

GAMES

NR.7.1989
PRIS KUN
29.50

PREVIEW

AMIGA • COMMODORE 64 • PC • ATARI ST • SEGA • NINTENDO • M.F.L.

STOR BATMAN FEATURE

ANMELDELSE AF BATMAN-THE MOVIE

DANSKE SPILMAGERE:

IND I VARMEN

THE BATTLE SQUADRON



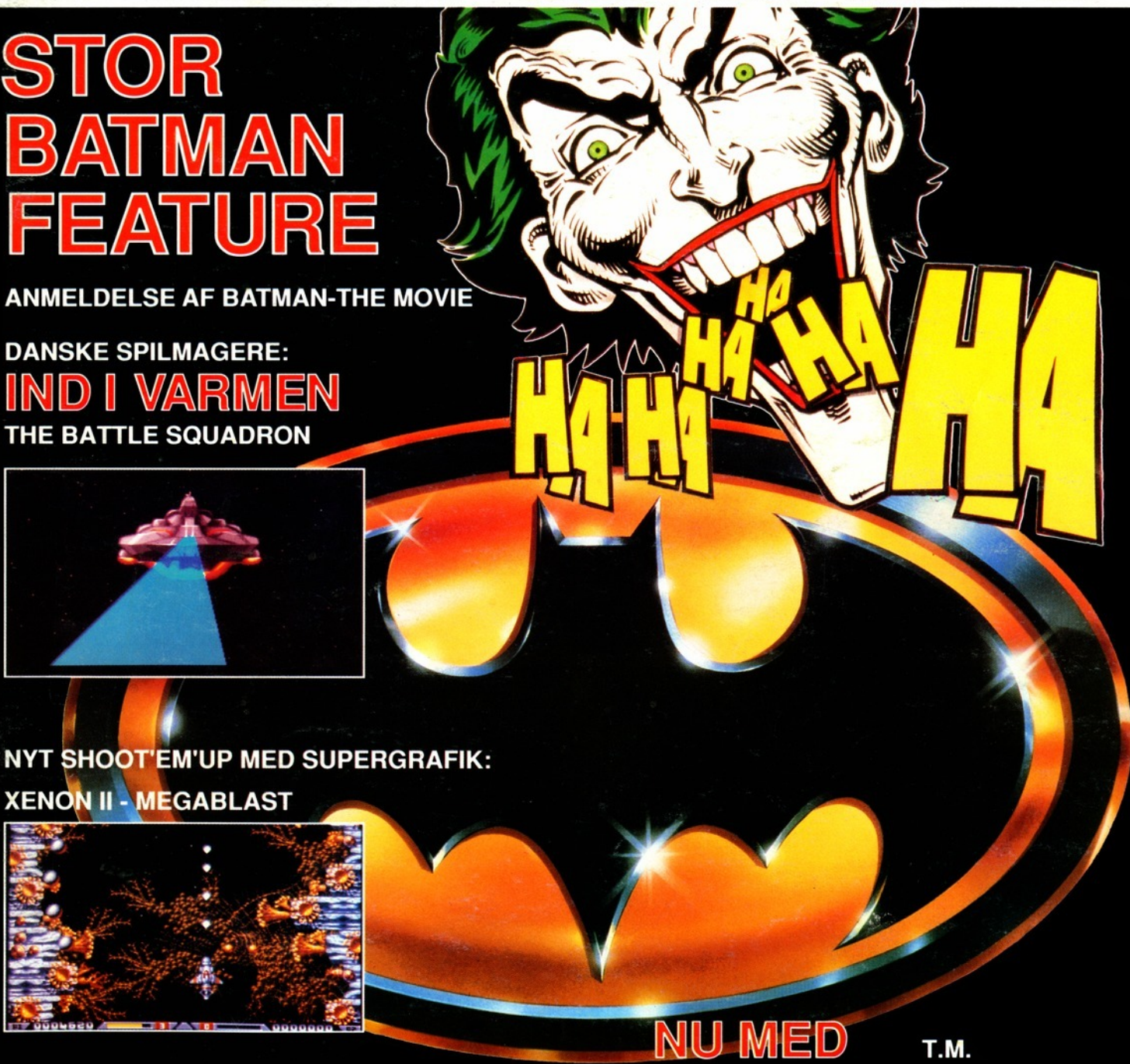
NYT SHOOT'EM'UP MED SUPERGRAFIK:

XENON II - MEGABLAST



ARKADEANMELDELSE: HARD DRIVIN

RAPPORT FRA PC-SHOW



NU MED

T.M.

KONSOLPOSTEN

3 SIDER MED SEGA OG NINTENDO SPIL

VIND "THE WORKS" TEKSTBEHANDLING.

7

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

© 1988 Danjaq S.A. All rights reserved

Ansvar. Udgiver
Sven Højstrup Christensen
Redaktør

Poul H. Jørgensen
Redaktion

Henrik Bang
Thomas Gjølup
Kenneth Bernholm
Klaus H. Sørensen
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 Højbye
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 gen-
anvendes uden redak-
tørens skriftlige sam-
tykke. Citater med tydelig
kilde angivelse er dog
tilladt.

Medlem af
Dansk
Fagpresse

ISSN 0905-0582

I DETTE NUMMER

FEATURES

11. THE BATTLE SQUADRON - Rejsen til Amerika

Martin Pedersen og Torben Bakager Larsen er i fuld sving med et nyt super shoot'em'up i arcade kvalitet. Vi har fået en snak med gutterne.

20. BATMAN

Batman er højaktuel, også på computeren nu her hvor Batman - The Movie udkommer.

HOTLINE

4. JULESÆLLERTER

Vi nærmer os en højexplosiv periode, julen. Hvilke titler skal vi ønske os i julegave?.

PREVIEWS

6. Selv om det er en stille periode nu, har vi som sædvanligt fremskaffet den ene eksklusive nyhed efter den anden. Danmarks bedste nyhedssektion!

RUBRIKKER

18. FEEDBACK

Læsernes breve til redaktionen. Læs de ucensurerede meninger om bladet, livet og praktisk talt alt andet i Feedback.

44. CONTACT

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

45. SYNTAX ERROR

Vi fortsætter vores søgen i Agent 000 og jagten på den forsvundne dokumentarfilm.

57. SUPERMARKED

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

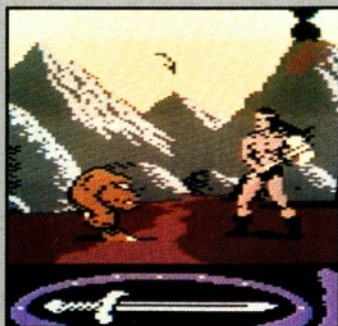
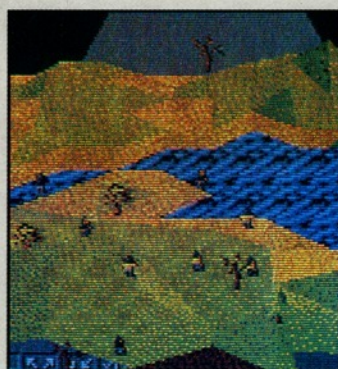
SPECIALS

16. KONKURENCE

Vi sætter denne gang en stabel "the Works" tekstbehandlingsprogrammer på højkant.

17. VINDERE

Hvem vandt ATARI'en med de mange spil?. Hvem vandt Millinium og Forgotten Worlds.



23. Rapport fra PC-Show

46. Fantasy konkurrencens afslutning

Vi har presset tre af de indsendte forslag ned på EN spændende side. Se hvad dine medlæsere kan præstere. Se om DU har vundet!

GAMEPLAY

SPILTESTS!

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

| | |
|-------------------------------------|----|
| Xenon II - Megablast..... | 26 |
| Virus(Update)..... | 28 |
| Sim City..... | 29 |
| Rainbow Warrior..... | 30 |
| Passing Shot..... | 31 |
| Populous II - The Promised Lands... | 33 |
| APB..... | 34 |
| F-16 Combat Pilot..... | 35 |
| RVF Honda..... | 36 |
| Genimi Wing..... | 37 |
| Daily Double Horse Rasing..... | 38 |

Desuden kan du læse om Batman II - the Movie, under Feature artiklen: Batman.

49. TIPS

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

40. KONSOLPOSTEN

Denne gang har vi udvidet til tre siders kræs om konsollerne.

Vi tester:

| | | |
|-----------------------------------|------------|------------|
| Super Mario Brothers 2 (Nintendo) | R-Type | (SEGA) |
| Alien Syndrome (SEGA) | Gumshoe | (Nintendo) |
| | Ice Hockey | (Nintendo) |

48. ARCADES

Den nye sektion om de fede spillemaskiner. For første gang i dansk computerpresse, drister man sig til at teste superarcaderne!

Denne gang: Hard Drivin - Det bedste bilspil nogensinde?

FANTASY

53. Saradon er tilbage med tips, tests og gode råd. Vi har i dette nummer testet Myth og Bloodwych.

FRA REDAKTIONEN

Velkommen til GP for 7'ende gang. Ligesom sidste gang, har vi få spil på tapetet og det hænger sammen med, at der (i skrivende stund) snart er PC Show i England. Alle softwarehusene venter stadig på at udgive deres spil. Det sker i slutningen af september. GP smutter en tur over oceanet og bringer dugfriske nyheder om alle de nye spil op til jul, og selvfølgelig tager vi en bunke spil med hjem til anmeldelse i GP nr. 8 og 9. Hvorfor nu 8 og 9? Det er p.g.af. at, med alle de nye spil, er der god anledning til at lave nr. 8 og 9 som et dobbeltnummer, altså over 100 sider. Der skulle være noget at glæde sig til.

VI EKSPANDERER

Som du kan se, har vi udvidet konsolsektionen til 3 sider og det kan vi tillade os, fordi vi nu har fået 8 ekstra sider, altså 60 ialt. Dette har desuden medført en ny fast sektion, nemlig "Arcades", der vil indeholde en eller 2 anmeldelser af de mest spændende arcademaskiner. I denne måned drejer det sig om Hard Drivin, der er lidt af en revolution, da det er et bilspil i rigtig fyldt 3D grafik.

HAR VI DET IKKE HYGGEELIGT?

Hvis du vil have stress, skal du bare besøge os her på redaktionen en uges tid, så er den hjemme. Her efter deadline er der virkelig tryk på og det er der en grund til.

Redaktørskift! Jeg vil som ny redaktør for GP, fortsætte den linie der allerede er lagt, forbedre den og hen af vejen indføre en lang række nye ting. Som en fælles ting for både Amiga Interface og GP har vi nedlagt hotline og det hænger sammen med at vi er ved at være nogle velvoksne blade og det er uoverkommeligt utrolig stressende at skulle svare på den enorme bunke spørgsmål, som der forventes, at vi har svar på. Derfor, istedet for at få vores omstillingsanlæg til at bryde sammen, skal du bare indsende breve til os, som vi så besvarer i feedback til glæde for både dig og alle andre læsere.

Med min ansættelse som redaktør på GP skulle der nu være skabt ro omkring bladet (ikke flere redaktørskift hver anden måned!!!) God fornøjelse med mit første nummer, til jer kære læsere! Glæd jer til vores superjulenummer, der vil blive spillebladet over alle spilleblade, køb det før det bliver udsolgt!

Poul H. Jørgensen, Redaktør.

Poul Jørgensen



JULESÆLLERTER

Sidste år var det Robocop og Operation Wolf der snuppede julehandelen. Hvem bliver julesællerterne så i år? Games Preview har kikket lidt på de store licens-titler, som kommer frem til jul. For uanset om man kan lide det eller ej, bliver det licenser der kommer til at præge julen.

MEDIAGENIC

Først på listen har vi Power Drift fra Mediagenic. Power Drift beskrev vi i sidste nummer, men kort fortalt er det et bilspil, hvor man skal konkurrere mod et hav af andre biler. På spillemaskinen sidder du i en kabine, som laver nogle voldsomme bevægelser hver gang man drejer på rattet. Mediagenic har selvsagt ikke været i stand til at overføre det roterende sæde, men ud fra det ene Commodore 64 skærm-billede vi har modtaget ser det ud som om Mediagenic har lært af sine fejl sidste år, og lavet noget af en bedre kvalitet i år.

Mediagenics andet bud på en julesællert hedder Galaxy Force, som vi også omtalte i sidste nummer. Vi har desværre endnu ikke modtaget information om Galaxy Force, men lad være med at forvente for meget.

Den sidste juletitel er "Die Hard" - bygget over filmen af samme navn. Die Hard er efterhånden en gammel film, men videoen er først udkommet nu, så der er gode chancer for et godt salg af spillet på trods af alderen.



Ocean går julen i møde med nogle af de mest eftertragtede titler af alle. Operation Thunderbolt er fortsættelsen til Operation Wolf. Spillemaskinen er afsindig imponerende lavet med to UZI maskinpistoler monteret på maskinen, hurtig action og noget af det flotteste grafik der kan opdrives. Alligevel er det ikke en umulig opgave at lave Operation Thunderbolt om til hjemmecomputeren med et heldigt resultat som følge.

Efter succesen med Robocop i julemåneden 1988, som holdt sig på toppen i 18 uger, vil Ocean også til denne jul lave en filmlicens. Filmen er The Untouchables og ud fra det vi har set indtil videre ser det ud til at blive godt, ligesom Robocop var det.

Ocean er tilsyneladende ikke tilfredse med kun at besætte første og anden pladserne op til jul. I modsætning til 1988 har Ocean her i '89 tre stærke titler i stedet for to. Den tredje, og muligvis også den mest potente, er Chase HQ - et bilspil fra Taito. Chase HQ er ved første øjekast en kopi af Out Run, hvor Ferrari'en er udskiftet med en Porsche 928. Men der er mere i Chase HQ end blot at køre. Du skal jage en forbryder, som kører i en anden bil, og når du har fundet ham skal du prøve på at smadre hans bil! Hylende morsomt kan vores mand i spillehallerne rapportere.

Fordejen ved Chase HQ er, at spillet ikke overlever på at være imponerende. Grafik og lyd burde kunne genskabes rimelig godt på specielt 16-bit maskinerne, men også Commodore 64/128 og Amstrad skulle have en pænt chance.

De billedervi har set fra Atari ST versionen tyder på at Ocean har gjort en fornuftelig indsats i mængden... Vær til du ser en jule i Games Preview - man kan ikke tale sig for sikkerhed om stunder.



Galaxy Force

RESTEN

Domark var rimelig fredelige op til jul sidste år, hvilket de nu gør noget ved. Titlen er Hard Drivin' som du kan læse om andetsteds i bladet. Hard Drivin' bliver i øvrigt også lavet til Acorns nye Archimedes model, A-3000.

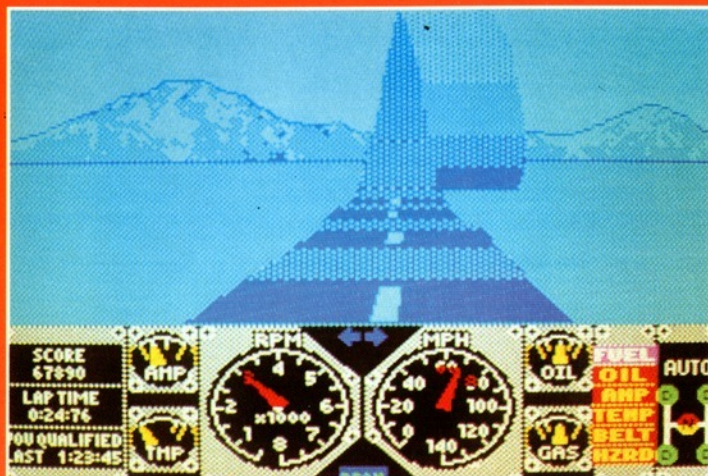
Det sidste af de store softwarehuse, U.S. Gold, har en meget forvirret udgivelsesplan. Der er til syneladende nogle problemer med at overholde udgivelsesdatoerne, men lad os tage en rundtur i de spil, vi kan forvente at se...

Black Tiger er en arcade-licens fra Capcoms maskine af samme navn. Black Tiger er en rimelig gammel spillemaskine, men ikke desto mindre er det noget af det bedre.

Det kan også være, at Outrun Europe kommer, men det er stadig uvist. Outrun Europe er ikke en licens-titel; det er bare U.S. Gold der vil skumme fløden!



Hard Drivin' - ST/AMIGA



Spectrum kan også! Hard drivin i 2 farver.

ORIGINALT

Hvis jeg skulle komme med et bud på, hvilket originalt spil der ender på den engelske Gallup hitliste op til jul, bliver det titlen Vette - lavet af Spectrum holobyte, folkene bag super- sællerten Falcon, som sidste jul slog samtlige licens-titler på 16-bit området op til jul (både for Atari ST og Amiga).

Vette er kort fortalt et bilspil, hvor du skal køre en Chevrolet Corvette gennem San Franciscos gader - altsammen lavet i vektorgrafik af samme kvalitet, som de introducerede i Falcon.

Hvis Hewson når at lancere Stormlord 2 til 64'eren og Stormlord til Amiga'en, er det absolut noget af det mere interessante. Hvis du skal ønske dig et spil i julegave, der skal købes før du kan nå at læse anmeldelser, skulle du satse på en af de to titler.

Læs testen af Stormlord i Games Preview nummer 4.

Det er stadig tvivlsomt at Vette når at komme ud til jul. Amiga og Atari ST versionerne mangler stadig en pæn portion arbejde, men det er dog sikkert at PC versionen ankommer. PC versionen bliver endda allerede lanceret i november hvis alt går som det skal.

DEM VI MANGLER

Der kommer traditionen tro en stribe nye spil op til jul. Det her var en gennemgang af de spil, som enten er de hotteste licenser eller de spil, vi tror er af god kvalitet. Vi mangler stadig at se Microproses udgivelses-skema for december. Men i følge Microprose selv, satser de ikke så meget på julemåneden, som de ovenstående firmaer.

Vi kan godt forvente at se en hel stribe super-gode originale spil lige før jul og igen lige efter jul. Der er ingen fremtid i at satse på originalspil i december, og det ved de store software-huse. Lucasfilm Games, Psygnosis, Electronic Arts og andre giganter venter til efter jul med deres lanceringer, så gem lidt af jule-pengene!

Niels Lassen



GAMES PREVIEW SATSER...

Hvis vi, redaktionen, skal sammensætte en top fem liste over de spil, vi mener vil vinde julekampen, kommer listen til at se sådan ud:

- 1: Operation Thunderbolt
- 2: Hard Drivin'
- 3: Chase HQ
- 4: Power Drift
- 5: The Untouchables



POWER DRIFT

HEDE NYHEDER TIL DET KØLIGE EFTERÅR



Et bilspil med 'rat' til lidt mere.

ARTRONIC

Artronic udgiver et nyt bilspil i september. Spillet hedder Fast Lane og skulle ifølge Artronic være ret godt. Firmaet har forsøgt at opnå en meget naturtro simulation, og i det indgår der også natkørsel og vejforandringer. Fast Lane kommer til Amiga og Atari ST.

ATARI Præsenterer

Hvad er det, der vejer 450 gram, fylder som en velvoksen tegnebog og er kompatibel med gældende PC-standard?

Svaret er ATARI Portfolio, der med en størrelse på kun 3*10*20 centimeter er verdens mindste PC. Med et MS-DOS 2.11 kompatibelt styresystem, 128 Kbytes RAM, 256 Kbytes ROM, fuldt tastatur og en arbejdhastighed på 4,9 MHz er den næsten lige så alsidig anvendelig, som stationære PC'er.

Den lille PC har indbygget tekstbehandling, regneark, aftalekalender med alarm, adressekartotek og en elektronisk telefontavle. Telefontavlen kan tilmed virke som nummersender, når telefonrøret holdes hen til den indbyggede højttaler. PC'en er udviklet af DIP i England og ATARI har fået retten til at markedsføre den lille datamat over hele verden.

ATARI Portfolio produceres i Japan og er allerede klar til salg i den amerikanske version. Der er ved at blive lavet nationale versioner til Skandinavien, så i løbet af 1989 vil der komme en version med dansk tastatur og tegnsæt.

Og med en pris på den amerikanske (ASCII) version på kun 3.495 kroner incl. moms er den samtidig så prisbillig, at den nemt kan gå hen og blive hvermands eje.



ATARI Portfolio er verdens mindste PC-kompatible datamat.

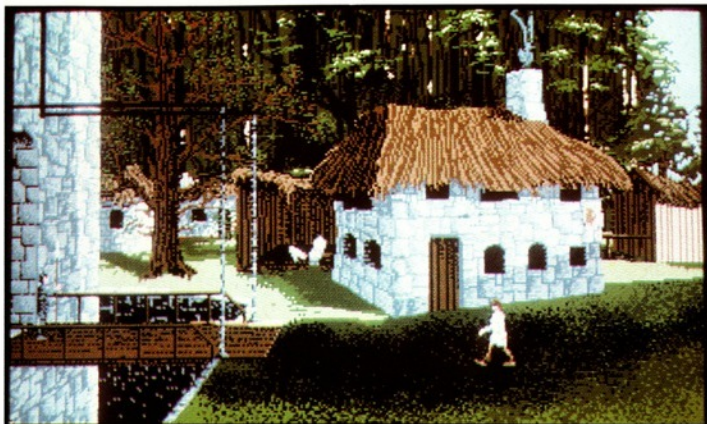
OCEAN

QIX, igen og igen. Du kender det. Du har set det før. (Medmindre du aldrig har haft en computer). Utrolig så megen suppe der er kogt på det ben, er der mon nok til endnu en portion?.

Det får vi at se her i oktober, hvor ocean skænker os QIX til Commodore 64, Atari ST, Amiga og IBM PC.



QIX for 117 gang.



Screenshot fra middelalderen.

PALACE SOFTWARE

CINEMATIQUE: Taking Adventures into the 1990s.

I tre år har den franske programmør Paul Cuiset arbejdet på en ny type computerspil. Målet var at frembringe et adventure-spil, som alle ville kunne lide at spille. Paul har arbejdet med et totalt nyt system, der bruger adventurstilen i et animeret spil. Resultatet kaldes CINEMATIQUE.

Det første CINEMATIQUE spil er udviklet for Delphine Software og distribueres af Palace, det hedder FUTURE WARS: TIME TRAVELLERS og er næsten færdigt.

I det 43ende århundrede bliver jorden angrebet af Aliens fra rummet(mærkeligt nok). Men, jorden er godt beskyttet af det formidable SDI forsvarssystem, og det giver de kære aliens nogle problemer. Indtil en dag, hvor alien'erne finder på at rejse tilbage i tiden og sabotere strategiske steder FØR at SDI blev bygget.

Det der skulle gøre CINEMATIQUE spil enestående er at de er brugervenlige og lette at spille. Systemet kaldes et kæmpe fremskridt i fransk spilindustri og allerede før at spillet er færdigt er det blevet spået til at blive udnævnt til Game of the Year. Men, lad os nu se! FUTURE WARS: TIME TRAVELLER bliver udsendt i slutningen af oktober, først som en Amiga og en ST version, senere som PC version.

PROJEKT W BY BULLFROG

Opfølgeren til Populous

Populous kaldes det mest succesfulde spil nogensinde til 16-bit's computere. Det har åbenbart inspireret Bullfrog til at lave en opfølger til spillet, projekt W er arbejdstitlen. Ligesom i Populous, er man Gud over en del af en verden, de andre dele bestyres så af andre Guder. Der bliver mulighed for at spille op til 6 personer, over seriel eller modem forbindelse. Grafikken i spillet har en del til fælles med Populous, men en stor forskel er, at det 3 dimensionelle system denne gang er baseret på vectorgrafik!. Dette giver mulighed for ligesom at se det hele lidt fra oven(Nu man er en gud), eller hvis man har sans for detaljer kan man kigge på træernes blade. BBC laver en udsendelse om verdener indenfor computere, (som feks. Cray computere til millioner af kroner), men nu har de altså også en Amiga med i udsendelsen. Kevin Donkin fra Bullfrog mener at de må være meget imponerede af, at det samme kunne gøres på en hjemmecomputer til 5000 kr.

Selvom grundideen i Projekt W ligner grundideen i Populous, skulle der være en verden(Hæ) til forskel, men for os spillere bliver det desværre først aktuelt til næste februar.



Projekt W's vector grafik landskaber, kan betragtes fra alle vinkler og samtidig fylder de meget lidt i hukommelsen.

MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE

Forventer livlig sæson

MicroProse udgiver 18 titler inden slutningen af 1989, alle på flere forskellige computere.

Der har også været et stigende antal simulatorprogrammer fra MicroProse på det sidste, som F-15 Strike Eagle II and M1 Tank Platoon. Denne aktivitet har muliggjort at MicroProse nu udvider sit Europæiske marked. Bill Stealey fra MP udtaler: "Vores mål er, at producere og markedsføre underholdningssoftware af høj kvalitet til verdensmarkedet". Så lad os se om den holder!.

ACCOLADE

Ny flysimulator

I November måned, kommer Accolade med en ny spændende flysimulator, The Blue Angel til IBM PC, Tandy & kompatible og Amiga.

I 1946 skabte the United States Navy en amerikansk tradition, da den for første gang tillod offentligheden at føle storheden, præcisionen og kraften bagved de slanke kampfly, der blev fløjet af deres egne piloter. Siden dengang har 220 millioner mennesker set "the Blue Angels" nervepirrende akrobatiske triks og deres præcisionsflyvning. Men, nu giver Accolade for første gang offentligheden muligheden for selv at opleve fornemmelsen af jetmotoren i ryggen. Det er store ord fra Accolade, holder de?

SOFTICE, MADSVIN- ERI OG SLANKEKURE

Softice i Tjæreborg har to nye spændende programmer på menu'en. Et madprogram og et slankekur-planlægnings-program.

Programmerne hedder Menu Planner (Mad-programmet) og Body Slimmer (slankekuren).

I menu planner spørger maskinen efter en for- og en hovedret, samt hvilken dessert, natmad og vin(e) du ønsker til din middag og så sker det eventyrlige efter lidt load tid og et par tryk på nogle ganske få taster. Pludselig spytter din printer opskrifterne ud en efter en. Og for at det ikke skal være løgn foreslår maskinen også en vin. Den omtalte maskine er en Commodore 64/128 og programmet kræver derudover en printer og en diskettestation. En lille udregning viser at programmet kan kombinere mere end 16800 forskellige middage. Det andet program er som sagt "Body Slimmer", der egner sig til folk, som klager over "Baderingen". Den skulle hermed være fjernet. Dog kun hvis du følger programmets forslag, skulle et tab på 1 kilo pr. uge ikke være umulig at opnå. Programmerne koster 45 Kr. hver og kan købes hos: SOFTICE, Vesterled 17, 6731 Tjæreborg, Tlf: 75175465.



Færre farver, samme grafik.

BLOD PENGE

ST versionen af Psygnosis Amiga Hit Shoot'em'up: Blood Money, er nu færdig og på gaden. Wayne Smithson (BALL) har stået for konverteringen, og han har formået at presse det hele ned på to disketter uden tab af nogle af de originale features.

The PERSONAL COM- PUTER SHOW

PC Show løb af stablen den 27 september til den 1 oktober 89. PC Show er en slags magnet for udenlandske firmaer, der søger kontakter (eller pressedækning). Showet har i år stande fra bla. Taiwan, Singapore (tjente i 1988 4.5 billioner Dollars på computere), Hong Kong, USA og Europa. Dvs. det meste af verden, når det gælder computere. Games Preview rejste til England, for at opsnappe informationer om bunken af nye spil, der venter på udgivelse i PC-Show-tiden. Så i Games Preview nummer otte (som bliver sammenlagt) vil der være en ordentlig stabel spilmeldelser. Vent og se.



Det er dig, du er sej, du er jager-pilot og du er i mange farver. Smukt.

F-15 STRIKE EAGLE II

En ny flysimulator er udkommet fra MicroProse Software. F-15 STRIKE EAGLE II er en ny super udgave af den originale klassiske kamp flyve simulator F-15 Strike Eagle. Spillet findes kun til IBM PC og compatible.

Spillet byder på 3D grafik og sofistikeret programmering, ligesom tilfældet var med F-19 Stealth Fighter, selvom F-15 II er mere actionpræget end F-19. (F-19 er solgt i over 100.000 eksemplarer). Den originale F-15 Strike Eagle, blev introduceret i 1985 og solgte over 500.000 eksemplarer på verdensbasis. Det var det første flyvespil, der havde realistisk kampflyvning.

Nu har spildesigneren og skaberen af den originale F-15, Sid Meier, produceret F-15 II, med vigtige fremskridt i spildesignet, såsom intelligent kamp 'console'. Spillet byder på kampsituationer i fire verdensregioner: Libyen, den Persiske Golf, Vietnam og Mellem Østen. Der er fire sværhedsgrader, en træningsmode, og en indbygget demo, der viser F-15 i aktion. Hele spillet skulle indeholde lang tids spændende og underholdende udfordring.

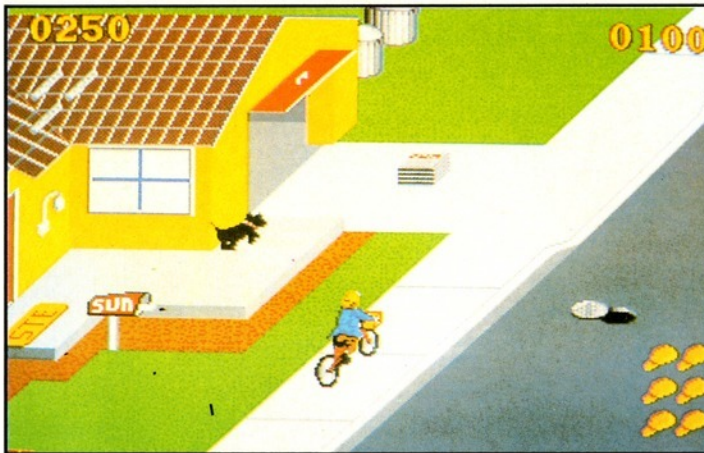
VHS-SWAPPERE

Det er ikke kun i spil branchen, at kopiering er et problem. På videomarkedet er piratkopiering også ved at være et kendt fænomen. Piraterne får de nyeste video-film, selv inden filmene får premiere i lille Dannevang. Det er ensbetydende med at de små videokiosker allerede på det tidspunkt er udkonkurreret. En del af de spilsælgere der annoncerer i Den blå Avis sælger også videofilm.

Jeg talte med en såkaldt video-swapper (bytter), der ikke bare havde film som Olsenbanden, men de absolut nyeste som f.eks. Batman, Ghostbusters II, Licence to kill og mange andre, som jeg ikke nåede at skrive op i farten. Han solgte de nyeste film for 40,- kr. stykket incl. bånd, og det må siges at være billigt, da det koster 45 kr., at leje en premiere film nede i den lokale videobiks. Video-"crackerne" får deres meget nye film fra de samme, som de får deres spil fra. Filmene bliver også tit kopieret på de såkaldte "copyparties", hvor crackerne også kan se de nyeste film. I næste nummer vender vi tilbage med en feature artikel om dette relativt nye negative fænomen kaldet videokopiering.

PAPERBOY til Amiga,ST og PC

Elite's konvertering af Atari's klassiske Coin-up skulle udkomme i oktober. De fleste der har haft en Commodore 64 kender allerede Paperboy, men nu har 64'erne ikke mere eneret på dette superspil. Spillet går i alt sin enkelthed ud på, at du "Super Joe Paperboy", skal omdele avisen "The Daily Sun", til tre af de skrappeste gader i Suburbs. Det lyder som peace of, men for Joe Paperboy er det helvede på jorden. Når Joe bliver bedre til avisomdelingen bliver han forfremmet, hvilket vil sige at han må igang med gader, der er endnu sværere, så det er ikke så let at være Joe, stakkels, stakkels Joe.



Aviser leveres på amerikansk maner: I postboxen, ved enden af garageindkørslen eller allerbedst på dørmatten. Hvis du rammer et vindue, mister du et abonnement.

MI TANK PLATOON

MI TANK PLATOON er en spændende ny tank simulator fra Micro-Prose Software. Spillet indeholder en udfordrende kampzone og det udkom i september på IBM PC og kompatibel. Spillet simulerer kamp med M1 Abrams, den 63 tons tunge kamptank fra US Army. Det usædvanlige ved denne simulator, er at du bliver puttet ned i fire tanks, og det er fordi at i virkeligheden foregår kamp med tanks med fire stk. tanks, ikke en. Der er mulighed for at 'kalde på andre kræfter', såsom infanteri, helikoptere, jetjager, artilleri og andre tanvogne.



Krig så det batter, vi venter spændt.

MERE FODBOLD!

