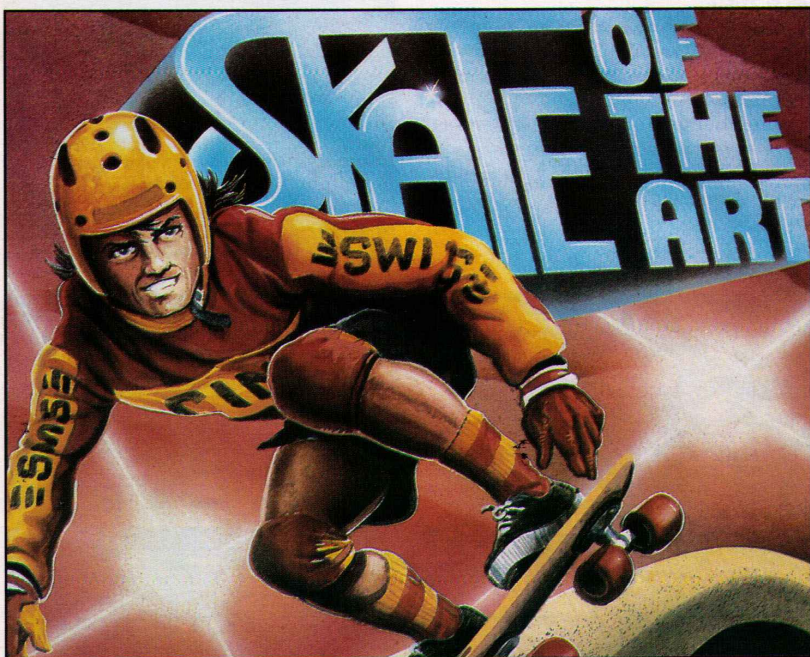
Andre versioner

Atari ST versionen er snart færdig (I skrivende stund), og begge versioner bliver udgivet ca. midt i november. Atari ST versionen har kun 16 farver (Amiga versionen har 32 farvers grafik) og kører en anelse langsommere. Lyden på ST'en kan af gode grunde heller ikke opnå Amiga-kvaliteten.



NYT SKATE-SPIL TIL AMIGA

SKATE OF THE ART
Linel



Det seneste spil fra de hollandske programmører, der kalder sig 1001, er et vaskekægte skateboard-spil. I 20 forskellige levels har du muligheden for at vise, at du er den bedste til at tumle det lille brædt med hjul under.

Spillet SKATE OF THE ART er udsendt af LINEL, der hører hjemme i Liechtenstein.

Første gang jeg spillede SKATE OF THE ART, blev jeg en kende skuffet. Det var for svært, grafikken var kedelig. Syntes jeg. Men allerede anden gang jeg prøvede kræfter med denne vanskabte rullestøtte, slog det ned i mig som et lyn fra en klar himmel: Jeg var grebet af spilledjævelen! Gennem flere timer skøjtede jeg rundt på skærmen. Med tiden oplevede jeg nye farvestrålende skærbilleder, bonusrunder og forhindringer, der blev sværere og sværere.

Man kan ganske enkelt ikke lade være med at spille dette spil, når man først er kommet i gang.

Mens man loader SKATE OF THE ART ind, ses en middelmådig titelskærm, forestillende en akrobatisk skater. Efter kort tid toner to valgmuligheder frem på skærmen. Man kan spille, og man kan få en "spring-demonstration". Er det første gang, man prøver, er det nok en fordel at vælge sidstnævnte. Her vises nemlig alle de forskellige spring og hop, man er i stand til at udføre: Normalflip (50 points), doubleflip (100 points), superflip (150 points) og det almindelige korte hop. Hvis man vil have mere fart på, trykkes der på "4", og for at tage farten af igen rykkes der tilbage i joysticket.

Efter denne lille demonstration er man klar til at gå i gang med spillet. Skærmen er delt op i to lige store dele på tværs af skærmen. På den nederste del kan du på bunden af et megastort skateboard følge med i, hvor mange points du har, hvilken level du er i, og hvor mange liv du har tilbage (der startes med 5 liv). Men jeg vil råde alle til at kigge på den øverste skærm, mens de spiller - det er nemlig

der, det sner. Din opgave er at køre på skateboard forskellige steder rundt omkring i verden. Du starter i Londons undergrundsbaner, og på din vej til det tyvende og sidste level "The World Skatepark" passerer du bl.a. Holland, Miami og den specielle city-rute. Forhindringerne består af ting, du skal hoppe over (i undergrundsbanen er det f.eks. efterladte tasker), og nogle bakker du skal køre over ved at hive til venstre i joysticket.

Når du har gennemført 3-4 levels, har du fået ca. 10.000 points, for hvilke man kan købe et ekstra liv ved at trykke på b-tasten.

Af og til får du også muligheden for at score 10.000 ekstra points. Det er, når du når til de specielle bonus-runder. Her gælder det om at holde balancen, det foregår nemlig omkring en swimming-pool, og fliserne er glatte og umulige at bremse på. Opgaven er at springe over swimming-poolen. Det er ikke let, men man har tre forsøg. Klarer du det, får du de 10.000 ekstra points (=et ekstra liv).

Hvis du midt inde i et spil skal på toiletet eller pludseligt skal spise, kan man holde pause ved at trykke på F1. F2 bruges, hvis et flot spring skal gentages i slow motion.

Jeg synes, at grafikken i SKATE OF THE ART er ganske god. Godt nok er de forskellige skærmes motiver næsten ens, men der imponeres med mange forskellige flotte pastelfarver, som er særdeles skarpe.

Lyden består af een lang, kedelig melodi, som man lynhurtigt bliver træt af. Programmørerne burde have brugt meget mere tid på nogle forskellige melodier, og nogle stærkt savnede lyde, når man hopper og lignende.

Anders E. Dam

AMIGA

På trods af musikken (man kan jo høre en god plade så længe) er spillet, som før nævnt, rigtig sjovt at spille. Her er tale om et spil, hvor vægten er lagt på at lave et sjovt spil, som ikke overskygges af overvældende grafik og lyd - og det er jo også dejligt nok til en forandring.

GRAFIK	82%
LYD	54%
GAMEPLAY	85%
OVERALL	83%

BATMAN SÅ DET BATTER

BATMAN - THE MOVIE. Ocean

Åh nej/hurra endnu et Batman-spil. "Batman - the Movie" er (som navnet antyder) bygget over filmen "Batman - the Movie" og de enkelte levels svarer forbløffende godt til filmens handling.

Spillet består af 5 forskellige levels, hvor de to er genbrugt på en smart måde, så Ocean har faktisk 'kun' lavet tre spil. Vi har valgt at anmelde hver level som et separat spil, da de er så vidt forskellige.

Level 1: Axis kemiske fabrik

- et "slå-dem-ned" spil i en meget nem labyrint med få fælder. Man har 12 minutter til at klare banen, hvilket ikke er meget, men dog meget i forhold til resten af spillet. Man skal stræbe efter øverste højre hjørne, men du skal naturligvis til tider nedad eller til venstre. Grafikken og Lyden er helt OK. Overall 81%

Level 2: På Gotham city's gader

- er et MEGET godt bilspil, et af de hurtigste vi har set til dato. Animationerne er helt perfekte, og det hele går i alt sin enkelthed ud på at køre 100 miles på 5 minutter (Batman kan alt), hvilket ikke er helt nemt. Når man har kørt ca 4-5 miles skal man dreje i et skarpt sving (som i filmen) ved at gribe fat i en lygtepæl med et reb (effektivt). Når man har gjort det ca 20 gange er level 2 fuldført. Hvis man ikke når at dreje på de tre forsøg, som man har hver gang, bliver man stoppet af en politispærring. Overall 90%

Level 3: I BATHulen

Her gælder det om at være lidt af en Master mind. Man har et minut og syv forsøg til at kombinere 3 ud af 8 genstande rigtigt, hvilket kan være meget svært hvis man ikke er en mastermind (som Batman jo er.)

Overall Karakteren er ikke særlig høj, da der ikke sker noget særligt på skærmen, men level'et er godt nok. Overall 74%

Level 4: På Gotham city's gader(igen)

Så er vi igen i Gotham city's gader. Denne gang er man placeret i THE BATWING og målet er at kappe nogle snore over og derved frigøre nogle balloner, der sidder på dem. 100 stk på tre minutter (man skulle tro at Ocean ikke ville vise os level 5), da denne udfordring er næsten umulig. Overall 89%

Level 5: I katedralen

Vi slutter af i katedralen med samme mål som i level 1: At finde jokeren. Denne gang er han på taget, og der er mange flere fælder end i



På avis kemiske fabrik. Et platformspil med masser af fjender.

level 1. Efter utallige forsøg kommer man op på taget hvor Jokeren holder til. Med lynets hast må man trække sin BAT-ANTI-JOKERHARPUN og affyre et velplaceret skud mod Jokeren, hvorefter han falder ned mod jorden og laver et forfærdeligt svineri. Overall 82%

Ole Theill Sørensen.



Level 2: På Gotham City's gader. Bedste bilspil til Amigaén, er kun en femtedel af Batman spillet.

AMIGA

BATMAN - The Movie er med på kandidatlisten over årets bedste spil - kvalitet så det BATER. Grafikken er hele vejen igennem spillet god og realistisk. Lyden er i orden uden at være genial og når man betragter de fem levels tilsammen, der hver for sig kunne være et helt spil(m. undtagelse af level 3), så når man op på en overall karakter der siger spar to til alt hvad der er lavet af licensspil til dato.

Grafik	90%
Lyd	83%
Gameplay	93%
OVERALL	95%

ANDRE VERSIONER

C64(Anmeldt i forrige nummer Atari ST

KLODEN ER I FARE!

BATTLE VALLEY Hewson

I GP nr. 5 testede vi spillet "Silkworm", hvori en jeep og en helikopter sammen skulle kæmpe sig gennem horder af vilde angribere og samtidig helst undgå at blive ramt af for mange af deres missiler.

Spillet "Battle Valley" er bygget op på nogenlunde samme måde, idet det her er en tank og en helikopter, du skal frelse verden i (endnu en gang).

Historien bag spillet er den, at supermagterne endelig er blevet enige om at destruere alle atomraketter.

Desværre kom en flok meget onde terrorister kørende forbi ophuggeren netop den dag, og de smed straks to af raketterne op på tagbagagebæreren og forsvandt uden at efterlade sig spor.

Nu truer de med at affyre raketterne og ødelægge hele den vestlige verden, hvis ikke deres kammerater, der sidder fængslet i USA, bliver frigivet indenfor en bestemt tidsfrist (at både de selv og deres venner ryger med i købet er en uvæsentlig detalje - man kan jo ikke tænke på alt).

USA's regering kan naturligvis ikke bøje sig for dette krav, så de henvender sig til netop DIG (efter at have spurgt 27 andre, der alle sidst blev set i lufthavnen umiddelbart før der blev kaldt ud til flyet til Guatemala), og du svarer selvfølgelig ja.

Du får så til opgave at ødelægge terroristernes seks baser, som du finder i Battle Valley (deraf spillets navn, men det havde du måske gættet?). Der ligger tre baser og en missilsilo på hver side af dit hovedkvarter, og de skal alle destrueres, inden tidsfristen løber ud ...

Ved spillets start befinder du dig i dit hovedkvarter, og du kan nu vælge, om du vil kontrollere tanken (joystick højre/venstre) eller helikopteren (joystick op) - det er desværre ikke muligt at spille to spillere samtidigt.

Da der står i manualen, at baserne og missil-

siloeerne kun kan ødelægges med tanken, valgte jeg den først.

Når man kommer ud af garagen, begynder uret, der starter ved 4000, langsomt at tælle ned mod 0.

Hvis det bare ville holde den hastighed hele tiden, var der sikkert ingen problemer med at nå det hele, men når du mister en tank/helikopter, ryger der 500 fra på én gang (kan ikke anbefales).

Jeg startede i fin stil med at køre mod højre, og det første stykke gik da også helt godt. Imidlertid begyndte der hurtigt at dukke forskellige våben op, og disse gav sig straks til at pumpe



det ene skud efter det andet i hovedet på den sagesløse tank, der aldrig havde gjort dem det mindste (selvfølgelig havde jeg tænkt mig at gøre dem noget, men de kunne jo ikke vide, at jeg ikke kom med fredelige hensigter - på den anden side er det selvfølgelig ret sjældent, at folk med fredelige hensigter kommer anstigende i en tank).

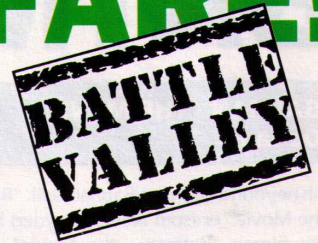
I hvert fald følte jeg mig nødsaget til at skyde dem, før de fik min energi bragt ned på et uacceptabelt lavt niveau, og så gik det ellers videre derudad mod højre.

Efter at have maltrakteret flere våbensystemer kom jeg pludselig til en bro - og midt på den var et nydeligt hul på størrelse med min tank. Tanks er jo ikke ligefrem bygget til at hoppe, så jeg blev nødt til at vende om og køre mod venstre - kun for at finde endnu en bro med hul i.

Nu var jeg nødt til at opbyde al min hjerneaktivitet for at finde ud af, hvad jeg så skulle stille op (det lagde faktisk beslag på begge hjerneceller i flere minutter).

Og inden løb tiden ud, og den vestlige verden blev ødelagt. Jeg fik dog lov at forsøge mig endnu en gang, og nu fik jeg virkelig en genial idé (jeg håber ikke, jeg råber for meget ved at offentliggøre den - se konkurrencen andetsteds i bladet): jeg startede med helikopteren, der kunne flyve over hullet! Genialt, eller hvad?

På den anden side fandt jeg så en stump bro, der passede i hullet, og den hejsede jeg op



med helikopterens indbyggede hejseværk, hvorefter den kunne fires på plads i broen og tanken kunne passere (dette lyder let, men det er MEGT svært pga den specielle sty-ring). Herefter kom jeg hurtigt til den første base, som var ret let at erobre, idet døren stod åben - det eneste, du skal gøre, er faktisk at standse tanken på det rigtige tidspunkt og køre ind i garagen.

Der bliver nu lagt 500 til tiden, helikopteren kommer flyvende fra sidste base, og du kan fortsætte med at erobre de andre baser på samme måde.

Til slut kommer du til missilsiloeerne, men om der sker noget specielt dér, ved jeg ikke, idet min anmelderkopi crashede hver gang jeg kom derud (Undskyld. Red.). Jeg nåede dog at se, at den sidste bro skal repareres to steder, før tanken kan passere.

Styresystemet i "Battle Valley" er ret specielt. Man kan nemlig ikke bare flyve frem og tilbage, som man har lyst til - her bevæger du dig mod højre, indtil du stopper og bevæger dig mod venstre.

Du kan stoppe enten ved at trykke "space" eller ved at centrere joysticket og trykke "fire" to gange. Den sidste måde har dog den ulempe, at man altid kommer til at affyre et skud, når man vil stoppe (eller øge/sænke hastigheden, hvilket foregår på samme måde), og da man har et begrænset antal skud til rådighed, har man ikke råd til at spille dem på den måde. Og selv om man kan vænne sig til meget, synes jeg ikke, det er en god idé.

Michael Præstholt



AMIGA

Grafik og lyd er ret uinspirerende (specielt lyden), og selv om spillets idé er ganske god, bliver "Battle Valley" ret hurtigt ensformig. Kunne have været bedre.

Grafik :	37%
Lyd :	23%
Gameplay :	35%
OVERALL :	32%



STEEL Hewson

Vi befinder os (endnu engang) i et af universets yderste afkroge, hvor den modige besætning på et af de intergalaktiske forsvarsskibe har et problem.

De har netop fået kontakt med skibet "Steel", men de ved ikke, om det er venligtsindet, for der var lidt knas på ledningen. De sender derfor en robot (dig) ind for at undersøge sagen (hvis de nu er så modige, hvorfor går de så ikke selv?).

Din mission er ganske enkelt at deaktivere skibets forsvarsmekanismer (for selvfølgelig er det fjendtlighedsindet), så dine overordnede selv kan komme til og tage æren for erobringen. Dette gøres i praksis ved at finde 8 cartridges, som ligger i specielle bokse rundt omkring på skibet, hvorefter disse skal indsættes i 8 dertil indrettede kasser, der befinder sig i et specielt kontrolrum et andet sted på skibet.

Desværre kan du kun bære tre cartridges af gangen, og for at complicere sagen yderligere, er kasserne i kontrolrummet låst til de åbnes fra forskellige computere, der også findes rundt omkring på skibet. Forvirret? Det er meget forståeligt, men når man kommer i gang med spillet, giver det meste faktisk sig selv.

Din robot (der ligner R2D2 fra "Star Wars" en hel del) starter lige inden for "Steels" luftsluse, hvorfra den så kan gå rundt og lede efter cartridges - eller rettere: svæve rundt og lede efter cartridges, idet den hænger frit i luften og gynger (ser ret godt ud).

Det får du dog ikke lov til ret længe, for der dukker hurtigt fjendtlighedsindede robotter af tre forskellige typer op: nogle ret langsomme grønne og to forskellige typer metalfarvede - den ene skyder efter dig, mens den anden er lille, men utroligt aggressiv.

Hvis de støder ind i dig, mister du noget energi, men får til gengæld points.

Desuden kan du også skyde på dem, men de metalfarvede skal have så mange skud, at det er umuligt at ødelægge dem, før de bumper ind i dig (specielt fordi du skyder ret langsomt). Degrønne robotter skal derimod kun have to skud, før de er færdige med at se godt ud, så her er skyderen ret anvendelig.

Du bevæger dig fra side til side på skærmen, men via dørbåninger kan du også bevæge dig ud af og ind i den.

Rundt omkring på skibet finder du som nævnt forskellige ting på væggene, og de skal alle benyttes på samme måde: stil dig foran den, ryk op i joysticket og tryk "fire".

Hvis du havde fundet en cartridgebeholder, vil du nu have et cartridge (smart ikke?), der som nævnt skal placeres i kasserne i kontrolrummet.

Men før du kan gøre dette, skal de altså låses op via computerne. Når du "går ind i" en computer (på ovenstående måde), kommer du ind til et lille "underspil", der mest af alt minder om en Amigaficeret udgave af "Space Invaders".

Dette spil, der foregår på tid, går ud på at skyde en dims i højre side af skærmen, før tiden løber ud.

For at det ikke skal være for let, har en venlig sjæl imidlertid anbragt fire bæltter mellem dig og dimsen, og dem er du så nødt til at skyde dig igennem først. Desværre skyder de også på dig, og hver gang du bliver ramt, mister du lidt tid.

Ind imellem kommer der også forskellige ikoner frem: et "R" giver dig hurtigere skud, et "S" gør din skyder langsommere, et "D" trækker 10 sekunder fra timeren og en sølvfarvet "patron" lægger 10 sekunder til.

Hvis du får skudt dig igennem bæltterne, inden tidsfristen udløber, bliver en af kasserne i kontrolrummet låst op - i modsat fald mister din robot energi!

Med al den energi, du efterhånden mister, kunne det være rart med en "refill" og sådanne findes da også rundt omkring. Disse skal dog anvendes med omtanke, idet de godt nok øger din energi, men gør det på bekostning af dine points, som rutscher nedad.

Desuden er energitankene ofte placeret på ret upraktiske steder, f.eks. midt på skærmen, så man ikke får nogen glæde af den energi, man netop har tappet, fordi der hele tiden kommer

fjendtlige robotter ind fra begge sider. Den sidste farlige ting ved energitankene er, at robotten kan blive overopladet (ved 999 energienheder) og derefter sprænges! Mange af rummene ligner hinanden meget. Derfor mister man lynhurtigt orienteringen og kan risikere at komme til at svæve rundt i de samme kendte rum i lang tid, før man finder en udvej. Som følge heraf er det også ekstremt irriterende at være på vej til kontrolrummet med tre cartridges og pludselig opdage en fjerde, som man aldrig har set før! Grafikken er ellers udmærket, og baggrundene er detaljerede. Robotternes bevægelse gennem luften er også i orden, og sammenstødene er lige i øjet - specielt skægt er det, når to fjendtlige robotter fanger din mellem sig og står og dribler frem og tilbage med den. Lyden kunne der sagtens være gjort mere ud af.

Gameplayet er for så vidt i orden, men spillet bliver alligevel ret hurtigt ensformigt. Desuden er det alt for let at fuldføre (jeg klarede det allerede i andet forsøg), så nogen langtidsholdbar oplevelse er det ikke.

Michael Præstholt

AMIGA

"Steel" er et ret ordinært labyrintspil, der dog er henlagt til et ret uordinært sted (i hvert fald for labyrintspil), nemlig det ydre rum. Grafikken er flot og detaljeret, og sammenstødene mellem robotterne er godt lavet. På trods af gode detaljer formår "Steel" dog ikke at holde interessen fangen i længere tid, simpelt hen fordi det er alt for let.

Mini veto:

"Steel" ligner det meget populære spil: ParaDroid til C64, og vil sikkert tiltale "ParaDroid" fans. Mange ParaDroid-tilhængere (f.eks. jeg, Red.) vil nok mene, at der er lidt mere Gameplay i "Steel" end sølle 57%.

PJ

Grafik :	74%
Lyd :	37%
Gameplay :	57%
OVERALL :	55%

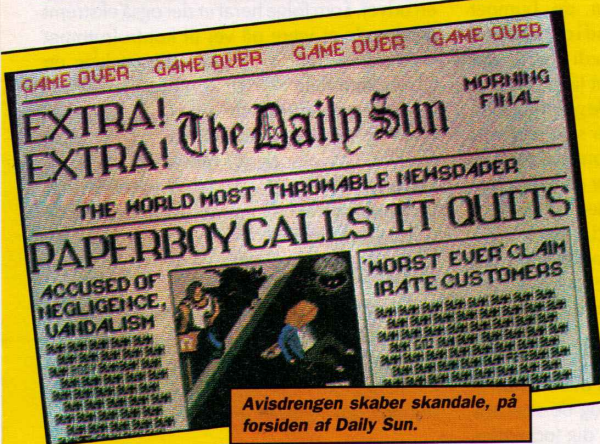
ANDRE VERSIONER

Atari ST

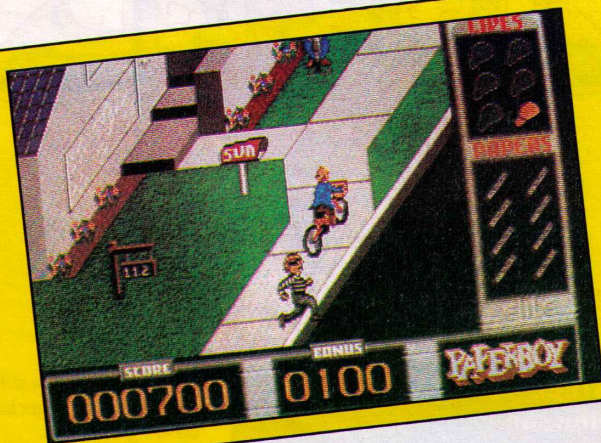


READ ALL ABOUT IT..

PAPERBOY Elite



Avisdrengen skaber skandale, på forsiden af Daily Sun.



Hellere sent end aldrig må siges at være en passende betragtning af Paperboy til Amiga, ST og PC. Den arcade-maskine spillet oprindeligt er fra, er efterhånden ved at være 3-4 år gammel og Commodore 64 versionen ligeså. Hvad gør man når man gerne vil lave et program om aviser? Det ender normalt i et Desktop Publishing program med en 100 sider lang manual og absolut ingen gameplay. Okay, dårlig ide...med mindre man går et skridt længere ud i produktionen, nemlig distributionen af aviserne. Aviserne bliver nemlig afleveret af et avis-bud (Games Preview er dog så glade for vores abonnenter at vi får postbudet til at aflevere de nye numre!).

I Paperboy fra Elite skal du styre et postbud rundt i en amerikansk forstad fyldt med joggere, for #%\$& gravhunde, elendige billister og hvad der ellers hører sig til. På grund af den store konkurrence aviserne imellem, skal du være sikker på at ramme postkassen når du cykler forbi - ellers mister du en abonnent. Til gengæld kan du skaffe nye abonnenter ved at smadre vinduer og skraldespande ved alle dem der ikke abonnerer.

Du kan kun have otte aviser af gangen, og der ligger derfor stakke med ekstra aviser rundt omkring på din rute, som du skal samle op. Når du er færdig med din rute kommer du over til en bonus-bane, hvor der ikke er nogle huse men istedet nogle skydeskiver og pæle, som du skal skyde ned for at få ekstra points. Problemet med denne bonus-bane er, at du ikke må sænke farten een eneste gang, for så når du det ikke - skidtet kører nemlig på tid.

I starten af spillet kan du vælge mellem tre sværhedsgrader - begynder, middel-svær og

svær. Jo sværere en bane du tager, desto flere points får du.

Hver omgang i spillet er en ugedag, og før du går i gang med ruten kommer der et billede med samtlige huse på gaden, hvor abonnenterne er fremhævet med en anden farve således at du kan få et indtryk af, hvem der skal have og hvem der skal terroriseres.

Paperboy er egentlig et meget underholdende spil, og grafikken på Amiga versionen ligner spillemaskinen meget. Dog bliver man lidt træt af, at det er den samme vej man kører hen af hver dag, og på hver sværhedsgrad. Elite kunne godt have benyttet sig af, at der rent faktisk kan være en megabyte på en Amiga disk. At spillemaskinen er ved at være forældet ses tydeligt på gameplayet; der er ikke nusset om detaljer eller ekstra ting som kan gøre Paperboy lidt mere afvekslende. Bonus-banen bliver man hurtigt træt af for den er også identisk fra bane til bane.

Det er svært at lave et sjovt avis-uddeler spil, som også er sjovt en måned efter man har købt det. Elite har gjort et forsøg, som lykkedes ganske udmærket på den gamle C-64 version, men som er fuldstændig uddateret i forhold til de Amiga spil der er på markedet nu, men jeg tror ikke det er muligt at lave et super-spil over det emne.

Niels Lassen

AMIGA

Baggrunds-grafikken indeholder ikke særlig mange detaljer. Animation af de personer/genstande du støder på er udmærket lavet men ikke særlig varieret. Der er vel cirka 20 forskellige

"fjender" i hele spillet - alt, alt for få efter min mening.

Lyden er godt lavet, men ikke en særlig god melodi som du bliver træt af før du bliver træt af selve spillet. Og hvordan er selve spillet så? Svaret er, at det er en næsten perfekt konvertering af et spil, som kun er lidt over middel-sjovt. Kunne du lide (huske!) arcade-maskinen, kan du også lide Amiga versionen:

Grafik:	56%
Lyd:	53%
Gameplay:	61%
OVERALL:	56%

ANDRE VERSIONER:

COMMODORE 64/128
ATARI ST
IBM PC



Det er ikke alle avisdrengene, der har en mållinie i slutningen af deres rute.

OXXONIAN

- HVA' - FOR-EN?

OXXONIAN Rainbow Arts

Faktisk hedder spillet Oxxonian, og anmelderen kunne lettet tørre den sidste liter paniksved af panden, da redaktøren forsikrede ham for fjerde gang, at Games Preview ikke er en lokalradio, så der var ingen grund til at udtale navnet.

Historien til spillet er lige så vanvittig som navnet (der skal jo være sammenhæng i tingene).

De onde Zargonere vil sende de frygtede bæster fra en parallel dimension til Oxxonian for at gøre Oxxonianernes yndlingsspisepopcorn) uspiselig, åh gru og tænderskæren. Det er selvfølgelig ikke noget, en joystick freak bare kan sidde og lade ske, så - disketten i drevet, pinden i porten og så går det afsted. Din opgave er at smadre bæsterne tilbage til deres egen dimension. Til at hjælpe dig, har du 3 beskyttelsesdrakter. Det er bare en anden måde at forklare, hvordan man på magisk vis kan genopstå fra de døde i den her slags spil.

På spillepladerne er der et antal kasser, og formålet med spillet er at få dem åbnet. Det gør man ved at stille et antal kasser ved siden af hinanden (antallet varierer fra level til level), og så gå ind i dem (logik, ikke sandt?).

Når man har åbnet alle kasserne, løber man ind i en teleporter og får sin bonus (hvis man har været go').

Kasserne kan indeholde forskellige småting, f.eks. penge, våben eller måske en lille ubehagelig overraskelse, der æder din energi.

Hvis man bare kunne rende rundt og spille Kong Gulerod helt alene, var der jo ikke meget ved det, så den grille skal bæsterne fra den parallelle dimension hurtigt få pillet af dig.

Der er selvfølgelig også flere forskellige slags af dem, bl.a. et der æder dine kasser, irriterende, specielt fordi man kun får bonus, hvis man rydder HELT op (dvs. åbner alle kasser), og dét er lidt svært, hvis man lige mangler to kasser til at stille op af den aller sidste.

Andre bæster kan finde på at skyde mod dig; et kan man få ekstra energi af ved at gå ind i det på det rigtige tidspunkt, og et tredje vil sælge dig en ekstra kasse "flyt" til ågerpriser. Ja, kasseflyt, fordi der er mere at holde styr på. Det er nemlig begrænset, hvor meget man har

lov til at lege flyttemand, før fagforeningerne bliver sure. Så man skal købe et vist antal "flyt" (henholdsvis træk og slip, nej sludder, skub).

Disse ekstra flyt kan man købe, efter man er færdig med et level.

Man kan også købe ekstra liv og våben til skyhøje priser.

En lille fin detalje er, at hvis man ikke kan finde ud af et bestemt level, kan man bare springe videre til det næste, det koster "kun" et liv.

Det, med at finde ud af de forskellige niveauer, kan nemlig godt blive et problem, når man kommer længere frem i spillet.

Når man køber Oxxonion, får man faktisk to spil i et, en action version og en strategi version.

Ingredienserne og grafikken i spillene er de samme, men det er gameplay ikke.

I action versionen går de hele nemt og smertefrit (sådan da), og der er masser af bæster at skyde. Man skal ikke stille ret mange kasser op mod hindanden osv. osv., og livet er forholdsvis let og smertefrit (men alligevel svært!).

I strategiversionen skal man bruge hjernen lidt mere (føj! Red.), og her er der ikke så mange bæster, men til gengæld snørklede baner og indviklede problemer at løse.

Og så kan man ikke trække i kasserne længere, så det næste lille skub kan gøre hele banen uløselig.

Sådan at levere to versioner - med lige gameplay - giver et pust opad. Bliver man træt af

AMIGA

Grafikken i Oxxonian er faktisk ikke så ringe endda, den er nemlig god.

Det hele ser så "realistisk" ud, som det nu kan komme til at se ud i et fantasispil. Der er så meget variation i den, at "lige et spil til" effekten virkelig slår igennem.

Lyden lever virkelig op til grafikken, og musikken ligger absolut i den bedre ende af det, der er hørt på Amiga.

De lydeffekter, der er, går fint hånd i hånd med musikken, og nogle gange kan det lyde, som om man spiller på et ekstra instrument, når man skubber kasser. Virkelig godt lavet.

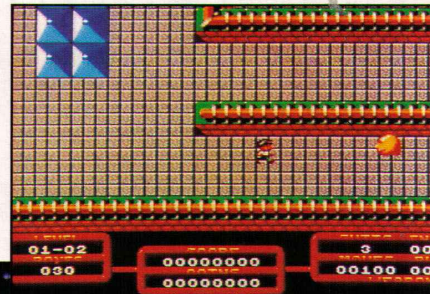
Grafik	90 %
Lyd	95 %
Gameplay	79 %
OVERALL	89 %

ANDRE VERSIONER

Atari ST
Commodore 64

action versionen, kan man få hovedpine af strategiversionen. Og når man får krampe i joystickhånden, lokker strategiversionen med mere spil, men mindre tempo. Alt i alt er det ikke så dårligt endda.

Klaus H. Sørensen



DET SORTE GULD

OIL IMPERIUM Reline/Rainbow Arts

Er der en lille Jr. Ewing gemt i dig, og ligger der et eller andet sted dybt i dig et ønske om at blive den bedste, den rigeste og den smarteste (læs: mest ondskabsfulde), vil du sikkert synes godt om Oil Imperium. Lige bortset fra familieskandalerne, indeholder spillet alle de elementer, som man kan finde i den nok så (u)populære serie, Dallas.

