

# GAMES

# PREVIEW

NR.1.1989  
PRIS KUN  
24.50

AMIGA • COMMODORE 64 • PC • ATARI ST •

• AMSTRAD • M.FL.

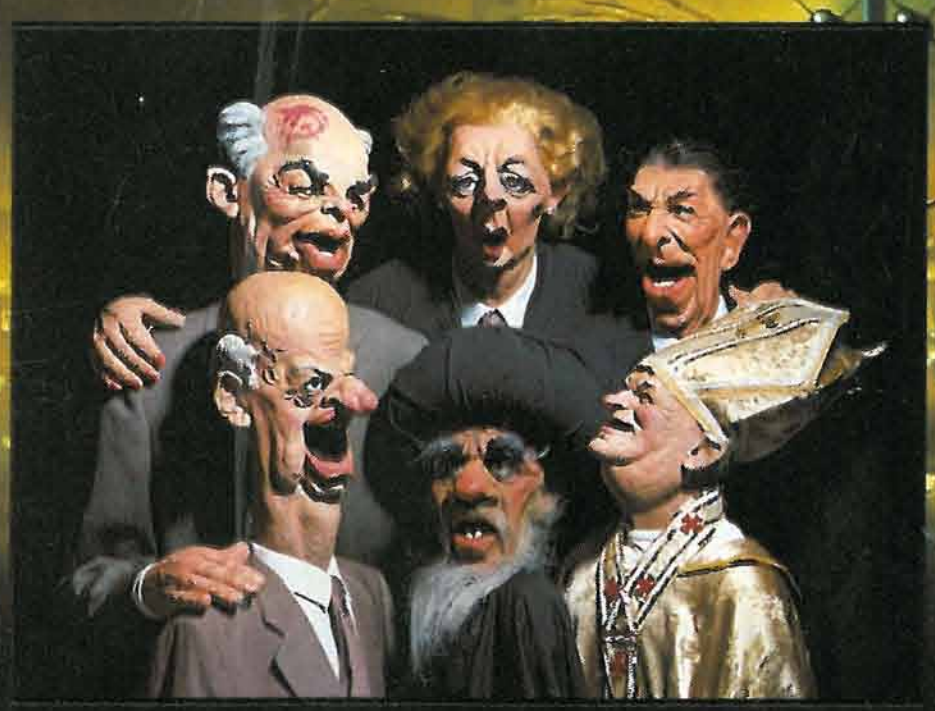
## RAMBO III

STORTEST  
& KOMPLET KORT

VIND  
SPIL FOR  
3000,-

## DUNGEONS & DRAGONS

-GØR ROLLESPIL  
DIG SINDSSYG?



SPITTING IMAGE

## STOR KONKURRENCE



## TEGNEFILMS- GRAFIK.

DRAGONS LAIR

SPILTEST • FEATURES • TIPS • HOTLINE • FANTASY •  
**FLOT PREMIERE**  
**NUMMER**





# GAMES PREVIEW

Forlaget Microtech  
Nørreskov Bakke 14  
8600 Silkeborg  
Tlf: 06 80 08 77  
Fax: 06 80 07 55

**Ansv. chefredaktør:**

Peter Erfurt

**Redaktør:**

Søren Bang Hansen

**Redaktionelle medarbejdere:**

Niels Lassen

**Free-lance medarbejdere:**

Kenneth Berntholm

Otto Plantener Jensen

Niels Lassen

Peter Normann

Jakob Sloth

Christian Sparrevohn

Steve Cooke (England)

Peter Vestergård (England)

Dan E. Andersen (USA)

**Layout & illustrationer:**

Astrid Glahn

Malan Zachariassen

Ingrid Hvidberg

Henrik Friis

Peter Hvidtfeldt

**Fotos:**

Søren Bang Hansen

**Sats:**

Forlaget Microtech

**Repro:**

Forlaget Microtech

Stig Nørhede

**Tryk:**

Color Print North

**Distribution:**

DCA, AVISpost

**Annonce ekspedition:**

Brian Roy Markussen

Tlf: 06-800877

**ABONNEMENT:**

Brug kuponen bag i bladet, eller ret henvendelse til forlaget.

Games Preview er et uafhængigt magasin, som udkommer 10 gange årligt

.Intet materiale fra dette blad må genanvendes uden vores skriftlig tilladelse. Citater med tydelig kilde angivelse accepteres.



## FEATURES

### 22 TEGNEFILMS-GRAFIK

Dragons Lair er kommet til Amigaen, og spillet sætter nye grænser for, hvor god computergrafik kan blive. I denne eksklusive feature går vi bag om programmet, og ser på, om grafik alene er nok til at lave et superspil.



### 12 LICENSERNES HERRE?

Vi kigger indenfor hos det engelske softwarehus Domark, og stiller nærgående spørgsmål om firmaets spilpolitik. Læs desuden nyt om Domarks kommende spil, og de seneste licenser.

### 46 FRI FANTASI

De fleste har sikkert hørt om "Dungeons & Dragons" spillene. Men hvad er rollespil egentlig? Stammer de fra

helvede? Bliver du sindsyg af at spille dem? Og hvad skal du gøre, for selv at komme igang..



## RUBRIKKER



### 4 HOTLINE

Vi serverer alle de hotteste nyheder fra computer underholdningens verden. Læs alt om de spil, der er på vej til DIN computer - netop nu.

"Games Preview" lægger fremtiden i dine hænder.

### 10 FEEDBACK

er navnet på vores 100% uzensurerede læserbrevkasse. Skriv ind med meninger, spørgsmål, kritik eller ros. Eller læn dig passivt tilbage, mens alle de andre fører sig frem i de frie spalter i Danmarks eneste spilmagasin. Valget er dit - ordet er frit!

### 54 SUPER MARKED

Dette er vores faste postordresektion, hvor du kan købe de seneste kvalitetsprodukter til dig og din computer. Alle kan være med, men abonnenterne får det hele til rene fantasi-priser!





## 56 CONTACT!

GP's privatannoncer er gratis. Vil du købe, sælge eller bytte spil, eller tilbehør? Søger du, eller tilbyder du hjælp i et bestemt spil, eller har du en vigtig besked til "Info" - læsernes egen opslagstavle? Så er det Contact!

## 57 ?SYNTAX ERROR

Følg med i den vanvittige historie om robotten TOP64. Vores faste crazy-spalte som nogle vil elske, og som andre utvivlsomt vil (elske at) hade.

## GAMEPLAY

### 16 TESTS

Vort dygtige og erfarne testhold har rigtig haft gang i joysticks'ene i den sidste tid. Spillene fosser ind over os i stride strømme! Her er din guide til det svimlende udbud af nye spil.

I dette nummer:

Afterburner.....	20
Batman .....	28
Double Dragon .....	19
Grand Prix Circuit .....	40
Microprose soccer.....	38
Neuromancer .....	24
Operation Wolf .....	25
Pacmania .....	17
Rambo III .....	41
Return of the Jedi .....	26
Roger Rabbit .....	30
Roy of the Rovers .....	37
Serve & Volley .....	36
Speedball .....	27
Sword of Sodan .....	34
Thunderblade .....	18



### 42 TIPS

Games Preview er først med det komplette kort til Rambo III. Derudover er der masser af tips til f.eks. Starglider, Nebulus mm., plus en komplet

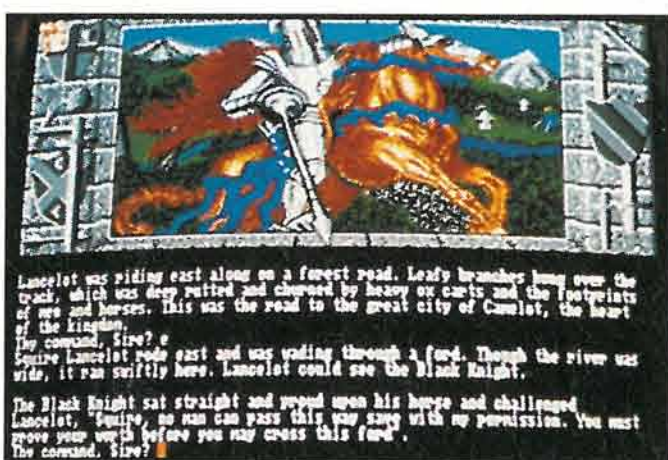
løsning til Pandora, samt en strøm af snydepokes. Her gælder det ikke om at være med, men om at vinde!

### 50 FANTASY

Troldmanden Saradon viser vej gennem eventyr-spillenes mystiske univers. Vi blænder op for Danmarks eneste Fantasy-sektion, tæt pakket med tests af de nyeste adventures og rollespil. Og så er der selvfølgelig masser af træfsikre tips samt en eksklusiv Fantasy brevkasse.

I dette nummer:

Fish!.....	50
Lancelot.....	50
Chrono Quest.....	51
Brevkassen.....	52
Tips.....	53



## KONKURRENCER

### 59 VIND SPIL FOR 3000,-

Hvordan skulle dette blad se ud, hvis DU helt selv kunne bestemme? Rent faktisk så KAN du bestemme - hvis du altså udfylder og indsender svar-skemaet bag i bladet. Porto er betalt. Og så kan du tilmed vinde spil til en samlet værdi af 3000 Kr. Utroligt, ja - Men sandt!

### 14 "SPITTING IMAGE"

I anledning af at computer-udgaven af TV's dukke-serie nu er på trapperne, afholder vi en stor (og ret utraditionel) konkurrence. Hvad præmierne er? Hvis vi fortalte dig det her, ville du alligevel ikke tro os, så blad selv om og kig efter!..

## DIT NYE SPIL-MAGASIN!

Den dyngede sammenhæftet papir, som du i dette øjeblik holder i dine hænder, er vort bud på, hvordan man laver et godt, Dansk blad om computer-underholdning. På mange områder har vi valgt at gå helt nye veje, og du vil sikkert hurtigt opdage, at "Games Preview" er meget forskelligt fra de andre datablade og dataaviser herhjemme.

Og det er ikke kun det farvestrålende layout og den flotte papirkvalitet, der skiller os ud fra konkurrenterne: Vi er nemlig ikke arrogante tekno-snobber, og vi taler heller ikke ned til vores læsere. Vi tager læserne og det vi skriver om alvorligt, samtidig med at vi gør vores yderste for at præsentere stoffet på en sjov og spændende måde.

"Games Preview" er desuden et uafhængigt blad uden tilknytning til noget bestemt computermærke eller firma. Vi er helt frit stillet i alle spørgsmål, og vi skriver tingene som de er. Hvis et spil er elendigt, så skriver vi det - uden at skele til, om spillet på forhånd er vildt opreklameret, sådan som det f.eks. er tilfældet med Afterburner i dette nummer. Troværdige spilmeldelser har længe været en mangelvare i Danmark, men det har vi nu rådet bod på.

I spilmeldelserne bruger vi et test-system, hvor ALLE får fuld valuta for pengene - uanset hvilken computer de har. Læs mere herom på s. 16.

Hvert eneste nummer af "Games Preview" vil være tæt pakket med feature-artikler om alt det spændende, der sker indenfor moderne, elektronisk underholdning. Vi sætter fokus på fremtiden, og vi forsøger at gøre det på en spændende og informativ måde. Der er kød på GP's artikler, og vi tager fat om emner, som andre blade end ikke tør røre med en ildtang. For "Games Preview" vil ikke bare være som alle de andre. Rigtig god fornøjelse, og tillykke med DIT nye spilmagasin!

### Søren Bang Hansen

Redaktør





# HOTLINE



AMIGA - *Weird dreams* er et spil med høj "særhedsgrad"...

## NYT FRA FUGLE-HUSET

Telecomsoft (alias Rainbird, Firebird og Silverbird) har heller aldrig ligget på den lade side, hvad spil-software angår, og netop nu er der en sending virkelig lovende spil på vej.

Firebird er i fuld gang med Amiga-konverteringen af den gamle 8-bit shoot'em up klassiker "FLYING SHARK". Spillet bygger på den populære arcade-maskine fra Taito, og her er tale om et hurtigt, lodret scrollende shoot'em up. Som en ensom kamppilot under 2. verdenskrig skal du kæmpe dit livs hårdeste kampe imod horder af fjendtlige styrker. Til formålet er du udstyret med uendelig ammunition, men det er fjenden også.. Amiga-versionen tegner særdeles lovende, og vi har mere nyt allerede

i næste nummer.

*Weird Dreams* skulle efter sigende skille sig afgørende ud fra alt, hvad verden hidtil har set! Spillet foregår et sted i de dybere bevidsthedslag og er dybt surrealistisk. Foreløbig er der kun planer om 16-bit versioner. Watch this space!

*Carrier Command* blev af flere blade udråbt som årets Amigaspil tilbage i 1988, og nu er 64-versionen på trapperne. Der er tale om en særdeles vellykket blanding af action og strategi, når man styrer det avancerede hangarskib *Epsilon* rundt i et stort ø-hav.

Det gælder om at indtage alle øerne og besejre et andet hangarskib. Lad os håbe gameplayet i 64-versionen bliver lige så godt som i Amiga-udgaven.

## SPILLER DET NOGEN ROLLE?

Supersoft, den velkendte importør og distributør af spilprogrammer, har på det seneste udvidet sine aktiviteter til også at omfatte brætspil, krigsspil og ikke mindst ROLLESPIL. Som det er tilfældet med de fleste af

Supersofts produkter, vil spillene blive forsynet med danske instruktioner, selvom de iøvrigt foregår på engelsk. Supersofts beslutning er typisk for underholdningsindustrien i dag, hvor grænserne mellem

de forskellige kategorier (film, computerspil, musik, brætspil osv) bliver stadig mere udflydende.

Det er iøvrigt et karakteristisk træk ved rollespillene (måske bedre kendt som "Dungeons & Dragons"), at det i høj grad netopercomputer-freaks, der spiller dem. Som formanden for en kendt århusiansk D&D forening fornyligt udtalte til "Games Pre-

view": "Vore medlemmer kan opdeles i tre grupper: dem som har en computer, dem som har HAFT en, og dem som tænker på at anskaffe sig en!"

I dette nummer tager vi emnet "rollespil" op i en stor og spændende feature-artikel, hvor du kan læse mere om denne spændende form for underholdning.

## GRAFIK-GUF!

Image Works er en relativt ny software-label, som på rekordtid har formået at skabe stor respekt om sig selv med titler som *Bombuzal* og *Speedball*. Der er derfor god grund til at glæde sig over, at Image Works har en lang række spil på vej.

*Blasteroids* er, som navnet antyder, et brag af et shoot'em up. Spillet er konverteret fra Ataris arcade-maskine af samme navn, og grafikken i Atari ST-versionen skulle være fuldstændig identisk med spillemaskinens. Amigaversionen, derimod, har rent faktisk bedre grafik end spille-



AMIGA - *Palladin*: Dyster dødedans i fuldmånens skær.

skiftende synsvinkler og andre film-lignende kneb. *Terrarium* er et andet grafisk arcade adventure, hvor det gælder om at undslippe fra et terrarium (en slags akvarium uden vand. Red.)



AMIGA - *Terrarium*.

maskinen - hvis man altså skal sætte sin lid til Imageworks pressemeddelelser..

*Palladin* er et grafisk adventure, hvor det for spilleren gælder om at ødelægge Murk - den dansende skelet-fyrste. Programmet er fyldt med visuelle effekter, og grafikken byder på

Til sidst skal nævnes *Crimetown Depths* - et atmosfærisk shoot'em up med flotte animationer og utrolig detaljeret baggrundsgrafik.

Fælles for alle disse titler er, at de i første omgang kun udgives til Amiga og Atari ST.



## DRÆBER-FALKEN..

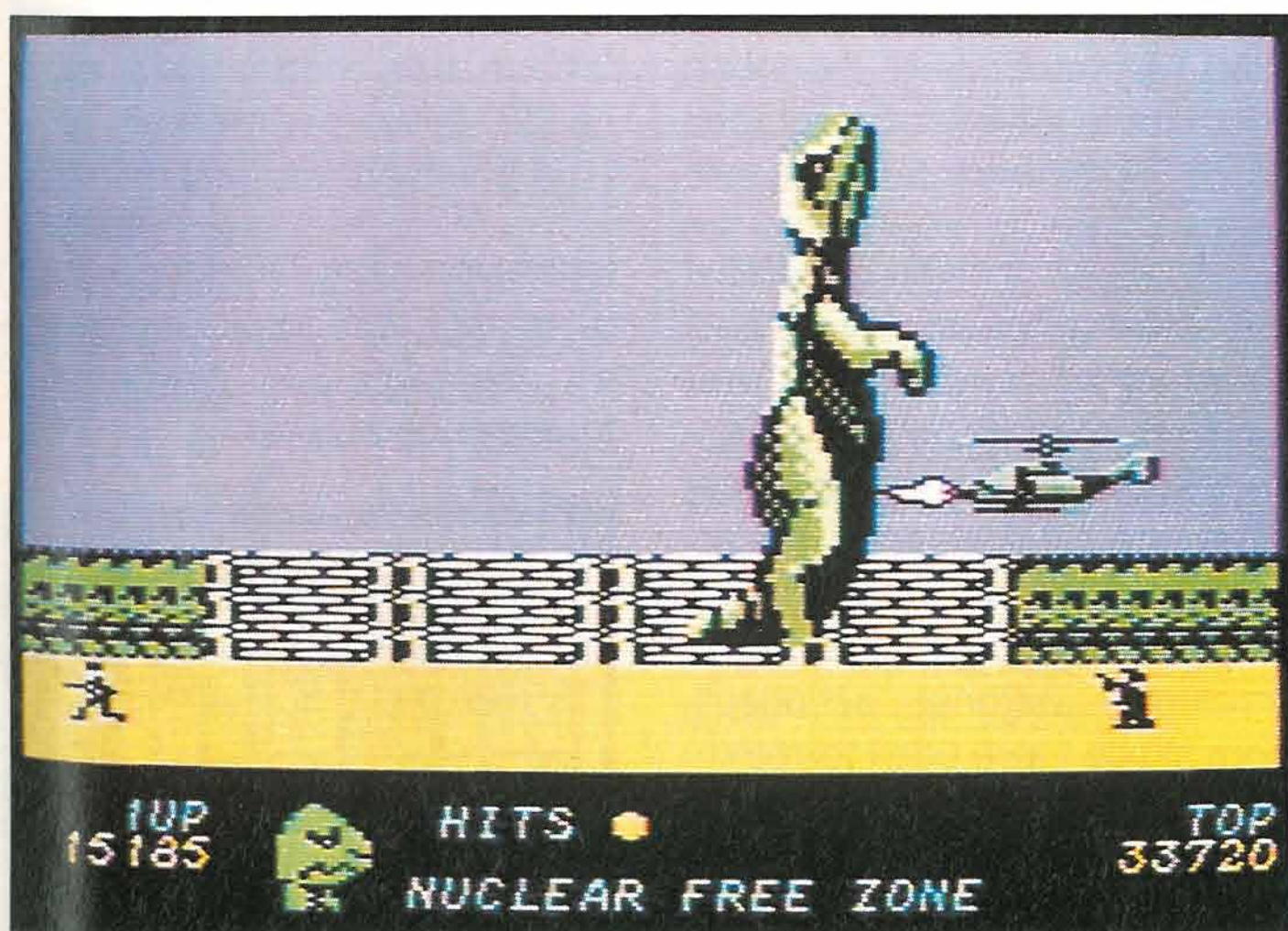
Det velrenommerede amerikanske softwarehus Spectrum Holo-byte har annonceret udgivelsen af "Falcon" til Amigaen. Falcon er en ultra-hyper-mega (læs: meget) avanceret flysimulator, som har haft enorm succes på PC'eren, hvor spillet har været i handelen et godt stykke tid. Fal-

con simulerer en F-16 jager, og spillet er så realistisk, at det amerikanske forsvar bruger det i træningen f nye kamp-piloter. Så hvis du selv har ambitioner i den retning, var det måske værd at få fingre i en kopi af Falcon. Læs anmeldelsen i GP 2.



AMIGA - Falcon er den mest avancerede fly-simulator nogensinde!

## GREMLIN GÅR I KRIG



C64 - The muncher: Ikke så sært at den dinosaur ser utilfreds ud...

Både spillefilm og computerspil har i den sidste tid gennemlevet et "Vietnam boom", hvor alt bare skulle handle om Vietnam-krigen. Platoon, og Nineteen er blot to eksempler, men nu vil

Gremlin også være med! Butcher hill er et krigs-shoot'em up, hvor man skal styre sin soldat sikkert gennem tre udfordringer: en gummibåds-sejlads nedad en brusende flod, en spadseretur

gennem en uvejsom jungle og en landsby. Herefter kommer så den endelige udfordring: angrebet på "Butcher Hill".

Technocop foregår i en fremtid, hvor (citat:) "teknologien har overtaget hele samfundet, de rige er blevet rigere og de fattige er blevet endnu fattigere. Kaos, uro og terror præger gadebilledet."

Sådan forestiller Gremlin sig altså fremtiden i Thatcher's England, hvilket nok burde give stof til eftertanke.. Gremlins bud på, hvordan disse problemer løses, er til gengæld så fladpan-

det, at man spekulerer på, om "jern-lady'en" også har haft en finger med i games-designet: Udstyr politiet med hurtigere biler og heftigere skydevåben - så går det nok alltsammen. I spillet får du så den tvivlsomme ære at være højteknologisk betjent på ødelæggelses-patrulje i den britiske underverden.

Muncher er ikke mindre destruktivt. Her styrer du et gigantisk fortidsuhyre rundt i civilisationen, og game-playet går ganske enkelt ud på at smadre, smadre og smadre..

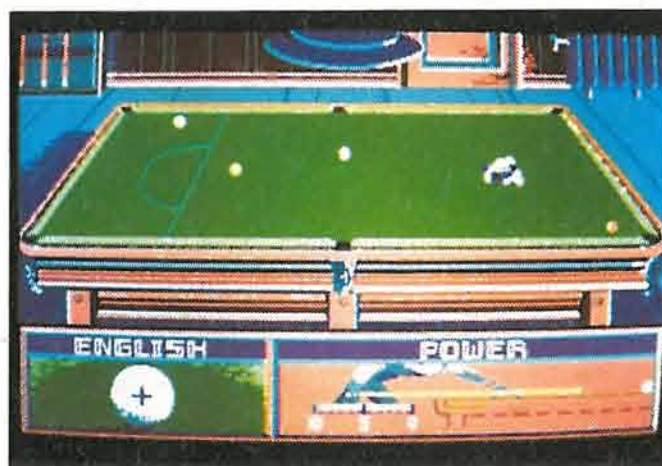
## MUSICAL PÅ DIN COMPUTER

Man behøver ikke at granske spil-markedet særlig længe for at opdage, at billedet i øjeblikket domineres af licenser og konverteringer. Nu har Prism Leisure Corporation sågar fået den fikse ide at lave et spil baseret på en engelsk musical fra 70'erne. "The Kristal" (musicalen) blev af forskellige årsager aldrig opført, men det bliver der nu rådet elektronisk bod på. I Spillet rejser du rundt i et fremmed solsystem, på jagt efter et magisk krystal, som ifølge

gamle sagn og legender er det eneste, der kan redde universet fra kaos.

Programmet er helt igennem opbygget som en musical - komplet med scenskift osv. Der er 60 baggrunds-skærme af særdeles høj kvalitet, og animationerne skulle også være en hel del ud over det sædvanlige. Prism går så langt som til at betegne programmet som "det største spil nogensinde", hvilket også forklarer hvorfor spillet kun kommer til Amiga og Atari ST.

## ELECTRONIC ARTS



C64 - Avanceret billard spil fra Electronic Arts.

Dette firma hører til de mest produktive indenfor branchen, og i næste nummer tester vi bl.a. Powerplay Hockey. Spillet er en ishockey simulation, der er bygget op over een kæmpekonfrontation: USA mod Sovjetunionen! Der er altså ikke megen glasnost-stemning at

finde i spillet, men det er da altid en trøst, at "krigen" kun foregår på ishockey-banen.

Project Firestart er titlen på et andet af firmaets kommende spil, der efter foromtalen at dømme, minder en del om Cinemaware's programmer. Electronic Arts lover masser af filmis-



AMIGA - Populous.



ke effekter i denne science fiction gyser, der efter sigende skulle ose af uhygge!

Populous er titlen på et spil, der er på vej til Amiga og Atari ST. Handlingen udspiller sig omkring to nationer, en god og en ond, som hver især skal forsøge at befolke deres land, udvikle nye teknologier, og sidst men ikke mindst: udradere hinanden! Populous har digitaliserede lydeffekter af jordskælv, oversvømmelser og andre hyggelige sager, og gameplayet

skulle være ret originalt.

Originalitet er til gengæld ikke det der kendetegner Rack'em - en billard-simulation til PC'eren. Accolade, der jo distribueres af Electronic Arts, har programmeret spillet, der har 3D animeret grafik. Spillet er nok det mest avancerede billard-spil til dato.

Man kan udforme sine egne regler, designe specielle stød, som man så kan gemme i hukommelsen til senere brug.

## SURT SHOW!

Det "12. officielle Commodore-show" blev for noget tid siden afviklet i London, men GP's udsendte medarbejder kan i midlertid meddele, at showet var en stor skuffelse. I modsætning til det årlige PC(W)-show, så var der nemlig næsten ingen software tilstede på udstillingen. Standene bestod hovedsageligt af forhandlere, og begivenheden var mere et marked end en egentlig udstilling. Nyhederne var det også småt med, og det eneste positive ved hele affæren var nogle foredrag, arrangeret af den store, internationale brugergruppe "ICPUC".

Der var gratis adgang til disse foredrag, som primært drejede sig om Amigaen. Desuden var der mulighed for at stille spørgsmål til et "ekspert-panel" bestående af fremtrædende ICPUC-medlemmer. Hvis du vil vide mere om ICPUC's aktiviteter kan du kontakte den engelske medlems-sekretær på adressen:

**Jack C. Cohen**  
**30 Brancaster Road,**  
**Newbury Park, Ilford**  
**Essex 1627EP**  
**England.**  
**(00944-134 60050)**



Indeklemt luft, ømme fødder og ingen nyheder. Sådan var Commodore-showet!

## SÅ ER DER TEGNEFILM!

Det tyske spilfirma Magic Bytes er så småt ved at være klar med computer-udgaven af tegnefilmen Tom & Jerry. Tyskerne udtaler til "Games Preview", at programmet bliver et hurtigt ac-

tionspil med mulighed for to spillere (katten efter musen). Det hele foregår i et stort gammelt hus - fyldt med lækkerbidskener, som lige er sagen for en mus som Jerry. Tom har en lidt anden



AMIGA - Tom er på jagt efter fyldet til sin sandwich.

opfattelse. Han ser allerhelst Jerry som hovedingrediens i den sandwich, han netop er ved at forberede. Men vor lille mus er ikke helt forsvarsløs. Ved at skubbe ting og sager ned fra hylderne, kan Jerry sætte Tom midlertidigt ud af spillet. Men som enhver ved, så har Tom en utrolig evne til at overleve selv de mest voldelige overgreb.. Spillet kommer midt i marts til C64, Amiga, ST og Amstrad. Minigolf skulle til gengæld være ude hos forhandlerne, mens du læser dette. Spillet er en hyperhektisk minigolf-simulation med utallige originale forhindringer. Fås til Amiga, C64 og ST. Paranoia Complex foregår i en mystisk fremtids-by, som er totalt computerstyret. Du er ansat i

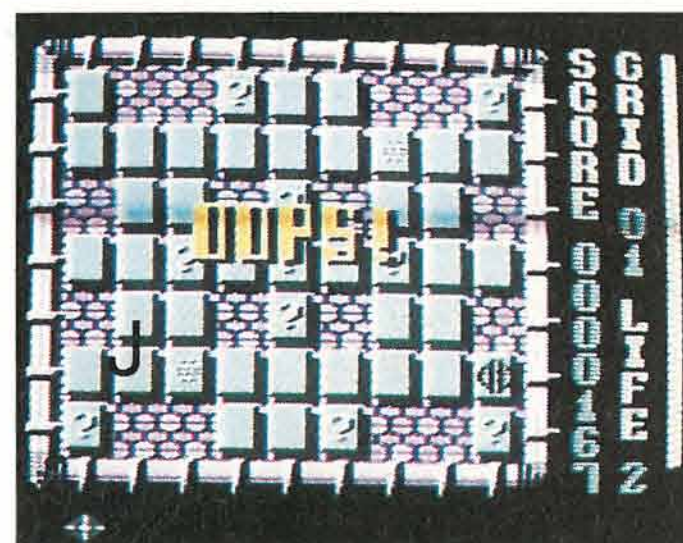
maskinernes tjeneste til at ud-slette de borgere, der udgør en trussel mod computer-vældet. Hvis du gør dit arbejde godt, vil du efterhånden stige i grad-erne, men pas på at du ikke går hen og bliver så indflydelsesrig, at computerne føler deres position truet, for så vil maskinerne eliminere dig. Det lyder jo ikke så rart, og det virkelige mål i spillet er da også at flygte fra den uhyggelige by. Carsten Holløse fra WorldWide lover, at spillet vil være ude til C64 og Amstrad midt i februar, mens 16-bit versionerne nok først er færdige til marts.

## ET ÆBLE OM DAGEN...

Big Apple er navnet på et relativt nyt softwarehus, der på trods af sit engelske hovedkvarter fører sig frem med en meget amerikansk stil. Firmaets liste over planlagte udgivelser er meterlang, men lad os kaste et hurtigt blik på sagerne. Oops! er et strategisk betonet actionspil, som skulle være ude i forretningerne, når du læser dette.

Det samme gælder Lasertrain: et hurtigt actionspil med masser af 3D action. I spillet er du lokomotivfører på et futuristisk lyntog, der drøner igennem tunnel-komplekser på rejse mellem 8 rumstationer. Senere følger et bilspil ved navn Greased Lightin', hvor man fræser rundt i gamle 60'er biler, og en kampfly-simu-

lation ved navn Thudridge, hvor du fra dit F-105 fly skal sprænge en vietnamesisk dæmning i stumper og stykker.



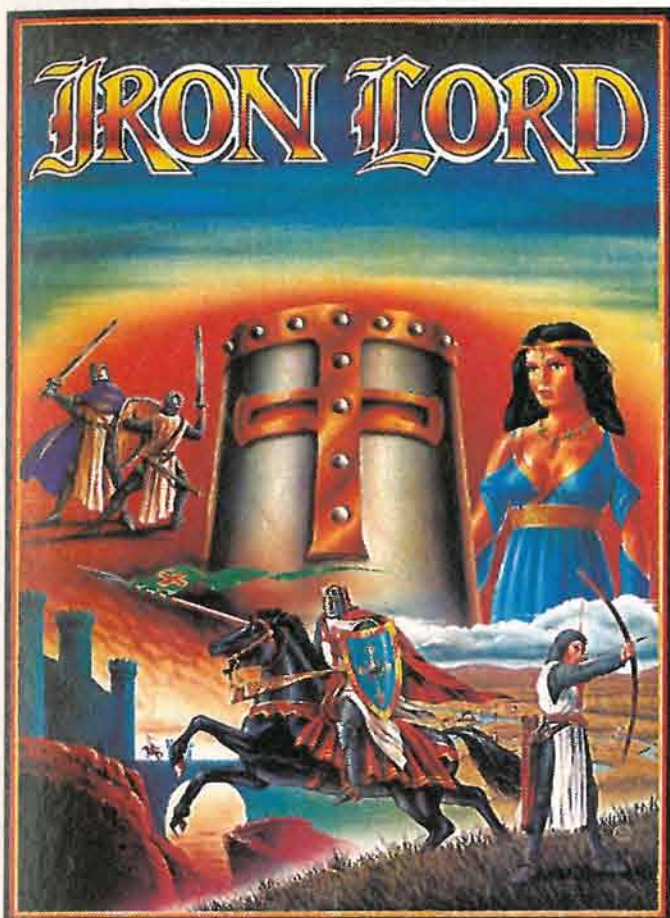
C64 - Oops!

Det første udspil fra det nye softwarehus "Big Apple" er et strategisk action spil. Her har spilleren netop begået en fejltagelse på anden level.