CDS Software kommer i løbet af november med endnu en fodboldsimulator. Spillet hedder European Superleague og er en management simulator, dvs. du spiller ikke 'fodboldspiller', du spiller manager for fodboldholdet og det siges, at det kan være ret underholdende. Du kan vælge hold ud fra 8 mulige: Liverpool, Arsenal, Rangers, A.C. Milan, Real Madrid, Bayern Munchen, PSV Eindhoven og Marseilles. Målet er simpelt, du skal være manager for Europas bedste i slutningen af sæsonen. (Det behøver ikke at være med holdet du startede med, selv managers kan overflyttes). Hvad er det så man skal stå imod, jo det er småting som injurier, disciplinære problemer, oversnobbede spillere osv. Desuden skal man selvfølgelig arrangere turneringer og sammensætte sit hold (der er 200 spillere, at vælge imellem). Et strategispil, der ikke vil mere end at være temmeligt strategisk.



Introskærmen til Beast er mere end blot imponerende. Hvad siger du til 13 lags parallax scrolling?

BÆSTET FRA PSYGNOSIS

For et stykke tid siden modtog vi her på redaktionen en demoudgave af spillet "Shadow of the Beast" fra Psygnosis. Spillet har ifølge Psygnosis taget 2 mandår at lave og deres chefprogrammør Ian Hetherington har udtalt "Hvis vi skal dømmes ud fra et enkelt produkt, så lad det være dette" og det kan han have så evigt ret i. Beast indeholder (efter selvsyn) en enorm bunke 'øjenkræs', der kan få enhver Amigaejer til at blive lidt stoltere af sin elskede maskine. Programmeringen er der heller ikke noget i vejen med, fordi 13 lags parallax scrolling (sådan ser det ud) er ret cool. David Whittaker har lavet seks stykker musik til spillet, det vi har hørt var temmelig godt. Men okay, alle kan blive træt af David Whittakers lidt ensformige 'stil'. Alt i alt et stykke software som vi må se frem til, for hvis gameplayet er i orden er Psygnosis fremme med endnu et hit.

AMOS - MandarinSoftware

AMOS er et nyt programmeringssprog, designet til spilprogrammering. Sproget giver mulighed for at udnytte Amigaen's stærke grafikchip's og lydchip, for andre en professionelle lavniveau-programmører. AMOS minder en hel del om BASIC, men er ca. tre gange hurtigere.

Spil skaber pakken er udkommet til Atari ST, men bliver forsinket indtil Januar 1990 til Amiga. Forsinkelsen hænger sammen med kundernes krav om extra features og firmaets ønske om at lave et fuldent produkt. AMOS til Atari ST var allerede ti dage efter release på gallups Top 10 som nr. 1. Om det er muligt at skabe gode spil med dette nye værktøj (Der skulle være langt bedre en SEUCK), glæder vi os til at se. Men lige i øjeblikket skal Francois Lionel (Cracker programmør) være færdig med at inkludere alle de extra features i Amiga versionen.

HILLSFAR

Fra US Gold kommer der i oktober et nyt arcade action/role playing spil, kaldet Hillsfar. Hovedpersonen skal for at fuldføre spillet gennemføre følgende arcade action scener: ride på hest, skyde til måls, kæmpe mod et monster og labyrint orientering. Spillet er udviklet af US Gold's underafdeling Advanced Dungeons&Dragons.

DRAGON WARS - Fra Electronic Arts

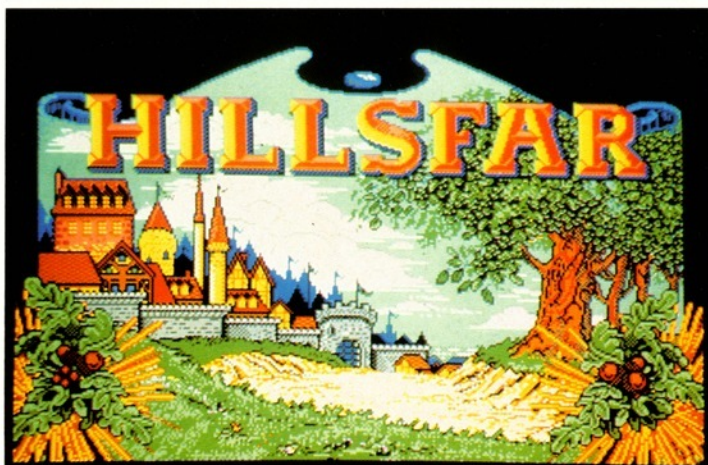
Interplay Productions annoncerer nu udgivelsen af Dragon Wars, et rolle spil til Commodore 64. Spillet skulle indeholde masser af grafik og animationer. Dragon Wars foregår i en verden med 85% hav, oversået med øer. Gaderne er af det pureste guld. Til forskel fra så mange andre, der vil være helte, er dine ambitioner at rejse til Dilmun i håb om at få et bedre liv!

I starten af spillet bliver spilleren og hams kompani frataget skib, borgerskab, våben og helbred af nådesløse vagter. Vagterne er under kommando af kong Drake af Phoebus, herskeren over underverdenen Purgatory. Den før så gode konge, har bestemt at han vil herske over hele Oceana. Han har helt uden grund, erklæret at al magi er forbudt. Resten af historien vil vi ikke afsløre her. Spillet udkommer sidst i oktober og så kan du jo ved selvsyn se dette nye spil.

Electronic Arts har endnu et RolePlaying spil til november, Sentinel Worlds, som nu er lavet til Commodore 64.

Battle Chess - C64

Elektronic Arts har konverteret det kendte 16-bits spil battle Chess til Commodore 64. Spillet er et skakprogram, hvor man kan have både 2D og 3D skakbræt. Det specielle ved Battle Chess er at alle skakbrikkerne er animeret, så at der er noget at se på mens man spiller. Man kan spille mod computeren eller mod en ven. Spillet har flere sværhedsgrader og på den sværeste vil en professionel skakspiller nok få sine problemer med at slå computeren.



SPIL - Made in Denmark

Mange danskere er efterhånden ved at slå deres navne fast med syvtommersøm i den internationale spilbranche. En af dem er Søren "Sodan" Grønbech, som alle vel efterhånden har hørt om, men to af Søren's gamle venner kan også, og er i disse dage højaktuelle med et nyt shoot'em'up.

De to unge fyre det drejer sig om er Martin Pedersen og Torben Larsen. De to Amigatroldmænd har før arbejdet sammen om spillet Hybris, der blev distribueret af Discovery Software og blev en moderat succes, men nu arbejder Martin og Torben for Innerprise Software, som også vil udsende deres (forhåbentligt) kommende hit Battle Squadron. Games Preview syntes at her var en mulighed vi ikke kunne lade gå fra os, og vi besluttede os for at interviewe de to stjerner på softwarehimlen inden de bliver alt for berømte og trækker sig tilbage til den franske reviera for at leve af indtægterne fra Battle Squadron. En almindelig kedelig onsdag aften sørgede to telefonopkald for, at denne aften blev helt speciel og absolut ikke kedelig.

En programmør taler ud

Vi startede med at snakke med Martin, der sammen med en Amiga 2000 med 3MB RAM står for programmeringen af duoens spil. Han er lige kommet hjem fra USA for at starte i 3.g, programmere Battle Squadron færdig på en uges tid og så også lige lave en europæisk PAL version, der kan bruge de sidste 56 skærmlinier. Martin har været med på computervognen fra starten affirserne, da han, som tusindvis af andre, blev fascineret af Clive Sinclairs lille nuttede ZX81 computer. Martin fandt dog hurtigt ud af, at selv om den lille maskine var et mirakel i sig selv, var den meget begrænset, så da Sinclair lancerede ZX-Spectrum fulgte Martin med, og lagde de surt sammensparede skillinger på

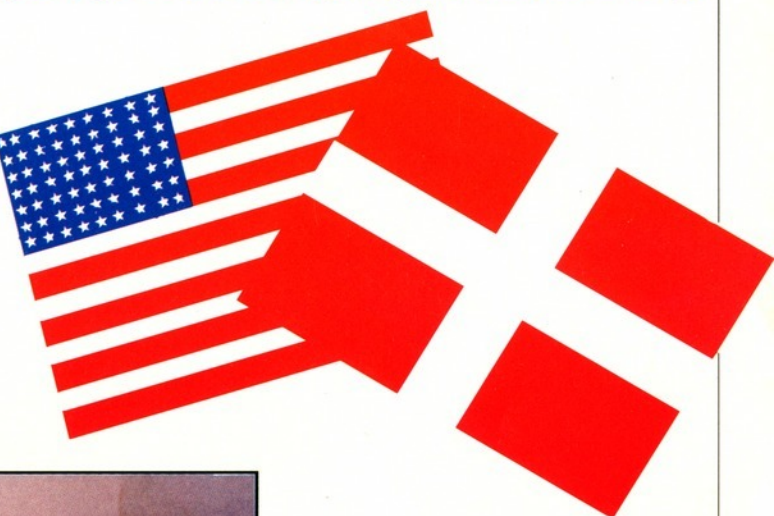


Martin Pedersen



Torben Larsen

bordet for at få en af de første hjemmecomputere med farver. Det var dog først da Martin fik en Amstrad CPC hjemmecomputer, at han gik i gang med maskinkodeprogrammering, og han lavede sit første kommercielle spil The Vikings til denne computer. Spillet blev programmeret for Kele-Line, der står som en skamplet på dansk softwareindustri, fordi de gik ned med et brag og efterlod en del programmører ude i kulden. En af dem var altså Martin, men for de få penge han trods alt havde fået for The Vikings købte han nu en Amiga, fordi hans ven Søren Grønbech havde fået sådan et dyr, og den så jo meget festlig ud.



Hybris, Discovery og Innerprise

Da Martin havde fået sin Amiga, gik han igang med at lave spillet Hybris sammen med Torben, og de kom så i kontakt med Rick Ross, der var chef for Discovery Software, gennem Søren Grønbech (ham igen!), der havde mødt ham på en messe i Tyskland. Discovery blev interesseret i det spil, som Martin og Torben gik og puslede med, og det endte da også med, at Discovery markedsførte det. Martin og Torben var dog ikke helt tilfredse med markedsføringen af Hybris og dermed også de penge de kunne tjene på det, så da Paul Lombardi, der

markedsførte Discoverys spil, brød ud og dannede sit eget firma, Innerprise, fulgte Martin og Torben med, og nu står de over for at skulle udsende deres første spil for dette firma.

Livet som programmør

Martin er lige startet i 3.g, og når man programmerer spil på professionelt plan ved siden af, er fritid faktisk et ukendt begreb. Der er ikke meget tid tilbage til fornøjelser, men Martin fortæller, at han dog tager sig tid til en tur i byen i ny og næ. Martin har været i USA flere gange dels fordi "United Bluff" har en vis tiltrækningskraft (specielt når rejsen er gratis), men også fordi man kan få en del ting hurtigere fra hånden når man sidder og arbejder ved siden af grafikerne og man ikke skal ringe op på mærkelige tidspunkter af døgnet for at få fat i bossen, hvis man lige skal have diskuteret et par detaljer. Livet som programmør er ikke en dans på roser, som Martin fandt ud af da Kele-Line gik i betalingsstandsning, men indtjeningen afhænger også af Torben har interesseret sig for computere

hvor meget softwarefirmaet er parat til at reklamere for ens spil. Martin fortæller bl.a., at Discovery ikke markedsførte Hybris særlig godt, og de nemt skulle have kunne solgt 30.000 eksemplarer, i stedet blev det kun til 20.000. Stress er et kapitel for sig selv, det er ikke rart når man får at vide at et spil skal være færdigt om 1 måned; så skal der arbejdes dag og nat de sidste 2 uger, et problem som, Martin specielt havde med Hybris; det er gået lidt bedre med Battle Squadron, men han har jo også haft en del erfaringer at trække på. Der er selvfølgelig også positive ting ved at være programmør, og ud over at det er sjovt, trækker lønnen også.

Uden at være for specifik siger Martin, at en god programmør sagtens kan tjene flere gange "det normale". Hvad der så er normalt er svært at sige, men Hybris solgte 20.000 eksemplarer og Martin regner med, at Battle Squadron sælger mindst 30.000 og helst meget mere, så 30.000 gange..... Spil programmerer naturligvis ikke sig selv, fortæller Martin, han holdt nemlig regnskab over hvor mange arbejdstimer han havde brugt på Hybris, og det blev ikke til så lidt, faktisk ca. 1083 timer, noget der svarer til ca. 7 måneders arbejde på fuld tid. Når snakken kommer ind på hvor meget af Battle Squadron Martin har programmeret, er svaret: Det hele. Det vil sige, nogle småting er lavet af andre folk, f.eks. introen, musikken og diskload systemet. Der er jo ingen grund til at Martin skal spille en masse tid på, at finde ud af hvordan han skal lave et godt loadsystem, når der sidder en fyr hos Innerprise i USA, der har lavet dusinvis af loadsystemer og kan kan knalde et nyt op i løbet af nul komma fem, men selve spillet har Martin altså programmeret helt alene.

Tilbage til fremtiden

Når Martin bliver færdig med gymnasiet her til sommer, vil han tage tilbage til USA for at

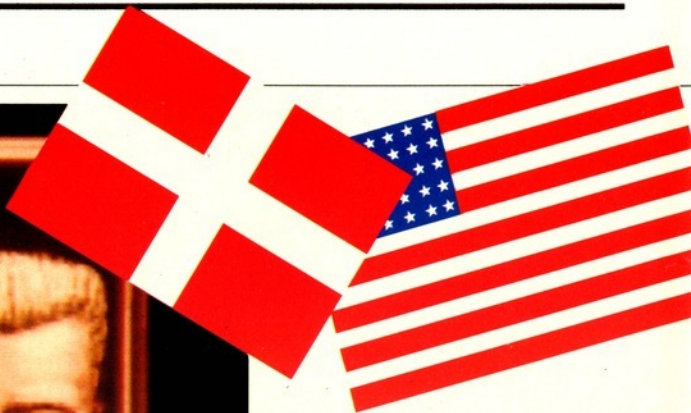


Et selvportræt

arbejde som programmør på fuld tid, og til den tid vil han sandsynligvis også blive medejer af Innerprise. Martin har tænkt sig at blive i USA et år eller to, men hvis det går kanongodt, er han ikke bleg for at blive der længere. Han har dog også tænkt sig at komme tilbage til Danmark for at tage en uddannelse, men hvad det præcist bliver kan han ikke sige noget om, ord som kemi og datalogi dukkede op, men helt sikkert noget teknisk/naturvidenskabeligt. Hvad angår den nærmeste fremtid, har Martin tænkt sig at starte på et nyt spil, men han skal også til at ofre mere tid på skolen, så vi skal nok ikke forvente at se det næste mesterværk inden for de næste par måneder.

Pirater

Når snakken går på piratkopiering siger Martin, at han helt klart mener at det er skadeligt for software industrien, men der er ikke nogen der rigtigt ved hvor skadeligt det egentligt er fordi der aldrig er lavet undersøgelser på området. Han siger, at der sikkert er mange, som kun køber en Amiga fordi de ved at de kan få masser af piratkopier fra naboer, så hvis der ikke var pi-



Dette smukke loaderbillede fra Hybris viser, hvad Torben kan!

ratkopiering ville de måske slet ikke have en computer. Hvis disse menneskers så endda køber et originalspil i ny og næ, så er der faktisk et plus på kontoen til softwareindustriens fordel. Det ændrer dog ikke noget ved, at piratkopiering er ulovlig og dermed forkert, slutter Martin af.

Gode råd til programmører

Et af de største problemer de fleste programmører har er, at de sagtens kan se med kritiske øjne på det andre laver, men når de skal bedømme det de selv har siddet og svedt blod over, er de parat til at falde på halen over selv det værste skidt. Det hjælper sikkert heller ikke at vise det til kammeraterne, fordi de sikkert også vil have svært ved at forholde sig kritisk til noget en af

vennerne har lavet. Man finder sikkert hurtigt ud af hvor man står, hvis man sender en video eller en demo til et softwarehus fortæller Martin videre, hvis man ikke får noget svar er det jo nok fordi det man havde lavet ikke var godt nok, og hvis man har USA eller England hængende i den anden ende af telefonen næste dag med løfter om guld og grønne skove, er man nok inde på noget af det rigtige. Med hensyn til at henvende sig til softwarehus advarer Martin mod at sende hel eller halvfærdige spil, det er meget bedre med en videooptagelse, og Martin har selv på fornemmelsen, at et engelsk softwarehus hvis navn ikke skal smæde disse spalter, ved et "uheld" er kommet til at kopiere Hybris med det resultat at spillet begyndte at cirkulere på det grå

marked ret hurtigt. Programmeringssprog er en anden sag. Martin har selv kun programmeret i BASIC og assembler (han bruger selv SEKA assembleren), og siger, at hvis man vil programmere superhurtige spil med softscroll og vild action, hedder vejen maskinkode, C eller andre oversatte sprog

med en vantro amerikaner der nægtede at tro på, at jeg ringede fra Danmark.

i 5 - 6 år, men begyndte først at lave computergrafik da han havde en Commodore 64 og hans ven Søren Grønbech (bliver den fyr aldrig træt?) stod og manglede lidt grafik til en spil han var ved at programmere. Torben kom i kontakt med Martin, da spillet The Vikings skulle konverteres til Amstrad (Martin stod for programmeringen) og Torben blev altså også en af de uheldige, der kom til at betale for Kele-Lines udskjelser med hårdt arbejde. Så fik Torben skaffet sig en Amiga, og fordi der var mange af hans gamle venner fra 64'eren og Amstrad, også fik sådan en, havde han ingen problemer med at

man har ambitioner om at blive grafiker, er det bare et spørgsmål om at købe en Amiga 500 og Deluxe Paint III og så gå igang, før eller siden skal der nok komme resultater, hvis man har talent. Før Torben blev computergrafiker kunne han knap nok slå en streg, men han har dog senere fået interessen for at svinge penslen uden for computerskærmen, det kniber bare med at finde tiden til at gøre det. Torben fortæller også, at der er stor forskel på at tegne og male på papir og gøre det på computerskærmen, der er mange der kan tegne på papir, men lige så snart de bliver sat foran en skærm, er de ikke fem flade øre værd, man skal altså bruge nogle andre metoder og teknikker for at blive en god computergrafiker, end man skal for "bare" at kunne tegne på papir.

Advarsel!

Torben fortæller også, at folk der gerne vil lave spil skal passe

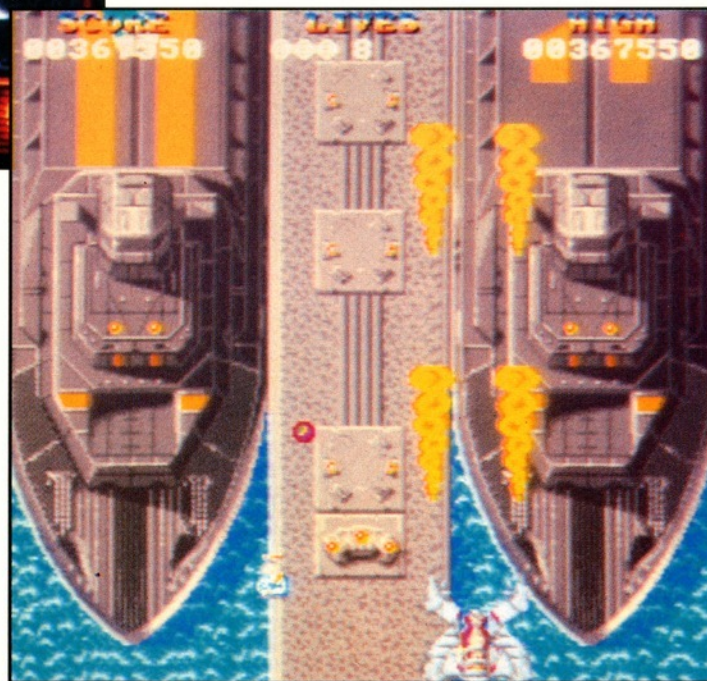
dit spil, uden at det er andet end tomme ord og pral. Torben har selv haft dårlige erfaringer med Kele-Line, men også med andre softwarehuse. Torben fortæller videre, at det er enormt vigtigt at have en god forbindelse, og der er mange potentielt gode spilprogrammører, der mere eller mindre bliver taget ved næsen og så mister lysten til at programmere. Torben understreger også vigtigheden af, at man gør sig helt klart hvad det er man vil lave før man går igang, altså laver et storyboard (godt dansk ord). Det ville jo være surt, hvis man programmerer efter gehør og det firma, der skal markedsføre spillet, lige syntes at det ville være helt fedt hvis man kunne spille to, eller forlanger en PAL version til det europæiske marked, og hele skidtet så skal skrives om.



dur ikke her, men dermed ikke sagt at de ikke kan bruges til nogle typer spil, der bliver bare ikke vild fart på.

En grafikers bekendelser

Et gigantisk dobbeltinterview ville jo ikke være komplet hvis man ikke også fik fat på den anden del af duoen, Torben Larsen, der står for alt hvad der hedder grafik. Han sidder for øjeblikket hos Innerprise i USA (hvor han efterhånden opholder sig i ret lang tid af gangen) og er en travl mand, der har for vane at sidde i møde når journalister fra Danmarks bedste spilblad ringer for at bede om et interview. Flere forgæves opkald senere lykkes det dog endelig at få fat i en Torben efter at have snakket



Screenshot fra Hybris. Skibe tegnet, som skibe tegnes bedst.

finde nogen at lave grafik for. Når Torben folder sig ud på sin Amiga foregår det med Deluxe Paint III. Punktum. Det program kan efterhånden det hele, så der er ikke grund til at bruge andre programmer eller utilities, så hvis

utroligt godt på, der er mange firmaer med tvivlsom moral, som ikke holder sig tilbage for at klappe en på håret og fortælle det nok skal gå alt sammen og det ikke er noget problem for dem at sælge 50.000 kopier af

Hvad med fremtiden?

Torben har tænkt sig at blive i USA og være computergrafiker i et par år endnu, måske mere hvis der skulle ske en helt fantastisk udvikling (han savler ved tanken om hvad han kunne lave med f.eks. CD ROM og hurtigere og bedre hardware), lige for øjeblikket bliver han lidt deprimeret ved at gå ned i den nærmeste spillehal og se alle de fantastiske spil som han ikke kan lave, ikke fordi han mangler evnerne, men fordi Amigaen ikke kan følge med. Det er lidt svært at sige hvad det næste spil som Torben laver grafik til bliver, det er nok lidt mere sansynligt at han vil have en finger med i spillet i mange af de fremtidige udgivelser fra Innerprise, et loaderbillede her, lidt intrografik der og lidt gamegrafik hist og pist.



BATTLE SQUADRON

Selv om Battle Squadron ikke var færdigt da vi havde deadline på GP, er vi alligevel i stand til at fortælle en del om dette danske høj kvalitets shoot'em'up.

Både Martin Pedersen og Torben Larsen havde ikke noget imod at fortælle os lidt om deres seneste spil, og for dem som har set deres tidligere spil Hybris, kan vi fortælle, at sammenlignet med Battle Squadron er Hybris en søndagstur i parken; menuen står altså på rå action i Battle Squadron og Martin mener

selv, at det er "det mest voldelige spil til Amiga". Det lyder jo godt. Spillet er et two player shoot'em'up som scroller både vertikalt og horisontalt, dvs. det scroller altså ikke kun op og ned som

skud og målsøgende misiler, og jeg skulle hilse og sige, at fjenderne er rimelig store og der er alt for mange af dem efter min smag. For ikke at blive anklaget for at

En fin ting ved grafikken er, at der er en god dybde i den, man flyver over bjerge og vulkaner, kigger ned i dybe afgrunde og flyver over store (dybe) komplicerede bygningskomplekser. Desværre (eller måske nærmere heldigvis!) bliver dybdeeffekten ikke brugt i spillet, der er ikke noget med at man skal skyde "nedad" for at få ram på en fjende, der er nede i bunden af en skakt. En lille fin finesse ved grafikken er nogle små skinnenevogne, der lejlighedsvis kører ind bag ved nogle røgfarvede glastruder, og så skifter de naturligvis farve, det ser virkelig godt ud.

Når spillet starter er man ude i rummet, men man flyver så ned til planeten Terrainias overflade, hvor man ikke kommer til at kede sig, hvis man har tænkt sig at overleve mere end 10 sekunder. Efterhånden som man flyver rundt, finder man store huller i planeten hvor man kan flyve ned for at komme ind til planetens kerne, hvor der efter sigende skulle være en fantasirunde. Selv om spillet er for to spillere, kan man sagtens spille alene og spillet bliver så også lidt lettere, men hvis man vil igennem til enden, anbefaler Martin at man spiller sammen. Der skulle så også være rigelig action til mindst en halv time hvis man er god fortæller han videre.

Lyden i spillet skulle der også være nok af. Martin fortæller, at der er fire forskellige melodier og så selvfølgelig en bredt udbud af samplede eksplosioner og skud.

Fordi vi ikke kunne få en anmelderkopi i tide til dette nummer af GP (spillet var ikke helt færdigt), så vender vi naturligvis frygteligt tilbage med en fyldestgørende anmeldelse på vores sædvanlige grundige facon lige så snart spillet er på gaden.

Indtil da må du nøjes med at se på de flotte screenshots fra spillet og glæde dig eller få fat i den (uspilbare) Public Domain demo af spillet som Martin har lavet så shoot'em'up fans kan se hvad der venter dem.



Det grusomste våben, der maltrakterer alt! Skal opleves.



I the Battle Squadron, er der ikke noget med kedelige farver.

mange andre tilsvarende spil, men også til siderne. For at understrege at det er alvorligt ment, indeholder spillet ikke mindre end 24 forskellige slags våben, og så har vi ikke engang talt de specielle Nova misiler med (de udraderer alt på skærmen på en rimelig speciel måde). Spillet indeholder naturligvis bunkevis af fjender, som kun er ude på at se dig bide i græsset, og til det formål har de masser af

være totalt uoriginale, har Martin og Torben smidt et par ting i spillet som ikke rigtigt er gjort før, som f.eks. usynlige fjender, der lige kan anes fordi de får baggrunden til at flimre lidt og en fjende til sidst i hver runde som er RET stor, faktisk fylder den hele skærmens bredde. Grafikken er der også sørget godt for, det opdager man ret hurtigt (selv om de skibe man selv flyver ser ret kedelige ud).

Føler din ST sig også alene ?

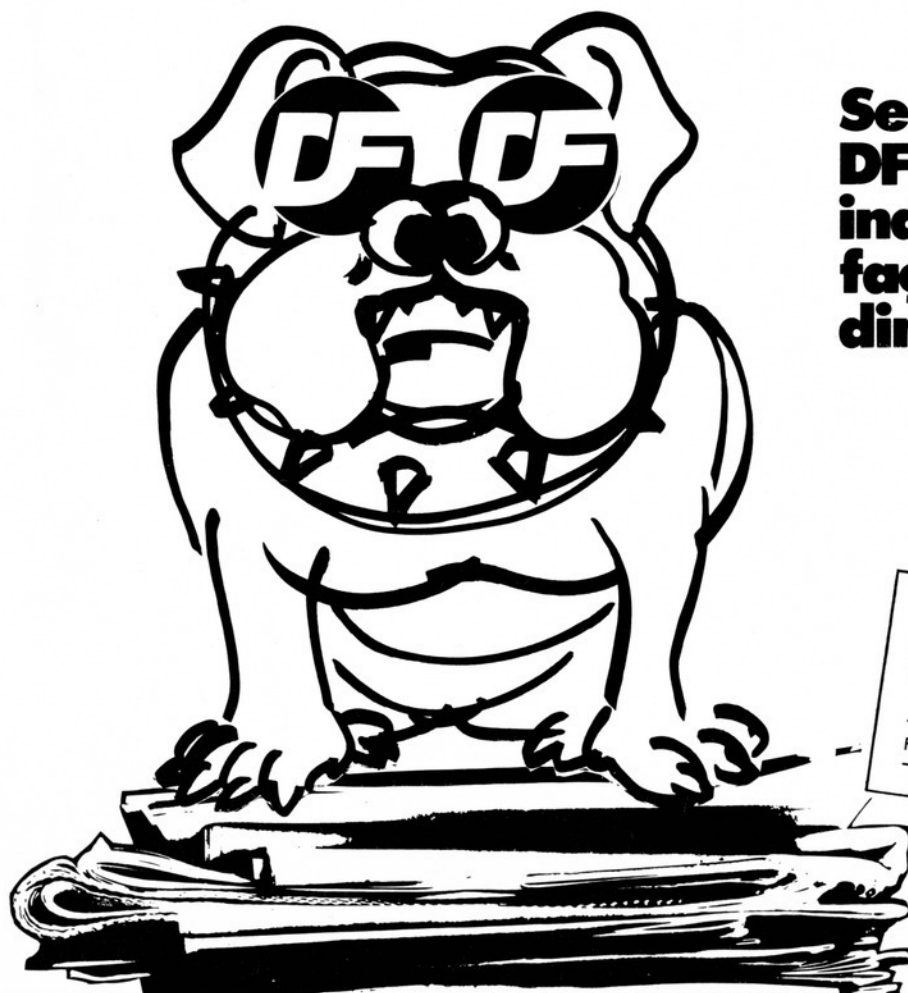
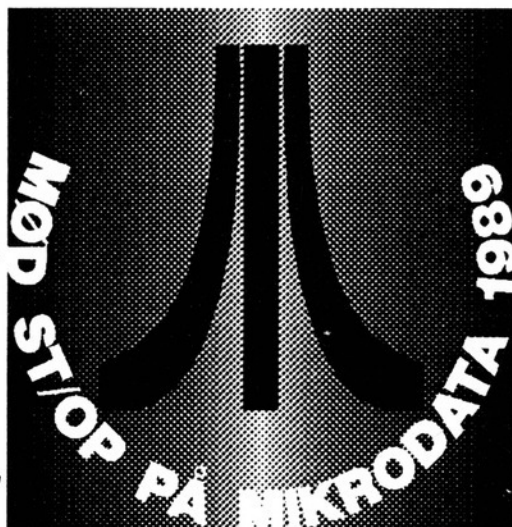
Så meld den ind i Atari ST brugerklubben ! ST/OP giver den - og dig - kontakt med andre brugere, der deler din særlige interesse, hvad enten det drejer sig om Desktop Publishing, programmering, musik, regnskab, grafik eller noget helt andet.

ST/OP udgiver bladet ST/ART 10 gange om året, fyldt med nyheder, tips, begynderartikler og tests. I hvert nummer er et specialtilbud, der sparer dig penge.

ST/OP har næsten 450 disketter med over 135 Mb Public Domain programmer indenfor alle kategorier, som din ST får for 25 kr stk. ST/OP har eget Bulletin Board. ST/OP arrangerer ture til udstillinger. ST/OP har lokalgrupper og årlig generalforsamling.

ST/OP koster 250 kr i medlemskab for resten af året OG hele 1990.

Kontakt Kjeld Frandsen, Gildbrovej 38 2.th, 2635 Isvej for flere oplysninger.

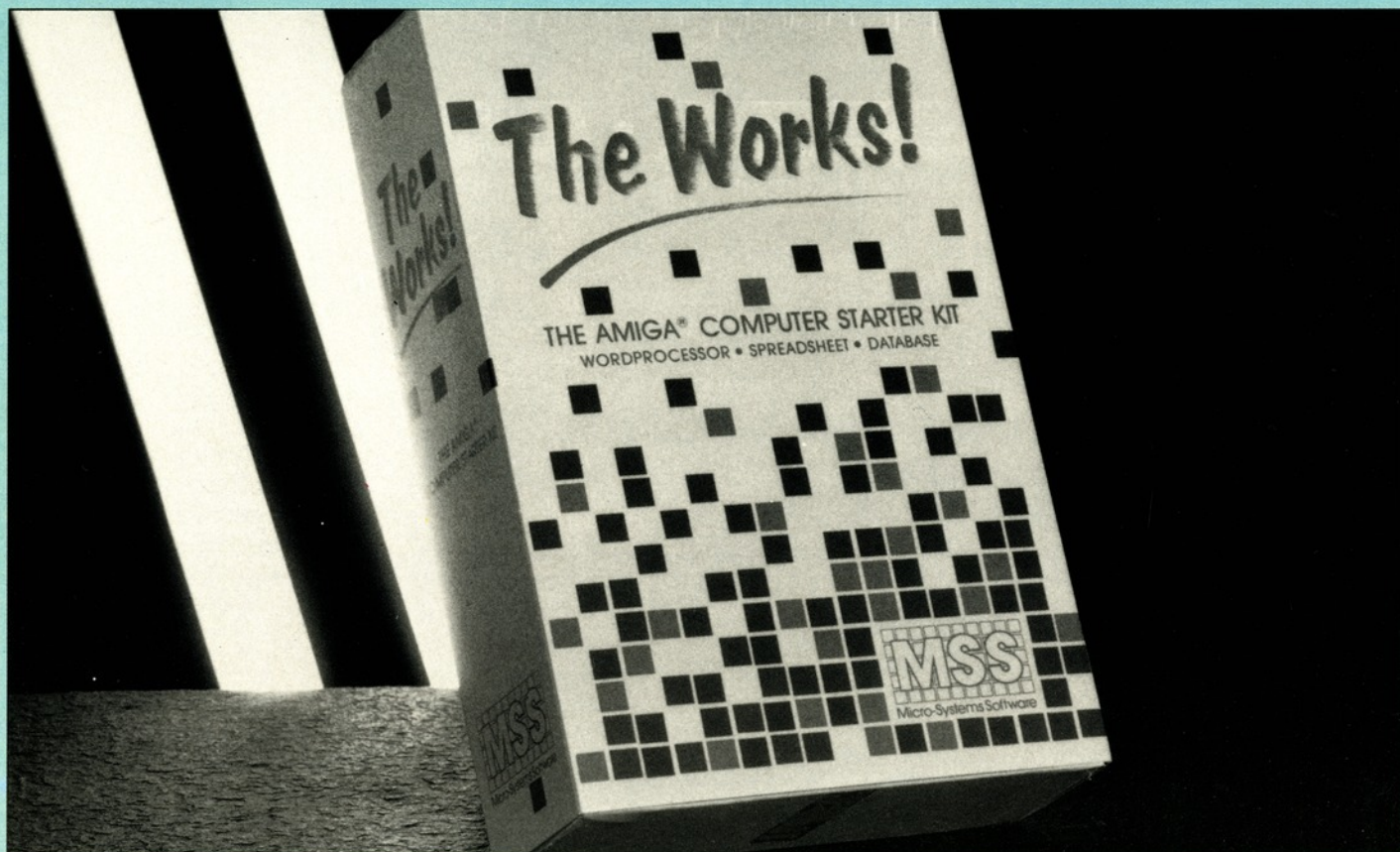


**Se efter
DF-mærket
inden du vælger
fagblade til
din annoncering.**



Sommerstedgade 7, 6. sal
1718 København V
telefon 31 22 12 10

VIND THE WORKS!