Når du har loadet spillet ind, bliver du spurgt om nogle koordinater, som du kan finde på et lille snedigt kodekort, der følger med spillet (#\$^*&*).

Når du har indtastet de rigtige koordinater, skal du vælge spillerantal. Hvis der er mindre end fire spillere, simulerer computeren de resterende spillere.

Herefter kan du vælge dig et firma og det kontor, som du synes bedst om. Her kan du selvfølgelig vælge mellem det ene tjekkede kontor efter det andet. Lige fra stilren hitech til cosy hjemmekontor med ild i pejsen.

Du kan vælge mellem fire goals (mål) i spillet.

1. Den rigeste spiller efter 3 år.
2. Mere end 60 millioner \$ i likvide midler.
3. At ruinere de andre spillere.
4. Opnå mere end 80% markedsandel.

Uanset hvilket goal du vælger, starter du med en kapital på 5 mill. \$.

Spillet er igang, og du står nu på egne, rystende novice-ben blandt oliebranchens hårde drenge. Og der er god grund til at ryste i bukserne, for hvis du løber tør for penge, eller har mere end 5 mill. ude at svømme, er du færdig som popsanger i oliebranchen.

På dit kontor har du forskellige redskaber til hjælp, når du skal score kassen på oliemarkedet. På dit skrivebord står der en kalender, og på den kan du se, hvor lang tid du har tilbage af din tur. Spillet fungerer nemlig sådan, at hver spiller har en måned af gangen til at foretage sine transaktioner.

På bordet er der også et display, der viser, hvor mange penge du har i likvide midler.

Et eller andet sted i dit tjekkede kontor er der en bøvet attachetaske. Den skal bruges, hvis et af dine boretårne brænder. I tasken ligger der en kontrakt med en fyr, der hedder Ted Redhair, en rødhåret starut, der tager mange penge for at have check på at slukke sådan noget.

Hvis du imidlertid er lidt fornæret, eller pengeskassen er lidt slunken, ligger der også en flybillet - så kan du jo selv tage ud og plaske vand på møget.

For at du ikke skal sidde og falde hen, mens dagene flyver forbi, har du en telefon, som du



sjovt nok ikke kan ringe på, men som selvfølgelig pludselig kimer, som en Beocom 2000 på fuldt drøn, netop mens du sidder og koncentrerer dig.

Denne selvsamme telefon ringer kun, når der er sket noget ekstraordinært - fx at du bliver tilbudt en kontrakt, eller mindre godt, alle dine boretårne i Saudi Arabien brænder.

I dit skrivebord har du en "tys-tys-skuffe". I den har du dit tophemmelige kartotek over lyssky personer, som du kan tage i anvendelse i kampen om det sorte guld - hvis du tør.

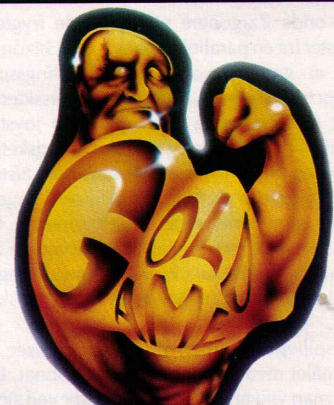
På væggen har du et verdenskort, der viser dig, hvilke olieselskaber der har koncessioner hvor, og hvad status er på de respektive boretårne. Hvis et boretår er i brand, vil det blive markeret med det pågældende selskabs logo på rød baggrund. Hvis det er til salg, så på hvid baggrund osv.

Et af de vigtigste værktøjer, du har til din rådighed, er en computerterminal (der helt tilfældigt har en slående lighed med en Amiga 2084 farvemonitor). På denne terminal foretager du dine handler. Du kan købe og sælge olie, boretårne, lagertanke osv., samt bore efter olie på dine koncessionsområder.

Det med at bore efter olie er i øvrigt det eneste i spillet, hvor man har brug for et joystick, og det er endda i begrænset omfang. Du skal kun bruge joystick, hvis du vælger selv at bore i stedet for at lade en dyr ekspert komme til fadet.

På dit kontor har du også altid et dugfriskt eksemplar af Financial Times, som giver dig indblik i konkurrenternes held/uheld, samt dagens hovedbegivenheder inden for branchen i øvrigt.

Du har også mulighed for at skrive kontrakter med kunder på olieleverancer, men hvis du



kommer ud for et lille ekstra, gør, at du ikke kan opfylde forpligtelserne, så koster det dyrt.

Flemming Parris

AMIGA

Grafikken i spillet er helt i top med mange detaljer. Fx føler man sig som en hel konge, når man har valgt sit flotte kontor. Lyd er der ikke så meget af, men det er der heller ikke brug for i dette spil, og den lyd, der er, er overvejende god. Musikken er lidt i underkanten, men lydeffekterne er ret fede.

Grafik:	86%
Lyd:	62%
Gameplay:	94%
OVERALL:	91%

Andre versioner

Atari ST
IBM PC

HELI MONEY

MR. HELI
Firebird

Langt væk, faktisk helt ude på den anden side af universet, finder man en skinnende grøn planet. På denne planet, der ikke er lavet af grøn ost, som man måske har opfattet det, er der lidt problemer med en skingrende sindsyg videnskabsmand, der har opfundet noget der kaldes "The Muddy"! Denne farefulde "Muddy" har bredt sig på den ellers så skønne planet og det er ens opgave, som er en del af den kosmiske helikopter patrulje, at bekæmpe muddy'en, så naturen kan genvinde sin balance. Styr helikopteren gennem denne farefulde færd, der ikke bliver mindre farlig af at der er tonsvis af missiler, kugler og bomber som skal undviges, og skyd alt muddy'en væk. Rundt omkring er det muligt at købe våben, for nogle krystaller, der rasler ned når der skydes på en speciel substans, der som før nævnt, kaldes "The Muddy". Det lyder lidt som "Blood Money", men der tager du fejl. "Mr. Heli" er godt nok det mest "Blood Money" ligendene spil siden "Blood Money". Men i et forsøg på at lave sammensat baggrund, har Rainbird ofret gameplayed på Amigaversionen. Det er ikke helt ved siden af når man siger at skærmen kun bliver opdateret 10 gange i sekundet (lidt overdrevet måske), hvor et "smoot" spil har 50 opdateringer i sekundet. Det er dog kun 70% af dette spils fejl (Amiga versionen.)

"Mr. Heli" foregår i et grottelandskab, hvor alt hvad der bevæger sig skal skydes (det lyder måske bekendt?) Spillet er altså et standard shoot'em'up, uden speciel anstrøg af nytænkning eller originalitet.

Verdenen, som du farer rundt i, består af små blokke på 16x16 pixels og det er netop dette map-editor system, der er årsag til de resterende 30% af spillets fejl. Princippet med map-editoren er godt nok, men Firebird gør den fatale fadæse, at de kollisions tjekker (rammer helikopteren noget) på mappen og ikke på den grafik der er på skærmen. Derfor rammer man tit noget der ikke kan ses (møg hamrende irriterende!, PS. Igen taler vi om Amigaversionen).

Hvis spillet tiltaler dig, så tjek Bloodmoney før du går igang med noget.

PJ



Mr. HELI



AMIGA

Grafikken i spillet er i to lag, og det giver en rimelig "3d"-effekt, men er skyld i hakkende animationer. Musikken er nogenlunde, og der er nogle udemærkede lydeffekter.

Grafik	83%
Lyd	60%
Gameplay	75%
OVERALL	65%

COMMODORE 64

Her taler vi pludselig om et (næsten) helt andet spil, forhold til Amigaversionen. Hvorfor?: Mr. Heli på C64 er bare rå-guf, her er der nemlig ikke noget der hakker og kollisions-testen er helt OK. Et virkeligt godt shoot'em'up til C64.

Grafik	80%
Lyd	84%
Gameplay	89%
OVERALL	86%

TÆT PÅ DET ULTIMATIVE

BATTLE SQUADRON Innerprise

Knib mig i armen - jeg må drømme, det kan da ikke være virkelighed? Hvis det er så virkeligt, som det egentlig føles, så må denne dag være en dag, der for shoot'em'up freaks som mig, vil gå over i den evige spillehistorie.

Hvis det er en fantasy - en drøm, hvordan kan jeg så skrive denne anmeldelse - måske i morgen - ja, i morgen, når jeg vågner, vil jeg vide, om Battle Squadron bare var en vild drømmefantasy og et shoot'em'up så godt, at det pludselig gør mig vred, hvordan skal det nu være muligt at lave noget, der er bedre?

Der er ikke mere at se frem til, ingen grund til at håbe, at software-kvalitet nogensinde kan blive bedre på Amiga. Vi tog åbenbart ikke helt fejl, da vi kiggede på demoen, vel?! Så absolut ikke, alt er kvalitet i ordets mest danske betydning. Grafikken, gameplayet, lyden historien - alt!

Jeg er på en enkelt dag blevet fighter i en krig, som jeg MÅ vinde, jeg er "Squadron Commander", min missionskode er C61-178DE år 2400 den 1. i 9'ende, og denne udfordring må jeg forcere!

GALAX LUNAR HQ har meddelt, at Commander Berry Mayers og Commander Lori Bergin er taget til fange af Barrax's imperium. En meddelelse fra dem viser, at de blev angrebet i Karnus sektoren.

Kort tid efter angrebet blev der identificeret en massiv energi-masse på vej mod planeten Tarrainia. Det menes, at fangerne bliver skjult i de indre områder af planeten.



Stemningen her skal opleves. Små dimser pisker på en fantastisk måde ud af bygningerne.

Mayers og Bergin vendte hjem efter en succesrig rejse til Urania, hjemplaneten for Barrax imperiet, og de er i besiddelse af information, der er vigtig for fremtidig forsvar af planeten jorden.

Tilbage til virkeligheden - hvad er det min computer boltres sig med i øjeblikket: Battle Squadron er et lodret scrollende spil, som dog også på en måde er vandret scrollende, idet spilleskærmen er større end computer-skærmen.

Der kan være to spillere samtidig - deraf

navnet Battle Squadron, som betyder "kamp troppen", og spillet er lige netop, hvad man kan kalde KAMP! Men det er mere - det er nervepirrende totalunderholdning, når totalunderholdning er bedst.

Våben - ork ja! Dog på en ny og spændende måde. De maskiner, der sprudler kugler, er dine ressourcer. De skal skydes, og ud af dem dukker en "dime" frem, den svæver blødt fra side til side, og samtidig langsomt ned mod dig selv.

For hver tur over skærmen ændrer dimsens farve, og denne farve refererer til et våben, som du får, når den samles op.

Der er fire forskellige slags samt "nova" smart



Main developers - Martin Pedersen og Torben Larsen.



De vogne der ses på skinnerne, kører også under glasset!

bombs. Hvis man nu samler flere af samme farve op i træk, bliver det våben, man har valgt, stærkere og stærkere, og efter et par opsamlinger føler man sig virkelig stærk. UDEN at spillet bliver for nemt!

De såkaldte "nova" smart bombs er en helt ny måde at rydde det meste af skærmen på, og hvis man er trængt op i et hjørne, er de meget nyttige.

Det er selvfølgelig ikke muligt at fråse rundt i dem, og man løber hurtigt tør, da man kun har tre fra starten, og så er det bare med at samle op.

De kommer frem efter, at man har skudt en helt specifik fjendeformation. Det var våbnene, som i øvrigt er de flotteste set i mands minde. Noget andet meget vigtigt for shoot'em'ups er kollisionen! Og den kan vel ikke laves meget bedre end her!

Når man rammer noget, så rammer man (!) og føler sig ikke snydt, dvs. det er ikke nødvendigt at ramme helt præcist, bare skuddet strejfer fjenden, dør den.

Men sådan er det heldigvis ikke med dit eget rumskib - for at blive ramt skal du næsten være halvt overdækket af fjenden - stadigvæk uden at det bliver for nemt! (Et eksempel på dårlig kollision er Xenon II, hvor man kan ramme lige midt i en fjendeformation, uden at en eneste dør. Jeg kan ikke respektere Xenon II, slet ikke efter at have prøvet Battle Squadron. Der er himmelråbende forskel på, hvor godt de er programmeret.)

Lyden er ikke det sædvanlige "sample" hip hop. Nix - musikken i Battle Squadron er rigtig computermusik, når den er bedst.

Der lægges heller ikke skjul på, at det er computermusik, man hører, for musikken er genereret, dvs. den lyder mere som C64'er musik, bare i en langt bedre lyd kvalitet, nærmest som en arcademaskine.

Og lyd-effekterne er bare SÅ rå, de bedste af de bedste.

Grafikken (jeg går i koma) er fantastisk. I samme kvalitet som den var i Xenon II, bare i mange flere farver. Ikke noget med ensformig grafik, eller grafik uden kontraster - alt er næsten så godt, som det nu engang kan være.

Hvorfor "næsten"? Jo, grafikken er opbygget med en "map-editor", hvilket vil sige, at den er sammensat af blokke på 16 x 16 pixels (punkter), og det er nogen steder muligt at se (vi går i detaljer!), men ellers er den superb. Kan Battle Squadron nu få mere ros? - Ja, for vi er nemlig nået til "gameplayet".

Når Xenon II (får godt over nakken, hva'?!) får 96% (!!!) på gameplay i andre blade, så må Battle Squadron ligge omkring 150%!

Men som jeg skrev i starten, så var det lige ved, at man skulle tro, Battle Squadron var en fantasi, og hvis man kigger på vores karakter-skala, svarer 100% til ren science fiction, så lidt under 100% er passende, og fra nu af er jeg lidt mere stolt af at være dansker.

Til lykke Martin, Torben og I andre, I kender virkelig ordet "kvalitet", så det giver genlyd over hele verden (vent og se).

Nå, men jeg må smutte! (hen å' spille Battle Squadron, du ved!).

PJ

TIP

Første bane er uendelig, dvs. den begynder bare forfra, hvis du ikke "exitter" fra den. Derfor - hvis du vil have det lidt nemmere på anden bane - kør da igennem den første et par gange, og du vil kunne opbygge masser af våben, smartbombs og ekstra liv.



AMIGA

Køb det, stjæl det, skaf det, ellers snyder du dig selv! Øjenguf, øreguf og underholdning i lange baner, hvis du er 'lidt' til shoot'em'ups.

Sådan skal det gøres, og det er så godt, at det næsten er umuligt at sige noget som helst kritisk! Jo, spillkassen er ikke særlig pæn, og spillet er for nemt - jeg gennemførte på under fem timer, uden at ændre sværhedsgraden (tryk space under optionsscreen).

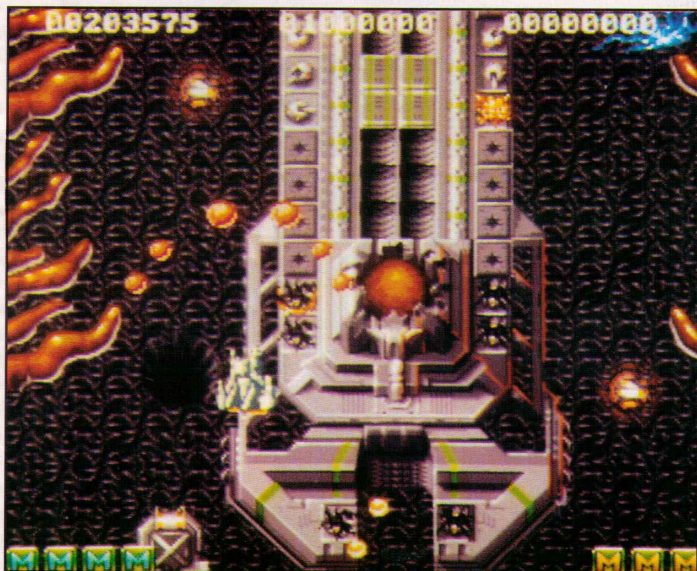
En ting er sikker: havde vi haft Battle Squadron, mens Shoot'em'up Buyers Guide blev lavet, så ville det have vundet!

Grafik:	97%
Lyd:	94%
Gameplay:	96%
OVERALL:	96%

ANDRE VERSIONER

Ingen. Men man ved jo aldrig - Hybris (gutternes første shoot'em'up) blev konverteret til Atari ST.

Psst... I GP#7 er der hele fire sider om Martin Petersen, Torben Bakager Larsen og Battle Squadron.



Jeg kom, jeg så, jeg sejrede.



Er de ikke søde?

TEST

INDIANA JONES

and the

LAST CRUSADE

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: THE ACTION GAME

US Gold/Lucasfilm games

Det ender med, at jeg bliver helt kulret i hovedet af alle disse Indiana Jones spil.

Til dette nummer har jeg også testet eventyret, som du kan læse mere om i fantasy sektionen. Adventure-spillet blev lavet ude på Skywalker Ranch under konstant opsyn af George Lucas selv, og der var derfor ikke meget at udsætte på kvaliteten.

Action-spillet blev til i England, hvor programørholdet Tiertex stod for udviklingen. Tiertex har vi alt andet end gode erfaringer med; de lavede bl.a.

16-bit versionerne af spillene Street Fighter og HKM - begge to af en katastrofal kvalitet.

Det varede da heller ikke længe, før Lucasfilm Games sendte to grafikere til England for at rette op på Tiertex's version af Harrison Ford, som var lavet om til en tændstik-tynd funktionær-lignende gut! I actionspillet skal du, ikke overraskende, styre Indy gennem en serie af filmens højdepunkter. Til at starte med skal du gå/klatre rundt i et hulesystem, som



selvfølgelig er befolket med en række usympatiske typer. Dem skal du slå ned, enten med din knyttæve eller med pisk.

Dit mål i første omgang er at finde "The Cross of Coronado", som sender dig videre til næste omgang. I anden omgang skal du også vade rundt i et underjordisk hulesystem, kun afbrudt af nogle hieroglyffer, der skal tydes.

Tredie omgang er (surprise, surprise) også et

arcade-adventure - denne gang foregår det blot på et Zeppelin luftskib, og i stedet for at tyde hieroglyffer skal du samle nogle sikkerhedskort, for at forhindre alarmerne i at blive udløst.

Du skal finde din faders dagbog for at komme videre.

I sidste omgang skal du undgå en masse fælder for at komme over til den hellige gral - målet med hele din rejse.

U.S. Gold har lavet to Indiana Jones spil før dette, så det er

kun rimeligt at tro, at de efter-hånden har lært at lave noget kvali, men nej.

Det ser ud som om, de er startet på bar bund og har disket op med fire omgange ensformigt gameplay. Det er meget beklageligt; jeg tror de fleste af os, som har set filmen, ved, hvor meget potetiale, der er i Indiana Jones.

I filmen er der mange episoder, som egner sig perfekt til at komme med i spillet. Men der er ikke brugt nogen form for opfindsomhed, blot det samme hoppen rundt mellem platforme, som vi har set et utal af gange (bl.a. også i US Golds' andet Indy spil!).

Der er ikke noget galt i platform spil, forudsat de er godt lavet. Det er Indiana Jones ikke - det eneste, der varierer fra omgang til omgang, er grafikken og ansigtsudtryk!

Niels Lassen



The Adventure - PC. Indiana på biblioteket.

AMIGA

Grafikken er tydeligvis overført direkte fra en Atari ST, bortset fra et digitaliseret billede af Harrison Ford nede i højre hjørne.

Alt, hvad der hedder elegance har taget sig en fridag i både grafik og lyd afdelingen. Lydeffekterne er ikke særlig overbevisende, hvilket også gælder for gameplayet. En superlicens de ikke har udnyttet.

Grafik:	47%
Lyd:	42%
Gameplay:	39%
OVERALL:	41%

COMMODORE 64/128

Billedet nede i hjørnet af Harrison Ford ser helt forfærdeligt ud: Det ser ud som om, han har stået for lang tid ved Tjernobyli!

Grafikken i spillet er betydelig bedre end Amigaens, og lydeffekterne er også valgt med større omhu. Gameplayet har ikke forandret sig meget, blot blevet en smule bedre og ikke så tilfældigt. Men det ændrer ikke ved det fact, at actionspillet ikke er pengene værd.

Grafik:	69%
Lyd:	74%
Gameplay:	46%
OVERALL:	51%

ANDRE VERSIONER:

ATARI ST
IBM PC
AMSTRAD

HÅRDTSLÅENDE KÆLEDYR

DYNAMITE DUX Sega

Fantasia er sat i højsædet i det nye spil DYNAMITE DUX. Spillet er sprængfyldt med skøre indfald, som garanteret kan få et smil frem på selv det mest sure vinteransigt. Selv om det er et skydespil, skal DYNAMITE DUX på ingen måde tages for et seriøst spil.

Dette bekræftes allerede, inden spillet går igang. Da bliver man nemlig præsenteret for spillets forudgående historie via en lille sød, naiv "tegnefilm".

For kort at ride hovedpunkterne op starter det hele, da det lille pigebarn Susy er ude at lege i blomster-engen sammen med sine to kæledyr Bin & Pin. Lige pludselig kommer den fæle troldmand Achacha den Store. Han laver en sæbeboble og putter den søde, lille pige derind og bortfører hende til sit kongerige, der hedder Achacha.

Det bliver Bin & Pin godt gale i hovedet over og beslutter sig til at befri Susy. Historien er meget naiv, og skærmen domineres totalt af store blomster og runde former.

Og så begynder spillet. Bin & Pin, eller hvis man spiller alene bare Bin, skal nu forsøge at befri den tilfangetagne pige.

Vejen til Achacha, troldmandens rige, er både lang og fyldt med uventede farer. Den består af 6 forskellige runder; den ene mere farvestrålende end den anden.

Man starter i "Downtown". Som navnet afslører, er man nu pludseligt kommet ind til byen.

På skærmen ses kæledyret, som selvfølgelig er en ubestemmelig fantasi-skabning. Den kan beskrives som noget, der ligner en forvokset blå and, der kan gå på bagbenene (kan alle ændre da ikke det Red.).

Når man går hen ad den asfalterede vej, varer det ikke længe, før man møder de første af mange forhindringer.

Pludselig kommer en flok hoppende hjortehoveder nemlig færende imod én! De er ikke venligtsindede, så derfor er det en god idé at slå dem til døde, før de begynder at genere én. Man fjerner dem ved at give dem en "uppercut". Det gøres ved at holde "fire" i bund i et kort stykke tid - og slippe igen.

Senere på ens vej kan man samle diverse våben, man finder på sin vej, op. For eksempel bomber, sten, ildkastere og forskellige geværer. Udover de hoppende hjortehoveder



Amiga - Level 2 er lige så vanvittig som level 1.

møder man også nogle gemene ulve på rulle-skøjter. De skal selvfølgelig også skydes eller tildeles "uppercuts".

Programmørernes højtudviklede fantasi bevises også, når de forskellige dyr bliver ramt. Overraskelsen ligefrem lyser ud af øjnene på dem, og de falder om på en temmelig komisk måde.

Øverst er det vist på en slags tidslinie, hvor meget man mangler at gennemføre. Når man når halvvejs gennem runden, kommer man i håndgemæng med en ekstra hårdhudet modstander, der også vil spænde ben for ens bestræbelser i at befri den søde Susy. Modstanderen er i dette tilfælde et bål! (Åhh, den fantasi!). Til at slukke det har man et "vandgevær". Efterhånden som man sprøjter mere og mere vand på bålet, bliver dets øjne gradvist mere og mere sorgfulde. Til sidst er bålet slukket, og man fortsætter sin færd gennem "downtown".

Her bliver man mødt af en ny forhindring i form af nogle militærulve, der skyder kanonkugler efter én og nogle skabninger, der nærmest ligner en krydsning mellem en bille og en ulv, der skræmmer én med nogle grufulde skrig vist i en taleboble.

Øverst på skærmen er det vist, hvor mange points man har. Man får 10 points for hvert skridt, man tager, og de forskellige dyr giver selvfølgelig også points, når de skydes. Rundt omkring kan man også støde på en skattekiste. Når den tages, er der skattefri points i tusindvis - lige ned i inderlommen.

I slutningen af runden kommer der endnu en af de hårdnakkede modstandere i stil med ildebranden. Nu er det nogle livagtige sten, der skal skydes til pulver.

Når man også har klaret stenene, bliver man med en lyd, der mest af alt minder om et heksehyl, transporteret videre til den anden runde, der foregår i Japan.

Handlingen er præcis den samme som i

"Downtown", blot er grafikken og lyden ændret. De svære modstandere er også ændret, og vi præsenteres for yderligere nogle modstandere, så som muldvarpe og nogle orange dyr mod hvem der kræves to skud.

Efter Japan-runden er der bonus-boksning. I 25 sek. har man chancen for at score nogle lette points i en boksekamp mod et andet kæledyr.

Så følger yderligere tre runder, jungle-runden, Chicago-runden og Texas-runden, i samme stil som de to første.

Til sidst når man endelig til den grusomme troldmands rige, Achacha. Med lidt øvelse får man nedkæmpet troldmanden, og så ender hele eventyret i fryd og gammen, med at Susy kommer tilbage til blomster-engen for at lege med de to kæledyr.

Grafikken i DYNAMITE DUX er varieret og særdeles farverig. Desværre generes den gode grafik af en sommetider total mangel på perspektiv. Bl.a. i jungle-runden grænser perspektivet til det uacceptable! Det er mindst talt lidt umuligt at se, hvad der er baggrund, og hvad der er afrund.

Lyden består af henholdsvis gode og dårlige melodier. Det ville nok have været godt med nogle sjove lydeffekter. Dog trækker det op, set på helheden, at der er en ny melodi til hver runde.

DYNAMITE DUX er mere et sjovt end et spændende spil. I længden er det ikke særlig sjovt at spille, men det løftes op af de mange skæve indfald!

Anders E. Dam

AMIGA

Dynamite Dux's grafik er sprængfyldt med en masse lækre farver. Desværre kender programmørerne åbenbart ikke til begrebet perspektiv! Lyden består af en blanding af gode og dårlige melodier. Spillet lever højt på fantasifulde figurer og sjove indfald.

Grafik:	80%
Lyd:	77%
Gameplay:	63%
OVERALL:	73%

ANDRE VERSIONER

Atari ST
Commodore 64
Amstrad
Spectrum 128

PROTECT YOUR BALLS

ROCK'N'ROLL Rainbow Arts



Amiga - der er ikke meget grafik, men det, der er, er nu meget pænt.

Lad mig starte med at understrege, at ROCK'N'ROLL ikke er et nyt musikpogram. Titlen snyder, der er nemlig det seneste spil, der er blevet smidt på det pulserende marked af tyske Rainbow Arts.

I ROCK'N'ROLL præsenteres du for en forunderlig og fantasifuld verden, hvori både det gode og det onde indgår. Du udsættes dog ikke, som i så mange andre spil, for hverken slemme rumdyr eller blodige militær-angreb. Alligevel skulle der være nok af udfordringer og overraskelser i spillet til at holde dig i gang. Hovedpersonen i ROCK'N'ROLLs bizarre verden er nemlig en lille løjerlig bold, hvis færd rundt i 32 forskellige mærkværdige levels, du og din mus kan være med til at bestemme.

Inden spillet går igang, præsenteres man for et flot og sjovt titelskærmbillede forestillende et rock-orkester. Midt i billedet ses trommeslageren, der nærmest er begravet i et lækkert trommesæt.

Ligesom de andre medlemmer af "Rock'n'roll band" er han en ejendommelig lille, grim, grøn, tyk fyr. Han ser ganske sej ud iført solbriller og kasket. Desuden tygger han voldsomt på et stykke tyggegummi, hvilket af og til resulterer i en boble. Med vilde armbevægelser slår han grundrytmen an. High-hat'en bestyres af en mindre mand, som stående på den ene af de to højtalere slår på metalstykkerne med en forhammer.

Inden længe falder trompetisten ind med en særdeles velklingende solo.

Man serveres også for en guitar- og bongotromme-solo. Det er en flot titelskærm med en ret virkelighedsnær lyd. (Det er dog endnu ikke gået op for undertegnede, hvorfor spillet hedder ROCK'N'ROLL - spillet's handling har intet med musikindustrien at gøre.)

Efter et disk-skift er man nu nået til det punkt, hvor selve spillet starter. Din opgave er at føre den lille bold gennem denne mærkelige ver-

den, som består af 7 lande, hvert med sine landskaber og overraskelser.

Vejen er fastlagt, men hvis du er heldig, har du mulighed for at skyde nogle genveje af og til. For at nå til vejsende er der to grund-læggende ting, du skal passe på: For det første en række forskellige forhindringer, som vil frastjæle dig energi, og for det andet må bolden ikke falde ned i nogle af de afgrunde, som findes rundt omkring.

Som sagt styres bolden af musen. Jo hurtigere musen bevæges, jo hurtigere ruller bolden gennem landskabet. Her skal det dog nævnes, at det absolut ikke er nødvendigt med hektiske muse-bevægelser. Tværtimod er det en god idé at give sig god tid, så man ikke kommer til at gøre noget overilet.

Til at hjælpe med at gennemføre kan man købe en masse forskellige hjælpemidler. For at kunne det skal man først have nogle penge, og disse erhverves ganske enkelt ved at samle de mønter og diamanter, man finder på sin vej.

Hvis man ingen penge har - og har brug for at købe en ting - kan man også betale med energi. Det gøres ved at blive stående på prisskiltet i et par sekunder.



Amiga - du styrer bolden.

I forretningerne, som ganske enkelt er et billede af tingen og et prisskilt, kan man købe en del mere eller mindre nyttige ting. "Speed-up" giver én extra fart på i 90 sekunder, hvilket kan være en stor fordel i de runder, hvor der er tidsbegrænsning.

Vælger man at købe "armor", bliver bolden viklet ind i en sej, beskyttende skal for et stykke tid. Når man er iført denne, kan man bryde gennem mure.

Sommetider vil man blive udsat for, at vejen er gået i stykker. I så fald bliver man nødt til at købe et reparationsssæt.

Det er altid godt at have en faldskærm i baghånden, hvis man skulle falde ud over en afgrunde; derfor gælder det om altid at have mindst én af slagsen på sig. Faldskærmes købes under "parachute".

Hvis man er så heldig at finde skiltet med "continue" påmalet, skal man aldrig tøve. Køb det straks! Det tillader nemlig én at

fortsætte, efter man er død. Man kan også købe bomber ("bombs") og pigsko ("spikes"). Hvis man tilfældigvis støder på en nøgle, skal man straks tage den. Den kan senere blive meget værdifuld, hvis man kommer til en låset dør. Rundt omkring kan man også være heldig at møde nogle øjne. Disse bør også samles op. Jo flere man har af dem, jo mere af "level-lankortet" er man i stand til at se.

Der er også adskillige ting, man skal passe på: Syreudslip, glatte overflader, ventilatorer, der blæser til bolden, magneter, der tiltrækker den og pile, der vildleder én. Pas også på ikke at komme i klemme i en "energi-stjæler".

Musikken i spillet er ikke den samme som ved titelbilledet, men er stadigvæk ganske glimrende. Som i så mange andre spil bliver den dog hurtigt kedelig og lidt irriterende. (Tekniske computer-programmører er nu engang ikke det mest musikalske folk i verden). De få lydeffekter er rigtig gode.

Spillet's grafik er udmærket. Hverken over eller under den sædvanlige Amiga-kvalitet. Det ville dog ikke skade med nogle farver til at friske lidt op.

ROCK'N'ROLL er et fantasifuldt spil med mange nye sjove idéer. Det er et spil for folk med tålmodighed. Det tager sin tid at komme bare et lille stykke i spillet, og man skal prøve igen og igen, før morskaben begynder for alvor. Men hva'! Vi skal jo også have noget at bruge de lange, mørke vinteraftener til, ikk'?

Anders E. Dam

AMIGA

Et spil for alle spil-hungrende, som har stor tålmodighed. Det tager nemlig sin tid at gennemføre dette fantasifulde spil. Grafikken er lige over middelt. Musikken er udmærket, dog uden at være genial.

Grafik:	69%
Lyd:	77%
Gameplay:	81%
OVERALL:	78%

ANDRE VERSIONER

Atari St
Commodore 64
Spectrum
Amstrad

EN TUR PÅ RUTSCHEBANEN

ROLLER COASTER RUMBLER Tyne Soft

Er du af den type, der godt kan lide at drøne afsted med 200 km/t i en lille skrøbelig vogn uden tag?

Elsker du den fornemmelse, man får i maven, når man, efter at være blevet hejst op i en svimlende højde, pludseligt bliver sendt næsten lodret ned ad et par tynde skinner? Står du gerne i kø i timevis for at prøve rutschebanen i Tivoli?