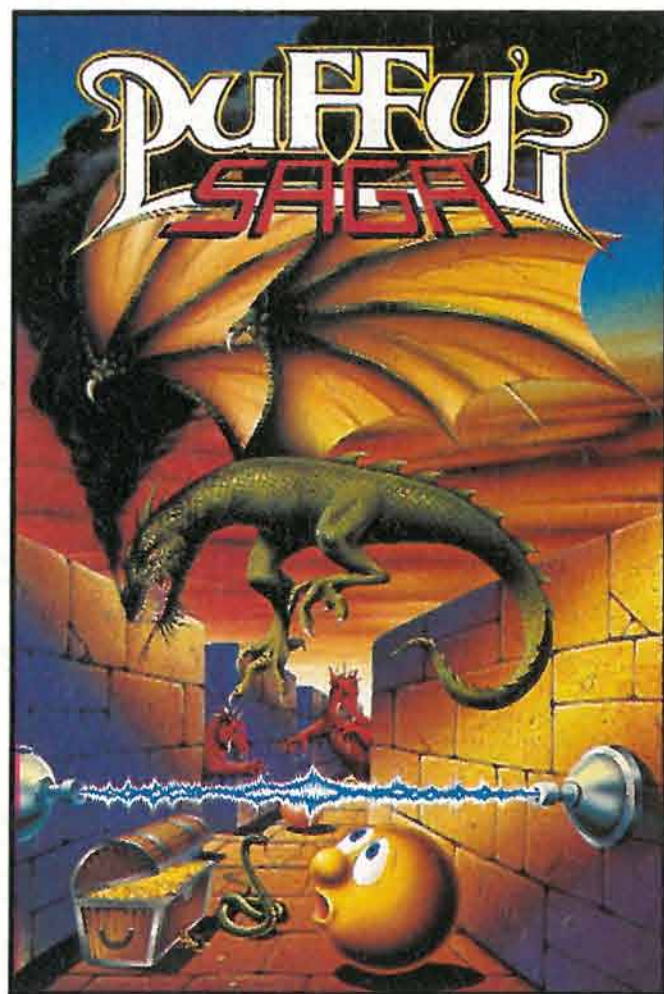
## VIVE LA FRANCE!

Franske softwarehouse er for alvor begyndt at markere sig på den internationale software-scene, og netop nu har de en del spændende spil på trapperne: Iron Lord fra UBIsoft er et strategisk action/adventure i stil med Defender of the Crown. Du er en tapper korsfarer, der efter 5 års bitre kampe vender tilbage til det hellige land. Ved din



hjemkomst får du imidlertid nys om at din far, kongen, er blevet styrtet af din skruppelløse onkel, som nu styrer det før så lykkelige kongerige med en diktators jern-hånd. Som pligt opfyldende ridder i retfærdighedens tjeneste må du genvinde tronen, men for at bevise, at du virkelig er kongens søn, må du først gennemføre prøver i bl.a. bueskydning, armbrødning og sværdkamp.

Puffy's Saga kommer også fra UBIsoft, men ellers tilhører spillet en helt anden genre end Ironlord. Du er "Puffy"; en lille og nuttet fantasifigur, der sammen med sin kæreste "Puffyn" er faret vild i en labyrint fyldt med fjender. For at slippe helskindet ud må du gøre brug af skjulte våben,



samtidig med at du undgår de lumske dødsfælder. Som du nok kan høre er dette et action-spil med strategiske undertoner og, hævder UBIsoft, to "uimodståeligt nuttede" figurer. UBIsoft er også snart klar med et hyper-voldeligt sports-spil ved navn Skateball. Spillet simulerer en slags fremtids-sport, der mest minder om en mellemting mellem fodbold og ishockey. Kun de modigste overlever! Men også et andet fransk softwarehouse, Infogrames, har et par interessante kort i baghånden. Hvis du altid har drømt om at gå James Bond og Indiana Jones i bedende, så er Stuntman nok noget for dig. Spillet er en handlingsmættet simulation, hvor du kan udføre alskens farlige stunts uden fare for blå mærker og brækkede lemmer. Hvis du er fan af Herge's legendariske tegneserie-figur Tintin, så vil det sikkert glæde dig at høre, at Infogrames har et officielt Tintin-spil på trapperne. Splitte mine bramsejl!.. hvad bliver mon det næste?

## GØR-DET-SELV

Et af historiens mest roste og prisbelønnede spil-konstruktions programmer kommer nu til Amigaen.

Med "Shoot'em up Construction Kit" kan du let og smertefrit lave dine egne actionspil.

Sprite-redigering, animeringer, lydeffekter alt sammen foregår det via en række let tilgængelige menu-systemer.

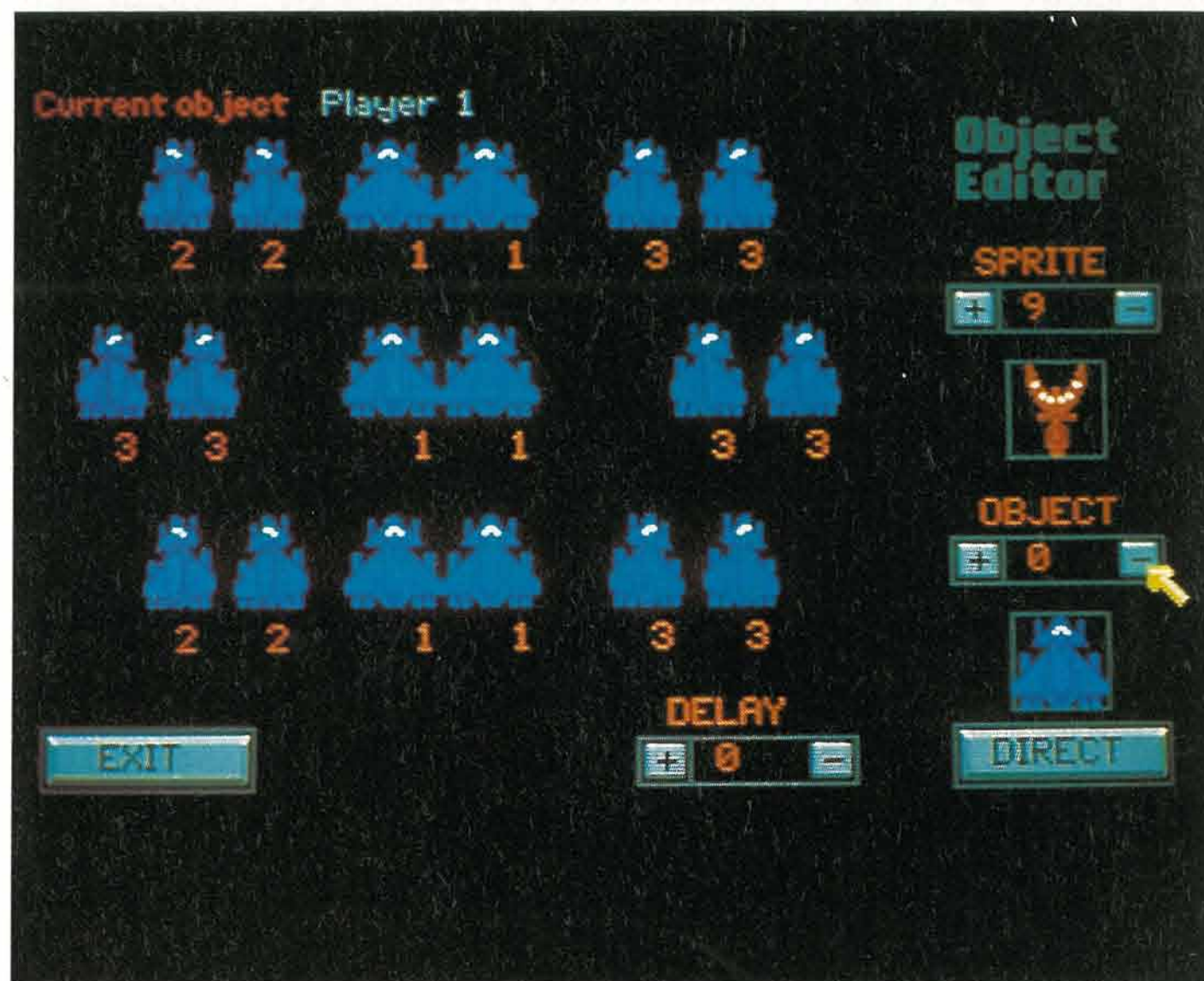
Absolut værd at holde udkig efter!

## NU SORTNER DET..

Endnu et spil er på vej i Incentives "freescape" serie.

Freescape er den betegnelse Incentive bruger for en speciel grafik-type, hvor alle objekter er udfyldte og ses i et realistisk første-persons perspektiv. Det nye spil hedder Total Eclipse (på dansk: "total formørkelse!"), og handlingen er helt anderledes end i de øvrige Incentive-spil. Tiden er 1930 - stedet er Egypten, hvor du i bedste Indi-

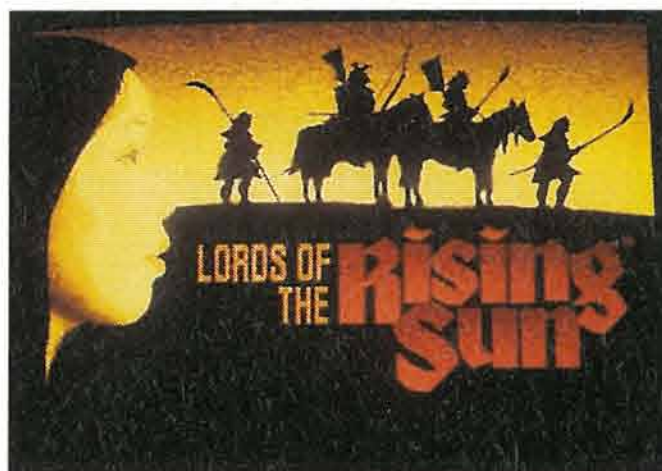
ana Jones stil skal udforske en mystisk pyramide. Alt imens du gør dit yderste for at undgå giftpile, faldgruber, flyvende sværd og levende mumier, skal du arbejde henimod et ultimativt mål: Du skal sætte en stopper for Solgudens hævn, som truer med at lægge hele verden øde. Glæd dig til en grundig test i næste nummer.



AMIGA - I object editoren kan du designe dit eget rumskib.

## CINEMAWARE

Det ser nu endelig ud til, at Cinemawares orientalske "Amiga-film", Lords of the Rising Sun, så småt er ved at være færdig. Spillet foregår i det gamle Japan, og spillerens ultimative mål er at blive "Shogun". Selve spilopbygningen minder sikkert en



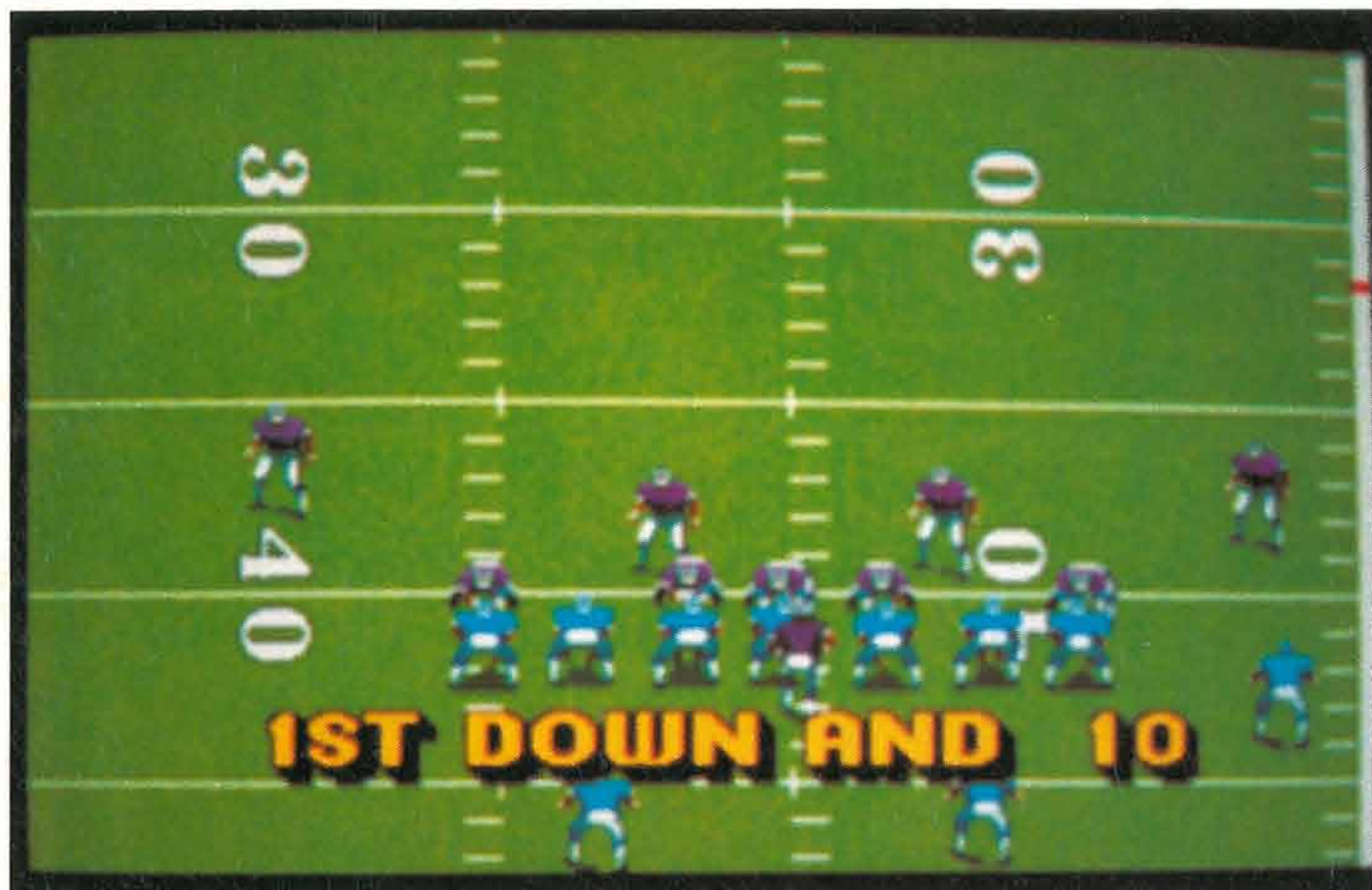
AMIGA - Flot grafik, men hvordan bliver mon spillet?

mere præcis), og grafikken skulle være "creme de la creme", som de siger på Sjælland. Faktisk har Cinemaware en lang række sports-spil under udvikling, og et kvalificeret gæt fra GP-redaktionen går på, at vi snart får et baseball spil at se fra det amerikanske softwarehouse. I rækken af Cinemawares 64-konverteringer, er turen nu kommet til Rocket Ranger. Handlingen er, som mange Amigaejere sikkert ved, en parodi på gamle, amerikanske science-fiction film, og man skal da også være usædvanlig naiv for at kunne tage den alvorligt. Spillet tager sin begyndelse i 1940, hvor der ankommer en meddelelse fra fremtiden. Den siger, at Hitler vandt 2. verdenskrig pga. måne-mineralet "lunarium". Meldingen er sendt af en gruppe undertrykte videnskabsmænd,



og den opsnapes af helten Tom Cody, som nu skal forhindre, at nazisterne får fingre i det kostbare mineral. Til formålet udstyres han med en raketdragt og en strålepistol... Og så skal han forresten også lige befri sin gamle barndomskæreste Jane, som

SS-folkene holder fanget. Hvis vi kender Cinemaware ret, bliver grafikken super-god, men vent hellere med at tømme sparegrisen, indtil "Games Preview" har lavet en grundig C64-UPDATE af spillet.



AMIGA - TV sports football er en utrolig realistisk simulation af Amerikansk fodbold.

## DE KIXXEDE IKKE

Da et nyt, ukendt softwarehus for et par måneder siden pludselig dukkede op på det brogede billigspils-marked, var der mange, der spåede firmaet en kort levetid. Budget-markedet domineres nemlig af ganske få firmaer, der til gengæld tjener enorme summer på salg af lavpris-spil. Var der virkelig plads til endnu et lavpris-firma? Tilsyneladende ja, for "KIXX" (som det nye firma har valgt at kalde sig) har virkelig haft succes med deres ny-udgivelser af ældre spil-

succeser, og efter at have eksisteret i blot 10 uger, har de allerede opnået en markedsandel på 5,1% (til sammenligning har giganten US Gold en andel på blot 4,6%). "Gauntlet", "Leaderboard" og ikke mindst "Krakout" er tre eksempler på "gamle" fuldpris-titler, som takket være KIXX nu kan fås til 64'eren for en slik. I løbet af 1989 kan vi desuden se frem til Supercycle, World Games, Hardball, Leviathan og mange andre velkendte og velrenommerede spil.



## INFOCOM OVERRASKER IGEN!



PC - Sådan ser Infocoms grafik ud (Shogun)

Hvis du har fulgt med i den seneste udvikling på adventurefronten, så ved du sikkert, at Infocom nu vil til at inkludere grafik i deres spil. Men lad os kort resummere, hvad der helt konkret er på vej:

"Zork Zero" er et musestyret grafik-adventure med automa-

tisk kortlægning og indbyggede tips. "Journey" er et avanceret roleplaying game, der også har masser af grafik, musik osv. "Shogun" er et traditionelt grafik-adventure baseret på James Clavells kendte roman (og TV-serie), mens "Battletech" er et action-præget arcade-eventyr. Af alle disse nye spil er Battletech det eneste, der fås til C64.

Resten udkommer kun til de "store" computer, hvilket i dette tilfælde også indbefatter Commodore 128. Et andet af de nye Infocomspil, "Quarterstaff", er faktisk så stort, at det udelukkende fås til Macintosh! Men som en lille trøst til mindre velbemidlede eventyrere, kan GPnu afsløre, at det berømte "Zork" eventyr som startede det hele, snart kan fås på bånd (!) til 64'eren.

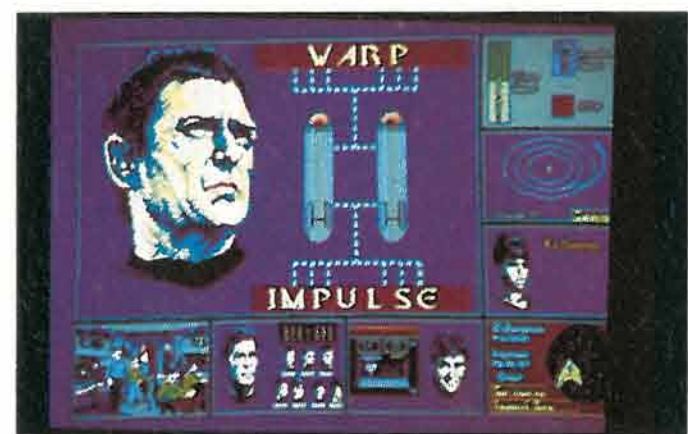


PC - Det er ikke til at se det, hvis man ikke lige ved det, men BATTLETECH er faktisk et Infocom-spil!

## FILM..

Det er tilsyneladende nærmest en naturlov, at alt hvad der kommer på det store lærred, også før eller siden dukker op på den lille skærm.

Den klassiske science fiction film "Star Trek" er ingen undtagelse. Spillet kommer til C64 først i februar, og umiddelbart derefter følger versioner til bl.a. PC, Amiga og ST. 16-bit versionerne har digitaliseret lyd og grafik fra filmen, og det er Firebird, der står bag.



PC - Star Trek giver dig klassisk science fiction action på din computer-monitor.



En anden, knap så klassisk, science fiction film, der nu bliver overført til din monitor er "Robocop". Og ikke overraskende er det licens-gutterne fra Ocean der står bag. Spillet er

faktisk en konvertering i mere end een forstand, idet der også er lavet en spillemaskine omkring den mekaniske fremtids-strisser. Læs anmeldelsen i næste nummer af DIT spilmagasin!



ROBOCOP i aktion. Læs spil-anmeldelsen i næste nummer!

## SKØR BILJAGT !

Det engelske softwarehus TITUS er snart klar med en fortsættelse til deres gamle racer-spil "Crazy Cars". 1'eren blev aldrig noget hit, men hvis

man skal dømme efter nedenstående skærm-billede, bliver "Crazy Cars 2" nok værd at vente på...



# HIT-LISTEN

## COMMODORE 64

1. Hawkeye (Thalamus)
2. Last Ninja II (System 3)
3. Armalyte (Thalamus)
4. Barbarian II (Palace)
5. Bubble bobble (Firebird)
6. Great Giana Sisters (Rainbow Arts)
7. Salamander (Imagine)
8. Operation Wolf (Ocean)
9. Impossible Mission II (Epyx)
10. Buggy Boy (Elite)

## AMIGA

1. Starglider II (Rainbird)
2. ELITE (Rainbird)
3. Pacmania (Grandslam)
4. Rocket Ranger (Cinemaware)
5. Buggy boy (ELITE)

## ARCADE-HITS

1. Double Dragon (Taito)
2. WEC Le Mans (Konami)
3. Galaxy Force (Sega)
4. Vulcan Venture (Konami)
5. Toobin' (Tengen)

Hitlisterne er de mest pålidelige i branchen, fordi de bygger på popularitet, og ikke på salg. Listerne er udført i samarbejde m. det engelske blad Zzap!



# FEEDBACK

Velkommen til Danmarks bedste læserbrevkasse. Har du kritik eller ros, spørgsmål eller meninger, så skriv til os NU. Hvor kan du ellers lufte dine personlige synspunkter for øjnene af flere tusinde computer-fans, og blive verdensberømt i hele Danmark..

## COMMODORE 64 LÆNGE LEVE!

Til redaktøren af det nye spilmagasin.

Jeg blev glædeligt overrasket, da jeg fornylig hørte om jeres nye blad. Jeg har tidligere læst jeres ellers udmærkede 64-blad "C64/128 Club", men jeg synes ikke, at det er muligt for et B5-magasin at konkurrere med de andre A4-blade på lige betingelser. Netop derfor er GP yderst velkommen.

Her har I min personlige elske/hade-liste mht. computerblade:  
A) Svigt for Guds skyld (og min) ikke 64'eren! Vi C64-ejere er stadig mange flere end Amigabrukerne, så lad være med at dedikere halvdelen af bladet til Amiga'en - det ville ødelægge det hele.

B) Spil anmeldelserne i "C64/128 Club" var udmærkede, men de må godt være lidt længere i al almindelighed. Der burde være plads til det nu.

C) Hvad med en regulær sektion for tips, cheats, hints og maps til actionspil?

På forhånd tak!

Erik Poulsen, Roskilde

**Du behøver ikke være bange for, at vi glemmer 64'eren. Den gode gamle "brødkasse" er, trods sin høje alder, en glimrende spille-computer, og der er ingen tvivl om, at den stadig har mange år foran sig. Ellers vil jeg bare ønske dig tillykke med dit nye blad, for som du ser, så har vi faktisk allerede indført alle de ting du foreslår. Tilfreds?..**

SH.

## KEDELIGE EVENTYR- SIDER?

Jeg synes, at det er en superlækker ide at rykke op i A4-format, men det vil stille nogle større krav til jer. F.eks. bør jeres adventuresektion shines lidt op. Standarden i Danmark ligger på et MEGET lavt niveau. Selvom jeg ikke er meget for løsninger, synes jeg godt, at I kan bringe en i ny og næ - men ikke noget med føljetoner. Opret istedet et regulært hjælpe hjørne og en brevkasse, så folk kan få svar på deres spørgsmål - gerne så hurtigt som muligt. Det ville også være en god ide at samle både anmeldelserne og resten af eventyrstoffet på eet sted, men husk: ikke kun 2 sider! Det må da være muligt med mindst 4!

Et anderledes og farvestrålende layout er heller ikke at foragte, så prøv at skaffe nogle flere fotos og screen-shots. De fleste danske eventyrsektioner har et DØD-kedeligt udseende.

Ellers held og lykke med jeres spilblad!

Kurt Sørensen, Glostrup

**Prøv engang at blad om på vores Fantasy-sektion. Har du nogensinde set noget så flot? Ja jeg spørger bare! Jeg skulle iøvrigt hilse fra Saradon (ham vores troldmand, du ve') og sige, at hvis du er utilfreds, så kan du jo skrive til hans helt egen "Fantasy" brevkasse. Og lige een ting til: Hvis jeg var dig, ville jeg nok være lidt forsigtig... den sidste der kritiserede Saradon blev omgående forvandlet til en**

ZX81.. Kan man tænke sig en mere grusom skæbne?  
SH.

## PREDATOR- PROBLEMER

Tak for et pragtfuldt blad med kun interessant læsestof. Hvad med at anmelde Predator. Jeg er næsten kommet igennem. Dog ved jeg ikke hvad jeg skal gøre i sidste level med træstammen, hvor man skal få den til at falde ned og knuse "Predator". Håber nogen kan hjælpe mig. Husk nu at anmelde Robocop.

Anders W Shultz, Brædstrup

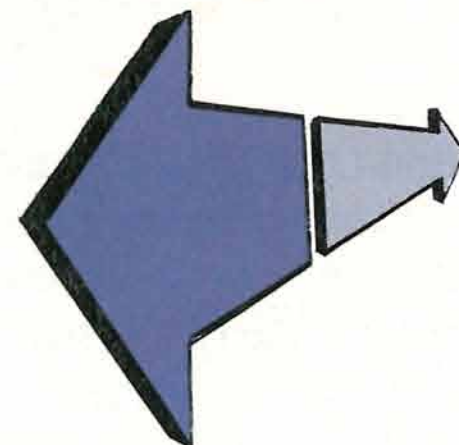
**Predator er for gammelt til at vi vil lave en anmeldelse, men hvis nogle blandt læserne har løst spillet, så skriv til os. Så snart vi har løsningen, bringer vi den i vores TIPS-sektion, og indsenderen vil blive rundhåndet belønnet. Et stk. Robocop-anmeldelse coming up - før du aner!**  
SH.

## 1984?

Jeg vil starte med at sige/skrive, at det er rart at høre, at I vil lave et blad med suveræne spil-anmeldelser. IC RUN var ehmm... well, IC RUN (i ordets værste betydning), og I vil ikke ende som dem, vel? Gør mere ud af jer selv, specielt ved layoutet, og lav flere sider. Remember: BIG BROTHER IS WATCHING YOU!!!

Hilsen Big Brother.

**Dit brev er (som alle de andre breve på denne side) skrevet med udgangspunkt i vores gamle 64-blad "C64/128 Club", så din kritik er formodentlig allerede imødekømt. Men Keep watching!**  
SH



## HIT EFTER HIT..

Min Top-5 ser sådan ud:

1. Revs
2. Thrust
3. Test Drive
4. Delta
5. Arkanoid

Her er så min fars liste:

1. Colossus Chess
2. Battle for Normandy
3. The Hobbit
4. Valkyrie 17
5. Deadline

Min lillesøsters ser således ud:

1. Summer Games II
2. Summer Games
3. Arkanoid
4. Frenzy
5. Winter Games

Kattene holder konsekvent mest af at vade rundt på tastaturet, når man har tekstbehandlingen i maskinen, om nødvendigt kan Basic dog også bruges.

Gregers Hedegaard

**Dit brev er et godt eksempel på, at udvalget af spil til Commodore 64 (jeg kan se af titlerne, at du har en 64'er) er så stort, at der er noget for enhver smag - i dit tilfælde hele familien! Hils din eventyrlige far og din sports-glade søster fra undertegnede. Og før jeg glemmer det: hvis nogle af læserne har andre bud på "alternativer" hitlister, så send dem til FeedBack.**  
SH.

**"FeedBack" er GP's 100% uzensurerede brevkasse, hvor alle kan komme til orde. Send dit indlæg til: Games PREVIEW, "FeedBack", Nørreskov Bakke 14, 8600 Silkeborg.**



**KØB**

# **SAVAGE**

**OG BLIV HELT  
VILD I KULDEN  
DET ER UTROLIGT  
HVAD ET RIGTIGT  
COMPUTERSPIL  
KAN GØRE**



Spectrum cassette £8.99  
Commodore 64 cassette £9.99, disc £12.99  
Amstrad cassette £8.99, disc £14.99

**FIREBIRD**



A LEGEND IN GAMES SOFTWARE

**IMPORT OG DISTRIBUTION**



TLF. 06 19 32 44 ANVISOER NÆRMESTE FORHANDLER



## “LICENSERNE HERRER”?

### VI BESØGER DOMARK..

Det var en grå og våd dag. Luften var tyk af smog, og regnen silede ned på Londons gader, da jeg modvilligt kravlede ud af den sorte taxa, og ud i regnen. “Putney” - et stille kvarter i det sydvestlige London, beliggende tæt ved floden Thames, som tilfældigvis også er det sted, Domark - et af tidens toneangivende softwarehuse - har valgt at slå sig ned.



Domarks stand ved PC - showet.

### ANKOMST

Efter et par minutters hektisk søgen (hvor jeg nåede at blive totalt gennemblødt) fandt jeg frem til “Lacey Road 51”; en moderne kontorbygning, der fungerer som Domarks hovedkvarter.

Op af trappen, og ind af døren med “Domark”-skiltet på. Her bliver jeg modtaget af en meget venlig dame, der undskyldende forklarede, at Tony Jacques, som jeg havde aftalt at mødes med, desværre er blevet forsinket pga. en trafikprop i det indre London. Jeg benyttede lejligheden til at lægge den våde frakke, og slog mig ned i en lænestol, der tilsyneladende stod der for det samme. Damen fra før, Lizzie Wright, bragte mig en kop skolhed kaffe (aahhh!) og en pressefolder om DOMARK (aargh!), som jeg

modvilligt åbnede (jeg har altid næret en dyb mistro til præfabrikerede, kliche-fyldte pressefoldere).

### LIDT HISTORIE

Jeg kunne her læse mig til, at Domark blev grundlagt under det store “computer-boom” af Dominic Wheatley og Mark Strachan.

Firmanavnet er faktisk en sammentrækning af disse to herrers fornavne, - ret åbenlyst!

Den daglige drift af virksomheden har Dominic og Mark imidlertid overladt til en lille gruppe medarbejdere, så de selv kan få tid til hele tiden at være på vagt overfor nye muligheder, der måtte byde sig - dvs. nye licenser.

For hvis man kaster et blik på Domarks gamle udgivelseslis-

ter, opdager man hurtigt, at næsten alle spillene er licenser af den ene eller anden art. Der er spil baseret på James Bond filmene, et par programmer over brætspillet “Trivial Pursuit”, og konverteringen af “Star Wars” arcade-maskinen, for nu at nævne en af Domarks største salgssucceser til dato. Det er altså ikke helt løgn, når Domark udråber sig selv som “Licensernes herrer”.

I det hele taget var det, som ventet, et meget rosenrødt billede, der i pressefolderen blev tegnet af firmaet. I slutningen hed det f.eks: “...Kort sagt, så har Domark evnen til at få projekter til at fungere - og fungere godt! I horisonten har vi allerede et væld af kvalitets-produkter: Vi bevæger os mod 90’erne, og fremtiden glitrer gyldent og lovende”.

Nu er det jo som bekendt ikke alt der glitrer, som er af guld, men netop i dette øjeblik trådte min kontaktperson, adm. Domark-direktør Tony Jacques, ind af døren.

### HVORFOR LICENSER?

Vi hilser pænt på hinanden og begiver os ind i det kontor, hvorfra Tony forsøger at holde styr på Domarks mange aktiviteter.

“Fyr løs!”, udbryder han, mens han læner sig tilbage i stolen bag sit skrivebord. Og det gjorde jeg så..



Tony Jacques (tv.) leder den daglige drift af Domark.

Min første salve ramte tilsyneladende et ømt punkt. Jeg spurgte, hvorfor Domark satser så stærkt på licenserne, frem for selv at finde på noget nyt og originalt. Tony, der har en fortid som leder af en computerklub, kunne

- til min store overraskelse - kun give mig ret!

- Jeg kan godt se, hvad du mener. Jeg synes personligt, at det er en kedelig tendens, men som virksomhed bliver man jo nødt til at satse på de produkter, som forbrugerne ønsker. Og de nøgne tal viser, at licenser sælger bedst. Desværre!