I de to foregående numre har man kunnet vinde henholdsvis en Atari ST og en Commodore 64. Det kan godt blive for meget med alle de computere, så denne gang er vi lidt mere kreative. Vi sætter tre stk. The Works på højkant.

The Works er sponsoreret af STARLITE SOFTWARE og er en programpakke, med indbygget tekstbehandling, regneark og database.

For at deltage i lodtrækningen, må du besvare nedenstående tre spørgsmål og indsende dem til forlagets adresse: Games Preview. Nørreskovbakke 14. 8600 Silkeborg.

SPØRGSMÅLENE:

- 1** I hvilken by afholdes PC Show? a.Silkeborg b.Ørnholm c.London
- 2** Hvor mange indbyggere er der i denne by? a.2000 b.342 mill. c 11 mill.
- 3** Hader du også tåbelige spørgsmål i konkurrencer? a.Ja b.Nej. c.Ved ikke

Når du har svaret på spørgsmålene, skal du huske at mærke kuverten: The Works Konkurrence.

VINDERE

Hvem vandt den veludrustede Atari ST520?

I Games Preview Nr.5 satte vi en Atari på højkant, til Atari'en var der spillene: Marble Madnes, Test Drive, Beyond the Ice Palace, Buggy Boy, Eddie Edwards Super Ski, Ikari Warriors, Thundercats, Ranarama, Zynaps, Quadralien, Starquake, Chopper X, Roadwars, Xenon, Arkanoid 2, Wizzball, Black Lamp, Genesis, Thrust, Seconds Out, Mouse Trap, Deja Vu II, Darkside, Microprose Soccer, Robocop, Total Eclipse, F-16 Combat Pilot og Dragon Ninja.

Atari ST520 med 21 spil og 4 nytteprogrammer blev vundet af: Leif Nielsen, Ålborg.

Til lykke!

Hvem vandt Forgotten Worlds til Amiga?

De ti vindere er:

Claus Rasmussen, Sønderborg.

Michael Hansen, Mårslet.

Henrik Andersen, Søndersø.

Michael Præstholt, Bjerringbro.

Mads Pedersen, Fakse.

Greif Hansen, Gilleleje.

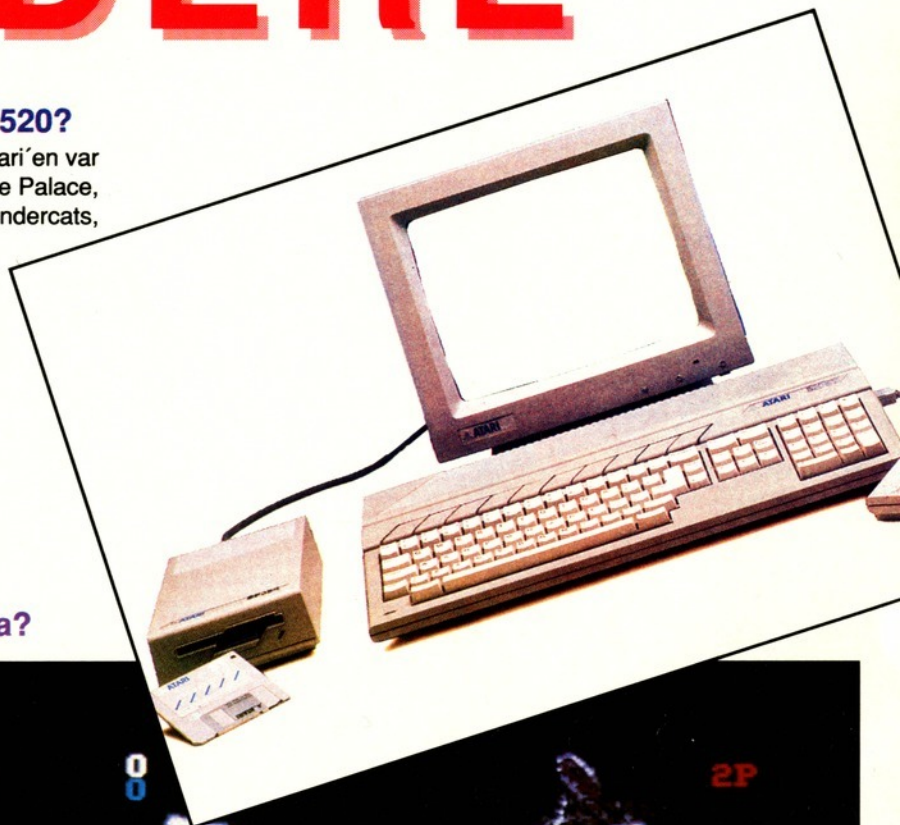
Rene Kofod, Rønne.

Lars Hansen, Hårlev.

Denis Andersen, Regstrup.

Klaus Nielsen, Holbæk.

Til lykke!

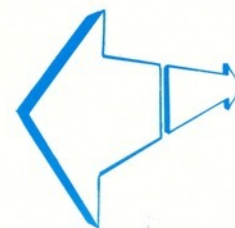


Og hvem vandt Millennium 2.2?

Amiga versionen gik til: Rene Klindt, Roskilde.
St versionen gik til: Thomas Andersen, Hårlev.
PC versionen gik til: Peter Jensen, Årup.

**Endnu engang
til lykke!**

FEEDBACK



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

Indslag:

SOFTWARE

Dav dav GP

Jeg synes lige jeg ville sige noget om the games makers (dem der laver spil) dejligt sprog ikk'. Jeg mener, at hvis man vil stoppe pirat-kopiering, så må første skridt da være at lave nogle ordentlige spil. Hvem vil gå ind i en butik og købe et spil til 175 Kr, og så gå hjem og spille det 5 gange, og så er det kedeligt. Software husene laver så mange dårlige spil, at man skal være utrolig heldig for at finde et godt spil, som f.eks. Micro Prose Soccer, de må da ku' forstå at så er det langt foretrukket at kopiere, for det er gratis og hvis du ikke kan lide spillet kan man jo bare slette det. Her er en opfordring til software husene: Lav nogle bedre spil, og flere originale spil, istedet for alle de efterligninger af spille maskinerne, som alligevel aldrig bliver særligt gode. *Spike from Raxon*

Spørgsmål:

FLERE SPILTESTS!

Først og fremmest. Tak for et godt blad. Jeg kan ikke kritisere noget, men pas på ikke at ende som de andre computerblade, med 10 artikler og 5 spil tests.

- 1) Kunne i ikke lave en eller to sider, hvor man kan sende sine tegninger ind fra f.eks. DeLuxePaint, PhotonPaint osv. og så udvalgte de tre bedste (Eller flere) og satte dem i bladet.
- 2) Kan man få "The little computer people" til Amigaen eller kommer den?
- 3) Kunne i ikke skrive om/teste computere. Som eks. Amiga 2500, den nye Amiga 500.
- 4) Se nr. 5
- 5) Det var alt for denne gang fra mig, min computer og min hund. *Hilsen Amigo*

Svar:

YES, AMIGO!

Nu hvor vi har udvidet bladet med 8 sider er der da stor sandsynlighed for at der kunne blive plads til endnu flere spil anmeldelser. Men, husk vi har lige været gennem sommeren og de fleste holder deres produkter tilbage til PC Showet i England, D 27/9. Ja, Ja, jeg ved godt det ikke var for at kritisere noget. Men videre til dine spørgsmål.

- 1) Skulle vi ikke passe på at ende som de andre computerblade, med 10 artikler og 5 spiltests?. Desuden tror jeg at det er Amiga Interface du skal have fat i, mht. tegnekonkurrencer (Artgallery).
- 2) Man KAN få "The little computer people", den er faktisk ældgammel!
- 3) Vi er et spilleblad, og hvis

der kommer velegnede spillemaskiner tester vi dem selvfølgelig, men A 2500 er ikke en decideret spille computer og den er desuden droppet igen fra Commodores side. Nu hedder Commodores nye maskine: A 3000.

4) Ditto

5) *Hils hunden, det kære væsen.*

Spørgsmål:

KRITIK OG ATTER KRITIK.

Hej GP, jeg er en dreng der hedder Anonymus og vil sige nogle få positive ting og masser af negative ting om jeres blad. For i plager jo om at høre noget negativt!

- 1) Hvorfor var der ingen pokes i tipssektionen i nummer 5 ??? I mangler da ikke at der bliver sendt pokes ind vel, for hvis i gør kan jeg da godt skrive ind og give jer nogle tips.
- 2) Jeg synes i er begyndt at anmelde alt for få 64'er spil, for 64'eren kan faktisk stadig godt bruges. Hvorfor dog holde op når vi er så mange der synes at 64'eren er vildt go'.
- 3) Hvad blev der af Saradons brevkasse i nr. 5 ? Jeg har da en masse jeg godt vil spørge om, i har vel ikke afskaffet den vel ?
- 4) Jeg har gennemført både "Maniac Mansion" og "Zak McKracken", kommer der ikke snart en 3'er ? Altså ikke i stil med "Neuromancer", men en rigtig 3'er med de samme ordrer o.s.v.
- 5) Anmeldelserne ville være bedre hvis i skrev om de "nye" spil, ikke dem man har haft i et pænt stykke tid når jeres blad endelig kommer..
- 6) Contact er helt fint, men jeg tror desværre at der er alt for

mange der vælger at bruge "Den Blå Avis"...

- 7) GP Special interesserer måske nogle, men ikke mig.
- 8) Fedt med nogle konkurrencer ind i mellem..
- 9) Tipssiderne er rare at have ved hånden især de komplette løsninger..
- 10) Feedback er fedt..
- 11) Jeres plakater er da udmærkede, men er der ikke nogle plakater der er lidt "saftige" (såsom kvinder uden alt for meget tøj på) i vil sende ud til alle os ventende drenge.
- 12) I GP's supermarked ville et større udvalg af varer måske gavne..

hyuuuu!! det var så det, nu må jeg da have overskredet mindst en spalte ikk'?

Jeg håber i svarer på nogle af spørgsmålene og laver nogle af de forbedringer jeg har foreslået.

Men uanset hvor negativt mange af mine ting end lyder så er i faktisk et helt godt team og måske skulle man sende jeres abonnement seddel ind eller hva'?!?

Venlig hilsen Anonymus

Svar:

Hej, hvad du nu end hedder!

- 1) *Rigtignok i nr. 5 har vi mange tips, men ikke mange pokes - beklager vi vender frygtelig tilbage med masser af pokes i de kommende numre, glæd dig.*
- 2) *Vi anmelder stadig en del 64'er spil og for fremtiden vil vi prøve at variere lidt mere (mht. computermærker).*
- 3) *Nej, det har vi ikke. (Se Saradonsektionen)*
- 4) *Ikke såvidt vides.*
- 5) *Vi prøver at anmelde de helt nye spil, men vores blad skal*

også igennem en reproafdeling og et trykkeri, før det udkommer. Desuden er det ret normalt at piratkopier kommer ud allerede før spillene bliver solgt i forretningerne, og det kan være meget svært at hamle op med. Men, i fremtiden vil vi gøre os store bestræbelser på, at få de helt dugfriske spil til anmeldelse. Tilfreds?

6) Vi synes også der er for mange der bruger den Blå Avis, men i Contact sælger man!. Det er fordi der er mange tusinde læsere der læser rubrikken, når de alligevel er igang med deres computerblad. Det var hermed en opfordring!.

7) Nå!

8) Ja!

9) Jeps

10) Nemlig

11) Hva, er du sikker på at du ikke skulle prøve andre blade (a-hem) udover GP. Hvem ved måske forbarmer vi os en dag overfor alle jer ... hungrende læsere!

12) Udvalget bliver større og større, og desto mere i køber, jo større gør vi udvalget.

Jaaaaaa!, send SÅ vores abonnementseddel ind!!! (Ralle Ralle Støn Water ...).

Indlæg:

ARCADEMASKINER

Hej Games Preview (-og FEEDBACK-læsere). Jeg er en ivrig spillefreak, som udover at bruge Amigaen, også tilbringer en del tid i landets spillehaller. Hvorfor dog putte penge i Arcade-spil, når man har en Amiga?, spørger I nu måske jer selv. jo, der er simpelthen alt for mange Arcade-konverteringer, som absolut intet har til fælles med originalen. Når et spil som Crazy Cars II kan blive totalt ødelagt af en sindsyg programmør (som synes at han har lavet et flot rat) er der simpelthen noget galt. Det er jo bevist med Super HangOn, Operation Wolf m.fl., at flotte konverteringer er muligt, hvorfor så lave sådan en gang I...?

Grunden til at der ikke bliver gjort

noget ved det, er simpelthen at alt for mange ser billederne i computerbladenes reklamer eller bag på spilæsken, og straks køber et spil med flotte skærm-billeder.

Det er op til brugerne (spillefreaks'ende), at få bedre spil på markedet. Hvis dårlige spil ikke bliver købt, kan producenterne af disse efterhånden regne ud hvad der kræves.

P.S. Med dårlige spil mener jeg ikke kun spil med dårligt gameplay, som Crazy Cars II, men også spil som Afterburner (med max. 50% i det hele).

Michael Madsen, Nykøbing F.

SEND dine breve til:
GAMES PREVIEW
FEEDBACK
NØRRESKOV BAKKE 14
8600 SILKEBORG

VIND JOYSTICKS!!

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

For at få flere sjove, innoverende, forfriskende og originale breve, kører vi derfor videre med at 'premiere' det bedste brev med et lækker kvalitets-joystick! Så send os et par ord ud over det sædvanlige, og glæd dig til at modtage DIT nye joystick.

Dine revolutionerende visdomsord skal adresseres til:

"FeedBack"
Games Preview
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg.



Har du/din
computer brug for
gode tilbud?

Du kan altid finde noget i

**SUPERMARKEDET
I Games Preview.!**

Se side 50 i dette nummer.



En af de største, mest omdiskuterede og samtidig mest indbringende biograf-film i dette årti - Batman - har netop haft dansk premiere, og ganske som man kunne forvente, har spillet Batman også haft premiere...

Batman figuren er en af de ældre helte-skikkelser. Første gang vi stødte på ham var i 1939, hvor han var i det amerikanske tegneserie-blad, Detective Comics. The Caped Crusader fik ikke sin film-debut før i 1943 og, efter en kort pause, igen i 1947, hvor Robin og Kommisær Gordon gjorde deres entre. I 1966 begyndte tv-serien med Batman og Robin. Det er den serie vi af og til bliver straffet med på dansk tv (kanal 1). Den serie, der startede i 1966, fortsatte i meget lang tid, og der blev lavet over 100 afsnit med den sukker-søde Batman og konfirmanden Robin - stik mod den Batman, der først blev lavet. Efter 1966 blev der ikke lavet flere Batman film/serier...før nu altså!

Den nye Batman

Titlen Batman er egentlig slet ikke berettiget; filmen burde istedet hedde The Joker - navnet på Batmans fjende numero uno,

spillet af Jack Nicholson. Manser nemlig betydelig mere til The Joker end man ser til vores helt Batman, spillet af Michael Keaton, og i følge rygter har Jack Nicholson også scoret en pæn klat penge for sin rolle - ca. 14 millioner dollars, næsten 100 millioner danske kroner!

Jack Nicholson og Michael Keaton er kendt som værende nogle meget dygtige skuespillere, og for at harmonien ikke skal brydes, er den kvindelige hovedrolle besat af Kim Basinger - bedst kendt fra "9 1/2 uge" og "En Hot Date". Rollelisten inkluderer altså nogle af de mest 'hotte' skuespillere netop nu, men det er ikke kun på



det punkt filmens producenter (Warner Brothers), bruger mange penge. Batman har været udsat for et sandt hav af reklame; selv her i Danmark er man næsten ikke i stand til at gå rundt i byen uden at se det nye - og meget flotte - Batman-logo. Du kan købe Bat-trøjer, Bat-kasketter, Bat-badges og det skulle ikke undre mig, hvis der også er Bat-undertøj, bleer og lignende lal.

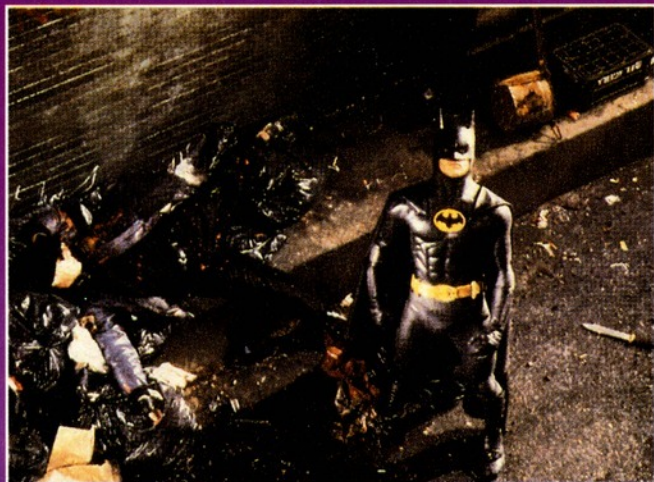
Selve filmen er lavet under et særdeles heftigt budget. Det er bl.a. første gang i film-historien, der er lavet en så stor kulisser som Gotham City - Batmans by - i Batman filmen. Musikken er lavet af Prince, og hvis man kan lide ham er det vel meget godt... Bat-LP'en har iøvrigt solgt flere eksemplarer end nogen anden film-musik - bl.a. på grund af

sangen "Batdance", som også er ude på single. Videoen til "Batdance" gav Prince et par uforudsete problemer; han måtte under ingen omstændigheder bruge klip fra filmen, så den gode Hr. Prince hostede selv op med ca. 12 millioner kroner til Bat-kostumer, sminke, samt en elektrisk stol der eksploderer!

Filmen

Handlingen i filmen udspilles i Gotham City, der er blevet til kriminalitetens højborg. Man kan ikke gå på gaderne af skræk for at blive overfaldet, bl.a. af en mafia-lignende organisation som har totalt kontrol over byens underverden.

Chefen for mafia-organisationen har en trofast medhjælper med navnet Jack Sapiere - spillet af Jack Nicholson. Jack har en





affære med chefens kone, og det finder chefen beklageligvis ud af. Jack bliver ledt ind i en fælde og ender sine dage som Jack i en tønde med kemisk affald.

Jack dør ikke men bliver totalt misformet, og han skifter derefter identitet. Han bliver Gotham City's nye skræk, Jokeren.

Herefter går resten af filmen ud på Jokerens kamp mod Batman (Robin er gudskelov IKKE med!). Ind mellem volds-scenerne fordrives Batmans tid med Kim Basinger (ikke en dårlig måde at tilbringe en dag på), som i filmen spiller journalisten Vicki Vale.

Vurdering

Batman-filmen vil nok appellere til fans af Batman, og bevares; filmen er afsindig flot lavet, men jeg følte ikke at handlingen var tilstrækkelig til at gøre Batman til en "Gold Film". Ikke hvis man skal sammenligne med tidens andre stor-film, "Indiana Jones III" og "Dødbringende Våben 2", som efter min mening er af en helt anden karat. Men min mening forhindrer ikke Batman-filmen i at være en af film-historiens største succeser, med en indtjening der givetvis kan betale danmark's udenlandsgæld et par gange!

Hvis jeg skal give nogle Overall-karakterer på de forskellige film forløber de således:

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: 95%

- Den her skal du ikke gå glip af. Se den!

DØDBRINGENDE VÅBEN 2: 91%

- Superblanding af action og humor. Selv om du ikke kunne lide etteren, kan du roligt se to'eren.

BATMAN: 75%

- Et 'must' for Batman-fans. Der er bare ingen handling eller historie - kun action-sekvenser.

Niels Lassen

Du kan blive batman

Hvis du render rundt med en skjult drøm om at være Batman, så har du endelig chancen! OCEAN har købt licencen til Batman The Movie og næsten uanset hvilken pris de har måtte give, ja så skal de nok få pængende hjem igen. For uden at tage munden for fuld, må man nok sige at Batman The Movie er en af de heldigere og mere gennemførte konverteringer. Men hvem vil ikke ofre en god klat penge på at lave et godt spil når der er ofret en meget god klat penge på at købe licencen til spillet.

Batman The Movie består af fem levels, to af dem er genbrugt så OCEAN har faktisk 'kun' lavet tre spil ialt.

Sektion 1 - Axis kemiske fabrik.

Som Bruce Wayne overhører du kommissær Gordon fortælle dig, at Jack Napier og hans hjælpere har angrebet Axis kemiske fabrik.

Men snu som du er skynder du dig i den sorte kostume og begiver dig hen mod fabrikken. Når du så er inde i fabrikken må du forsøge at bevæge dig mod højre

for at komme ud igen. Du vil møde mange kriminelle (Jokerens håndlangere) undervejs som vil angribe dig på psykisk og fysisk. Nogle vil skyde dig og nogle vil kaste med granater. Du skal samtidigt undgå små kemiske udslip på ruten.

Du kan modstå et begrænset antal hits, da din beskyttede krop giver en vis grad af udholdenhed, men din energi kan blive opbrugt ret hurtigt hvis du ikke sørger for at beskytte dig selv. Brug BATMORANGEN til at kaste mod dine modstandere og dit BATREB til at komme op på højere etager ved at affyre et reb med en gribeanordning, der sidder i dit bælte.

På den sidste del af dette level vil du blive konfronteret med selveste NAPIER. Hvis du besejrer ham vil han falde ned i noget kemisk affald og blive forvandlet til JOKEREN!

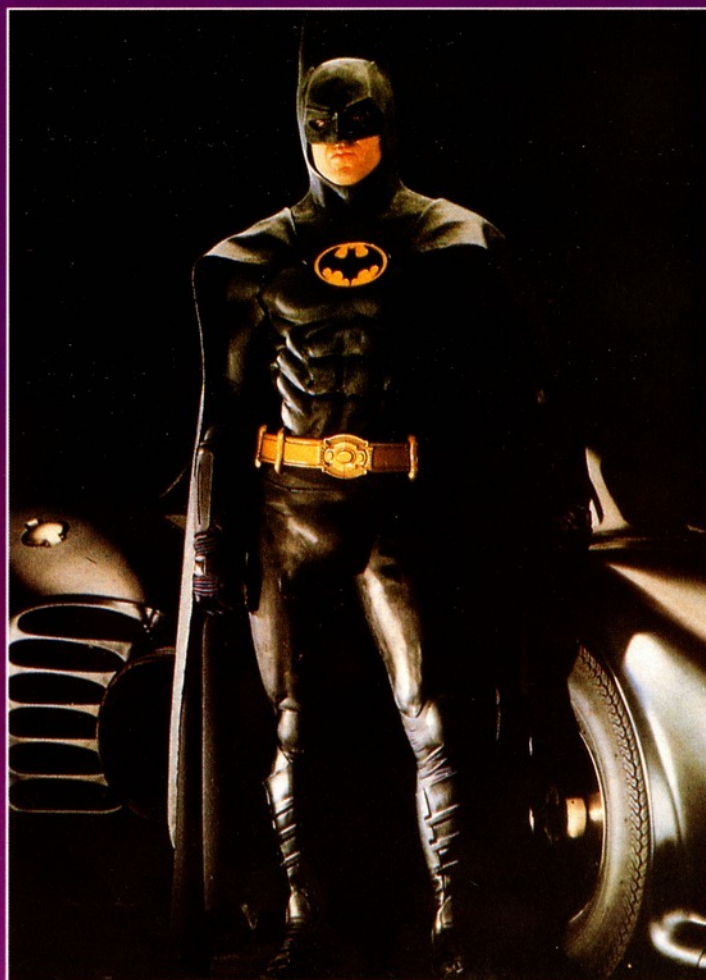
Sektion 2 - På Gotham city's gader.

Efter at have befriet Vicky Vale fra Jokerens kløer på Flugelheim museumet, må du flygte i din BATMOBIL.

Mens du kører med høj fart gennem Gotham City's gader må du undgå jokeren og politet, som har opsat vejspærringer fordi de stadig er usikre på hvilken side af loven du står .

Din BATMOBIL er forsynet med en radar, der vil indikere hvilken vej du må køre for at undslippe. Hvis du kører for langsomt indhenter JOKEREN dig og han vil forøge skade på din BATMOBIL, ligeledes vil din BATMOBIL blive beskadiget hvis du kører ind i andre biler.

BATMOBILEN er også udstyret med et reb med en krog i, den må du bruge for at dreje om hjørnerne medens du kører med høj fart. Hvis du timer det rigtigt





kan du dreje om et hjørne uden at miste fart.

Sektion 3 - I BATHULEN

JOKEREN har opfundet et medikament, der hedder "Smilex", der ved berøring med ofret vil efterlade dem med et dødeligt smil i deres ansigter(UHA). JOKEREN har blandet forskellige hverdagsvarer med en speciel blanding og heraf fået Smilex. Ved at bruge den kraftfulde computer i BATHULEN må du indenfor en tidsbegrænsning, fastslå hvilke tre elementer der indeholder hvad. Når du har valgt alle tre vil et display indikere, hvor mange af disse du har valgt rigtigt. Du skal vælge de tre rigtige elementer før at tiden udløber.

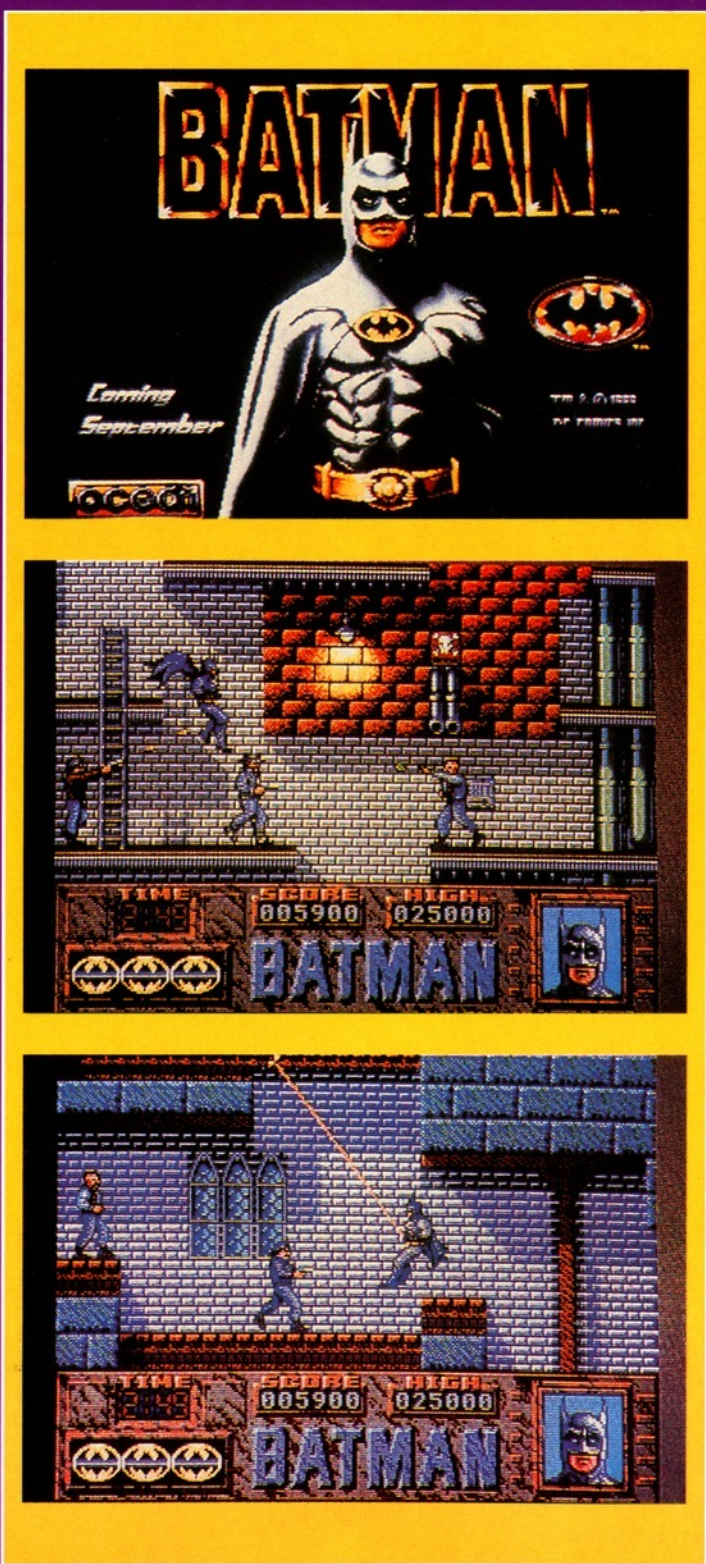
Sektion 4 - På Gotham city's gader(Igen)

JOKERENS dødeligste plan er nu ved at blive virkelighed i Gotham Citys gader ved midnatstid. Ved at love indbyggerne en masse penge er gaderne nu pakket med mennesker.

Under alle omstændigheder er alt ikke som det ser ud til for en parade bærer på en frygtelig hemmelighed. Indeni de mange lyse balloner er der nok Smilex til at dræbe hele befolkningen i Gotham City. Der går snart hul på ballonerne! Din opgave som pilot på BATVINGEN er at skære snorende på ballonerne over så at ballonerne forsvinder op i atmosfæren. Hvis du fejler en ballon går der hul på den og gassen spredes. Det samme vil ske hvis du rammes forbi, eller rammer lige på en ballon. Da JOKEREN finder ud af din tilstedeværelse, sender han helikoptere ud for at gøre kål på dig.

Sektion 5 - Katedralen

Efter at have forfulgt JOKEREN til Gotham katedral må du



bevæge dig over de smuldrende gulve og undgå rotterne. Du vil på dette sted få det endelige opgør med JOKEREN. JOKEREN er på taget. Ligesom i den kemiske fabrik må du bruge dit BATREB og din BATMORANG for at nå målet.

På taget må du overvinde JOKEREN, ellers vil han flygte i hans helikopter og bringe Gotham City i knæ.

COMMODORE 64 disk Kr.275, bånd Kr.189.

Et licens spil med gameplay! der kan vare mange timer, for Batman The Movie er ret svær og omfattende. Grafikken er som den skal være uden at være genial. Musikken er godt lavet, men lidt ensformig.

| | |
|-----------|-----|
| GRAFIK: | 82% |
| LYD: | 85% |
| GAMEPLAY: | 89% |
| OVERALL: | 86% |

Andre versioner

Spectrum.
I øjeblikket arbejder OCEAN hektisk på at færdiggøre spillet til Amiga. Amigaversionen blev forsinket, men den nu udkomme ca. midt i oktober. Vi følger op med en anmeldelse.

Batman logoet samt alle billeder fra filmen og tegneserien er TM & (C) Copyright 1989 DC Comics Inc. All rights reserved.