Sagt med andre ord: Er du af den type, der foretrækker rutschebanen fremfor hestekarusellen?

Hvis du er det, kan vi her præsentere et nyt spil, der er som skræddersyet til dig. Spillet hedder meget betegnende ROLLER COASTER RUMBLER (= rutschebane-drøner) og stammer fra det engelske softwarehus Tyne Soft.

Livagtigt

ROLLER COASTER RUMBLER er et shoot'em-up-game, men alligevel adskiller det sig væsentligt fra de spil, vi tidligere har set på hjemmecomputer-fronten. Dette spil er nemlig tilføjet en helt ny dimension: Livagtighed. Mere end i noget andet spil føles det i ROLLER COASTER RUMBLER, som om man virkelig er til stede i spillet.

Spillets handling udspiller sig, som du måske har fattet, i en rutschebane. Ikke i en almindelig lille rutschebane som dem man finder i Tivoli og på Bakken. Næh, her er der tale om en kæmpe-rutschebane, hvis lige man kun finder i Amerika - og så selvfølgelig i drømmeland. Den er lang, hurtig, kringlet og vanvittigt!

Een på kassen

Ens opgave er at skyde en masse genstande under en køretur i den enorme rutschebane. Der skal skydes farvestrålende genstande såsom 4-kantede kasser og kulørte kugler i snor, og af og til støder man også på en irriterende forhindring i form af en massiv jerngenstand, som ligger på tværs af banen. Det hele starter med, at man bliver anbragt i en god, gammeldags rutschebanevogn, som vi alle sammen kender den. Derefter ses det i et flot nærbillede, hvorledes sigtekornet bliver indstillet, og at det ene øje knobes i af koncentration. Og så begynder løjerne for alvor! I et nu sætter vognen igang, og så er det bare for sent at komme i tanke om, at man har glemt at slukke for brødristeren derhjemme, eller at man forresten lider af højdeskræk. Der er ingen vej tilbage. Det eneste, man kan gøre, er



Fremtidens rutschebane

at spænde sikkerhedsselen og holde godt fast! Ved hjælp af en slags maskinpistol, der er monteret på vognens snude, skal man nu destruere 153 af de mange "targets". Et sigtekorn styres med musen, og kanonen fyres af ved et let tryk på den venstre museknap. Til at skyde de 153 "targets" er man fra start af i besiddelse af 611 skud. Det lyder måske af mange, men brug dem med omtanke for det er ikke lige let at ramme plet hver gang. Man har 6 minutter til at udføre sin mission i. Hvis man bruger alle sine skud, eller tiden udløber, ryger man af banen, og spillet er slut. Med lidt øvelse kan det dog lade sig gøre at gennemføre. Og så vanker der bonus. Man belønnes efter hvor mange skud, man har kunnet nøjes med at bruge og efter hvor hurtigt, man har gennemført. Derefter går man direkte videre til en ny og endnu vildere og endnu mere kringlet rutschebane.

Det går op og ned...

De 4-kantede kasser og de kulørte kugler er ufarlige at køre ind i. Det er dog en god idé at skyde dem alligevel, da det er dem, der skal skydes 153 af for at avancere til næste runde. De irriterende jerngenstande, der spærrer kørebanen, skal skydes, hvis man ikke vil lide energitab.

Der skal to skud til at sprænge disse i stumper og stykker. Energien er vist til højre på skærmen. Efter at være drønet ind i de massive jernklodser nogle gange er den opbrugt, og man dør... Til højre på skærmen er det også vist, hvor mange points man har, hvor mange skud der er i behold, hvor lang tid der tilbage, hvor mange "targets" man mangler at skyde, og hvor meget fart man har på.

Speedometret går fra 12 til 84. Man sætter farten op ved at trykke på z-tasten og bremser igen ved hjælp af space-tasten.

Hvis ens lyster går i den retning, kan man også skyde ud af bagenden af vognen. For at komme

til det skal man blot trykke på den højre museknap.

Two for the road

ROLLER COASTER RUMBLER kan både spilles som et- og to-mandsspil. Hvis man ønsker at komme længere end til anden eller tredje runde, tilrådes det dog at spille to ad gangen. Hvis man gør det, er det nemlig dobbelt så let, da man spiller samtidigt.

Soundtracket fra Silent Movie

Lyden i ROLLER COASTER RUMBLER er lidt svær at anmelde... Musikken, der spilles ved titelskærmen, er ganske strålende. Desværre forsvinder den, når man påbegynder selve spillet, og den erstattes af nogle typiske maskingevær-lyde. Godt nok følger der et kasettebånd til ghetto'en med til spillet, men hvem gider at vende bånd midt i spillet..?

Spillets grafik er som sagt utrolig livagtig. Hvis man ikke lige vidste det, skulle man somme tider tro, at man virkelig sad i en rutschebane. Grafikken er præcis og hurtig og holdt i lyse og behagelige farver.

Desværre bliver rutsche-spillet hurtigt kedeligt og ensformigt og bæres da kun oppe af den enestående grafik.

Alt i alt er ROLLER COASTER RUMBLER et middelmådigt shoot'em-up-game, men med en meget flot og nyskabende grafik, der absolut løfter spillet op i den bedste halvdel af vores skala.

Anders E. Dam.

AMIGA

Grafikken er enestående! Lynhurtig, præcis og særdeles livagtig.

Musikken er ganske udmærket; det er bare en skam, at man ikke kan høre den, mens man spiller. Det er et shoot'em-up spil, som er sjovt at spille i starten, men som desværre bliver kedeligt inden længe.

Grafik:	91%
Lyd i start:	59%
Gameplay:	72%
OVERALL:	73%

ANDRE VERSIONER

Atari ST
IBM PC
Commodore 64

DRAEB ELLER BLIV DRAEBT

**CABAL
Ocean**

I det første nummer af Games Preview anmeldte vi det dengang nye spil fra Ocean: Krigsspillet Operation Wolf.

Operation Wolf skulle senere vise sig at blive et kæmpe arcade-action-hit, såvel hos hjemmecomputer-folket, som i spillehallerne verden over. Nu knapt et år efter forsøger Ocean sig igen. Spillets navn er ændret til CABAL, men idéen er den samme, om end i en lidt forenklet udgave.

Også i CABAL forestiller du en hårdfør kriger, som ene mand skal slå i hundredevis af fjender ihjel ved hjælp af din maskinpistol og dine håndgranater. Forskellen består i, at man i Operation Wolf i det mindste kendte grunden til, at man var nødt til at dræbe alle disse mennesker: Man skulle befri nogle tilfangetagne landsmænd og føre dem i sikkerhed.

I CABAL ved man ikke, hvorfor man er blevet smidt ud i dette inferno. Man ved faktisk kun én ting: Dræb eller bliv dræbt!

Knock-out i 4. omgang

CABAL består af fem levels med hver fire omgange. Efter at have skudt alt, hvad der er at skyde i de første fire omgange, konfronteres man til sidst i hver fjerde omgang med en forhindring, som er ekstra svær at tilintetgøre. Fx en ondskabsfuld helikopter, en u-båd, der ustandseligt skyder efter én o.lign..

Når man starter, er man udstyret med 10 håndgranater samt en maskinpistol med evig ammunition.

Man skyder ved at trykke på "fire" og styre et sigtekorn hen over den eller det, man ønsker at skyde.

Udover de mange fremmede soldater, der skal nedlægges, skal man også skyde bombefly, helikoptere, tanks og militærvogne.

Det er en god idé at skyde tingene, så snart de dukker op på skærmen, da de ellers hurtigt beskyder én. Man skal blot rammes en enkelt gang for at dø. Man har tre liv til at begynde med, men for hver 10.000 points, man får, er der et ekstra-liv.

Det kan kraftigt anbefales at gemme bomberne til tanks og militærvogne.

Man kan også skyde bygninger, træer, sten, buske og andet.

I bunden af skærmen kan man følge med i, hvor meget man mangler at skyde for at kom-



C64 - Nydelig grafik

me ind i den næste omgang. Det vises på en blå indikator, som gradvist bliver mere og mere rød, når man skyder ting. Når indikatoren er helt rød, er omgangen fuldført, og man starter forfra i nye og sværere omgivelser. Som eksempler kan nævnes flyvepladsen, hvor man bl.a. skal skyde fly, hangarer og olietønder - militærlejre, hvor man skal skyde barakker og radiotårne og ved søen, hvor det bl.a. gælder om at ramme dykkere og både. Når man skyder visse ting, er man så heldig at blive belønnet med enten bonuspoints, ekstra bomber eller et særligt godt våben, med hvilket fly og tanks kun kræver halvt så mange skud at ødelægge.

Hvis man vil, kan man i starten vælge at spille et 2-mandsspil. Det er dog ikke nogen fordel, da man i så fald bare spiller to spil i træk. Det kunne ellers have været sjovt at være to spillere på skærmen samtidigt...

Melodien, der kører, mens man kigger på titelskærmen, er rigtig god. Desværre kan man ikke spille med musik til, men man må nøjes med lydeffekter. D.v.s. en sædvanlig maskingeværlyd og de sædvanlige brag, det jo nu engang giver, når man springer en tank i luften.

Grafikken, og spillet i det hele taget, er meget enkel. Alligevel er grafikken udmærket. De 20 skærbilleder er meget forskellige og forholdsvis skarpe.

Det er selvfølgelig individuelt, hvorvidt man

synes et spil er godt eller ej. Nogle stiller store krav til lyd og grafik og tænker mindre på gameplay'et, mens andre kan synes, at et spil med en elendig grafik er godtp.g.a.etsuverænt gameplay. Med sin enkelthed hører CABAL nok til den sidste kategori. CABAL er et vaskeægte "shoot'em'up" spil, som kan spilles af personer i alle aldre.

Anders E. Dam

COMMODORE 64

Der tages ingen chancer i CABAL. Et vaskeægte volds-spil, som kan spilles af alle. Grafikken er enkel, men meget god. Lyden er udmærket i starten, men for sparsom i selve spillet. Et sjovt og lettilgængeligt spil.

Grafik:	83%
Lyd:	58%
Gameplay:	85%
OVERALL:	81%

ANDRE VERSIONER

- Amiga
- Atari ST
- Amstrad
- Spectrum

SEJLE OP A' ÅEN....

DAY OF THE PHARAO Rainbow Arts/Chip

Hvis du mener, at livet som konge er noget for dig, så er det nok ikke det nye spil, "Day of the Pharaoh" fra de tyske firmaer Chip/Rainbow Arts, du skal spille. Det er nemlig svært at blive konge i det spil.

Historien går ud på, at du som lille kongesøn og arving til tronen blev kastet i Nilen på grund af lidt familiestorvask guderne imellem. Heldigvis blev du reddet og voksede op blandt arbejderne ved Nilens bredder (tak for en redning for en kongesøn!). Med sådan en barndom ville enhver gå rundt og være bare en smule muggen, og det bliver du da også. Derfor beslutter du dig for at vise "dem", hvem der er konge i foretagendet og klatre op ad den sociale rangstige for at ende som farao.

Det er på dette sted i spillet, at du kommer ind, og da guderne har været så venlige at give dig tre stridsvogne, et skib og 3000 sølvstykker, er det op til dig og dit joystick at klare resten.

Spillet foregår i den stil, som er blevet gjort klassisk af amerikanske Cinemaware, altså: Tag en del strategispil, bland godt med 3 dele arcadeaction, tilsæt fed grafik med rund hånd og drys over med billeder af halvt afklædte damer efter egen smag (eller mangel på samme).

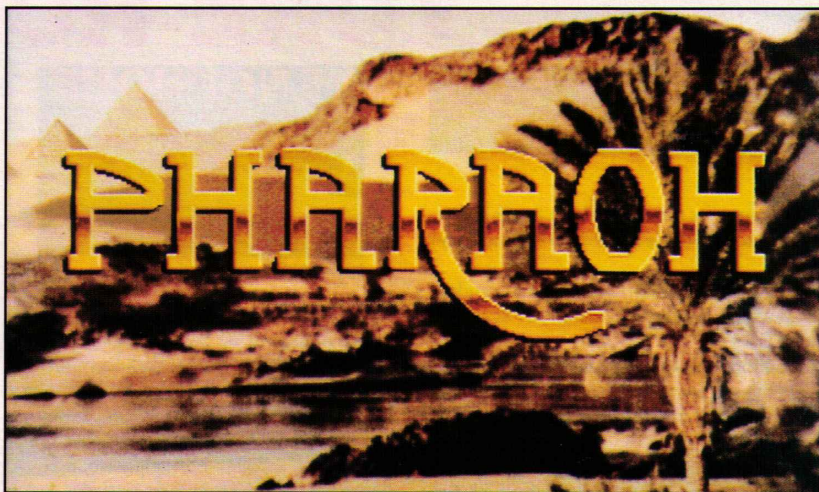
Nu ved alle vist, hvad det drejer sig om.

Strategiaspektet i DOTP er selvfølgelig at nå til tops, men for at gøre det, skal man handle sig frem til nogle klejner. Det er faktisk netop derfor, man fik et skib af guderne i sin tid, så nu gælder det om at ræse frem og tilbage mellem byerne ved Nilens bredder og måske tage et smut til Kreta ind imellem efter billig sprut, sol og damer (nåh nej..).

Mens man ræser rundt mellem Luxor og Giza, kan man ikke undgå at lægge mærke til den første (men ikke sidste) arcade sekvens. Det gælder om at sejle uden om den sten, der kigger op over vandoverfladen, fordi man gerne selv vil bestemme, hvornår man har lyst til at tage fodbad. Og så mister man selvfølgelig



En kampscene fra spillet. Bjergene kører oven på hinanden.



også skibet, hvis man rider undersiden af skroget mere end tre gange.

Det er denne sekvens, der er spillets største svaghed. Ikke fordi den er specielt kedelig, men fordi man ikke kan undgå den.

Hvis man skal sejle fra Kreta til Nubia (nord til syd), skal man ikke lave andre aftaler det næste kvarters tid, fordi man får travlt nok med at sidde og blive søsyg.

Med andre ord bliver "sejle op a' åen"-sekvensen ret hurtig temlig trivial, og Games Preview kan kun anbefale, at man hører radio (Syv'eren egner sig glimrende), mens man spiller. Når man sejler rundt, kan man risikere at blive angrebet af de slemme Fønikere, som svømmer fra deres eget skib over til dit, kravler op ad skibssiden og hugger dine varer.

Det er så op til dig at stå ved rælingen med en overdimensioneret åre for at dele kraniebrud ud.

Når du kommer hjem med dine ting, kan du måske få lyst til at udvide dit harem (eller se scenen fra bryllupsnatten), ofre lidt til en gud, bygge en stridsvogn (eller et skib mere) eller rejse et monument.

Fælles for alle tingene er, at de hjælper dig med at kravle op ad den sociale rangstige, men også kræver, at du skaffer nogle helt bestemte ting.

Heldigvis har du et lager i din hjemby, så du kan oplagre lidt til særlige lejligheder. Nu kan det jo også være, at dine og Ægyptens naboer er gået hen og blevet småmisundelige og beslutter sig for at angribe. Så skal du og dine stridsvogne i en arcadesekvens pille den idé ud af hovedet på dem.

Hvis der er lidt gambler i dig, kan du selvfølgelig også spille på kameler, men i så

fald anbefaler Games Preview et solidt joystick.

Hvis vi kom til (ups!) at sammenligne DOTP med et Cinemaware spil, så vil jeg mene, at DOTP ikke står tilbage for noget af det, som Cinemaware har lavet, men det er på den anden side heller ikke bedre.

Alt i alt er DOTP et underholdende spil med den svaghed, at man ustandseligt skal tage sidemanden under armen og skråle "Sejle op a' ååååen".

Klaus H. Sørensen

AMIGA

Grafikmæssigt ligger vi i den gode ende, uden at der er noget at sætte flag på flagstangen for, og det gælder også for lyden. Et minus er dog, at brugere med 10 Gigabytes RAM skal vente lige så meget på load mellem sekvenserne som brugere med "bare" 512K. To disktestationer anbefales kraftigt.

Grafik	86%
Lyd	80%
Gameplay	78%
OVERALL	80%

ANDRE VERSIONER

Atari ST
IBM PC

MONSTRE FRA DET YDRE RUM

XENOPHOBE Microstyle

Er du bange for rumuhyrer? - så er det nye arcade space-game fra Microstyle ikke noget for dig!

Spillet hedder Xenophobe og er en omdannelse af Bally Midway's spil fra 1987 af samme navn.

Xenophobe er et engelsk ord og betyder direkte oversat: en person, der lider af en dødelig angst for alt fremmedartet - i dette tilfælde rumuhyrer.

Først lidt om baggrunden for spillets handling: I vort århundrede er jorden blevet så forurenet, at menneskene i starten af 2000-tallet begynder at anlægge baser med kolonister på fremmede planeter.

De nye supermagter på jorden er Indien, Brasilien og Pakistan. Alt går godt, indtil der i 2058 udbræder en atomkrig mellem Kina og Indien.

Fjernøsten forvandles til et stort helvede, og storbyer som New Dehli og Peking bliver totalt udryddede.

Efter denne katastrofe på jorden mister man fuldstændigt interessen for kolonisterne på Månen, Mars, Neptun o.s.v. "Hvorfor bruge penge på nytteløse rejser ud i det uviste, når prisen er åndelig destruktions af Jorden?" spørger menneskeheden sig selv.

Først i år 2062 sendes et ubemandet rumskib ud for at undersøge, om de glemte kolonister stadig er i live. Rumskibet kan desværre meddele, at kolonierne er blevet besat af fremmedartede rumvæsener (aliens), som har dræbt kolonisterne.

Efter denne meddelelse gribes jordboerne af en frygtelig angst, for at rumuhyrerne skal angribe Jorden, og derfor samler man de bedsttrænede kampsoldater på hele Jorden og sender dem afsted for at udrydde de fjendtlige, fremmede væsener.

Og det er her, spillet begynder.

Man kan starte i fire forskellige levels, og hvis man ønsker det, kan man spille med ubegrænset ammunition.

Ud over dette, kan man øge sværhedsgraden ved at spænde musklerne på en arm, der er vist under "difficulty". I denne valgmenu skal man også vælge, om man vil spille alene eller sammen med kammerat. Når man efter grundige overvejelser har gjort sine valg og trykket på fire, går der ikke særlig lang tid, før man igen skal til at vælge.



Loaderbilledet på Amiga'en.

Man befinder sig nu i rumskibet, og skal vælge hvilket af de 9 medlemmer ombord man vil være, når man skal kæmpe mod rumuhyrerne. I instruktionen, der følger med spillet, er de ni rumsoldater beskrevet nærmere. Her kan man finde deres alder, fulde navn, tidligere beskæftigelse, og hvad deres opgave på missionen er (f.eks. leder, lejesoldat, måne-rådgiver o.lign.). Hvis man spiller sammen med en anden, skal denne også vælge en mand.

Når man har valgt, er man klar til at påbegynde selve spillet. Skærmen er delt på tværs i to lige store dele. Hvis man spiller to personer, har man en halvdel hver. Spiller man alene, er den anden halvdel fyldt ud med oplysninger om programmører o.lign.

Man befinder sig nu på rumbasen og skal udrydde rumuhyrerne. Til dette formål har man fået stillet en lang række forskellige våben til sin disposition: "Smoke gun" er det mest powerfulde våben man har. Intet kan stoppe det. Desværre har det kun en meget kort rækkevidde, og hvis man ved et uheld skulle komme til at tabe det, sprænger det i luften!

"Phaser" kan ikke gå i stykker. Til gengæld kan det kun slå de mindste af dine fjender ihjel. Et af de bedste våben er laser-pistolen, og derudover er man også i besiddelse af bomber og en "lightning rifle".

Væsenerne, man skal tilintetgøre, er seks forskellige afskyelige skabninger! "Pod" er et lille æg, som egentlig ikke er så farligt. Det vil dog være særdeles tilrådeligt at skyde det lille kryb, da det ikke tager lang tid, før det er udruget og forvandler sig til den meget utaltalende "Critter".

"Critter" er en mellemting mellem en skorpion og en lille tre-benet blæksprutte, og har den dårlige vane, at den elsker at hage sig fast til ens ben og suge energi. Skyd den!

"Rollerbaby's" selskab er heller ikke behageligt. Dette dyr, som ligner en krydsning mellem en havskildpadde og et bæltedyr, har det med at rulle sig imod een, hvilket er temmelig udmattende. Skyd også den!

Et af de mest ulækre og utaltalende fjendtlige

dyr er "Tentacle" (=fangearm), som gemmer sig og pludseligt springer frem og tager kvælertag på een. En meget utilregnelig fyr. Undgå ham!

Pas også på "Snottterpillar", et stort, grimt dyr, som spytter en slimet masse efter een, hvis man kommer for tæt på den.

Endelig bør man også passe voldsomt på "Festor". Et kæmpe-stort dyr, som gemmer sig for pludseligt at angribe. Det er vigtigt, at man passer på alle disse dyr, da man kun har begrænset energi.

Selve handlingen er der ikke så meget at sige om. Opgaven er ganske enkelt at udrydde rumuhyrerne på så kort tid som muligt.

For at få flere points må man også samle forskellige redskaber, som ligger på gulvet. Hvis man når at dræbe alle dyrene på den første rumkoloni, bliver man sat i et rumskib og fløjet til den næste af de i alt fire rumkolonier.

Grafikken i XENOPHOBE er ikke imponerende. Især er skriften meget forvirrende med mange forskellige skriftstyper i forskellige farver. Billederne fra rumkolonierne ligner hinanden, og der er ikke gjort så meget ud af personerne, som er lidt utydelige.

Lyden er der til gengæld ikke noget i vejen med. Musikken er glimrende lavet, dog noget ensformigt, og hvis man foretrækker lyd-effekter, er disse også udmærkede.

I starten af spillet serveres en lækker, lille detalje i form af en indtalt velkomst til spillet. Med i spil-æsen er et kassettebånd med musikken og talen fra spillet.

Spillet er dog ikke noget at skrive hjem om. Det bliver hurtigt kedeligt, fordi det er så ensformigt.

Lad os håbe spillet bliver bedre, hvis Microstyle forsøger sig igen om nogle år!

Anders E. Dam.

Commodore 64

Xenophobe's fortrin er den udmærkede lyd. Grafikken er ikke udpræget god, og spillet bliver hurtigt kedeligt at spille.

Grafik	63%
Lyd	85%
Gameplay	62%
OVERALL	67%

Andre versioner

Amiga, Amiga ST

C64 UPDATE

MATSKAK-SPIL


BATTLE CHESS
 Interplay

Ifølge omslaget til BATTLE CHESS er dette et enestående nyt skakspil, der grænser til det geniale. De fire programmører Todd, Jay, Bruce og Michael udtaler: "De fantastiske lydeffekter og 3D animationerne bringer skak til live! Kun BATTLE CHESS kombinerer et utroligt logisk skak-system med farvefulde og dramatiske 3D animationer..."

Men skindet bedrager. Når man propper disketten i sin maskine, afsløres det nemlig, at de rosede ord er stærkt overdrevede.

Efter at have kigget på titelskærmen i et stykke tid, dukker den første opgave op. For at fortsætte spillet skal man indtaste en kode, der kun findes i den medfølgende manual (håndbog). (Ærgeligt hvis den bliver væk!)

Efter denne lille forhindring når man frem til selve spillet. Ideen med spillet er egentlig god nok. Du kan spille skak mod en kammerat, mod computeren, eller computeren kan spille mod sig selv. Når du slår en af din modstanders brikker, udkæmpes en lille fight, som resulterer i, at modstanderens brik får hugget hovedet af, brændes, slås til døde eller lignende.

Desværre er den gode idé slet ikke udnyttet til fulde i BATTLE CHESS. Grafikken er gnidret og utydelig, så det er svært at skelne sine brikker fra hinanden. Lyden, hvis man overhovedet kan tale om en sådan, er meget sparsom og under al kritik. Og det værste af det

hele er, at tænketiden er lang. Meget lang. Når man spiller mod computeren, skal der tænkes i op til 8 minutter, før selv det mest elementære træk kan udføres.

Synd at Todd, Jay, Bruce og Michael ikke har flere brikker at flytte rundt med! BATTLE CHESS kunne være blevet et rigtigt godt spil.

Anders E. Dam

GRAFIK	33%
LYD	8%
GAMEPLAY	skak
OVERALL	21%

PC UPDATE

CARRIER COMMAND
 Rainbird

Endelig kom spillet, der sidste år chokerede samtlige Amiga-ejere; Carrier Command.

Handlingen i Carrier Command udspilles i en fjern fremtid, hvor der er meget alvorlige energiproblemer.

Problemerne bliver imidlertid løst da der, efter et vulkanudbrud, bliver dannet 64 meget energirige øer. For at udnytte denne energi, skal øerne først udstyres med bore-redskaber, og den proces varetages af de robotstyrede hangarskibe, Omega og Epsilon.

Terrorgruppen Stanza overtager desværre kontrollen med hangarskibet Omega, og de forlanger 15 milliarder dollars for ikke at ødelægge øerne. Det vil FN ikke betale, og derfor må man sætte hårdt mod hårdt for at stoppe organisationen.

Det betyder i praksis, at du bliver sat til at styre hangarskibet med dens fly og amfibiekøretøjer.

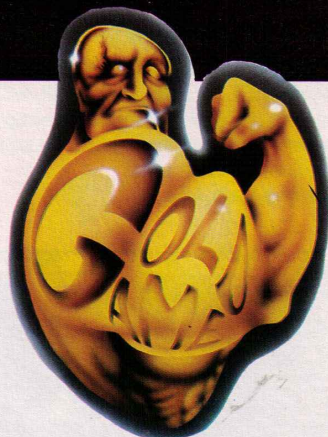
Carrier Command er et næsten 100% ikonstyret spil, og du skal derfor bruge mus. Musen bliver til gengæld også flittigt benyttet; du kan selv styre dine Manta-jagerfly, du kan køre med 300 km/t hen over vandoverfladen med dine Walrus-amfibiekøretøjer, eller du kan tage stilling til, hvordan reparationsudgifterne skal fordeles på dit hangarskib.

Der er også mulighed for at etablere produktionsbaser rundt omkring og et utal af andre muligheder, som er forklaret i en 100 sider store manual.

Grafikken i spillet er, ligesom på Amiga-versionen, lavet i fyldt vektorgrafik. Og det er hurtigt!

Det er ikke for ingenting, programmørholdet kalder sig for "Realtime Software", for alt foregår med en imponerende - hidtil uset - stor hastighed.

Carrier Command er et spil, der kan appellere til næsten alle målgrupper; der er mere action end i et actionspil, men hvis det ikke inter-



esserer dig, er der også mere strategi end i et strategispil. Det bedste fra begge verdener!

Niels Lassen

GRAFIK:	91%
LYD:	Tjaa...(PC blip's!)
GAMEPLAY:	92%
OVERALL:	92%

ROBOCOP (Amiga)

For at komme forbi afspærringerne i medicinfabrikken, skal du punche dem et par gange.

Hvis du trykker "FGHJ" ned på samme tid, mens du rykker til højre, vil fjendens kugler være ude af stand til at ramme dig. Bemærk, at det kun er på nogle af niveauerne, at dette trick virker.

Eller prøv dette tip: Start spillet og tryk herefter på return for "pause". Indtast så "BEST KEPT SECRET" med mellemrum-tasten. Spillet restarter så, og RoboCop har nu fået uendelig energi.

Johnny Chen, København F.

Kamran M. Sarwar, København V.



VIRUS (Amiga)

Start spillet, hold enter nede, tryk på P og derefter på O. Hvis du nu trykker på L, får du et extra missil, tryk på D, og du kan slå demoen til og fra, F fylder din brændstoftank op igen, B maltrakterer din grafik, N sletter alt, hvad der hedder snyd, og C laver et farligt rod i grafikken i bunden af skærmen.

Jørgen Dam, Langå.



For at få et opfyldt patronbælte og otte AIM 91 missiler skal du trykke Control, venstre shift (veksel) og X. Også når landingen er næsten uopnåelig, kan du bare gå til "End of mission", for at afslutte spillet og modtage dine medaljer og points.

Johnny Chen, København F.

BUBBLE BOBBLE (Arcade)

Man skal gøre følgende, når titelbilledet er på skærmen: Tryk joy'et til venstre og slip. Tryk på hoppeknappen og slip. Tryk joy'et til venstre og slip. Tryk på 1 playerknappen og slip. Tryk joysticket til venstre og slip. Tryk på bobleknappen og slip (gaaab). Tryk på venstre (hvad mon). Slip. Tryk på 1 playerknappen og slip. Husk, at der ikke må være credit i maskinen. Gør man alt dette rigtigt, skal der nederst i venstre hjørne stå: "POWER UP". Man kan nu spille med alt, undtagen evigt liv og langskud, hele spillet igennem. Dette gælder også for 2 player. Også continuespil. Det er, hvad man kan kalde en FED detalje!

Rasmus Christiansen, Hillerød.

VIGILANTE (Amiga)

Skriv "GREEN CRYSTAL" på highscorelisten, og du får cheatmode. Brug F1 til at få flere liv og F8 for at komme til næste level.

Knud-Erik Holck Jensen, Fasanstien 11, 4220 Korsør.

FORGOTTEN WORLDS (Amiga)

Her er et nemt og let til dette udemærkede blast'em'up fra Capcom. På titelskærmen skal du skrive ARC og derefter trykke på Help. Tryk nu på S for at komme til næste shop og N for næste level.

Christian Locas, Vedbæk.



LICENSE TO KILL (C64)

Hold return nede, når du flyver i helikopteren, så kan du styre helikopteren uden, at den flyver op ad skærmen, når du vil dykke ned og ramme husene eller Sanchez's jeep.

Søren Laursen, Stoholm.

SWORD OF SODAN (Amiga)

Her er et godt tip til Sword of Sodan, hvis du vil have uendeligt liv. Du skal vælge manden til at starte med, og derefter lade ham dø i første runde, og når du så kommer til high score listen, skal du skrive SNUD, så har du uendeligt liv.

Søren Petersen, Gram.



IK+ (Amiga)

Lad en modstander slå dig i gulvet. Når han ligger der og ømmer sig, tryk da på space efterfulgt af fire. Nu kan ingen af modstanderne ramme dig, og du kan slå dem til plukfisk. Gør det på hvert level, og du har ingen problemer med at få Black Belt.

Anders Bendtsen, Hinnerup.

SILKWORM (Amiga)

Prøv spillet en gang, men hvor du la'r dig dø med vilje. Når det er sket, kommer high-scorelisten frem. På high-scorelisten holder du Help tasten nede, samtidig med at du trykker på Fire. Så skulle du have uendelige liv. Prøv også at trykke tasterne 1-0 for hvert level. Det er ikke sikkert, at det virker på alle versioner, men hvis det gør, er det værd at prøve.

Anders Bendtsen, Fasanvej 5, 8382 Hinnerup.



GRAVITY FORCE (Amiga)

Her er koderne:

Kode: Level:
 AGNUS 5
 PARSEC 10
 CRYSTAL 15
 REACTOR 20
 VISION 25
 ORBIT 30

PALACE 35
 ALIEN 40
 FALCON 45
 SUPERKODE: WARPXX Hvor
 XX er level nr. 00-49.

**Carsten Sørensen,
 Brådhusevej 20, 8700
 Horsens.**

SPHERICAL (Amiga)

Her er koderne, hvis du vil nogle højere levels op:
 RADAGAST
 YARMAK
 ORCSLAYER
 SKYFIRE
 MIRGAL

GHANIMA
 GLIEP
 MOURNBLADE
 JADAWIN
 GUMBACHMAL
Anders Bendtsen, Hinnerup.

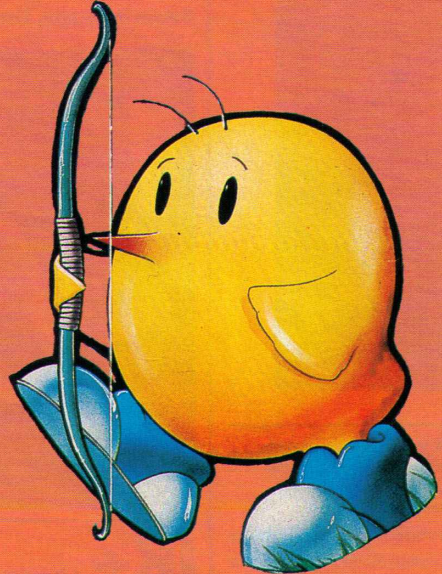
Pitstop II

Når du spiller mod computeren, skal du i starten presse den computerstyrede bil helt ud til højre, så sprænger de fire dæk på computerens bil og de to på din egen bil. Derfor skal du skifte to dæk mindre, når du kommer i pit, og du kan derfor nå at få et forspring.
Danny Andersen, Rudkøbing.