Det kan man da i det mindste kalde et ærligt svar, og så var der ligesom ikke mere at sige om DEN sag! Men een ting un-



Dominic Wheatley og Mark Strachan grundlagde firmaet for godt 4 år siden. I midten ses Lizzie Wright.

drede mig: Kunne det virkelig passe, at alene licens-navnet kunne skaffe et mersalg, der var stort nok til at dække de astronomiske summer, som man idag skal betale for f.eks. filmlicenser? Svaret kom prompte: - Oh yes!

Og som besøgende kan man da også godt mærke, at Domark er et firma med økonomisk vind i sejlene.

### FREMTIDEN

Da jeg spurgte om Domarks planer på længere sigt, fik Tony Jacques nærmest julelys i øjnene. Han kunne fortælle, at licenserne til næste jul allerede er i hus, hvorpå han finder et brætspil frem fra skuffen, rækker mig det, og indleder en længere forklaring om hvad det går ud på. Netop da træder Dominic Wheatley (den ene af firmaets to grundlæggere) ind i lokalet. Han smiler pænt til pressens repræsentant, men da han ser brætspillet i mine hænder, får han pludselig et helt forkert udtryk i ansigtet. “Are we announcing that?!?” udbryder han forfjamsket, hvorpå de to mænd



pludselig siger en hel masse til hinanden - meget hurtigt. Og da Dominic med alvorlig mine ber mig love, at jeg ikke omtaler hvad jeg har set, forstår jeg at brætspils-licensen er en hemmelighed.

Et løfte er et løfte, så mere kan vi ikke afsløre her, men hold øje med HOTLINE sektionen - vi bringer mere nyt, så snart informationerne bliver frigivet

## ÅRHUNDREDETS LICENS-AFTALE?

Til gengæld kan GP allerede nu løfte sløret for, hvad Domark selv betegner som "Århundredets licens-aftale".

"Tengen" er en underafdeling af den internationale computer-mastodont Atari, og nu er det også navnet på en ny software-label under Domark. "Licensernes herrer" har nemlig skaffet sig rettighederne til en stribe af Ataris nye arcademaskiner, hvilket må siges at være lidt af et scoop, når man tænker på hvad Atari i tidens løb har bedrevet af arcade-klassikere (Pong, Breakout, Asteroids, Centipede osv.). Glæd dig til konverteringer som Toobin, Xybots, Dragon Spirit, Vindicators mfl. i den kommende tid.

## DE NYE SPIL

Da vi var færdige med at diskutere de langsigtede planer, foreslog Tony, at vi gik ind og så på nogle af de spil, der kommer i den allernærmeste fremtid (mange af dem er nok ude, når du læser dette).

Vi gik ind i et stort, tilstødende lokale, hvor der langs alle fire vægge var opstillet computere i alle mulige afskygninger. Her blev jeg præsenteret for Andy Blazdell, der - på trods af sin unge alder - så ud til at have rimelig check på tingene.

Andy er den person, der har ansvaret for, at de mange freelance programmører (Domark programmerer ingenting selv) overholder deres deadlines, så spillene kan komme ud til tiden. Mens han var midt i at forklare mig, hvordan alle versionerne af et spil bliver udviklet samtidigt af de forskellige



C64 - I "Spitting Image" kan du vælge mellem 6 verdensledere: Thatcher, Reagan, Paven, Botha, Khomeni og "Gorby".

udviklingshold, ringede telefonen. Det viste sig at være angående forside-billederne til et af Domarks nye spil - de manglede! Da Tony havde smækket røret på, undskyldte han mange gange, og forklarede at nu blev han altså nødt til at løbe. Hvis ikke de forsider var ankommet inden aften, ville spillet blive forsinket.

På den måde var jeg altså overladt til Andy, der med stor entusiasme begyndte at demonstrere Domarks nye spil.

Vi gik først over til en ST, hvor jeg fik en demonstration af Domarks "Trivial Pursuit - A new Beginning". Domark har tidligere udgivet flere TP-spil, hvor kun spørgsmålene varierede, men i denne udgave er hele gameplayet lavet om.

Spørgsmålene er stadig spillets hovedingrediens, men derudover er der et lille "spil i spillet", hvor spillerne rejser rundt i verdensrummet på jagt efter forskellige objekter, som de kun kan få fingre i, hvis de svarer rigtigt på en række ret svære, spørgsmål. Andy viste mig derefter over til en Amiga 500, som stod indeklemt mellem en Amstrad og en ST (dyrplageri!). Spillet var "Spitting Image" - computerversionen af den satiriske dukkeserie, der også har været sendt i DR.

Spillet indeholder de mest kendte figurer fra serien: Paven, Ayatollah Khomeni, Gorbachov, Thatcher, Botha samt naturligvis "Ronald MacDonald". Det er et beat'em up (kampspil), og

grafikken så virkelig morsom ud, med mange originale og absolut usmagelige detaljer, som vi ikke skal komme nærmere ind på her. "Live & let Die" er et "Buggy Boy" lignende speedbåds-ræs, med masser af skyde-action. Sjovt nok er det et andet softwarehus, nemlig Elite, der har programmeret spillet. Domark har nemlig spilrettighederne til 007, og de har før forsøgt sig med Bondspil (fx. "Living Daylights"). De tidligere spil var mildest talt mislykkede, hvilket jeg da også fik Andy til at indrømme. Før jeg gik skyndte han sig dog at tilføje, at



C64 - "Live & Let Die" er et lynhurtigt speedbåds-ræs i stil med Buggy Boy.

Domark nu har taget ved lære af tidligere tiders fejltagelser...

- Vi har ændret holdning på det punkt. Idag ved vi, at det ikke er nok med et stort navn - der skal også være et ordentligt spil bag. Er der hold i Andys løfter? Det ved vi allesammen mere om i næste nummer af Danmarks eneste spilmagasin, hvor vores dygtige anmelderhold giver de nye Domark spil en grundig og fair bedømmelse. See you!

Søren Bang Hansen

## Katalog og demo-diskette om bøgerne til din Commodore 64 og 128



Er du interesseret i emner som:

**regneark,  
måling og styring,  
datakommunikation,  
grafik,  
robotter,  
brugerporten,  
computeren i hjemmet,  
menuer,  
elektronikberegninger,  
grundlæggende  
programeringsteknik,**  
- så har Clausen Bøger de bøger, du har brug for.

**Få syn for sagen!**

Benyt bestillingskuponen og få tilsendt gratis katalog og - hvis du er interesseret - en demo-diskette indeholdende programeksempler taget fra de forskellige Clausen computerbøger. Ønsker du tillige disketten, bedes du indbetale kr. 20,- til dækning af produktions- og forsendelsesomkostninger.

JA TAK, send mig hurtigt (sæt x)

Clausens computerbogs-katalog (gratis)

Demo-diskette (kr. 20,-)

Beløbet er vedlagt i check

Beløbet er indbetalt på giro 6 40 26 15

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr.: \_\_\_\_\_ By: \_\_\_\_\_

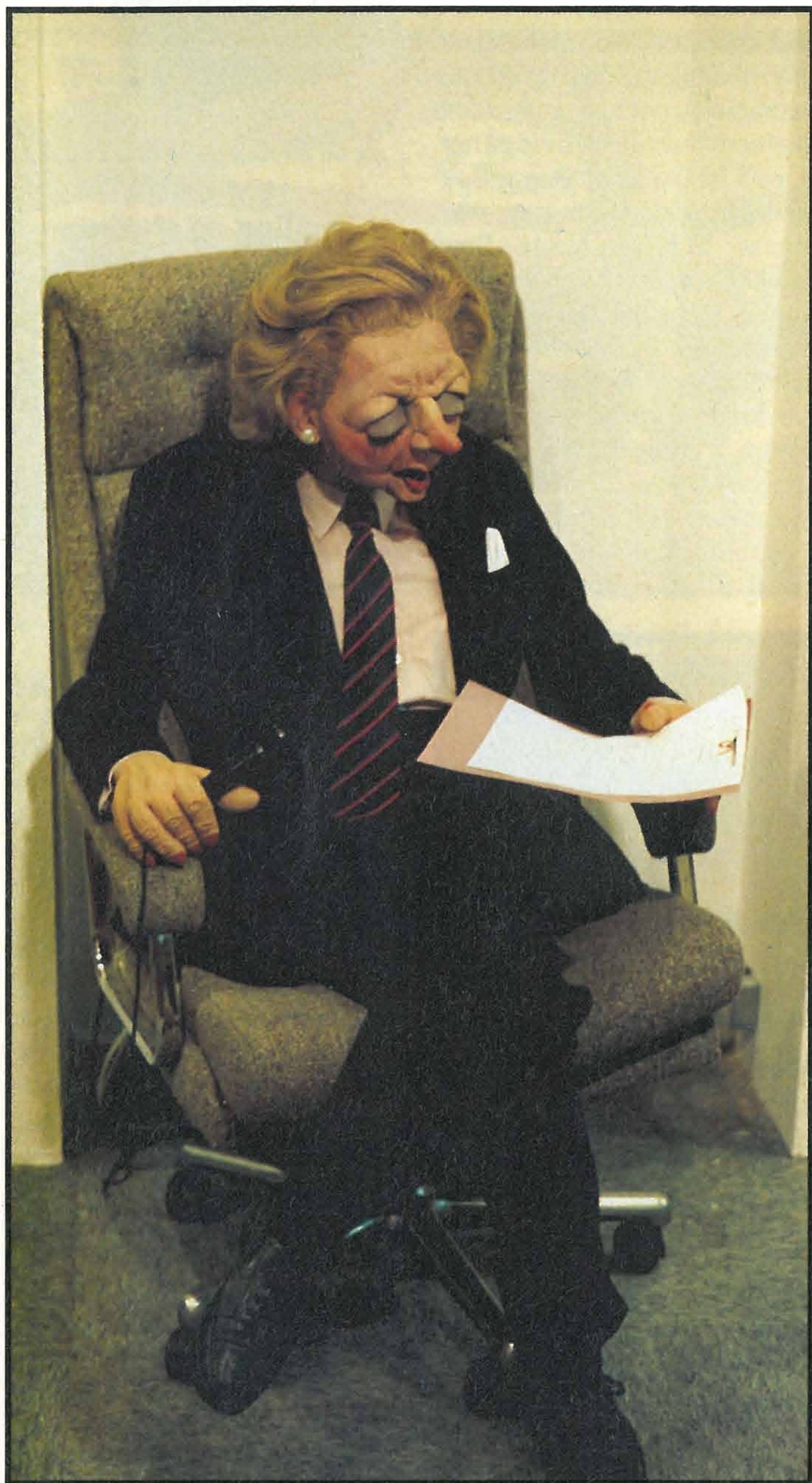
**clausen bøger**

Klosterrisvej 7 2100 København Ø  
01 29 44 22



# “SPITTING IMAGE” KONKURRENCE:

- VIND SUTSKO OG T-SHIRTS!



Jo du læste rigtigt! “Games Preview” udskriver hermed denne originale konkurrence, hvor præmien hverken er spil eller penge. Førstepræmien er et par “Spitting Image” sutsko, som med garanti er mindst lige så smagløse som TV-serien!

Sutskoene er udført i afskyelige, skrigende farver (se billedet).

De er desuden et oplagt samlereobjekt, da de (uvist af hvilken grund...) kun er fremstillet i meget få eksemplarer.

Vi har også fået fat i 20 “Spitting Image” T-shirts. De 19 går til andenpræmier - den sidste går til vinderen, der altså bliver klædt på fra top til tå.

Det eneste du skal gøre for at deltage i konkurrencen, er at besvare nedenstående spørgsmål, hvilket ikke skulle volde noget større besvær (bortset fra det sidste spørgsmål..). Held og lykke!



## SPITTING IMAGE KONKURRENCE:

Hvad er Reagans oprindelige profession? \_\_\_\_\_

I hvilket land er paven født? \_\_\_\_\_

Hvilken hudfarve har Botha? \_\_\_\_\_

Hvilket køn er Thatcher? \_\_\_\_\_

Send kuponen i en lukket kuvert mærket “Spitting Image” til Games Preview, Forlaget Microtech, Nørreskov Bakke 14, 8600 Silkeborg. Svarene skal være os i hænde inden udgangen af marts.



# SCANNTRONIC I DANMARK

## DET ER HOS KB SOFT BREJNING

### TLF 05 86 84 20

#### SUPERSCANNERE

GIVER DIN C64/128ER ØJNE, DER LÆSER BILLEDER OG GRAFIK IND I C64/128

**KR.1655**

DANSK VEJLEDNING +KR 35

#### PAGEFOXMODUL DESKTOPPUBLISHING

KOMBINERET GRAFIK OG TEKSTBEHANDLING.  
+EKSTRA 100KB. RAM GØR DIN C64 TIL EN C164.

**KR 1030**

DANSK VEJLEDNING +KR 50

#### UTILITY TIL PAGEFOX

EDDIFOX

**KR 366**

EDDISON

**KR 241**

TIPS OG TRICKS TIL PAGEFOX-BOG+5 DISKS SIDER

**KR 325**

#### DANSK PRINTFOX

LILLEBROR TIL PAGEFOX, DER OGSÅ KAN BLANDE GRAFIK OG TEKST, UDPRINTE I TRE SPALTER SAMT LÆSE VIZAWRITEFILER

**KR 410**

#### DANSK CARAKTERFOX

25 TEGNSÆT MED Æ, Ø OG Å SAMT KÆMPE TEGN TIL INITIALER. KAN BENYTTES TIL BÅDE PAGEFOX OG PRINTFOX.

+DIVERSE UTILITIES

**KR 325**

#### COLOURPRINTER

SOFTWARE, DER VED HJÆLP AF TRE MEDLEVEREDE FARVEBÅND LAVER DIN ALMINDELIGE PRINTER OM TIL EN FARVEPRINTER, DER PRINTER 64-ERENS 16 FARVER I 100 MILLIONER NUANCER PRISEKS. FOR STAR NL 10

**KR 657**

DE OVENNÆVNTE PRODUKTER HAR KB SOFT ENEFORHANDLINGEN AF I DANMARK

#### DIVERSE

**TULIP  
COMPUTER**

FARVEBÅND TIL SKRIVEMASKINER/PRINTERE. F.EKS. STAR NL/LC10

**KR 70,45 - 54,90 - PRISER ER INCL. MOMS - EXCL. LEVERING.**

FORHANDLERE VELKOMNE

**STARPRINTER**

## C-64 BRUGER-PRG. fra. PENNY SOFT

» NYT NYT NYT «

### Tekst-Maskinen

Tekst-editor og -afvikler. Op til 33 sider i hukommelsen! Stor skrift med DK-tegnsæt. Indstillelig hastighed. Hørsider, horisontal rullskrift, båndtekst i valgfri linie, eller som hørsider med/uden rullskrift.

Til bl.a. tekstning af videofilm, vinduesreklame og læsetræning.

**KUN kr. 95,00**

Dette er kun et udsnit af vort udvalg af programmer for både hobbyprogrammøren og den kræse bruger.

»Udnyt vort tilbud«

Udfyld og indsend nedenstående slip. GRATIS katalog over C-64 prg. kommer automatisk med.

Venlig hilsen  
**PENNY SOFT**

#### PlusKARTOTEK v.2

Til adm. af adresser, videobånd, bogsamling etc., til foreningsbrug og privat. Ny version med udvidede printerfunktioner til labels, lister og girokort !! Editering som med en teksbehandling!! Alle den tidl. versions værdsatte funktioner mht. søgning, sortering, tekstindfletning mv. er bibeholdt.

**kr. 240,00**

#### PlusTEKST

En særlig brugervenlig tekstbehandling!! Nem og dog avanceret. Dansk tegnsæt indbygget. Slet, ret, indsæt direkte. Alle printerens egenskaber (store bogstaver, invertschrift mv) styres fra prg.

4 sider tekst i hukommelsen og inkl. kopi og blokfunktioner.

Kompatibel med PlusKARTOTEK.

**kr. 240,00**

PlusTEKST og PlusKARTOTEK ved samlet bestilling **KUN kr. 395,00**

#### Tempo-type

Lær at skrive 10-finger blindskrift på kort tid. Dette prg. indeholder et komplet kursus: Tekstforlæg, røde til indskriv., kontrol på skærmen af rigtig fingerstilling, tastaturet ses samtidig på skærmen. Inkl. teksttræning og hastighedsprøver. Dansk prg.

**Ialt kr. 195,00**

#### Basis-engelsk

Et træningsprogram for den engelsk-interesseret. To hele diskettesider med opgaver, som øver det engelske grundlæggende ordforråd, inddelt efter emner. Som variation mulighed for udskrift af opgaver og facitliste på printer.

**Tilbud !**

**Kun kr. 95,00**

**KUPON - JA!** Send Deres GRATIS katalog til:

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./by: \_\_\_\_\_

Samtidig bestilles: \_\_\_\_\_

Betaling: pr. efterkrav (plus porto) / check vedlagt.

Indsendes til:

**Penny Soft**  
Ole Rømersvej 58  
2630 Tåstrup  
Tlf. 02 99 96 28



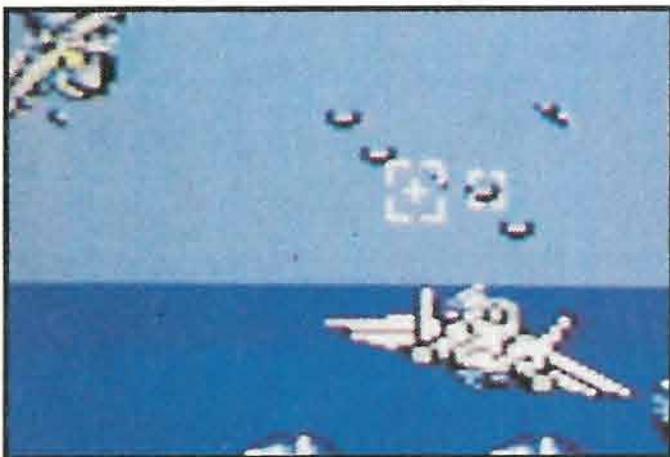


# SPILANMELDELSER

“Games Preview” er DIN guide til spilverden. På de næste sider finder du dybdeborende tests af de allernyeste spil til de populære computere. Vi har indført et helt nyt test-system, og derfor må det være på sin plads med en kort introduktion..



Vi har valgt at koncentrere os om de computere, der er mest udbredte herhjemme. I anmeldelserne har vi afsat en separat “kasse” til de mest populære maskiner, hvilket i øjeblikket vil sige Commodore 64, Amiga og PC. Men også ejere af andre computere (Atari ST, Amstrad, osv.) vil få glæde af vores anmeldelser. I rubrikken “ANDRE VERSIONER” omtaler vi nemlig alle de øvrige computermærker, som spillet fås til.



På den måde kan du - uanset computermærke - lynhurtigt danne dig et sikkert indtryk af, hvordan netop DIN version er udført.

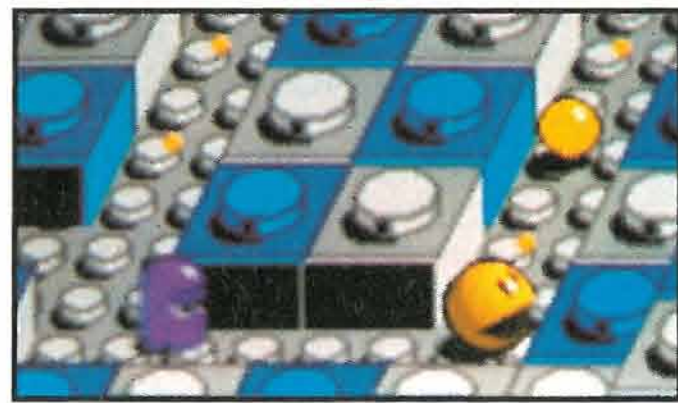
Samtidig holder vi dig up-to-date med, hvad der sker på de andre computere. Det ville jo også være dumt at tage skyklapper på, og udelukkende interessere sig for eet enkelt computer-mærke, når der nu findes en mangfoldighed af spændende maskiner.

Hver computer-version får sine egne karakterer, men det er ikke

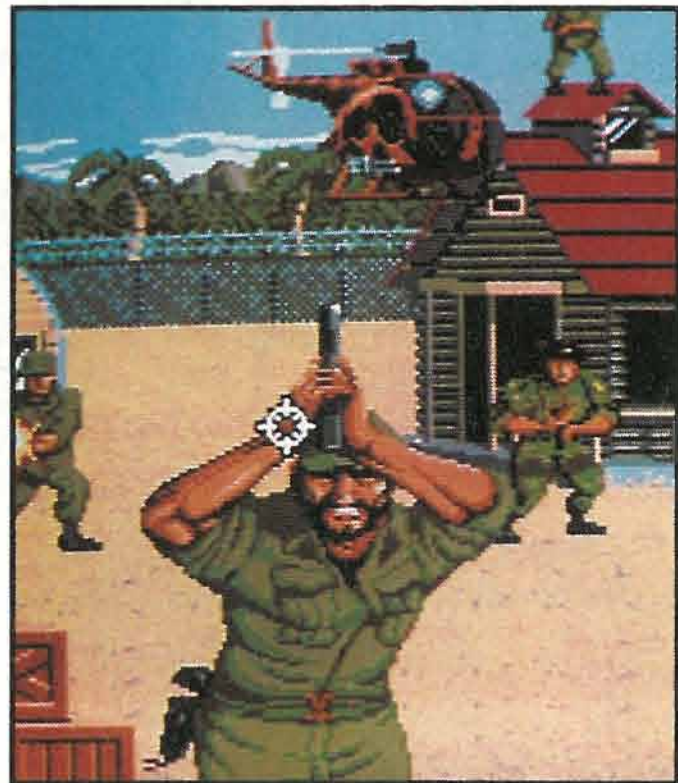


meningen, at disse points skal sammenlignes indbyrdes.

Karaktererne gives i forhold til den standard, som gælder for det pågældende computermærke. Hvis C64-versionen af et spil f.eks. får en højere grafik-karakter end Amiga-versionen, så betyder det selvsagt ikke, at 64'eren's grafik er flottere



end Amigaens. Det betyder simpelthen, at 64-versionen udnytter sin maskines potentiale bedre end Amiga-versionen, der tilsvarende er bedømt i forhold til alle de andre AMIGA-spil, der i forvejen findes på markedet.



Det er ikke altid, at et spil udkommer samtidig til alle computere. Frem for at forsinke anmeldelserne indtil alle versionerne foreligger, har vi som en ekstra service besluttet at lave maskinspecifikke “Updates” af de versioner, vi først modtager når de andre udgaver af spillet allerede er anmeldt.

## TIL AT STOLE PÅ

Hvor andre blade nøjes med at sætte een person til at anmelde

## POINT-SYSTEMET

Her er en hurtig oversigt over, hvad vi mener med de forskellige karakterer. Selvfølgelig giver vi også “mellem-karakterer” (fx 68% eller 82%), men nedenstående tabel skulle give et godt overblik:

- 10 % = Bvaaaadrr!!
- 10 - % = Jak...!
- 20 - % = Virkelig ringe!
- 30 - % = Meget dårligt.
- 40 - % = Dårligt.
- 50 - % = Ikke bemærkelsesværdigt.
- 60 - % = Kan gå an..
- 70 - % = Rimelig godt.
- 80 - % = Godt!
- 90 - % = Fantastisk godt!!
- 100 % = Umuligt (eller?..)

et spil, der har “Games Preview” altid flere anmeldere til hvert spil. Vi diskuterer os frem til lige præcis DEN karakter, spillet har fortjent. Hverken mere eller mindre. VORE anmeldelser er altså ikke baseret på en eller anden vilkårlig persons tilfældige mening. I “Games Preview” får du en kvalificeret, ærlig og definitiv bedømmelse.

Vi har to special-priser, som vi bruger i de sjældne tilfælde, hvor der dukker et virkeligt ekstremt spil op: Hvis spillet er fantastisk godt og virkelig banebrydende, tildeler vi det



“Gold Game” prisen. Denne hædersbevisning er den højeste anderkendelse et spil kan få. Hvis du ser “Gold Game” symbolet i en spilstest, kan du roligt regne med, at spillet vil gå over i historien som en vaskeægte klassiker. I den stik modsatte ende af kvalitets-skalaen finder vi “Ejnar”.

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

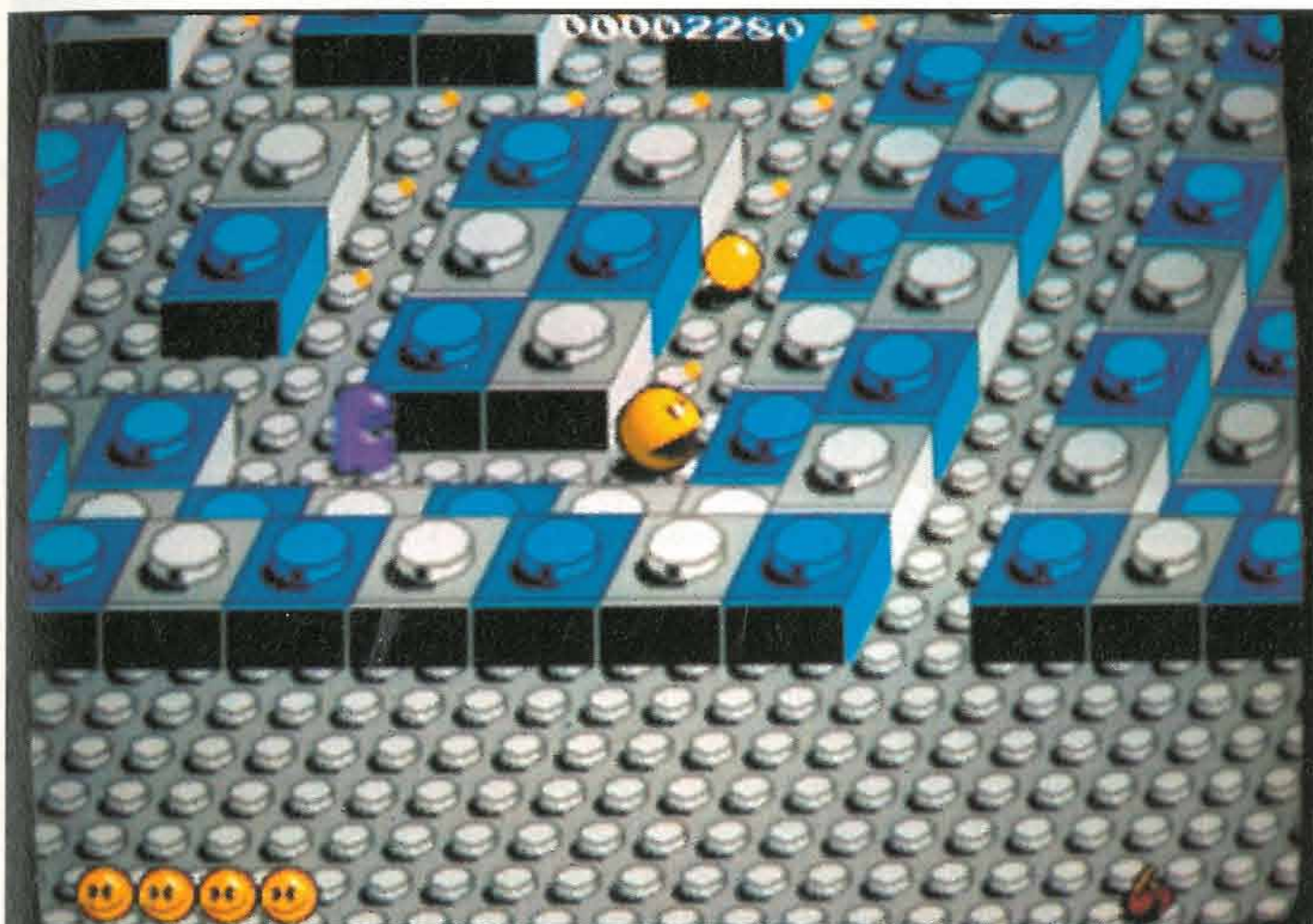




# RETURN OF THE DYNAMIC DANBO

## PACMANIA

Grandslam



Kan Pacman nå frem til kraft-pillen, før spøgelse indhenter ham?

Jeg har en glædelig nyhed til jer, folkens! Nu kan I godt hente skærm og computer ud af klædeskabet. Herefter behøver I ikke at gemme jer mere, når I vil spille osten. Den gamle Brie har netop opdaget en ny dimension - den tredje! Og det har bevirket, at osten nu har fået en ny evne, nemlig evnen til at hoppe.

Men der lurder en fare! Vore gamle ærkefjender, de modbydelige og hårdnakkede spøgelser Pinky, Inky, Blinky og Clyde, har fået to nye kammerater, som hedder Sue og Funky. De vil med al deres magt prøve at fange vores hoppende Havarti, som løber rundt i labyrinterne og spiser prikker. Hvis du spiser en kraftpille, får du superenergi, og er i stand til at hoppe over spøgelserne. Problemet er bare, at i de højere baner begynder spøgelserne også at hoppe... Engang imellem kommer der nogle frugter frem, som du kan spise for at få ekstra points. Der er 22 baner, men jeg kan fortælle jer, at det er svært bare at komme til den tiende.

Der er fire forskellige slags baner i Pacmans verden: "Block

Town", "Pacmans Park", "Sand-box Land" og "Jungly Steps", hvor "Block Town" er den gode gamle labyrint, som vi alle kender fra Pacman.

Faktisk indeholder Pacmania en del fra den gamle ost. Der er f.eks. startmelodien, og den gnubbende lyd, når man spiser en prik. Men der er selvfølgelig også sket en del forandringer, udover den nye dimension. Man starter med to "credits" ligesom på spillemaskinerne. Når man så er færdig med et spil, kan man starte på den bane, man nåede til sidst (forudsat man har en credit). Derudover kan man, i stedet for de gamle lydeffekter, vælge musik. Man kan også vælge mellem nat og dag.

På et tidspunkt kommer der nogle specielle piller, hvor den ene type giver dig dobbelt score, mens den anden giver dig ekstra fart på. Det er faktisk en utrolig festlig oplevelse at æde spøgelseserne ud af huset, alt imens man hopper rundt med grande hastighed og lytter til den udmærkede musik. Hastigheden aftager dog efter et stykke tid. Når man har klaret en bane,

får man en gang imellem tildelt en "Courage bonus". Man får altså points for at udvise mod, og jo højere baner man klarer, des højere bliver denne bonus. Der bliver også vist små tegnefilm imellem nogle af banerne, ligesom i den gamle ost!

PacMania er sjovt og det giver virkelig en nostalgiske følelser.



C64 - Den dristige Danbo har trængt 4 spøgelser op i en krog!

Hvis du kunne lide den gamle Pacman (indrøm det nu), vil du helt sikkert elske dette her. Spillet er hverken revolutionerende, originalt eller nyskabende, men det er skægt - og det er jo det vigtigste.

Peter Normann

## COMMODORE 64

Bånd Kr 179, Disk Kr 269

Pacmania er et godt eksempel på en arcade-maskine, som egner sig glimrende til at blive konverteret til 64'eren. Det er nemlig ikke lynhurtig 3D grafik og andre tekniske "gimmicks", der skaber spillet, men derimod det hektiske gameplay. 64-versionen er da også faldet meget heldig ud. Ikke helt så "smart" som Amiga-versionen, men lige så sjov at spille!

Grafik	79%
Lyd	68%
Gameplay	79%
OVERALL	80%

## AMIGA

Kr 359

Der er ikke den store variation i grafikken, men de baner der er, er meget imponerende udført. Skærmen scroller perfekt, og musikken og lydeffekterne lever også fint op til arcade-originalen.

Grafik	88%
Lyd	78%
Gameplay	79%
OVERALL	80%

## ANDRE VERSIONER

En PC-version er under forberedelse, og allerede nu er Pacmania ude til Atari ST, Amstrad, Spectrum og MSX.



# EN TORDNENDE FIASKO?

## THUNDERBLADE

U.S. Gold

Denne arcade konvertering er produktet af et samarbejde mellem US Gold, Sega og Pepsi. Hvis der er nogen af jer, der ikke har hørt om software-firmaet Pepsi, så skal I ikke føle jer dumme.