PC Show Rapport

Games Preview var på en Englandstur

Tirsdag den 26/9 skulle vi køre til lufthavnen, men den dag blev vi 'lidt' forsinket, hvilket resulterede i at diverse hastighedsgrænser blev overskredet. Da vi efter en farefuld færd endeligt var ankommet til hotellet i London, var det tid til at kigge lidt nærmere på byen. Efter at havde været en tur på Piccadelly Cirkus var vi på pizzarestaurant, da man nu ikke går i arcadehaller på tom mave. Da vi var ret sent på den var der lukket i de fleste arcade haller, men tilsidst var heldet med os og vi gik ind og fik hver især vekslet ti pund, til at stoppe i maskinerne. (Hvilket absolut ikke var for lidt, da nogle af maskinerne forlangte et pund for et spill!). Efter et par kig rundt, var det ligesom fastslået at bilspil var det bedst repræsenterede for tiden. Spil der overgår Hard Drivin er ikke svære at finde og for en dansk spillefreak er mekka her!. Spil som POWER DRIFT

og ????, med vild 3D bitmap-grafik og 3D karussel- (arcader der bevæger sig) er en oplevelse af format, der kan gøre dig svimmel. En ting er sikker: Idag er processorkraft ikke et problem - kun en luksus. Tag f.eks. spillet Galaxy Force - Her er alt i vild bevægelse, en force af grafik der møfler rundt. Og et bilspil er gammeldags og dårligt hvis vejen er ensfarvet, nej en vej skal se ud som en rigtig asfaltvej! og det gør den!!!

Giganterne

På udstillingen ser man tydeligt hvem det er der tjener pengende. Allerede for at være repræsenteret på PCS må man gribe dybt i lommeboret, og firmaer som Ocean, US Gold, Psygnosis, Domark mf. havde etableret rene paladser. Specielt ved Ocean kan man se at en licens-politik er noget der giver kasse. Men, det modsatte er også tilfældet (at tjene penge på en anti-licens-politik), Psygnosis er det per-

fekte eksempel, da de er mellem de førende uden nogensinde af have lavet et licensspil.

Et fænomen som man hurtigt opdager, er et psykisk triks fra firmaernes side, nemlig: At de alle spiller meget højt, hvilket gør at folk lægger mærke til dem og samtidigt bliver menneskemassen ikke stående på standen pga. larmen. Smart udstiller trick. Det resulterer dog i at det er meget svært at tale med softwarefirmaernes folk. Af denne

grund og pga. overpriser for standene har nogle af firmaerne lejet sig ind på de omkringliggende hoteller og i mere stille lokaler på udstillingsområdet.

Fremtidens spil til hjemmecomputere

Læs godt efter, for her kommer der bragende total information: MASTERTRONIC: CONTINENTAL CIRCUS er ikke et circus-spil, men et racerspil. Udkom-



I en af Londons arcadehaller, mødte vi: Super Monaco Grand Prix

mer i midten af oktober. Og (yark) Double Dragon II, kommer i det tidlige November. I samme stil kommer NINJA WARRIOR (Dec). Under MASTER-TRONIC hører MELBOURNE HOUSE, de kommer med to nye titler: DEMON'S TOMB og i samarbejde med dem VIRGIN GAMES med QUARTERBACK. MASTER-TRONIC starter med en ny budgetspil politik, under labelen "16 Blitz" til en stk. pris på 5 pund. Til 8-bits computere kommer der her i Oktober, spil som SAILING, JONAH BARRINGTONS SQUASH, STREET HASSLE og FIST II. US Gold: Efter Out Run skandalen (Ja, de lavede en super-dårlig-konvertering), prøver US Gold nu med TURBO OUT RUN. Og med deres egne ord er TURBO OUT RUN et spil, der kan Out Run OUT RUN. Michael Jackson har været med i en ny film og US Gold har købt licensen. Din chance for at blive Michael Jackson: MOON-WALKER. Andre produkter fra USG er Pinball Magic, et pinball-spil for dem der ikke blev træt af pinballspil under pinballboomet. Eller Heavy Metal, som ikke har noget at gøre med musik, men med krig, nærmere defineret TANK-krig. LUCASFILM GAMES kommer med den nye titel INDIANA JONES - The last Crusade, det grafiske adventure. Lucasfilm har desuden MANIAL MANSION (Sep) og THE BATTLE OF BRITAIN (Nov). CAPCOM konverterer arcadespillet GHOUL S'N'GHOSTS, og spillet skulle komme i December til næsten alle formater. Et andet kommende spil fra CAPCOM er STRIDER, der ligeledes kommer på næsten alle formater. ELITE er færdige med PAPERBOY og det kan ikke vare længe før viser den i Danmark. Fra STARBYTE kommer Leonardo (sep). TITUS har titler som: KNIGHT FORCE (Tidlige Okt.), DARK CENTURY (Okt/Nov.) og WILD STREETS (Jan). READY-SOFT har to titler, A-MAX (Nu) og

SPACE ACE (Tidlige Nov. dog ikke i Europa), der er et spil, der bygger på samme teknik, som spillet Dragons Lair, men denne gang skulle der være gameplay! EMPIRE har et interessant spil på programmet, som de kalder TIME (Okt.) og GAZZA'S SUPER SOCCER (Okt). CDS SOFTWARE har to kommende titler,



Knight Force fra Titus. Et spil med superb grafik.

som begge er sportsspil: SPORTING TRIANGLES og EUROPEAN SUPERLEAGUE. HEWSON har følgende titler: SLAYER, BATTLE VALLEY, STEEL, MAZEMANIA, PREMIERE COLLECTION 2, CRISTMAS COLLECTION, ON-SLAUGHT, STORMLORD, NEBULOUS 2 og 5TH GEAR. MASTERS OF THE GAME har titler som TAITO'S DARIUS, SNOOPY, MARVEL COMICS og ZOOM. Desuden kon-



Fra Line. Glæd dig!

verterer de SWORD OF SODAN til Atari ST og HYBRIS ligeledes til Atari ST. Fra UBI SOFT er det titlen B.A.T (ikke BAT), der fokuseres på. RAINBOW ARTS kommer med fire spændende titler:

OIL IMPERIUM (Nu), DAY OF THE PHARAOH (Jeg så en meget halv færdig version), ROCK'N' ROLL AMIGA (Næsten færdig) og X-OUT, den sidste er et meget spændende Shoot'em'up, der efter selvsyn bliver meget bedre end Denaris. Et spil fra TYNE SOFT, som man ikke har hørt meget til, er



Lovende Shoot'em up fra Rainbow Arts

ROLLER COASTER RUMBLER, som ser meget mærkværdigt og spændende ud (Spillet er en slags 3D ruttebane). DOMARK har købt rettighederne til arcaden HARD DRIVIN og i deres stand var Hard Drivin umulig at overse, der var Hard Drivin arcader, videoer, konverteringer, tøj, kæmpe logoer osv. Og som sædvanlig lagde DOMARK ikke skjul på at de lever af dårlige konverteringer. Overalt var der opstillet Arcademaskiner, som firmaet havde købt rettighederne til og nu var i fuld gang med at konvertere. Det er titler som: PICTIONARY, TOOBIN, DRAGON SPIRIT, CYBERBALL, ESCAPE, TOOBIN og SHUFFLEPUCK CAFE. MINDSHAPE har titler som FIENDISH FREDDYS, STAR TREK V, LIFE AND DEATH osv. ACCOLADE kommer med sportsspil som: GRAND PRIX CIRCUIT, BLUE ANGELS,

DAY OF THE VIPER og THE CYCLES. ACTIVISION er virkeligt ved at blive spændende, for med titler som BOMBER, SUPERWONDERBOY, ALTERED BEAST, FIGHTING SOCCER, GALAXY FORCE, DYNAMITE DUX, POWER DRIFT, GHOST-BUSTER II, MEXH WARRIOR og BEYOND D.C m.m. må de være meget kapitalstærke.

PSYGNOSIS er ved at være et stort softwarefirma, og det på ene originale spil, de nyeste på stammen er: TRIAD II (Sep), SHADOW OF THE BEAST (Sep), STRYX (Okt), NEXER MIND (Okt), INFESTATION (Okt), MATRIX MARAUDERS (Okt), BLOOD MONEY (C64 og PC, Nov) CART-HAGE (Nov), KIL LING GAME SHOW (Nov), FLASH DRAGON (Dec), AQUA VENTURA (Dec), og GORE (Dec), så der er noget at se til.

Det var nogle af de previews, nyheder osv, vi så noget til på PC Show, og det giver ligesom en fornemmelse af at der er ved at være

alvorlig 'gang i' spilmarkedet. Der er ved at være penge i spilindustrien og det er nu det sker. De store firmaer ligger og skubber til hinanden i håb om at få en så stor del af kagen som muligt. Spil laves ikke længere på køkkenbordene rundt omkring, men af multinationale spilfirmaer, der har fastansatte programmører og som udgiver spillene på alle formater.

Men, denne gennemgang af de kommende titler var meget hurtig, i næste nummer af GP vil du nok genkende mange af de omtalte titler, enten i nyhedssektionen eller i testsektionen. Nu kender du til ca. 50% af hvad der sker rundt omkring. Vil du vide 100% om alt hvad der foregår må du læse mere i de kommende numre af Games Preview. Denne artikel er skrevet efter deadline og er derfor meget kort (men til gengæld yderst aktuell), så bær over med os hvis du mener at det blev til for meget opremsning. Som sagt følger vi mere fyldestgørende op i næste nr. - glæd jer!!

GAMEPLAY

Så diskers vi igen op med en omgang spiltests. Vi fandt frem til to Ejnere i denne måned, de gik til APB og Gemini Wing. Begge to konverteringer. Men et enkelt spil fik dog en Gold Game, nemlig F-16 Combat Pilot. I næste nummer vil vi nok se en del Gold Games, pga. julesalget. God fornøjelse med din læsning.

ABC TIL GAMES PREVIEWS SPILTESTS

KARAKTER SYSTEMET

Når Games Preview anmelder et spil prøver vi at anmelde det på så mange forskellige computer-formater som muligt. Ved anmeldelserne vil du se nogle kasser, hvor der øverst står hvilken computer kassen hører til. Vi anmelder spil til Commodore 64/128, Atari ST, Amiga, IBM PC + kompatible samt Amstrad CPC. Priserne der står ved spillene kan være ændret siden vi skrev dem. Check derfor priserne før du bestiller spillene. Vi gør også opmærksom på at piratkopiering af computer-programmer er ulovligt og kan medføre retsforfølgelse. Og nu en gennemgang af karaktererne:

GRAFIK

Vi kigger ikke kun på hvor mange farver der er på skærmen. Vi ser også på hvorvidt farverne er brugt ordentlig, og animationerne er gode eller dårlige. Foregår det hele i sneglefart eller er handlingen hurtigere end lyset! Grafik karakteren inkluderer alt hvad du ser i spillet.

LYD

Er der mange melodier og er de ordentlig lavet? Er lydeffekterne passende? Er der nok af dem? Alt dette samt mere bliver opvejet i lyd-karakteren. Lyd-karakteren inkluderer alt hvad du hører i spillet bortset fra larmen fra disktestationen.

GAMEPLAY

Måske den vigtigste karakter overhovedet! Er spillet sjovt at spille? Er der nok udfordring? Spiller du også på spillet om en måned? Gameplay-karakteren er simpelthen for, hvor meget underholdning der er i spillet, og hvor lang tid der er underholdning.

OVERALL

Overall er et andet engelsk udtryk, og det betyder faktisk "alt i alt". Dermed har vi også sagt at Overall karakteren er en samlet vurdering af hele spillet. Vi inkluderer også prisen i denne bedømmelse. Den afgørende

dom, hvortil vi har to "hædersbeviser". Hvis spillet er utrolig godt (over 90% i Overall) får spillet tildelt vores "Gold Game" diplom, som tegn på at dette spil kan du købe uden at tænke to gange. Hvis spillet til gengæld er elendigt (under 20%) får det den tvivlsomme ære af at få en "Ejnar" - et tegn på at uanset hvor dårlig en smag du har, vil du under ingen omstændigheder kunne lide dette spil!

ANDRE VERSIONER

Hvis vi tester et spil og spillet endnu ikke er kommet ud til alle computer-formater, har vi en boks med overskriften "Andre versioner", hvor vi skriver hvilke andre computere spillet kommer til. Der går normalt ikke ret lang tid før de nævnte versioner kommer på gaden.

HVOR KAN DE FÅS?

Der er tre danske spil-importører i øjeblikket. Hvis din forhandler ikke har de spil vi tester, kan du ringe til en af importørerne, som så vil give dig nummeret/adressen på den nærmeste forhandler som har spillet.

Importørerne:

PCS Software

Tlf. 02 117711

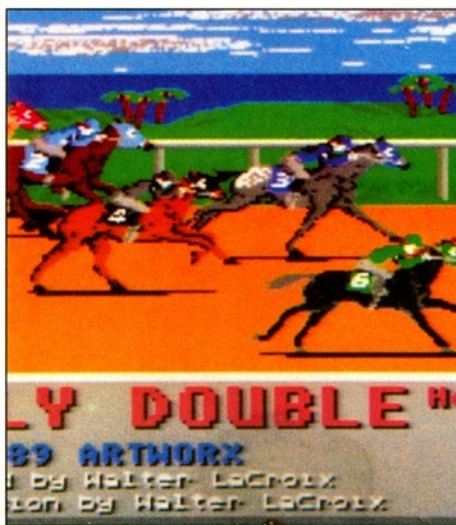
Super Soft Aps.

Tlf. 86 193244

Starlite Software

Tlf. 31 611633

De anførte priser er inklusiv moms med mindre andet er anført.



OM KARAKTERERNE

Hvad er godt, hvad er dårligt? Det får du svaret på nu...

90-100%

Et ægte Gold Game! Køb det med det samme.

80-89%

Et supergodt spil, der på en eller anden måde mangler noget.

Der står i teksten hvad det er, vi er utilfredse med.

70-79%

Vi er stadigvæk oppe i den gode ende. Der er dog nogle ting, som ikke fungerer tilfredsstillende. Spillet kan godt virke superb for dem der kan lide den katagori af spil.

60-69%

Du får mere spil end du betaler for. I denne zone taler vi om et godt spil, men med et betydeligt antal fejl af forskellig art. Fejl kan det være alt, lige fra kedeligt gameplay til elendig grafik og lyd. Læs de andre karakterer for at få svaret.

50-59%

Middel-karaktererne. Her får du hvad du betaler for - hverken mere eller mindre.

40-49%

Stadigvæk lige omkring middel, og lidt under middel. Se spillet før du køber.

30-39%

Et godt stykke fra det, man vil forlange. Her er der mange fejl og mangler, og det er i det hele taget ikke pengene værd.

20-29%

Disse spil burde have været billig-spil. Mange mangler, mange fejl, dårligt gameplay. Et spil du ikke skal bruge penge på, med mindre det kommer på udsalg.

10-19%

Totalt flop! Et spectrumspil på en Amiga eller en tilsvarende katastrofe. Giv det til din værste fjende! En sikker Ejnar.

0-9%

Det er gudskelov sjældent vi ser et spil, der får under 10%. For at kvalificere sig skal der være tale om et stykke komplet latterligt spil, som knap kan kaldes for et spil. Ejnar til dem! Der er altid mindst to personer der sætter sig grundigt ind i spillene. Derfor kan du stole på karaktererne.

MEGADRØØN

XENON II MEGABLAST
MIRRORSOFT



Det velkendte billede af Bitmap brothers

Ingen kan lide dårlige tabere. Og ingen er mere universelt foragtede end Xenites'erne. I de sidste tusind år har de planlagt hævn for det ydmygende nederlag i deres sidste galaxianske kamp. Nu er den 4. dimension: Tiden, i fare. De onde Xenites har plantet 5 tidsbomber i historien. Kun du kan redde dagen - for ikke at nævne selve universet. Den sidste gang i mødtes, var det kun et småskænderi. Denne gang er det krig!!! Det var så den korte kontante forhistorie til Xenon II, det nye bud på et lodret scrollende shoot'em'up. Det er også et shoot'em'up, der er markedsført med finesse. De fleste har allerede hørt om Xenon II, for først så man navnet i bladenes nyhedssektioner og derefter så man demoen. Nu har vi spillet, og hvad så?

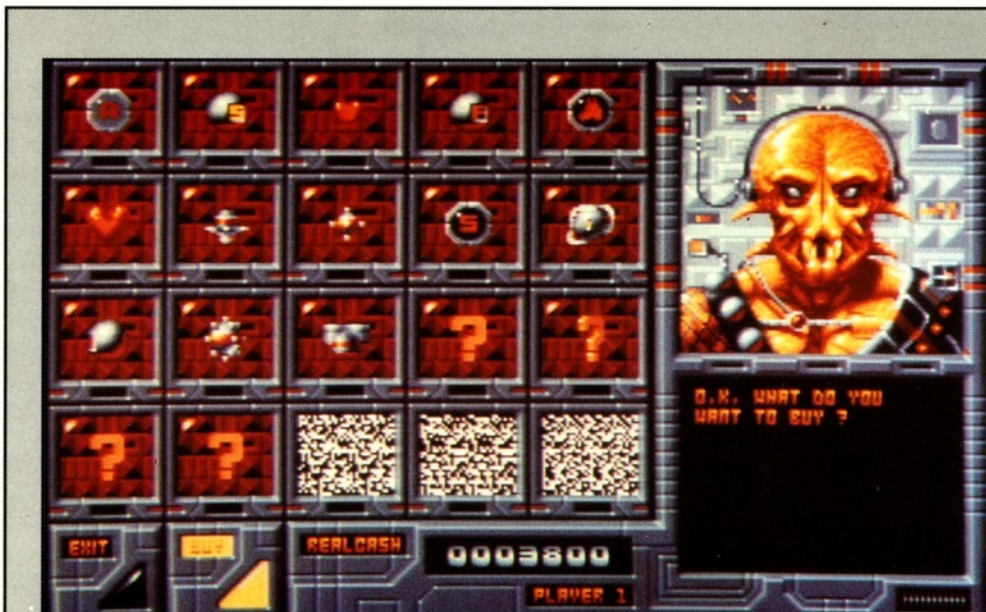
Du starter uden våben, et primitivt stadie et sted i fortiden, men det skal du ikke være ked af. Engang imellem dukker der nogle dimser op på skærmen, de skal skydes og samles op og vups så har du et nyt våben. Desuden dannes der nogle 'bobler' når du har skudt en

fjendeformation, dem samler du op og for dem kan du købe specielle våben (a'la'blood'money). Køb og salg af våben foregår i forretninger, der indehaves af et grumt rumvæsen. Forretningerne ligger i midten og imellem hvert level, og er lidt af et kapitel for sig selv. De/den er supergodt lavet, med lækker spacestemning, ting der blinker osv. en oplevelse i sig selv. Her kan du købe nogle mega-super-blastere våben, der desværre kun holder i ca. 10 sekunder, så det er altså kun for oplevelsens skyld, hvis man investerer i disse våben. Men man kan også købe mere jævne ting som styrke, energi, autofire osv. og disse er heldigvis lidt mere holdbare.

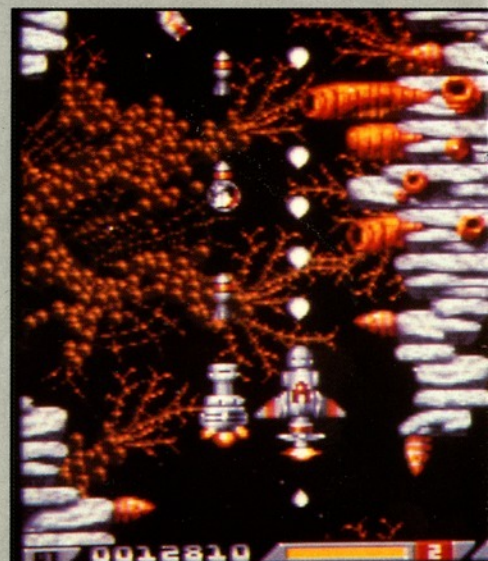
SPECIEL BAGGRUND

Kære læser, du vil nu blive introduceret for et for de fleste ukendt engelsk udtryk, "Parallax scrolling". Hvad dette udtryk dækker over er Xenon II svaret på. Du har to billeder, en baggrund (i 4 farver) og en forgrund (i 16

farver), disse scroller ned over skærmen med forskellig hastighed. Og det ser SÅ godt ud, men det tager usandsynlig meget proces-sortid. Derfor er Xenon II skrækkelig langsom, med få fjender osv. du kender det. Det hele ser meget imponerende ud i starten, men det er gået ud over spillet, desværre. Til alle jer overraskede læsere kan jeg fortælle at det er bitmap brothers, der har været igang igen (overrasket?). Og, som titlen antyder er det nærmest en fortsættelse af Xenon. Xenon var jo det spil, der (næsten som det eneste), er konverteret fra hjemme-computer til arcademaskine. Og godt var det, men også meget svært. Xenon II er heldigvis ikke så svært som forgængeren. Men absolut heller ikke så godt. Megablast er desuden lidt af en begivenhed, for musikken er lavet af en 'rigtig' musikgruppe, kaldet "Bomb the Bass", og er derefter tastet ind på computeren af computernes Mozart: David Whittaker. (Og det er vist ikke hver dag den slags sker). Spillet er 'designet' af bitmap brothers, dvs. programmeringen har the



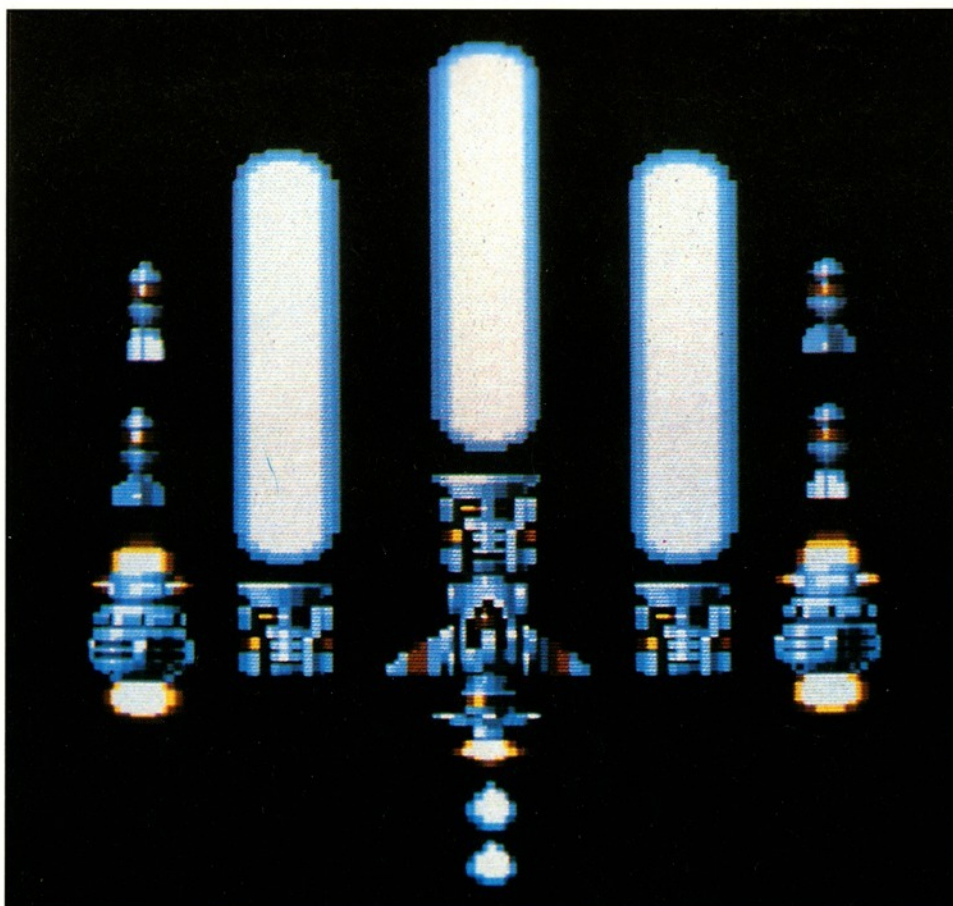
Her i våbenforretningen blinker og flimrer alt.



Mark Celemann har styr på de grafiske effekter.

Assembly Line stået for og grafikken er tegnet af Mark Coleman.

Og så til dagens virkelige nyhed!. Xenon II er bedre på Atari ST end på Amiga !!! Hvordan hænger det så sammen? Ondsindede rygter vil vide at Atari'ens processor er hurtigere end Amigaens. (Atariens processor kører 8 MHz i modsætning til Amigaens processor, der er magen til, men kun kører 7.16 MHz). Og dog, vi ved alle at Amigaen er en hurtigere computer, men det er fordi at Amigaen har den velkendte grafik-animations-chip: Blitteren. Og så kommer der mere spændende, Xenon II er først lavet på Atari, og da den skulle oversættes til Amiga, skred deres Amigaprogrammør. Derfor var der ingen til at udskifte alle animationsrutinerne etc. og Amigaversionen bruger derfor ikke blitteren, og er derfor langsommere. Men ikke engang det gør Xenon II til et mindre iøjnefaldende Amigaspil, for i ST sammenhæng er det lidt af et kunststykke. Og på Amiga kan spillet ihvertilfælde også 'gå an'. Grafikken er på Amiga og Atari fuldstændig ens. Der er kælet for detaljer, og det er det bedste shoot'em'up grafik jeg endnu har set. Der er desværre en mangel på kontraster og farver i grafikken, hvilket kan gøre den lidt kedelig i længden. Musikken er bedre på Amigaen end på ST'en (lydkvalitetsmæssigt), men på begge versioner irriterende og kedelig. Gameplay lider under den sammensatte baggrund, den dårlige kollisionstestning og de få og uintelligente fjender.

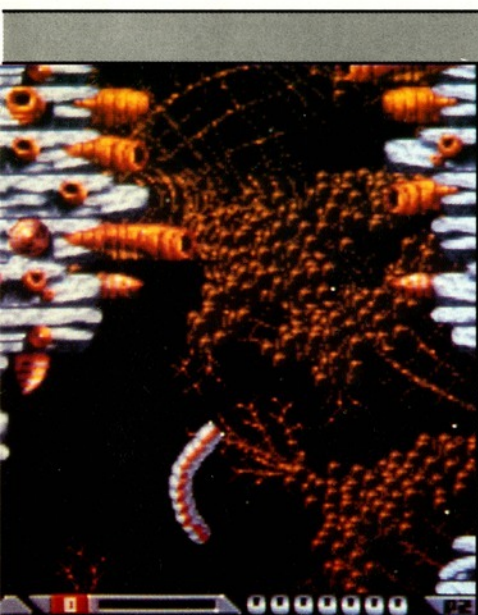


You'r a super zapper!



| AMIGA | |
|----------|-----|
| Grafik | 92% |
| Lyd | 73% |
| Gameplay | 70% |
| OVERALL | 75% |

| ATARI ST | |
|----------|-----|
| Grafik | 94% |
| Lyd | 73% |
| Gameplay | 75% |
| OVERALL | 80% |



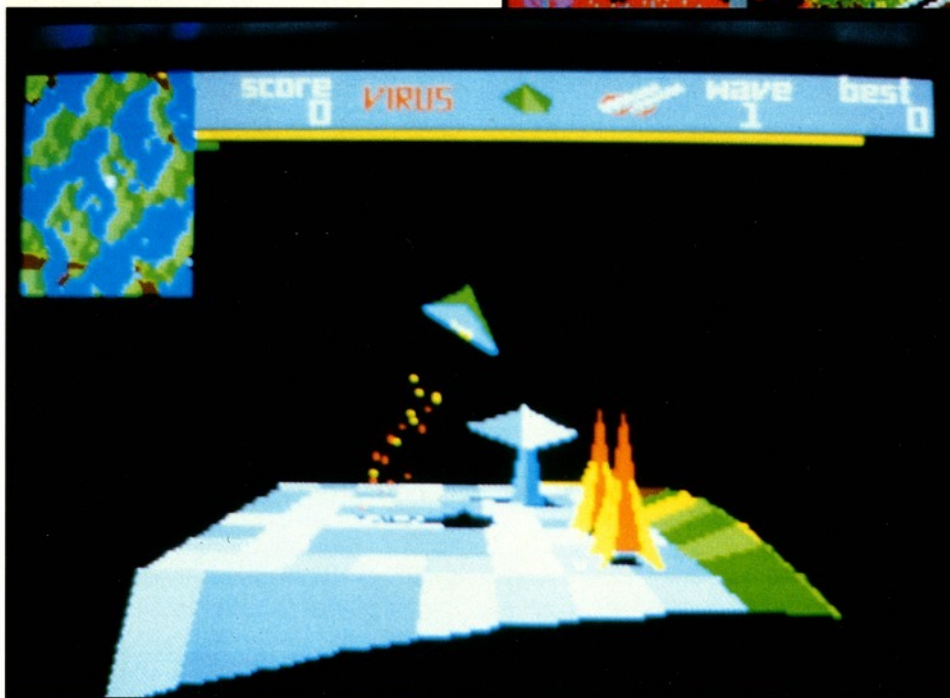
Xenon II indeholder noget af det mest perfekte grafik, som man kan forestille sig.

BLIV INFICERET AF...

VIRUS (UPDATE) FIREBIRD

En fremmed civilisation vil inficere din planet med en dødbringende virus, som truer med at udlette al liv. Din mission er så ene mand at forsøge at bremse fjenderne i deres onde hensigter. Så kort kan handlingen i Firebirds nye spil, Virus beskrives.

Du flyver rundt i et lille fly udstyret med en laserkanon og et par missiler. Der er otte forskellige fjendtlige fartøjer, der hver har deres opgave. Nogle lander og spreder virusen, nogle flyver og spreder den, og andre flyver rundt med det ene formål at skyde dig ned. Ligeledes kan du plukke dem ned og score points. Landskabet består af nogle øer med vand imellem.



Dit rumfly over inficeret land.

Landjorden består af små felter, nogle af dem er bevoget med træer og buske. Hvis du skyder et inficeret træ ned får du også point. Du har en lille radarskærm til hjælp, så du hurtigt kan få overblik over, hvor jorden er inficeret, og se hvor der er fjender.

Du starter (naturligvis) på level 1, hvor landet er helt virusfrit. Så begynder infektionen langsomt at sprede sig. Når du har bøffet alle rumskibene, får man bonus efter hvor meget uberørt land der er tilbage. Og så tager man fat igen. På level 5 og 10 får man et helt rent, Virusfrit område. Og på level 3, 5 og 7 tiltager tyngdekraften, så flyet bliver sværere at styre. Udførelsen af spillet er ganske hæderligt.

Det understøtter EGA, CGA og Tandy 1000 grafik, men i CGA-mode der det meget svært at spille, da det giver problemer at skelne de forskellige fartøjer og områder. EGA-grafikken er noget bedre (Tandy 1000 versionen ikke testet). I begge opløsninger bruges kun en lille del af skærmen til at vise landskabet, hvilket kan være forvirrende, men her kommer radaren til hjælp. Animationen foregår rimeligt hurtigt, og bevægelserne er meget glidende. Lyd er der næsten ingen af, kun lidt støj i højtalerne, når man dør eller skyder en fjende ned.

Styringen kan foregå med enten tastatur, joystick eller mus. Musstyringen foregår ved

at, programmet går ud fra den position, musen havde, da man startede spillet. Hvis man flytter musen for langt væk fra dette sted, vender flyet pludselig bunden i vejret, og så møder man jorden MEGET hurtigt. Den eneste måde man kan bruge musen på er ved at tegne et stort X på bordpladen, og hvem gider det? Joystick-styringen virker på næsten samme måde. Så er tastaturet faktisk langt det nemmeste. Her kan man også selv definere tasterne, hvilket er en stor hjælp. Christopher.

PC Disk kr. 495.-

Rimeligt godt spil, såfremt man har EGA-grafik. Hvis det var Firebirds hensigt at lave et shoot'em up spil med lidt handling, så er det lykkedes.

| | |
|---------------|-----|
| Grafik (EGA): | 70% |
| Lyd: | 19% |
| Gameplay: | 62% |
| OVERALL: | 67% |

Archimedes

Den fyldte 3D-grafik er lynhurtig på trods af en enorm mængde flager (fra motoren og fra eksplosionerne). Et spil der viser at Archimedes er en computer med voldsom råstyrke.

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 75% |
| Lyd: | 20% |
| Gameplay: | 67% |
| OVERALL: | 70% |

PARADISE CITY

SIM CITY BRØDERBUND

I den evige jagt på nye ting at simulere er Brøderbund nu gået over til de mere utraditionelle metoder. Her er det ikke et skib eller et fly du skal kontrollere, men i stedet en hel by!

Hvis du synes det lyder til at være lidt langt ude kan jeg kun give dig ret. Det at styre en by er ikke just kendt for at være et nemt erhverv, og når du samtidig skal bygge byen, bliver opgaven om muligt endnu mere umulig.