RAMBO III (C64)

Sidder du fast på første level? Prøv så at skrive "RENEGADE" på highscorelisten, efterfulgt af et tryk på return. Når titelskærmen dukker op, kan du starte spillet på et level efter eget valg, alt efter om du taster "1", "2" eller "3".
Simon Due, Rødby.

NEWZEALAND STORY (C64)



Tryk: Try Cheating og space. Det giver uendelig liv og ved at trykke tasterne "pil til venstre" og !, kan man hoppe et level over.
John Albrektsen, Horsens.



LEISURE SUIT LARRY (Amiga)

Hvis du er træt af koderne, så prøv følgende: Når du skal til at svare på spørgsmålene, så hold ALT knappen nede og tryk på X, så skulle koderne gerne forsvinde.
Christian Nielsen, København V.

CAPOKE

DENNE GANG ER DET MERE END ULOVLIGT

RoboCop: Poke 35028,173 (mere fart på spillet)
Poke 33034,173 (ingen fjender)
Poke 44179,96 (uendelig tid)
Poke 44392,96 (uendeligt liv)
Sys 32768

WeclMans: Poke 39170,0 (uendelig tid)
Sys 32768

Dragon Ninja: Poke 32890,173 (uendeligt liv)
Poke 33356,0 (uendelig tid)
Sys 32768
eller
Poke 43123,0
Sys 2016

OutRun: Poke44049,96 (prøv)

Pacmania: Poke 28520,165
Sys 14336

Prof. BMX Sim.: Poke 4512,(0-4)(Return)(Vælg din bane)
Poke 8692,0(Return)(uendelig tid)
Sys 8327 eller Sys 83237 eller Sys 8237

Mickey Mouse: Poke 44620,0
Poke 47951,0
Sys 32800

Denaris: Poke 36731,0
Poke 36727,14
Sys 33280

License to kill: Poke 8448,173
Poke 11565,173
Poke 14730,173
Poke 11544,0
Poke 11559,173
Poke 36581,173
Poke 13591,173
Poke 34036,173
Sys 2060 (Du har nu uendelige liv, uendelig tid og uendelig energi)

Menace: **167 E, 3520 Farum.(Atari)***
Poke 8980,234
Poke 8981,234
Poke 8228,0
Poke 8243,0
Poke 8261,0
sys 2080

R-type: Poke 12957,173
sys 2066

Operation Wolf: Poke 33351,165
sys 16963

Thunderblade: Poke 8500,44
Poke 13135,44
Poke 13622,44
sys 4096

Hawkeye: Poke 6105,189
sys 23558



Don Bluth i egen person. Her fotograferet under et besøg i Danmark i slutningen af 1987.

Don Bluth's "SPACE ACE"

Readysoft annoncerer udgivelsen af Don Bluth's Space Ace, opfølgeren til Amiga Nr. 1 superhittet, "Dragon's Lair".

Prinsesse Daphne skreg og vred sig ind i hjertet på millioner af amerikanere for få år siden, da hun sprang ind på scenen i Dragon's Lair, Don Bluths første animerede laserdisk arkadespil. I Space Ace, hans nyeste spil for Magicom (som han er medejer af) har Bluth ændret stil, fordi nogle af de kvindelige fans har foreslået, at hans næste 'dame på skærmen' skulle have lidt mere mellem ørerne end nogle gennemsigtige fjer. Og så kom Kimberley. Hun er lige så høj og på en mere civiliseret måde lige så køn. Hvad enten det er en fordel eller en ulempe, så har hun en hjerne og sammen med den, en mund. Kimberley er selvfølgelig forelsket i superhelten Ace, som pludselig

bliver ramt af den frygtelige Infanto Ray og forvandles til en sølle stakkel, kaldet Dexter, som Kimberley naturligvis ikke har noget til fælles med. Hun bliver også kidnappet af den onde fremmed, Borf, ejermanden af The Infanto Ray. I modsætning til Prinsesse Daphne, som stadigvæk skriger "Red mig" i alle spillehaller i USA, har Kimberley mere at sige. Som når hun eksempelvis skriger "FÅ MIG UD HERFRA" til Dexter. Eller når hun fyndigt pointerer, at deres mission er at redde planeten Jorden. Hun er en slags gadekryds mellem Jane Fonda, Joan Rivers og Katherine Hepburn. I 1950'erne ville hun være blevet kaldt "kæphøj". I 60'erne

"næsvis" og i 70'erne "frigjort". Nu er hun bare "selvsikker".

STØRRE UDFORDRING

Bluth taler filosofisk om det hele. "Daphne's elevatorgik utvivlsomt ikke helt op til den øverste etage," siger han siddende i sit Studio City, artstudio i Californien, USA. "Men hun tjente et formål. Hun var belønningen i enden af den første af en serie af meget komplicerede spil for det daværende ikke så sofistikerede publikum. Desuden var Dirk, hendes ridder i den skinnende rustning, heller ikke nogen superhjerne. Nu er helten i Space Ace, Ace, mere intelligent end Dirk var. Og spillerne ved mere; de har højere mål og fortjener en større beløn-

ning. De skal også være i stand til at håndtere den større belønning."

DON BLUTH BIBLIOPHIL

Don Bluth, animationsproducer, blev født i El Paso, Texas, som den næstældste af 7 børn. Seks år senere flyttede han sammen med familien til Payson, Utah, hvor han voksede op med at malke 24 køer hver morgen, samle tomater for at få skolepenge og drømte om en dag at blive animator hos Disney. "Om lørdagen red jeg ind til biografen i byen på min hest, som jeg bandt til et træ, mens jeg gik ind for at se den seneste Disney-film. Derefter tog jeg hjem og tegnede alle de Disney tegneserier, som

jeg kunne finde, af," siger Bluth. Han har aldrig modtaget undervisning i tegning.

Da han var på sit sidste år på High School flyttede hans familie til Santa Monica, som ligger i nærheden af Los Angeles. Efter at have bestået sin eksamen fik han arbejde som assisterende animator hos Disney i 1956, hvor han arbejdede under animatorveteranen John Lounsbery på "Sleeping Beauty".

Efter halvandet år blev han rastløs og gik.

"Jeg tror, jeg var for ung til at slå mig ned ved animationsbordene. Jeg trængte til at komme ud og opleve livet."

Han tilbragte et stykke tid i Argentina, hvorefter han vendte tilbage til USA for at komme på college. Han bestod sin eksamen på Brigham Young University i Provo, Utah, med engelsk som hovedfag.

Derefter drev han sammen med sin bror et lille teater i Culver City i Californien, hvor han lærte en del om opfindsomhed.

"Engang da vi var ved at optræde,

fandt vi ud af, at vi lige havde spillet tredje akt i stedet for det andet. Der gik panik i os. Publikum så ikke ud til at have bemærket noget, men de forventede at se et længere teaterstykke. De sad der nemlig stadigvæk. Så", griner han, "fandt vi på en ny akt".

I 1967 besluttede han, at hans fremtid utvivlsomt lå i animationskunsten.

Han sluttede sig til Filmation Studios som layout mand.

Som en slags tilføjelse til, hvad han følte var et trivielt arbejde, dannede han et band, kaldet "The New Generation", der tog på turné hver lørdag formiddag for at synge sammen med andre unge mennesker.

I 1971 vendte han tilbage til Disney, hvor han sluttede sig til deres nye træningsprogram for animatører. Han lavede animation på "Robin Hood", udgivet i 1973, og "Winnie the Pooh and Tigger Too", en featurefilm udgivet i 1974.

Han var ledende animator på "The Rescuers", udgivet i 1977, og

direktør for animation på "Pete's Dragon", en musikalsk fantasi film, udgivet i 1977, der kombinerede skuespil og animation. Han producerede og dirigerede "The Small One", udgivet ved juletid det følgende år, og han lavede animationen på "The Fox and the Hound", indtil han trak sig tilbage i september 1979.

I 1972 begyndte Bluth og hans animatorkammerat Gary Goldman at arbejde på deres egen tegnefilm i weekenderne og om natten i Bluths garage.

John Pomeroy, en anden animator, sluttede sig til dem i 1973, og kort tid efter kom der flere til, som var interesseret i at lære om og

genoptage de klassiske animationsteknikker, som de følte var blevet ladet i stikken i de seneste Disneyfilm.

De skrottede deres første film, og startede på en anden, kaldet "Banjo the Woodpile Cat", som de afsluttede i 1979 efter - under megen medieopmærksomhed - at have forladt Disney sammen med 11 andre, fordi de var blevet uenige om filmenes kreative kvalitet.

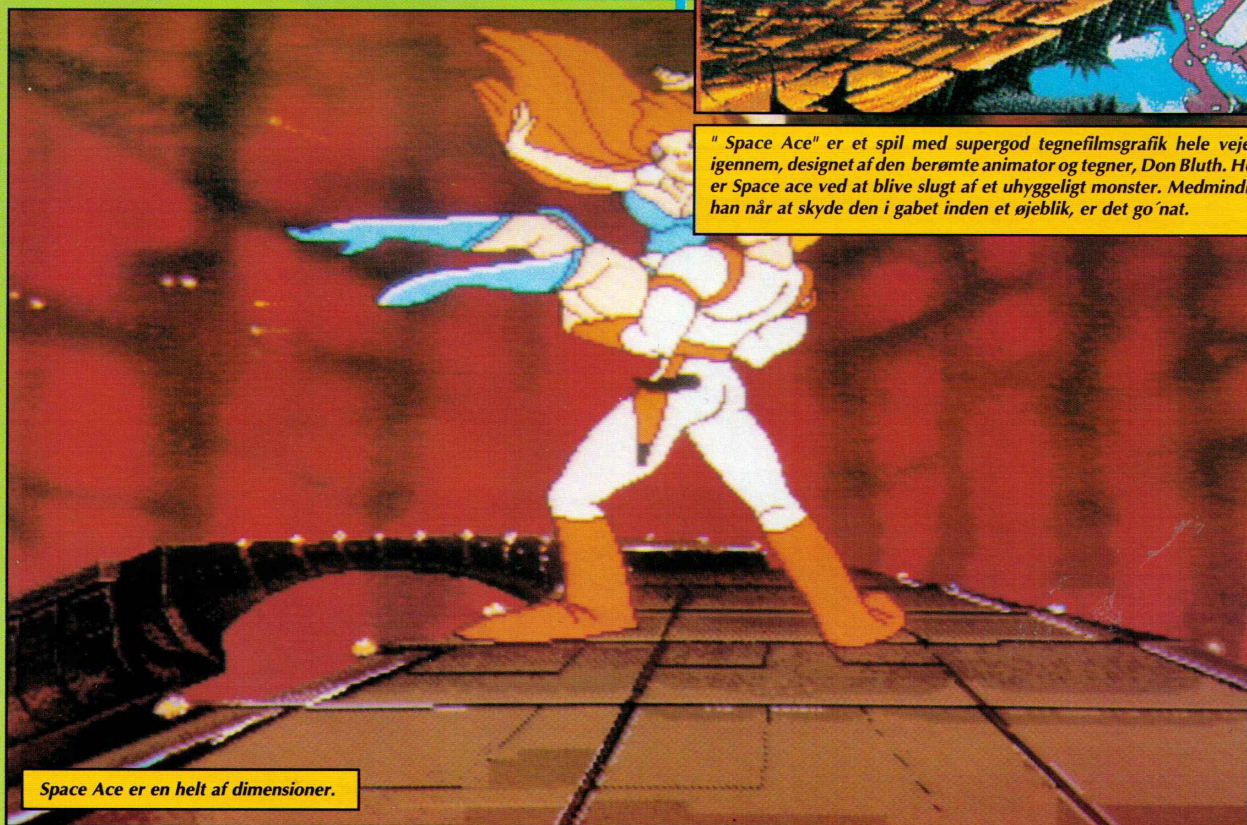
"Banjo" blev senere vist i ABC-TV.

Efter at have afsluttet "Banjo", flyttede Bluth og hans hold ind i deres Studio City, Californien.

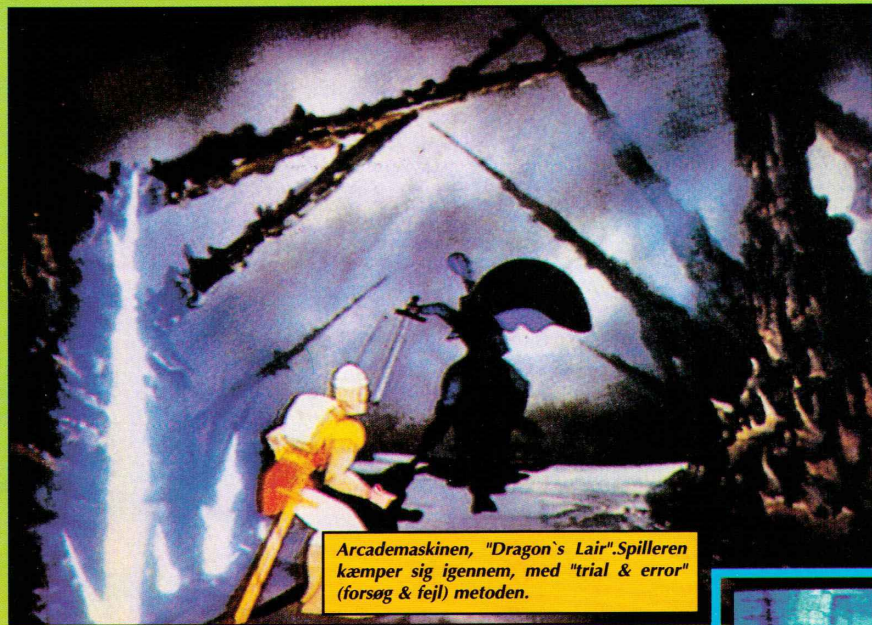
Her producerede de en to-minut-



"Space Ace" er et spil med supergod tegnefilmsgrafik hele vejen igennem, designet af den berømte animator og tegner, Don Bluth. Her er Space ace ved at blive slugt af et uhyggeligt monster. Medmindre han når at skyde den i gabet inden et øjeblik, er det go'nat.



Space Ace er en helt af dimensioner.



Arcademaskinen, "Dragon's Lair". Spilleren kæmper sig igennem, med "trial & error" (forsøg & fejl) metoden.

ters sekvens af "Don't Walk Away", en kærlighedssang, der blev fremført af Electric Light Orchestra i Universals film "Xanadu".

Derefter begyndte Bluth at arbejde fuldtids på sin drøm: en fuld længde tegnefilm udført med rigdommen af den klassiske animation.

Det tog to et halvt år at færdiggøre filmen, kaldet "The Secrets of NIMH", der inkluderede stemmer af stjerner som Peter Strauss, Dom DeLuise, Derek Jakobi, John Carradine og Hermione Baddeley.

Bluth var producer, dirigent, layoutdesigner, historieskriver og -tegner og animator på filmen. MGM/UA Entertainment Company udgav filmen over hele USA og Canada i sommeren 1982, og den spilles stadigvæk i resten af verden.

Lige før udgivelsen af filmen, begyndte Bluth at undersøge måder, hvorpå man kunne forene animation med computerteknologi på en måde, der ville være populær. Der var blevet gjort adskillige forsøg uden større succes, men Bluth følte, at det var en idé, hvis tid var kommet.

"Det var det næste logiske trin i progressionen mod fremtiden", siger han. "Computere er her for at blive, og de kan give os meget,

hvis vi hjælper dem".

På dette tidspunkt sluttede Bluth sig sammen med to andre firmaer og dannede Magicom Inc (først kaldet Starcom). Sammen med sine tegnere designede og animerede han 22 minutters animation til "Dragon's Lair", det første animerede, interaktive laserdisk arkadespil, der blev udgivet den 1. juli 1983, og som øjeblikkeligt blev et nationalt hit.

RDI var ansvarlig for ingeniørarbejdet og konceptet, og Cinematronics fremstillede og markedsførte spillet.

Deres andet spil, "Space Ace", blev designet og animeret af Bluth og inkluderer 25 minutters animation. Det blev udgivet til arcade-maskine i begyndelsen af 1984.

Bluth er medlem af The Shorts Branch of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Han vandt en Saturn Award fra the Academy of Science Fiction, Fantasy and Horror Films for "The Secret of NIMH", som blev valgt som the Best Animated Feature i 1982.

Derudover modtog han the Inkpot Award fra the San Diego Comic Convention i 1983, og dette år modtog han også en præstationspris fra the Minneapolis Comic Convention, der honorerede studiet "For Advanc-

tilfredsstillelse over præstationen. "Det er på tide, at animation-skunsten udvikler sig", siger han. "Det startede som en nipsting, men dets potentiale ligger i at fortælle historier, som ikke kan fortælles på andre måder." Animationsteknikken udviklede sig fra flere sekunders smarte tricks under Chautauqua shows til syvminutters kortfilm, kaldet tegnefilm.

I 1937 blev det for første gang brugt til at fortælle en film - Snehvide. Derefter fulgte mange klassiske tegnefilm, hvoraf de mest succesfulde var de første tegnefilm fra Disney.

Crusader Rabbit var i 1949 den første figur, der blev udviklet og animeret specielt til TV.

"Siden da er der ikke sket ret



Dragon's Lair. AMIGA

ing the Realm of Animation with the Creation of the Video Game, 'Dragon's Lair'".

Han modtog også en Arkie Pris fra Electronic Games Magazine for den bedste Arcade Audio Visuals of 1983 for "Dragon's Lair".

Don Bluth har desuden startet "the Don Bluth Animation Club", som har næsten tusind medlemmer. Fire gange om året modtager de et eksemplar af "The Exposure Sheet", et nyhedsbrev, der indeholder animationstips og medlemstilbud.

BLUTH UDVIKLER DEN FØRSTE NYE ANIMATIONSTEKNIK I 30 ÅR

Med introduktionen af animerede arkadespil har producer Don Bluth udviklet den første nye applikation til animation siden 1949.

Bluth siger, at han føler en vis

meget, bortset fra at der var et fald i filmkvaliteten, og det vi idag kalder lørdag morgens børnepjat", siger Bluth.

Interessen for animation steg betydeligt i 1982, da hans første tegnefilm, "The Secret of NIMH", blev udgivet. Folk fandt ud af, at den klassiske animationsteknik slet ikke var for dyr at benytte, som det var blevet påstået, og at der var et studie, der havde tegnerne med det specielle talent, som var påkrævet for at kunne tegne og farvelægge tegnefilm.

Selv om filmen ikke blev betragtet som en succes ved kasserne, påstår Bluth, at "Der er et publikum for denne slags underholdning. Hvis der ikke var, så ville salget af videobånd ikke være så stort".

Videoudgaven af "The Secrets of NIMH" forblev på eller i nærheden af Top Ti i mange måneder. Det var med "Dragon's Lair", det første animerede laserdisk ark-

adespil, at Bluth fik fast grund under fødderne.

Da det blev udgivet i juli 1983, blev det øjeblikkeligt et kæmpehit.

"Der, i spillehallerne, fandt vi det publikum, som "NIMH" manglede", siger Bluth.

"Der var alle teenagere og folk i 20'erne, og de flokkedes alle sammen omkring "Dragon's Lair" maskinerne".

Bluth siger, at animation som medie er specielt.

"Man kan sige ting med animation, som man ikke kan sige på andre måder. Folk er mange gange mere modtagelige for budskaber, der kommer fra antropomorfistiske repræsentationer af dem selv og deres bekendtskaber, end de er med rigtige skuespillere. Animation kan

Steven Spielberg og andre berømte filmfolk, "Rejsen til Amerika", der hurtigt blev kendt verden over.

Tegnefilmen omhandler en russisk musefamilie, der i 1885 forlader sit hjemland og drager til det forrættede land: Amerika.

BLUTH'S "SPACE ACE" ER EN EGO OPBYGGER

Fjern en mands billede af sig selv, og hvad er der tilbage? Endnu en dag på kontoret? Endnu en aften med en pensionist-kasse og fodbold? Vejen til Smørum-Nedre?

Men giv ham en chance til at genvinde sin mandighed, være en helt og redde verden, så har du "Space Ace", der er en typisk superhelt - som bliver ramt af den

frygtelige Infanto Ray og forvandles til den stakkels Dexter uden sine store muskler og sin vidunderlige veninde. Hvad skal sådan fyr gøre?

"Alle mænd - alle mennesker - vil gerne føle, at de har fuld kontrol over deres skæbne, selv om virkeligheden kun muliggør dette i mindre mængder", siger Bluth. "Det er vigtigt ikke kun at benytte disse spil som en flugtvej, men til at finde nogle veje til udvikling i dem."

Bluth føler et særligt ansvar for at putte nogle af disse chancer for udvikling i sine spil.

"Space Ace" lærer os, at lige meget, hvad vi går igennem, så kan vi ikke bare opgive kampen, aldrig forsøge at prøve.

Her var en gut, som havde det hele serveret. Han var på toppen.

Ace, som havde en vidunderlig kæreste og et lækkert rumskib. Pludselig dukker der nogle problemer op, og zap!, er han reduceret til den sølle Dexter, der ser ud, som om han skal have hjælp til at løfte sine vitaminpiller.

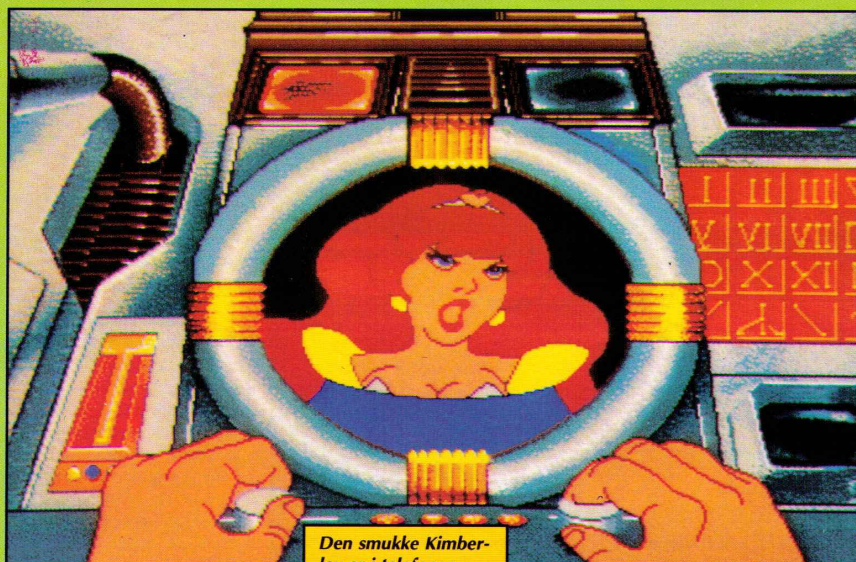
Men han holder ikke op med at prøve. Sådan er vi alle sammen." Bluth anslår, at det nye spil er ca. 50 procent hurtigere end "Dragon's Lair", og at det vil tage selv den mest prøvede spiller mindst 8 minutter at komme igennem spillet med succes.

Han var kommet halvvejs i udviklingen af "Space Ace", da det første spil blev udgivet, og han stirrede med forundring, da han modtog rapporter om at flere college-studerende i løbet af få dage var meget tæt på at komme igennem "Dragon's Lair".

"Jeg troede, at hele konceptet med Total Resolution Graphics på skærmen og de skiftende synsvinkler ville have slået dem ud i mindst et par uger", smiler han. "Så jeg gjorde med vilje det første spil lettere, end det kunne have været. Da jeg hørte, at de ville klare det inden september, besluttede jeg at gøre "Space Ace" til en virkelig udfordring for dem."

UHYRER HJEMSØGER "SPACE ACE"

I denne meget komplicerede verden af laserdisk og printerudskrifter på størrelse med tegnebøger, er det ikke længere



Den smukke Kimberley er i telefonen.

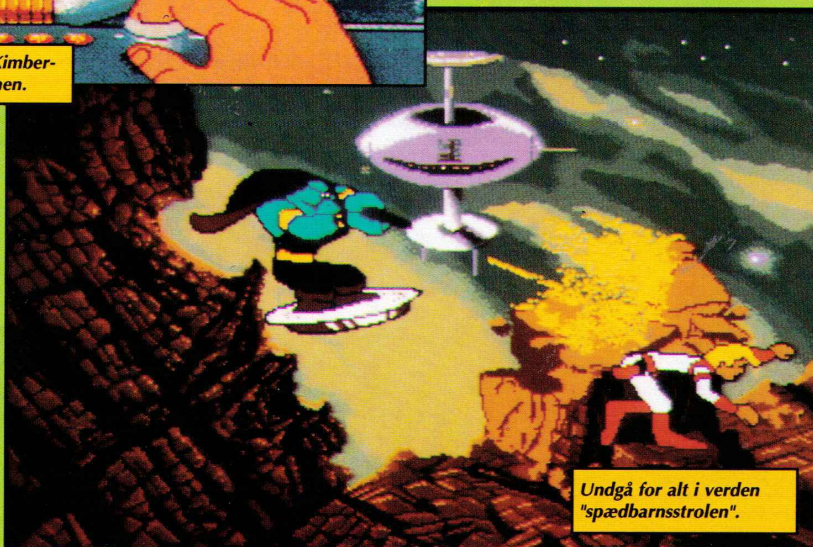
forskrække din hjerne".

Bluth's animationsfirma blev dannet den 13. september 1979, da han førte en gruppe af tegnere væk fra Disney studierne under en diskussion af filmenes kreative kvalitet.

De afsluttede deres arbejde på, hvad der oprindeligt havde været en træningsfilm, og som senere blev solgt til ABC-TV som en halvtimes special, "Banjo the Woodpile Cat".

De animerede en to-minutters sekvens fra filmen "Xanadu" og begyndte derefter at arbejde på "NIMH".

I 1986 lavede Bluth, sammen med



Undgå for alt i verden "spædbarnsstrolen".

nok bare at skribe "Her kommer uhyret!"

Nye uhyrer skal inddeles i grupper.

"Det har noget med simple figurer at gøre", siger animationsproducer Don Bluth. "I den 25 minutters animation, vi har puttet på denne laser disk, vil en virkelig god spiller kunne nå igennem spillet på 8 eller 10 minutter.

På denne tid skal vi ramme ham med alle de tilstedeværende trusler - og med en stor skydehastighed.

At benytte det ydre rum som spillets tema, gjorde nogle af fjenderne naturlige," siger Bluth. "Der er selvfølgelig robotter og droider. Hvad ville rummet være uden dem?"

Der er faktisk gigantiske, hvirvende droider med spinnende, borende våben, der bogstaveligt talt kan kede en ihjel; robotvagter armeret med laserkanoner og moustacheformede Le Grins, fritsvævende, feje vogtere af Hastighedstunnelen, som er armerede med teslastave, to metalstave, der er forbundet i den ene ende med en elektrisk ledning.

Derudover er der simple, mekaniske uhyrer, så som de fritsvævende Sikkerhedskugler med påmonterede pigge, automatiske fejmaskiner fra Kloakvæsenet, som suger en person ihjel; en futuristisk affaldskværn eller katodestrålemulgatoren.

For at gøre det helt perfekt, er der nogle af de mest bizarre, biologiske monstre, der nogensinde er set; en Carnicula, en fremmed kødædende plante med slyngplanter til at indfange dets bytte; Groots, prustende neandertalske plyndringsskabninger, og The Shag, et slags vilddyr med horn, der æder en masse.

Af andre biologiske uhyrer kan nævnes: glubske rumhvalpe, en gigantisk ål, små stikkende tiarmede blæsprutter, sure, gryntende Grumlets, cyklende Babaloons armeret med maskingeværer, og Hextar, Dexters mørke side i krigssituationer mod sig selv.

Ud over dette møder superhelten Ace en masse uhyrer, som han skal kæmpe med alene, inklusiv skraldespandshyurerne, en gigantisk Hextar og en gigantisk Babaloon, og endelig selve Borf, den onde, blå fremmede, som bruger

den frygtelige Infanto Ray til at holde Ace's veninde Kimberley i fangenskab og til at forsøge at overtage planeten Jorden med.

"SPACE ACE" GØR NY TEKNOLOGI TIL VIRKELIGHED

"Space Ace" gør den nyeste teknologi til en realitet og lover at blive et endnu større hit end dens forgænger, "Dragon's Lair", ifølge Don Bluth.

"Med dette nye spil", siger Bluth, "vil laserdisken placere sig i den forreste linie af arkade hardware,

merede laserdisk spil, var der dog nogle problemer med den tid, det tog laserstrålen at finde den rette sluts scene, idet skærmen blev blank så længe.

Bluth siger, at situationen er blevet afhjulpet i det nye spil. "Laserdisk-afspiller fabrikanter erfarede fra succesen med "Dragon's Lair, at det var umagen værd at fjerne de blanke mellemrum, så det har de gjort."

Med "Space Ace" er spillehals-ejerens mulighed for at skifte spil uden at skulle udskifte hele kassen også blevet en realitet. Bluth siger: "Vi tilbyder enhver spillehals-ejer, der på nuværende



En vanvittig person vil overtage universet.

og døren til fremtidige anvendelser af lasere vil fortsat åbne sig."

Lidt mere end 25 minutters klassisk animation blev produceret og filmet til laserdisk spillet, overført til videobånd, som derefter blev programmeret over på overfladen af pladen, der ligner en plade af platin på størrelse med en almindelig LP-plade.

Der er dog mange forskelle. Der er ingen riller på en laserdisk plade, men tusinder af små pits (huller), som laserstrålen kan skinne ned i, hvorved de informationer, der er lagret i hullerne, reflekteres.

Strålens evne til at kunne bevæge sig hurtigt fra et punkt på pladen til et andet og tilbage igen eller til et andet punkt, kaldes "tilfældig tilgang" (random access), og det er denne facilitet, som gør det muligt for spilleren at vælge imellem de mange sluts scener til hver enkel sekvens i spillet.

I "Dragon's Lair", det første ani-

tidspunkt har en "Dragon's Lair" den første mulighed for at købe et konverteringssæt til "Space Ace". For en brøkdel af prisen for det nye spil vil han få laserdisken, en ny EPROM (i hvilken programmet er lagret) og et nyt sæt dekorationer til sin maskine.

Så udskifter han simpelthen pladen, og så har han et nyt spil i sin spillehal. Sådan et system vil ændre økonomien i arkadepils industrien, men vi tror, at det i sidste instans vil forbedre den finansielle struktur."

Bluth pointerer, at "Space Ace" også vil blive solgt som et hele til spillehals-ejere, der ikke på nuværende tidspunkt har den første maskine.

Artiklen er benyttet med tilladelse fra EMPIRE/ENTERTAINMENT INTERNATIONAL. Oversat af: Jan Nygaard Nielsen

FACTS OM "SPACE ACE"

Historien:

Vores helt, Ace, er ved at blive angrebet af den onde kommandør Borf, som lige har kidnappet Aces veninde, Kimberley.

Borf's planer går ud på at overtage Jorden ved at forvandle alle til små babyer ved hjælp af sit frygtelige våben, The Infanto Ray (Spædbarnsstrålen).

Det er din opgave at redde Kimberley fra den onde kommandør Borf's greb.

Alle verdens regeringer regner med, at du kan ødelægge The Infanto Ray og redde Jorden.

Specielle features

Hvis du troede grafikken i Dragon's Lair var forbøf-fende, så har du ikke set det hele endnu...

Over 40 skærbilleder med den mest overvældende grafik, som aldrig tidligere er set nogen steder.

Gameplay - et meget højere gearet spil med mere action og fuldstændigt forskellige skærbilleder (dvs., Ingen spejlbilleder af andre skærbilleder). Superbelydeffekter og musikalsk lydspor (soundtrack)

Våbnene omfatter laserpistoler, stave, ildkugler og Borf's frygtelige våben - The Infanto Ray.

Øvrige features:

Amiga versionen vil kunne køre med 512K, så den vil være kompatibel med A500, 1000 eller 2000. Amiga versionen vil også understøtte harddisk.

ST versionen vil kunne køre på alle Atari ST'er, men dem med enkelt-sidede drev vil kun være i stand til at spille halvdelen af spillet.

Begge versioner vil have en gemspil mulighed, så du kan fortsætte, hvor du slap.