Pepsi er det samme firma, som laver den brune omgang sukker-snask, som nogle har valgt at kalde cola. Som led i deres evindelige, og for nyligt temmelig intensiverede, kamp mod hovedfjenden Coke, har Pepsi valgt at gå ind og reklamere i computerspil. Ikke nogen dårlig ide, eftersom folk, der zapper rumhyrer også har en tendens til at "zappe" ret mange colaer. Arcade konverteringer er jo som regel noget med at flå i Joysticket og hamre uhæmmet på fire knappen, eller - sagt på en anden måde - det er action-spil. Det kan man også roligt sige om Thunderblade: Du flyver en kamp helikopter og skal skyde alt muligt omkring dig efter devisen: "If it moves - shoot it, if it doesn't move - shoot it anyway!"

Det er vi jo så vant til, men det, der kunne gøre Thunderblade interessant, er de forskellige perspektiver du ser tingene fra.

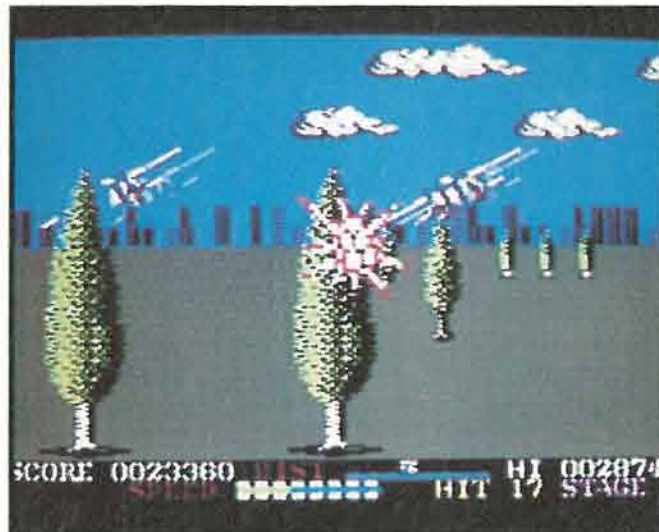
Det ene er oppefra og det andet er lige bagfra. Begge perspektivtegninger er udført nogenlunde hæderligt. I "oppefra" perspektivet er der ovenikøbet et nyt perspektiv - op og ned - så man kan dykke helt ned i hovedet på de fjendtlige tanks, og de fjendtlige helikoptere kan komme flyvende op nedefra og kamikaze ind i dig. Når man dykker bliver tingene større, og de huse, man flyver imellem, forsvinder over dig.

Grafisk set er der altså ikke noget alvorligt i vejen, men udover det, er der altså ikke særlig mange points at hente. Det går kun ud på at skyde og ikke ramle ind i noget. Der er ingen interessante ting at samle op på vejen, og kun få varianter i modstandertyperne. Spillet virker forvirrende,

og man føler egentlig ikke rigtig, at man har kontrol over sin helikopter.

Jeg er bange for, at jeg ikke kan give Thunderblade så høje karakterer, som spillets coverbagside gerne vil have. Ikke alene er det uoriginalt - det lider også under en lidt for ambitiøs grafik, mangel på variation og almindelig kedsommelighed.

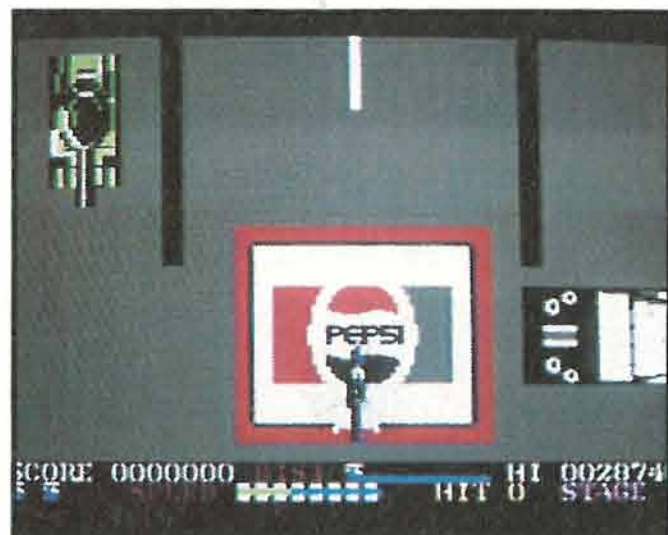
Otto Plantener Jensen



C64 - Et øjebliks uopmærksomhed, og du hamrer din maskine ind i et træ!



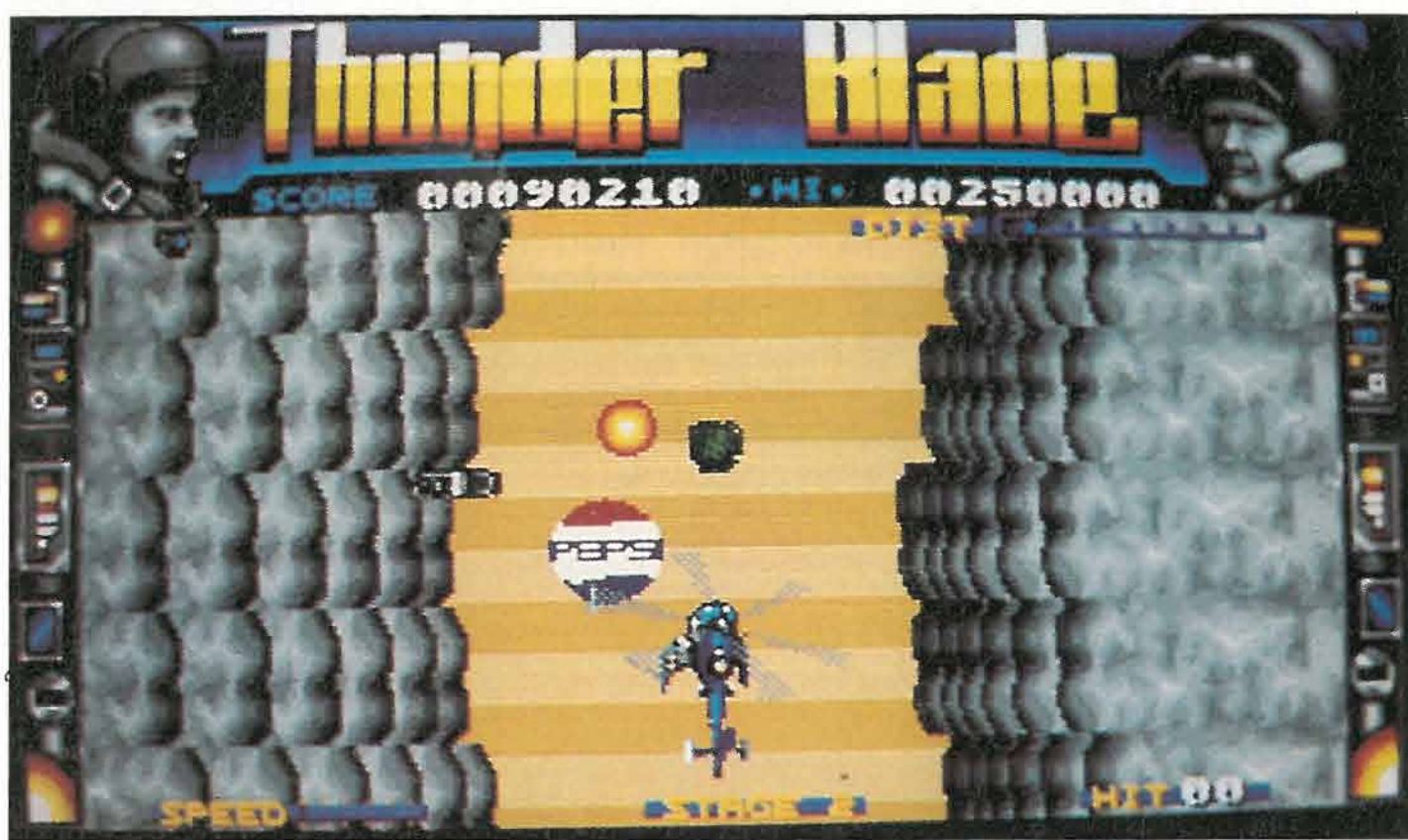
C64 - Du angribes af en tankbataljon og må undvige med et skarpt højresving.



C64 - Reklamerne har nu også trængt sig ind i computerspil!

### ANDRE VERSIONER

En PC-version er lige på trapperne, så det kan være vi laver en PC-UPDATE af Thunderblade i en ikke alt for fjern fremtid. Fås også til Atari ST, Amstrad og Spectrum.



AMIGA - På 2. bane skal helikopteren styres gennem en dyb klippedal.

### COMMODORE 64

Bånd Kr 179, Disk Kr 229

64-versionen har et multiloop system, der var nær ved at få mig til at bide mit ene øre af! Når du har gennemført et niveau, skal maskinen til at hente et nyt niveau ind, og når du så dør der, skal du vente på, at den henter den første bane ind igen. Jeg er glad for at det var en disk-version jeg testede - så slap jeg da for at spole! Grafikken er meget flot, men den virker også temmelig rodet, og spillet er ofte ret forvirrende. Den prangende grafik gør intet for spillets gameplay, og det virker som om US Gold har forsøgt at gabe over lidt for meget med denne konvertering.

Grafik	82%
Lyd	60%
Gameplay	47%
OVERALL	51%

### AMIGA

Kr 359

Ikke overraskende er det Amiga-versionen, der kommer tættest på arcademaskinens imponerende 3D grafik. Omgivelserne bevæger sig meget hurtigt og glidende, men eksplosionerne er skuffende, og der er nogle dumme fejl, som f.eks. når fjendens tanks kører hen over hinanden, eller når musikken på highscorelisten pludselig holder brat op. Helhedsindtrykket fra spillemaskinen er der, men gameplayet er ensformigt og forvirrende.

Grafik	85%
Lyd	75%
Gameplay	47%
Overall	52%



# POW!, KRAK!, ZOK!..

## DOUBLE DRAGON Melbourne House

Der er efterhånden ved at være mange karatespil at vælge imellem. Nogle, f.eks. International Karate+, er mildt sagt fede, mens andre er omtrent ligeså kedelige som at gå i biografen med lukkede øjne. Det store spørgsmål er, hvor Double Dragon ligger.

Plottet i Double Dragon er der ikke megen nytænkning i. Som sædvanlig gælder det om at redde sin eneste ene ud af kløerne på en tilfældig gangster, i dette tilfælde The Shadow Boss. Det kommer vel heller ikke som nogen overraskelse, at man skal brække benene på et utal af bøller, før pigen kan reddes. Heldigvis er du en rå karatefyr, så du er ikke helt forsvarsløs. Ud over at vade rundt, kan du bl.a. sparke, nikke skaller og bruge albuen. Endvidere kan du, når du har maltrakteret en gangster, snuppe hans våben, det

være sig et baseballbat eller en pisk, og bruge det i den videre nedslagtning. En god detalje er, at man taber sit våben, når man bliver ramt, så man selv må sørge for at samle det op igen. Det er også muligt at løfte store kasser eller sten bare for at tyre dem efter angriberene.

Bøllerne der angriber dig - alene eller i flok - skal slås flere gange, før de går ned med flaget, men da de er utroligt stupide, er dette ikke særlig svært. Så godt som alle gangsterne kan faktisk klares med det samme angrebsmønster.

Een original ting er der dog ved Double Dragon: Muligheden for to spillere på samme tid. Realistisk nok kan spillerne også kværke hinanden, så selv små fejltagelser kan føre til en helt privat bande krig.

*Jakob Sloth*



C64 - Barsk nærkamp på første level.



PC - Du har søgt tilflugt på afsatsen, men banditterne er på vej op efter dig og en af dem har et baseball bat!

### COMMODORE 64

Bånd Kr 179, Disk Kr 229

Double Dragon til Commodore 64 er mildt sagt elendig. Bortset fra et idiotisk multiloading-system, og et sløvt gameplay, består alle modstanderne af to sprites - komplet med en synlig sprække mellem over- og underkrop! Disse irriterende fejl er langt fra de eneste, og sammen gør de Double Dragon til et af de værste karatespil, jeg kender.

Grafik	48%
Lyd	40%
Gameplay	39%
OVERALL	38%

### AMIGA

Kr 359

Selvom Double Dragon både grafisk og lydmæssigt er langt bedre end sin navnebror på 64'eren, så lider spillet alligevel under een alvorlig fejl: Det er simpelthen for let. Jeg klarede mig faktisk igennem alle banerne i første forsøg. (Ja, så MÅ det være let! - Red). Double Dragon er betydelig sjovere, når man er to, og underligt nok gør dette spillet sværere - måske fordi man let kommer til at banke kompagnonen!

Grafik	78%
Lyd	69%
Gameplay	49%
OVERALL	44%

### PC

Kr 449

Grafikken er ikke overbevisende - hverken i CGA eller EGA mode. Der er et umiskendeligt "Spectrum-look" over de mere eller mindre sammenflydende farver. Til gengæld er mændene store. Lyden er rimelig efter PC-standard, og PC-udgaven slår de to andre versioner i spilbarhed.

Grafik	73%
Lyd	78%
Gameplay	79%
OVERALL	69%

### ANDRE VERSIONER

Atari ST, Amstrad og Spectrum.



# EN AFBRÆNDER!



## AFTERBURNER- Activision

Licensernes mareridt! Et softwarehus går ud i byen og køber rettighederne til en spillemaskine og sætter hvorefter nogle dårlige programmører til at lave en middelmådig konvertering af spillet. Dette er dog ikke tilfældet med Afterburner. Afterburner er ikke middelmådig - det er gennemsyret elendigt! Det begynder ellers flot med et titelbillede der forestiller nogle kæmpende jagerfly, hvilket

ting, der findes på arcade-maskinen, bl.a. optankningen i luften, som er særdeles vellykket, hvilket også er tilfældet med den landing du foretager senere i spillet.

Landjorden er blevet besmykket med noget, der ligner frikadeller - det er umuligt at få nogen dybere mening ud af det. For at få lidt afveksling i det, i forvejen ekstremt kedelige spil kommer der en gang imellem et missil



C64 - Afterburner er et totalt forvirrende spil!

virkelig sætter forventningerne i kog. Men i det øjeblik, du sætter dig ind i din F-14'er og flyver afsted, udsættes du for den særdeles underkvalificerede programmering, der har fundet sted. Missionen i Afterburner er at skyde alt hvad der bevæger sig, og hvis det ikke bevæger sig, skal du skyde på det indtil det gør!

Du ser flyet bagfra, og efter ca. 10 sekunder, kommer der nogle mærkelige pletter ude i horisonten. Det er MIG'ere - russernes kampfly (det viser sig at det er fly magen til dit eget blot i en anden farve!). Dit fly skyder automatisk, så lad være med at vælge lydeffekter på startmenuen.

Kontrollen for flyet er faktisk meget flydende, og det er det eneste punkt hvor Afterburner ikke skuffer. Mediagenic har inkluderet nogle af de små ekstra

bagfra, der drøner dig til savsmuld med det samme. Meget morsomt Activision...ha ha!

At konvertere Afterburner til en hjemmecomputer er umuligt, men det mindste Activision kunne have gjort, var at lave et spilbart produkt - det har de ikke gjort. Hvis du kan lide denne type spil, vil jeg meget kraftigt anbefale dig at købe "Typhoon" fra Ocean i stedet - der er mere gameplay, og det er bedre lavet! Afterburner er et af de største flop i computerhistorien, undgå det for enhver pris!

Niels Lassen



C64 - Det Russiske fly øverst til venstre har netop affyret et missil mod dig. Chancen for at det rammer dig er fifty-fifty...

## COMMODORE 64

Bånd Kr 179, Disk Kr 269

Lydeffekterne er simple, og grafikken er en katastrofe: Dine skud ligner runde snebolde, og de er så dårligt lavet, at du kan se den firkantede sprite, skudene er i. Fjenderne har også missiler, men beklageligvis er de kun animeret i to trin. Du ser missilerne når fjenden affyrer dem, og næste gang du ser dem, er når de rammer dig! Denne lille "detalje" gør at det er næsten umuligt at undvige missilerne.

Grafik	17%
Lyd	21%
Gameplay	11%
OVERALL	17%

## ANDRE VERSIONER

Afterburner er også ude til ST, Amstrad og Spectrum, men heller ikke disse versioner er bemærkelsesværdige. Derimod bliver det spændende at se Amiga-versionen, som kan udkomme hvornår det skal være. Den er nemlig programmeret af selveste Argonaut, som også lavede Starglider II. Det kan derfor vel tænkes, at Amiga-udgaven bliver et helt andet spil end de andre versioner.

Glæd jer til en fyldig Amiga-update i et kommende nummer.



# BASF FlexyDisk®

Datasikkerhed der betaler sig





# TEGNEFILMS-GRAFIK!

I sidste sekund før deadline modtog vi programmet "Dragon's Lair" til Amigaen. Intet- anende loadede vi det ind, og en halv time efter var hele redaktionen forsamlet om den Amiga, hvor spillet kørte. Grafikken overgår nemlig alt, hvad der hidtil er set til Amigaen. Vi anmelder spillet, og ser nærmere på den spændende baggrund...

Det er Readysoft fra USA der har programmeret Dragon's Lair, og spillet er bygget op omkring den kendte arcade-maskine, der for mange år siden revolutionerede spillehallerne pga. sin helt utrolige grafik, der rent faktisk bestod af rigtig animeret tegnefilm.

Spillet består af en række små "scener", hvor "Dirk the Daring", som din charmerende helt nu engang hedder, bevæger sig hen mod en situation, hvor han vil dø, medmindre du river i joysticket på det rigtige tidspunkt. Hver scene varer ca. 5 sekunder, og du har kun få brøkdele af et sekund til at reagere.

Sagt på en anden måde, så er dine odds meget dårlige, og Dragon's Lair bliver derfor degraderet til et simpelt lær-af-dine-fejl spil.

Den grafiske præsentation af spillet er til gengæld det absolut bedste der endnu er set, og det er i realiteten umuligt at lave noget der er bedre, med mindre der altså kommer et mere effektivt lagermedium som f.eks. Compact Discs (se kasse).

Du kan selv bestemme om du vil se spillet i Hi-res, Interlace eller i almindelig lav-opløsning. Det lyder jo imidlertid godt, og det er da også en imponerende feature, men hvad er det egentlige formål? Øøøhh..

Lyden i Dragon's Lair er samplet, hvilket bruger meget hukommelse, men giver spillet en lyd-kvalitet, der kan hamle op med grafikken.

Readysoft hævder, at der oprindeligt var 130 Mb source-kode i spillet, som det er lykkedes dem

at lægge ned på 6 disketter (5,2 Mb) - en lodret løgn, da det reelt ville svare til en pakningsprocent på over 250!! Kom igen en anden gang, Readysoft..

Spillet er meget uspilbart, da der som sagt kun er tale om små animerede sekvenser, der tager længere tid at load end det gør at spille dem, og så er det tilmed alt for svært! Man kan roligt lægge en uges intens spillet til side for bare for at nå til disk 3.

Spillet er desuden ekstremt bruger-fjendtligt, idet du ikke kan save din position inde i spillet. Hver gang du dør skal du altså spille dig igennem level 1, 2, 3... Ideen med at konvertere Dragon's Lair til Amigaen er meget god, og grafikken er fantastisk imponerende, men gameplayet er en katastrofe af de større - der er simpelthen ikke noget!

Hvis du vil have noget at vise frem, når der kommer en kamerat på besøg, og du gerne vil prale med hvad din Amiga kan, så er Dragon's Lair det absolut bedste du kan vise ham. Det overgår det, ellers suveræne, "Sword of Sodan" med flere længder.

Men i sidste ende er det jo spilbarheden der afgør, hvorvidt et spil er godt eller dårligt - god grafik kan aldrig erstatte glæden ved at sidde foran skærmen med sved på panden og hygge sig med sit joystick.

Niels Lassen



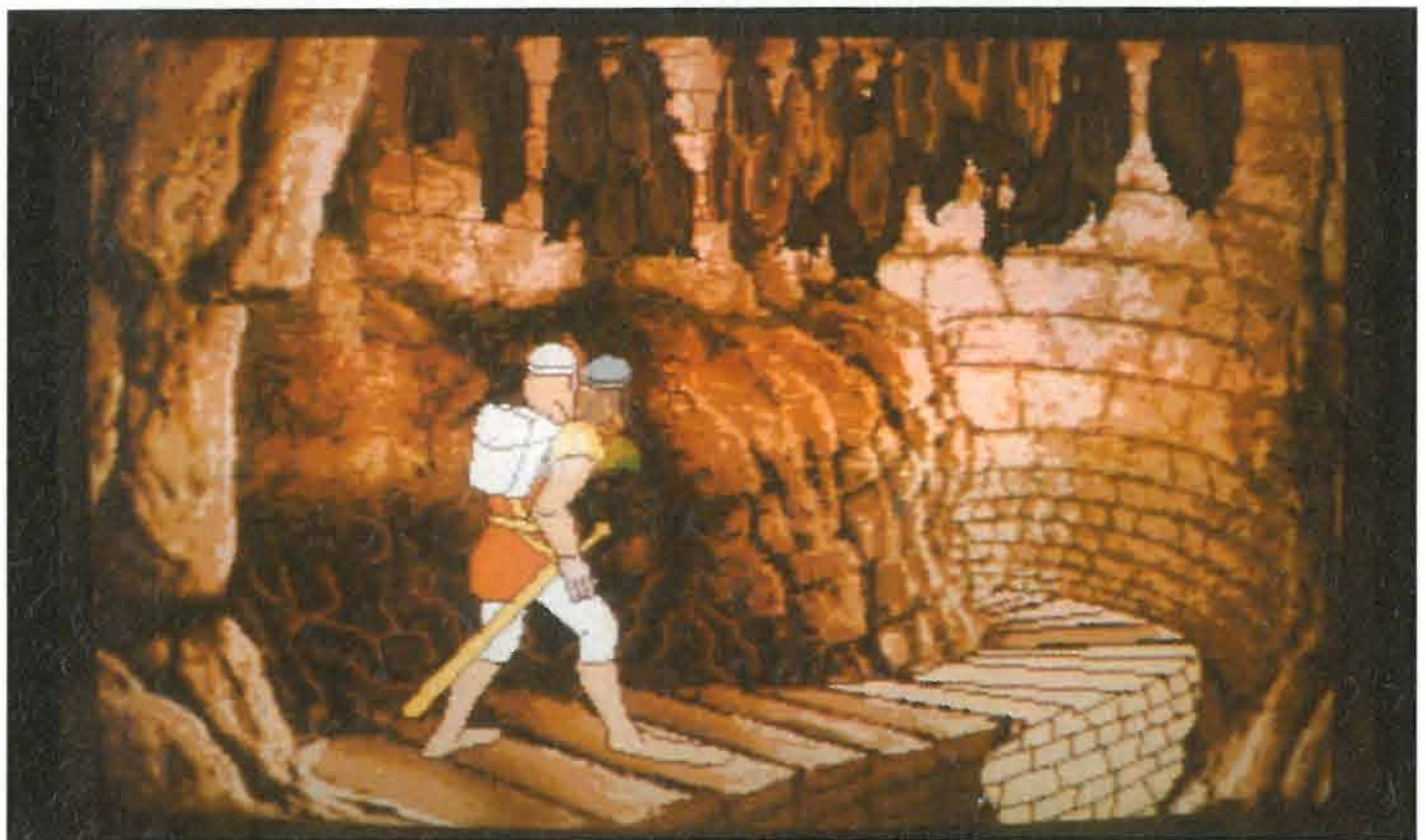
AMIGA - Den modige ridder har med nød og næppe undgået at styrte i voldgraven, men pludselig dukker nogle mystiske fangarme op fra dybet...

## Amiga

Kr 649

Teknisk set er Dragons Lair til Amigaen en milepæl. Spillet sætter nye grænser for, hvad man kan lave af animationer og effekter på en computer i Amigaens prisklasse. Men da selve spillet ikke er andet end simpel timing, falder enhver appel til jorden, når man først har vænnet sig til grafikken.

Grafik	97%
Lyd	95%
Gameplay	24%
OVERALL	30%



AMIGA - Dirk Daringer her nået frem til borgens hemmelige tunnel-kompleks. Om lidt styrter trappen foran ham sammen...



AMIGA - Helten i eventyret om dragens hule hedder "Dirk Daring".





AMIGA - Dirk går nye farer i møde, da han forsigtigt nærmer sig borg porten.

## DEN ÆGTE VARE..

Den originale "Dragons Lair" - dvs. spillemaskinen - dukkede op i de amerikanske spillehaller i slutningen af 1983. På grund af sin utrolige grafik (også efter nutidig standard) blev maskinen hurtigt et kæmpe-hit, og den blev faktisk så efterspurgt over hele verden at producenten, Cinematronics, ikke kunne følge med efterspørgslen.

Hemmeligheden bag den utrolige grafik var, at der inde i spillekabinettet lå en laserdisc-afspiller, hvor man havde indspillet en række små tegnefilms-scener. Når grafikken lignede tegnefilm, var det altså fordi grafikken VAR tegnefilm!

Sidste år introducerede Microdeal så "Dragons Lair" til Atari ST, og i modsætning til Amiga-udgaven, så fungerer ST-spillet efter nøjagtig samme princip som arcade-originalen. Man skal med andre ord have adgang til en laserdisc-player, som så sluttes til ST'en. Spillet er først og fremmest ment som et eksperiment fra Microdeals side - Programmet alene kostede knap 100 pund, og desuden er det vel de færreste, der har en disc-player stående. Til gengæld fik man altså grafik, der var 100% identisk med arcade-maskinens.

Men der er også en bagside af medaljen. Prisen for denne høje grafik-standard var nemlig, at man måtte begrænse gameplayet mest muligt. Der er simpelthen ikke plads til at give spilleren den frihed, som han har i almindelige actionspil, og det er netop denne skavank, som alle computerversionerne også lider af.

(SH)



Sådan ser den originale tegnefilms-grafik ud. WOW!

## 8-BIT KAN OGSÅ!

Eller kan de? Under alle omstændigheder gik der ikke lang tid efter at spillemaskinen var lanceret, før nogen fandt på at købe computerrettighederne. Dengang blev 16-bit computere betragtet som ren science fiction, og spillet blev derfor kun lanceret på Commodore 64 mv.

Programmeringen blev varetaget af Software Projects (husker I "Manic Miner"?), og spillet blev aldrig nogen succes. Ligesom Afterburner (se test i dette nummer), er Dragons Lair nemlig totalt uegnet til 8-bit konvertering, og hjemmeversionen var da også kun en bleg efterligning af originalen. Ikke desto mindre solgte spillet så godt, at Software Projects i 1987 lancerede en fortsættelse under navnet "Escape from Singes Castle". Grafikken og lyden var forbedret, men gameplayet var den samme enkle og trivielle historie.

(SH)



C64 - Dirk Daring er ude at ro i "Escape from Singes Castle" fra Software Projects.



AMIGA - Den ildelugtende væske bør man holde sig fra!

## CD-FREMTID?

Ligger der en fremtid i brugen af "rigtige" billeder i computerspil? Det mener amerikanerne at der gør, og i Silicon Valley arbejder de store softwarehuse i øjeblikket på at udvikle en helt ny spilteknik, der betegnes som CDI - "Compact Disc-Interactive". Teknikken åbner muligheden for spil, der består af rigtige videooptagelser.

Hvis CDI slår igennem bliver spillene meget anderledes end de spil vi kender i dag. Dels bliver de langt dyrere (det tager tid at producere dem!), og desuden skal vi nok ikke regne med lynhurtige actionspil. Dragons Lair er et levende bevis på, at man ikke kan kombinere action-gameplay med film-grafik.

Til gengæld rummer CDI-teknikken enorme muligheder for adventure- og strategispil (who cares - red.). På en enkelt Compact Disc kan der ligge ca 600 Megabytes. Forestil dig et adventurespil, hvor du går rundt i RIGTIGE landskaber, snakker med RIGTIGE mennesker, og ser alle dine handlinger udført på skærmen foran dig - i levende billeder...

(SH)



# “UD AT SE - MED LSD”

## NEUROMANCER

Interplay

De fleste rollespils-interesserede har nok på et eller andet tidspunkt stiftet bekendtskab med Interplay, folkene bag så store succeser som fx Bards Tale trilogien og Wasteland. Fælles for alle disse RPG's er, at vold, mord og blod er en vigtig substans i gameplayet. Nu har Interplay imidlertid fostret et helt nyt spil, Neuro-mancer, der overraskende nok, ikke har spor at gøre med hverken ildsprudlende drager eller grønne marsmænd - til gengæld er Neuro-mancer nok det mest syrede spil til dato!

Handlingen, der er bygget over William Gibsons roman af samme navn, finder sted i Chiba City i Japan år 2017. Du er en futuristisk computer hacker i en tid, hvor folk ikke bare giver op over for diverse virusser og andre elektroniske jokes. Nu er denne leg blevet livsfarlig! Når spillet starter, befinder du dig i en smudsig bar et sted i Chiba City og næsten uden penge på lommen. Skærmen er delt op i tre områder, hvoraf det øverste viser dine omgivelser, dig selv og eventuelle andre indbyggere. Nedenunder dette finder vi et tekstvindue, der hovedsaglig benyttes til lokationsbeskrivelser, og nederst til venstre ligger dit interface til Chiba City, et panel med 8 forskellige ikoner. Med disse er det muligt at vælge lidt af hvert. Selvfølgelig har du en "inventory"- og en "gå rundt"-ikon, men andre symboler kræver lidt mere forklaring. For eksempel kan jeg nævne snakkeikonen, der gør det muligt at kommunikere med andre indbyggere i Chiba City. En taleboble former sig på skærmen, og med joysticket kan man vælge den replik, man synes passer bedst ind i sammenhængen. Denne funktion er virkelig vel-designet, og man kan få lang tid til at gå med at snakke med de forskellige personer i spillet, bare for at grine over deres svar.



C64 - I neuro-mancer vrirler det med mystiske væsener...

Penge er af vital betydning i Neuro-mancer. En nem (men ikke særlig holdbar) indtægtskilde er at opsøge den nærmeste Body-Shop og sælge ud af sine organer. Folk er faktisk villige til at betale store summer for et ungt hjerte, og som en lille bonus, får du et reserveorgan af billig plastic som erstatning for det, du solgte. Gratis!

Du kan også vælge at hæve lidt penge på din konto i Access Banking Interlink, der er en gratis service under PAX-net, den offentlige database i Chiba City. Foruden den elektroniske bankfilial, kan du også sende (og i særdeleshed modtage) breve over PAX og læse om de sidste nyheder. Desværre skal du, hver gang du skal ind i PAX, bruge det vedlagte kodehjul (paranoide softwarehuses våben mod kopiering), hvilket hurtigt bliver MEGET irriterende.

Selv om jeg ikke kom så langt i Neuro-mancer, tør jeg godt anbefale det til folk, der er ved at blive trætte af "normale" spil. Det hele virker stort, vel-designet og avanceret, og den overskuelige kontrolmetode gør styringen til en leg.

Jakob Sloth

## COMMODORE 64

Disk Kr 269

Grafikken er flot og stemningsfuld, og lyden er der også gjort mere ud af end i de fleste Interplay-spil. Foruden lydeffekter og baggrundsmusik er det lykkedes Interplay at lave deres fedeste intro nogensinde. Aldrig har jeg hørt et bedre digitaliseret soundtrack på 64'eren!

Grafik	: 89%
Lyd	: 90%
Gameplay	: 84%
OVERALL	: 86%



C64 - Du er ombord på en fremtidsagtig rumfærge, hvor stewardessen er i færd med at holde sin velkomsttale.

## " BARE RÅSYRET, MAND "

Som det fremgår af testen, så er handlingen i "Neuromancer" baseret på en bog af William Gibson. Gibson hører hjemme i den genre, som med et engelsk udtryk kaldes "Cyberpunk" - en særlig, ofte ret pessimistisk, form for science fiction, der typisk handler om individets oprør mod samfundet i en computer- kontrolleret fremtid. En af de mest berømte film i Cyberpunk genren er "Blade Runner", men også "Robocop" rummer stærke elementer af Cyberpunk. Ide-manden bag spillet - Dr. Timothy Leary - er en meget kontroversiel skikkelse i USA, idet han under ungdomsoprøret opfordrede amerikanske studenter til at indtage LSD og andre narkotiske stoffer. Leary's drøm er at 60'ernes ungdomsoprør vil genopstå i computeralderen, og hvis Neuromancer bliver en succes, kan vi se frem til flere "syrede" Cyberpunk-spil fra Interplay.