Brøderbund har selvsagt ikke lavet rådhus, bystyrelse og alt det andet, der skal til for at lave/kontrollere en by. Hele processen er blevet lavet mere simpel sådan at os dødelige har en chance for at være med i ræset. Det første der sker når du starter op er, at der bliver lavet et landområde. Det sker mere eller mindre tilfældigt, så du skal ikke være bange for at få den samme udformning to gange.

Når du har fået din jordbesiddelse, skal du til at bygge. Det er ikke noget nemt erhverv, for selv om du har 20.000\$ til rådighed og en fabriks-grund kun koster 100\$, er der nogle af de lidt dyrere ting der skal bygges. Der kan selvsagt ikke herske fred i din by hvis der ikke er politi, og et ordentlig brandvæsen er heller ikke at foragte. Derudover skal du også have en kraftkilde, som du kan trække din strøm fra. Her kan du vælge mellem et atomkraftværk, som koster meget, og et kulfyret kraftværk som koster knap så meget. A-kraftværket kan producere mere strøm end det kulfyrede, så her skal der vælges!

For at fabrikkerne har en chance for at komme af med deres produkter er en havn eller en



Udsnit af London. På vejene kan man se de flinke indbyggere køre rundt i deres små biler.

lufthavn nødvendig. Skibs-havnen er billigere end lufthavnen, men er til gengæld ikke så effektiv. Der skal også bygges forretninger sådan at borgerne kan købe ind og gå i skole. Hospitaler og kirker bygger borgerne selv på bolig-grundene.

Meget apropos bolig-grunde, skal der selvsagt også bygges nogle af dem. Og så er der ellers veje og jernbaner der skal bygges, samt et stadion hvis du vil være populær hos indbyggerne. Der skal også bygges strømkabler og broer hvis det bliver nødvendigt.

Når du har anlagt veje og bygge-grunde kommer der firmaer og privat-personer som indretter sig.

I starten af spillet går udviklingen hurtigt. Der kommer masser af privatboliger, forretninger og fabrikker, og hvis du ikke har lavet vejene store nok (gerne tre spor inde i centrum) kommer der trafikpropper meget hurtigt! Din indtægt består af skat fra indbyggerne, og selv om det lyder som en fed forretning, er det faktisk ikke tilfældet. Da spillet er lavet i USA er maksimum skatten 20%, og hvis du hæver skatten blot en eller to procent begynder folk at flytte fra byen.

Skatten begynder med at være 7% - noget lidt andet end de 52-68% vi danskere er vant til.

På et tidspunkt ser det ud som om udviklingen er gået i stå. Der bliver bygget få eller slet ingen nye bygninger, og så skal de små grå hjerneceller til at rotere. Så skal du nemlig til at finde ud af, hvordan du kan få

sving i udviklingen igen. Du skal dog ikke selv finde ud af det hele. Der er diverse statistikker, som viser hvor der er gang i udviklingen, hvad der mangler, hvor mange indbyggere der er, hvad folk er utilfredse med, samt hvor populær du er. På den måde kan man hurtigt få et indtryk af hvad man skal lave.

Sim City er et temmelig omfattende spil. Der er mange muligheder, og hvis du ikke har lyst til selv at bygge en by, ligger der nogle på disketten i forvejen. Hvis du på et tidspunkt føler der mangler noget udfordring, kan du vælge at løse missioner i nogle af de allerede byggede byer. Du kan f.eks. genopbygge Detroit efter en nedsmeltning i et A-kraftværk og mange lignende katastrofer. Som altid med simulatorer kunne Sim City godt have været mere avanceret, og mange steder også smartere lavet. Du skal vente 12 måneder (ca. 5 minutter i rigtig tid) på at få penge, hvilket bliver lidt trættende i længden. Skærmen scroller helt forfærdeligt på alle versioner, og der er kraftige begrænsninger for ens muligheder. Sim City er ikke desto mindre et meget underholdende spil, som det er nemt at sætte sig ind i og svært at slukke for.

Niels Lassen

AMIGA - kun med 1Mb eller over

Grafikken er egentlig meget nydelig. I kraft af, at der ikke er plads til de helt vilde detaljer må man sige at Brøderbund er sluppet heldigt om ved det. Skærmen scroller elendigt, og det kunne nemt være undgået på en Amiga. Der er nogle få samplede tale-sekvenser og eller kun små bip og bop, men det betyder egentlig ikke noget for spillet, da det er en simulation og ikke et shoot 'em up.

| | |
|-----------|-----|
| GRAFIK: | 70% |
| LYD: | 35% |
| GAMEPLAY: | 82% |
| OVERALL: | 80% |

ET GREENPEACE SPIL

RAINBOW WARRIOR MICRO STYLE

Der er åbenbart ingen grænser for hvad der kan bruges som reklame for et produkt. Sidste nye tiltag i spilindustrien er reklame, baseret på folks miljøbevidsthed og goe moral! Som det hedder sig så fint på indpakningen, er Rainbow Warrior "Verdens første miljøvenlige stykke software!". Hvordan kan et stykke software være miljøvenligt spørger man sig selv? Ifølge Micro Style har det noget at gøre med at "spillet er lavet både for at underholde og informere" og det er åbenbart ikke noget man lige har hevet ud af ærmet, fordi GreenPeace har også været involveret i udviklingen og en ukendt del af overskuddet fra spillet går til GreenPeace. Det er jo meget godt alt sammen, men hvorfor skal miljø sagen latterliggøres med et middelmådigt spil, der fordrejer den virkelige mission om miljøsvineri. Hvad har en starut, der skyder spraydåser ned fra himlen med snebolde, at gøre med virkeligheden? Man kan kalde det latterligt, sjovt, nedværdigende, uskyldigt mm. men det fact at jorden er ved at blive smadret, er vel ikke lige det mest hyggelige og betryggende grundlag at lave et under-

holdningsspil på. Det eneste der kan retfærdiggøre dette, er vel at der med spillet bliver gjort opmærksom på problemet og at en del af overskuddet går til GreenPeaces ellers fornuftige arbejde. Nå, det var så min lidt for personlige mening, lad os se lidt mere objektivt på spillet. Spillet er et multi-levelspil, dvs. det består af 6 vidt forskellige dele. Og det er absolut ikke et tegn på dovne spil-magere. Men, multilevel spil har en tendens til at blive lidt dårlige og kedelige, med mindre der ofres lige så lang tid på hvert level, som hvis at hvert level var et helt spil, og det er der vel ikke nogle, der er interesseret i at gøre. De 6 missioner er som følgende "DUMPING AT SEA", hvor man skal forhindre et stort skib i at smide kemisk og radioaktivt affald i havet. "BLOCKING PIPES", hvor man skal blokere udledninger under havet.

I "WHALES" er man en hval der fungerer som 'pad' i en slags BreakOut spil. I "STOP SEAL CLUBBING" hopper man rundt på isflager for at forhindre en fæl mand i at slå sælerne i nødden.

I "ACID RAIN", kravler man rundt på nogle pumpende skorstene, for at gøre livet surt for disse. "OZONE" har allerede været omtalt, og i det level skal man skyde spraydåser ned fra himmelen for at forhindre dem i at æde

ozonlaget. Hvis de æder ozonlaget opstår der huller, hvor der stråler skadelige stråler ned og tapper af din energi. Det var de seks levels, og en virkelig fin ting er, at alle missionerne er grundig beskrevet i manualen, med derefter følgende omtale af "hvordan man nu gør". Manualen er kræs, fordi den næsten er spændende at læse, selv hvis den ikke havde noget at gøre med spillet. Men, alt i alt, Rainbow Warrior er ikke særlig godt! Men, hvis du vil støtte en god sag så...

ATARI ST

Her er der desværre ikke noget der hedder smoothscroll, men det kan vel undværes. Lydene og specielt musikken er i en god kvalitet. Gode melodier præger musikken. Grafikken er temmelig grå og kedelig.

| | |
|-----------|-----|
| Grafik. | 68% |
| Lyd. | 85% |
| Gameplay. | 47% |
| OVERALL. | 56% |

ANDRE VERSIONER

Commodore 64



Dumping på havet. Kravl op på skibet og saboter kranerne, men pas på besætningen, de er ikke specielt venlige!

LENDL SIMULATOR?

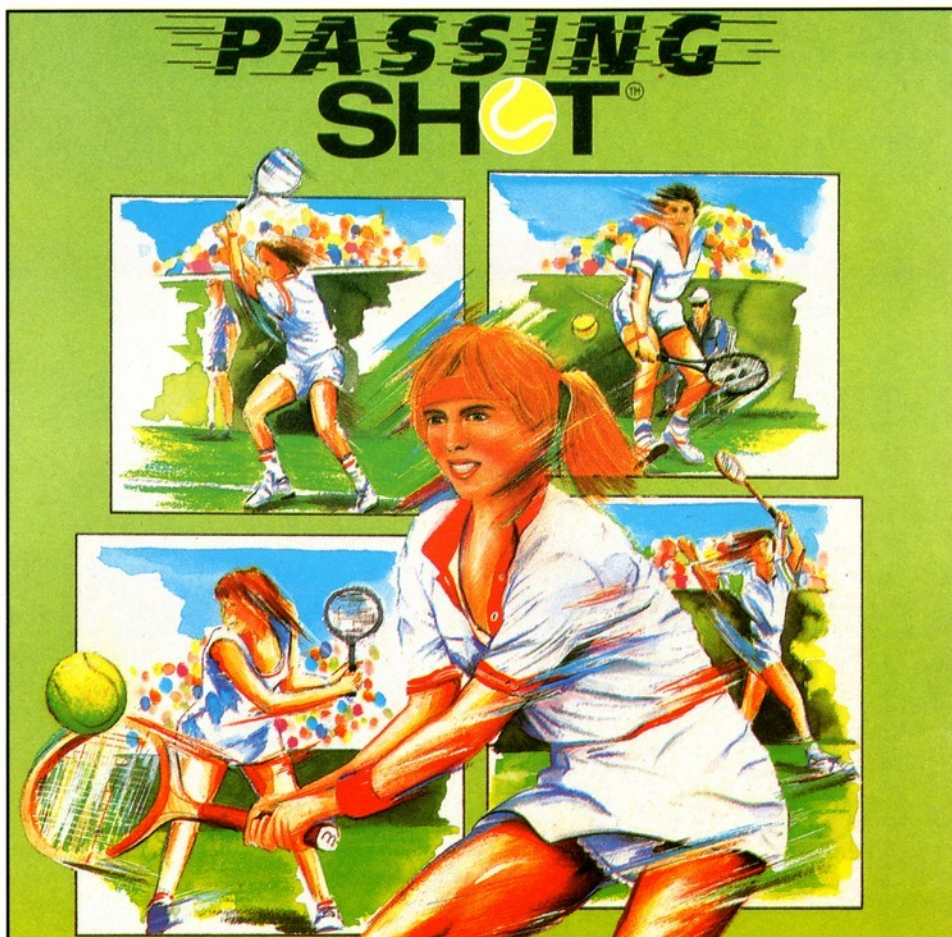
PASSING SHOT
IMAGE WORKS

Hvem skulle også tro at der blev lavet tennis-spil på arcade-maskiner? Ikke desto mindre har SEGA lavet spille-maskinen Passing Shot - et rimelig traditionelt tennis-spil, krydret med superb grafik selvfølgelig.

Image Works har købt licens-retighederne til Passing Shot, og for at lave kvaliteten så god som mulig, har de sat udviklingsholdet Teque Software til at lave spillet. For dem der ikke helt kan placere Teque Software, kan jeg sige at det er dem der har lavet titler som Terramex, Blasteroids og andre succeser. Tennis er en meget svær sport at gengive på computer; i fodbold kan man rundt regnet sige, at man enten kan a) aflevere eller b) skyde mod mål. Sådan er det ikke i tennis, hvor det tit er påkrævet at lave underlige krumspring, så som at skyde med ryggen til nettet, smide sig for at ramme den %&(\bold. Det kan man selvsagt ikke lave på computer: Det ville kræve flere års arbejde og ende med et uspilbart produkt. Derfor bliver man nødt til at gå lidt på kompromis, hvilket Image Works også har gjort.

I Passing Shot har du fire forskellige slag; et fladt slag lige hen over nettet, en underskruet bold, en overskruet samt til sidst muligheden for at lobbe (skyde bolden over modspilleren). Lobbet er desværre lavet alt for effektivt, dels fordi det er umuligt at skyde bolden om bag baglinien, hvilket ellers er den største fare ved lobs, dels fordi der ikke er mulighed for at smashe, hvorved der ikke er nogen risiko for at tabe points selvom modspilleren skulle få fat i bolden.

Du spiller altid tredje og afgørende sæt; de to første set er afgjort på forhånd, sådan at du har vundet det ene sæt og computeren har



vundet det andet. Det er lidt irriterende hvis man, som jeg, gerne ville spille en hel kamp på enten tre eller seks sæt. Det ville også have givet spillet en længere levetid.

Hvis du på et tidspunkt bliver så god, at du kan vinde mod den første modstander hver gang, har du mulighed for at begynde på enten level 2,3 eller 4. Level 2 og 3 er ikke ret meget sværere end level et, og på level fire ser det ud som om programmøren pludselig har haft travlt med at lave banen så svær som muligt. Det er beklageligvis ikke lykkes, og undertegnede gennemførte alle seks kampe den første dag, jeg havde spillet. Der er ikke mulighed for spille mod hinanden i Passing Shot. Hvis i er to, der gerne vil spille bliver det med hinanden i en double. Det er et godt træk at lave mulighed for at spille double, men Image Works burde alligevel have lavet en mulighed for at spille mod hinanden for dem der hellere vil det.

Passing Shot er, på trods af ovenstående fejl, et meget underholdende spil; grafikken bevæger sig hurtigt, og ligesom spillemaskinen ser man det hele ovenfra hvilket giver et godt overblik over banen. Spillets levetid er nok begrænset, og derfor er prisen i overkanten af, hvad den burde være. Dermed er det

ikke sagt at det nødvendigvis er et dårligt køb. Passing Shot er trods alt det bedste tennis-spil der er lavet til dato, og hvis du vil med tennis er det måske noget for dig. Men prøv spillet FØR du køber.

Niels Lassen

AMIGA

Grafikken bevæger sig hurtigt og fejlfrit. Der er et par af banerne der er henholdsvis lilla og gul og lilla og grøn, men bortset fra det er bevægelser og baner lavet med henblik på, at man skal se hvad der foregår.

Lyden er sparsom; der er nogle små melodier rundt omkring og ellers er der samlet tale i selve spillet.

Passing Shot ville være et Gold Game hvis det var et billigspejl (179 kroner), men til 449 kroner er der ikke nok vedvarende underholdning til at retfærdiggøre prisen.

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 86% |
| Lyd: | 79% |
| Gameplay: | 61% |
| OVERALL: | 62% |

COMMODORE 64/128

Grafik er 64'er versionen af samme kvalitet som Amiga versionen. Lyden er mere sparsom, men 64'er versionen har en stor fordel frem for de andre versioner; prisen. 179 kroner for bånd versionen gør, at pris og kvalitet kommer til at passe bedre sammen.

| | |
|-----------|-----|
| GRAFIK: | 84% |
| LYD: | 73% |
| GAMEPLAY: | 61% |
| OVERALL: | 69% |

ANDRE VERSIONER:

ATARI ST
AMSTRAD CPC

TIL ALLE VORE FORHANDLERE!

Idet Worldwide Software er lukket, hvilket vi naturligvis beklager, skal vi hermed informere om, at vi i videst mulige omfang har tænkt os at tage over hvor det er muligt. Det vil dog i starten tage lidt tid at få alle disse nye ting på plads, hvorfor vi beder jer bære over med os til vi har styr på alle de nye produkter. Med håbet om et fortsat godt samarbejde med vore gamle forhandlere, og håbet om et fremtidigt godt samarbejde med alle nye forhandlere.

Starlite Software

Pro Video Plus

Det professionelle video-tekstningsprogram med effekter til Amiga 500, 1000 og 2000.

Danske tegn - kun hos Starlite Software.

Yderligere tre fontpakker under udarbejdning.

Kr. 3.995,-

Deluxe Paint III

Det kendte tegneprogram nu i version III med sin unikke animationsdel samt en række andre nye features.

Kr. 1.445,-

Hvis du sender os forsiden på din gamle manual, kan vi opdatere din DPaint uanset version - til den nye Deluxe Paint III for kr. 795,-

Photon Paint 2.0

Ham-editingsprogrammet der har fået page-flip features indbygget samt en række nye frække features som man ikke kan klare sig uden når man er digitalekspert. Virker sammen med alt kendt grafik-hardware.

Kr. 1.195,-

Vi kan også opdatere din gamle Photon Paint 1.0 til den nye version 2.0, hvis du sender os dine originale Photon Paint 1.0 disketter. Opdateringen koster kun 695,-

Klip

RAM til Amiga 500

512Kb RAM-udvidelse med clock, bestykt med 512Kb RAM til intern montering i Amiga 500.

Kr. 1.695,-

Kind Words tekstbehandling version 2.0,

med dansk stavkontrol.

Kr. 795,-

Sculpt 4D

Det ultimative RAY-tracing program med forbedret objekt-generering, 68020/68030 og 68881 support samt indbygget animationsdel. Sculpt 4D er generelt forbedret og indeholder alt hvad Sculpt 3D og Animate 3D indeholder samt meget mere.

Kr. 6.995,-

Opdateringsmulighed - Hvis du har begge de tidligere Byte-By-Byte produkter (Sculpt 3D samt Animate 3D), kan vi ved indsendelse af samtlige original-disketter opdatere dem til den komplette originale Sculpt 4D-pakke for kr. 4.995,-

Lattice C version 5.02 a

Det komplette udviklingsværktøj med 2 ringbind fulde af informationer samt 5 stk. systemdisketter med libraries, sources o.s.v. o.s.v.

Kr. 2.995,-

Amiga-Assembler

Seka Assembler til maskinkode-eksperten. Kan bruges på Amiga 500, 1000 og 2000

Kr. 695,-

Firmanavn: _____

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./by: _____

Telefon.: _____

Computertype: _____

Interesseområde: _____

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

- stk. 512Kb RAM-udvidelse
- stk. Pro Video Plus
- stk. Deluxe Paint III
- stk. Deluxe Paint III opdatering og har vedlagt min manual
- stk. Photon Paint 2.0
- stk. Photon Paint 2.0 og har vedlagt mine originaldisketter.
- stk. Lattice C 5.02a
- stk. SEKA assembler
- Brochuremateriale på Pro Video Plus
- Brochuremateriale på Deluxe Paint III
- Brochuremateriale på Photon Paint 2.0
- Brochuremateriale på Lattice C 5.02a

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

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

**STAR
LITE
SOFTWARE**



POPULOUS™

POPULOUS: THE PROMISED LANDS ELECTRONIC ARTS

Man kunne næsten forestille sig at Bullfrog Productions ville lave en fortsættelse til deres spil Populous. Populous er nemlig et af de mest solgte spil nogensinde på Amigaen, og det har ligeledes klaret sig uhyre godt på Atari ST - begge versioner med adskillige uger på Gallups engelske top 10 liste. The Promised Lands består af en diskette, som kun kan benyttes sammen med den originale Populous disk, så der er egentlig ikke helt tale om en fortsættelse, men istedet en diskette med ekstra landskaber. De kyniske vil kalde det for at skumme fløden, mens fans af det originale Populous spil vil juble over denne fortsættelse.

Fans'ene kan godt begynde at juble; TPL er ikke bare nogle nye landskaber, der skal udforskes - der er tale om fem helt nye verdener, hvor der skal bruges en helt anden taktik end i originalen. Det gælder dog stadigvæk om at man spiller gud med det formål at få en befolkning til at vokse og udvikle sig. Det gøres ved at glatte jorden ud således jorden kan bebygges. Du skal også forhindre katastrofer, og hvis du spiller mod en anden via modem eller seriel-kabel, kan du også lave katastrofer ovre hos ham.

Alle disse ovenstående ting går igen i TPL, men der er kommet mere til. Her er en kort rundtur i de forskellige nye verdener:

The Bit Plains

Her er husene erstattet af lommeregnerne og andre små elektroniske genstande. Jo mere dit folk udvikler sig, desto større bliver lommeregnerne. De kan således blive til computere af forskellig størrelse!

The Wild West



SILLY LAND

Frem med seks-løberen og de spidse støvler! I The Wild West er handlingen henlagt til 1800-tallet i USA, da mænd var mænd og en bøsse var et skydevåben.

Boligerne er selvsagt træ-hytter, og hvis du håndterer dit arbejde godt nok, kommer der også et stort fort.

Blockland



REVOLUTION FRANCAISE

De meste af designet til Populous blev ikke lavet på papir som man normalt gør. I kraft af, at spillet er lavet i 3-D, blev programmørerne nødt til at lave designet i Lego (det er dansk!!).

Bullfrog har lavet en hel verden i Lego på TPL-disken, hvor indbyggerne og bygningerne er lavet i bedste Lego-stil. Virkelig godt lavet i øvrigt.

Silly World



WILD WEST

og det er ikke nogen upassende titel til denne verden.

Indbyggernes hoveder ligner mest af alt kartofler, og bygningerne er ligeledes dybt

ATARI ST/ AMIGA

Grafikken i TPL er af samme kvalitet som i Populous. Det vil sige, at alting er meget småt, men med masser af detaljer.

Grafikken er hele tiden effektiv; du kan se hvad der sker.

Lyden er over middel. Ikke fordi der er hæsbælende rock-melodier der pumper løs i baggrunden. Men det ville heller ikke være særligt passende i et spil som Populous. Der er nogle gode lyd-effekter, som passer fint ind i spillets stemning.

| | |
|-----------|-----|
| GRAFIK: | 84% |
| LYD: | 65% |
| GAMEPLAY: | 88% |
| OVERALL: | 86% |

ANDRE VERSIONER:

INGEN (too bad!)

underlige (tre-fire kupler der er bundet sammen, eksempelvis).

I modsætning til de andre verdener, daler befolknings-tallet når kartoffel-folkene (kartoffel-tyskerne?) er ved at bosætte sig!

Revolution Francaise



BLOCK LAND

I anledningen af, at Frankrig lige har haft 200 års jubilæum for den famøse revolution i Frankrig, er der også en verden, som foregår i Frankrig for 200 år siden.

Skærmen er opbygget på samme måde som i Populous. Det vil sige med en række ikoner (gadgets) som betjenes via musen. Det hele er meget overskueligt opbygget, er der er lagt et stort stykke arbejde i de fem nye verdener. Har du den originale Populous, bør du købe The Promised Lands. Til en pris på under 200 kroner for fem spil - hvilket det næsten er - må det siges at være et røverkøb. Har du ikke den originale Populous og kan du godt lide strategi, skulle du seriøst overveje at investere i Populous. The Promised Lands kan du altid købe når du har kæmpet dig gennem de 1000 omgange, der er i Populous!!

Niels Lassen

TEST

ER POLITIET SÅ KEDELIGT I VIRKELIGHEDEN?



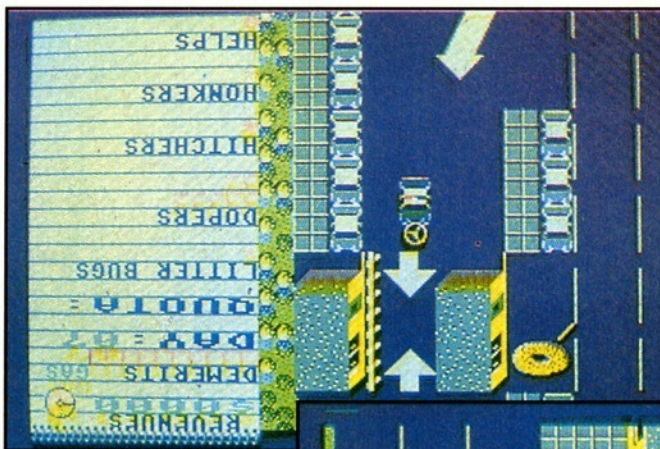
APB
DOMARK

Ja, så skete det igen, og det er med garanti heller ikke sidste gang det sker: et softwarehus køber microcomputer rettighederne til et arcadespil, laver et helt uspilbart spil, som alle køber fordi arcade versionen er fed. Se bare på UsGold's OutRun til C64, Activision's AfterBurner til C64 og Amiga, gode spil men totalt ødelagte, fordi der er hurtige penge i arcade spil konverteringer. Denne gang er det Domark's tur med Tengen's spil APB, et sjovt spil på arcaden men et dødsygt spil, fordi det er lavet på en uge!

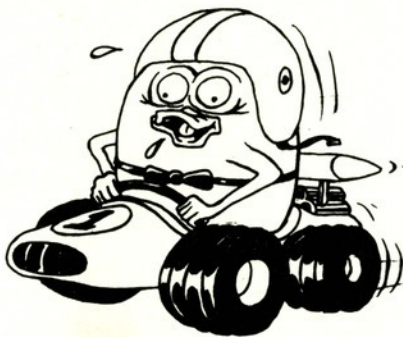
I spillet (hvis man kan kalde det det!) er du en politimand, der kæmper mod hele verden helt alene, dit navn skulle helt tilfældigvis ikke være SLY vel?

Spillet's gameplay går ud på at du farer rundt i din politibil, og 'knalder' alle de små mennesker der overtræder loven, hvilket de kan gøre ved at blaffe, vade over for rødt, myrde et anden af de små mennesker, eller hvad de nu finder på for at underholde dem selv. Når du spiller, sidder du i din politibil, efter at du har fået din opgave tildelt, og så farer du så afsted. Hænderne op og alt det pjat, er der ikke noget med i dette spil, når du har fundet dit mål, trykker du bare på fire, og bingo. Det med at finde dine fjender kan godt skabe lidt problemer, da de allesammen ligner hinanden på en prik. Men når du har kørt lidt rundt, fundet din mand, fået trykket på fire, kører du tilbage til politistationen for at aflevere din fangst. Efterhånden som du fanger de små mennesker, bliver dine opgaver sværere. Selve spillet er bygget op, som Miami Vice spillet fra Ocean, bare dårligere, tror du mig ikke? Det er faktisk rigtigt, alle var enige om at Miami Vice var bunden, hvilket også er rigtigt, men APB ligger altså et godt stykke under bunden.

Søren Jensen



TO screenshots fra C-64 version.



COMMODORE 64

Skulle man sige noget nogenlunde positivt om dette stykke software, så bør det lige bemærkes at loaderbilledet er til at kikke på, uden at græde. Men resten af spillet er lige til at smide direkte ud til højre.

| | |
|------------|-----|
| Grafik: | 30% |
| Lyd: | 40% |
| GamePlay.: | 15% |
| OVERALL: | 19% |

FLYV LAVT OG RAM HÅRDT.

F16-COMBAT PILOT
DIGITAL INTIGRATION



Loaderbillede til *Combat Pilot*.

Så er den landet. Blankpoleret og klar til nye "eventyr"

Er du vild med simulatorer, elsker du at lade fantasien få overtaget og bringe dig derop, hvor kun kragerne har adgang - det skulle da lige være en fuldt armeret F-16.

Kender Du Interceptor?. Syntes du den var god?. Så skulle Du prøve F-16 Combat Pilot. Mine hænder ryster stadig lidt efter min sidste mission. Jeg klarede den ikke.... Men et er sikkert - Jeg skal op igen !!

F-16 Combat Pilot kræver tid, masser af tid. Straks efter opstarten befinder vi os i CREWROOM hvor der kan vælges imellem: Demonstration, Quickstart, Pilots Log, Weapon data, Aircraft data, Controls og det helt centrale, Missions.

Det hele starter med en hurtig demostart hvor der både er start og landing, endog krydret med et par fuldtræffere. Det ser legende let ud - men man bliver hurtigt kloge.

Efter demoen vil det være et klogt valg at starte med en træning af de forskellige missioner. Først når de forskellige options/funktioner begynder at sidde i rygmarven (efter ca. 13-14 totale crash) er det tid til selve missionerne. Her kan der vælges frit imellem: Cramble - air to air combat, Ham-

merblow - her gælder det om at nedsætte fjendens evne til at slå tilbage, Deepstrike - angreb på brandstofdepoter, kraftværker, fabrikker ect., Tankbuster - tanks, helikoptere og lign. skal ryddes af vejen, Gladiator - two-player dogfight og endelig OPERATION CONQUEST.

Toppen af denne F-16 lagkage er netop OPERATION CONQUEST. Alle andre missioner skal klares uden tab af nogen F-16'er, før den endelige ultimative mission.

Husk at opbygge en logdisk, hvor alle succerne (samt fiaskoerne) er lagret - det er den eneste vej til Operation Conquest (glæd dig).

Før take-off kan vejrforholdene opbygges efter behov, kurser og mål kan udpeges så flightcomputeren kan guide piloten undervejs, og mandskabet på jorden vil udruste F-16'eren med hvad de mener vil være et fornuftigt valg af våben. Det er muligt selv at vælge våben (antal og typer), dette gøres i en flot animeret hangar.

Grafikken er flot - måske ikke helt så flot som i Interceptor. Der er bjerge, træer/skove, floder og diverse bygninger. Det minder meget om Falcon. Lyden er rimelig - men igen slået af Interceptor med et par decibel. Konklusionen er: F-16 Combat Pilot er en



suveræn flight/combatsimulator. Mindre kan ikke gøre det. Simpelthen. Det er et spændende stykke software, som kræver masser af timer (nætter). Med flot grafik, god lyd og med et af de bedste gameplay, jeg endnu har set, er det en helt klar vinder. Manualen er på ca. 100 sider, med masser af gode illustrationer og grundige forklaringer. Den er let tilgængelig og uundværlig ved det første møde med F-16 Combat Pilot.

Men, men, men... Alt er ikke lutter lagkage. Der er nogle få ting, som folkene bag F-16 C.P. burde have haft ændret. Logdisken kan kun bruges i df0:, det havde været smart at alle med to drev kunne udnytte deres andet drev til log'en, istedet for dette evindelige diskettebytte. Og så er der password'et, der skal findes i manualen og indtastes ved hver takeoff. Det er utroligt at de bliver ved med disse former for beskyttelse, når alle ved, at det kun varer få uger før visse væmmelige folk (!!?!?) bryder disse koder. Den realisme spillet ellers har (og som er så vigtig), bliver simpelthen ødelagt af disse manualopslag. Det havde også været rart hvis der havde været en harddisk-install options. I Interceptor var der muligheden for at se flyet udefra i alle mulige vinkler, langtfra og tæt på. Det havde været en lækker detalje hvis denne option også var blevet indbygget i F-16 Combat Pilot.

Men det er småting i forhold til hvad F-16 Combat Pilot ellers giver Amigafolket og den endelige konklusion må være: Er du vild med flysimulatorer, så er F-16 Combat Pilot en klar vinder.

Bo Jørgensen

AMIGA

| | |
|----------|------|
| GRAFIK | 91 % |
| LYD | 87 % |
| Gameplay | 97 % |
| OVERALL | 95 % |

TILBAGE PÅ CYKKLEN

RVF HONDA MICROSTYLE

At RVF Honda har det svært er der ingen tvivl om. Med Activisions superbe Super Hang-On på markedet skal der næsten ske en revolution før Microstyle kan slå dette spil. De gør da i hvert fald et forsøg. Manualen til spillet er på 60 sider, hvor der både er oplysninger om banerne, hvordan du bedst klarer dig, tips til hvordan du undgår styrt samt en bunke kedelig og ligegyldig information om Honda RVF 750 motorcyklen. Jubiii! RVF Honda er ikke helt samme stil som Super Hang-On. RVF består også meget af strategi - du kan deltage i turneringer, øve på de forskellige baner, finde ud af hvornår du skal køre ind til pit-stoppet og få checket cyklen samt hvordan du bedst håndterer de mangfoldige sving på banen. Du skal dog ikke blive afskrækket af det strategiske element; når startlyset lyser grønt gælder det om hurtigt at få cyklen op i omdrejninger og ellers prøve på at få en god placering. Med en god placering mener jeg ikke nødvendigvis at du skal føre løbet. Hvis du ligger på en andenplads og den motorcykel foran dig ikke har nogle points, kan det godt betale sig at lade være med at satse på en førsteplads - og dermed risikere at styrte - men istedet beholde andenpladsen, som giver 10 points (første pladsen giver 15 points).

Hvis du er socialt anlagt er der mulighed for at koble to computere sammen, og spille mod hinanden på den samme bane. Det er en utrolig besværlig proces at få computerne til at samarbejde, men det er godt beskrevet i manualen.

Der er 24 baner så det er ikke vedvarende underholdning, der mangler på den front. Det kan til gengæld ikke siges om spillet i sin helhed. Der er et eller andet forkert ved RVF Honda og man mister interessen efter et rimelig kort stykke tid - mest af alt fordi selve løbene ikke er specielt underholdende.