Udgives i november til Amiga og Atari ST i Europa, dog først i januar i Skandinavien til en pris på £44.95. Spået til at blive denne juls Nr. 1 16 bit titel.

FUTURE WARS

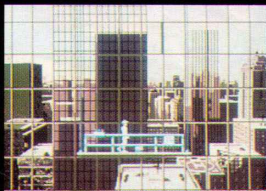
TIME TRAVELLERS



CINÉMATIQUE

CINÉMATIQUE

CINÉMATIQUE



YOUR ADVENTURE
ON THE
SCREEN



MARKETED BY



PALACE SOFTWARE

CINÉMATIQUE™ : A Brand New Standard in Computer Games

Af Kenneth Bernholm

Athletic World

Nintendo Entertainment System

En af de sjoveste ting ved de små 8-bits konsoller er alle de ting, firmaerne opfinder for at bringe variation - og især forskel - imellem konsollerne og de mange dominerende computerspil.

Nintendo har med deres Athletic World pakke formået at udvikle et nyt og spændende formål med deres lille maskine; nemlig at motionere. Der er selvfølgelig ikke noget galt i at bevæge sig lidt, i stedet for bare at sidde på stuegulvet og bippe, men hvordan kan man dyrke idræt med sin Nintendo ?

Det nyeste 'joystick' fra Nintendo er STORT. Og når jeg siger (skriver) stort, så mener jeg ca. 1 kvadratmeter, og det ER stort. Det er designet som en måtte til at lægge på gulvet, og inden i måtten er der så 12 kontakter, som man kan aktivere ved at træde på dem med foden.

Nu kan man selvfølgelig prøve at spille de almindelige spil med dette 'joystick', men der må jeg nok skuffe mange ved at sige, at det får man ikke det fjerneste ud af, udover en masse besvær, og absolut ingen hiscore's. Hvis man derimod bruger det medfølgende spil, har man store muligheder for at have det skægt.

Athletic World er en slags mini-olympiade, hvor du skal deltage i flere former for sportsgrene, deriblandt forhindringsløb. Meningen med spillet er så, at man hopper rundt på sin måtte, og ved at træde hurtigt og sikkert på de rigtige felter kan ens figur på skærmen rende og hoppe, eller hvad spillet nu ellers kræver af dig.

Tro mig - det er absolut ikke nemt at starte på denne form for spil. Det kræver en utrolig sikkerhed på fødderne, og selve spillet er ikke det absolut bedste, Nintendo i tidernes løb har lagt navn til. Grafikken er pæn, og lyden er

Trægulv på første sal er ikke heldigt, når man spiller (hopper) på 3xf.

også helt udmærket, men selve spillene virker mange gange lidt platte og halvdumme. Det kan være svært at bedømme afstande og springlængder, og mange gange kan man miste et liv på et spring, som virkede på den foregående (og identiske) forhindring.

Dybt underligt.

Jeg kan ikke komme uden om, at jeg følte mig lidt latterlig, da jeg hoppede rundt på gulvet foran Nintendo'en. Og mine underboere har nok også siddet og skumlet, da deres loftpuds er



drysset ned om ørene på dem, men når alt kommer til alt, så var det faktisk slet ikke så dumt. Nintendo har med deres Family Fun Fitness pakke lanceret en god og sjov idé, som burde sælge rimeligt godt. Det eneste klagepunkt er spillet, der følger med pakken.

Heldigvis kan vi dog glæde os over, at Nintendo planlægger flere nye spil til deres kondimåtte. Vi glæder os allerede!

Grafik:	80%
Lyd:	70%
Gameplay:	60%
OVERALL:	75%

Out Run

Sega Master

Dem, der kender Out Run fra spillehallerne, ved, at vi her taler om et af de absolut sjoveste og mest succesrige bilspil nogensinde.

Da Out Run spillemaskinen er fra Sega, har de selvfølgelig fundet det nødvendigt at konvertere den til deres konsol, og det er de nu heller ikke sluppet helt dårligt fra.

Først skal det lige siges, at du i Out Run absolut ikke har nogen mission. Det eneste, det gælder om, er at få dig selv, din Ferrari og din blonde veninde først over målstregen.

Din eneste modstander er tiden,

og den bliver skrapper og skrapper for hvert checkpoint, du møder. Out Run banen er nemlig lagt således, at du skal igennem et lille kort for at komme til målstregen, og du kan altså vælge mellem adskillige ruter, der meget systematisk vikler sig ind imellem hinanden.

En anden ting ved Out Run er, at det var det første spil, der bøjede vejen. Dermed mener jeg altså ikke fra side til side, som almindelige vejsving, men derimod op og ned, så der opstod større og mindre bakker på kørebanen, hvilket var med til at give en helt ny og meget realistisk di-



Parat- Start- wroouum..

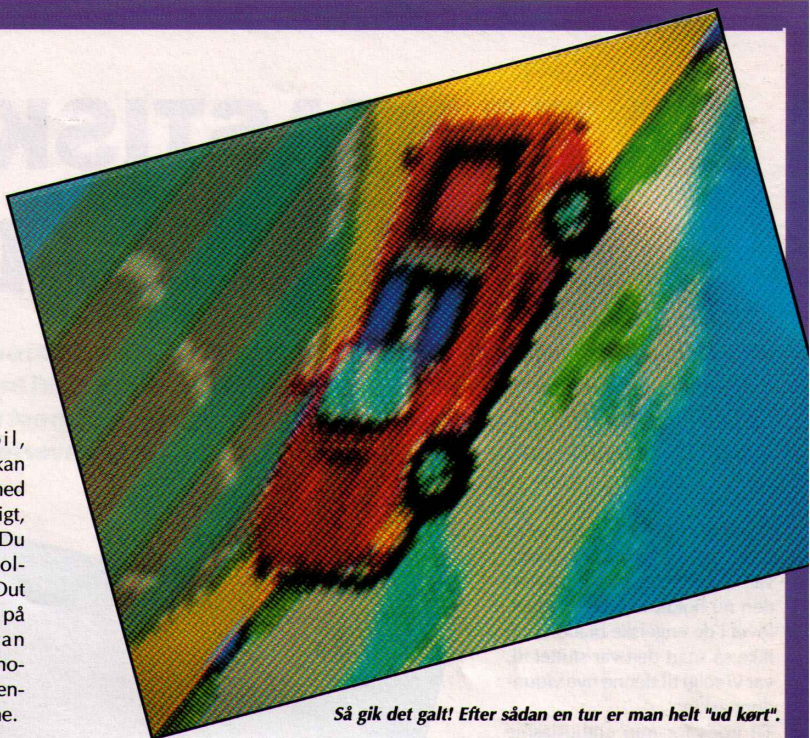
mension i et ellers så almindeligt bilspil.

Den populære 3D virkning er med succes blevet konverteret til konsollen (og hjemmecomputerne), som må siges at have klaret presset utroligt flot.

Selve vejen med alt, hvad der sigertil hører - dvs. vejtræer, reklamer, andre biler, sten og broer - bevæger sig helt fint, måske lige med undtagelse af de kæmpe broer, som ikke er lykkedes SÅ godt igen. Ellers er alt bare helt fint, og styring, grafik og lyd er også bare helt i top.

Vi taler her om et godt Sega

Master-bilspil, som absolut kan anbefales alle med trang til et hurtigt, lille asfaltræs. Du bliver ikke solbrændt, men Out Run er så tæt på 'The American Dream', som noget bilspil nogensinde vil komme.



Så gik det galt! Efter sådan en tur er man helt "ud kørt".

Grafik:	85%
Lyd:	80%
Gameplay:	80%
OVERALL:	80%

Afterburner

Sega Master

Der er arkadespil, som bare ikke KAN konverteres ned til konsolspil, og jeg vil vove at påstå, at Afterburner er et af dem.

Den originale spillemaskine var en oplevelse uden lige, og mærk jer mine ord, når jeg siger oplevelse.

Man satte sig ind i en kabine, hvorefter det eksploderede

om ørerne på én. Alt bevægede sig og blinkede, mens lyden larmede, og kabinen vippede. I sandhed en uforglemmelig oplevelse for spillere, men ikke desto mindre et kedeligt spil, hvor det hele gik mere ud på held end forstand.

Hvordan Sega nogensinde havde planlagt at få succes med dette spil på deres konsol, er ikke svært at regne ud. Deres publikum er nemlig dem, der ikke kan regne ud, at hvis man fjerner den bevægelige kabine, den kraftige 16 eller måske 32 bits computer, den overdøvede lyd og den rystende styrepind, ja så havde man ikke andet end et halvpladet skydespil tilbage, som absolut ville lide under Sega Master's begrænsninger. Og det er lige præcis sådan det er sket.

Afterburner er totalt forvirrende og definitivt lidt af et flop fra Sega's side.

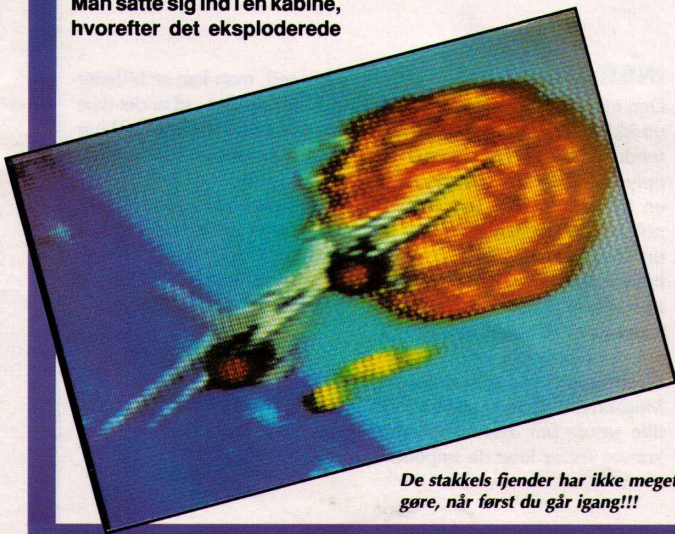
Når du styrer dit fly, bevæger det sig egentlig ikke så meget, hvilket derimod er det modsatte mht. resten af skærmen, som drøner rundt og efterlader ordet 'gyroskop' som en dårlig vittighed. Der er sørgeligt nok overhovedet ingen kontrol med noget som helst. Og fjender og baggrund er

pga. den påkrævede høje hastighed så dårligt animerede, at det næsten er umuligt at bestemme, hvad der egentlig sker, før det ER sket.

Til Sega's fordel skal så siges, at Sega Master versionen rent faktisk er bedre end Amiga versionen, som nok er bundskrabt af bundskrabt.

Alligevel et BUUH til Sega for at prøve at prakke deres stakkels kunder Afterburner på. Det er en spillemaskine, som aldrig vil overleve som andet end spillemaskine, og det eneste du får med konsolversionen, er det imponerende navn fra arkadehallerne. Dét er der ikke meget sjov ved.

Grafik:	50%
Lyd:	65%
Gameplay:	30%
OVERALL:	45%



De stakkels fjender har ikke meget at gøre, når først du går igang!!!

16 FANTASTISKE BITS - SEGA MEGADRIVE

Efter at have givet Sega et ordentligt hak i tuden med deres miserable Afterburner, vil vi her ikke spare på superlativerne for at råde bod på skaden. Vi har nemlig fået fingrene i deres nye spillekonsol, MEGADRIVE, som absolut er noget af det mest fornemme kræs, en spillefugl i sin vildeste fantasi kan ønske sig. Læs videre og forstå hvorfor!

Da vi fik den berygtede (eller berømte) Megadrive fra Sega, var vi meget spændte på, om den nu holdt, hvad den havde lovet i de engelske blade. Men ikke så snart den var sluttet til, var vi solgt til denne nye vidundermaskine.

Til trods for min entusiasme for Amiga'en, må jeg alligevel se den overgået af Megadrivet. Selvfølgelig gælder dette kun på spilsiden, men efter at have spillet GHOULS'n'GHOSTS på Megadrivet (en hel weekend. Red.), var der lige pludselig ikke noget ved at spille actionspil på Amiga'en længere.

Den er bedre end Amiga!

Megadrivet er sort, hvilket i sig selv er ganske bemærkelsesværdigt, da man i Japan, hvor maskinen kommer fra, anser sort for at være en uren farve.

Ikke desto mindre giver det maskinen det velkendte "cool" og mystiske look, hvilket den også fortjener, da det virkelig er en voldsom maskine.

På billedet kan du sikkert se den runde forhøjning på toppen af maskinen, og du skal ikke høre nogen bebrejdelser, hvis du gættede på, at der var plads til en Compact Disc i maskinen. Det er desværre bare ikke tilfældet, men det narrende udseende kan sikkert være med til at sælge lidt flere maskiner. Mens vi er ved CD, så skal det siges, at der allerede (i Japan) er CD-ROM til Megadrivet, og at

de efter sigende skulle være intet mindre end fabelagtige (spillene altså). Derudover planlægger Sega også flere former for udstyr, som de har haft så stor succes med på de små mastermaskiner. Og som noget helt nyt og næsten revolutionerende skulle der komme et rigtigt tastatur til at slutte til Megadrivet. Hvorvidt det bliver beskåret menigmand at programmere denne fantastiske maskine, vides endnu ikke, og man kunne sagtens forestille sig, at det lovede tastatur bare skal bruges til at spille eventyrspil på.

INSIDE THE FUTURE

Den tekniske side af sagen lyder umiddelbart ikke så imponerende, da det eneste man kan få oplyst er, at der i maskinen sidder en MC68000 CPU, som mange nok kender fra Amiga'en, og så (tro det eller ej) en Z80 til at hjælpe den. Ja, du læste rigtigt - i Megadrivet sidder der samme processor, som den gamle ZX Spectrum boltrede sig med. Men når man sidder og spiller på Megadrivet - og man ved bare en lille smule om den teknik, der kræves for at lave de imponer-

Sådan ser vidunderet ud.



en konsol, og ikke en personlig computer.

JOYBOARD & SPIL

Hvis du kender den lille Sega master, husker du sikkert også dennes specielle joystick, eller joyboard som nogle kalder det. Megadrivets control-pad er meget specielt designet; som en halvmåne med bløde former, så det er behageligt at sidde med i hånden.

Man kan sige meget om joysticks og joyboards, men man vænner sig MEGET hurtigt til den nye model, og det er faktisk utroligt nemt at styre med.

Selve spillene til Megadrivet kommer selvfølgelig som små moduler, man bare sætter i maskinen, uden at bekymre sig om loadetider og read/write errors.

Som en ekstra service har Sega i hvert modul lavet en menu, der hedder OPTIONS. Her kan du afprøve alle lydeffekter og melodier samt indstille sværhedsgrad og kontrolmetoder.

Alt sammen for at gøre spillet mere brugervenligt, og for at du kan checke, om alt virker.

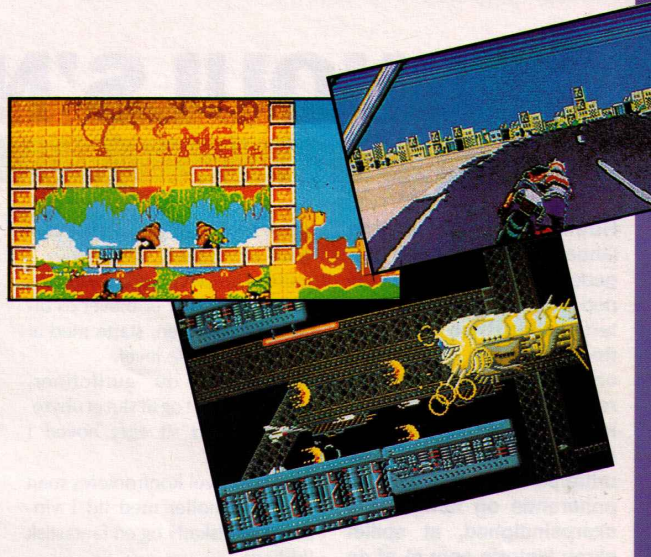
En anden fordel ved dette er også, at man kan sætte sin yndlingsmelodi fra et bestemt spil til at spille hele tiden, uden at skulle knokle rundt og undgå at dø.

HJEMME-ARCADE-MASKINEN

Selve finishen på maskinen virker utroligt gennemført, og som man har kunnet læse her, er der absolut heller ikke noget i vejen med indmaden.

Det er længe siden, at jeg har kunnet spillet så meget, som jeg har gjort efter at have fået Megadrivet. Jeg kan kun opfordre alle læsere til at prøve at få adgang til en maskine. Men pas på, der er overhængende fare for, at du køber den - uden at tænke på prisen.

På nuværende tidspunkt koster megadrivet 3.000,-kr., men allerede til januar bliver den sat et par hundrede kroner op. Der-



for ville det måske være en idé at hoppe på vognen inden jul. Jeg garanterer i hvert fald, at vi vil blive ved med at anmelde spil til denne maskine.

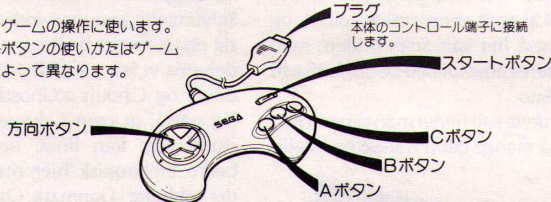
Følg desuden med i næste nummer, hvor vi sætter Megadrivet op mod den anden nye spillekonsol, PC Engine, og fortæller alt,

hvad der er værd at vide om disse fantastiske maskiner. Lige meget hvem, der løber af med sejren, er hovedsagen den, at det nu er muligt at have en arcademaskine hjemme i stuen.

各部のなまえとはたらき

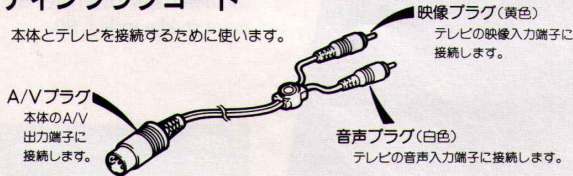
コントロールパッド

ゲームの操作に使います。各ボタンの使いかたはゲームによって異なります。



ティンプラグコード

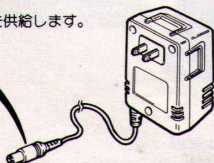
本体とテレビを接続するために使います。



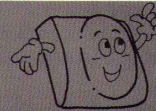
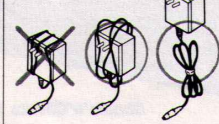
ACアダプタ

本体に電源を供給します。

プラグ
本体のACアダプタ端子に接続します。



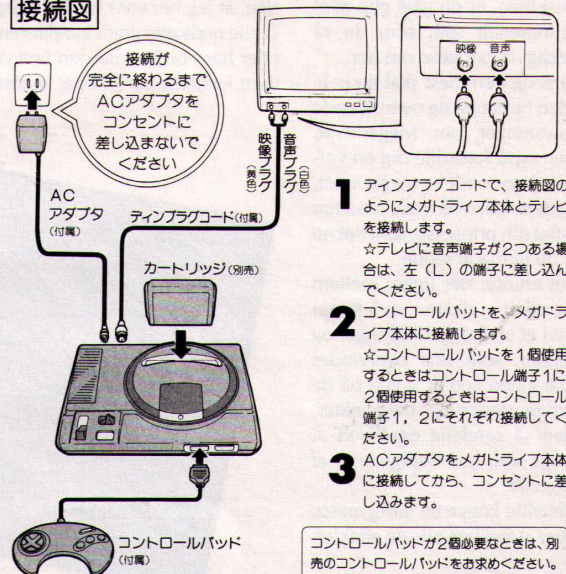
ACアダプタをしまうときは、コードをきつく曲げないでください。



接続のしかた

メガドライブは、ビデオ入力端子付きのテレビと接続できるようになっています。☆ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合は、別売のRFユニットをご使用ください。くわしくは、お買い上げの販売店にご相談ください。

接続図



- 1 ティンプラグコードで、接続図のようにメガドライブ本体とテレビを接続します。
☆テレビに音声端子が2つある場合は、左(L)の端子に差し込んでください。
- 2 コントロールパッドを、メガドライブ本体に接続します。
☆コントロールパッドを1個使用するときはコントロール端子1に、2個使用するときはコントロール端子1、2にそれぞれ接続してください。
- 3 ACアダプタをメガドライブ本体に接続してから、コンセントに差し込みます。

コントロールパッドが2個必要なときは、別売のコントロールパッドをお求めください。

GHOULS'N'GHOSTS

Sega Megadrive

Husker du klassikeren Ghost'n'Goblins, som hær gede spillehallerne i månedsvis, og ramte computerspil-industrien som en flodbølge? Det drejede sig om en lille ridder, der skulle redde sin prinsesse, og det indebar alskens dødelige forhindringer, som var udtænkt med sådan en imponerende og fængslende skarpsindighed, at spillet skrev historie som et af de mest spillede, inden for sin genre.

Hvis du kan nikke genkendende til denne titel, behøver du slet ikke at læse den efterfølgende anmeldelse, for Ghost'n'Goblins II, eller Ghouls'n'Ghosts, som den hedder, er alt hvad dens forgænger var, og mere til. Sagt med få gode ord : Det er det absolut mest supprime arkadeguf, jeg nogensinde har spillet hjemme i stuen.

Hvis du har set spillemaskinen Ghouls'n'Ghosts, kan jeg kun sige : Megadrive versionen er næsten magen til. Hvis du IKKE har set og spillet på arkademaskinen, er du gået glip af et fænomenalt spil, som du så heldigvis kan læse om her.

Først og fremmest skal du hele tiden huske på de ovenstående oplysninger om Megadrivet, men også forestille dig en verden, hvor ondt er meget ondt, og dette hersens onde altså har gaflet din prinsesse, som det nu er op til dig at redde.

Det eneste, der ligger mellem dig og din udkårne, er 5 baner med et utal af forhindringer og fjender, som skal overvindes ikke alene ved at skyde på de rigtige steder og tidspunkter, men så sandelig også ved at bruge den indvendige side af hovedet.

Det ville kræve en farlig masse sider at forklare alle de effekter,

der er med til at give den fantastiske atmosfære, som findes i spillet. Derfor vil jeg på den beskædede plads, der er blevet os tildelt af redaktøren, starte med at nævne det første level.

Her møder du guillotiner, regnvejre, blæst og til slut et uhyre, der står med sit eget hoved i hånden.

På andet level konfronteres man med vindmøller med ild i vingerne, jordskælv og en fantastisk ilddrage.

Tredie level kræver megen omtanke, da der forefindes en slags lodret scrollende shoot'em'up på tid, hopning mellem sten-djævlers tunger og endelig en led kæmpesky, der stadig ikke var nedlagt af jeres anmelder, da deadline for denne artikel optrådte.

Alle sprites og scrolls i spillet bevæger sig helt glat, dvs. med 50 skærm billeder i sekundet, hvilket er præcis som alle arkademasinerne.

Farverne er fantastisk udnyttet, og helheden er faktisk perfekt.

Men ... når man kigger nærmere på en enkelt figur eller animation i spillet, er mange af dem faktisk temmelig middelmådige. Jeg må sige, at jeg her var i tvivl, om jeg skulle nedsætte grafik karakteren, eller bare bedømme den fantastiske kvalitet, der præger spillet.



Han er bag dig!

Jeg har med min bedste vilje prøvet at lade mig genere af den grafik i spillet, som jeg vidste faktisk ikke var så imponerende, men hver gang jeg spillede, havde jeg hverken tid eller kapacitet til at opfatte de små, kedelige detaljer. Derfor en flot karakter til Ghouls'n'Ghosts.

Hvad lyden angår, er der absolut INTET at klage over. Jeg kunne ikke have forestillet mig den meget bedre, måske med undtagelse af lidt samlet tale hist og pist, men alligevel en superb udnyttelse af Megadrivets lydkanaler.

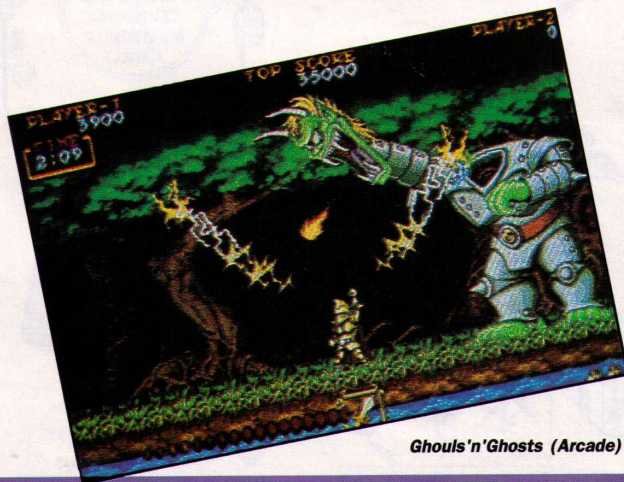
Som jeg før har skrevet, er det ikke nok med grafik og lyd. Der skal også et ordentligt spil til, og også her kan Sega brillere med deres absolut bedste udgivelse til dato.

I dette spil finder man simpelt hen så mange både fysiske og intelli-

gente udfordringer, at man ikke kan lade spillet være i fred, så længe det sidder i maskinen. Styringen af din sprite nærmer sig det perfekte, og med Megadrivets lækre control-pad, er der ingen grænser for underholdningen.

Nu kan I måske nok sidde og tænke, at jeg er gået alt for vidt med mine præsende lovord om dette spil, for SÅ utroligt kan det da heller ikke være. Det er jo bare et spil. Men tro mig, Ghouls'n'Ghosts er simpelthen ALT, hvad der kan kræves af et konsolspil.

Selvfølgelig kan man forestille sig noget meget bedre, men til den pris vi har på både Megadrivet og Ghouls'n'Ghosts vil jeg påstå, at man i skrivende stund ikke kan finde nogen bedre elektronisk hjemmeunderholdning i Danmark. Og jeg vil tillade mig at tvivle på, at vi ser dette spil overhalet før et pænt stykke inde i '90.



Ghouls'n'Ghosts (Arcade)

Grafik:	90%
Lyd:	95%
Gameplay:	95%
Overall:	95%
Overall: (JEG ELSKER DETTE SPIL, KB)	

Super Thunderblade

Sega Megadrive

Den originale Thunderblade spillemaskine var, som nogen måske husker, en flot teknisk præstation, da den kom på markedet omtrent samtidigt med Afterburner og Operation Wolf.

Nu er der imidlertid lavet en Super Thunderblade, som vi har haft mulighed for at teste på Megadrivet, og som alt andet software er det pokkers imponerende.

Der er ikke meget tvivl om, at den i det store hele ligner arkademaskinen, og selv om det var Segas første spil til denne maskine, er de alligevel sluppet heldigt fra det. Det eneste, der måske kan være at klage over, er husene langs vejen: De ser ikke så godt ud, når de bliver forstørret. Ellers er det det

velkendte helikopterspil, med utrolig meget bitmapgrafik og flotte lydeffekter.

I modsætning til alle andre konverteringer af Thunderblade (inkl. Amiga), er Megadrive-versionen rent faktisk til at spille. Det er ikke længere et spørgsmål om karma, hvorvidt man klarer sig igennem fjendens linier, da helikopteren for første gang siden spillemaskinen er til at styre.

Det skal dog nævnes, at Super Thunderblade stadig er et meget svært spil, der kræver en del øvelse, og jeg vil da også påstå, at der findes sjovere spil til Megadrivet.

Men når vi kigger på Super Thunderblade som en helhed, skal det konkluderes, at det er et absolut udmærket arkadespil, der kan få dig på plads bag Megadrivet i



Det kommer an på dygtighed og ikke held. En vigtig detalje i forhold til Amiga versionen.

lang tid. Som alle andre spil fra Sega er stemningen og den rent overordnede finish helt i top. Og selv om man måske kan mene, at det er lidt svært at overleve, bør man alligevel kæmpe hårdt, da banerne bliver flottere og flottere.

Grafik:	70%
Lyd:	80%
Gameplay:	60%
OVERALL:	70%

Space Harrier II

Da Elite for nogle år siden besluttede at konvertere arkademaskinen Space Harrier til datidens hjemmecomputere, var der nok nogle, der rystede lidt på hovedet. Men de, der ikke havde set arcadeversionen, kunne kun være tilfredse med Space Harrier på fx C64, da det faktisk blev et nogenlunde sjovt spil. Grunden til at man kunne være

skeptisk var, at Space Harrier er et spil med lynhurtig 3D grafik og kæmpestore grafik-objekter, der glider rundt på skærmen i lyntempo. Med andre ord: Spil-designet var dengang totalt uegnet til C64 og lignende maskiner. Siden hen blev Space Harrier konverteret til Amiga, hvilket også forløb ret succesfyldt, da Amiga-versionen havde en del mere til

fælles med arkademaskinen i forhold til 8-bits versionerne.

Lidt over et år er gået, og pludselig dukker Sega Megadrive op. Denne gang er der tale om en helt perfekt konvertering. Det er faktisk meget svært, måske endda umuligt at skelne Space Harrier II på Sega Megadrive fra den originale arkademaskine.

Handlingen er den samme enkle: Du styrer en flyvende mand (han er forsynet med en jet-pack) rundt på en 3D scrollende skærm, hvor han skal forsøge at undgå diverse objekter, der kommer flyvende mod ham.

Desuden skal han fyre ildkugler afsted mod forskellige rumhryer m.m.

I slutningen af hvert level møder han det obligatoriske "end of level monster", som i dette tilfælde er

forskellige ildsprudlende drager. De skal rammes adskillige gange, før de bukker under, og du kommer herefter videre til næste bane, der i øvrigt er nogenlunde magen til den første... Grafikken er faktisk ret suveræn, og 3D effekten er meget glidende udført. Lyden er knap så interessant, men den passer fint til spillet, som i det hele taget må betegnes som et godt køb, hvis du er vild med hurtige shoot'em'ups og ikke stiller de store krav til avanceret og afvekslende spil-design.

Grafik:	87%
Lyd:	71%
Gameplay:	81%
OVERALL:	81%



Det er svært at tage gode skærbilleder! Men ok, her er to enorme figurer. De kan ikke lide Space Harrier!

AGENT 000

og jagten på den forsvundne dokumentarfilm.

Sidste afsnit

Efter et stykke tid havde de begge reddet sig op på taget. Uheldigvis var rebet faldet ned, lige da Max var kommet igennem det lille tagvindue.

- Idiots! mumlede Hamilton og kiggede sørgmodigt på sin ødelagte frakke.

- Jeg kunne da ikke gøre for, at rebet vikled sig ind i mine ben, netop som jeg var kommet op, vrissede Max.

De sad lidt og kiggede efter en vej ned fra taget.

- Har du ikke noget udstyr til at få os ned herfra? spurgte Max, og kiggede ned på den svagt belyste gade.

- Jeg glemte min sammenklappelige tomandshelikopter i bagagerummet i bilen.

- Jeg har en idé! udbrød Max. Vi binder vores tøj sammen og kravler ned på jorden af det.

- Meget morsomt. Det er da kun i sådan nogle stupide spionhistorier, man kan sådan noget. Hamilton rystede opgivende på hovedet.

- Lige netop, lød svaret, og Max begyndte at tage overtøjet af.

- Alt tøjet? spurgte Hamilton forundret.

- Nej, ikke undertøjet selvfølgelig, mumlede Max under en trøje.

Efter at de begge havde fået (næsten alt) tøjet bundet sammen og fæstnet det til en skorsten, begyndte de at kravle ned. Cirka halvvejs nede begyndte rebet at give efter.

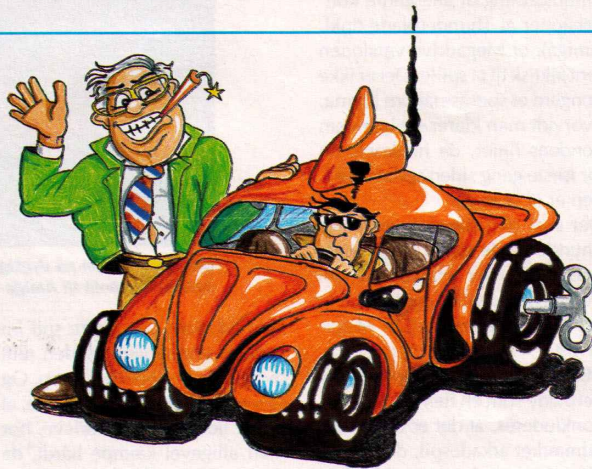
Med et hyl styrtede de ned mod jorden.