## ANDRE VERSIONER

Vi updater Amiga- og PC-versionerne, så snart de udkommer.



# NÅR ULVEN JAGER!

## OPERATION WOLF

Ocean

Du pakker din faldskærm sammen. Finder din maskinpistol frem. Sætter med et "click" et magasin i den. Finder granaterne frem. Foran dig er kommunikations-centret. Du ved, at det er nu det gælder. Du er eneste mand fremme i OPERATION WOLF.

Plottet lyder velkendt. Meget velkendt. Efterhånden skulle man tro, at der ikke kunne brygges mere kaffe på den bønne. Men Ocean havde alligevel tænkt sig at prøve. Og det er lykkedes! I "Operation Wolf" er du en rå faldskærmssoldat, og dit mål er at nå frem til en fangelejr, befri fangerne og slippe godt fra det. Det sidste er ret svært.

Handlingsforløbet spænder over seks baner:

1. Kommunikations-centret. (Ødelæg det, så fjenden ikke kan tilkalde forstærkninger)
2. Junglen. (En af de overlevende soldater fortæller dig, hvor du kan finde fangelejren)
3. Landsbyen. (Befri den fra fjenden, og beboerne plejer dine sår)
4. Ammunitions-depotet. (Fyld op med patroner og granater)
5. Fangelejren. (Dit mål. Dæk de fanger, der prøver at flygte)
6. Lufthavnen. (Slip væk!)

Som de fleste nok ved, er "Operation Wolf" en konversion efter spillemaskinen af samme navn. Maskinen er flere steder blevet udråbt til årets helt store arcade-hit, og det skyldes nok ikke mindst, at automaten er udstyret med en meget naturtro maskinpistol - komplet med rekyl og det hele! Godt nok følger der ingen maskinpistol med hjemmecomputer-versionen, hvor man i stedet styrer et lille sigtekorn rundt på skærmen.

Spillet er bygget virkelig simpelt op. Selv tante Olga på 87 og lillebror Frederik på 2 kan følge med. Du starter spillet, og helvede er løs med det samme. Fjenderne dukker op i alle mulige afskygninger: med faldskærm, til fods,

ud af vinduer, i tanks og mange andre, mere eller mindre fantasifulde, måder. Du skal bare pløkke løs på dem alle sammen. Det indviklede består i, at der af og til kommer nogle sygeplejersker eller en lille dreng løbende hen over slagmarken.

De må IKKE skydes, da det har en kedelig indflydelse på dit helbred. Maskinen ordner alle dine bevægelser, og du skal altså "bare" sørge for at ramme dine modstandere. Du ser hele handlingen ud fra din soldatsøjne; en god synsvinkel, når man har vænnet sig til den.

På hver af de seks baner er der et vist antal soldater, helikoptere og tanks, der skal udslettes. Når målet er nået, kommer man videre til næste bane, hvor der er endnu flere soldater, tanks og helikoptere. Undervejs kan man (som sædvanlig) finde ekstra magasiner, granater og sågar en superpistol, der ikke bruger din sparsomme ammunition i 10 sekunder. Du kan også finde små kasser, der skaffer dig noget af din energi tilbage.

Hvad er det så, der gør spillet godt? Jeg må indrømme, at jeg ikke helt kan finde ud af det. Det er vel tilpas simpelt, uden at være banalt. Det er gennemført, og der er hele tiden en ufortrængelig lyst til at spille videre, selvom man får vabler på aftrækkerfingeren. Spændingen bliver meget nemt høj, hvis man f.eks.

ikke har mere ammunition tilbage, eller er næsten død. Alt i alt er Operation Wolf en veludført, atmosfærisk og meget spilbar arcade-konvertering, og den slags gror som bekendt ikke på træerne.

Christian Sparrevohn



C64 - Din energi er ved at løbe ud.



AMIGA - Fjenden dukker op overalt!

## COMMODORE 64

Bånd Kr 179, Disk Kr 269

Det er temmelig svært at styre sigtekornet rundt på skærmen med et almindeligt joystick, men øvelse gør mester. Grafikken er lidt over 64-standard med pæne sprites og nogenlunde baggrundsgrafik. Lyden er begrænset til få og små melodistumper, og skudlyde. Gameplayet er der til gengæld intet i vejen med, og hvis udsigten til vabler i pegefingeren ikke afskrækker dig, så køb!

Grafik	79%
Lyd	69%
Gameplay	80%
OVERALL	82%

## AMIGA

Kr 449

Amiga-versionen har den store fordel, at den er muse-styret. Det er derfor langt nemmere at styre sigtekornet rundt. Lyden er ganske god, og der er endda små tale-sekvenser ligesom i arcademaskinen. Talen lyder dog noget kunstig og "oplæst". Grafikken er umiddelbart imponerende med kæmpestore sprites.

Desværre kommer spillet på to disketter, så hver gang man dør på level 2 (eller højere), skal man sætte den første disk i drevet og gennemgå en lang og irriterende indlednings-sekvens.

Grafik	91%
Lyd	88%
Gameplay	84%
OVERALL	86%

## ANDRE VERSIONER

Operation Wolf fås også til Amstrad, Spectrum og Atari ST. Der er ingen planer om en PC-konvertering.



# USE THE FORCE!

## RETURN OF THE JEDI

Domark

Domark, der også har stået for computer-versionerne af de to første "Star Wars" arcade-maskiner, er nu klar med det sidste stjernekrigsspil i serien. Grafikken i "Return of the Jedi" er IKKE, i modsætning til sine to forgængere, lavet i sløv wire-frame, så her skulle være mulighed for et rigtigt godt spil. Som "sædvanligt" gælder det om at ødelægge Imperiets Dødsstjerne, men først skal der vælges sværhedsgrad. Når dette er overstået, bliver spilleren straks kastet ind i handlingen, der tager sin begyndelse i en stor skov på en eller anden snottet planet langt ude i solsystemet.

Her møder vi prinsesse Leia der, skarpt forfulgt af Imperiets stormtropper, skal søge at nå frem til Ewokernes landsby på den anden side af skoven.

Heldigvis er Leia i besiddelse af en såkaldt speederbike, der gør det hurtigt og komfortabelt at gennemkrydse skoven, så spillerens eneste opgave er at styre uden om træerne og smadre de fjendtlige speederbikes ved enten at lede dem i en fælde eller skubbe dem ind i et træ! Når Leia således er kommet i sikkerhed, klipper vi over i en anden del af filmen.

Her styrer du Chewbacca, der i sin Walker er på vej op ad en skråning oversået med træstammer. Stammerne har desværre en mani med fra tid til anden at rive sig løs og tumle ned mod vor stakkels helt, der skal holde sig i live af bedste evne.

Vel oppe på toppen af bakken, går vi videre til næste level, der foregår i rummeligheden, lige over Dødsstjernen.

Nu kontrollerer spilleren Lando's "Millenium Falcon" og skal med al magt prøve at slippe forbi Imperiets rumskibe og ind i SELVE Dødsstjernen. Her skal Lando manøvrere forbi diverse

forhindringer og lasers for til slut at ødelægge centerreaktoren med et velrettet skud.

Alle disse levels spilles på en skråt scrollende bane, der dukker op i øverste højre hjørne og forsvinder nederst til venstre eller omvendt.

Dette betyder, at spilleren ikke har ret meget plads at manøvrere rundt på, hvilket gør rumskibsdelen specielt svær (medmindre du da kender "det lille trick" - se tipssektionen!).

En anden og mindst lige så generende detalje er programmørens "smarte" ide med at klippe brat mellem 2 scener.

Dette gør sig gældende mellem level 2 og 3, hvor du skiftevis styrer Walkeren og Lando's rumskib. OK, det kan godt være, at det er en fed ting at gøre på film, men i et computerspil virker det forvirrende og fladt - især fordi skærmen skiftes pludselig og uden advarsel.

Jakob Sloth



### COMMODORE 64

Bånd Kr 179, Disk Kr 229

Grafikken er ikke noget at skrive hjem om - bortset fra Walkeren der er virkelig velanimeret - og lyden er meget begrænset og ikke særlig inspirerende. Begge disse ting kan vel overleves, men hvad værre er: spillet er gudhjælpemig fyldt med fejl! Return of the Jedi bliver derudover meget hurtigt kedelig, da underspillene er ret lette at gennemskue - og så kan man bare hver gang.

Grafik	61%
Lyd	59%
Gameplay	48%
OVERALL	52%

### AMIGA

Kr 359

Grafikken her er stort set identisk med arcade-maskinen (hvilket dog ikke siger så meget), og lyden er heller ikke værst. Men spillet ide, er der selvfølgelig ikke rokket ved. Desværre.

Grafik	67%
Lyd	66%
Gameplay	48%
OVERALL	51%



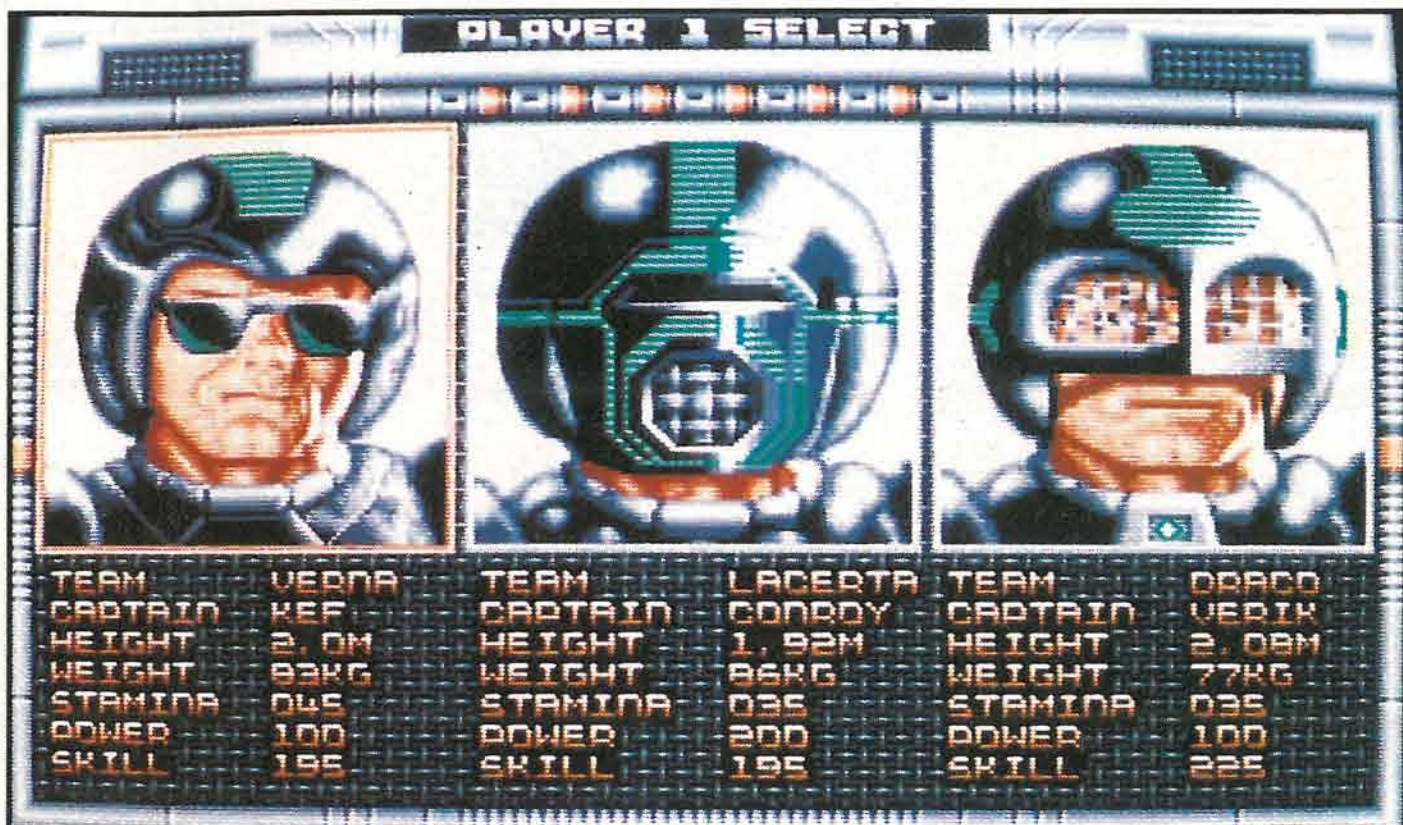
C64 - Der er fart over feltet her hvor Leias hvide rumscooter stryger hen over skovbunden.



# VOLD-BOLD!

## SPEEDBALL

Imageworks

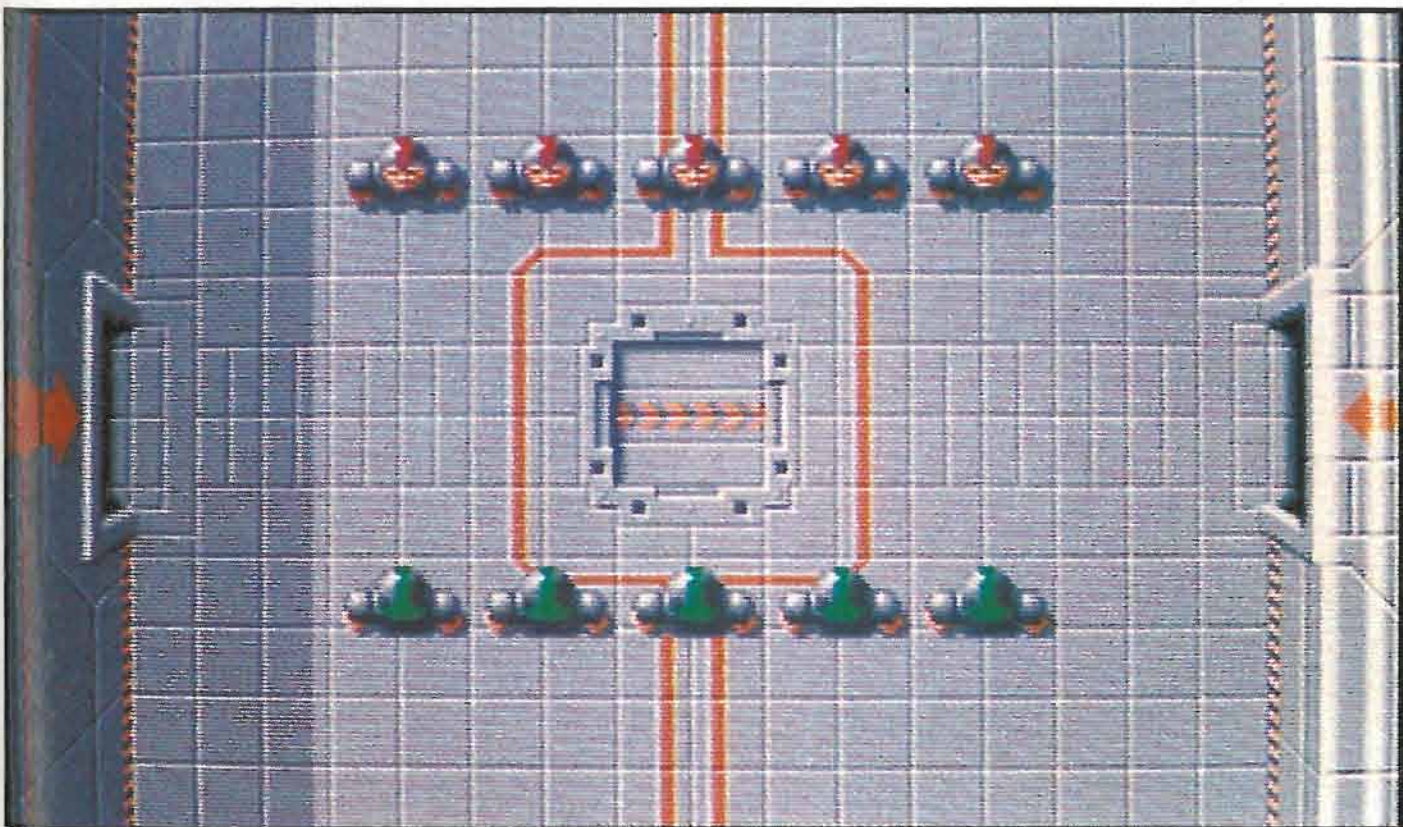


AMIGA - Før spillet starter skal du vælge en af disse tre hold-ansførere.

De fleste kender vel følelsen af, i et fodboldspil, at man angriber med sin bedste spiller, løber ned mod modspillernes mål, og skyder bolden mod målet i sikker forventning om, at en scoring er nært forestående. Indtil målmanden laver en mester-redning.. Hvem der bare kunne give den idiotiske målmand et par på skrinet! Hvis du kan følge min tankegang, er Speedball lige spillet for dig. I stedet for at krydse fingre og skyde mod mål, kan du her lade bolden ligge, og i stedet gå hen og tæske målmanden til bevidstløshed! Derefter kan du uhindret score.

"Speedball" er det navn som programmørerne ("Bitmap Brothers") har valgt at give fremtidens fodbold-spil. Her er det ikke længere bolden, der er det cen-

trale, men derimod bestikkelse f dommerne, slåskampe med modstanderen og en række andre ufine tricks. Hvorfor også gå efter bolden, når man lige så godt kan gå efter manden! Før du kan bestikke dommeren, skal du selvfølgelig have nogle penge, som ligger på banen, når spillet går igang. I starten af spillet skal du finde dig et passende hold, hvilket i praksis foregår ved, at du vælger en af tre holdkapitajner, der hver især har deres egne styrker og svagheder. På banen har du 5 spillere, og den mand du styrer, har en firkant rundt om sig. Du kontrollerer den mand, der er tættest på bolden, hvilket ikke altid er en fordel. Det kan nemlig godt kan virke forvirrende, når der er fem mænd oven i hinanden og



AMIGA - De to hold står linet op til start.

din markering skifter hver halve sekund.

Spillet er i det hele taget nærmest umuligt de første gange man spiller det, men udholdenhed betaler sig, for når man først har fået fod på gameplayet, bliver det virkelig sjovt!

Banen og spillerne ses fra oven, og i modsætning til en almindelig fodboldbane, er der ikke græs på banen. Der er metal-plader! Desuden er der

nogle stolper rundt omkring, som - hvis de rammes - får bolden til at skifte retning. Temmelig irriterende! Der er ingen sidelinjer på banen, men derimod en mur, som får bolden til at springe tilbage. I hver side af banen er der desuden et hul, som sender bolden over i den modsatte side, hvis det rammes.

Hele spillet er meget godt udført, og det er ligeledes sjovt - mest på grund af den originale spille-skrift.

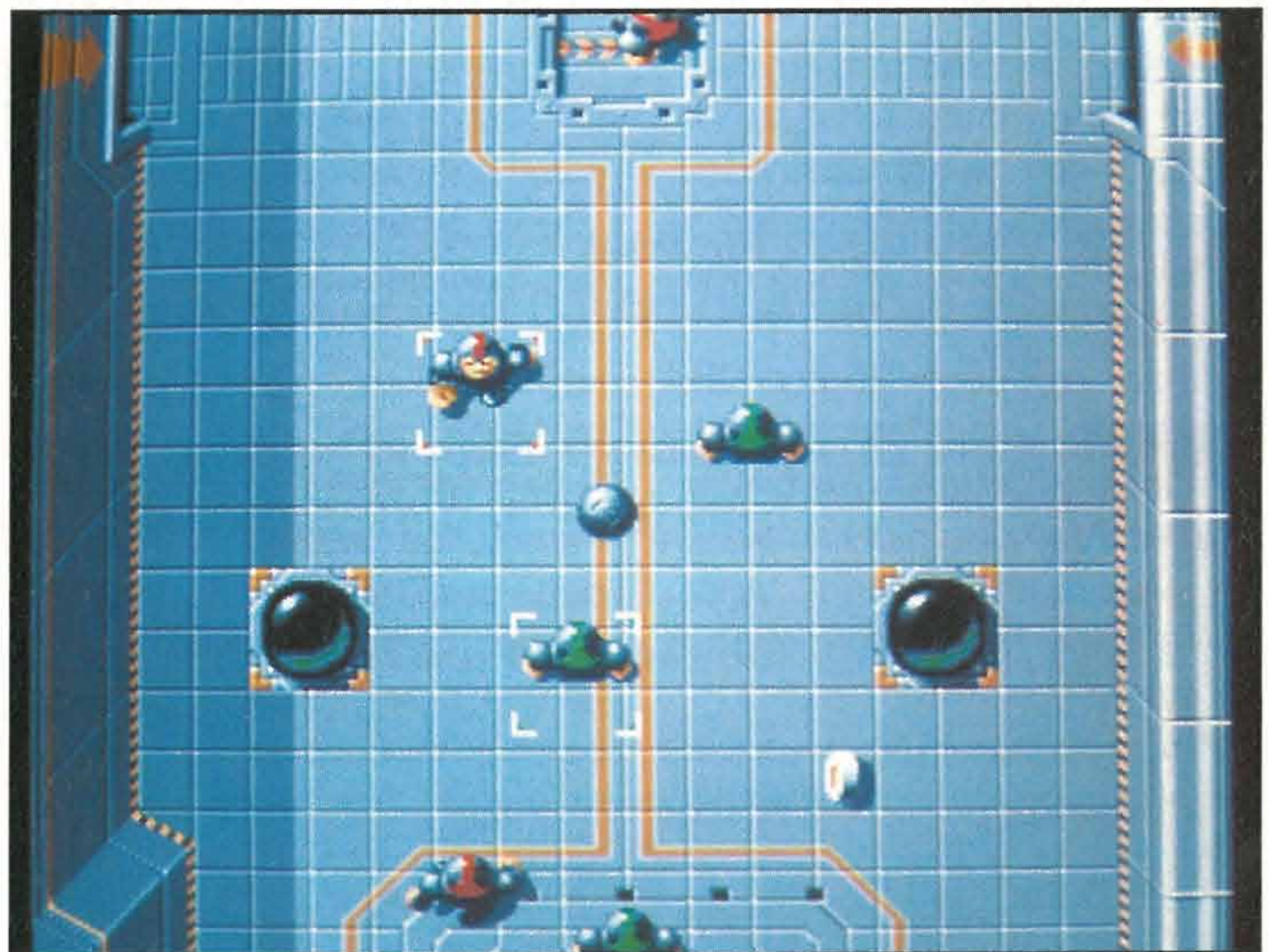
Niels Lassen

### AMIGA

Kr 449

Rimelig god grafik, og meget god lyd. Både i indledningen, men også de samlede lyde inde i spillet.

Grafik	86%
Lyd	89%
Gameplay	85%
OVERALL	88%



AMIGA - Kampen er i fuld gang. Den spiller du kontrollerer er mærket med en firekant.

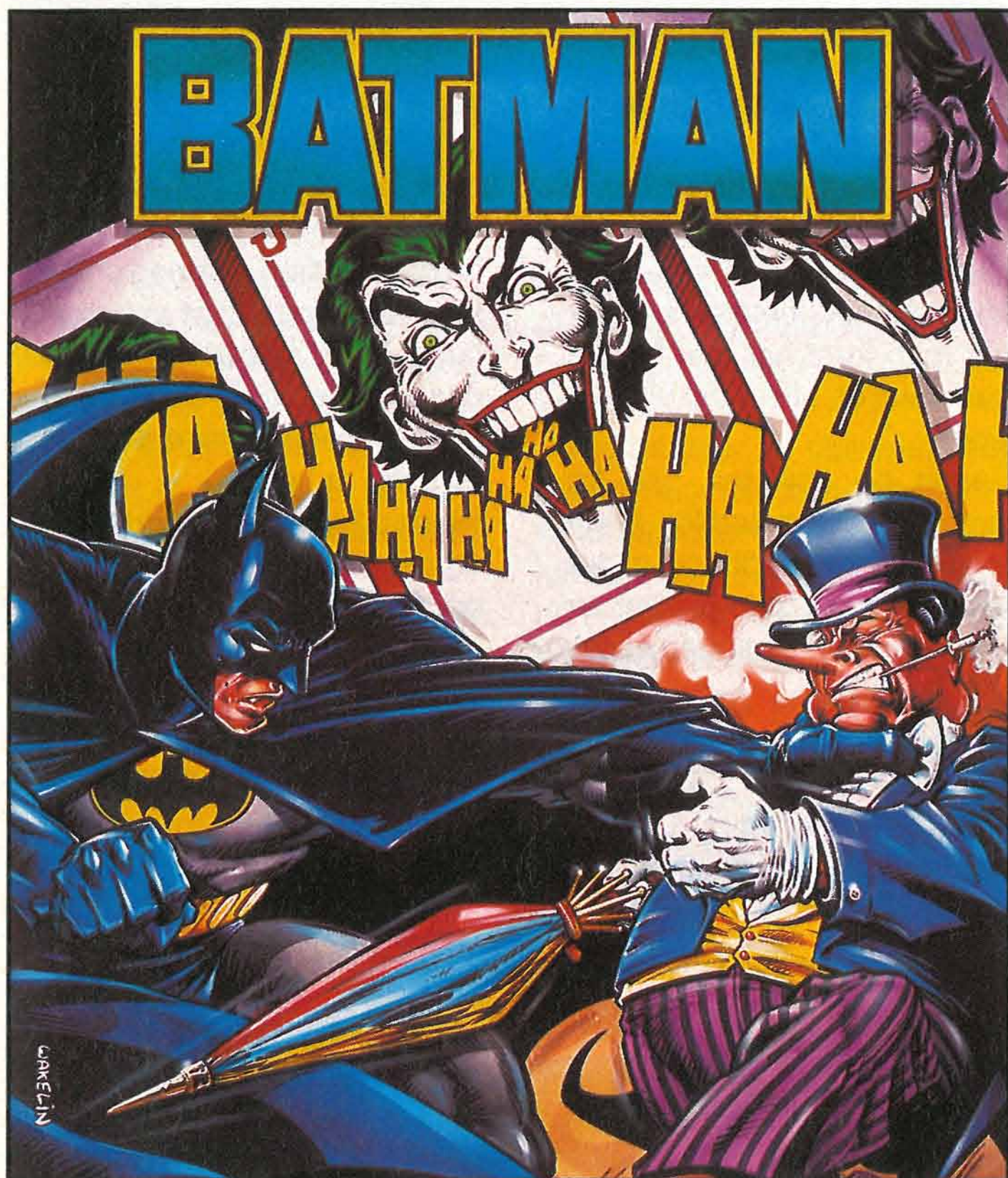
### ANDRE VERSIONER

PC- og ST-versioner er undervejs.



# TEGNE SERIE, SÅ DET BATTER!

**BATMAN**  
Ocean



De fleste har nok på et eller andet tidspunkt stiftet bekendskab med Batman - om ikke andet så gennem DRs søndagsserie - og nu har folkene fra Ocean altså købt rettighederne og kreeret et spil omkring den kendte figur.

Batman er, som Rambo III, bygget op som et arcade-adventure, der i dette tilfælde består af to uafhængige plots. I første del, "A Bird in the Hand", tager vores kutteklædte helt endnu engang kampen op mod Pingvinen, der har planer om at erobre verden med en hær af robotpingviner. Næste afsnit, der loades separat, bygger på Batmans opgør med en anden af hans dødsfjender, Jokeren, der har taget Robin til fange og gemt ti farlige bomber i Gotham City. Batman styres med joysticket gennem de mange lokationer, alle set fra siden, i sin søgen efter brugbare objekter, med

hvilke han kan fuldføre sin mission. Disse inkluderer både magneter, knibtænger og forskellige former for mad, der giver Batman ny energi.

Rundt omkring i spillet vrirler det med fjender, der ikke kan slås ihjel, men som dog godt kan sparkes, slås ned eller bedøves med den såkaldte Batarang - endnu et af Batmans hemmelige våben. Netop på dette punkt virker spillet meget tegneserieagtigt, idet dine fjender både inkluderer flyvende bamser, legetøjslokomotiver og diverse sindsforvirrede individer!

Selvom de to "plots" teknisk set er ret ens, er der afgørende forskelle i både problemer og lokationer, så hvis du skulle investere i Batman, sidder du altså med 2 problembaserede arcade-adventures i stedet for eet.

Jakob Sloth

## COMMODORE 64

Bånd Kr 179, Disk Kr 269

Grafikken er god, varieret og frem for alt tegneserieagtig, mens lyden også er ganske velprogrammeret. Selve gameplayet er fængslende, selvom det må indrømmes, at Batman er mere adventure end arcade. Men problemerne er, for de flestes vedkommende, hverken ulogiske eller unødvendigt svære, og alt i alt er 64-versionen ret vellykket.

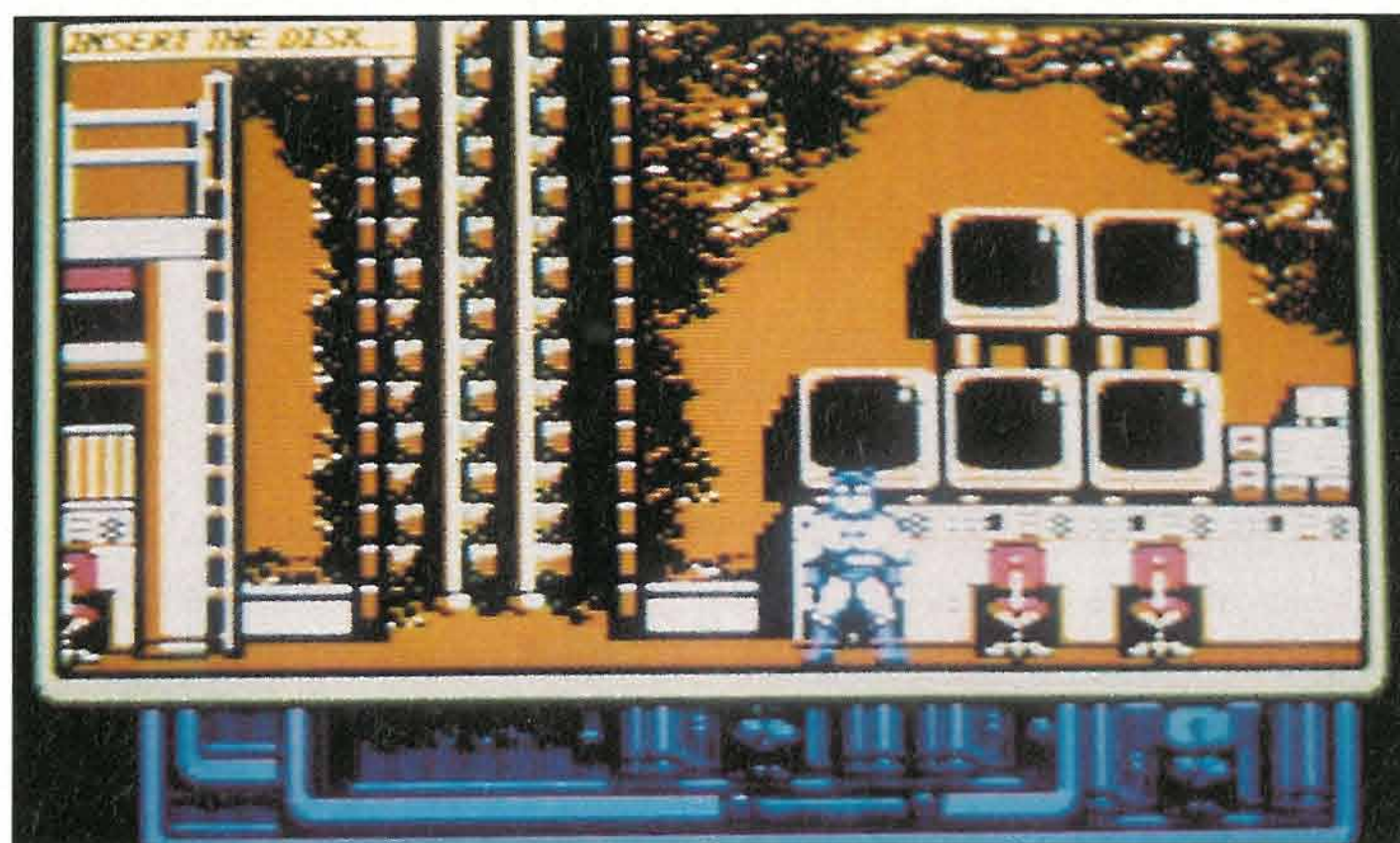
Grafik	85%
Lyd	81%
Gameplay	77%
OVERALL	82%

## ANDRE VERSIONER

16-bit - undskyld 16-BIT! - versioner er på vej, så Amiga-ejere kan se frem til en Update i næste nummer (om guderne vil). Ellers fås spillet til Amstrad og Spectrum.