Et enkelt styrt og du kan med næsten 100%



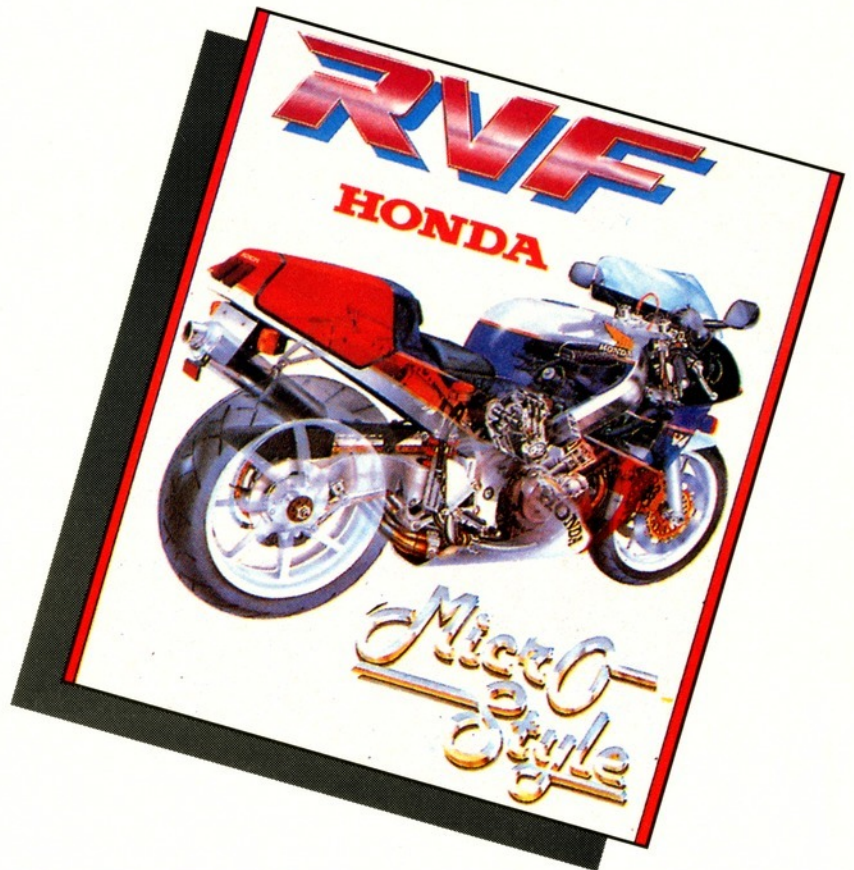
Der er fart på motorcyklerne!

sikkerhed sige farvel til første pladsen. Der ud over har motorcyklen seks gear hvilket er fuldstændigt overflødig og meget irriterende når der hurtigt skal geares ned før et sving. Det er næsten umuligt at vinde et løb. Det sker tit, mens man kører med maksimum fart, at der kommer en anden motorcykel og overhaler. Ingen af de computerstyrede motorcykler styrter og de undgår også altid de særdeles irriterende oliepletter. Det betyder at selv om du kører suverænt godt er det ikke sikkert du vinder!

Du skal vinde de fleste af løbene for at komme videre til næste sværhedsgrad, og det har jeg personligt afskrevet mig fra for længe siden - det er simpelthen for svært. RVF Honda er ikke et dårligt spil. For dem af jer der ikke har noget i mod at øve sig i meget lang tid og i det hele taget er interesseret i motorcykel-sport, er RVF et godt køb. Strategidelen er med til at give motorsporten et ekstra pift opad.

Hvis du er mere interesseret i et hurtigt action-spil med køretøjer er Super Hang-On stadig langt mere underholdende og ligeledes langt mindre frustrerende.

Niels Lassen



AMIGA

Grafikken er udmærket. Skærmen scroller næsten lige så hurtigt som i Super Hang-On....men også kun næsten! Lyden er det sædvanlige med samplede motor-lyde, som mildest talt lyder forfærdelig. Titelmelodien er også skuffende, hvilket gameplayet på mange måder også er.

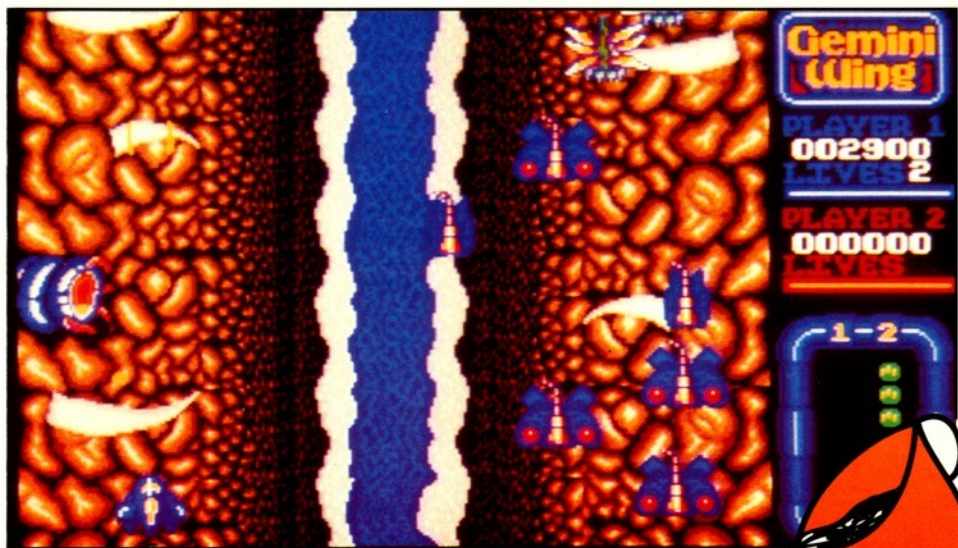
| | |
|-----------|-----|
| GRAFIK: | 76% |
| LYD: | 35% |
| GAMEPLAY: | 61% |
| OVERALL: | 64% |

ANDRE VERSIONER:

ATARI ST
IBM PC

SKULLE DET VÆRE ET ARCADEHIT?

GIMINI WING
VIRGIN GAMES



Gemini Wing - ensformig, kedelig og dårlig grafik.

Endnu en gang er det sket venner, vi er blevet meget kraftigt uvenner med en eller anden fremmed race, fra en eller anden fremmed galaxe. Med den baggrunds viden starter vi spillet Gimini Wing op. Gimini Wing er et nyt Shoot'em Up spil fra det engelske firma Virgin Software. Med denne nyskabelse har de præsteret at udgive et spil, der næsten er lige så ringe som en gammel kop kaffe. Når jeg ser et spil, der er en kopi af en kopi, kan jeg ikke lade være med at tænke på hvad der er sket med begrebet nytænkning.

Af shoot'em'ups som Hybris, Xenon, Side Winder, og de tusinder af andre, er Gemini Wing det dårligste af dem alle.

Spillet i sig selv består af en vertikalt scrollende skærm, hvor grafikken skulle forstille et landskab, tror jeg. På denne skærm vælter det ned med nega-



tive aliens, der kun håber på at få chancen til for at smadre dig.

Søren Jensen

AMIGA

Grafikken har heller ikke det fede Amiga look, da den ligner noget, der er blevet tegnet på en ZX81, for derefter at være konverteret til Amiga, for at blive farvelagt af en farveblind grafiker, med speciale i abstrakt brug-og-smid-ud kunst.

Lyden er det sædvanlige blip blop ding dong, lyden er dog lidt bedre end grafikken. Men alt i alt virker hverken grafik eller lyd særlig godt, programmeringen af spillet kunne godt ligne en søndags hyggetur med Shoot'emUp Construction Kit, gameplayet har programmøren glemt! Hvis Jeg kan komme med en positiv ting: Når du spiller prøv da at trykke CTRL-AMIGA-AMIGA, for den fede effekt, RESET!

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 32% |
| Lyd: | 40% |
| GamePlay: | NEJ |
| OVERALL: | 20% |

COMMODORE 64

Gimini Wing er et standard dårligt spil, grafikken er ikke til at juble over ligeledes (modsat Amiga) er skærmen på 64'eren meget smal, den er faktisk ikke over en halv skærm bred, hvilket er alt for lidt. Diverse aliens er små (ehh, du. Jeg kan !/# ikke ramme!) og grimme. Det samme gælder for dig selv (det var ikke personligt ment!). Lyden er den typiske 64'er sound, som vi har hørt i en million spil. Alt i alt: Undgå Gimini Wings for en hver pris.

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 35% |
| Lyd: | 35% |
| GamePlay: | NEJ |
| OVERALL: | 20% |

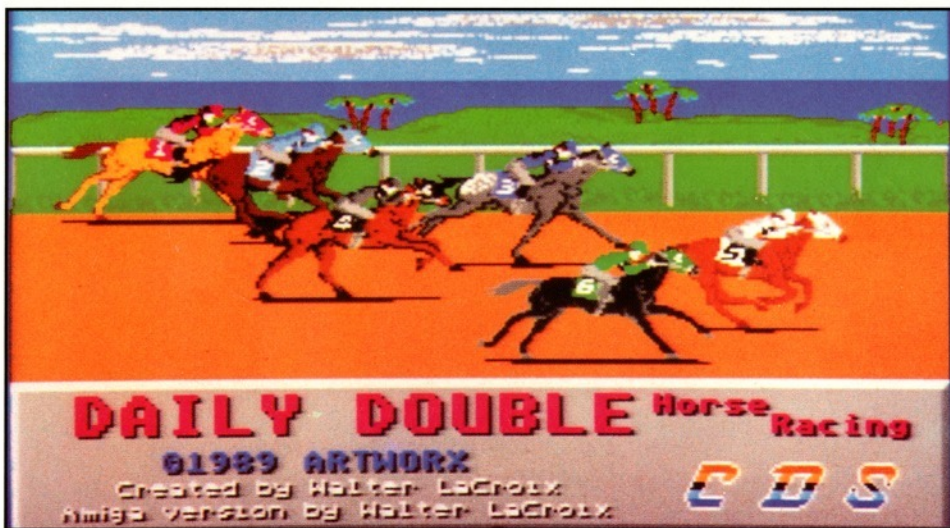


Jaa! Et loaderbillede. Hvor lang tid har det mon taget at lave?

TEST

BILLIGE VÆDDEMÅL

DAILY DOUBLE HORSE RACING
CDS SOFTWARE

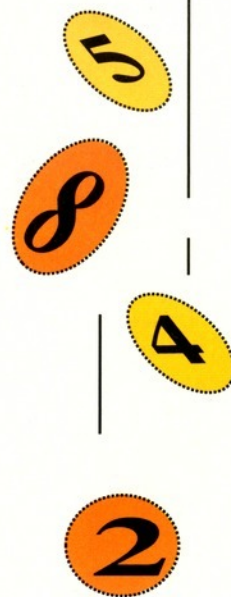


Hestevæddeløb hjemme i stuen. Væd med dine venner og du kan let få en hyggelig "Gambler"-aften.

Daily Double Horse Racing er titlen på det nye spil fra CDS, firmaet der udgav det meget berømte skak spil Colossus Chess X. Men denne gang er det ikke skak, men noget så simpelt som hestevæddeløb, der er grundlaget for et nyt computerspil. Men er de lige så gode til at lave hestevæddeløbs spil, som de er til at lave skakspil?

Daily Double Horse Racing er, om ikke andet, et spil der har nytænkning med i pakken, for her gælder det hverken om at zappe aliens eller stoppe en gal videnskabsmand, men om at tjene hurtige penge. Heste-spillet kommer på et sjovt tidspunkt, for computeren er ikke det eneste medie, der kommer i hestens tegn, i USA har en ny film med Richard Dreyfuss netop haft premiere, "Let it Ride", er den engelske titel, men nok om det, spillet her handler om at spille på heste, der er mange fine detaljer som f.eks. at du kan bestemme om banen du spiller på skal være tør, mudret osv.. En anden god ting er at der kan være op til 4 deltagere, så spillet kan altså bruges som eftermiddags hygge sammen med hele familien. Efter at man har loadet et stykke tid skal man skrive navn, bane type og antal Dollar's man har til at

begynde med (endnu en fin detalje, he he). Når så spillet starter er det tid til at vædde, dette gør man, ved at vælge hvilken hest man ønsker at spille på og hvor meget man ønsker at satse på dette løb. Når man langt om længe er færdig med dette, startes løbet og man sidder og kikker på en masse heste, der kæmper om at komme først i mål. Her er det på sin plads at komme med en negativ detalje: Et problem ved spillet er at det kører i en utrolig langsom hastighed, man skulle næsten tro at det er skrevet i C, uden så meget som en assembler rutine, og da der samtidig er brugt Intuition til det hele, opnår vi altså en hastighed på højde med et snegle løb. Efter løbet er der mulighed for Instant Replay, hvilket vil sige at hvis der er uenighed i flokken der spiller, kan man se løbet igen, helt fin detalje. Derefter kommer der en skærm op, der fortæller hvem der har vundet og tabt, summer m.m. selv med instant replay, er computerens beslutning endelig, ikke noget med nogen staldtips her. Når man får spillet følger der en helt lille avis med, denne består af reklamer for CDS samt en masse løbs tabeller.



Spillet er alt i alt ganske udmærket, så er du træt af at zappe aliens ned, er Daily Double Horse Racing et ganske udmærket køb.
Søren Jensen

AMIGA

Det der holder dette spil oven vande er en ny ide og et nogenlunde godt gameplay. Grafikken og lyden er ikke noget at råbe hurra for.

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 48% |
| Lyd: | 45% |
| GamePlay: | 75% |
| OVERALL: | 65% |



OST

findes skolemild og så stærk, at den selv kan gå. Sådan er det også med moduler til C-64. Her er et af de stærke!

ACTION REPLAY MKV er mange moduler i eet:

Alle disse moduler er samlet i eet i det nye ACTION REPLAY MKV, som fagpressen verden over har rost mere end noget andet cartridge. Et par udpluk er vist herunder. Disse udpluk stammer fra tests af det gamle ACTION REPLAY MKIV, som det nye ACTION REPLAY MKV er en forbedring af!

■ **Programmeringsmodulet** for både hobbyprogrammeren og den professionelle programmer. Ideel til fejlsøgning på grund af den effektive FREEZE-funktion med den maskinkode-monitor, der af fagpressen ("COMputer") er blevet omtalt som det absolut uovergåelige.

■ **Turbomodulet** til både bånd og disk. Op til 15 gange hurtigere load og save på bånd og 25 gange hurtigere på diskette. Disketteturboen virker endda på alle Commodore-diskette-stationer: 1541, 1541C, 1541-II, 1570, 1571 og 1581.

■ **FREEZE-modulet** for alle, der vil kopiere: FREEZE-kopiering af op til 249 blokke med supercompressor, et hav af ekstrafunktioner og savemuligheder gør FREEZE-kopieringen helt unik. Enkeltfils-kopiering af filer op til 249 blokke og kopiering af hel diskside på under to minutter gør ACTION REPLAY MKV til et enestående kopi-værktøj.

■ **Snydemodulet**, der giver hjælp i de fleste spil. Snydepokes fra blade kan indtastes uden at der er problemer med at starte programmet igen; spillet starter automatisk, når de nødvendige snydepokes er indtastet. Hvis du ikke har snydepokes til et bestemt spil i noget blad, så lad ACTION REPLAY MKV finde de rette snydepokes for dig! Du kan også snyde ved at lade modulet sørge for, at spillet ikke opdager, når to figurer på skærmen støder sammen.

■ **"Hapse"-modulet**, der uden videre lader dig hugge hele skærbilleder og sprites fra spil,, så du selv kan bruge dem i tegneprogrammer, demoer, egne spil o.s.v.

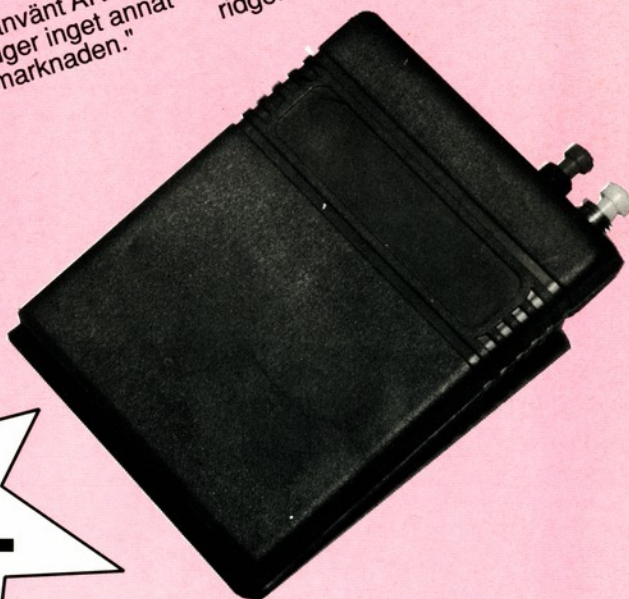
■ **Legemodulet**: Sæt dit eget navn ind i alle highscorelisterne. Byt fodboldspillere ud med racerbiler. Lav personlige beskeder i spillene til dine venner. Eller lav en printerudskrift af dit yndlingsopstartsbillede. Det hele kan lade sig gøre med ACTION REPLAY MKV.

■ **Det seriøse modul**: Er du træt af at vente på, at sløve databaser og tekstbehandlinger får hentet dine data ind fra disketten, så er ACTION REPLAY MKV også en ven i nøden for dig.

"COMputer", Danmark,
skrev:
"Kun en lang afvænningskur eller noger revolutionerende skulle kunne få mig til at slippe Action Replay..."

"COMputer", Sverige,
skrev:
"Har man väl använt AR i ti minuter, så duger inget annat cartridge på marknaden."

"CDU", Stor-Britannien,
skrev:
"I'm stunned, amazed and totally impressed. This is easily the best value for money cartridge."



798,-

AR ENHANCEMENT DISKETTE

AR Enhancement Diskette er en tilbehørsdiskette til ACTION REPLAY MKV, der afhjælper problemet med at kopiere spil i flere dele fra bånd til diskette (multistageprogrammer, f.eks. Winter Games, Super Cycle, Deceptor, Dragons Lair o.s.v.). Normalt er det nemlig ikke muligt at kopiere sådanne programmer fra bånd til diskette, idet der skal ændres i selve programmet, for at det bliver i stand til at hente de ekstra filer ind. Med AR Enhancement Disketten og ACTION REPLAY MKV bliver det muligt alligevel.

kr. 248,-

AR DEMO-MAKER

Hvis du godt kunne tænke dig at lave fede demoer med flotte grafiskskærme, tjekket baggrundsmusik og scroll-tekst i borderen, så er AR DEMO-MAKER lige noget for dig. Den fungerer i sammenhæng med ACTION REPLAY MKV og giver dig mulighed for at hente et grafikbillede fra eet spil, musik fra et andet (det er ikke alle spil, musikken kan tages fra) og tegnsæt fra et tredje spil. Tegnsættet bliver forstørret op til sprites-størrelse, som kan køre i borderen med *din* tekst i *din egen demo*. Du bestemmer selv scrolltekstens hastighed, om den både skal være foroven og forneden, om den øverste skal falde ned undervejs o.s.v. o.s.v. Kort og godt er AR DEMO-MAKER værktøjet til at lave selvstændige demoer med, uden kendskab til programmering.

kr. 248,-

Alle priser incl moms., 1 års garanti, 14 dg. returret.

POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon 42 278100, hvor også yderligere information gives.

Ja tak, send straks:

- Mere information (Gratis)
 Stk. ACTION REPLAY MKV
 Stk. Enhancement Disk
 Stk. Demo-maker

Betalingsform:

- Efterkrav+porto kr. 44,-
 Check er vedlagt+porto kr. 19,-

Min adresse er:

Navn: _____
Gade: _____
Postnr.: _____
By: _____
Tlf.: _____



Lystrupvej 3, 3330 Gørleløse,
tlf.: 42 27 81 00, fax: 42 27 89 19

KONSOLPOSTEN

Velkommen til første nummer af Konsolposten. Har man læst tidligere numre af Games Preview har man fundet forskellige anmeldelser af konsolspil, men nu har vi konsolspillere altså fået vores egen sektion i bladet, hvilket jo bare er lækkert.

Siden sidst ...

Endelig bøjede redaktøren sig for et fast indlæg om konsoller i hvert nummer af Games Preview, og du kan se frem til 2-4 sider konsolkræs hver måned. Denne gang har vi anmeldt 5 spil til de 2 konsoller, og når Atari's håndkonsol, Nintendos Gameboy, NEC's PC-Engine og Sega's Megadrive kommer, må man vel hellere få presset Konsolposten op på 6 sider.

Ellers er alt vel på konsolmarkedet. Fra Sega skulle der komme adskillige nye titler i løbet af året, såsom California Games, Time Soldier, Alex Kidd III, Galaxy Force II, Spellcast og Casino Games. Det meste vil blive testet her i Konsolposten, og for dem der kan engelsk, er der nu blevet mulighed for at informere sig via et nyt engelsk blad, kaldet 'S'. (Og vi ved jo godt hvad 'S' betyder, ikk').

Nintendo lover at Gameboy kommer til Danmark i efteråret 90, og det glæder vi os selvfølgelig til. Derudover har de et infrarødt joystick på vej, som vi selvfølgelig (med Nintendos nåde) vil teste her i Konsolposten.

Fælles for begge maskiner er, at de har hver deres konsolklub, som man kan blive medlem af. Det var der måske nok mange der ikke vidste, men nu er det altså hver mands viden.

Til sidst vil jeg gerne lige påpege at dette var kun begyndelsen af Konsolposten. I fremtidige numre vil vi prøve at informere om så meget som muligt, inden for de beskedne rammer vi nu har fået. Og hvis du skulle ligge inde med nogle tips eller kommentarer til Konsolposten, skal du være velkommen til at skrive til Games Preview.

Kenneth Bernholm

verden (det lyder som en velkendt børnesang). Her starter spillet så, og du må vælge en af de fire venner, som du så kan få lov til at styre gennem de 20 baner, fordelt på 7 forskellige verdener.

Man finder hurtigt ud af, at 2'eren er noget mere avanceret end 1'eren. Nogle ville måske fristes til at sige, at det ligefrem var indviklet at styre Mario, men læser man bare sin instruktionsbog godt og grundigt, (hvilket de fleste vel IKKE gør), finder man mange smarte tricks og funktioner. Ellers ligner Mario sig selv, og spillet går ud på det samme som det foregående. Man styrer sin figur på en sidelæns scrollende bane, hvor både baggrunde og fjender er tegnet meget barnligt og naivt. Forstå mig nu ret - Der er ikke tale om dårlig grafik, tværtimod er tegnestilen medvirkende til at skabe den hyggelige og harmløse atmosfære, som også kunne opleves i det første Mario spil. Musikken er også udmærket, og specielt hovedtemaet er flot udført, men desværre varer det ikke længere end 30 sekunder, så man bliver altså hurtigt træt af det.

Endelig er der gameplay, hvor Mario altid scorer høje karakterer. Det er nemt og behageligt at styre Mario (eller hvem man nu vælger), gennem de mange fantasifulde forhindringer. I instruktionsbogen er alle fjenderne, bortset fra Wart selv, præsenteret med et lille skærmbillede og en smule tips til spilleren. Lækkert, lækkert !

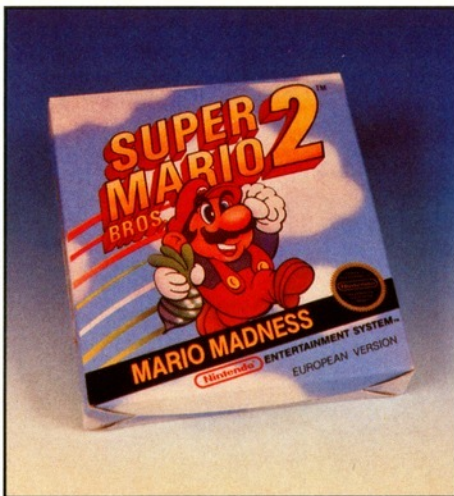
Alt i alt et udmærket Nintendospil, der absolut er pengene værd. Super Mario Bros. 2 har alligevel ikke fået så høj ka-rakter som 1'eren, da spilstandarden var lavere for nogle år siden, og fordi at Super Mario scorede de fleste af sine points på originalitet, hvilket man ikke finder SÅ meget af i Super Mario 2.

Super Mario Bros. 2

Nintendo

Der er vist ikke mange Nintendo-ejere med respekt for deres maskine, der ikke har Super Mario Bros.2. i deres spilsamling. Nu er der kommet en efterfølger, som underligt nok hedder Super Mario Bros. 2.

Forhistorier skal der næsten altid til, og lige meget, hvor hjerneblæste de end er, giver de dog altid spillet en lille smule mere stemning. Da Mario lå og sov, drømte han om en dør han åbnede, og bag den fandt han en verden, der ville befries fra den onde Wart. Da han vågner, fortæller han sine venner Luigi, Toad og Princess om drømmen og de tager så på skovtur. I skoven finder de et bjerg, og i bjerget finder de en dør magen til den i Mario's drøm, og bag døren finder de en



| | |
|----------|-----|
| Grafik | 70% |
| Lyd | 70% |
| Gameplay | 85% |
| OVERALL | 80% |

R-Type

Sega

Ja, jeg spørger bare ... Er der noget bedre end et godt zappe-spil i de yderste grænser af rummet? Følg med i Konsolpostens lange kamp for fred, intergalaktisk kærlighed og krampe i fingrene!

Ind med spillet, tryk på knappen, kig på grafikken og derefter ... sved på panden! R-Type er uden tvivl det bedste sidelæns scrolende skydespil, der nogensinde er blevet produceret på Sega'en. Arcademaskinen var en succes, hjemmecomputer-version var en succes, og konsolspillet må absolut også klassificeres under 'succes'. Jeg er mildt talt forbavset over, hvad der er stoppet ned i den lille maskine, men teknikken er for Sega Japan og spillet er for Konsolpostens læsere.

Selve handlingen i spillet kan beskrives med meget få ord: Du flyver mod højre gennem en masse spændende baner. Hvis der er noget på skærmen, der så meget som overvejer at bevæge sig, skyder du det omgående. Hvis det ikke bevæger sig, ja, så skyder du det



alligevel, for ellers skyder det dig. Grafikken i spillet nærmer sig næsten det fænomenale. Når man tager i betragtning, at det er en 8-bits spillekonsol man sidder med, kan man hurtigt blive enig med sig selv om, at de penge man gav for sin Sega-maskine var godt givet ud. Ligesom på arkademaskinen, vrimler det med fantasifulde og næsten intelligente fjender, der altså kun er ude på at møffe DIG. Du kan så til gengæld udvide dit våbenarsenal til helt vanvittige dimen-

soner. Jeg overdriver ikke når jeg fortæller om våben, der næsten kan udrydde en hel skærmfuld fjender med 1 skud.

Musikken i spillet er absolut ikke noget specielt at skrive hjem om, bortset fra den lille GAME OVER jingle, som egentlig er meget pænt udført. Derimod er der gameplay for alle pengene. Kontrollen over rumskibet er helt fin, selvom jeg aldrig har lært at spille ordenligt med, hverken Sega eller Nintendo's små kontrol-pads, men på Sega'en, kan jeg da heldigvis sætte mit joystick på, og så går det hele meget nemmere.

Kan du lide rigtig gode action-spil (og hvem kan ikke det?), så kan jeg på det varmeste anbefale R-Type. Alt er relativt, og selvfølgelig er arkademaskiner meget bedre, men vil man have Sega-action hjemme i stuen, så er det bare med at komme ud og investere i R-Type. Det er ganske simpelt GUF!

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 90% |
| Lyd | 65% |
| Gameplay | 90% |
| OVERALL | 85% |

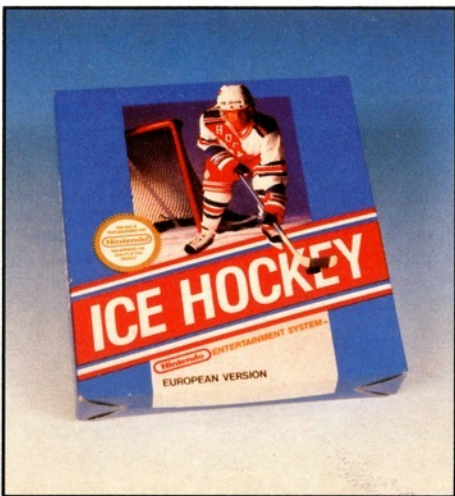
Ice Hockey

Nintendo

Der har altid været noget udfordrende og spændende over sportsspil, og jeg må sige at is-hockey plejer at være en af mine favoritter, men hvad med dette spil til Nintendo.

Selve spillet ligner faktisk de fleste andre is-hockey spil, hvor nogle figurer løber rundt efter pucken, og man styrer den figur der blinker. Så er der egentlig ikke mere at forklare om den sag, og tonen skulle være lagt an til en hyggelig søndag eftermiddag, men nej ... Grafikken i spillet er for sin vis udmærket, og man kan endda vælge imellem 3 forskellige slags spillere, der hver især har gode og dårlige sider. Når man så løber rundt på banen og skal spille, finder man allerede det første problem. Den figur der blinker, blinker mellem 2 lyse farver, der er svære at se oven på den hvide is. Når 8 figurer bevæger sig rundt på skærmen, i mere eller mindre ens farver (gul og blå har ikke den store forskel når figuren er 2 cm. høj, og halvdelen af den er sort), kan det nemlig være enormt svært at overskue hvad der foregår. Så er der 5 forskellige hastigheder at vælge

imellem, så når man starter er det selvfølgelig anbefalelsværdigt at vælge hastighed 1, som er den langsomste. Det skal bare siges at det går temmelig stærkt, og hvis man prøver hastighed 5, når man næsten ikke at se modstanderne før de har scoret. ØV.



Men bare fordi det er svært at starte i dette spil, betyder det jo ikke at det ikke kan blive sjovt senere hen, så Konsolpostens ihærdige anmelder, rystede lidt med ærmet, og ud faldt der et tips om at vælge 2 spillere, så man kan få lov at 'træne' lidt, uden at modspillerne møffer dig. Desværre viser det sig bare, at når den anden spiller ikke laver noget, overtager Nintendo'en til en vis grad selv modstanderne. Endnu engang ØV.

Hvis vi lige skal nævne lidt om musikken og lydeffekterne, så er de udmærkede, uden dog at sætte nye grænser. Den endelige dom må være, at Ice Hockey er alt for svært at komme ind i, og målscoreing og styring hviler mere på held end forstand.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 50% |
| Lyd | 65% |
| Gameplay | 40% |
| OVERALL | 50% |

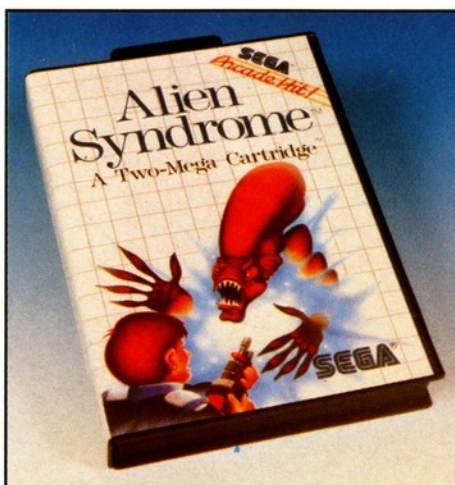
Alien Syndrome

Sega

Skyd monstrene, red dine venner og spræng det fjendtlige rumskib i stykker. Sådan lyder din mission i Alien Syndrome, som er et af de spil, der bliver elsket af nogle og hadet af andre.

Det hele er faktisk meget simpelt. Der er 7 baner, hvor du skal redde dine venner, der er blevet fanget af nogle Aliens. Du kan bevæge dig i alle 8 retninger og når du har reddet dine venner, skal du skynde dig til EXIT (udgangen), hvor du får lov til at kæmpe mod et stort uhyre. Når alle 7 baner er klaret, er rumskibene sprængt i stykker og du har klaret spillet.

Nu skal jeg selvfølgelig heller ikke lyde alt for negativ, for Alien Syndrome er faktisk udmærket udført. Grafikken er nydelig, lydefekterne er som de skal være, og styringen og kollisionen virker også upåklageligt. Men, der er ligesom ingen variation og udfordring i spillet. På alle 7 baner laver man det samme, og det man laver er egentlig ikke så fantastisk sjovt. Man kan selvfølgelig få nogle ekstra våben, og der er også et par forskellige fjender, men ellers sker der ikke så meget. Spillet er udmærket at slå en halv time ihjel med, men så heller ikke mere. Man bliver ganske enkelt træt af det.



Alien Syndrome vil nok alligevel kunne spilles af mange, der måske ikke deler min mening om spillet, men et godt råd er at du PRØVER spillet før du køber det. Og så husk hvad Konsolposten skrev.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 75% |
| Lyd | 65% |
| Gameplay | 50% |
| OVERALL | 60% |

SPIL ...til rigtige priser!