- Jeg har da heldigvis min indbyggede faldskærm! råbte Hamilton og ledte forgæves efter udløseren.

- Pokkers, den sidder jo i min frakke.

Der lød et bump, da Hamilton hamrede mod fortovet.

En brøkdæl af et sekund efter lan-



dede Max ikke mindre hårdt. Da de kom helt til sig selv, opdagede de, at halvdelen af tøjet stadig hang og svajede 7 meter over dem.

- Smart, snerrede Hamilton, der hænger min frakke, mine sokker, mit slips og mine bukser.

- Og min trøje, min butterfly og mine bukser, sukede Max.

- Vi må se at komme hjem og få noget nyt tøj på.

Hamilton så sig om for at sikre sig, at ingen havde set dem. De traskede ned ad gaden. Det var ved at blive morgen. Pludselig kom en ældre dame ud fra en opgang.

- Blottere! skreg hun forskrækket og smækkede døren til opgangen. Max og Hamilton blev postkasserøde i hovederne. De listede flove videre.

Efter at have gået et stykke tid udbrød Hamilton: - Se, det er Wayne i vores bil! Han pegede ned ad gaden, hvor spionen netop kom ud fra en bager.

- Vi sniger os ind på ham... sagde Max, og de begyndte at kravle hen mod bilen, der holdt ved fortovet.

Da de var nået helt til bilen, sprang Hamilton op og kastede sig over spionen. Der opstod en heftig

kamp, og det endte med at spionen igen overmandede de to agenter.

- Ind i bilen! snerrede Wayne vredt - De kører, Hamilton!

Hamilton gjorde som beordret og satte sig ind på førersædet. Max satte sig bagi. Spionen steg ind og satte sig ved siden af Hamilton. Denne startede bilen. - Hvorhen? spurgte han spionen.

- Bare ligeud! Da de havde kørt i et stykke tid smilede Max: - Det er lidt mørkt, Hamilton, hvorfor tænder du ikke for lyset.

Spionen så forvirret ud.

- God idé! svarede Hamilton og tændte for lyset.

Der lød et KAPOINK efterfulgt af et rædselsråb fra spionen, da sædet katapulterede sig op gennem taget.

Hamilton bremsede bilen og gik ud til Wayne, der lå besvimet på gaden. De læssede ham ind på bagsædet og kørte så hjem til Hamilton for at få tøj på.

Da de ankom til lejligheden, fandt Hamilton ud af, at han havde efterladt sin nøgle i trenchcoaten. - Hvorherrebevares, udbrød Max opgivende - Typisk... Bare typisk. De skulle til at kravle ind ad et vindue, da en politibil pludselig standsede bag dem.

- Undskyld d'herrer, men hvad foretager De Dem?

- Kravler ind ad et vindue... brummede Max og vendte sig om. Bag dem stod to betjente og kiggede mistroisk på dem.

- Ja, det kan vi se, smilede den ene ond.

- Ja, det kan vi bestemt, gnækkede den anden.

- De må hellere komme med på stationen, hvædede den første betjent, og den anden tilføjede: - Vi har en anmeldelse om et par blottere, der sniger rundt her i kvarteret.

- Mit navn er Hamilton, Oscar Hamilton, sagde Hamilton, alias agent 000.

- Og så skulle det dér måske være Deres assistent Max? grinede den ene politibetjent og klappede sig på lårene.

Den anden tilføjede: - Så er jeg Mickey Mouse! De to betjente stod og hvinede af grin.

- Men vi er ikke idioter. Den tror vi ikke på vel? sagde den anden betjent og kiggede på sin makker. - Nemlig, klukkede den anden - så dumme er vi ikke.

- Se at komme ind i bilen og tag ham der med! snerrede en af betjentene og pegede først på politibilen og derefter på spionen, der var vågnet. De to agenter og spionen blev gennet ind i politibilen og kørt hen på stationen.

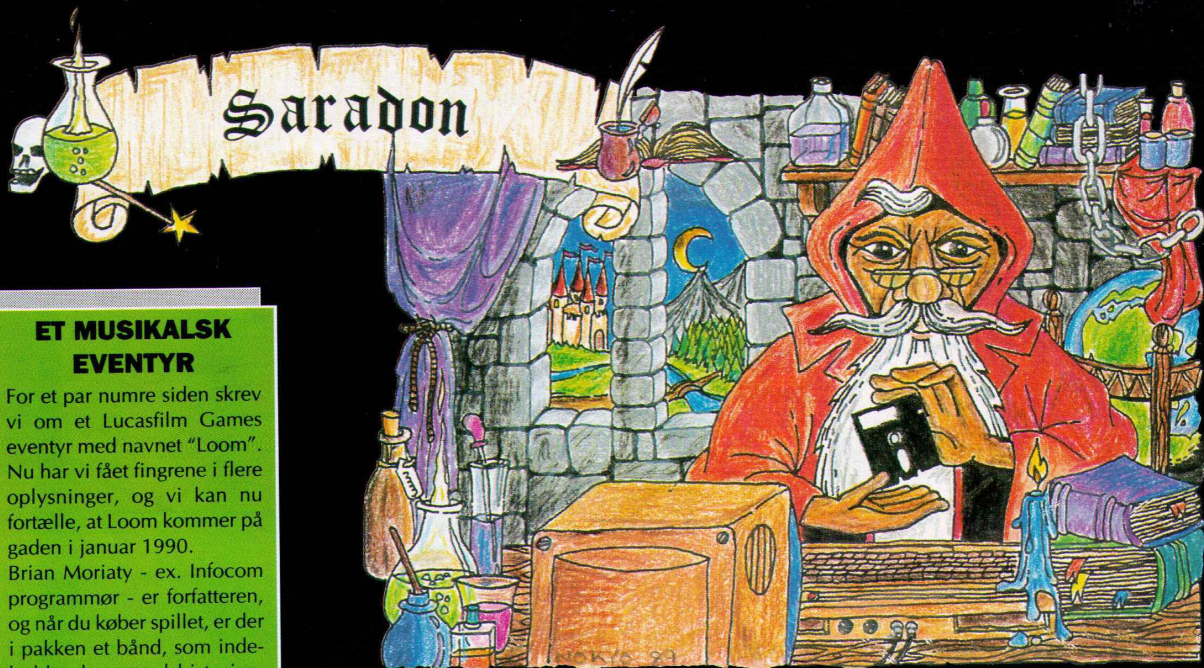
Efter mange diskussioner blev man enige om, at Hamilton og Max ikke var dem, de gav sig ud for. De kom begge to i fængsel sammen med spionen, der påstod, at han var John Wayne. Chefen fik sin videofilm, og havde dermed skaffet sig af med de to største idioter i agentverdenen og havde samtidig fået sin film tilbage.

Michael Reiter

FANTASY



Adventure News



Saradon

ET MUSIKALSK EVENTYR

For et par numre siden skrev vi om et Lucasfilm Games eventyr med navnet "Loom". Nu har vi fået fingrene i flere oplysninger, og vi kan nu fortælle, at Loom kommer på gaden i januar 1990.

Brian Moriarty - ex. Infocom programmør - er forfatteren, og når du køber spillet, er der i pakken et bånd, som indeholder baggrundshistorien. Båndet er lavet meget professionelt med skuespillere, musik, og hvad der ellers hører sig til.

I pakken kommer der også en kupon, som du kan sende ind til Lucasfilm Games og få en gratis Compact Disc med spil-musik!

DUNGEONS TIL AMIGA

SSI's suveræne Advanced Dungeons & Dragons serie, der bl.a. inkluderer Pool of Radiance og Curse og the Azure Bonds - begge bygget over Forgotten Realms modulet - kommer nu til Amiga. Vi vender tilbage med en update, når vi har dem.



ORIGIN PÅ VEJ MOD 1990

Den mest imponerende rollespils-serie til dato (glem Bards Tale!) er uden tvivl Ultima serien fra Origin Systems - distribueret af Microprose.

Der er fire titler på vej fra Origin: Tangled Tales, Knights of Legend, Moebius II og - tro det eller lad være - Ultima VI.

Tangled Tales er et spring væk fra de traditionelle rollespil, idet Tangled Tales vist nok bliver mere humoristisk. Mere om det, når tiden nærmer sig. Knights of Legend er i samme dur som Times of Lore, blot mere avanceret. Moebius II er selvsagt en fortsættelse til Origins flop, Moebius. Lad os håbe på, at fortsættelsen bliver mere acceptabel lavet.

Ultima VI er stadigvæk langt fra færdig, men det forlyder allerede nu, at der er kælet mere for grafikken og gameplayet i stedet for størrelsen. Det kan vel næppe blive større end Ultima V alligevel...

FØRSTE AMIGA MUG!

Hvad er et MUG? Hvis du læste Games Preview nummer 6, vil du vide, at det er et rollespil/eventyr, hvor man er flere personer i spillet samtidigt. Modemspil for at sige det kort.

Nu er Electronic Arts næsten færdige med at lave et Amiga rollespil, som man også kan være flere om. Enten via modem eller ved at 'binde' to eller tre Amigaer sammen gennem seriel-porten, som vi så introduceret i Flight Simulator II.

Spillet hedder Sword of Twilight og kommer meget snart. Vi vender tilbage med en test i nytårsnummeret.



INDIANA JONES

and the

LAST CRUSADE

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: THE ADVENTURE GAME LUCAS-FILM GAMES

Sammen med Batman og Dødbringende Våben 2 er Indiana Jones-filmen, The Last Crusade, uden tvivl efterårets store hit. I Indiana Jones-filmen kommer helten Harrison Ford ud for en serie ubehagelige ting - alt sammen, fordi han vil finde sin fader (spillet af Sean Connery) og den hellige gral.

Lucasfilm Games har sammen med U.S. Gold lavet ikke mindre end to Indiana Jones-spil - et action-spil (læs test andetsteds) og så dette adventure.

Eventyret er opbygget i den efterhånden velkendte Zak McKracken stil, med en række kommandoer i den nederste tredjedel af skærmen, og et billede på den resterende del. Billedet er opbygget på samme måde som i Sierra On-

Yes? What do you want? I don't have all day, you know.



line eventyrerne. Det vil sige med masser af små animationer og temmelig mange detaljer. Kommandoerne er eksempelvis "What is...", "Look" og lignende ting, som giver spilleren stor frihed. Handlingen i spillet følger filmen ganske nøje, og det er en stor fordel at have set filmen. Så undgår man at hænge fast ved nogle ulogiske gåder, der dog er meget åbenlyse, hvis man har set filmen.

Indiana Jones-eventyret er et e-

normt spil. Der er seks disketter med i pakken, en dagbog med uvurderlige oplysninger og forskellige instruktioner. Så man får noget for pengene.

For at komme tilbage til de seks disketter medfører disse en række problemer. Hver gang Indy går ud af et rum, skal det nye rum først loades ind, hvilket tager et pænt stykke tid. Det er derfor næsten påkrævet at bruge harddisk. Indiana Jones eventyret er et utroligt underholdende spil.

Og hvis du har set filmen, vil du sikkert, som jeg, få endnu mere ud af spillet. Loadtiderne kan godt virke irriterende, men hvis du er ejer af en harddisk, er Indy en god investering og en værdig "forsættelse" til Zak McKracken.

Niels Lassen

IBM PC

Grafikken er bedre end det, vi normalt ser i Sierra On-lines spil. Lyden er, som vi kan forvente: Elendig! Styresystemet fungerer godt sammen med mus. Med tastatur foregår styringen betydelig mere langsomt, og kan ikke anbefales.

GRAFIK:	83%
LYD: DE HAR DA FØRSØGT!	
GAMEPLAY:	86%
OVERALL:	84%

ANDRE VERSIONER:

AMIGA
ATARI ST

VETO

Niels' anmeldelse er sådan set udmærket, men karaktererne kan jeg ikke godtage. Grafik-karakteren bør have en 87-88 stykker, hvilket selvfølgelig ikke gør den HELT store forskel, men det er ER nu et pænt spil på en PC'er. Gameplay karakteren sætter jeg personligt til 95%, pga. alle de detaljer og al den humor, der findes i spillet. Det er desuden meget let at komme igang, og jeg er endnu ikke stødt på nogle 'dumme' gåder eller problemer. Overall-karakteren bør derfor også nærme sig en 89-90%, da det er et absolut GREAT spil, der kan anbefales til alle eventyr- og Indiana Jones-freaks.

Kenneth Bernholm



Walk to
Push
Pull
Give

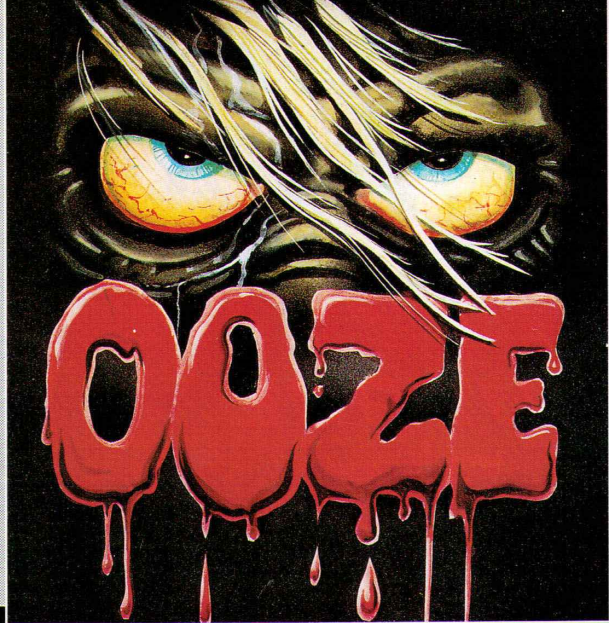
Open
Close
Look

Walk to
Pick up
What is

Use
Turn on
Turn off

Talk
Fight

Dette rum vrirler med ting, der kan udforskes.



UHYGGEN breder sig...

OOZE

Meget få har forsøgt at lave et computereventyr med en spøgelseshistorie som baggrund, på stående plattform kan jeg faktisk kun komme i tanke om Uninvited fra Mindscape, som taklede det problem ualmindeligt godt.

Nu har et tysk softwarehus med det gode tyske navn Dragonware også vogtet pelsen, men deres bud er et traditionelt teksteventyr (bevares, der er da lidt grafik i) i modsætning til Uninvited.

Det kan måske undre nogen, at tyskerne kan lave teksteventyr, men det har de faktisk forsøgt sig med før, blot er det nu første gang de for alvor satser på at sælge dem uden for Vesttyskland. Og så er det selvfølgelig en betingelse, at eventyret er på engelsk, hvis de vil sælge mere end to-tre kopier. Når man åbner boksen til Ooze, nærmest stinker det af Infocom. Der er lidt "ekstra i posen" til at skabe stemning, i dette tilfælde endagbog (lidt kedeligt udseende) og en lukket konvolut med en dødsattest på din onkel Cheez N. Onion Burger (hovedpersonen hedder Ham Burger) og et brev fra et advokatfirma om overtagelse af din afdøde onkels hus. De to dokumenter og konvolutten er meget godt lavet, komplet med slåfejl, underskrift og diverse stempler.

En anden ting, der skræler "Infocom", er, at instruktionerne til

spillet er en næsten ordret kopi af de instruktioner, som Infocom giver med til deres eventyr, så Dragonware opfordrer faktisk direkte til sammenligning.

Det kommer vi tilbage til. Eventyret starter med, at du står uden for din afdøde onkels hus (Rue Morgue Avenue 666) med nøglen i lommen og parat til at gå ind.

Som man måske kan regne ud (specielt, hvis man har læst dagbogen), drejer det sig om et spøgelseshus.

Spøgerierne starter lige så snart, du er kommet inden for døren, eller før, alt efter hvad du foretager dig, så det er ikke "action" det skorter på.

Inden man når ret langt i spillet, er man stødt på et par af de spøgelser, som var onkelens "venner".

Formålet med spillet er så at komme en ond ånd ved navn Ooze til livs, ham kan de andre spøgelser ikke li', og din onkel kradsede af under et forsøg på at konfrontere ham.

Jeg må indrømme, at jeg var mere end almindelig skeptisk, da jeg fik Ooze stukket i hånden og fandt ud af, at det var tyskere, der havde lavet det. De kan da ikke skrive ordentligt engelsk, eller kan de?

En gennemlæsning af en medfølgende dagbog gjorde den

ATARI ST

ST versionen af Ooze indeholder både lyd og grafik, som er med til at sætte dig i rette stemning, specielt er åbningsgrafikken imponerende, mens de resterende nogle og tyve billeder trækkes ned over skærmen Magnetic-Scrolls-style. Lyden er sample knirk, tik, latter og andre småeffekter. Spillet kører fint både på Farve og Mono ST'ere.

Grafik	73 %
Parser	53 %
Gameplay	62 %
OVERALL	64 %

ANDRE VERSIONER:

Amiga
PC
Archimedes



En hyggelig stue, men der trænger til at blive gjort rent.

Linel/Dragonware

fordom lidt til skamme, for teksten i den var faktisk rimelig god og flydende, selv om navnene på personerne er noget anstrengte. Cheez Burger og Ham Burger er allerede nævnt, men hvad mener du om f.eks. Marie EnToilet eller Hewlott and Package.

Når man så smider disketten i drevet, får man et lidt andet indtryk. For det første er teksten skrevet i 1. person (altså i "jeg" form).

Det er ikke nogen sensation, det er set før, men virker lidt mere kunstigt end 2. eller 3. person.

Det næste chok er, at teksten stilnæssigt er en underlig blanding af amerikansk og engelsk, og det gør ikke noget godt for atmosfæren.

Det er, hvad det er, men teksten kan også være temmelig irriterende med lange udtrukne passager som "Uh... Hva' var det? Hørte du det... Det lød da uhyggeligt.... Gjorde det ikke? Der var det igen... Adv... lhhh..." (overdrivelse fremmer som bekendt forståelsen).

For nu at fortsætte nedrakningen, så ordstillinger der også mærkelige forekommer og bliver brugt "ordbogsengelsk", der ikke var nogen englænder, som ville indrømme han havde skrevet.

Når det er sagt, så skal det også siges, at når man lige har vænnet sig til teksten, så kan man sagtens

læse den uden at blive alt for irriteret, og det er ikke, fordi der ikke er nok af den, for det er der. Der er et andet sted, hvor Ooze kunne trænge til at blive pudset op. Nogle gange får man svar i vest, når man spørger i øst.

Men det mest irriterende er, at spillet aldrig "indrømmer", hvis det ikke forstår et bestemt ord. Det giver hellere et underligt svar eller kommer med en lang søforklaring, så man ikke ved, om det var et ord eller syntaksen, maskinen ikke fik fat i.

Det er dumt af Dragonware at indbyde til sammenligning med Infocom på den måde, som de gør, fordi de har ikke helt den kvalitet, der skal til for at spise kirsebær med de store.

De kan måske sammenligne sig med Infocom på en af dennes dårlige dage (dem er der ikke mange af), men hvis vi snakker Infocom klassikere som Hitchhiker's, Planetfall eller Zork (for bare at nævne tre), så kommer Ooze til at ligne noget, som en 13 års cracker har bikset sammen i det store frikvarter.

Med det som en sidebemærkning, så er Ooze et kompetent første forsøg fra et nyt firma, et firma, der ser lovende ud uden at være fantastisk. Endnu.

Klaus H. Sørensen

ELEMENTÆRT, KÆRE WILHELM ★

MYSTERY OF THE MUMMY

Rainbow Arts



Mystery of the Mummy's grafik kræver at man har en speciel smag!

Rainbow Arts har optrådt i diverse nyhedsspalter de sidste par måneder med et "nyt, spændende eventyr" kaldet "Mystery of the Mummy" med anderledes grafik. Det er specielt det faktum, at grafikken først er tegnet med kul og så digitaliseret, der har fascineret nyhedsskribenterne rundt omkring, og lad det være sagt med det samme: Grafikken er lidt speciel, og det betyder ikke nødvendigvis dårlig, bare "underlig". Nu er det her jo et eventyr, så lad os lige tage et kikk på plottet. Scenen er Hamburg 1912, persongalleriet er dig, din tro følgesvend, Wilhelm, og Mr. Rabensberg, som har et lille pirrende problem med en mumie, der er blevet stjålet fra hans far. Rabensberg beder dig om at undersøge, om en mumie, der er sat på auktion, er den, som er blevet stjålet fra fatter Rabensberg. Normalt giver en sagfører af din kaliber sig ikke af med små problemer som det her, men Rabensberg har mundtøjet i orden og får dig overtalt til at se på sagen.

Herfra er det dig, som får til opgave at styre slagets gang, og det gør man med et sindrigt ikonsystem med fem "hovedikoner" der hver kan have op til seks "un-

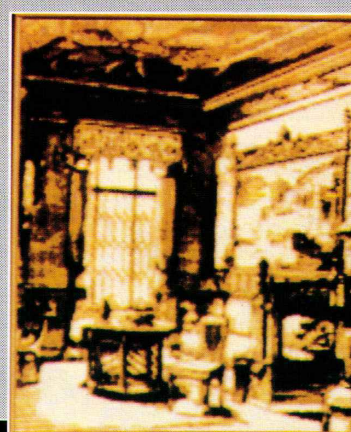
derikoner". Fordele ved systemet er, at det er rimeligt hurtigt, når man lige har fundet ud af, hvordan det virker, men ulemper er så, at det ikke levner meget plads til at være kreativ. Og når man sidder fast, kan man ikke prøve en masse "skøre" ting for at komme videre, og det er faktisk lidt kedeligt. Ud over ikonsystemet indeholder spilleskærmen et ur, som viser tiden og grafiske afbildninger af din penge- og benzinbeholdning samt, hvor træt og sulten du er. Så er der også plads til en beskrivelse af det sted, du befinder dig på, i form af billeder af op til 4 ting, du kan bære på, og et felt på 20 gange 9 tegn til selve teksten i spillet.

Nu foregår spillet jo i Hamburg, og for at løse mysteriet om mumien er det nødvendigt for dig at komme lidt omkring i byen. Dertil har du en bil, og man skal bare fortælle Wilhelm (som er chauffør), hvor man vil hen, og så går resten som ål i mudder.

Til at finde rundt i Hamburg har man et kort over byen og en "telefonbog", hvor der er anført ca. 150 forskellige navne, bu-

tikker, restauranter osv. - komplet med telefonnumre og adresser. Rent praktisk foregår kørsel ved, at man giver Wilhelm et nummer (alle i byen har forskellige hus-

derledes (bestemt ikke farverig), men den skaber en udmærket atmosfære, selv om den er noget sløret og utydelig til tider. Jeg vil mene, at Mystery of the Mummy



Så er vi igang med spillet.



numre!), så man kommer ikke til at lide af skrivekrampe.

Undervejs i spillet er det ikke problemer, man kommer til at mangle. Det viser sig nemlig, at der bliver begået et mord i forbindelse med mumien (hvis hovedet var fyldt med andet end det, der er normalt for mumier), og det bliver din opgave at løse det.

For at bevise, at du faktisk har løst mordgåden, skal du inden for 4 1/2 dag kunne svare tilfredsstillende på 16 spørgsmål fra politispektøren. Det kræver, at du bliver rodet ind i lidt af hvert, bl.a. forårdsdykning i en af Hamburgs søer (efter beviser) og kemiske eksperimenter.

Jeg må indrømme, at Mystery of the Mummy ikke helt faldt i min smag. Jeg følte mig lidt for hæmmet af ikonsystemet, som på ingen måde virker så godt og frit som f.eks. Mindscapes (Uninvited, Deja Vu (1+2) og Shadowgate). Grafikken kan kun kaldes an-

er så specielt, at jeg ikke kan udelukke, at der er nogen, som vil være vilde med det - selv om spillet ikke er noget hit hos mig. Prøv, før du køber.



AMIGA

Grafikken er den allerede omtalte gang kul og musik, og lyd effekter er der ikke meget af - bortset fra noget stemningsfyldt musik, når spillet loades og et par lydeffekter hist og pist.

Det er meget negativt, at et spil, der kommer på 3 disketter, ikke kan drage fordel af mere end en diskettestation, så selv om du har 9 diskettestationer, skal du regne med at blive diskjockey alligevel.

Grafik	63 %
Lyd	30 %
Gameplay	60 %
OVERALL	58 %

TIPS TIPS TIPS TIPS

Send jeres tips ind til Saradon og delagtiggør resten af Danmarks eventyrere i jeres viden!



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Når du kommer ind på dit kontor, skal du tage alt det, du kan.

For at komme ud af kontoret skal du flygte gennem vinduet. Inde i kirken skal du undersøge det romertal, der er i midten af gulvet. Sidder det ikke lidt løst??

Du skal finde dagbogen, FØR du tager til Venedig.

ULTIMA IV

For at kaste "Resurrect" skal man blande: Ash, Ginseng, Garlic, Silk, Bloodmass og Mandrake.

For at få fat på det yderst sjældne Nightshade, skal man købe en sekstant i Guild Shop, spørg efter item "d". Med sekstanten skal du finde latitude - J'F + longitude - C'O. Der skal du lede, når begge måner bliver mørke samtidig.

Det magiske hjul, der gør dit skib stærkere, finder du på bunden af havet ud for "Bay of Heroes".

Når (hvis!) du bliver Avatar i alle otte virtues, kan du i "Centre of Oak Grove" finde den mystiske rustning (mystic armor), og i træningsrummet på borgen "Serpent" kan du finde det mystiske våben (mystic weapon).

Rune Andersen, Jystrup

STARCROSS

For at få en god start på dette gamle Infocom eventyr, skal du gå i gang på følgende måde: Stand up - go to bridge - turn alarm off - look at detector - computer, phi is ... (af læses på stjernekortet) - computer, range is ... (af læses på stjernekortet) - computer, theta is ... (af læses på stjernekortet) - computer, confirm - sit - tie seatbelt - wait

(indtil man er fremme ved målet) - go to supply room - take suit and line - go to bridge - wear suit - open inner door - out - close inner door - open outer door - tie line to hook - out - press the fourth bump - push the small bump - take rod - up - open outer door - up - close outer door - open inner door - up - close inner door.

Nu skulle du være inde i rumskibet og dermed parat til et af Infocoms sværeste eventyr til dato!

PHANTASIE III



Inde i den første dungeon (lige ved siden af den by, du starter i, finder du en stav. Den stav skal du bruge, når du kommer op til "World of Light". På et tidspunkt bliver du nemlig spurgt om noget (jeg har glemt hvad), og en af mulighederne er at knække staven, hvilket du skal. Så kommer du over til "World of Dark", hvor den by, du starter i, er grå.

Ud af byen, og her begynder det så at blive svært! Der ligger en hel masse lava på jorden, og du mister energi, hver gang du træder på noget af det. Sørg derfor for, at alle dine karakterer er i level 15 eller højere - ellers klarer du det ikke.

Når du har jogget gennem lavaen, kommer du til en bygning som du skal gå ind i. Inde i bygningen er der kun hemmelige gange og et utal af fjender - deriblandt Nikademos, som underlig nok ikke er særlig svær. Det er bedst, hvis din tyv er oppe i tilstrækkelig høj level til at bruge "Dissolve spell", som ætser de fleste fjender!



LEISURE SUIT LARRY II - KOMPLET LØSNING

Nu er julen på vej, og for, at I ikke skal sidde og bande over jeres PC/ST/Amiga på selvste juleaften, har jeg denne gang valgt at bringe løsningen. Der er almindelige tips og brevkasse igen i næste nummer samt anden del af denne løsning.

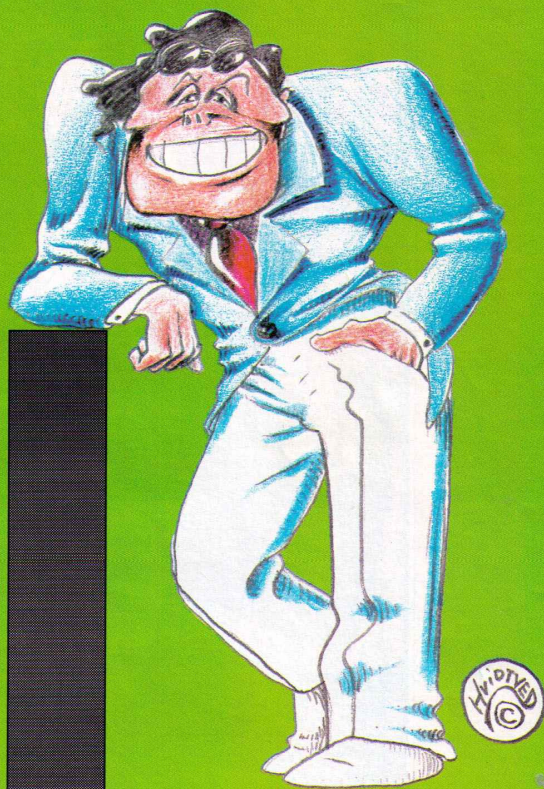
Det første, du skal gøre, er at gå ind i Eve's garage og snup den endollar, du finder der.

Så skal du over til supermarkedet (Quikie Mart) og købe en lodsedel. Derefter skal du over til Krod TV Studio og vise lodseddelen til sekretæren og sige de numre, hun fortæller dig. Så kommer du med i et TV show.

Når du kommer ind i det grønne rum, skal du sætte dig ned, indtil der kommer en og siger, at du skal følge med. Derpå skal du rejse dig op og følge med. Når du kommer tilbage til det grønne rum, skal du gøre det samme som før, og du kommer med i endnu et TV show. Efter tv-showene skal du gå over til tøjbutikken og købe noget badetøj. Så skal du gå ned til apoteket (Swabs drugs) og købe noget sol-olie. Gå så over til Eve's hus og undersøg hendes skraldespand to gange og tag passet.

Nu skal du gå over til supermarkedet og købe et glas sodavand. Kig så gennem plankeværket ved siden af supermarkedet. Derefter skal du gå over til barberen for at blive klippet. Så går turen over til musikshoppen, hvor du skal tale med ekspedienten. Nu er der ikke mere at gøre i byen, så du skal gå ned til havnen og vise din billet til matrosen.

Fortsættes i næste nummer...



HELPLINE

Så blander vi endnu engang op for spørgsmål og svar. Hvis du har spørgsmål eller svar på nogle af de andres spørgsmål, så send dem ind til Saradon sektionen på forlagets adresse (se forrest i bladet).

Først og fremmest vil jeg gerne be' en-eller-anden om at sende løsningen ind til Bards Tale III - jeg gider ikke selv spille den, og der er mange spørgsmål til den. Præmie til den første Bards Tale III løsning!

Ulrik (!) vil gerne vide, hvordan man kommer væk fra troldmanden i Kings Quest III.

Svaret er, at du skal gøre det, troldmanden beder dig om. Så får du mulighed for at flygte. Endvidere spørger Ulrik om, hvordan man får vekslet en check på en million i Leisure Suit Larry II. Det gør du nede ved Molto-Lire, hvor du også skal købe et par badebukser.

Hjææælp! En PC-eventyrer har fået besked på at komme af med damen inde på hotellet. Nu vil gutten gerne ringe efter en taxi, men hvordan? Tjaa, prøv at ring til oplysningen (411). De giver dig nummeret på taxiselskabet (555-9222).

Den samme PC-ejer vil gerne vide, hvad man skal gøre ved uhyret i Space Quest I, og hvordan man kommer ned af stigen uden at blive sort i hovedet og dø. Lyder som et rimeligt ønske, er der nogen der kan hjælpe?

Det var alt for denne gang. Skynd jer at sende jeres spørgsmål, tips og løsninger herind. Der er nogle af jer der beder om personligt svar. Det har jeg beklageligvis ikke tid til, så i må derfor - som alle andre - skrive ind til Saradon-sektionen med jeres spørgsmål.

SILICIUM SAGAER



Er computer eventyr ved at dø?

I 1987 oprettede Chris Elliott og Richard Edwards firmaet Eldritch Games Ltd. Det gjorde de for at udvikle deres eget computer role-playing system, som de døbte Timeline.

Før denne tid arbejdede Chris i statsadministrationen, og han tog sig hovedsageligt af træningskemaer til færdiguddannede. Richard var seniortechniker i den psykologiske afdeling af London Polytechnic.

De har begge i over ti år været involveret i rollespil og har skrevet mange artikler til britiske og amerikanske blade (og nu også en i et dansk blad). De har skrevet filmanuskripter og designet brætspil. Chris er 34 år, gift og har

en datter. Richard er ungkarl og 33 år. De bor begge i London. Det første Timeline-spil, "The Hound of Shadow", bliver udgivet af Electronic Arts i november i år.