## Den gamle Batman...

Ocean har altid været eksperter i at skaffe sig de hotteste licenser, og efter hvad "Games Preview" erfarer, er det mere end tre år siden, at firmaet købte spil-rettighederne til Batman. Helt tilbage i maj 1986 udgav Ocean faktisk et spil om den kendte tegneseriefigur. Den gamle "Batman" var et 3D arcade adventure, hvor man så alle banerne skråt oppefra - ligesom i de gamle Ultimate spil. Batman skulle her forsøge at befri Robin, der var blevet kidnappet af en farlig forbryderbande, og spillet var faktisk ret godt. Desværre blev det kun udgivet til Amstrad og Spectrum (det var i de gode gamle 8-bit dage!), men hvis du har en af disse computere, så var det måske en ide at holde øjnene åbne, næste gang du besøger din antikvitets-forhandler?



C64 - "Den kutte-klædte hævner" står i sin Bat-hule og pønser på sit næste træk.



# AMIGA

## Interface

A black and white photograph of an Amiga computer system. In the foreground, a keyboard and a mouse are visible. In the background, a monitor is partially visible. The word 'AMIGA' is written in large, bold, red, 3D-style letters across the top. Below it, the word 'Interface' is written in a white, cursive script.

## Bliv Amigo med din Amiga !!

Som Amiga ejer støder man ind i nogle problemer. Det kan være problemer med spil, som dette blad tager sig af, men det er heller ikke unormalt at støde ind i problemer med Public Domain eller bruger-programmer.

Selvfølgelig har Amiga-ejerne fingeren på pulsen - med en maskine af dette format, opstår der et behov for at vide, hvad der sker på markedet, og hvad der i fremtiden vil komme til at ske.

Derfor har vi lavet Amiga Interface, som udkommer 10 gange om året.

Amiga Interface tager sig både af den mere seriøse side af Amigaen, men kan du godt lide at bruge joysticket en gang i mellem, bliver du heller ikke skuffet over Amiga Interface.

Gennem Amiga Interface får du hver måned:

- \* Forståelig dækning af alt, hvad der sker på markedet
- \* Hjælp til hvordan du bruger programmerne
- \* Retfærdige anmeldelser, både til spil og bruger-programmer
- \* 60 sider i farve
- \* Imponerende abonnent tilbud
- \* Spændende reportager og interviews
- \* Og meget, meget mere...

**Alt dette koster  
kun 24,50 kr.  
Nummer 1 er  
i kiosken  
allerede idag**



# HVEM SNØREDE

## WHO FRAMED ROGER RABBIT

Buena Vista

Problemerne tårner sig op for tegnefilmsfiguren Roger. Den stakkels kanin er blevet anklaget for mordet på Marvin - ejeren af byen Toontown - og Marvins testamente, hvori den afdøde testamenterer hele Toontown til tegnefilmsfigurerne - er på mystisk vis forsvundet.

Desuden bliver vor langørede helt jagtet af "Judge Doom" - en yderst ubehagelig herre, som har opfundet en kemisk væske ved det velsmagende navn "dip". Som enhver ved, så er tegnefilmsfigurer meget hårdføre, men hvis de kommer i berøring med Judge Dooms "dip", dør de.

Spillet er delt op i tre forskellige scener, der alle er taget fra filmen. I første del, styrer du Roger rundt i en ret speciel taxi. Bilen er levende, den hedder Benny og den har evnen til at hoppe over de modkørende biler. Dette er særdeles nyttigt, for kørebanelen flyder med "dip", som Dooms "væselpatruljer" har smidt ud for at stoppe Roger.

Hvis du undgår kontakt med "dippytterne" kommer du til anden del af spillet, som foregår i en lille natklub ved navn "Ink & Paint Club". Det forsvundne testamente befinder sig et sted i baren, men da det er skrevet med usynligt blæk, er det ikke så let at finde. Specielt ikke, da pingvin-tjenerne kontinuerligt anbringer diverse papirer på restaurantens mange borde. Din eneste udvej er at indsamle alle papirerne, hvilket er lettere sagt end gjort!

Roger skal nemlig undgå Dooms gorilla, som vandrer rundt i restauranten, og så må han for guds skyld ikke få noget at drikke. Det sidste kan godt være svært at undgå, for glassene er placeret lige ved siden af papirerne, og hvis din timing ikke er perfekt, snupper Roger sig en tår, hvorpå han bliver fuld (skal

ses!), og mister et liv. Der er desuden en tidsfrist, idet alle papirer skal være indsamlet, før musikken holder op med at spille. Hvis bane 2 gennemføres, når Roger Rabbit frem til "The gag Factory", som er stedet hvor alle rekvisitterne til tegnefilmene bliver fabrikeret. Desværre står Dooms væsel-betjente og venter på dig, men hvis du bruger de mange rekvisitter rigtigt, kan du få væselerne til at grine (selv de værste skurke har åbenbart sans for humor!), hvilket sætter dem midlertidigt ud af spillet.

Hvis du er rigtig morsom, lykkes det dig at få dem til at grine sig selv ihjel, men dermed er dine kvaler ikke overstået.

Judge Doom venter på dig. Hele Toontowns skæbne afhænger af, hvem der vinder i dette sidste opgør.

Det er Silent Software der har stået for udviklingen af spillet, og de har formået at opridsede handlingen i filmen på en rimeligt tilfredsstillende måde. De tre "scener" i spillet er alle sammen utroligt simple, men stemningen fra filmen er her. Og selvom Buena Vista tydeligvis har valgt at satse på sjove tegnefilmseffekter frem for et vildt ophidsende gameplay, så er der faktisk kommet et ganske underholdende stykke software ud af film-historien.

Søren Bang Hansen



### COMMODORE 64

Bånd Kr 179, disk Kr 269

Roger og alle de andre figurer fra filmen ligner sig selv, og grafikken ligger i det hele taget forbavsende tæt op ad Amiga-versionens. Musikken er en anden vigtig del af spillets atmosfære. Det er netop denne tekniske kvalitet, og så den spændende atmosfære, som spillet overlever på.

Grafik	91%
Lyd	87%
Gameplay	72%
OVERALL	86%

### AMIGA

Kr 359

Her er grafikken naturligvis endnu mere detaljeret og tegnefilmsagtig, end den er på 64'eren, men hvis man tager Amigaens større potentiale i betragtning (og det gør vi!), så er det trods alt ikke så revolutionerende endda. Men sjovt, og atmosfærisk!

Grafik	89%
Lyd	82%
Gameplay	74%
Overall	83%

### ANDRE VERSIONER

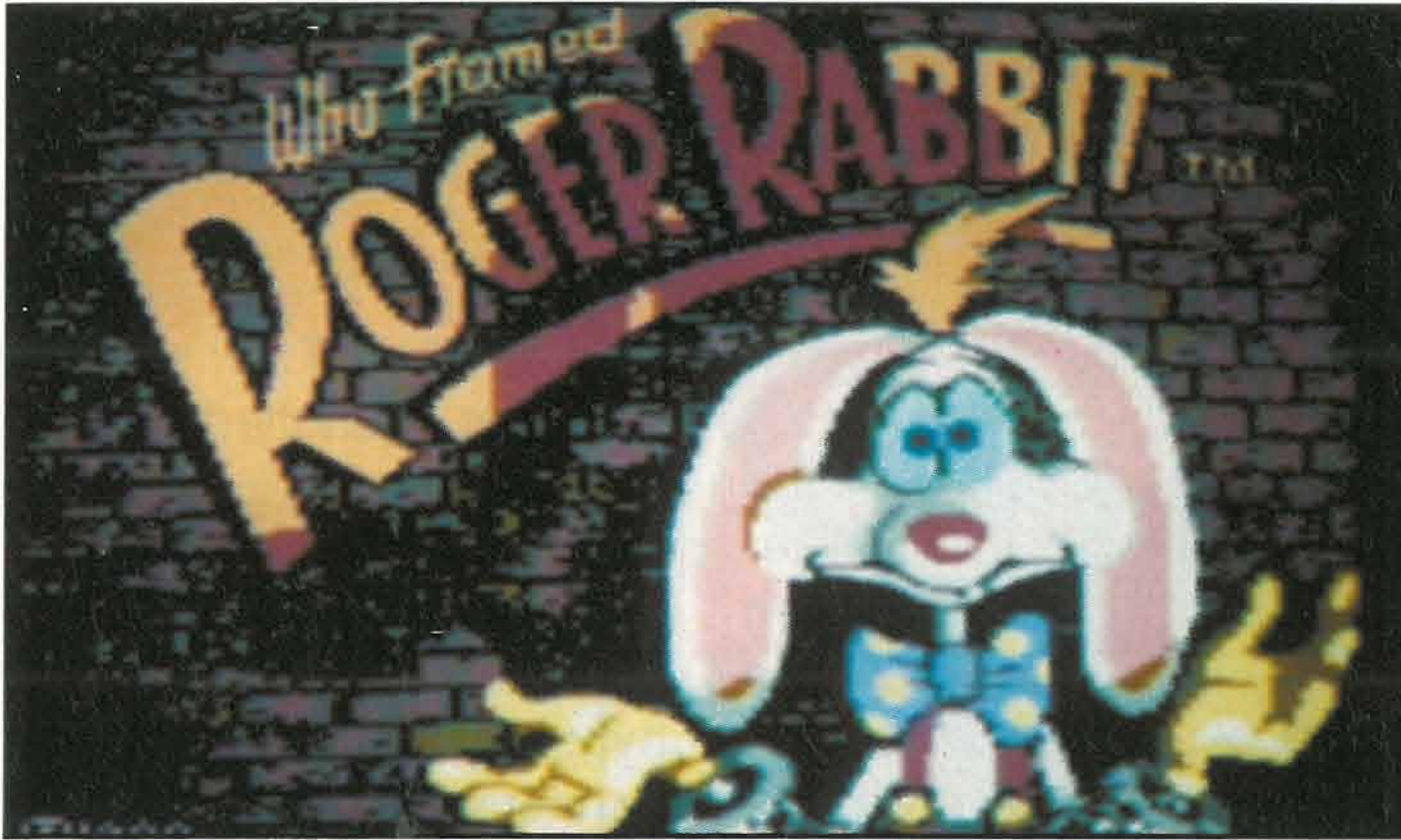
Atari ST versionen er ude, og flere versioner er nok i vente. Et firma, der har betalt i dyre domme for en licens, gør som regel alt for at klemme mest muligt ud af den!



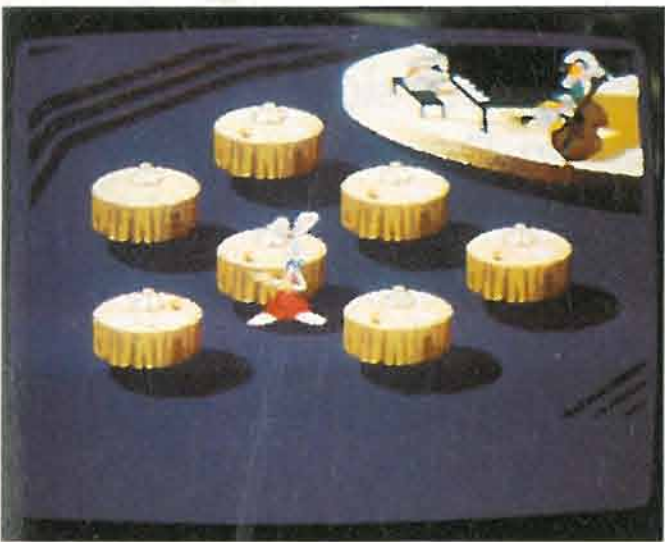
AMIGA - Rogers bil nærmer sig med faretruende hastighed en pyt med den farlige "DIP"...



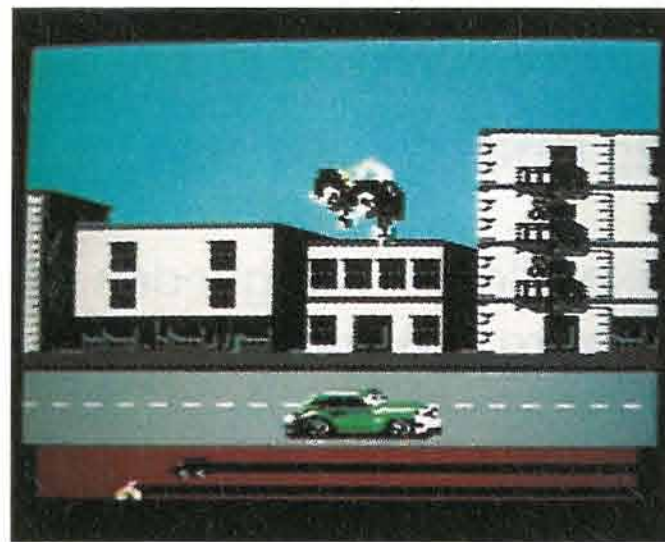
# ROGER RABBIT?



C64 - Jo, dette titelbillede ER faktisk fra 64-versionen.



AMIGA - 2. Scene: Roger skal samle alle papirene fra de små borde.



C64 - Scene: Taxa Benny hopper over en modkørende.



Bemærk hvor meget 64-versionen ligner AMIGA-udgaven. Man kan nå langt med 8 bit!



AMIGA - Hvis Roger får noget at drikke, flyver han 5 meter op i luften og ændrer form til en dampfløjte. Her er han netop faldet ned igen...



AMIGA - Der skal løbes stærkt, hvis det skjulte testamente skal findes!

## FILMEN

"Who framed Roger Rabbit" er af mange blevet udråbt til årets film, og det er da også det uovertrufne makkerpar Spielberg/Semeckis der har produceret den særprægede historie.

Spielberg har altid haft en udsøgt sans for det fantastiske, og hvis du kunne lide hans tidligere film (Dødens gab, Gremlins, ET, Indiana Jones, Poltergeist m.fl.), vil du helt sikkert også kunne lide Roger Rabbit. Heller ikke Robert Zemeckis er nogen amatør på filmområdet, idet han bl.a. har instrueret "Tilbage til fremtiden" + en lang række andre kasse-succeser.

I filmen optræder kaninen Roger Rabbit som tidens helt i 1940'ernes Hollywood. Selve temaet i filmen har vi oplevet mange gange før, f.eks. når personer som Marlon Brando har spillet hårdkogt helt. Men derudover er der mixet lidt Gøg og Gokke slapstick-komedie ind i handlingen, da det jo helst skulle være en både spændende og morsom forestilling.

Roger Rabbit kan bare det der med kvinder. I filmen møder han den mest sexede tegnefilmsfigur, der nogensinde har medvirket i en Disney-tegnefilm, og trods alles forundring, er hun rent faktisk gift med vor langørede helt. Jessica, som hun hedder, forklarer i filmen - med den mest sensuelle og forførende stemme - at hun slet ikke er nogen "slem" pige, men at hun bare er tegnet sådan...

Nu er det lavet så smart i filmen, at alle de tegnede figurer kan benytte almindelige, menneskeskabte ting på en så realistisk måde, at man næsten ikke tør lægge sit Anders And blad for tæt ved sin computer igen! Man ser tegnede figurer køre bil og bruge maskingeværer på en måde, som kun de allermest moderne filmtricks kan gøre det. På grund af denne enestående blanding af "rigtig" film og tegnefilm, er "Who framed Roger Rabbit" ikke alene en absolut seværdig film - den er en filmhistorisk nyskabelse, som alle bør se.

(KB.)



C64 - Stakkels Roger har så travlt med at samle papirer, at han slet ikke har tid til at nyde musikken.



C64 - Sømmet er i bund, når Roger er på vej til "The Ink & Paint club".



# SHOWTIME...

Denne gang:

## CeBit '89 i Hannover

Forlaget Microtech har gennem flere år arrangeret populære messerejser til nogle af de meste spændende EDB-udstillinger i udlandet, og 1989 - programmet indledes med en virkelig lækkerbidsken - en tur til CeBit '89 - europas ubetinget største industrimesse.

CeBit-udstillingen i Hannover har i løbet af 80'erne udviklet sig til at være stedet hvor de største internationale hardware- og softwareproducenter præsenterer deres nye produkter for det europæiske publikum. Gå derfor ikke glip af denne enestående chance for at komme helt på forkant med udviklingen i EDB-brancen.

Omkring 3000 udstillere fra 40 forskellige lande viser et bredt udsnit af internationale produkter, systemer og serviceløsninger. Firmaer som Nixdorf, Commodore, IBM og Olivetti har igennem årene valgt at lade CeBit være stedet, hvor nye produkter første gang blev vist for en bredere kreds.

Også danske firmaer har fundet CeBit attraktiv, og i år vil man bl.a. kunne møde I-Data fra Bagsværd med et helt nyudviklet printerkort til mainframe computere, Memofax A/S, København præsenterer et OS/2 - kompatibelt computerdisplay til overhead projektorer og Mercante International A/S vil

på CeBit vise sin laserprinter med en kapacitet på 25 sider pr. minut. Også Agrafix, der har hjemme i Silkeborg, vil være at finde på CeBit med firmaets avancerede CAD/CAM og DTP 20" skærm/controller kombination med en opløsning på imponerende 1280\*1024 punkter. Jo, danskerne kan skam også spise kirsebær med de store...

### MESSEAREAL PÅ 300.000 kvm

Mere end 500.000 brugere og indkøbere rejser hvert år til Hannover for at få et grundigt overblik over de mange nyheder indenfor kontorautomation og produktionsstyring, og hal-arealet dækker efterhånden 300.000 kvm (svarende til mere end 50 fodbolbaner). Her ud over findes store friluftarealer, der anvendes til udstilling af f.eks. tog, fly og kæmpekraner.

Det er umuligt at give et kortfattet indtryk af alt, hvad der foregår.

CeBit-udstillingen skal ganske enkelt opleves! Og ud over at være en spændende oplevelse er CeBit også stedet, hvor DU har en enestående chance for at se hvad de internationale producenter vil bringe på markedet i løbet af 1989.

Gør dig selv en tjeneste - riv en dag ud af kalenderen og tag med på CeBit '89.

Ikke alle har muligheden for at være væk fra jobbet i flere dage, derfor har vi i år satset på at arrangere en 1 dags tur, hvor du har mulighed for at få et generelt indtryk af trends og tendenser.

### PROGRAM - 1 dags tur til CeBit '89 i Hannover.

**AFREJSE:** fredag d. 10/3 1989 kl. 05.00 fra Silkeborg,

tilslutningsmulighed i Fredericia.

**HJEMKOMST:** samme aften/nat (varighed ca. 20 timer).

### ARRANGEMENTSFORLØB:

Vi holder ind på en lille hyggelig dansk kro i det sønderjyske og får en lækker morgencomplet. Herefter går turen non-stop til Hannover, hvor vi regner med at ankomme sidst på formiddagen. Der vil være mulighed for at opholde sig på messeområdet 5-6 timer. Herefter går turen hjemad, og aftensmaden indtages på en tysk kro.

**Pris (incl. bus, morgen- og aftensmad samt adgangsbillet til messen):**

**Kr. 950.-**

### HVAD GØR JEG?

-Du kan enten gribe telefonen og ringe til Heidi på tlf. 06 800877, hvis du ønsker yderligere oplysninger.

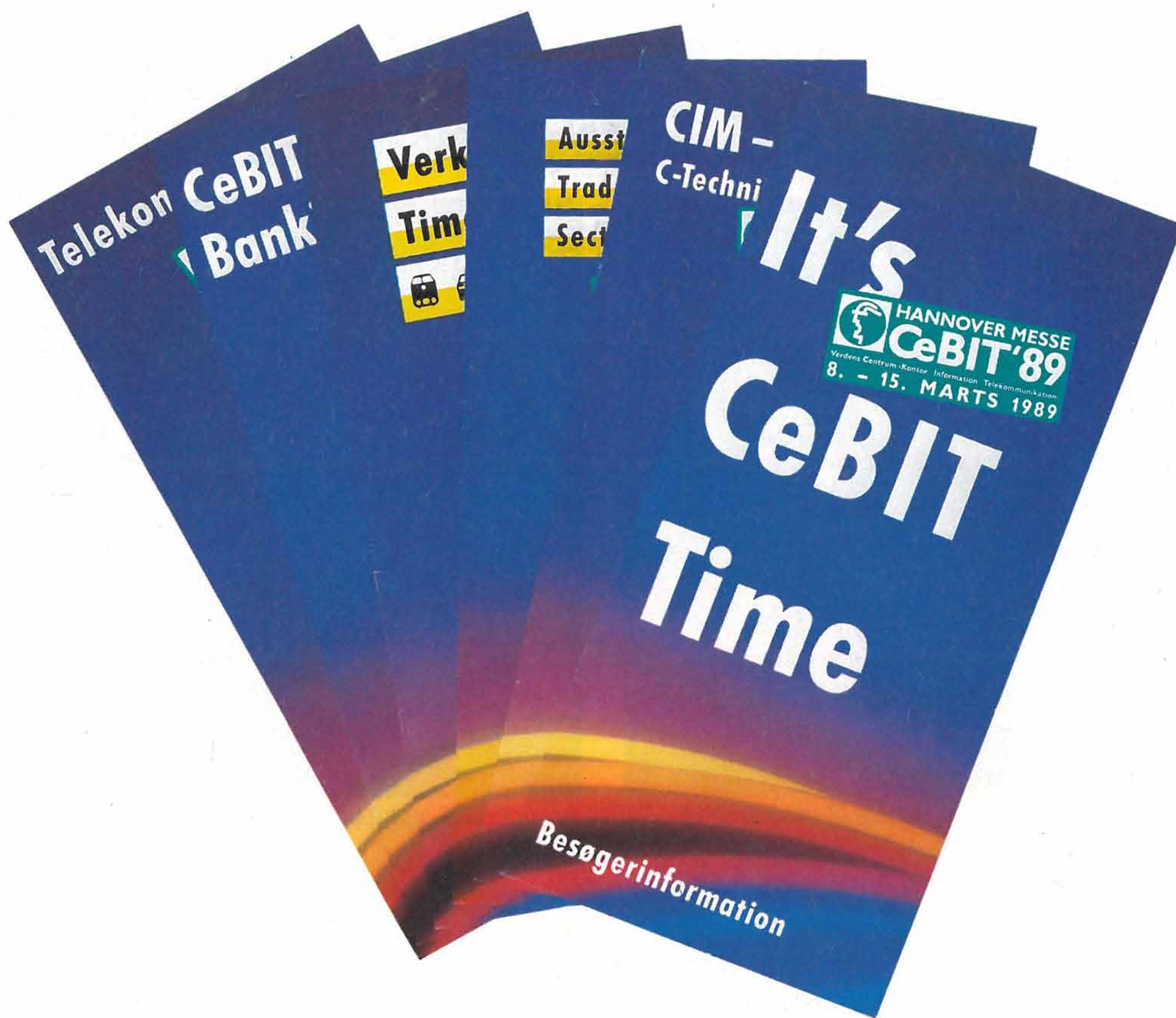
-eller du kan indsende kuponen, nederst på næste side hvorefter vi sender dig en skriftlig bekræftelse på, at der er reserveret plads til dig.

Er I flere, der ønsker at rejse sammen, giver Heidi jer også gerne et fordelagtigt tilbud med grupperabat.



Der er mulighed for individuel demonstration hos de enkelte udstillere.





**JA TAK - JEG VIL GERNE MED TIL CeBit '89 I HANNOVER.**

**NAVN:** \_\_\_\_\_

**ADRESSE:** \_\_\_\_\_

**POST NR.: BY:** \_\_\_\_\_

Jeg vil gerne stige på bussen i (Silkeborg/Fredericia) \_\_\_\_\_

Vi er antal \_\_\_\_\_ deltagere. Ring mig venligst op med et godt tilbud på tlf. \_\_\_\_\_

Efter modtagelse af din kupon sender vi dig omgående en bekræftelse, vedlagt et girokort på depositum-beløbet på kr. 300. Dette beløb beder vi dig indbetale senest d. 15/2-1989. Restbeløbet bedes indbetalt senest d. 25/2-1989

Afbestilling kan ske senest d. 3/3-1989. Det indbetalte beløb refunderes, minus administrationsomkostninger på kr. 300 pr. person.

Afbestillinger efter d. 7/3-1989 vil medføre tab af det indbetalte beløb.

\_\_\_\_\_  
(bindende underskrift)

**Kuponen indsendes til: Forlaget Microtech, Messerejser, Nørreskov Bakke 14, 8600 Silkeborg.**

**Du kan også sende tilmeldelsen til os pr. telefax på tlf.06 800755.**



# DANISH DYNAMITE!

## SWORD OF SODAN Discovery



AMIGA - Kortet viser den vej du skal gå for at nå frem til dit mål...



AMIGA - På broen bliver du konfronteret med en ondskabsfuld vagt...

Det er ikke så mange år siden, at danskerne begyndte at lave spil. Måske har det ikke været så fantastiske spil, der har været produceret her i norden, men nu ser det ud til at de fleste udenlandske spil har mødt konkurrence fra danskerne hos Discovery Software i USA.

Alle kender vel navnet Søren Grønbech, og de fleste har sikkert også hørt om Torben Bakager. Sammen har de to unge danskere i de sidste 3-4 år været dybt involveret i næsten alle danske spilprodukter, bl.a. sammen med heden-gangne Kele-Line og Søren's gamle Starvision.

De har nu produceret et eventyr/kampspil i USA, hvor Martin Pedersen også udviklede sit "Hybris". På lydsiden er det endnu en dansker, der har haft en finger med i spillet, nemlig Julian Lefay, der til trods for sit eksotiske navn er pæredansk. Forhistorien til spillet er meget kompliceret, men for at gøre en kort historie lang, så var der engang en smed, der smedede et sværd til en kriger. Sværdet blev lavet ved en vulkan og var derfor det stærkeste og bedste sværd der kunne opdrives. Nu

var det så heldigt, at krigerens land var blevet invaderet af en ledgut, der kaldte sig "Zoras The Necromancer", så vores helt møffede omkring i landet og slagtede alle monstre og jog Zoras tilbage hvor han kom fra.



AMIGA - Kæmpe store sprites i en fantastisk opløsning - det er SWORD OF SODAN

Inden han begyndte dette farlige togt havde han dog fået sat sin søn i pleje hos en god bondefamilie, men da han endelig havde rensset landet, havde al den ondskab, han havde oplevet, tyngt ham i den grad, at han ikke havde kræfter til at tage ud og lede efter sin nu voksne søn. Sønnen tog derfor rundt i hele landet, samlede indbyggerne og byggede den første af adskillige store stolte byer i landet. Til

gængæld udråbte befolkningen ham til konge, og byggede slottet Craggamon til ham.

Senere hen vendte Zoras så tilbage og kongen valgte at sende sine 2 børn, Brodan og Shar-dan, væk til en gammel kriger,

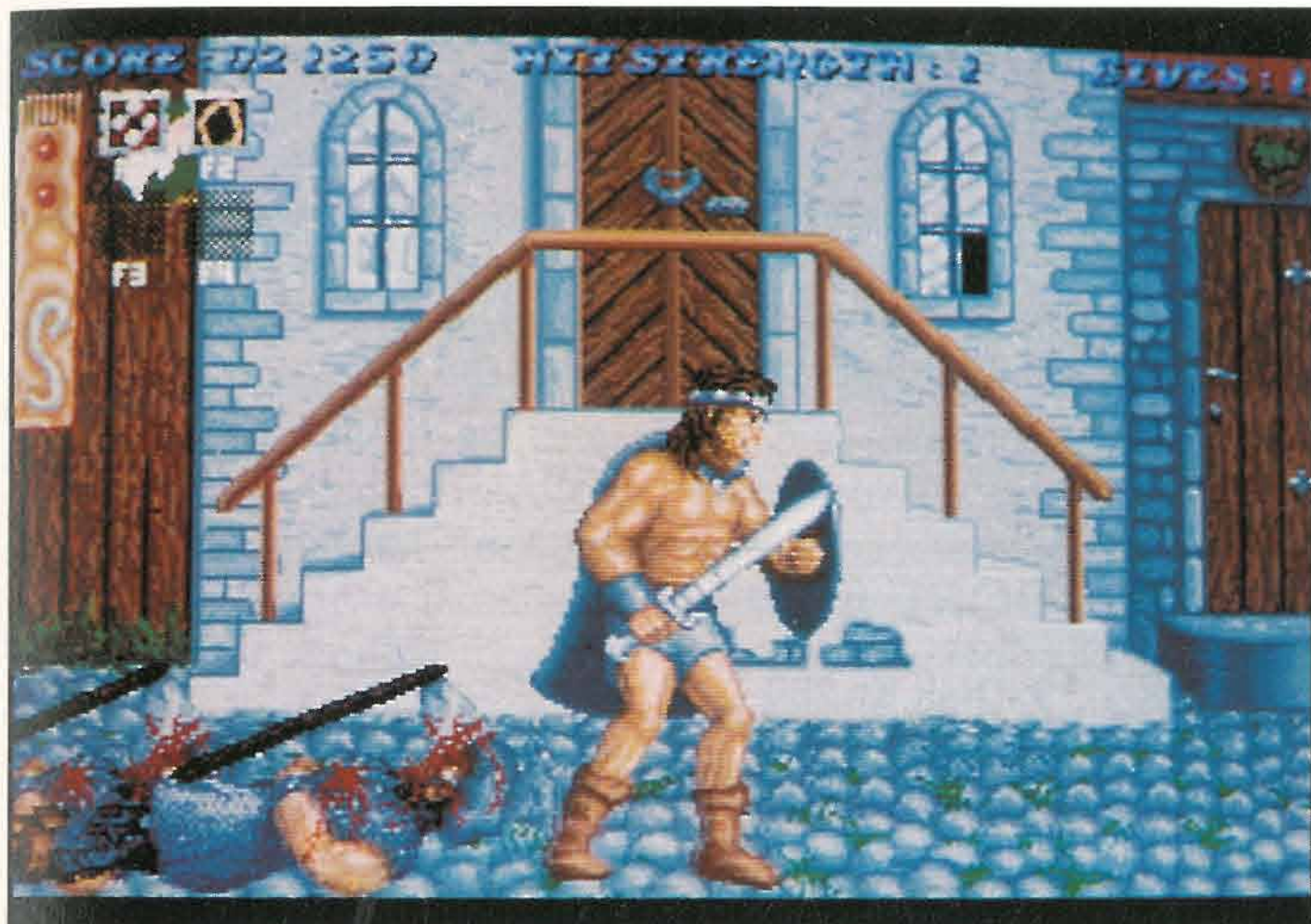
kan kun en af jer drage ud på dette frygtelige togt ..." (hvis du gætter på, at den gamle mand er deres oldefar Sodan, så er du ikke gået helt forkert i byen).

Selve spillet er et sidlæns scrol-lende kampspil med de største figurer, der nogensinde er set i et Amigaspil. Gennem 11 bloddryppende levels må du nedkæmpe adskillige former for fjender samtidig med at du skal undgå diverse snedige indretninger og dødsfælder. Det er altså ikke nok at kunne svinge sværdet, du skal også bruge den indvendige side af hovedet engang imellem. Selvom spillet fylder 3 disketter, er der intet at frygte, hvis du kun har et diskdrev. Disketteskiftene er nemlig så minimale, at du faktisk ikke lægger mærke til dem.

Nu er dette spil måske ikke det billigste på markedet, men står du alligevel og skal til at investere i et nyt spil, så smut ned til din lokale forhandler og bliv overbevist om, at Sword of Sodan så sandelig kommer ind under definitionen "Danish Dynamite".

Kenneth Bernholm





AMIGA - Men intet kan standse vores tapre helt, der efterlader en stime af blodige kadavere...



AMIGA - Okay, enhver kan møde sin overmand. Ved han ikke at man ikke må slå på nogen, der er mindre end en selv.