C64:

- Storm Across Europe
- Passing Shot
- Rainbow Warrior
- Mr. Heli
- Batman - The Movie
- Shinobi
- Action Fighter
- Omniplay Basketball
- Gemini Wing
- Curse of the Azure Bonds

Cass. fra kr. 159,-

Disk. fra kr. 199,-

AMIGA:

- Blood Wych
- Xennon II
- Shinobi
- Fiendish Freddy
- Wayne Gretsky Hockey
- Dynamite Dux
- Quest for Timebird
- Predator
- Lords of the Rising Sun
- Vigilante

Disk. fra kr. 229,-



DAISY

DAISY Software
Gl. Kongevej 92
1850 Fr. Berg C
Tlf.: 3131 7523

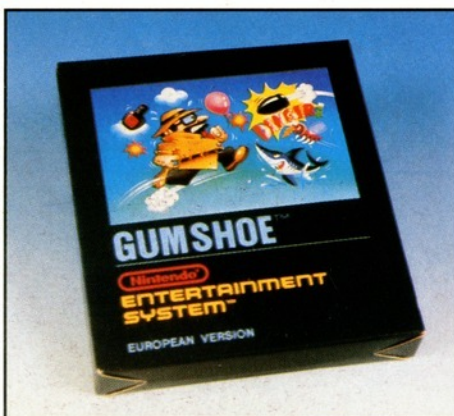
Postordre til hele landet

Gumshoe

Nintendo

Så er der endnu et lyspistol-spil på banen, og vi har endnu en gang været hurtigst til at trække blank fra hoften. Stevenson's eventyr er noget for dig.

Stevenson's eneste datter, Jennifer, er blevet kidnappet af den onde King Dom, som nu kræver at møde Stevenson ... alene. Det betyder så at der skal gang i lyspistolen, hvis man vel at mærke er interesseret i at redde den skønne. Spillet Gumshoe består af 4 sidelæns scrollende baner, fordelt over byen, himlen, havet og junglen, hvor man til sidst møder King Dom. Din figur, Stevenson, løber konstant mod højre, da han har en tidsgrænse at overholde, men der er selvfølgelig forhindringer der skal overvindes, og det er her man kommer ind i spillet. Underligt nok skal man hele tiden skyde på Stevenson, for at klare skærene. Når man skyder på ham,



hopper han nemlig et pænt stykke op, og er man en ren John Wayne med sin lyspistol, kan man faktisk holde Stevenson flyvende så længe man har kugler nok. Af forhindringer kan nævnes flyvende flasker, biler, hul-

ler, hajer og mange andre former for usympatiske skabninger.

Grafik og lyd er absolut flot udført, selvom jeg aldrig helt har forstået, hvorfor Nintendo ikke får lavet noget RIGTIG musik til deres spil. Figurerne er store og velanimerede, og farverne er for en gangs skyld udnyttet på en lidt mere tilfredsstillende måde (læs Ice Hockey anmeldelsen). Selve gameplayet i spillet er måske ikke den mest geniale, men kan man lide at spille med sin lyspistol, bør man så sandelig ikke gå glip af Gumshoe.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 80% |
| Lyd | 70% |
| Gameplay | 80% |
| OVERALL | 75% |

100%

PLUS SIKKERHEDSRESERVER

The advertisement features three tall, yellow buildings against a blue sky, each displaying a technical specification for BASF Maxima diskettes. The first building on the left is labeled 'Drop-out Level' and shows a graph where the BASF Maxima signal is 50% better than the standard signal. The middle building is labeled 'Signal Modulation' and shows a graph where the BASF Maxima signal is 70% better than the standard signal. The third building on the right is labeled 'Life Time' and shows a graph where the BASF Maxima diskette has a plus 60 million head passes compared to the standard 70 million head passes. In the foreground, there are three stacks of diskette boxes: a red box for '10 Diskettes Extra 5.25" 2S/2D', a brown box for '10 Diskettes Maxima® 5.25" 2S/2D', and a smaller red box for '10 Diskettes Extra 3.5" 2DD'. A single diskette is shown at the bottom right.

BASF Maxima® 100% plus sikkerhedsreserver.

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

 **BASF**

CONTACT

PRIVAT-ANNONCER

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

KØBES:

Diskettestation Commodore 1571. Skal være OK. Max kr. 800. Ring til Finnbjørn på tlf. 009-298-15780

"Lords of the Lance" 100% max. 50kr. Tlf. 31-608735. Spørg efter Rene. Ring helst mellem 18-19.

Hej everybody. 1541 diskdrev købes. Max. Kr. 1000. Tlf. 98-242591. PS: Helst i Nordjylland.

Commodore 64 diskettestation købes. Tlf. 98-123617.

1541 diskdrev 100% OK til C64, max. 600 Kr. Gunship original bånd til C64 max. 180 Kr. Jesper Pedersen, Søbakken 6, 6710 Esbjerg V.

SÆLGES:

F-15 Strike Eagle, original bånd til C64, eventuelt bytte med Gunship. Jesper Pedersen. Søbakken 6, 6710 Esbjerg V.

Komplet C64 sæt bestående af: C64, båndoptager og diskettestation 1541 med ORIGINALE spil, printer (Seikosha SP-180VC), 2 kapsler: ACTION REPLAY MKV-PRO inkl. dansk manual og graphic disk, The final Cartridge III inkl. dansk manual, div. computerbøger og 2 joystick. Saml. pris 4000 kr. henv. Lars på tlf. 42-450376

Moduler sælges. Bestem selv indholdet. Pris pr. stk. 99 Kr. Ved køb over 10 stk. gives 15% Rabat. Tlf. 97-424254 el. 97-427022.

Bånd, Commodore 64. Miami Vice, Hollywood Orbust, Hunter Patrol & Space Hunter. 25 Kr. Pr. stk. WinterGames, 75 Kr. Alle 5 samlet for 125 Kr. De er alle i rimelig god stand og med båndkassette.

Miami Vice mangler instruktioner. Kontakt Jannik på tlf. 66-139191.

SEGA Master System med lyspistol og 9 spil sælges for 2000 Kr. Tlf. 62-226615.

Commodore 64, med diskettestation (1541-II) og båndoptager samt over 50 nyere spil, bla. kan nævnes, Red Storm Rising, F-19 Stealt Fighter, Micro Prose Soccer, Football manager II med expansion kit, Licence to kill, Operation Wolf og mange mange andre, alle originale og på disk. Det hele er ikke engang et år gammelt og der medfølger to stk. joystick. Pris Kr. 2500 Kr. Tlf. 65-975909 bedst ved 21 tiden.

Til C64/128. Bånd: Night Raider, 100 Kr. Projekt Stealt Fighter, 160 Kr. Hellfire Attack, 100 Kr. Thunderblade, 140 Kr. Best of Elite Vol 1, 50 Kr. Best of Elite vol. 2, 50 Kr. Disk: Afterburner, 170 Kr. Jet, 300 Kr. og til sidst: Citizen matrix printer DP-560-CD + Uridium, 520 Kr. Ring Tlf. 01-471167.

Amiga/C64: 2 stk. joystick i god kvalitet, 60 Kr. stk. Xybots til Amiga, pris 150 Kr & Chruncher Factory pris 100 Kr. (ikke brugt, vundet) Tlf. 09-862217.

Amstrad CPC 6128, med diskettestation, farveskærm, printerkabel, disketter og diskettebox, sælges for Kr. 3000. Kenneth Bernholm, Viborgvej 14, 8600 Silkeborg.

Budgetprogram plus til Commodore 64 med printer. Bl.a. med udskrivningsrutine, save/load-rutine, kontantbeløb. Meget brugervenligt. Star Sky-produkt. Incl. disk kr. 50. Tlf. 42-274499.

INFO:

E.S. samler ind til en ny art disk, denne gang er emnet STARWARS. Har du nogle billeder derom, så send dem til os. Disketten får du tilbage med det færdige produkt. Sent til: NPM, Højagervej 33, 2960 Rungsted Kyst.

Check here, All Dungeon & Dragons freaks: I håb om at få dannet et fyldigt bibliotek med tips og tricks til D & D "Computer Games, Amiga" rollespil vil vi meget gerne i kontakt med andre D & D freaks, kontakt os derfor hvis i har nyttige tips/tricks, eller søger hjælp. The Dungeon Crawlers Tlf. 98-135969.

Grafiker søges: Er du suveræn til at lave grafik på Amigaen. Vi laver demoer, og vil senere gå igang med spil, som du kan være med til! Er du fra Korsør eller omegn ville det være fedt, dog ingen betingelse. Ring til Klaus. Tlf. 53-577534.

Sidder du fast i Neuromancer så ring på Tlf. 86-962503.

VIGTIGT!

Vi gør opmærksomt på, at det i henhold til gældende lov om ophavsret IKKE er tilladt at videredistribuere piratkopieret software. Overtrædes denne lov, risikerer man at blive genstand for retsforfølgelse. Redaktionen påtager sig intet ansvar for indholdet af annoncer indrykket i denne spalte.

SYNTAX ERROR

AGENT 000

Og jagten på den forsvundne dokumentarfilm

Max greb ud efter fjernbetjeningen og tændte for fjernsynet.

- Der er vist noget godt på Tyskland 2.

- Lad som om De var hjemme. mumlede manden.

Hamilton vendte sig mod manden: - Er de hr. Wayne?

- Stemmer.

- Siger en dokumentarfilm om østsibirisk skomagerkunst Dem noget?

Wayne blev pludselig bleg: - Øh, ikke det jeg ved af ...

- Vi har ellers et dødsikkert tip om, at De har anskaffet Dem en videofilm om østsibirisk skomagerkunst. Ulovligt endda. Sagde Max. Wayne rystede på hovedet: - De tager fejl. Den film jeg har handler om vestsibirisk skomagerkunst. Der er stor forskel. Ser De, forskellen ligger i udformningen af hælpertiet.

- Så ville De måske vise os filmen, så vi er sikre? spurgte Hamilton.

- Øhm...

- Hvor er filmen? spurgte Max vredt.

- Jeg siger aldrig at jeg har gemt den under min hovedpude.

- Vi har visse midler for at få Dem til at tale. Sagde Max ondt.

- En firetimers musikvideo med Jodle Birge. Fortsatte Hamilton. - Jeg fortæller alt! gispede Wayne forskrækket.

- Hvor er filmen? spurgte Hamilton.

- Spionen forsvandt ovenpå og kom lidt efter tilbage med en film, som han gav til agenterne.

- Lad os checke at det er den rigtige... sagde Max.

De lagde filmen i videomaskinen og startede båndet.

Der var stille et øjeblik. Så dukkede en lille hytte op på skærmen. Der lød mumlen og så kom en gul bamse gående hen til hytten.

- Kom kylling. Sagde bamsen med en hæst stemme. En forvokset parodi på en kylling kom hen til bamsen, og de gik begge ind i hytten.

- De har snydt os! råbte Hamilton og vendte sig om mod spionen, men denne var forsvundet.

- Efter ham! udbrød Max.

De løb ud til folkevognen og sprang hurtigt ind. Hamilton nåede lige at se spionen drøne væk i en grøn porsche.

- Kør råbte Max.

Hamilton hamrede speederen i bund og bilen accelererede.

- Kan den spand ikke køre hurtigere? vrissede Max.

- Slap af, lød svaret, denne folkevogn har en indbygget tunet ferrari motor, bare tryk på den røde knap.

Max hamrede den røde knap i bund.

- Nej, det var handskerummet! udbrød Hamilton, men ulykken var sket.

Handskerummet klappede op, og skruetrækkere, spillekort, bananskræller og en enkelt ostemad faldt ud.

- Jeg troede du kunne køre sådan en bil her! hylede Max.

- Det kan jeg også. Jeg har da taget et todages brevkursus i folkevognskørsel. Det kostede

43.50, og så fik man også en plakat med Michael Jackson.

Max trykkede på en ny knap. Der lød en uhyggelig boblen bag i bilen. - Nej! Det er kaffemaskinen.! skreg Hamilton. Max hamrede alle knapperne i bund. Vinduesviskerne gik igang, sidevinduerne rullede op og ned, og hornet dnyttede af almagt. Pludselig lød der en hosten og folkevognen drønedede afsted med 260 kilometer i timen.

- Stop hvinede Max, bleg i fjæset, Jeg tror, jeg skal tisse.

De indhentede sportsvognen og fik den standset med en utrolig manøvre, der ville være alt for indviklet til at beskrive her. Hamilton steg ud og gik over til den anden bil.

- Stig ud! Vrissede han.

Spionen steg ud med den rigtige film i hånden.

- Det var bare for sjov! sagde han forarget.

- Det er sikkert også for sjov når jeg arresterer dem for uforsvarlig kørsel uden lygter og... råbte Max vredt og blev så tavs.

- Poterne op! snerrede Wayne. Lynhurtigt havde han hevet en pistol frem. Han kiggede sig omkring. Så fik han øje på et gammelt pakhushvor agenterne blev gennet ind.

- Okay. hvæsede spionen, læg jer ned på gulvet og tæl til trehundredetreogtyve bagfra, først derefter må i ringe til politiet. Spionen forsvandt ud af døren. - 323...322...321...320...

begyndte Hamilton. Efter cirka en halv time, og efter at have talt forkert 94 gange blev Hamilton

færdig.

- Lad os så se at få ringet! råbte Max.

Hamilton begyndte at lede efter en telefon og kom lidt efter tilbage.

- Der er ingen telefon!

- Pokkers også! vrissede Max. Han gik hen til døren.

- Luk os ud herfra! råbte han fortvivlet.

Hamilton prøvede forgæves at smadre døren med skulderen.

- Vi må op på taget. Mumlede Max og pegede på et lille tagvindue. Hamilton ledte efter sit specialreb, der altid hængte sig fast, første gang man kastede med det. Lige nu havde det hængt sig fast et sted i den hemmelige lomme i Hamiltons frakke.- Jeg har den. tænkte Hamilton, da han følte enden af rebet i lommen. Han hev i rebet, og der lød en lyd, som når en halvdyr trenchcoat bliver revet i stykker. Hamilton fik fat i rebet. I enden af det, på en spids krog, Hamilton kastede rebet op i luften, og det hængte sig fast på en bjælke 10 meter oppe.

- Genialt. mente Max og slog over i en hysterisk latter, da han så bagsiden af Hamiltons frakke, plus trøje, var flænset op til ryggen. -Jeg vidste ikke at du gik med blåternet undertrøje... grinede han.

- Hold kæft. brummede Hamilton og begyndte at kravle op ad rebet.

Fjerde og sidste del kommer i næste nummer.

Vindere af fantasy Konkurrencen

I GP#2 startede Saradon: Fantasy Konkurrencen, så mon ikke det er på tide at få den afsluttet? Vinderne kan nu se frem til at blive overøst med rollespil, som "Star trek" og "Agent 007 James Bond". Og her er så de tre bedste kreationer. Til lykke!

Desuden har Michael Reiter fra Hammerum bidraget med sin sjove fortælling om "Agent 000 og Jagten på den forsvundne dokumentarfilm", der har været bragt under Syntax Error i de to sidste numre + dette nummer og det næste. Michael får desuden en stak spil for sit potente bidrag. Egentlig er der tolv præmier i varierende størrelser, men da vi kun har plads til fire bidrag modtager disse fire alle de tolv præmier, som iøvrigt er skænket af Supersoft.

Inspektør harolds Fiasko er indsendt af Alex Christiansen, Løgumkloster.

Spion/Science fiction vitserne er af Jesper Nielsen, København.

Star Wars:

Kejseren: Hvordan er Deres ansigt dog blevet så vansiret, så de altid må gå med den irriterende maske, Lord Vader?

Vader: Lad mig først stille Dem et modspørgsmål Sir - Har de nogensinde prøvet at barbære dem med et lyssværd?

Star Wars:

Luke: Hvordan kan det egentlig gå til, at en grim lille uanseelig fyr som dig kan blive galaxens topjeditter?

Joda: Tja, Anker Jørgensen blev da Danmarks statsminister, ikke?

Star trek:

Fru Kirk: Der går rygter ude i byen om, at du flirtede med et eller andet tilfældigt pigebarn på din seneste rumrejse - Hvad har du så at sige til DET?

Kaptain Kirk: Beam me up Scotty.....

James Bond (Advarsel! - Denne vits er sjofel):

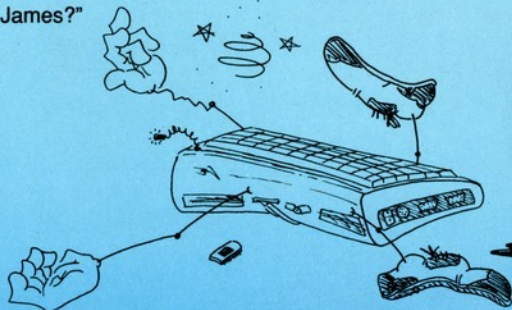
Agent 007 var gæst ved et fint selskab, hvor han dansede kinddansen med en forførende blondine. Efter et stykke tid foreslog hun, at de smuttede hjem til hende og fortsatte festen på tomandshånd. Det havde Bond naturligvis ikke noget imod, men netop som han var ved at åbne bildøren for damen, lød der en forræderisk raslen i buskene, og som et lyn flåede han sin skarpladte Walter-pistol med lyddæmper op ad lommen - forberedt på hvad som helst.

Damen så mistænksomt på pistolen, og spurte så:

"Har du haft DEN i din bukselomme hele aftenen, James?"

"Ja", lød svaret.

"Så kan vi vist godt gå tilbage til festen....."



NU er den her!!! Photon Paint 2.0

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

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

1.195,-
incl.moms.



Nye features i Photon Paint 2.0:

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

Opdatering!!!

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

Klip

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

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

Klip

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

stk. Photon Paint 2.0

stk. Photon Paint 2.0 update og har vedlagt mine originaldisketter

Brochuremateriale på Photon Paint 2.0

Firmanavn: _____

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./by: _____

Telefon.: _____

Computertype: _____

Interesseområde: _____

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

**STAR
LITE
SOFTWARE**

Alle priser er incl. 22% moms.

Varer bestilt på kortet sendes pr. efterkrav.

Hard Drivin'



Et "overview" af banen, der mest af alt ligner ol.

Efter en hård dag på arbejde måtte jeg 'lige' forbi den lokale burgerbar (gæt hvorfor). Jeg blev mødt med lugten af friturestegt mad, og det fik mine tarme til at skriges af sult. Der var noget i hjørnet der tiltrak sig min opmærksomhed, jeg kiggede derhen og hvad så jeg? En splinterny spilleautomat! Det er noget der kan sætte lidt kolorit på en kedelig aften. Denne gang var det endda ikke en gang en ganske almindelig automat, men den nye ultimative bilsimulator "Hard Drivin", der er lavet i fyldt 3D vector grafik. Jeg satte mig tilrette, indstillede sædet, og smækkede en femmer i maskinen. Nu fik jeg valget, om jeg ville køre med automatgear eller med manuel gearskift. Da jeg havde gjort mit valg, skulle jeg starte bilen med den dertil indrettede nøgle, og så er det ellers bare om at komme afsted, inden

mine konkurrenter overhalede mig. Hvis man nu kører lige ud, kommer man ud på et "speedtrack" hvor det bare gælder om at køre stærkt. Hvis du derimod drejer til højre i det første sving kommer du ud på et såkaldt "stunttrack". Jeg tog vejen til højre, og fik chokket. Bilen var afsindig svær at styre. Nå, men jeg kom ind på vejen igen, og fik endnu en overraskelse: Der var et hop midt på vejen. Jeg fløj afsted, og landede utroligt nok sikkert på vejen igen. Jeg kørte videre, og mødte hurtigt (for hurtigt?) et 360 grader loop. Jeg var åbenbart ikke den eneste der ville igennem det loop, for pludselig kom der en modkørende bilist, og jeg kørte frontalt ind i ham. Nu så man hele uheldet udefra, så man kunne



Et loop på vejen i et bilspil. Det er vist ikke set før!



Ved instant replay viser computeren dig, hvad det egentlig var der gik galt.

se hvad man havde gjort (forkert!). 'Ret' imponerende. Jeg drejede startnøglen igen, og fortsatte min farefulde færd. Nu mødte jeg endnu et hop, og da det var for tidligt, kom jeg til det første "check point". Min tur fortsatte i hurtigt tempo, og foran mine dæk var nu et vildt venstresving hvor højre side af vejen ligesom var løftet. Det føltes sjovt at køre der, for rattet gav "modstand" som i en rigtig bil. Turen gik hurtigt videre, og jeg havde snart kørt min første omgang.

TILBAGE TIL VIRKELIGHEDEN

Hvem vil ikke gerne have sådan en maskine hjemme i dagligstuen?

Problemet er nok bare at apparatet koster ca. 80.000 kroner her i Danmark, så vi må nok vente til Amiga versionen udkommer sidst i '89. Softwarehuset "Domark" var de heldige, der købte licensen, og de lover at Amigaversionen kun bliver 5% langsommere end den originale "Hard Drivin'". Om den udtalelse er helt realistisk, er nok noget vi først får opklaret når spillet udkommer. Glæd jer dudes, glæd jer!!!

Karsten Gudiksen

TIPS

Endnu en gang tips, løsninger og gode råd. Det vælter som sædvanligt ind med tips, men hvis du vil bidrage med dine egne tips er adressen:

GAMES PREVIEW
NØRRESKOV BAKKE 14
8600 SILKEBORG

Husk at mærke kuverten "Tips".

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

SUPER MARIO BROS (C64)

Et superfedt tip til Super Mario Bros på C64. Numrene på warpanerne er 3,8,17,25 og hvis du trykker bogstaverne B,I,N,G,Y ned samtidigt går du videre til næste level.

Morten Nielsen, Greve.

INDIANA JONES (C64)

Når spillet er loadet ind, skal du trykke 'H', 'I', ned samtidigt. Der vil så stå CHEAT MODE ON, øverst i venstre hjørne. Start spillet. Level 1. Ved tryk på tast '1', går du tilbage til udgangsposition. Tasterne '2', '4', '5', bringer dig rundt i level 1. Tast '3', bringer dig til udgangen af level 1. Tast '6', bringer dig videre til næste scene. Og fandt du ikke det du søgte, så tag det roligt, du har fået det med automatisk!

Dette tip virker i alle levels. Visse af tasterne opfører sig lidt anderledes, men det virker. That's all folks.

Martin Olsen, Valby



SUPER HANG ON (Amiga)

Kom på første pladsen og skriv 750J og start spillet. Prøv nu at holde venstre Amiga key ned, du skulle nu have en hidsig maskinpistol!

Morten Hansen, Svinninge.



AMIGA - Super Hangon

SILK WORM (Amiga)

Når du starter spillet, prøv så lige at trykke på 'HELP' tasten, det giver dig uendeligt mange jeeps og helikoptere.

Morten Nielsen, Greve.

DENARIS (C64)

I slutningen af hvert level er det et monster og de har alle sammen et svagt punkt.

- Level 1: Panden
- Level 2: Øjet
- Level 3: Munden
- Level 4: Kuglen i midten
- Level 5: Ansigtet
- Level 6: Munden
- Level 7: Midten af hjernen
- Level 8: Midten af de to dele
- Level 9: Midten

Morten Nielsen, Greve.



BARDS TALE III (C64)

Lav en 1. levels mand og gå ned til BRILHHASTI med nogle mænd, som kan overleve kampen. Sørg for at holde din 1. levels mand i live, for når kampen er overstået har din 1. levels mand lige pludselig 9 000 000 xp.

PS. Det virker kun hvis manden er i første level.

David Lund, Viborg.

KINGS QUEST III (PC)

Hair is human.

Gå hen til reolen i troldmandens bibliotek og flyt bogen(Move book), tryk derefter på håndtaget(Push lever) og lemme i gulvet vil åbne sig ned til troldmandens værksted. Hans tryllestav ligger i det lille skab i biblioteket, for at åbne skabet skal du bruge den nøgle, som ligger oven på skabet i hans soveværelse(Feel on cabinet). Bagerst i skabet ligger også et magisk kort. For at dræbe troldmanden skal du lave "Cat cookie", som du skal putte i den grød du finder i de tre bjørnes hus. Men du skal gemme den forgiftede grød under din seng (drop porridge). Tag først grøden frem, når han beder om at få mad, når han har spist færdig er han tilintetgjort.

For at dræbe Medusa skal du bruge det spejl, som du finder i en af skufferne i troldmandens soveværelse. Når Medusa kommer skal du skrive (Use mirror) og hun vil blive til en nydelig stenstatue.

For at fjerne edderkoppen og dens spind skal du trylle dig om til en fugl og tage edderkoppen i næbet. Ved egetræet i udkanten af ørkenen skal du putte hånden ind i hullet(put hand in hole) så vil en rebstige falde ned fra træet, men før du kravler op er det en god ide at "Save" fordi måske er tyvene vågne, men hvis de sover skal du gå hen til bordet og tage pungten(take pouch), den er fuld af guldmonter, som du kan bruge hos købmanden. Købmanden har en hund, som du kan låne lidt hår fra. Det får du brug for.

Troels Kjems, Farun.

BUBBLE BOBBLE (ST)

Ved tryk på F1, F2, eller F3 springer du henholdsvis 1,6 eller 11 skærme frem i spillet.

THE LAST NINJA (C64)

Shift og '+', så går du hurtigere.

GREAT GIANA SISTERS (C64)

Flere liv får du med poke 2447, antal liv(0-255). Sys 2127.

1943 (C64)

Uendeligt liv. Poke 3395,169. Sys 11109.

Nawaid Ahmed, Glostrup.

Bruce Lee (C64)

Her er en lille fiks detalje om hvordan du kan få nogle extra liv: Når du kommer til det lyserøde rum, med de tre døre, og du er færdig med de to første, kommer du i den tredje dør til nogle gule kung-fu symboler. Når du tager dem får du extra liv. Hvis du går ud af rummet og ind igen er de der stadigvæk, du snupper dem og gør det samme igen og bliver ved til de ikke er der mere. På den måde får du nogle extra liv, som du sandelig får brug for.

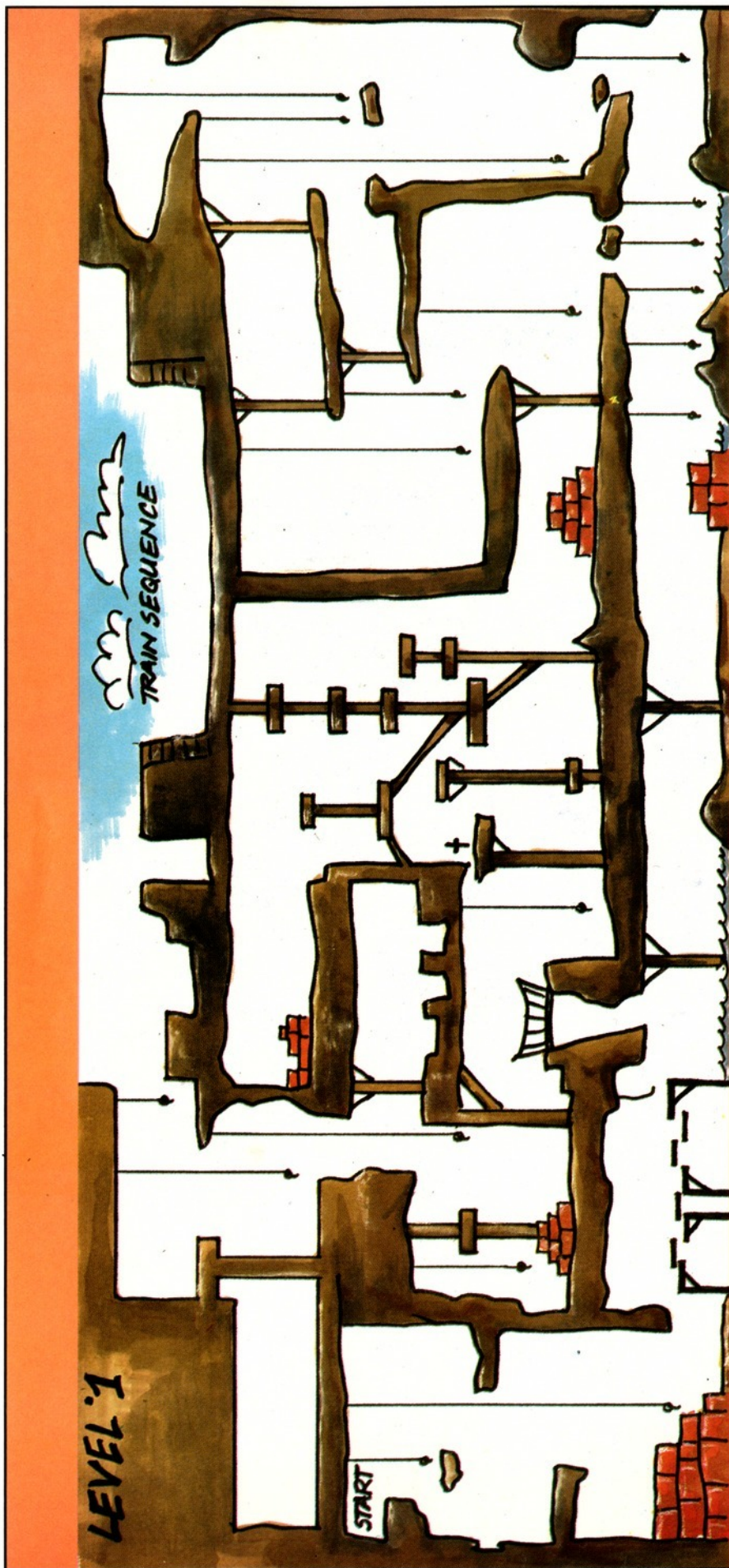
POKES (C64)

| | | |
|----------------------------|-------------|------------------|
| Pulsoid: | Poke | 1790,189 |
| | Poke | 3377,181 |
| Double Dragon: | Poke | 24945,173 |
| Hunters Moon: | Poke | 8155,165 |
| Arkanoid II: | Poke | 2564,189 |
| Return of the Jedi: | Poke | 4044,165 |
| | Poke | 5151,165 |
| | Poke | 6827,165 |
| | Poke | 6847,165 |
| Barbarian II: | Poke | 35441,165 |
| | Poke | 37742,165 |

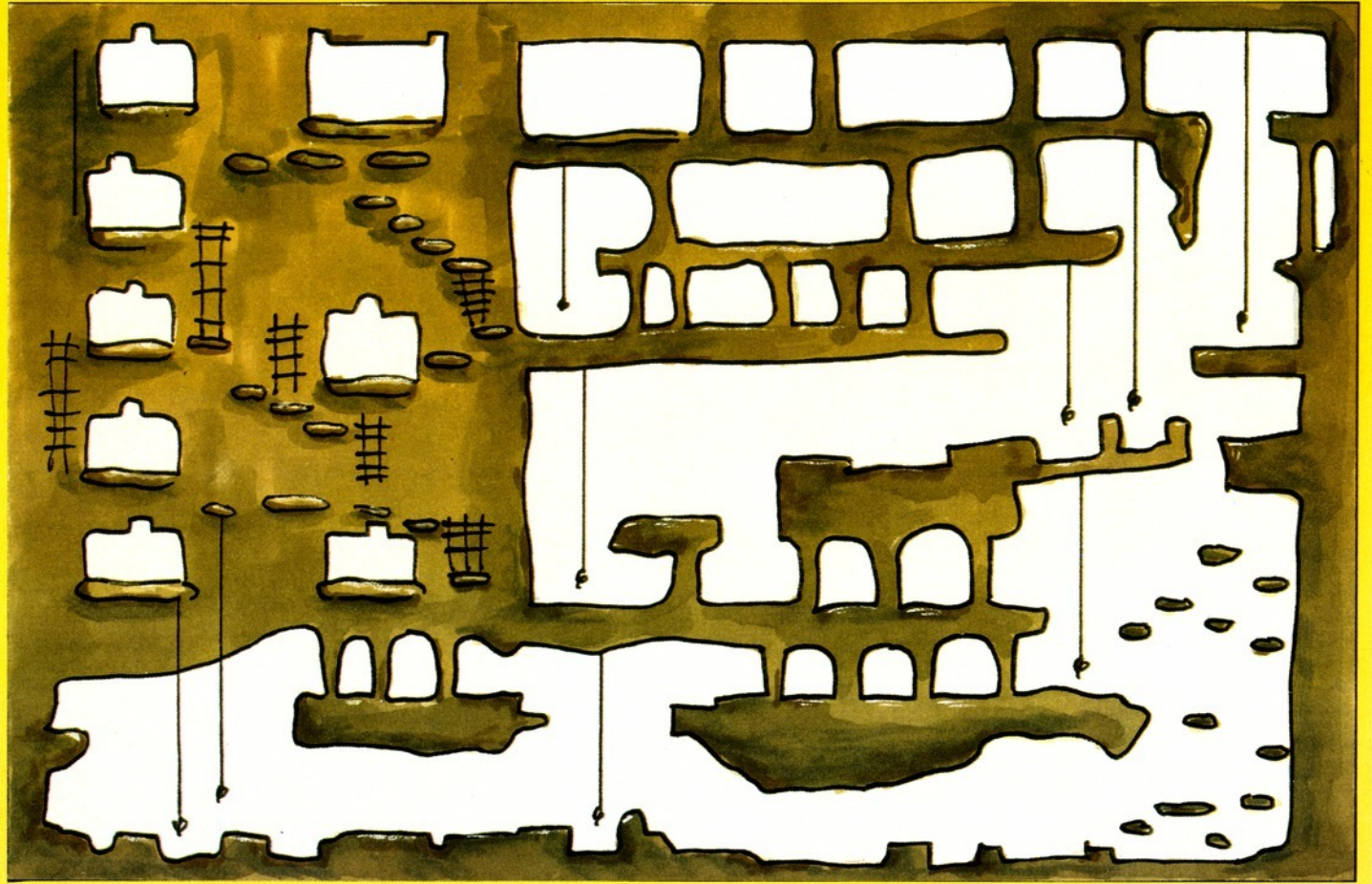
Morten Nielsen, Odense.