Eventyret bliver skabt

Dengang computere ikke havde monitører, og man derfor måtte printe alting ud på printere på størrelse med små skriveborde, kunne man skam også spille på dem.

Man skrev en kommando på keyboardet, og computeren gav et svar på printeren.

Dette var fødslen af en ny type spil; computer eventyr, hvor du kunne bevæge dig gennem en imaginær verden, som du samtidig kunne "påvirke".

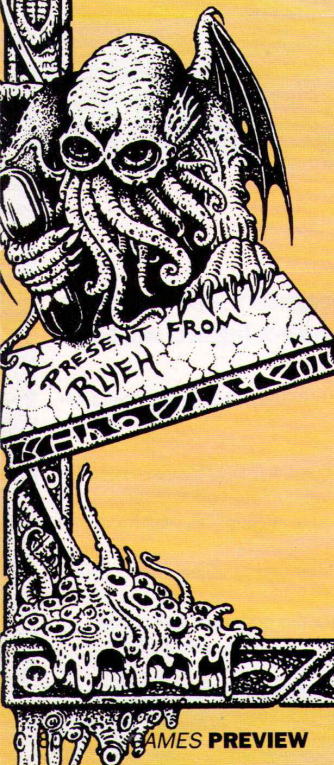
Selv da hjemmecomputerne kom

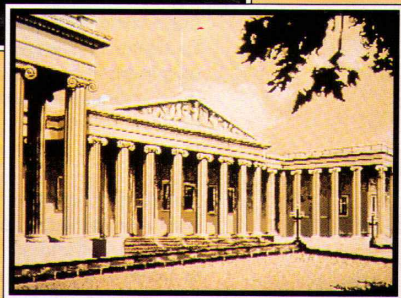
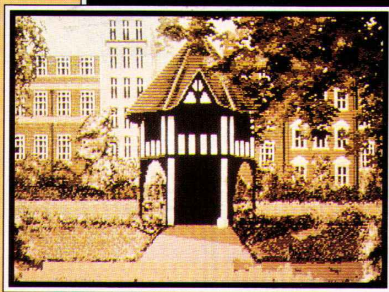
frem, var systemet stadig det samme, dog blev ord på papiret til ord på skærmen. Med bedre programmering og bedre maskiner kunne et meget større antal kommandoer håndteres, og som resultat skete der også mere komplicerede ting. Man kunne endda se, hvad der skete, da billeder kom til, men hjertet i spillet var stadig det skrevne ord.

Eventyrets pubertet

Idag ser det ikke så lyst ud for computer eventyr.

Se bare på de seneste problemer i Infocom, det firma hvis navn var et synonym på eventyr, og som modtog 'the Phrase Interactive Fiction' for sine produkter. Stigningen i antallet af deciderede spillekonsoller er uundgåelig, og





det som alle konsoller har til fælles er, at de ikke har et tastatur.

Salget af eventyrspil har også været lavere end arcadespil, men nu er salget så lavt, at selv Infocom har tabt penge i de seneste år. Er der en fremtid for eventyrspil, eller er de døende subjekter, dinosaurer i computerverdenen? Selv om almindelige eventyr nok vil fortsætte med at blive produceret i et stykke tid, til de entusiaster der stadig er tilbage, er det svært at se et fremtidigt marked for dem på massemarkedet.

Spørgsmålet er, hvad der vil stå i stedet for dem.

Det klassiske eventyr er et spil med objektindsamling, manipulation og gåder. Meget slid er indgået i arbejdet med at udvikle sofistikerede og naturlige sprog-

parsere, som tillader mere komplekse kommandoer og et mere intelligent svar til spilleren.

Det er nu fx muligt at give kommandoer som <Open the cupboard, take all the metal objects there, and put them into the cardboard box.>.

Som modstykke til dette ser det ud til, at mange mennesker - når det drejer sig om at løse gåder - foretrækker grafiske eventyr, hvor de kan bruge ikoner og et begrænset udvalg af kommandoer til at bevæge en figur rundt på skærmen.

I et interview med Rob Sears fra Infocom udtalte han, at "spil behøver dybere og mere kompliceret design."

Betyder det, at gåderne skal være mere indviklede? Sikkert ikke, for det vil kun resultere i, at nye spil-

lere vil få meget svært ved at komme igang med spillene.

Betyder det så, at der skal være mindre tekst? Ikke nødvendigvis, idet grafikken og ikonsystemet ikke på samme måde kan udtrykke det, man kan sige med tekst - det skrevne ord påvirker din fantasi.

Det er lidt ironisk, at Apple Macintosh, med sit moderne og gode ikon operativsystem har enorm succes inden for Desktop Publishing. At gøre noget seriøst med Amiga'en betyder som regel, at man skal bruge CLI!

Da filmen blev opfundet, blev det spået, at folk ville stoppe med at læse bøger. Men det gjorde de ikke! Den samme forudsigelse blev fremsagt, da TV blev opfundet, og den bliver nu sagt om computerspil - og alle tager lige meget fejl.



Folk læser stadig bøger, og der er ikke nogen fundamental grund til, at folk skulle have til hensigt at stoppe med at spille spil, der bruger tekst.

Det, der gør eventyr succesfulde, er noget med, at teksten her kan gøre noget, som ikke kan gøres med tekst, der allerede er trykt - og at det skal være noget på computer, der ikke kan gøres med grafik eller lyd.

Ud fra det seneste fald i eventyrspils salg, ser det ud til, at der er 'noget', der ikke kan gøres til gåder, og at der simpelthen ikke er nogen mening i at konvertere en bog til computer skærmen.

Eventyret bliver voksent

Vi tror, at løsningen er at koncentrere sig om original interaktiv fiktion, der fortæller en historie. Bøger har et plot, atmosfærer og karakterer. De kan give atmosfære og følelser til læserne, og det gør de på en anden måde end film og fjernsyn, nemlig ved at tvinge læseren til at bruge sin fantasi mere.

Det, som en computer kan gøre - og kun en computer - er at ændre teksten i forhold til det, som spilleren foretager sig, og derved kan spilleren ændre historien!

Det er interessant, at undtagen inden for computerbranchen er den eneste nye spil-form, der er dukket op for nylig, rollespillet.

I disse er der en menneskelig dommer, som fortæller spillerne om resultatet af deres handlinger, når de bevæger sig gennem en imaginær verden, hvor de spiller flere forskellige personer.

Engang imellem er disse eventyr lidt mere end en serie af fælder og gåder, men det bedste ved dem er, at de tillader spillerne at udvikle deres egen personlighed i spillet. Nogle gange bliver personerne opfundet af selve dommeren, men på trods af dette, er der ikke to grupper af spillere, der vil gennemføre på samme måde, og det er dette, der gør rollespil til en unik form for underholdning.

Ingen computer kan nærme sig den evne, som en person har til at

forbedre sig kreativt, men heller ikke alle mennesker er lige gode til det.

Før film og TV, var der bøger, og før bøgerne var der historiefortællere. De sidstnævnte kunne ændre den traditionelle historie, så den passede til publikum.

Eventyrets alderdom

Måske vil vi en dag have kunstig intelligens, talesyntesizere og computergenereret animation på hjemmecomputere. I mellemtiden har vi tekst.

En eller anden har engang sagt, at der ikke eksisterer problemer, kun muligheder.

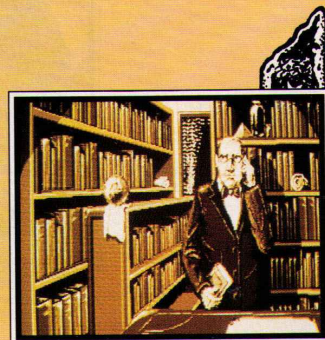
Måske har døden af traditionelle computereventyr givet os en mulighed for igen at se på, hvad man kan gøre for at underholde folk med ord på en computer, og se på hvad interaktiv fiktion virkelig kan betyde.

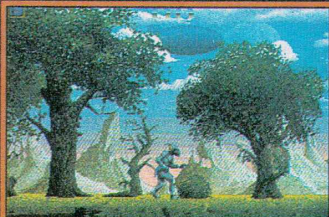
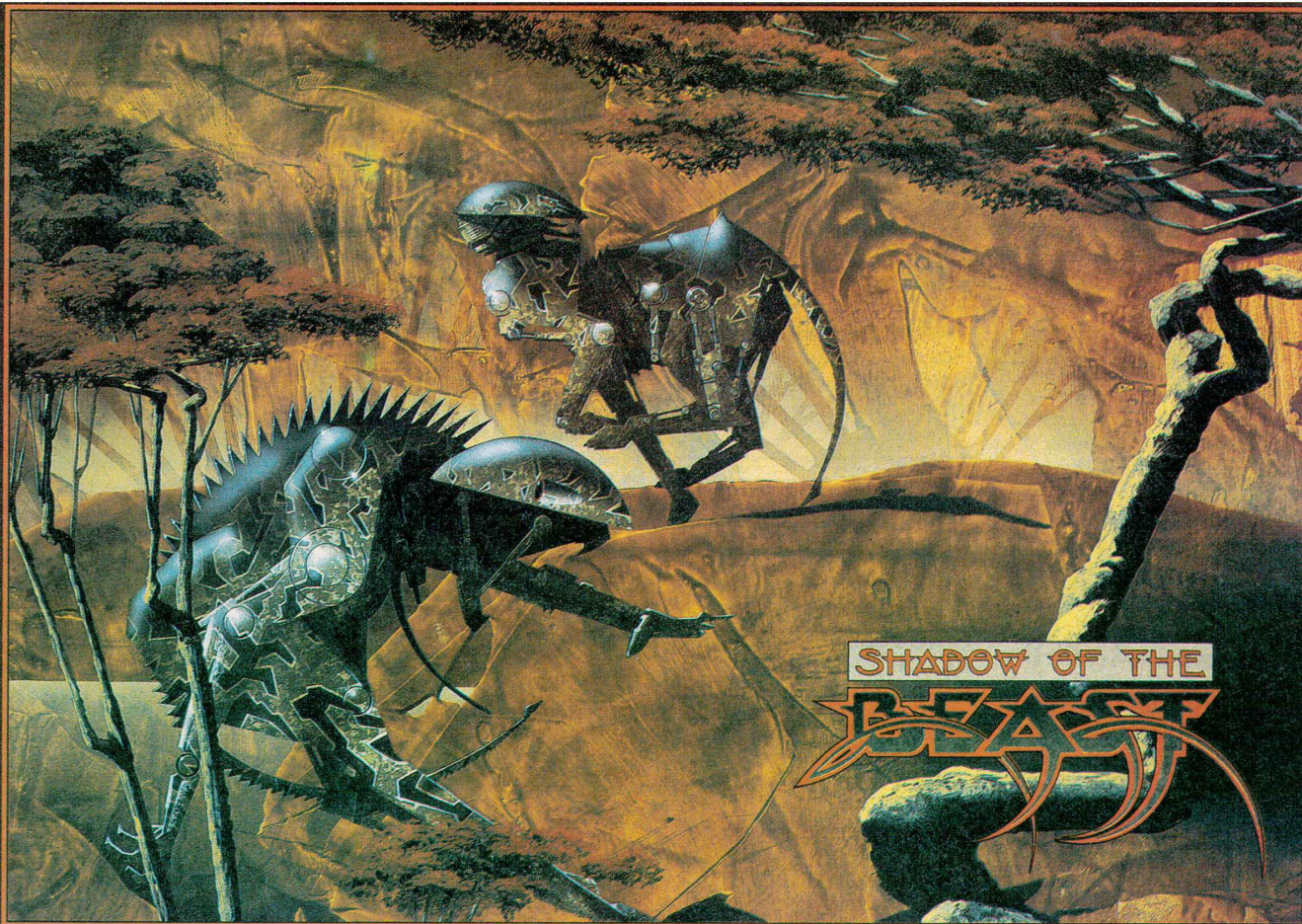
Chris Elliott & Richard Edwards.

The Hound of Shadow

The Hound of Shadow er et rollespil, med det overnaturlige som hovedtema. Spillet foregår i 1920'erne, og Eldritch Games har brugt måneder på at sikre sig, at spillet er historisk korrekt. Hele spillet bliver lavet på et nyt programmeringssystem kaldet "Timeline", og er så effektivt, at du i Hound of Shadow kan vælge mellem seks forskellige typer karakterer, med et valg af over 50 egenskaber!

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's versioner, men det kommer til de alle de kendte 16 bits maskiner.





**SUPERB
FREE 'T' SHIRT**

**ENCLOSED IN
EVERY GAME**

**ORIGINAL
UNIQUE ROGER DEAN
DESIGN**

THE BEAST IS AMONG US

This is it - A whole new dimension in computer games
 50 frames per second arcade quality scroll
 350 screens - 132 unique monsters
 13 levels of parallax scrolling
 900K of emotive music
 2Mb of graphics compressed in two disks.

A TRULY MASSIVE GAME FOR THE AMIGA 500, 1000 & 2000

PSYGNOSIS - GAMES PEOPLE PLAY

Screen Shots from the Amiga version

AMIGA £34.95/ATARI ST COMING SOON

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 inde i bladet. Vi betaler portoen!

KØBES:

Return of the Jedi eller the Empire Strikes back, til C-64/128 på bånd eller disk. Pris pr. stk. kr. 50,- Ring eller skriv til: Eske Kath, Præstegårdsvej 16, 6070 Christiansfeld. Tlf. 74 56 21 67.

SÆLGES:

KATASTROFE PÅ TITAN. Spændende adventure på DANSK til C64/128. Kun. disk! Kr. 55,-. Tlf. 42 95 46 97.

Danmanager. 100% dansk fodboldspil med kontrakter, bestikelse, doping, gule-røde kort, vejrudsigt, løn, bøder, m.m.m. Nemt og overskueligt opbygget. Pris: (Amiga+C64) kun kr. 50,- Incl. manual+disk+porto. "Double Data", Skovvej 14, 7182 Bredsten.

2 mdr. gammelt Sega master System m. Lyspistol, 2 Control Pads, Control Stick, Rapid Fire og 6 spil. Pris: 2.000 Kr., eller efter aftale. Ring efter kl 15:30 på tlf. 75 36 50 79. Spørg efter Mikkel.

Løsning til Bards Tale III for 40 kr. Hvis der er andre spil, du sidder fast i, kan jeg måske hjælpe (for det meste gratis, måske kan du så hjælpe mig med et andet spil) bare ring på tlf. 86 61 14 41.

Action Replay, helt nyt med et års garanti + dansk manual, enchancement disk, grafik support disk og disk med nogle af de nyeste spil. Alt dette for kun: 800 kr. Tlf. 86 61 14 41

Action Replay, nyt, m. 1 års garanti. Dk. manual, enchancement disk, grafik support disk, disk., m. prog. sml. kr. 800,- Tlf. 86 61 14 41.

Amiga, m. 100 disk., 3 joyst., tv-modulator, manualer, spil, kr. 5.000,- Tlf. 97 73 13 20.

Amiga 1000, m. orig. 1081 farve-monitor, extra orig. diskdrev, MPS 1500 C farveprinter, ca. 160 disk., m. orig. prog/bøger. Kr. 11.000,- Tlf 98 29 51 60.

Amiga 1000, m. farve-monitor/mus/manualer/joys./30 disks., m spil/progr.. Som ny. Kr. 5.800,- Tlf 86 81 49 16.

Amiga 500, 1 Mram, TV-mod., printer, mus, man., joyst., disk., kr. 7.500,- Tlf. 86 84 72 40.

Amiga 500, næsten ny, workbench 1.3, tv-modulator og 10 disks. kr. 4.300,- Tlf. 86 98 72 76.

Amstrad CPC 464, m. farve-monitor, 25 spil, tekstbeh. joyst. bøger. kr. 1.800,- Tlf. 86 87 91 68.

Commodore 128D sælges, for 6.000 kr. m/printer+papir, cp/m, Comal 80, manualer, kabler, spil, diskbox m/50 disketter og 1 joystick. Eller byttes med Amiga 500 m/indb. diskstation, gerne med software. Henv. Lars på tlf. 53 55 33 88.

Daley Thompsons Olympic Challenge sælges på disk. Der er meget god grafik på spillet. Original spil. Pris: 200 kr. Tlf. 01 71 57 87. Henv. Klaus.

2 mdr. gammelt Sega Master System m. Lyspistol, 2 control pads, control stick, rapid fire og 6 spil. Pris 2.000 kr., eller efter aftale. Ring efter kl. 15:30 på tlf. 75 36 50 79. Spørg efter Mikkel.

Alt muligt computerudstyr sælges, bl.a. comodore 64 defekt, joystick, diskdoubler, rensedisketter og meget andet. Spørg efter Kaj. Tlf. 98 15 42 15.

Amstrad CPC org. spil: Operation Wolf 100 Kr. Contamination, Top Gun, Kane, Sky Fox, Xcel kun 50,- kr. Alle spillene er på bånd. Tlf. 53 70 21 94.

Original spil på bånd til C-64. Operation Wolf, Impossible Mission II, Mini-Putt og Football Manager 2. Sælges for 100 kr. stykket, eller alle fire for 300 kr. Skriv til Jesper Barfod, Ved Klosretet 15, 2100 København Ø.

C128, diskdrev 1545, Final Cartr. 3, 2 Datasetter, Joystick, diskbox m. disk, printer Seikosha, 1 år og 100% OK. 4.500 kr. Tlf. 62 25 18 34.

C 128, 1571 disk 100% OK, Seikosha VC180 printer, ActionReplay V5, 145 disks, 2 bokse, 128 intern, den store floppybog (Begge Databecker bøger). Alle manualer medfølger. Sælges samlet for 6.000 kr. Tlf. 86 99 13 51 mellem kl.18-19.

BYTTES:

Haves: Gunship, Star Raiders II, Kung Fu Master, Yie Are Kung Fu, Bulldog, Avenger, PSI 5 Trading, Gunship på bånd Ogre og Hystenia på disk. Alt er originalt. Ønskes: Space station og Zoids på disk, skal være originalt og med manualer. Ring efter 15 på tlf. 86 15 53 70, spørg efter Michael.

Jeg vil gerne i kontakt med andre SEGA ejere, så vi eventuelt kan bytte eller sælge spil til hinanden. Tlf. 86 81 51 73.

Jeg vil gerne bytte spil. Tlf. 57 67 12 37. Jesper Jensen, Ydunsvej 10, 4100 Ringsted.

HELPLINE:

Har du store problemer i: Pool of Radiance, Zak McKracken, Maniac Mansion, Projekt Firestart, Police Quest 1-2, Larry 1-2, Space Quest 1-2, Neuromancer.

Har du lettere problemer i: The bards tale 1-3, Space Quest 3, Kings Quest 1-4, Legacy of the Ancients. Så ring til Morten på tlf. 53 92 07 35.

Hjælp mig, jeg behøver desperat hjælp i: Kings Quest IV, Larry II og Neuromancer. Ring på tlf. 53 92 07 35. Morten.

Hjælp mig, jeg behøver desperat hjælp i: Kings Quest IV, Larry II og Neuromancer. Ring på tlf. 53 92 07 35. Morten.

Hjælp! Hvordan løses mission 5 i Elite??? Hvis du ved det, så ring på tlf. 42 38 61 96.

Hvis der er en, som har gennemført "Maniac Mansion" til C64, kunne jeg godt bruge lidt hjælp... Ring på tlf. 42 20 09 51. Spørg efter Martin.

Hvem kan hjælpe mig?!? Hvad er løsningen på gåden i Kydearans Tower? Hvad hedder "the great mad one"? Kan du hjælpe, så ring på tlf. 42 95 33 50 eller skriv til: Troels Kjems, Solhøjpark 35, 3520 Farum. Jeg betaler porto.

INFO:

Commodore Annoncemagasin er et blad for alle som vil, annoncere for køb, salg, klubber, brevenner, helpline og info. Egne sider for C64/128, Amiga og en for andre maskiner. Absolut ingen censur!

Minimale priser for abonnement og annoncer! Sætter på abonnenter i Norge, Danmark, Sverige og Finland, så annoncemulighederne bør blive gode. Hvis du er interesseret, så skriv for flere oplysninger til: Commodore Annoncemagasin, Rustadvn. 36, N-2830 Raufoss, Norge.

-POWER- en ny opstartet gruppe på Fyn søger medlemmer og swappers.

Send 1 disk med dit nyeste stuff eller ring på tlf. 65 90 21 69, spørg efter Thomas. Power Stage, Carl Niensensvej 76, 5792 Årslev.

Alle C64/Amiga freaks, kontakt Scanners/Skypower! Vi har eksisteret i et halvt år og trænger til at få nye medlemmer og kontakter. Er du coder, graphicsdesigner, musicman o.l. Kontakt os snarest! Alle breve besvares inden 48 timer. Adresse: Tore Blystad, Torbjørnhornklovsgt. 19a. N-4010 Stavanger. Norge.

VIGTIGT!

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

Inspektør Harold's fiasko

I GP nummer 7 havde vi ikke plads til at bringe den tredje vinder af Fantasy konkurrencen, det har vi nu! Læs den dramatiske historie om Inspektør Harold's fiasko.

Det var mørkt udenfor. Inspektør Harold var i færd med at mærke et sæt poker-kort. Han kunne ikke udstå at tabe. Pludselig blev han afbrudt af en høj, summende lyd fra den anden ende af rummet. Til sin store forbavselse så han en stor humlebi, der fløj i retning af hans hoved. Inspektør Harold greb sin tjenestepistol og affyrede et skud mod byen. Han måtte ikke have sigtet godt nok, for byen kom stadig nærmere.

Det kom til et håndgemæng, men til sidst lykkedes det inspektør Harold at slå byen ihjel, da han kastede bogen "Borte med blæsten" efter den. Byen og bogen ramte begge væggen. Det resulterede i, at humlebien blev klasket ud mellem bogen og væggen.

Det var onsdag. Regnen silede ned. Af og til kunne man på gaden se folk, der sprang ind og ud for at undgå de fleste regndråber.

- En tåbelig idé, tænkte Harold. Havde man en kraftig kikkert, kunne man sommetider få et blik af byen, der klædte sig af og på i huset over for politibygningen.

Harold's blik gled fra det ene vindue til det andet. Der var ikke andet at se end den sædvanlige mængde madlavende husmødre og gamle kortspillende mænd. Ikke engang byen, der klædte sig af og på, var der.

Harold lagde kikkerten fra sig og tog en bid af en Mars chokolade. Han skyllede ned med en øl og var så færdig med sin aftensmad. Der var intet, han kunne lave her. Derpå greb han sin frakke og gik ud i natten.

Efter at han havde gået i et stykke tid, kom han til sin stam-café. Han gik ind på den. Bartenderen gjorde ham opmærksom på, at kredit var en by i Sovjetunionen. Harold grinte og rystede på hove-

det. Han greb dagens avis og begyndte at studere den. Midt på side 33 under rubrikken "plejemor søges" så han følgende henvendelse: "Familien søger plejemoder for aldeles sød, hvid grovkanin fra mandag kl. 16.30."

Harold slog i bordet. Han var genial, tænkte han. Tænk, hvor indlysende det var. Henvendelsen var en kode fra mafiaen, der meddelte "plejemoderen" om, at der snart ville komme en større ladning uraffineret kokain eller "hvid grovkanin". Det var den stærkeste form for kokain.

Endelig kunne Harold få oprejsning efter sin sidste sag om "de kidnappede små-hajer", som gik i fisk for ham. Han ilede tilbage til politiets hovedkvarter. Harold styrtede op på kommissærens kontor og overbeviste ham om sine tanker.

"Jeg har taget fejl af Dem, Harold", sagde kommissæren og lagde armene omkring ham. "Vi leder for tiden efter en ny vice-kommissær, jeg kan ikke se, hvad der skulle forhindre Dem i at blive det."

Harold kunne dårligt fatte det. Han knebsig armen. Det var virkeligt nok.

- Ufatteligt, tænkte Harold.

Det store politimaskineri blev i en fart sat i gang, under politikommissærens personlige ledelse.

.....

Inden længe fandt man en kasse, hvorpå der stod: "Til plejemoderen".

Den blev hurtigt bragt til politibygningen, hvor Harold skulle åbne kassen foran den samlede danske presse.

Han greb et brækjern og ventede på kommissærens tegn.

Så kom tegnet. Og med et "bræk" havde han åbnet kassen - og i

næste sekund befandt han sig på gulvet med en angorakanin på brystet.

Fotografiapparaterne lynede løs. Harold kiggede på kommissæren, der så vred ud.

Derpå sagde kommissæren: "Vi leder for tiden efter en ny rengøringsdame, og jeg kan ikke se, hvad der skulle forhindre Dem i at blive det". Derefter forlod kommissæren rummet.

Harold kiggede på kaninen, der var i færd med at æde hans hat.

- Hvorfanden er min pistol, tænkte Harold.

Den næste dag kunne man i alle landets morgenaviser læse følgende forsideoverskrift: "Inspektør Harold fyret". Og som undertekst: "Fangede kanin i stedet for kokain".

Samme dag fik politibygningen en ny rengøringsdame, eller hedder det rengøringsmand?

Alex Christiansen,
Løgumkloster.

Vi gentager succesen!

Da vi fik mange gode og underholdende indlæg i Fantasy-konkurrencen, starter vi nu en ny, lignende konkurrence.

Opgaven lyder som følger:

Lav noget sjovt, flot, spændende eller underholdende (gerne flere af delene). Det kan f.eks. være vitser, tegninger (gerne på computer), historier, eller hvad man nu lige tror, der kan være spændende for resten af spillefolket.

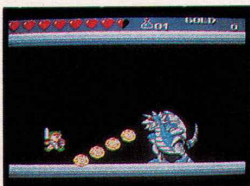
De indsendte foreslag vil blive bedømt den 16. december, og de bedste (dem vi har plads til) bliver bragt i bladet, hvorefter de heldige modtager to originalspil og desuden får muligheden for at komme med i GP's faste stab. Husk at skrive, hvilken computer du har og mærk kuverten: "Kreativ konkurrence."

Adressen er:

Games Preview
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg

ACTION

Wonder Boy III™



Forbandelsen

Endelig har Wonder Boy besejret den mægtige MEKA-drage, som hersker på slottet i Monster Land. Men, den dødeligt sårede drage nåede, til Wonder Boys store fortvivlelse, at kaste en forbandelse over ham. Wonder Boy er blevet forvandlet til en øgle!



Det eneste, som kan redde ham nu, er Salamander-Korset. Legenden fortæller, at dette kors blev gemt dybt, dybt inde i Monster Land af den mægtige Vampyr-drage, og kun dette kors kan bringe Wonder Boy tilbage til sit gamle jeg.

Den lange vej



Gennem jungler og ørknør, under og ovenpå jorden, ja, selv på havets bund må Wonder Boy kæmpe sig frem. Fem forskellige drager, der regerer over hvert deres område, må han nedkæmpe, og hver af dem kaster deres egen, helt personlige, forbandelse over ham.



Derfor skifter Wonder Boy udseende og bliver fra Øgle til Mus, derefter til Piranha-fisk, Løve og Ørn. Heldigvis kan ørne flyve, fisk svømme og mus klatre, og det kan han drage fordel af.

Dræbte fjender giver penge på lommen, og penge betyder, at Wonder Boy kan købe bedre våben. Nye døre åbnes med de rette nøgler, og med lidt charme kan man opnå meget...

Vejen er lang, og hvert skridt kan betyde døden.



Next Spin!

SEGA

VIND EN NINTENDO ELLER EN SEGA KONSOL!

Alt, hvad du skal gøre, er at udfylde vores læserundersøgelse, klippe den ud af bladet og sende den til os.

Hvis du vil deltage i lodtrækningen om de flotte præmier, skal skemaet være redaktionen i hænde senest den 14. december 1989.

Adressen er:
**GAMES PREVIEW
NØRRESKOV BAKKE 14
8600 SILKEBORG**



SEGA - Dennis Bergstrøm Elektronik

Navn: _____

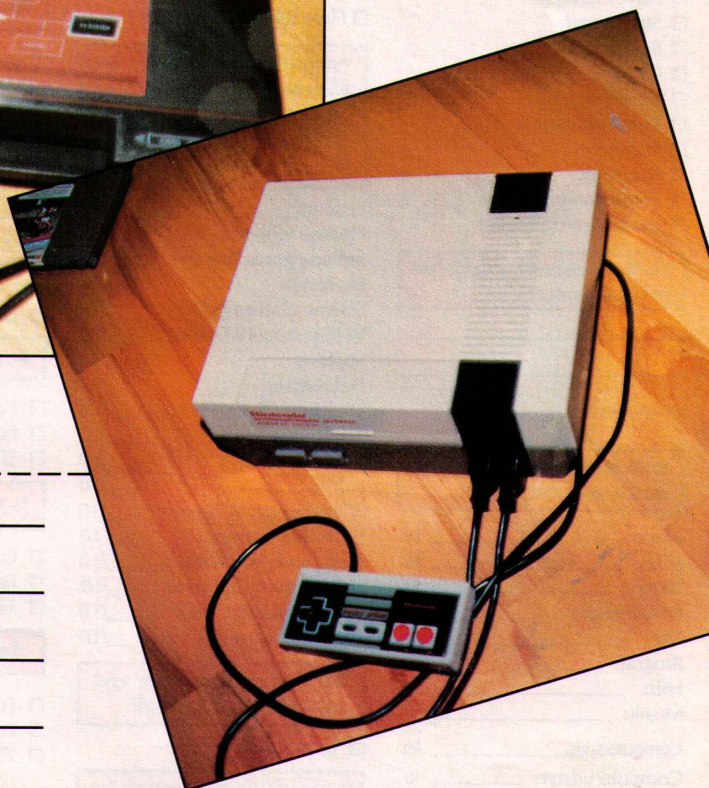
Adresse: _____

Postnr./by: _____

Alder: _____

Stilling: _____

Køn: Hun , Han



Nintendo - Electronic fun

Undersøgelsen er absolut fortrolig/anonym, men vi skal bruge dit navn og adresse, hvis du skulle være så heldig at vinde.

Hvilken computer(e) har du?

- Amiga
- Commodore64
- PC
- Atari ST
- SEGA
- Nintendo
- Andre (hvilken): _____

Hvis du ønsker at købe en computer inden 6 måneder, kryds af hvilken:

- Amiga
- Commodore64
- PC
- Atari ST
- SEGA
- Nintendo
- SEGA megadrive
- Andre (hvilken): _____

Hvad bruger du din computer til?

- Actionspil
- Adventurespil
- Strategispil
- Simulatorer
- Grafik
- Musik
- Tekstbehandling
- Database
- Regneark
- Telekommunikation
- Undervisning/studier

Hvilke interesser har du - ud over computere?

Hvor mange penge bruger du om måneden på:

Blade: _____ kr.

Slik: _____ kr.

Video: _____ kr.

Drikkevarer: _____ kr.

Tøj: _____ kr.

Biograf: _____ kr.

Hifi: _____ kr.

Musik: _____ kr.

Computerspil: _____ kr.

Computerudstyr: _____ kr.

Hvad kunne du tænke dig at købe gennem vores marked:

- Spil (Skriv genre): _____
- Brugerprogrammer (Skriv genre): _____
- Hardware (Skriv genre): _____
- Bøger (Skriv genre): _____
- PublicDomain (Skriv genre): _____
- Disketter (Skriv genre): _____
- Ingen af delene

Hvilke computerblade læser du? Giv dem hver især.

karakter fra 0-10:
 Games Preview: _____/10
 (titel på andre blade):
 _____: _____/10
 _____: _____/10
 _____: _____/10
 _____: _____/10
 _____: _____/10

Hvor mange læser dit blad, udover dig selv?
 0 1 2 3
 Flere (Hvor mange?)

Angiv din interesse for artiklerne i dette nummer med en karakter fra 0-10 (lav et spørgsmålstegn, hvis du ikke har læst dem):

Lederen: _____/10
 Hotline (news): _____/10
 Indiana Jones Feature: _____/10
 Feedback: _____/10
 Eskimo Games Feature: _____/10
 VHS swappere Feature: _____/10
 Spiltests: _____/10
 Plakaterne: _____/10
 Don Bloth Feature: _____/10
 Konsolposten: _____/10
 Syntax Error: _____/10
 Fantasy: _____/10
 Silicium Sagaér Feature: _____/10
 Konkurrencerne: _____/10
 Læserundersøgelsen: _____/10
 Hvem vandt C64éren?: _____/10
 Supermarked: _____/10
 I næste nummer: _____/10

Bør vi efter din mening også anmelde de dårlige spil?