## AMIGA

Kr 549

Det er tydeligt at se, at spillet er udviklet på en Amiga af en Amiga-freak. I introduktionsskærmen og spilmenuerne er der nemlig brugt adskillige hardwaretricks, som kun lader sig gøre på Amigaen. En pudsigt ting er, at der på diskette 3 ligger en lille demo, hvor Søren Grønbech forklarer lidt om spillet og hvordan det er lavet. Vi kan f.eks. oplyse, at programmet er "pakket" gennemsnitsligt 37%, og at al grafikken er i 32 farver. Animationerne i spillet er ikke noget at råbe hurra for, men når man tænker på, hvor megen grafik og lyd der rent faktisk er i programmet, så må man nok erkende, at det ikke kunne have været gjort meget bedre. Flot, flot!

Grafik	94%
Lyd	92%
Gameplay	88%
OVERALL	89%

## ANDRE VERSIONER

Der verserer rygter om, at en PC-version er på vej, men om den teknisk vil kunne måle sig med Amiga-versionen, er nok en mere tvivlsom affære. Når den kommer (hvis den kommer), laver GP naturligvis en grundig update.

## SÅDAN FREMSTILLES DYNAMIT !

Nu er det jo gerne sådan, at når der kommer et spil der gør et eller andet fantastisk, ja så går man og snakker om hvordan programmøren nu har gjort ditten og datten. For at gøre mange teorier til skamme vil jeg prøve at forklare lidt om teknikken bag Sword Of Sodan. For at starte med de KOLLOSALE figurer i spillet, som nok er det mest iøjenfaldende, så kan man se at alle animationer ikke består af mere end 2 eller 3 billeder. For at kunne fremstille den mest dynamiske figur er det også en kendt ting at lade figurens ben og figurens krop bestå af 2 forskellige animationer der sættes oven på hinanden (kroppen på benene selvfølgelig !). Et grundprincip i arcadespil er at spillet faktisk består af 2 identiske skærme, som computeren så skifter imellem. Først vises den ene skærm, mens de næste figurer tegnes på den anden skærm. Så vises den anden skærm mens den første skærm bliver opdateret med nye figurer. På den måde skifter computeren altså mellem 2 skærme, uden at spilleren egentlig aner hvad der foregår. Hvad styringen angår, er den mest brugte løsning at lave mange små styrerutiner i stedet for en stor gang kage. Dvs. 1 rutine til at scrolle skærmen, 1 rutine til at styre din hovedfigur og endelig 1 eller flere rutiner til at styre fjenderne. Til sidst indflettes separate lydruiner og på den måde bliver mange små rutiner til et stort spil. Skulle du gå i tanker om at prøve kræfter med dit eget spil, så kunne du måske bruge et par gode råd. Husk f.eks. altid at strukturere dit program utroligt godt. Husk også altid at tabeller er en meget brugt ting blandt spilprogrammører. Endelig er det vigtigt at du bare engang imellem sætter et par kommentarer i din sourcecode. Selvfølgelig kan du huske hvad den gør, når du sidder og laver den, men når du vender tilbage til den et par måneder efter, fordi dine sprites f. eks. pludselig ikke virker, så kan det altså være svært at huske hvad de forskellige variabler og registre blev brugt til dengang. -Husk også : Der er meget mere arbejde i at lave et spil, end der er i at flikke en crackerdemo sammen ...



# TENNIS MED VALGMULIGHEDER

## SERVE & VOLLEY Electronic Arts



PC - EGA grafikken er særdeles indbydende. Gid det samme var tilfældet med spillet!

For et stykke tid siden fik Accolade, ramt af et uforklarligt brag af fantasi, en utrolig ide: De ville lave et tennis-spil!

Herpå påbegyndte Accolade med entusiasme tennis-spillet, og takket være deres dygtige programmør-team, fik de da også ført deres ide ud i livet. Resultatet ligger i min skraldespand. Accolade har endnu engang præsteret at lave et sportspil, der bryder lidt med de traditionelle rammer. Der ligger nemlig meget andet end tennis i S&V, men det vil jeg vende tilbage til senere.

Man starter spillet med at vælge konkurrencetype, dvs. hvorvidt du vil spille i turnering eller bare en enkelt kamp. Derefter vælger du sværhedsgrad, og hvor mange set der skal være i hver match. Nu skal du vælge, hvilken overflade banen skal have, og valget står her mellem en hård bane, græs, eller en lerbane. Overfladen har betydning for boldens afsæt fra jorden. Jo, Accolade har skamt tænkt sig

om... Dernæst vælger du, om du vil spille privat eller med tilskuere. Til sidst (nå, endelig! - red) skal du vælge spillerne, der alle har forskellige egenskaber. Serve & Volley adskiller sig meget fra "normale" tennis-spil. I stedet for at rykke rundt i joysticket og hamre din fire-knap i bund, skal du indstille nogle parametre: Hver gang din modstander server, kommer der et vindue frem med en lille tegning af banen. Her skal du styre en gul plet hen på det sted, du vil sigte.

Herefter skal du indstille det slag, som du vil forsøge at returnere bolden med. Nu skal du så prøve at ramme bolden - dvs. trykke fire, når en bestemt søjle er et bestemt sted i et særligt diagram. Og sådan fortsætter det: Hvor vil du løbe hen? Lille sjov tegning, lille sjov gul firkant, styre-styretryk. Og det er nu, jeg har lyst til at spørge Accolade, om de ikke i skyndingen har glemt at proppe noget tennis ind i dette spil? Jeg følte ikke nogen motivation for at vinde, da det hele jo bare gik ud

på at indstille nogle diagrammer. Vælg-vælg, indstille-ind-

stille. I'm sorry Accolade, it just hasn't got IT!

Peter Normann

### COMMODORE 64

Bånd Kr 179, Disk Kr 269

Problemet med dette spil er, at det er for teknisk og kompliceret. Der er simpelthen ingen tennis i det. Grafikken er ellers nogenlunde, og lyden ligeså. Lad karaktererne tale for sig selv:

Grafik	70%
Lyd	67%
Gameplay	34%
OVERALL	43%

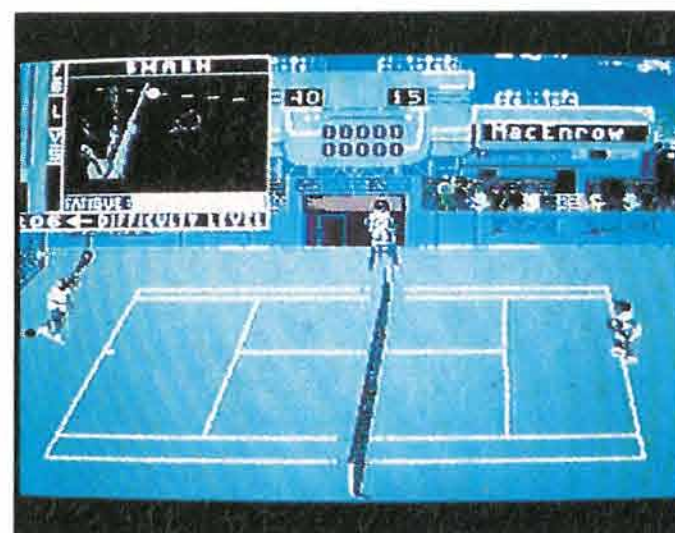
### PC Disk Kr 269

Teknisk set er her tale om et rimeligt flot produkt - specielt i EGA grafik-mode, men styresystemet er stadigvæk alt for omstændeligt. Tennis-glæden drukner simpelthen i regler og diagrammer!

Grafik	76%
Lyd	66%
Gameplay	34%
OVERALL	44%

### ANDRE VERSIONER

Nej, og godt det samme!



C64 - På diagrammet øverst til venstre kan du aflæse, hvordan din smash bliver.



PC - Grafikken i CGA mode er selvsagt ikke just farvestrålende, men den er klar og ikke til at tage



# SPARK DET VÆK!



## ROY OF THE ROVERS Gremlin

Melchesters fodboldhold er blevet kidnappet få timer før en afgørende indsamlings-kamp, der skulle redde fodboldklubben fra økonomisk ruin. Med truslen om bygge-entreprenørernes overtagelse, må Roy (holdets manager) organisere en "5-a-side" kamp i et forsøg på at redde Melchesters berømt fodboldbane. Uheldigvis er størstedelen af holdet spurlost forsvundet.

Spillet er delt op i to dele. Den første del udspiller sig i byen Melchester, hvor Roy skal rende rundt i byen og finde objekter, snakke med personer osv. for at finde frem til sine forsvundne spillere. Når man taler med folk, kommer der talebobler frem på skærmen. Du vælger dine kommandoer via menu-vinduer, som kaldes frem med funktionstasterne, og derefter bruger du joysticket til at vælge kommando. Temmelig besværligt.

Et kæmpe minus ved spillet er, at der ikke er nogen pausefunktion. Dette burde ellers være en selvfølge, da spillet kører på tid. Et endnu større minus er, at man ikke kan starte forfra. Det betyder, at du må slukke computeren og køre spillet ind igen,

hvis der er noget du ikke når. Anden del af spillet er selve fodboldkampen, hvor du også kan vælge at øve dig alene eller sammen med en kammerat. Men i stedet for at scrolle, skifter skærm-billedet hele tiden, hvilket gør manøvreringen meget ulogisk. Nogle gange, når du jagter en af modstanderens spillere, skifter skærmen og du befinder dig pludselig fyre kilometer ved siden af ham. Og når man vil sparke til bolden, står ens mand og venter en halv time, før han sparker. I mellemtiden har modstanderen for længst taget bolden fra dig. "Kvaliteten er bare creme de la creme som kun få spil er. Sådan skal det bare gøres!". Sådan skriver en dansk "data avis" (navnet udeladt, fordi vi nu engang er så flinke her på redaktionen!) i sin anmeldelse af dette spil.

Lad os derfor slå fast een gang for alle: Roy of the Rovers er et regulært mæg-spil! Det er totalt uspilleligt pga. manglende pause- og restart funktioner. Fodbold-delen har et langsomt og totalt ulogisk gameplay og må absolut regnes for et af de værste fodboldspil nogensinde.

Peter Normann



C64 - Når du går rundt i byen, kan du kommunikere med omverdenen ved hjælp af menuerne øverst på skærmen.

## COMMODORE 64

Bånd Kr 179, Disk Kr 269

Dette program er ganske enkelt så ubehjælpsomt programmeret, at det overgår det meste af det, redaktionen hidtil har oplevet. Grafikken er sådan set rimelig gacceptabel ved første øjekast, men programmeringen er smækfyldt med fejl, hvilket resulterer i et helt uspilleligt produkt.

Grafik	53%
Lyd	30%
Gameplay	17%
OVERALL	19%



C64 - Det ser flot ud, men lad dig ikke narre af skærbilledet indbydende grafik. Gameplayet er ganske enkelt en katastrofe!

## ANDRE VERSIONER

Også Amstrad- og Spectrum-ejere bør konsekvent undgå dette program. Alle andre kan ånde lettet op - der er ingen planer om yderligere konverteringer.





# SIKKER SCORING

## MICROPROSE SOCCER MicroProse

Kig ud af vinduet. Gråt ikke? Du vil helst sidde og hænge over din computer. Det er slet ikke sæson for fodbold. Eller er det? Kigger man på softwarehusenes nyeste udspark, er der masser af fodboldspil iblandt dem - noget godt, det meste skidt. Branchen begyndte at vende sine øjne mod MicroProse, der jo er simulationernes ukronede konge. Hvad ville de finde på? Svaret er "Microprose Soccer".

Jeg behøver vel ikke at fortælle, at brugsanvisningen er noget af en murstensroman. Alt er penslet ud i detaljer, og man skal virkelig være meget videbegærlig, hvis man ikke kan finde svarene på sine spørgsmål. Den oplysende manual fortæller bl.a.,

### Soccer League Two Player Friendly Demo Game Control Panel Name Bank

Lad os - bare for at være anderledes - starte bagfra: I "Name Bank" skal man skrive navnet på sit hold, hvad enten dette nu er Danmark, Tappernøje All Stars, eller et helt tredje mesterhold. Der skal også vælges holdfarve og en reservefarve, hvis modstanderen har samme holdfarve, som den, du har valgt. "Control Panel" giver dig en følelse af magt! Du kan vælge alt, fra vejret til musik, kraften af dine bananskud, længden af kampen, om der skal være langsom gengivelse og meget,

lavtflyvende fly. Skydes bolden op i luften, kan man se, at den kommer nærmere skærmen, og selvom spillerne virker lidt små, er dette den mest overbevisende synsvinkel til et fodboldspil.

Næsten alt er som i virkeligheden! Der er elleve spillere på hvert hold, og de kan lave glidende tacklinger, bananskud, løftede skud, jord-trillere og sågar sakse-spark! Målmanden kaster sig realistisk, og indkastene, udspark og hjørnespark virker helt realistiske. Målmanden kan tage med hænderne. Det eneste, der ikke kan lade sig gøre, er de mindre fine tricks:

"Desværre" kan man ikke lave straffespark, frispark eller blive udvist. Altså ikke noget med at trække i nødbremsen, når Ruud Gullit eller Maradona truende nærmer sig straffesparksfeltet... Hov! Var det et lyn? Yes, du kan også få regnvejr. Man kan se regndråberne ramme banen, og bolden og de glidende tacklinger begynder at opføre sig fuldstændig tosset. Hylende morsomt!

"Two player friendly" er din chance for at tvære din bedste (u)ven ud på banen. Husk, at hvis du vinder, kan det være, han ikke taler til dig igen. Man bliver jo så nemt revet med... Den spiller på holdet man styrer blinker, så der ikke er nogle misforståelser.

"Soccer League" kan bruges, når I er nogle stykker en aften. Op til 16 spillere kan deltage, og I kan lave jeres egen liga og spille om trofæet.

Alle møder alle, så vær forberedt på, at det kan tage lang tid. Det mest spændende er "World Cup Tournament". Igen kan I være op til 16, og hver spiller vælger sit land. Der kan vælges mellem 29 forskellige lande - lige fra Brasilien, USSR og Italien, over Danmark, Sverige og Frankrig, til Oman, USA og Ja-



pan. Alle er i forvejen seedede, og man anbringes i en af de seks puljer.

Etter og toer går videre sammen med de fire bedste treere. Altså ligesom ved VM i Mexico.

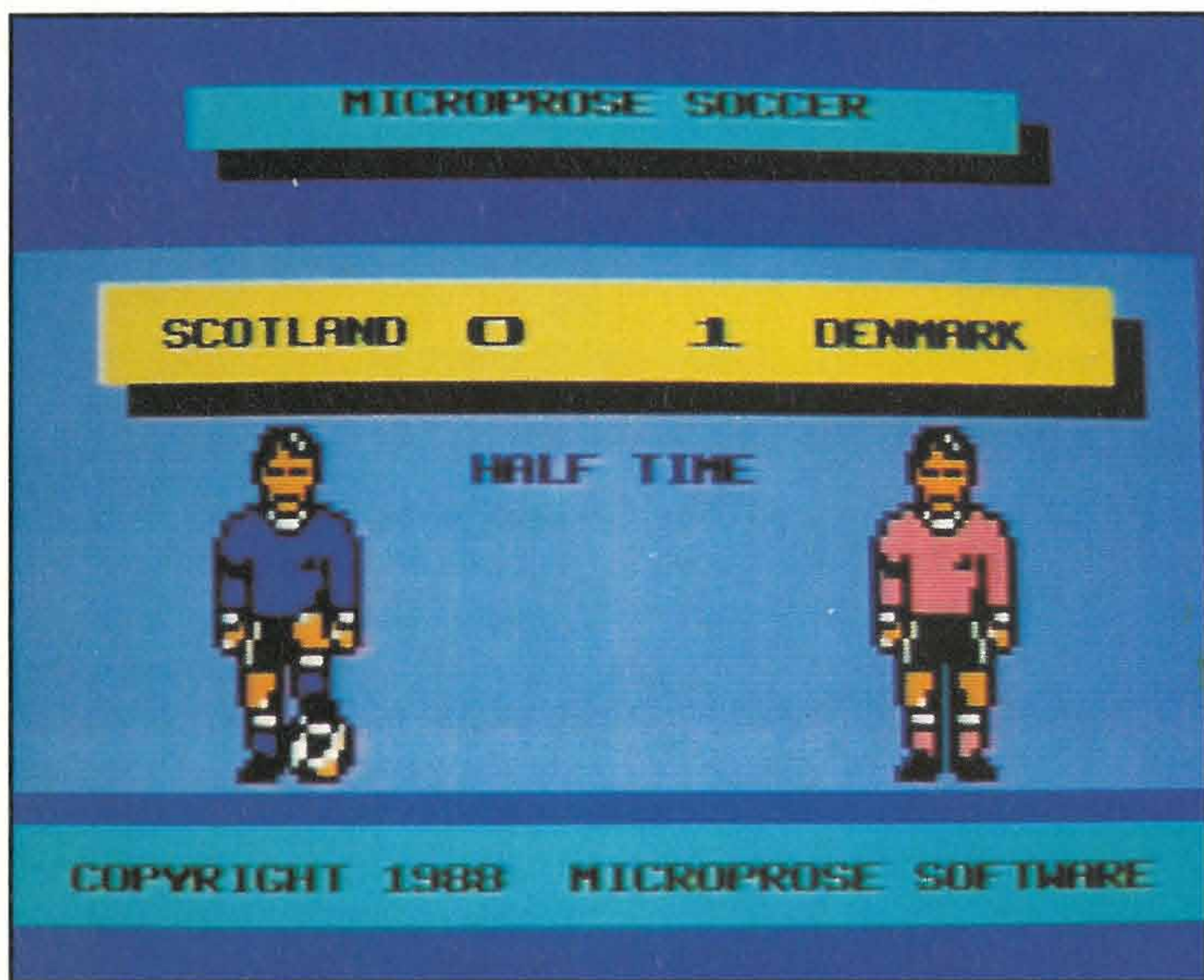
Undervejs er det muligt at skifte hold, og behøver jeg at fortælle, at holdene spiller i deres rigtige farver, og at danskerne er lysere, kineserne er gule, spaniolerne er brune, og at dem fra Cameroon er sorte?

Til sidst er der "Microprose International Challenge". Her starter man med at møde Oman. Besjærer man dem, får man fornøjelsen af Cameroon, og sådan bliver det gradvist sværere.

Vinder man over de 15 første, kommer turen til sidst til Brasilien... du vil ikke få et ben til jorden!

Muligheder er der altså nok af. Skulle man alligevel mod forventning blive træt af spillet, kan man altid vende disketten/båndet. Her ligger som sagt indendørs fodbold med seks på hvert hold og en lukket bane. Der spilles over fire perioder, og det virker ikke helt så sjovt som det "rigtige" fodbold. Men ellers er mulighederne de samme, med en liga, en stor turnering og en "Special Challenge". Microprose Soccer har alt hvad de andre har - plus meget, meget mere. Køb det før dine venner, så de ikke når at træne mere end dig!

Christian Sparrevohn



C64 - Danmark fører ved halvlegen - som det fremgår har holdenes spillerdragter de rigtige farver

at Microprose Soccer ikke er eet, men to spil! Man har valgt mellem at spille det, vi normal-danskere forstår ved fodbold (side A) eller indendørs fodbold (side B). Loader man side A, får man følgende menu smidt i hovedet:

**Microprose International Challenge**  
**World Cup Tournament**

meget andet. Deltager man i en turnering, gælder det nok om at vælge korte kampe, medmindre man vælger at save spillet undervejs.

"Demo Game" siger sig selv. Men prøver man at slå det til, får man sin første store overraskelse: Hele spillet ses fra oven! Altså ikke den sædvanlige kameravinkel, men som fra et



det virker ikke helt så sjovt som det "rigtige" fodbold. Men ellers er mulighederne de samme, med en liga, en stor turnering og en "Special Challenge". Microprose Soccer har alt hvad de

andre har - plus meget, meget mere. Køb det før dine venner, så de ikke når at træne mere end dig!

*Christian Sparrevohn*



C64 - Banen ses i fugleperspektiv. Bemærk hvordan fodbolde bliver større, efterhånden som den stiger til vejrs

## COMMODORE 64

Bånd Kr 269, Disk Kr 359

MicroProse Soccer til 64'eren er programmeret af "Sensible Software", og spillet er simpelthen suverænt! Gameplayet er lynhurtigt, og der er ingen tvivl om, at dette spil vil holde dig fangen i meget lang tid. Både grafik og lyd er udført med en usædvanlig stor sans for detaljer. Kvalitet koster - men i dette tilfælde kan det godt betale sig at grave dybt i tegnebogen.

MicroProse Soccer er det bedste fodboldspil, der idag eksisterer til din 64'er. Simpelthen.

Grafik	87%
Lyd	80%
Gameplay	96%
OVERALL	95%

## ANDRE VERSIONER

Versioner til Amiga, PC og Atari ST er under forberedelse, men hvis vi kender MicroProse ret, går der nok et pænt stykke tid, før de ser dagens lys. Watch this space!

# ET BILLIGT ALTERNATIV..

## SUPERCUP FOOTBALL Rack'it

Rack'it har nu udgivet et fodboldspil, der er betydeligt billigere end Microprose Soccer, og spørgsmålet er, om spillet lever op til "Gold Game" standarden, ligesom Microprose Soccer. Som det er sædvanen i fodboldspil, lader computeren dig kontrollere den spiller, der er nærmest bolden, men som en ekstra finesse kan du også skifte

spiller med et tryk på fire. Ud over normale skud har du mulighed for at lave glidende taklinger, heade og saksesparker. Der er også blevet plads til både indkast, hjørnespark, målspark og stolpe. Inne medspillere er forholdsvis intelligente, og man har en utrolig god kontrol over den megamobile målmand, der virkelig er

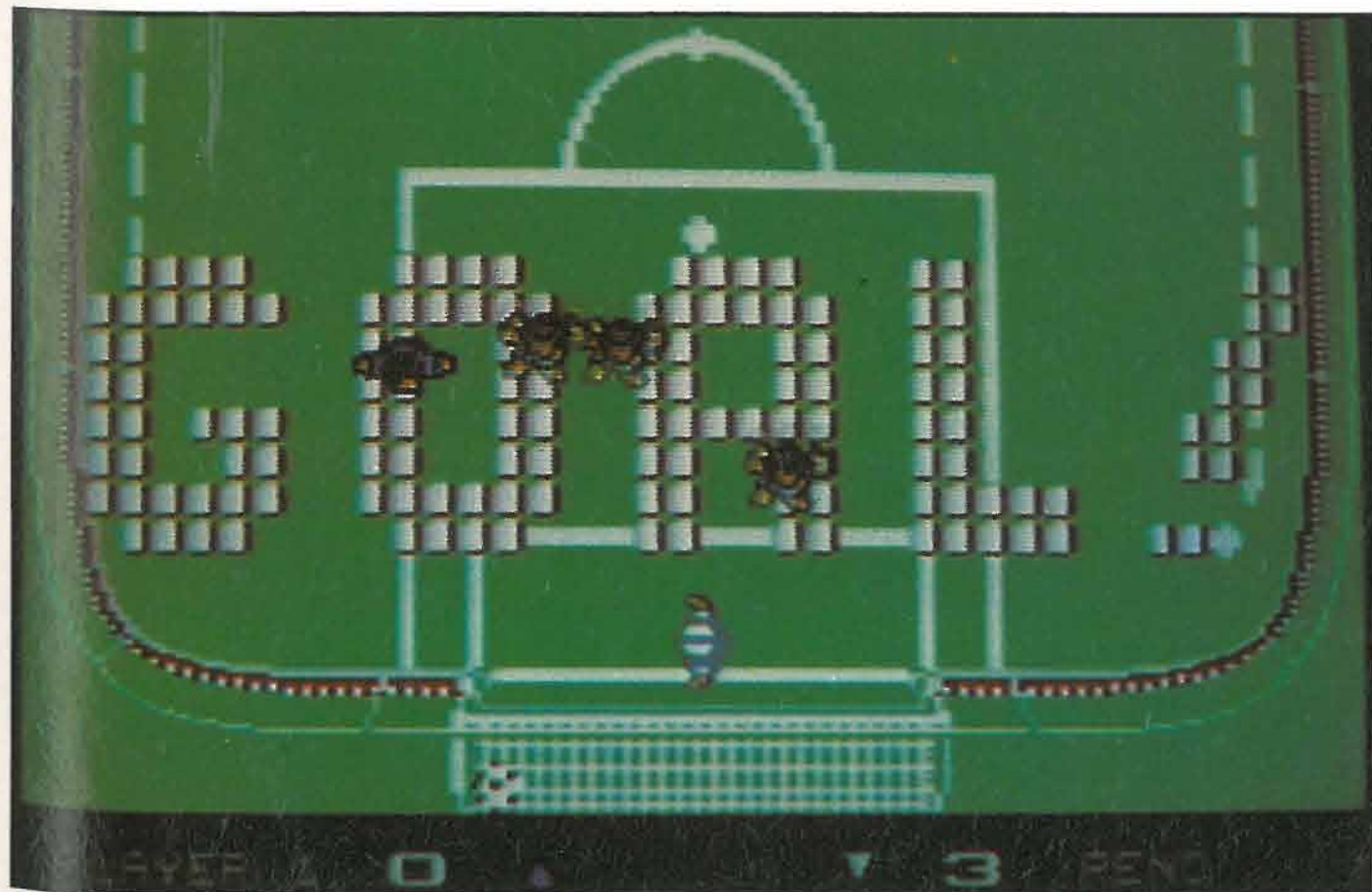
noget for sig selv. Han smider sig efter bolden på en utrolig realistisk facon, og styrter nærmest rundt over det meste af banen. Forbløffende! Desværre mangler det hele den rigtige "feel", der kunne have gjort Supercup Football til en klassiker, men spillet hører alligevel til i den gode ende. Hvis du har pengepungen i orden, så køb "MicroProse Soccer". For os andre, er Supercup Football et rime-

ligt, og frem for alt BILLIGT, alternativ.

*Jakob Sloth*



C64 - Selvsikkert styrer angriberen mod modstanderens mål...



C64 - På trods af sin lidt primitive grafik, er Supercup Football et sjovt spil.

## COMMODORE 64

Bånd Kr 49.85

Grafikken er ikke noget at skrive hjem om. Spillerne ligner en samling overvægtige krøblinge, og hvis 2 personer løber sammen, kan der godt blive lidt flimrer i animationen. Men bortset fra det er spillet faktisk ret spilbart.

Grafik	59%
Lyd	49%
Gameplay	70%
OVERALL	74%



# FORRYGENDE FORMEL1 FRÆS

## GRAND PRIX CIRCUIT

Electronic Arts

Racer-spillet her er programmeret af Accolade, som mange sikkert husker fra bil-simulationen "Test Drive". Grand Prix Circuit minder utrolig meget om Test Drive, bortset fra at du her kører rundt på en officiel racerbane (du kan vælge mellem et stort udvalg af autentiske baner), og ikke på en befærdet bjergvej. Der er indbygget flere valgmuligheder i starten af programmet, og dit valg af sværhedsgrad afgør bl.a., om du selv skal tage dig af gear-skiftet, eller om du vil overlade det til computeren. På de høje sværhedsgrader har bilen desuden en større tendens til at skride ud eller brænde sammen. Som i "Test Drive" kan du vælge mellem tre forskellige biler med forskellige egenskaber. Hvis du er en begynder udi racerspillets ædle kunst, vil det nok være en god ide at vælge Ferrari'en, der er nemmere at styre end de andre vogne. McLaren-bilen er den hurtigste, men den er til gengæld langt sværere at styre. Under løbet kan du slå kort og ur

til ogfra, som det passer dig, og alt i alt kunne præsentationen i spillet ikke være meget bedre. Du ser vejen fra en første-personers synsvinkel - bag rattet - og i dine sidespejle kan du se, om du er ved at blive overhalet. Grafikken minder lidt om "Revs", og den bevæger sig hurtigt, så man virkelig kan mærke, der er fart over feltet. På nogle af banerne er der tunneller og andre ting, der tilfører spillet ekstra variation. Grand Prix Circuit må betegnes som et af de bedste racerspil på markedet. Det er let at gå til, men de mange baner og sværhedsgrader gør, at der alligevel går lang tid, før man bliver træt af det. Ideen er ganske vist ikke ny, men spillet har et "feel" over sig, som man ikke finder i ret mange andre racersimulationer.

Søren Bang Hansen



PC - Din bil kommer i mål som nr. 8 (kortet og tabellen øverst på skærmen kan slås fra).

### COMMODORE 64

Bånd Kr 179, Disk Kr 269

Titelmusikken er virkelig fed, og Accolade har også ramt plet med lydeffekterne, der faktisk lyder som en Formel 1 motor. Grafikken kunne heller ikke være meget bedre. Der er en del ventetid, mens spillet loader de forskellige dele ind fradisketten (hvis der kommer en båndversion, har den sandsynligvis multi-load), men det er til at holde ud.

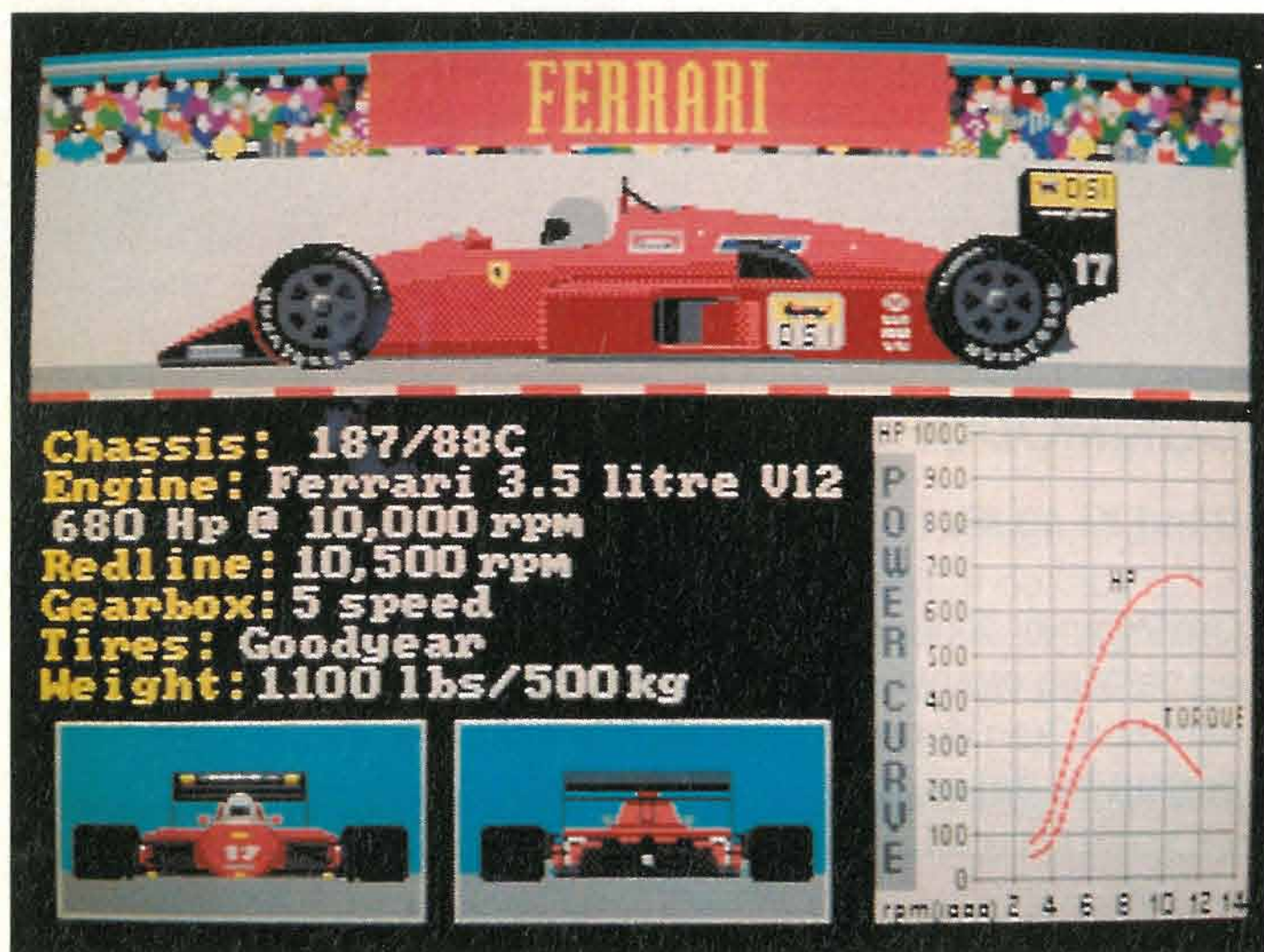
Grafik	91%
Lyd	93%
Gameplay	88%
OVERALL	89%

### PC

Kr 449

PC-versionen har et par ekstra detaljer, som man ikke finder i C64-udgaven: Når man f.eks. støder ind i en anden bil, bliver ens forskærm bulet, men det er ovre i småtings-afdelingen. Grafikken er særdeles flot (selvfølgelig især i EGA), og lyden er fremragende efter PC-standard (selvom den selvfølgelig ikke er nær så god som på 64'eren).