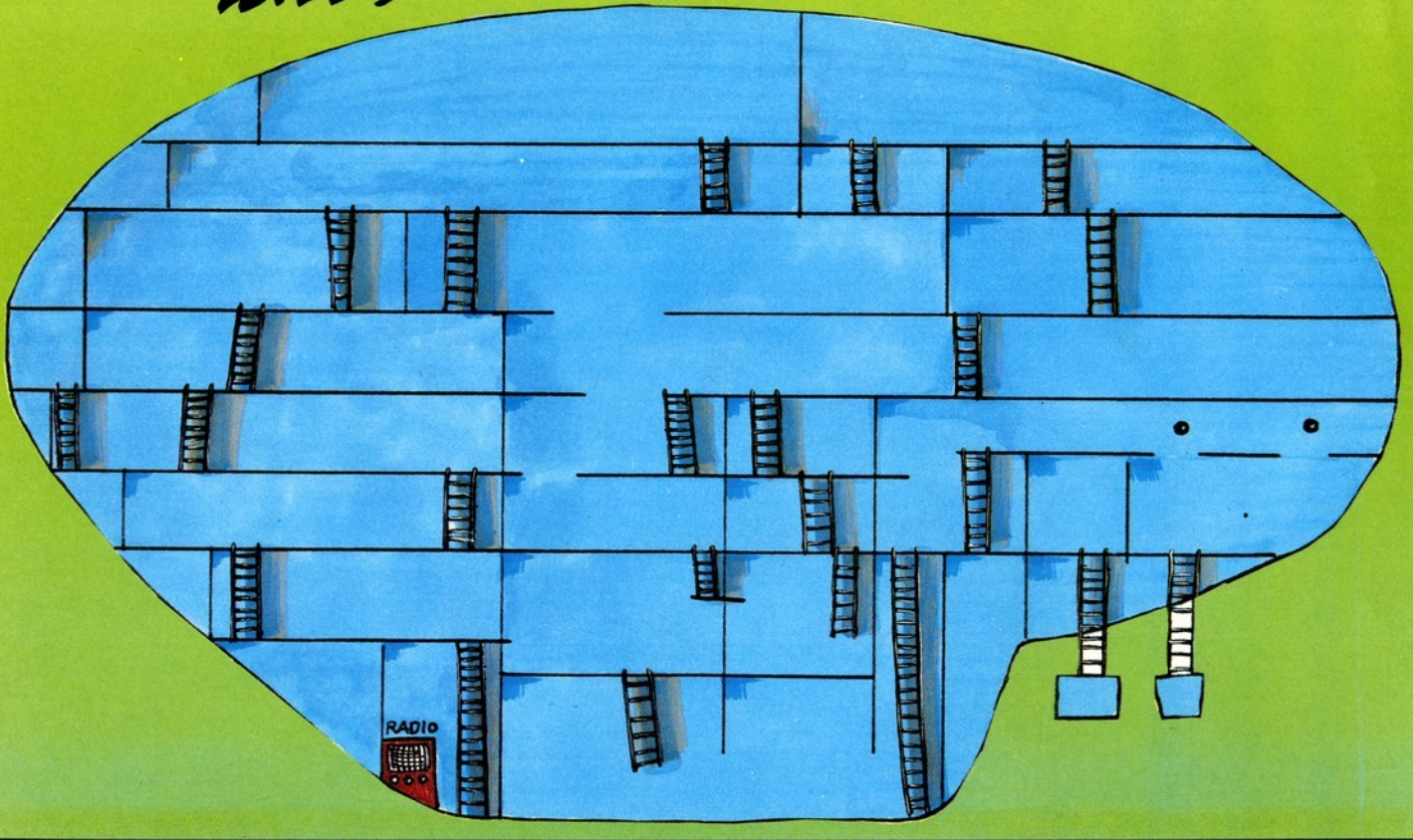
INDIANA JONES



LEVEL 2



LEVEL 3





IKKE TIL KØB

MYTH

MAGNETIC SCROLLS/ OFFICIAL SECRETS

Endeligt! Efter at have gået rundt og kedet sig i flere år, bliver der endelig inviteret til fest. Den glade giver er guden Zeus, som holder fest for alle andre guder i sit tempel (tempel-warming). Før jeg går videre må jeg hellere præsentere mig selv. Jeg er havguden Poseidon - jeg kan dog ikke svømme, men det ved folk ikke! Feed fest siger jeg bare! Efter at have spist og drukket i et helt år var der stadig god humør, lige indtil Zeus rejste sig for at holde en tale. Han beklagede sig over de svage krav for hvem der kan blive gud, og det hele endte med at vi alle skulle gennemføre en mission for at bevise vi er værdige til vores gude-titel. Min mission - hvilket også er din mission - er at finde et kostbart bæger, som er gemt nede i under-verdenen hos Hades - bedre kendt som fanden.

Det er her du kommer ind i bille-

det; du skal finde bægeret og slippe ud af helvede.

Du begynder foran porten ind til underverdenen som beklageligvis er bevogtet af en Hydra - en fantasiskabning med otte hoveder. Traditionen tro for Magnetic Scrolls eventyr, er Myth langt fra et nemt spil; der er mange gåder der skal løses, og selvom spillet er relativt lille (lidt over 30 lokationer, hvor der er billeder til 9-10 af lokationerne) er problemerne talrige og ligele-

des tro mod MS tidligere spil, er løsningerne ikke altid lige logiske. For at gøre en lang historie kort, Myth er rimelig underholdende. Der er ikke tale om nogen revolution på eventyr-himmelen - dertil er Myth en anelse for kedeligt og alt for traditionelt. Skærmen er opbygget på samme måde som alle de andre MS eventyr, og det er da også meget godt. Men nu hvor vi dagligt ser nye, smarte eventyr med ikonstyring og animerede

sekvenser, er det lidt af en tilbagegang at se på det samme system, vi også så i The Pawn for fem år siden. Lad os få noget nytænkning!

På den mere positive side, er Myth meget billigt. Hvis du melder dig ind i den engelske klub "Official Secrets" får du Level 9 eventyret "Gnome Ranger", "Myth" samt et blad hver anden måned. Hvis du vil vide mere om Official Secrets, kan du læse om dem i Games Preview nummer 5. Deres telefon-nummer er (00944) 0279726541, og det er i England.



| | |
|---------------|--------|
| GRAFIK: | 64% |
| PARSER: | 82% |
| SVÆRHEDSGRAD: | middel |
| GAMEPLAY: | 58% |
| OVERALL: | 63% |

I DUNGEONMASTERENS SKYGGE

BLOODWYCH

IMAGE WORKS

Dungeon Master fra FTL (Faster Than Light) blændede op for en hel ny æra i rollespilsopbygning. Ikke noget med at bruge tastatur eller andre spidsfindigheder, for at komme gennem spillet. Dungeon Master var let at betjene, men det var ikke sket på bekostning af et godt gameplay og mange gode gåder.

Nu prøver Image Works at tage kampen op mod Dungeon Master ved at lave et næsten identisk rollespil, blot med en hel stribe nye ting, bl.a. muligheden for at spille to samtidig på hver sin halvdel af skærmen.

Historien forløber således: Du skal ødelægge den onde troldmand Zendick ved at finde fire krystaller, som du skal tage hen til et tårn, hvor du skal ødelægge krystallerne.

Før du overhovedet kan gå i gang med en sådan opgave skal du have samlet nogle folk, der kan ledsage dig på din færd. Her adskiller Bloodwych sig fra andre gængse rollespil; du kan nemlig have helt op til 16 ekstra karakterer i dit 'party'. Om det er nogen fordel vil jeg lade jer om at bedømme; jeg synes selv det skaber mere forvirring end det skaber glæde.

Hver af dine karakterer kan være enten troldmænd, eventyrere, krigere eller bueskytter, og der er - traditionen tro - nogle fordele og nogle ulemper ved alle klasserne.

Der er mange nye faciliteter i Bloodwych: Du kan tale med næsten alle de personer du møder, du kan bestikke dem og pumpe dem for oplysninger. Du kan selv bestemme, hvor meget kraft dine spells skal have (måles i procent) og du kan bl.a. også sige til en eller flere af dine karakterer at de skal blive stående et sted.

Så kan du vende tilbage til de

tilbageblivende personer hvorved du rent faktisk kan have op til flere rollespil kørende samtidigt.

Det er en underlig udvikling der sker indenfor rollespil. Nu har ordet "vedvarende underholdning" ikke længere noget med gådernes kvalitet og tænkearbejde i almindelighed at gøre. Nu bliver de ting der er sjovt, udskiftet med at lave så mange dungeon-levels som muligt, sådan at der ikke er ret mange gåder og ikke ret meget gameplay.

Men alligevel holder spillet i lang tid fordi man skal kortlægge og bevæge sig rundt i disse enorme områder.

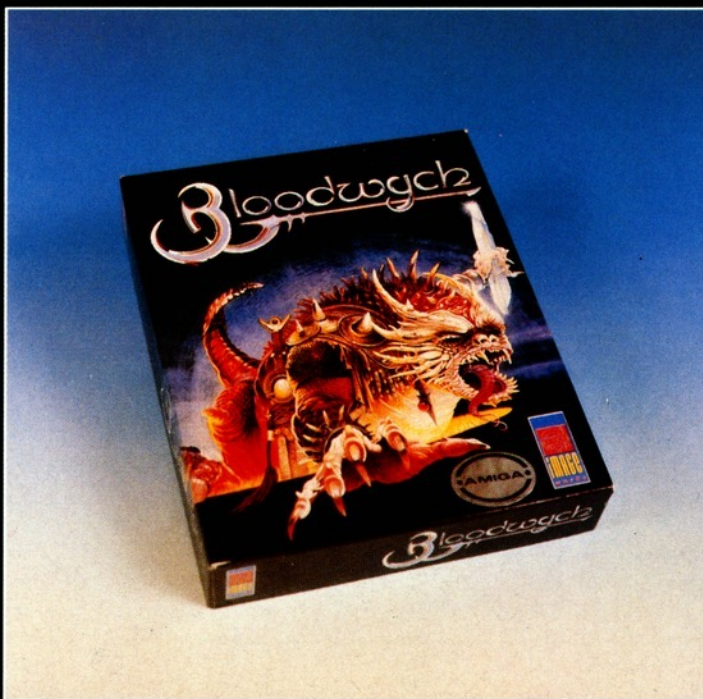
Det er der til syneladende nogle der synes er morsomt; personligt synes jeg det er et forfærdeligt tidsspilde, og en klar tilbagegang i rollespillenes kvalitet. Et spil som Ultima V er af en hel anden kvalitet, for der skal

man rent faktisk tænke for at være i stand til at gennemføre. Det skal man ikke i hverken Dungeon Master eller Bloodwych. Der skal man bare vade rundt i et par måneder for at komme igennem. Den oprindelige ide med rollespil var, at det skulle være et fleksibelt eventyr, hvor der også er noget action, og Ultima V er et strålende eksempel på, at det godt kan lade sig gøre at lave spil på den måde.

Hvis du er vild med at vade rundt i gange og tæske nogle monstre, er Bloodwych noget for dig. Bloodwych vinder på mange områder over Dungeon Master - blot er spillet ikke så sjovt, og det er vel det, der er mest vigtigt?

Hvis du gerne vil have lidt hjernearbejde og ægte rollespil, skal du ikke tænke på Bloodwych næste gang du skal ud at købe et rollespil.

Niels Lassen



AMIGA

Grafikken er tydeligvis overført fra en Atari ST. Der er ikke så mange detaljer, som i Caldregons Domain og der er ikke så mange animationer, som i Dungeon Master.

Grafikken er tegnet af en kultperson i Dungeons & Dragons verdenen, Chris Achillios, men at det er hans første computer-tegneserie nogensinde, bærer spillet tydelig præg af.

Muligheden for at spille to mod hinanden, samt de mange ekstra faciliteter, pumper nyt blod i en gammel ide. Hvis du er vild med Dungeon Master, Caldregons Domain eller sågar Bards Tale serien, så er Bloodwych en sikker investering. Er du Ultima-fan så hold dig langt væk!

| | |
|---------------|-----|
| GRAFIK: | 65% |
| GAMEPLAY: | 70% |
| SVÆRHEDSGRAD: | Let |
| OVERALL: | 62% |

ANDRE VERSIONER:

COMMODORE 64/128
ATARI ST
AMSTRAD
IBM PC

Breykassen



Efter et stykke tids pause er Saradon igen parat til at besvare jeres breve. Hvis du har spørgsmål til adventures eller rollespil, skal du sende dem til Forlaget Microtech, Nørreskov Bakke 14, 8600 Silkeborg. Mærk kuverten "Saradon".

Mads Pedersen fra Nivå sidder fast i "Manhunter (New York)" og Guild of Thieves. I Manhunter ved han ikke hvad han skal gøre efter kloaken og på Coney Island. Endvidere spørger han om "Keycards" skal bruges til noget. Nogen der kan hjælpe staklen med Manhunter? I "Guild of Thieves" ved han ikke, hvad man skal gøre med tingene til Macaw, og han har ligeledes problemer med at fjerne rotterne i kælderen. Giv Macaw kokosnødden og hvad den ellers beder om. Du vil da få nogle uvurderlige informationer. Rotterne fjernes ved at undersøge rørene, knække rørene (break pipework), og tænde for hanen (twist stopcock). Efter det skal du vente i en omgang og slukke for hanen igen (twist pipework).

Dorthe Poulsen fra Kastrup sidder fast i "Uninvited", hvor hun ikke ved hvad hun skal gøre med det hoppende tomat-lignende dyr hen mod slutningen af spillet. Hjælp ønskes. I "Space Quest I" har hun problemer med det gitter, der ligger på gulvet nede i grotten. Her skal du gå langs klippevæggen (for oven), og når uhyret kommer op mellem gitterne klæber Roger sig fast til muren, og du kan problemfrit

fortsætte med at gå over på den anden side.

En anden ulykkelig sjæl er Morten Nielsen fra Odense. Han ved ikke hvad han skal gøre med Farnham i "Borrowed Time". Når du har samlet beviser mod ham (inklusiv den begravede kuffert), skal du gå ind på politi-stationen og skrive "arrest Farnham". Du kommer med politiet ud til Farnham, og her skal du vise politiet dine beviser. Morten har også problemer med et skib der konstant synker i "Erik the Viking". Før du så sælger skibet er det en god ide at skrive "mend leak". Det skulle løse dine problemer...

I "Open seas" driver han hjælpeløst rundt i skibet. Er der nogle der kender løsningen på det?

Thorkild Hanghøj fra Thyborøn kan ikke komme forbi laserstrålen i "Space Quest I". Når du lige er landet med dit rumskib skal du undersøge jorden omkring rumskibet indtil du finder et spejl eller glasskår (min hukommelse svigter). Når du kommer over til laserstrålen skal du blokere strålen med spejlet (insert glass in beam eller noget i den stil). Thorkild har endvidere problemer med en række andre

HELPLINE

Sierra On-Line spil, så hvis nogle af jer sidder inde med nogle løsninger, må I gerne sende dem (dusør gives). Leisure Suit Larry I og II løsninger har vi.

En tosset magic-user fra Ålborg har nogle problemer i "Pool of Radiance". Han har løst alle opgaverne, og ved ikke hvad han skal foretage sig! Køb det næste spil i serien, som er testet på disse sider kaldet "Curse of the Azure Bonds". Her kan du overføre dine Pool of Radiance karakterer til og fortsætte hvor du slap.

Jakob Rød fra V.Åby vil gerne vide hvilket spil i Bards Tale serien der er bedst, og om de kan spilles uafhængigt af hinanden.

Jeg synes det bedste er Bards Tale 2, fordi etteren er for nem og tre'eren er for stor! Spillene kan godt spilles uafhængigt af hinanden, men hvis du har nogle karakterer fra eksempelvis Bards Tale 1 kan du overføre dem til 2'eren eller 3'eren.

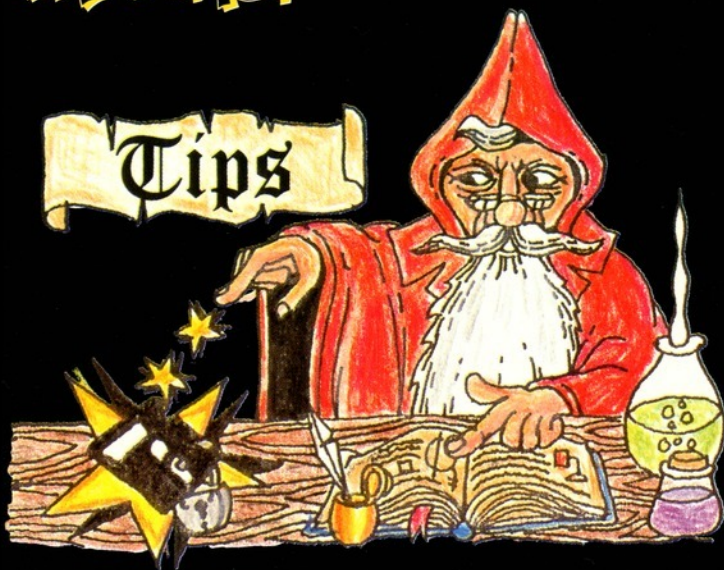
Du vil gerne vide hvad "Journey" koster til 64'eren? Nemt svar: 0 kroner! Spillet er ikke lavet til 64'eren, og det kommer heller ikke.

Jakob observerede om at karakter-boksen manglede til Deja Vu 2 anmeldelsen. Det var egentlig MEGET beklageligt der ikke var nogen karakterboks, for spillet er et sikkert Gold Game (jeg gav det 92% i Overall). Deja Vu II er ikke lavet til 64'eren og det er meget tvivlsomt at det kommer.

Shorty og The Phantom (besynderlige navne. Kunne jeres mor

ikke lide jer?) vil gerne vide, hvordan man får fat i en taxi. Ring, oppe fra værelset, ned til receptionen (nummer 411) og spørg efter taxi-firmaets nummer (555-9222). Bestil så en taxi. Apropos underlige navne og Police Quest, så sidder TOF også fast i dette spil. Han kan ikke stoppe den farlige bilist uden at blive skudt! Stop ham på samme måde som spritbilisten, kald på forstærkninger over radioen, vent til forstærkningen kommer, stig så ud af bilen, lad pistolen, hiv pistolen frem, råb til manden at han skal stige ud. Sig stop til ham før han når over til dig. Bed ham om at tage hænderne op og til sidst skal du sige at han skal ligge sig ned. Husk at læse hans rettigheder op for ham.

Det var alt for denne gang. Jeg vender frygtløst tilbage i næste nummer, så husk at sende DIT spørgsmål!



Har du tips eller hele løsninger til eventyrspil, synes jeg du skulle sende dem herind. Hver måned vælger vi det bedste tip der er indsendt og det giver et gratis eventyr, uanset hvilken computer du har.

Adressen er, for god ordens skyld, Forlaget Microtech, Nørreskov Bakke 14, 8600 Silkeborg. Mærk kuverten "Saradon".

CUTTHROATS (Infocom)

Husk at lås døren ind til din lejlighed når du går. Dit ur skal trækkes op fra tid til anden (meget vigtigt). Gå over i baren og vent på at Red dukker op (wait for Red). Når du har snakket med ham skal du gå over i banken, hvor du skal hæve 500\$. Når du skal have købt dit dykkerudstyr skal du sikre dig, at McGuinty ikke er i forretningen. Gå ned til "Ferry Landing" og vent indtil McGuinty går derfra. Det viser sig nemlig at et af besætningsmedlemmerne ikke har rent mel i posen...

JOURNEY (Infocom)

På trods af de tilsyneladende få muligheder, er Journey ikke altid lige nemt. Efterhånden som historien udvikler sig, bliver gåderne sværere og sværere. På et tidspunkt falder Minar i vandet. Du skal dykke ned i søen, indtil du får mulighed for at "leave tube". Det skal du gøre, og pludselig befinder du dig inde i en mærkelig grotte, hvor Minar ligger bundet til en seng. Sørg for at ingen ser dig - det er ikke sundt!

Glem alt om Minar i første omgang, og gå istedet gennem korridoren. For enden af korridoren er der to gange: en lille og en stor. Du skal tage den store gang, hvorved du kommer ind i et skatkammer. Der skal du tage den blå amulet, og gå videre (proceed). Du kommer så ind til et lille kammer, hvor der ligger en rund plade på gulvet. Fjern pladen og smid amuletten ned i hullet. Gå tilbage til der hvor den lille gang er, og følg den.

Ved enden af den lille gang er der et stinkende vandhul. Tag først faklen og dyk derefter ned i vandet. Der ligger amuletten nemlig! Hvis du har problemer med at finde op til Astrix, skal du bruge lidt lysende magi på kortet...



ZAK MCKRAKEN (Lucasfilm Games)

Brug yellow crayon på torn wallpaper og på application, for derefter at komme den i din egen postkasse.

Brug remote control til at få blue krystal fri. Giv blue krystal til pigen på tv'et (i drop-slot på 14th avenue i San Fransisco).

Køb bogen af ham der danser rundt i lufthavnen. Giv bogen til vagten i Nepal. Giv blue krystal til guru'en i Nepal.

Tag en tur til Bermuda trekanten, men husk at hente fankortet i din postkasse, og giv det til "The King".

Giv bogen (igen!) til bumsen i Miami og du vil få hans whisky, som du giver til vagten i London (hvis han ikke vil have den skal du skifte til Annie og få hende til at give ham den). Når vagten falder om skal du kortslutte hegnet og klippe det i stykker med wire cutter. Du kan nu komme ind til Stone Henge.

Morten Nielsen, Odense



JINXTER (Magnetic Scrolls)

Tag handskerne på FØR du klipper hegnet over. Tænd stearinlyset og smelt nøglen til postkassen (plastic key). Det skal du gøre to gange. Sæt fælden i køkkenet, put ost på fælden og "lad" fælden (set trap). Gå så vest og vent der 15 omgange.

I båden ligger der en "bung" (prop) som du skal tage. For ikke at forstyrre ejeren af båd-garagen, skal du smøre hængslerne (oil runners with oil). Nede ved stranden finder du en båd (og det flotteste billede i hele spillet!). Båden er utæt, og proppen er lige præcis ikke stor nok til at udfylde hullet. Det er her du skal bruge den ulækre sok, der ligger under sengen i dit hus. Du skal ligge proppen ned i sokken. Så er proppen stor nok, og du kan fortsætte din færd.

NEW ZEALAND STORY (Amiga)

Logo markedUndtagelsen der bekræfter reglen! Sådan må man sige om Oceans total suveræne konvertering af spillemaskinen New Zealand Story. Her er der tale om et spil som bare har det hele! God grafik, god lyd, godt gameplay og ja, alt sammen! Licensernes mareridt er virkelig blevet til licensernes drøm med dette spil! Læs anmeldelsen inde i bladet og bliv overbevist.

Normalpris:
395,00kr.

Abonnementspris:
345,00kr.



LICENCE TO KILL (C64-Amiga)

007 er på banen igen, denne gang med sin højaktuelle License to Kill. For en gang skyld et ordentligt plot og et flot spil fra Domark. Er der nogen, der skulle være i tvivl om hvilken slags spil der er tale om, så slå ordet "drønende-action-arcade-gang-i-den" op i ordbog.

Normalpris for Amiga version:
349,00 kr.
Abonnementspris:
295,00kr.



© 1988 Danjaq S.A. All rights reserved

GEOS V2.0 (C64)

Selv om det ikke just er et spil, er det så sjældent der kommer et bruger program til 64'eren, at vi godt kan tillade os at købe det hjem. Og når så programmet er bedre end de fleste Amiga programmer af samme slags, gør det jo kun sagen endnu bedre! Hvis du har en 64'er og du kalder dig for seriøs bør du ikke gå glip af dette program: Det er uden tvivl det bedste der nogensinde er lavet til 64'eren! Læs artiklen om GEOS på side 10.

Normalpris:
495,00kr.
Abonnementspris:
459,00kr.



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

MARKED

RICK DANGEROUS (Amiga)

Glem alt om Indiana Jones! Rick Dangerous er den nye helt, og som du kan se ud fra anmeldelsen på side 25 har vi her et arcade-adventure hvor du skal styre Rick rundt i et enormt hulekompleks, beboet af de mest underligere hulefolk du kommer til at se i meget lang tid! Rick Dangerous blev et Gold Game fordi vi synes det er noget af det bedste vi har set i alng tid. Køb spillet og nå den samme konklusion, du bliver ikke skuffet. Med i pakken følger der også en lille tegneserie som giver dig en lille forhistorie til Rick's evige jagt efter eventyr!

Normalpris:
395,00kr.
Abonnementspris:
345,00kr.



HVORFOR GØRE ALTING SVÆRT?

Games Preview er HOT! Ingen tvivl om den sag! Derfor har VI et tilbud som kan spare DIG for mange penge og meget besvær. Hvis du abonnerer på Games Preview sender vi dig hver måned Games Preview FØR det kommer i kioskerne, og du vil samtidig få tildelt dit personlige medlems-nummer, så du kan købe alle de ting du ser på disse sider til langt under normal-pris. For kun 295,00 kroner kan DU vente på VI giver dig de nyeste nyheder, de bedste tests, de sejeste tips og de mest dybdegående artikler du kan finde - HVER MÅNED! Og så er det i farver! Tegn et abonnement og støt danmarks bedste computer-blad. Du kan enten ringe her ind og bestille et abonnement eller du kan udfylde kuponen til højre.

GAMES PREVIEW

F-16 COMBAT PILOT (Amiga)

En ny og spændende flysimulator, som du MÅ prøve. Læs anmeldelsen inde i bladet.

Normalpris: 495,00kr.

Abonnementspris: 445,00kr.



TIME & MAGIK

En værdi-pakke, der får adventure-fans over hele verden til at spærre øjnene op! Hele 3 kvalitets-adventure med en spændende handling og særdeles flot grafik til under 1 spils pris! (kassette-versionen har ingen grafik). Mange timers spændende underholdning.

C64 bånd:

Normalpris: 195,00kr.

Abonnementspris KUN

99,00kr.

AMIGA diskette:

Normalpris: 245,00kr.

Abonnementpris: 195,00kr.



BATMAN THE MOVIE (C64)

Har du nogensinde prøvet at være Batman? Hvis ikke, så køb spillet og gå til kamp mod forbryderværdenen.

C64 diskette: Normalpris:

275,00kr.

Abonnementspris: 245,00kr.

C64 Bånd:

Normalpris: 189,00kr

Abonnementspris: 159,00kr.



COLOSSUS CHESS X (Amiga)

Intelligent skakspil med enten 2D eller 3D perspektiv. Utallige muligheder og stort åbningsbibliotek, der kan udfordre selv den hærdede spiller.

Normalpris: 449,00 Kr.

Abonnementspris: 379,00 Kr.

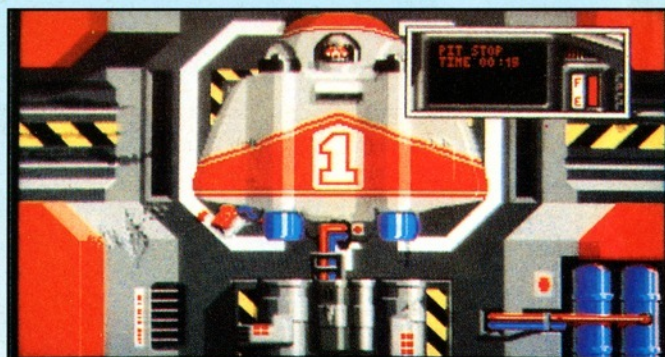


POWER DROME (Amiga)

Et spil med realistisk 3D fartsimulation, hvor du får lov at deltage i et gigantisk science fiction racerløb.

Normalpris: 449,00 Kr.

Abonnementspris: 379,00 Kr.



BLANDET:

Tidligere Games Preview.

Er du gået glip af et nummer, har vi det stadig på lager. **29.50 Kr.**

Diskettebox:

Papæsker mm. er gået af mode, køb en rigtig plastikbox der pynter, samtidig med at den beskytter dine disketter. Med lås og gennemsigtig plastiklåg!

Disketter.

3.5 tommer:

Normalpris: 115,00 Kr.

Abonnementspris: 90,00 Kr.

5.25 tommer:

Normalpris: 79,00 Kr.

Abonnementspris: 64,00 Kr.

I NÆSTE NUMMER

Du tror det er løgn!

Men det er faktisk rigtigt!!!

Hvad det er får du at se i næste nummer

Men der er noget at glæde sig til:

VHS-Swappere

Crackerne finder på flere ulovligheder

Vi optrævler video-undergrunden

Verdenspremiere i GP.



Interview med skaberne af Eskimo Games

Når der er nogle der laver en parodi på Summer Games og på Vinter Games, og de samtidig er danskere, så skal de forhøres!

Hvordan blev Eskimo Games til? Vi får historien fra begyndelse til slutning.

Programmørerne af Hounds of Shaddow

Fortæller os om deres liv, deres nye adventure og hvordan de lavede Hounds of Shaddow.

Bunker af nye spil

Vi tester på højtryk

Creme de la creme nyheder

Oplysninger om julehandelen, der vil få jorden til at skælve!

+ Alt det andet guf, vi nu finder på!

GAMES PREVIEW Nr. 8 & 9

**Over 100 siders ren underholdning
og ren information**

Public Domain:

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

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 der vil fast fremover komme fire disketter, til hver af de ovenstående computere, i hvert nummer.

Der ligger en skatteboks og venter på dig!

AMIGA:

PD 16: Fish 139, TurboBackup, ProCalc, ListScanner, AmiCron mfl.

PD 17: Fish 151, Slideshow, Icons, Globe, PCopy, Surveyor og SCT

PD 18: Fish 152, UUCP, Blk og RunBack

PD 19: Fish 153, HPMan, HP11, Synthemania og Dme

PC:

PD 16: IMP Shell

PD 17: Spil som Bugs, Golf, PCMan, Beast mfl.

PD 18: Et tegneprogram

PD 19: BASIC

Commodore 64:

PD 16: Mange små spil

PD 17: Mange små spil

PD 18: Mange undervisningsprogrammer, bla. Artillery og 64Calculator

PD 19: Forretningsprogrammer, bla. 64Home inventory og LabelMaker

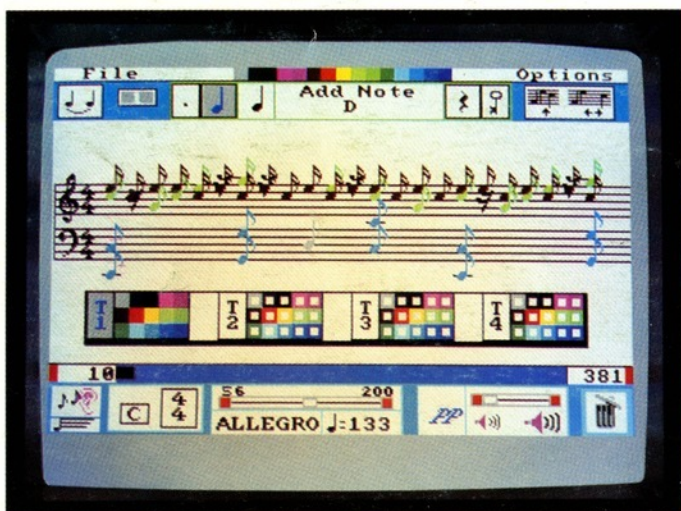
Commodore 128:

PD 10: Undervisningsprogrammer

PD 11: Mange små spil

**Benyt venligst kuponen når
du bestiller dine Public
Domain programmer.**

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



MED AMIGA KAN DU.

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

Amiga er skabt til at skabe.

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

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

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

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

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

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

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



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

Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn _____

Adresse _____

Postnr. _____ By _____

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