Ja Nej

Er anmeldelserne generelt for:

- Korte Tilpas længde
- Lange

Er kommentarerne til de forskellige computere:

- For korte
- For lange
- Tilpas længde

Er der skærbilleder nok?

Ja Nej

Er vi retfærdige med points til spillene?

Ja Nej

Bør vi bedømme spillene ud fra flere parametre?

Ja Nej

Bør vi efter din mening bruge to sider på at anmelde et godt Gold Game?

Ja Nej

Bør vi fortsætte med at lave updates?

Ja Nej

Skal vi anmelde de bedste og nyeste arcademaskiner?

Ja Nej

Skal vi anmelde rollespil i Fantasy-sektionen?

Ja Nej

Er vores layout:

- For kedeligt
- For vildt
- Tilpas

Er sproget i bladet:

- For seriøst
- For flippet
- Tilpas

Antallet af annoncer:

- For få
- For mange
- Tilpas

Hvad bruger du annoncerne til?

- Til at holde mig a jour med nye produkter
- Til at finde de billigste priser på produkter
- Til at kigge på, hvis de er flotte
- Jeg springer dem over

Har du forslag til emner, vi kunne tage op i Games Preview?

Hvis jeg vinder, vil jeg gerne have:

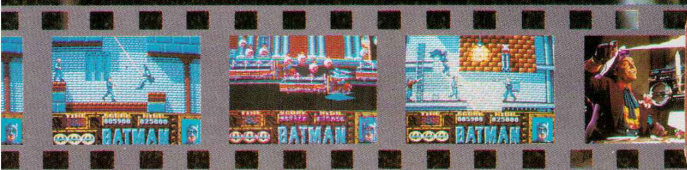
- En SEGA
- En Nintendo





TM

BATMAN is a shadow in the darkness, as elusive as a dream. High above the seamy streets of GOTHAM, he is a criminal's nightmare. The only hope for a desperate city – **BATMAN.**



TM & © 1984 DC Comics Inc.

Ocean Software Limited · 6 Central Square · Manchester · M2 5NS
Telephone: 061 832 6633 · Telex: 669977 OCEANS G · Fax: 061 834 0650

HVORFOR?

blive abonnent på Games Preview?

Fordi:

- 1) Du får bladet bragt til døren/postkassen hver måned.
- 2) Du får bladet, før det kommer i kioskerne.
- 3) Du får Danmarks bedste spilleblad.
- 4) Du får Danmarks største spilleblad.
- 5) Du får Danmarks flotteste spilleblad.
- 6) Du får Danmarks eneste spilleblad i 100% farver.
- 7) Du kan spare masser af penge ved at købe igennem vores marked.
- 8) Du støtter redaktionen moralsk.
- 9) Du får tonsvis af information.
- 10) Og fordi du får, hvis du er hurtig nok, et styk gratis Power Drome til Amiga.

De 200 første nye abonnenter får for: 295 kr.

Et stk. Power Drome fra

ELECTRONIC ARTS®

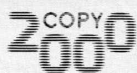
til Amiga til en værdi af: 449 kr.

+ de 10 næste numre (60 sider hver gang) af Games Preview, Danmarks Spilleblad.



Tilbehør i lange baner...

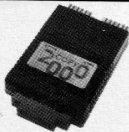
Commodore 64/128 cartridges



Det professionelle copyinterface

- Et fantastisk kopierværktøj
- Gor det legende let at kopiere programmer på bånd
- Kopierer via direkte, digital signaltransport fra en datasette til en anden
- Er i stand til at kopiere ethvert stykke software på bånd

148,-



MULTI MODUL

- ABC tapeturbo
- TURBO II tapeturbo
- Kopierprogram bånd-bånd
- Definerede F-taster
- Indbygget resetknap
- Optager ingen hukommelse
- Sparer dig for at loade turbo ind fra bånd



223,-



Sælg din ordbog og køb et dansk turbotomul

- Indeholder bl.a.
- 2 bånd turboer: ABC-turbo og TURBO II
 - Turbo til diskstation, 6 gange hurtigere
 - 1/2 sekunders formattering
 - 3 fuldautomatiske kopierprogrammer
 - Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
 - Indbygget resetknap

Det hele er selvfølgelig fuld menustyret

298,-

FREEZE MACHINE

- FREEZE: Kopierer næsten alle programmer, også originaler i flere dele som f.eks. Winter Games. Kopierer tilmed fra bånd til disk og omvendt
- FASTSAVE: Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksemplarer, du måtte ønske
- TO DISKTURBOER: Op til TYVE gange normal hastighed
- Definerede funktionstaster
- Resetstast til snydepokes-tilg.

448,-

THE FINAL CARTRIDGE III

- Joystick-mus styring af de mange faciliteter
- Diskette- og bånd-turbo
- Freeze-kopiering
- Lækker menuføring
- 60 nye hjælpekodmoandører
- Avanceret screendump på printer

Modul, der gør din 64'er til en AMIGA

548,-

ACTION REPLAY MKV

- FREEZE og til 249 blokke
- FREEZE også programmer i flere dele
- Med enkeltfunktionsprogram, der kopierer alle programmer op til 249 blokke
- Med kopierprogram, der kopierer en hel diskettside på under 2 minutter
- Med super-compressor, der får FREEZE-programmer til at fylde mindre
- Med to disketturboer, der får diskstationen til at køre op til 25 gange hurtigere, også uden modul-er indsat
- Med håndturbo, der også kan fungere ved sammenfletning. Cirka halvdelen gang så hurtig som standardturbo

- Åbner mulighed for at ændre tekster i programmer, bytte om på sprites, tage data til skærme og sprites fra spil, bruge nye kommandoer, skrive nøgleindstillinger skærme ud på printer m.m.
- Definerede funktionstaster
- Med veludbygget maskinkodeomnitor
- Indbygget resetknap. Kan f.eks. bruges til snydepokes
- Den nye MKV-udgave har 8 KRAM indbygget og full-screen funktioner under FREEZE samt udvidet monitor og søgning efter snydepokes plus markedsøst hurtigst-disketturbo, der ikke kræver indbygning
- ACTION REPLAY MKV, de mange moduler i ét, er lidt dyrere end de andre modeller. Til gengæld kan det alt, de andre kan tilsammen

COMputer skrev:
-Kun en meget lang afvænningskur eller noget revolutionerende skulle kunne få mig til at slippe Action Replay.

798,-

Da det ikke er noget menneske muligt at beskrive følelsen af at have et ACTION REPLAY MKV-computeren, får du 14 dages fuld returret ved købet af ACTION REPLAY MKV.

UVIDELESKIDISKETTER ACTION REPLAY MKV

Til Action Replay MKV findes to uvidelsesdisketter. Den ene af disse disketter (Enhancement disk) bruges til at overføre genstrålingsprogrammer fra bånd til diskette, og indlæses kræver 100 forskellige titler. Hele tiden da nyeste titler i forhold til det engelske marked. Den anden diskette (DEMO-MAKER) gør det muligt for dig at lave din egen demo ud fra grafik og lyd, der er hentet i forskellige spil.

Med DEMO-MAKER kan du lave en helt professionel demo med din egen tekst og sammensætning.

248,-

Pris pr. stk. kr.

Tegneudstyr til Commodore 64/128

TURBO GEOS MOUSE

Giver dig professionel styring af tegneprogrammer

- Kan bruges til alle tegneprogrammer, der ellers betjenes med joystick
- Meget stabil teknik
- Design i stil med AMIGA-musen
- Velegnet til The Final Cartridge III og GEOS

Det lille vidunderbarn, der kan det hele

398,-

TURBO LIGHTPEN LYSPEN

Den første præcise lyspen

- Denne lyspen udmærker sig ved at anvende en ny teknik, der gør den mere præcis, end hvad der tidligere er set til 64'eren
- Leveres med tegnesoftware
- Let at lave programmer, der kan aflæse lyspensens skærmposition
- Med spiralkabel

Tegn direkte på skærme for

398,-

Commodore 64 SUPERTILBUD

ALCOTINI MOTHERBOARD

- Tilslut fire cartridges samtidig på C-64!
- Plads til fire moduler
- Vælg modul ved tryk på en knap!
- Kan slås helt fra, så en C-128 kan starte op i 128-mode uden at tage motherboard ud først
- Med elektronisk omskiftning og indbygget RESET-knap
- Kan fungere med 99,9% af alle cartridges, f.eks. Final Cartridge, Action Replay, Power Cartridge, Epyx Fast load, Comal 80 osv.

FOR: 598,-

NU: 398,-

SPAR 200,-

Superfarveprinter til AMIGA

MPS 1500C/DM105

Commodores favoritprinter til AMIGA! Giver dig mulighed for at udskrive grafiktegninger og tekster i farver. Danner omkring 50 forskellige, klare nuancer, hvortil der opnås en rigtig flot udskrift. MPS1500C/DM105 er også meget velegnet til at skrive tekst, og gør det med hastigheder på op til 120 tegn/bek. Med 12 forskellige skriftarter får du god mulighed for at variere teksten og få den til at se professionel ud. SOFT-TODAY skrev, at "1500C er den bedste til farver, hvis du da vil have en printer til under 10.000 kr."

CHOCKTILBUD: **2.995,-**

Rekvirer gratis skriftprøve incl. kabel, farvebånd og 250 ark papir



SPAR **1.500,-**

Kan også bruges på Commodore 64 hvis du har Final Cartridge III

Stereo sampler til Amiga

Smartsound stereosampler

DANSK KVALITET 2 ÅRS GARANTI

Smart-sound giver dig mulighed for at overføre dine egne lyde eller musikstykker til Amigaen og herfra arbejde videre med dem. Du kan lave alle fede effekter du kender fra nutidens pop. Og det hele sker med en flot lyd i Hi-Fi kvalitet! SMART-SOUND tilsluttes hovedtelefonstikket på dit stereoanlæg, hvilket gør at du herpå kan vælge mellem CD, TAPE, MIKROFON osv. samtidig med at du kan bruge stereoanlæggets volume-, balance- og tonekontroller. Dette gør SMART-SOUND billigere idet volume- og balanceknop så er sparet på selve sampleren. Hvis du ikke har et stereoanlæg med volumekontrol på hovedtlf-stikket får SMART-SOUND også med volume og balanceknapper til **698,-**

Alle kabler, stereo-software og dansk manual medfølger. SMART-SOUND STEREOSOUNDSAMPLER

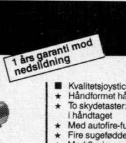
KUN KR. 398,-

Joysticks

Guidetretstik på joystick: 10%

- TURBO 2
- Kvalitetsjoysticks i klasser
- Håndformet håndtag
- Fire skydetaster: To på huset samt for pege- og tommerfinger i håndtag
- Med autofire-funktion
- Fire svingelåser monteret
- Bygget op over 8 microswitches
- Fagpressen skrev bl.a., at TURBO II var "... ét af de bedste joystick-tyg kan mindes" (Claus, KRUM).

198,-



TURBO 6

- Kvalitetsjoystick uden for mange disketter
- Håndformet håndtag
- To skydetaster: En til tomme- og en til pegefinger i håndtag
- Med autofire-funktion i den nye skydetast
- Fire svingelåser monteret
- Med 8 microswitches
- Alltid, hvis det bare skal virke uden så mange kontakter o.lign.

148,-



Tryghed

TRYGHEDS-GARANTI

Ved køb hos BMP-DATA medfølger et tryk-hedsgarantibevis, der giver dig følgende ret-tygheder:

- 1) 6 dages returret
- 2) 30 dages ombytningsgaranti
- 3) Mindst 1 års garanti
- 4) Gratis teknikerbetjend angående brugen af det erhvervede produkt

Er du alligevel ikke tryk ved at handle pr. postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrup, 5. Gællevej.

Altid bd for demonstration eller kun i vores faste åbningstid: 10-17:30. Vi har vist også gerne til nærmeste forhandler på tlf. 42 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.

Postordre - Bestillingskupen

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon



Lystrupvej 3, DK-3330 Gællevej.

JEG BESTILLER HERMED:

STK	KR.
STK	KR.
STK	KR.
STK	KR.
STK	KR.

MIN ADRESSE ER:

NAVN:	_____
GADE, NR.:	_____
POST NR.:	_____
BY:	_____
TLF. NR.:	_____

BETALING: Check vedlagt + porto Pr. efterkrav + porto (kr. 19,-) og gebyr (kr. 25,-) ALT tillægges kr. 44,-

FØLGENDE ØNSKES TILSENDT GRATIS: KATALOG SKRIFTPRØVE SP180 VC SKRIFTPRØVE MPS 1500C/DM105

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - ring! Kuponen må gerne skrives af eller kopieres.

KÆMPE JULEKONKURRENCE

Julen er blandt andet for de spilleglade, og hvad er dejligere end at vinde et gratis spil. Der er faktisk 100 chancer for at vinde, da vi har fået 100 spil af Hewson til en værdi af ca. 40.000 kroner. Tak, siger vi!

Det drejer sig om:

- 20 stk. BATTLE VALLEY til Amiga
- 20 stk. STEEL til Amiga
- 20 stk. SLAYER til Atari ST
- 20 stk. MAZEMANIA til Commodore 64
- 20 stk. CHRISTMAS COLE til Commodore 64

Sådan deltager du!

For at være med i konkurrencen skal du indrette sig selv på tre spil:

- (a) Space Harrier
- (b) Blood Money
- (c) Silkworm

- (a) Knight Force
- (b) Lord of Sodor
- (c) The Great Monster



Mærk kuverten "KONKURRENCE", skriv hvilken computer du har, og send kuverten til:
Games Preview
Nørrekevej Bakke 14
8000 Silkeborg

The Winner takes it all!

**Commodore 64 med Båndstation
og 15 spil, sponsoreret af Commo-
dore**



I GP nummer 7 kunne man vinde denne flotte præmie og den heldige vinder blev: Tommy Grøn fra Skanderborg. Vi ringede til Tommy, og da han endelig kom i røret sa' han:

-De' Tommy

-Ja, hej Tommy, det er Poul Jørgensen fra Games Preview, har du lyst til at komme til Silkeborg i morgen efter din nye 64'er

-(cirkulerer lige et par sekunder)Hvar! har jeg vundet!?!?!?!?! Jaaaa!

Osv. osv.

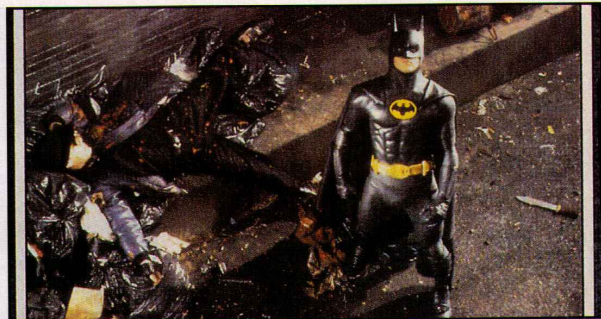
Vi fandt ud af at Tommy ejer en PC'er som han også spiller meget på, men han var selvfølgelig meget glad for at vinde en Commodore 64(og vi er faktisk lidt misundelige her på redaktionen, men OK)

Til Lykke, Tommy!!!

GP's supermarked giver 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 noget andet sted. Læg mærke til, at det er computerfreaks som dig selv, der har udvalgt varerne - ikke en tilfældig forretningsmand med dollar-tegn i øjnene. Det er DIN garanti for, at alt er bedste kvalitet.

BATMAN - The Movie

Har du nogensinde prøvet at være BATMAN? Hvis ikke, så køb spillet og gå til kamp mod forbryderverdenen. BATMAN er mellem de flotteste spil fra Ocean nogensinde.



AMIGA:

Normalpris: 395.- kr.

Abonnementspris: 345.- kr.

C64 diskette:

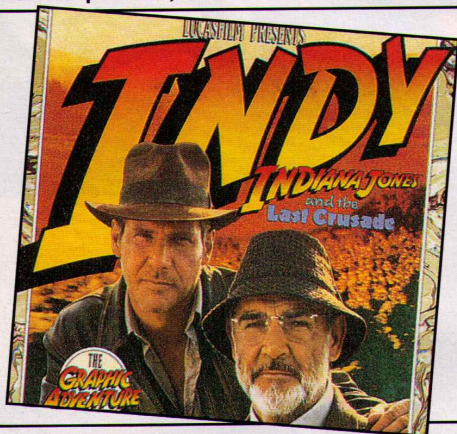
Normalpris: 275,00 kr.

Abonnementspris: 245,00 kr.

C64 bånd:

Normalpris: 189,00 kr.

Abonnementspris: 159,00 kr.



INDIANA JONES - the Last Crusade (Amiga)

The Adventure Game

Et stort og flot spil fra Lucasfilm Games, med mange timers underholdning.

AMIGA:

Normalpris: 395.- kr.

Abonnementspris: 345.- kr.



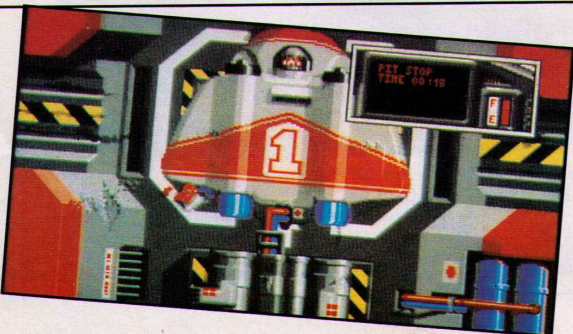
Oil Imperium (Amiga)

Elsker du følelsen i Matador, når du er ved at sejre over alle dine modstandere? Og er der en lille J.R. Ewing gemt i dig? Ligger der også et eller andet sted dybt i dig et ønske om at blive den bedste, den rigeste og den smarteste? Så må Oil Imperium være din lykke, et spil hvor man skal være magtfuld og kynisk, uden at blive uvenner med andre end dem på skærmen. Garanteret mange timers underholdning.

AMIGA:

Normalpris: 395.- kr.

Abonnementspris: 345.- kr.



POWER DROME (Amiga)

Et spil med realistisk 3D fartsimulation, hvor du skal deltage i et gigantisk science fiction racerløb.

AMIGA:

Normalpris: 449,00 kr.

Abonnementspris: 379,00 kr.



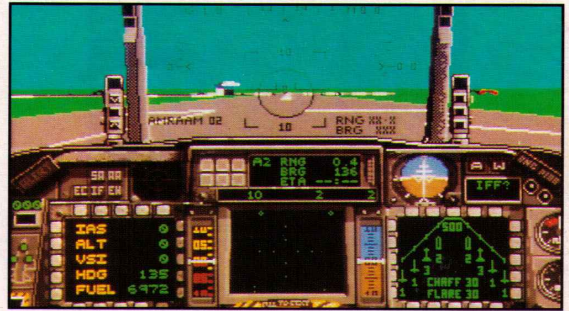
F-16 - Combat Pilot (Amiga)

En ny spændende flysimulator, som du MÅ prøve, hvis du er vild med luftkamp. Læs anmeldelsen i GP nr. 7.

AMIGA:

Normalpris: 495,00 kr.

Abonnementspris: 445,00 kr.



TIME & MAGIC (Amiga & C64)

En værdipakke, der får adventure-fans over hele verden til at spærre øjnene op! Hele 3 kvalitets-adventures med en spændende handling og særdeles flot grafik til under et enkelt spils pris! (Dog har C64 versionen ingen grafik). Mange timers underholdning.

AMIGA:

Normalpris: 245,00 kr.

Abonnementspris: 195,00 kr.

C64 bånd:

Normalpris: 195,00 kr.

Abonnementspris: KUN 99,00 kr.



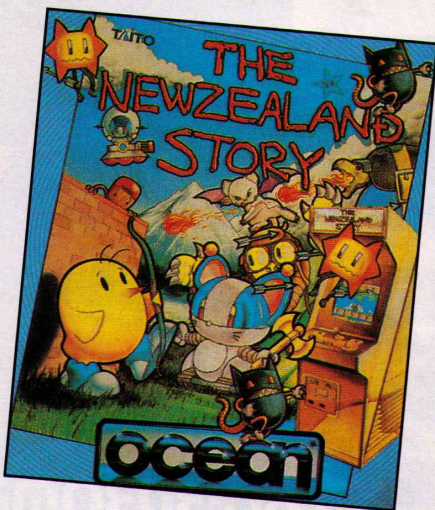
COLOSSUS CHESS X (Amiga)

Intelligent skakspil med enten 2D eller 3D perspektiv. Utallige muligheder og stort åbningsbibliotek, der kan udfordre selv den hærdede spiller.

AMIGA:

Normalpris: 449,00 kr.

Abonnementspris: 379,00 kr.



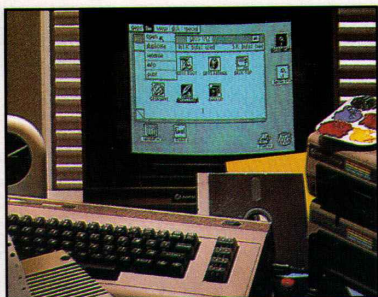
NEW ZEALAND STORY (Amiga)

Undtagelsen der bekræfter reglen! Sådan må man sige om Oceans totalt suveræne konvertering af spillemaskinen: The New Zealand Story.

AMIGA

Normalpris: 395,00 kr.

Abonnementspris: 345,00 kr.



GEOS V2.0 (C64)



Det er ikke just et spil, men det så sjældent, at der kommer et brugerprogram til 64'erne, så vi godt kan tillade os at købe det hjem. Og når programmet tilmed er bedre end de fleste Amigaprogrammer af samme slags, gør det jo kun sagen endnu bedre!

Hvis du har en 64'er, og du kalder dig seriøs, bør du ikke gå glip af dette program: Det er uden tvivl det bedste, der er lavet til 64'eren! Læs artiklen om GEOS V2.0 på side 10 i GP nr. 6.

Normalpris: 495,00 kr.

Abonnementspris: 459,00 kr.

Plakater

I vores stræben på at gøre jer læsere tilfredse, forsøger vi os nu med at sælge plakater til spotpris!



POWER DROME - A3 format

Normalpris: 30,00 kr.

Abonnementspris: 25,00 kr.

Plakat nr.1

POPULOUS - A2 format

Normalpris: 30,00 kr.

Abonnementspris: 25,00 kr.

Plakat nr.2

ZANY GOLF - A2 format

Normalpris: 30,00 kr.

Abonnementspris: 25,00 kr.

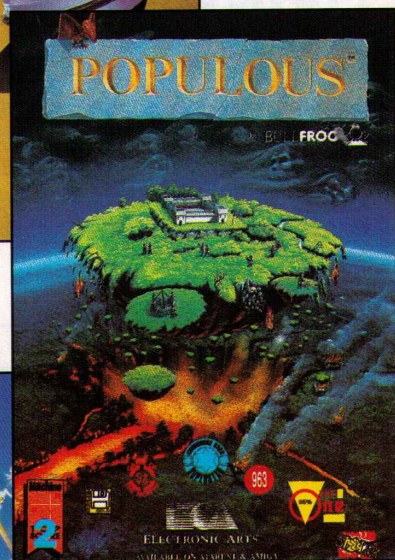
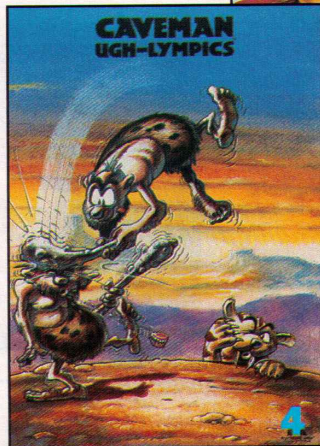
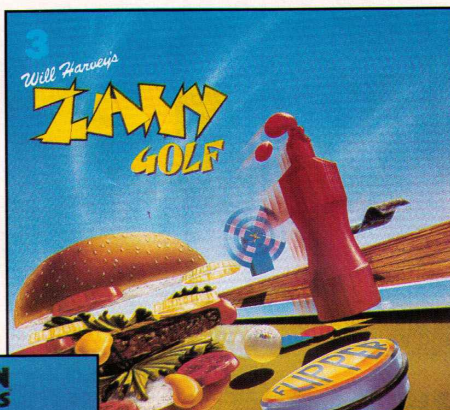
Plakat nr.3

CAVEMAN UGH-LYMPICS - A2 format

Normalpris: 30,00 kr.

Abonnementspris: 25,00 kr.

Plakat nr.4



TIDLIGERE GAMES PREVIEW:

Er du gået glip af et nummer, har vi det stadig på lager. Kr. 29.50

DISKETTEBOX:

Papæsker m.m. er gået af mode - køb en rigtig plasticbox der pynter, samtidig med at den beskytter dine disketter. Med lås og gennemsigtig plasticlåg.

3.5" box:

Normalpris: 115,00 kr.
Abonnementspris: 90,00 kr.

5.25" box:

Normalpris: 79,00 kr.
Abonnementspris: 64,00 kr.



DISKETTER:

- 3.5" disketter - 10 stk. BASF med kraftig indpakning. (180,-/160,-)
- 3.5" disketter - 10 stk. NoName. (145,-/125,-)
- 5.25" disketter - 10 stk. BASF med kraftig indpakning. (100,-/80,-)
- 5.25" disketter - 10 stk. NoName. (85,-/60,-)

JOYSTICK:

SPEEDKING - Et af de vindende joysticks i GP's store joystest. (219,-/189,-)



PUBLIC DOMAIN:

"Public Domain" software er gratis (vi opkræver dog et mindre beløb for disketten og ekspeditions-omkostningerne).

Vore Public Domain disketter må kopieres. De er ikke 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 i hvert nummer af GP vil der altid være fire nye disketter til hver slags computer.

Der ligger en skattekasse og venter på dig!



AMIGA:

- PD 20: FISH 133 - Conman, Crc, Crclists, Overscan.
- PD 21: FISH 134 - BoingThrows, Browser, Dme, Find, Smarticon.
- PD 22: FISH 135 - TexFonts - 78 stk.
- PD 23: FISH 136 - AsmToolBox, Bison, Iff 2 Pcs, Demo, Zoo.

PC:

- PD 20: SPIL: For de spillegale har vi samlet nogle CGA-spil på denne diskette. Af aktuelle spil kan nævnes: BUGS, BJ, GOLF, PC-MAN, BEAST, m.fl.
- PD 21: GRAFIK: Tegneprogrammer er normalt dyre, men på denne disk ligger der et meget stærkt tegneprogram; med funktioner som: Font size, Zoom, brushes, osv.
- PD 22: PASCAL: Et højniveau programmeringssprog, som normalt er programmørernes sprog nr. 2 i rækken. Denne diskette indeholder en række rutiner så som: Grafikinitialisering, CodeView debugger, save EGA grafik på disk, printerstyring, dir-funktioner, arc/unarc af filer og meget mere.
- PD 23: PRO-MAN: Diskmanager. Dette program kan du bruge til at holde styr på dine disketter. Programmet er meget omfattende og skal ses.

COMMODORE 64:

- PD 20: SPIL: "C64 Checkers", "Bowling", "Centi-what", "MI", "Chess", "Dominoes", "DM Master", "Dog Star Advent", "Haunted Hill", "Hex Puzzle", "Labyrinth", "Langly", "Last Star", "Light Cycles 64", "Minefield", "Monopole 64".
- PD 21: SPIL: "A Sequence", "Alphie", "Bridge", "C&C of afr.64", "Camel", "Christmas Card", "Color Combos 64", "Dungeon Master", "Flight Simulator", "Gaudish Eye", "Graph Builder", "Hamurabbi", "Keddie Code", "Lemonade Stand", "Mucis Lesson", m.fl.
- PD 22: UNDERVISNING: "Points, C3", "Matrix", "Meter Reading", "MicroMath", "Pizza", "Power-Fact", m.fl.
- PD 23: UTILITIES: "Textmaster", "Disk Helper", "Unscratch", "Beginner tips", "Fast File Copy", "Blue Thunder", m.fl.

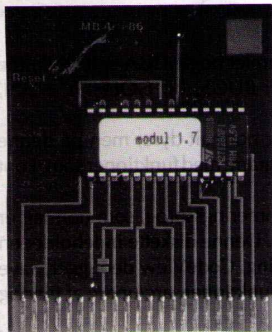
COMMODORE 128:

- PD 12: UTILITIES: "Disk Copy", "4 Min Copy 4.2", "Doodle Viewer", "Data base"
- PD 13: FINANS: Kun i 80 tegns mode "Investment plus", "Budget.80", "Checkbalance", "Cheque Checker", "Investment 128", m.fl.

Benyt venligst kuponen, når du bestiller dine Public Domain programmer.



COMMODORE 64 TURBO



3-i-én
Båndturbo
Diskturbo
Disk kopi

PRIS: 87 kr.

8 dages gratis prøvetid.

Ring også lørdag/søndag.

75 64 35 36

SPIL ...til rigtige priser!

C64:

A.P.B.
CURSE OF AZURE BONDS
FORGOTTEN WORLDS
HOSTAGES
INDIANA JONES...
RED HEAT
NEW ZEALAND STORY
PRESIDENT ELECT 1986
STEEL THUNDER
PHOBIA

CASS. FRA KR. 159,-

DISK. FRA KR. 199,-

AMIGA:

DRAGON NINJA
DARKSIDE
FALCON MISSION DISK
F.O.F.T.
GRAND PRIX CURCUI
KING ARTHUR
LICENSE TO KILL
R.V.F. HONDA
FAST BREAK
JOURNEY.....EARTH

DISK. FRA KR. 299,-



DAISY Software
Gl. Kongevej 92
1850 Fr. Berg C
Tlf.: 3131 7523

Joyboard JB2

- 2 "fire taster ● Dobbelt Quick-fire med trinløs hastighed
- Gummifødder eller sugekopper ● Fuld LED indikering



298,-



The ARCADE

Et joystick for livet. The ARCADE er verdens mest holdbare. Til højre og venstrehåndet.

298,-

1 års
Garanti!

ALCOTINI
HARD & SOFTWARE

Solbjergvej 14 8260 Viby J. Tlf. 86 11 90 22

Jeg bestiller hermed:

___ stk. Joyboard

___ stk. Arcade

Sendes pr. efterkrav
(42 kr i porto)

Vedlagt i check eller indsat
på giro 5 92 22 75 (Ingen porto)

Navn _____

Adresse _____

Postnr: _____

By: _____

Tlf. _____

Microtek 12

SPECIAL

Når computeren dræber

Det handler om computer-

sygdomme

- Psykologiske skader
- Skærmstråling
- Magnetfelter
- Statiske felter
- Ødelagte øjne

GP fortæller desuden, hvordan du kan undgå disse farer!



EKSKLUSIVT

Crackerne mødes i Holland

Og GP er selvfølgelig med.

- Alt om de største grupperes møde.
- Alt om crackere.
- Hvordan man beskytter et program.
- Hvordan man cracker et program.
- Interview med 'de store'.



I NÆSTE NUMMER

TEST:

**SEGA Megadrive
prøver kræfter med
PC Engine**

Hvilken vil gå af med sejren?

TEST

**Archimedes - hvem er
det?**

Hvis du endnu ikke har hørt om den nye Archimedes computer - så har du chancen.

MASSER AF SPIL- TESTS

Det nærmest vælter ind med spil - endda mange gode! Danmarks mest professionelle spilltestere går i krig.

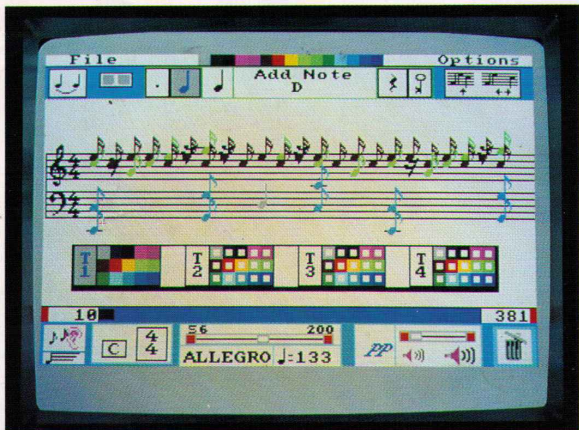
**Plus alt det andet
guf vi nu lige finder
på.**

GLITCHES
AND
GAMES



GAMES
PREVIEW

KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FÅRVER 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, favelægge 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 egen-skaber 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 Juulvej 42, 8260 Viby J.