Grafik	94%
Lyd	93%
Gameplay	88%
OVERALL	89%



PC - Før ræset starter, skal du vælge dig en bil. Ferrari'en her er ikke noget skidt valg.



# STALLONE ER TILBAGE

## RAMBO III

Ocean



C64 - Rambo (til højre i billedet) sniger sig rundt i det Afganske fort...

De fleste har nok på et eller andet tidspunkt stiftet bekendtskab med John Rambo, Vietnamveteranen med de svulmende muskler og den enorme lyst til at maltraktere commi'er. Hvad enten man kan lide Rambo eller ej, må man indrømme, at filmbiletterne er gået som varmt brød, og det er nok derfor, at Ocean, det licensbergtede softwarehus fra England, har postet en ukendt mængde pund i retighederne til Rambo III - computerspillet.

Handlingen i spillet, der er i tre dele, lægger sig ret tæt op ad filmen.

Vi kommer ind i spillet, netop som Rambo er trængt ind i det fort, hvor obersten formodes skjult. Fortet består af over 200 rum, der alle ses skråt ovenfra. Under dette billede finder du en lille kasse indeholdende det våben, som du bruger i øjeblikket, og hvor meget ammunition der er tilbage.

Ved siden af er der endnu en kasse, hvori du ser de ting, du eventuelt har samlet op undervejs, og helt ude til højre ser du din energi, symboliseret ved et pasfoto af John Rambo.

Efterhånden som du bliver mere og mere gennemhullet, ændrer billedet sig lidt efter lidt for til sidst at ligne et grinende kra-

nium. Fed detalje! Rambo starter spillet uden anden bevæbning end sin trofaste dolk (den er med garanti ulovlig), men efterhånden finder han både sine sprængpile, en revolver og en handy maskinpistol. Desværre har maskinpistolen og de eksplosive indianerrør den ulempe, at de larmer. Normalt er der en, måske to, men højst tre russiske vagter i hvert rum, og de er ret nemme at narre (læs: stikke ned bagfra), men hvis du buldrer for højt, går alarmen igang, og så er det ikke rart at hedde Rambo. Den bedste strategi her er at gemme sig bag et bord og vente til alarmen dør ud af sig selv!

Rambo III er faktisk et arcade-adventure, dog med en del skyderi i krogene. Russerdræbereren kan faktisk både samle ting op og bruge dem, hvilket gør spillet meget mere spændende. Når du endelig har fået befriet Trautman (brug vores udmærkede kort i Tips-sektionen), kommer du videre til del 2. Efter at computeren har loadet lidt, får du igen kontrol over Rambo, der nu står midt i russernes vognpark, nord for fortet. Her skal han finde og armere 8 bomber samt en flyveklar helikopter, alt imens det vrimler med russere. I denne del, der minder lidt om historien med nålen i

høstakken, har du uendelig ammunition, og kan derfor tankeløst mæje de røde ned i bunkevis med din maskinpistol. Nu kommer vi til del 3, der slet ikke minder om de to foregående.

Her har Rambo kapret en russisk tank og er på vej mod den afghanske grænse. Desværre har Gorbatjov sat halvdelen af

den russiske hær til at bevogte overgangen, så det er ikke helt nemt.

I dette afsnit, der foregår i 3D, styrer du kampvognens maskingevær med det formål at kvadre de rødes isenkram, før de kvadrer dig. Og hvis det lykkes? Ja, så er du en rigtig amerikansk helt!

Jakob Sloth

### COMMODORE 64

Bånd Kr 179, Disk Kr 269

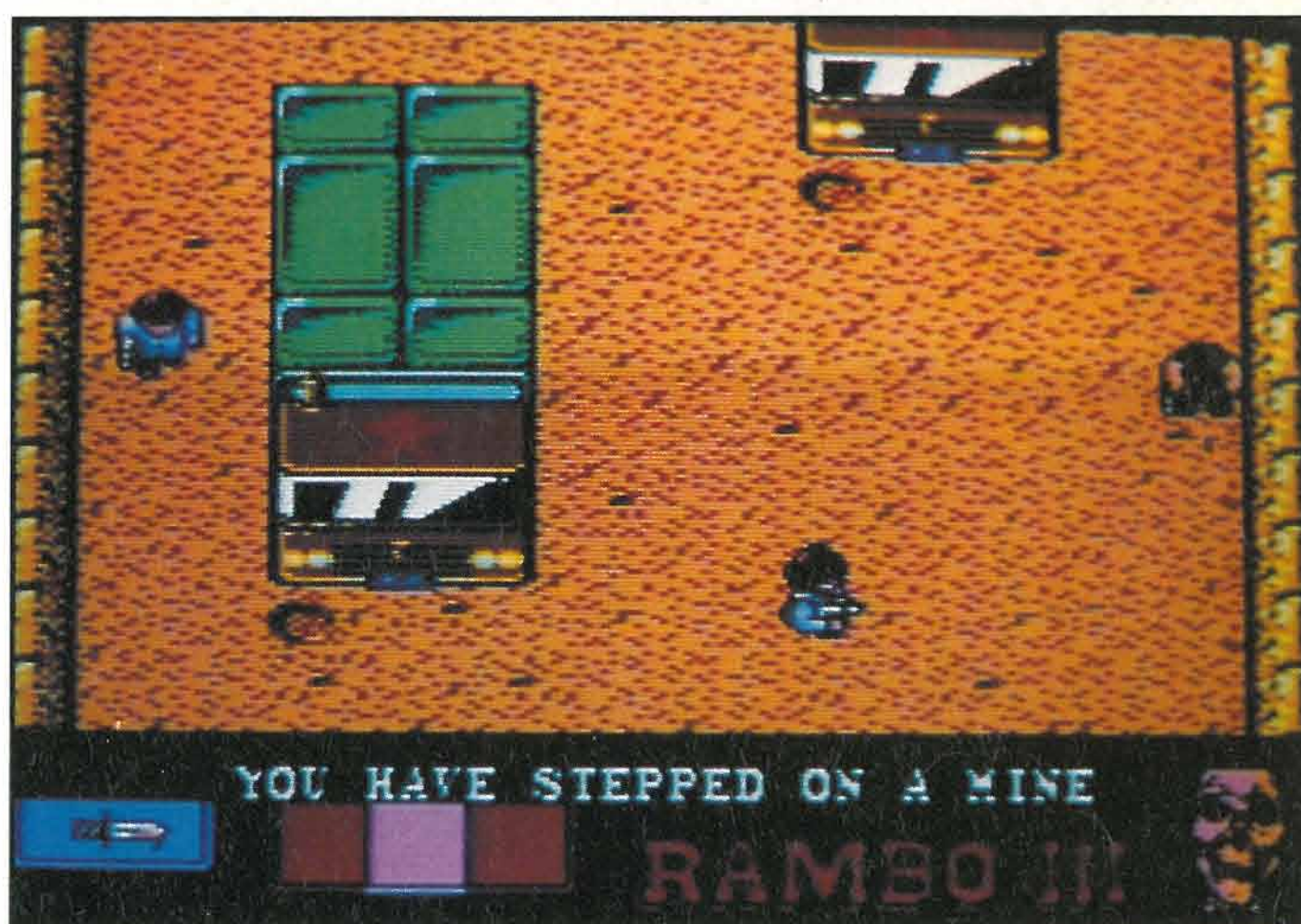
Multiloaderen i spillet er ganske udmærket, da man ikke behøver at starte helt forfra, når man dør. Med et tryk på skydeknappen er det muligt at prøve lykken en gang til uden ventetid.

Grafikken og Lyden er også af en høj standard, selvom de russiske soldater ligner jeg ved ikke hvad. Selve game-playet er i top, og selvom du måske fører en personlig krig mod Rambo, så køb spillet alligevel. Det kunne sagtens have stået på egne ben - også uden det store licens-navn.

Grafik	88%
Lyd	85%
Gameplay	89%
OVERALL	88%

### ANDRE VERSIONER

Programmet foreligger også til mindre udbredte 8-bit'ere som Amstrad og Spectrum. Der er desuden versioner på vej til Amiga og ST. Vi updater selvfølgelig Amiga-versionen i et kommandenummer.



C64 - I Afghanistan skal man passe på, hvor man sætter fødderne.



# TIPS!

## BOMBUZAL

Selvom grafikken i Bombuzal så absolut hører til i den nuttede genre, er dette strategispil alt andet end nemt. Nogle af de 120 baner er meget lette, men størstedelen kræver både omtanke, overblik og held, så heldigvis har programmørerne inkluderet en funktion, der gør det muligt at starte forskellige steder i spillet - hvis man altså kender den rigtige kode!

ROSS tager dig direkte til level 8, RATT, LISA og DAVE til henholdsvis bane 16, 24 og 32, hvorimod IRON, LEAD, WEED og RING kan føre dig endnu længere ind i spillet. Bemærk, at disse koder er til Amigaversionen. Om de også kan bruges på andre formater vides ikke, men det kan da aldrig skade at prøve..

## OOPS!

Koncentrer dig om tyngdepillerne - alt andet tæller ikke. Og glem alt om minerne, de gør langt mere ondt end godt (våben er noget skidt.) Prøv at lade være med at gå over de "skrøbelige" fliser, før det er helt nødvendigt. Før eller siden bliver du nødt til at gå over dem, og så er det ikke så smart, hvis de ikke er der længere. Hver tredje bane er en bonus-bane. De SKAL være nemme, så du behøver ikke at krybe rundt og være bange for, at hver eneste flise eksploderer.

## STARGLIDER 2

Denne usædvanlig indviklede snyderutine virker både på Amiga og Atari ST, men det er vigtigt, at du følger nedenstående instrukser til punkt og prikke:

1. Centrér sigtekornet ved at taste "F"
2. Drej rumskibet så næsen peger ned mod planetens overflade.
3. Tryk på "backspace" tasten (pilen)
4. Indtast nøjagtigt denne besked "were on a mission from god1" Du kan nu taste "K" for at genoplade rumskibets våbenarsenaler, og som om det ikke var nok, så er du nu også praktisk talt usårlig. Hot stuff, indeed!



AMIGA Starglider II

## RETURN OF THE JEDI

Det kan godt være svært at komme nogen vegne i denne middelmådige arcade-konvertering fra Domark, men med de følgende tips skulle det gerne blive lidt lettere: Når du vader rundt i din Walker, bliver du af og til beskydt af mystiske klippestykker, der kan være meget svære at undgå. Når dette sker, skal du bare trække længst muligt OP ad skærmen for at undgå stenene - hver gang!

På samme måde er det muligt at gennemføre første del af rumflyvningen uden at skyde een eneste TIE-fighter. Placer dig i øverste venstre hjørne af skærmen, og du vil opdage, at alle de fjendtlige rumskibe bare flyver forbi!

## NEBULUS

Nebulus er absolut ikke noget let platformspil, men hvis du følger dette tip til Amiga-versionen, vil du få det ihvertfald LIDT lettere.

Start spillet op og vent til titelskærmen dukker frem på monitoren. Vælg din mission og indtast nu HELLOIAMJMP - bemærk: ingen mellemrum - for at få uendelige liv. Oven i hatten kan du bruge funktionstasterne til at skifte mellem tårnene, hvilket nok er noget mere brugbart end de fire millioner Pogoer.



AMIGA - Nebulus

## GUNSHIP

Hvis dine motorer sætter ud, så slå straks hoved-rotorerne fra motoren, og sæt hastigheden til knap 100 knots. Når du så er ca 60 feet over jorden, hiver du tilbage i styrepinden og nødlander i god behold.

## KATAKIS

For at få uendelige rumskibe i dette Amiga-spil skal du gøre følgende: Når du har proppet den anden diskette i drevet trykker du tasten "Y". Efter lidt tid dukker titel-skærmen op, og du skal nu slutte musen til joystickport 2, og holde den højre museknap nede, indtil første bane er loadet. Nu kan du atter tilslutte joysticket og frygtløst kaste dig ud i kampen.



## VI ÅBNER PAN-DORAS ÆSKE!...

"Games Preview" overgår sig selv (ikke så svært i betragtning af at dette er første nummer, men alligevel!). Vi bringer her den komplette løsning til "Pandora"; Firebird's spændende science-fiction spil til Amiga og ST: Brug "Lt Commander's ID" til at åbne "Commander's" kahyt. Gå derind og tag "blue code", "scarlet code" og "Commander's ID". Brug nu igen "Lt Commander's ID" for at slippe helskindet ud af rummet. Med din ny erhvervede "Commander's ID" kan du komme ind i kaptajnens kahyt. Her tager du SDI-disken og forlader rummet igen ved hjælp af "Commander's ID". Gå nu ind i mekanikerens rum og tag

"sonicdriver" samt "Engineers ID". Dræb squash-spilleren, og tag "electroboost". Gå op til "Ice Lord", og dræb den med sonicdriver'en. Gå nu forbi den, og brug "Engineer's ID" for at komme ind i gangen halvvejs oppe i korridoren. Undgå robotten, og find frem til AWOL officerens lig.

Snup hans ID kort, og put det i lommen. Giv electroboost til robotmekanikeren, der til gengæld vil begave dig med "ochre code". Tiden er nu inde til at finde rumskibets hovedcomputer. Her indsætter du SDI-disketten og dernæst farvekoderne i denne rækkefølge: ochre, scarlet, blue. Nu går rumskibets selvødelæggelses mekanisme igang, og det er tid at forlade etablissementet! Brug "Engineer's ID" til at forlade kon-



AMIGA - Pandora

trolrummet. Når du kommer tilbage til korridoren, holder du AWOL officerens ID. Skynd dig hen til din nødkapsel, der ligger på samme skærm som den du

startede på. Gå gennem kraftfeltet og... BRAVO!

# PRÆMIER TIL ALLE!!!

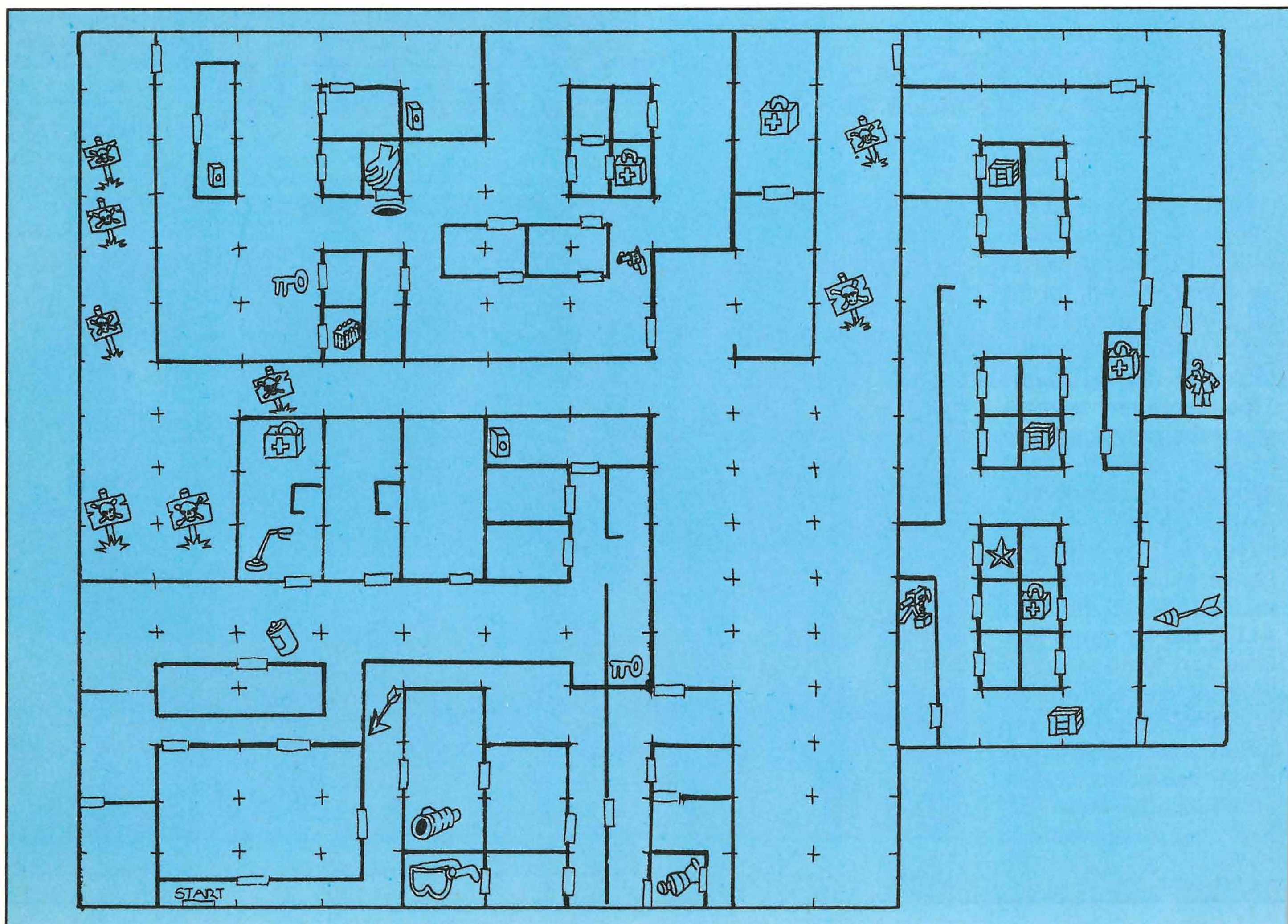
Hvis du virkelig er så super-mega-god, som du altid går og praler af, så har du her chancen for at bevise det over for tusinder af spilleglade computerfreaks landet over. Tips, løsninger, strategier, kort, pokes, snyderutiner o.lign. skal sendes til adressen forrest i bladet (mærk kuverten "Tips"). Husk at skrive, hvilken computer du har. Alle, vi gentager, ALLE, der får deres tips eller kort trykt på disse sider vil straks få tilsendt præmier i form af de allerhotteste topspil til netop deres computer. Sådan en chance får man ikke hver dag: Hvad venter I på?..





# RAMBO III - KORT













Vær's'go og spis! Under mystiske og farlige omstændigheder er det lykkedes GP's udsendte medarbejder i Afghanistan at fremtrylle et komplet kort over Rambo III - et kort, der uden tvivl kan gøre livet lidt lettere for netop DIG. Grundreglen i del 1, der er den mest avancerede af de 3, er at holde et lavt støjniveau, når man maltrakterer russerne. Kniven kan godt bruges, men pilene eller pistolen (husk lyddæmperen!) er så absolut at foretrække. Husk også at holde godt øje med væggene, da der visse steder er placeret små kontakter, som nærmest er vitale for din mission. Den første knap gør det muligt at komme ud gennem den strømførende dør, men mere vil vi ikke røbe her. Held og lykke!

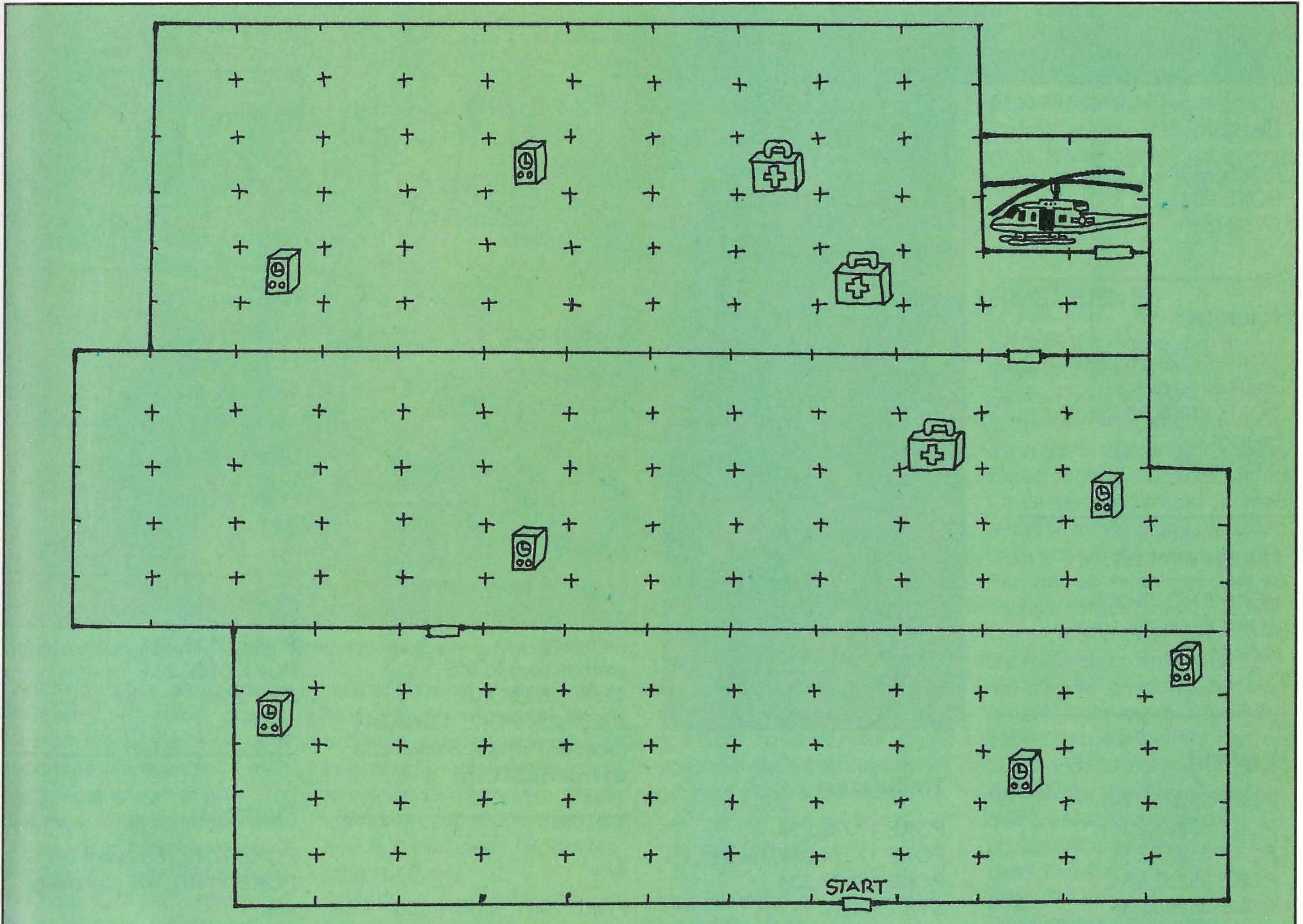




SYMBOL LISTE:

-  DØR
-  MINEFELT
-  HUL
-  DARK KEY
-  LIGHT KEY
-  GOGGLES
-  SILENCER
-  SUPPLIES
-  ARROWS
-  EXPLOSIVE ARROWS

-  MEDICAL KIT
-  PISTOL
-  GLOW TUBE
-  MACHINEGUN
-  UNIFORM
-  MINE DETECTOR
-  GOGGLES BATTERY
-  DETECTOR BATTERY
-  RUBBER GLOVES
-  OBERST TRAUTMAN
-  KONTAKT
-  BOMBE





## 64 POKES!

Med GP's pokes kan du få mange timers underholdning ud af spil, som du ellers for længst havde opgivet at komme videre i. Nu har du endelig chancen for at se de sidste baner, og slå alle kendte highscores! Men for at kunne få glæde af vores snydepokes, er det nødvendigt at du ved, hvordan man resetter sin computer. Alle nedenstående pokes er til Commodore 64, men desværre har 64'eren ingen reset-knap fra naturens hånd. Der findes masser af moduler i handelen, som har reset-knap indbygget, men hvis du ikke gider bruge penge på et modul, findes der også en anden metode, som imidlertid ikke er helt ufarlig: Hvis du tager et lille stykke ledning, eller bøjer en almindelig metal-clips, kan du resette 64'eren via ekspansionsporten, men det er vigtigt, at du er MEGET forsigtig. Hvis du vender computeren om, er det porten længst til højre, vi interesserer os for (den ved siden af kassette-stikket). Inde i porten er der nogle linjer.

Når vi starter FRA VENSTRE (stadig med computerens bagside mod dig!) er det den første og den tredje linje, der skal forbindes for at opnå en reset. **Hvis du ved et uheld kommer til at berøre andre linjer med din clips, kan du forårsage de frygteligste ulykker (såsom kortslutning af strømforsyningen!), så det gælder om ikke at ryste på hånden!** Husk altså, at hvis du vil bruge denne metode, er det helt på eget ansvar. En typisk reparation efter en kortslutning koster i omegnen af 800 Kr! For at snyde i et 64-spil, skal du load programmet ind som sædvanlig, resette computeren (på den ene eller den anden måde) og indtaste de relevante pokes + SYS koden, der starter spillet igen. God fornøjelse!

### Garfield:

POKE 25389,173  
POKE 25370,173  
SYS24320

### Gauntlet:

POKE 48621,96 (fjenden angriber ikke)  
POKE 49009,96 (gør dig usårlig)  
SYS 32768

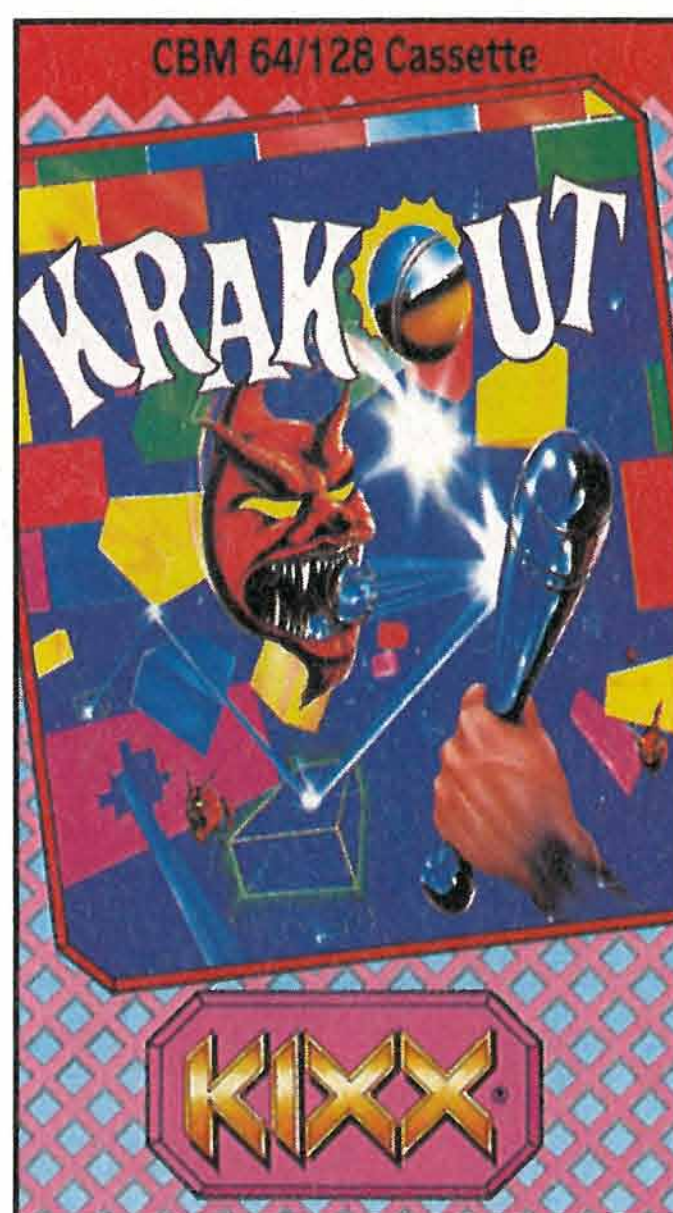
### Hunter's moon:

POKE 8155,234  
POKE 8156,234  
SYS 6412

### Krakov:

POKE 35223,234  
POKE 35224,234  
POKE 35225,234  
POKE 35262,234  
POKE 35263,234

POKE 35264,234  
SYS 32837



### Trailblazer:

POKE 17973,234  
POKE 17874,234  
POKE 17975,234  
SYS 25729

### Rygar:

POKE 9551,165 (uendeligt liv)  
POKE 4050,77  
POKE 4055,77 (uendelig tid)  
SYS 2325

### Falcon Patrol:

POKE 16764,36  
POKE 16705,2  
SYS 6640

### I Ball:

POKE 20669,238 (evigt liv)  
SYS16939

### I BALL 2:

POKE 38895,165 (evigt liv)  
POKE 34394,234  
POKE 34395,234  
POKE 34396,234 (usårlighed)  
SYS 34050

### IO:

POKE 25117,173 (evigt liv)  
POKE 24969,X (X= startbane: 1,2 eller 3)  
POKE 27026,0:POKE 27027,173 (usårlighed)  
SYS 24576

### Gyroscope:

POKE 46687,76  
POKE 46688,105  
POKE 46689,182  
SYS 2067

### Aliens:

POKE 42043,234:POKE 42044,234:POKE 42025,234 (uendelig ammunition) POKE 42386,234:POKE 43287,234:POKE 43288,244 (uendelig styrke) SYS 38233 og tryk RESTORE

### Z:

POKE 2391, X (X=1-255

bane)  
POKE 2440, X (X=1-255 liv)  
SYS 2304

### Crazy Comets:

POKE 40522,189:SYS 24882  
POKE 40362,252:SYS24882 (evigt liv)

### Masters of the Universe:

POKE 6266,234  
POKE 6267,234  
POKE 6228,234  
SYS 23581

### West Bank:

POKE 12712,165 (evigt liv)  
SYS 4100

### Bomb Jack II:

POKE 7053,200 (Uendelig energi)  
SYS 3303

### Pacman:

POKE 15907,32  
POKE 15908,32  
POKE 15909,32  
SYS 2061

### Denarius:

POKE 36727,14  
POKE 36731,10  
SYS 33280

### Shadowfire:

POKE 25188,173  
SYS 16384

### 1942:

POKE 3198,234  
POKE 3199,234  
SYS 2640

### Firetrap:

POKE 7049,165 (evigt liv)  
POKE 11497,165 (uendelig tid)



# FRI FANTASI!

Disse er mørke tider. Himlen er formørket, og inden længe kommer dommedag. Eder falder fra skyerne, og jorden åbner sig og spyder ild. Den enkelte kæmper for sig selv, og skubber sine næste over afgrundens rand. Mange flygter væk over heder og enge, men andre flygter indad. De flygter til en anden verden - en verden, som de finder inde i sig selv. De samler sig i små grupper, og rejser hinsides. De dyrker en fælles interesse. De dyrker ROLLESPIL.

De fleste kender sikkert lidt til adventurespil. Det er de hersens "kedelige" spil med masser af tekst og måske nogle billeder hist og her. Adventurespillene er opbygget på den måde, at du - spilleren - bliver givet en ny skikkelse. Du er måske en privatdetektiv i det skumle Chicago, eller en skinnende ridder

den. Det kan være en verden med drager og trolde, men også en med rumskibe og laserspistoler. Der bliver tegnet kort og lagt fælder, gemt skatte og sluppet uhyrer løs. Altsammen noget, som resten af spillerne ikke ved.

Spillerne kommer nemlig først ind i 2. fase. Her begynder de

bliver underrettet om deres opgave, eller måske skal de selv finde ud af den. Med snilde, intelligens, samarbejde og ikke mindst held, skal de så løse de problemer, som GM'en har forberedt.

Heldet kommer ind i spillet i form af nogle terninger. Ikke nødvendigvis terninger, som de

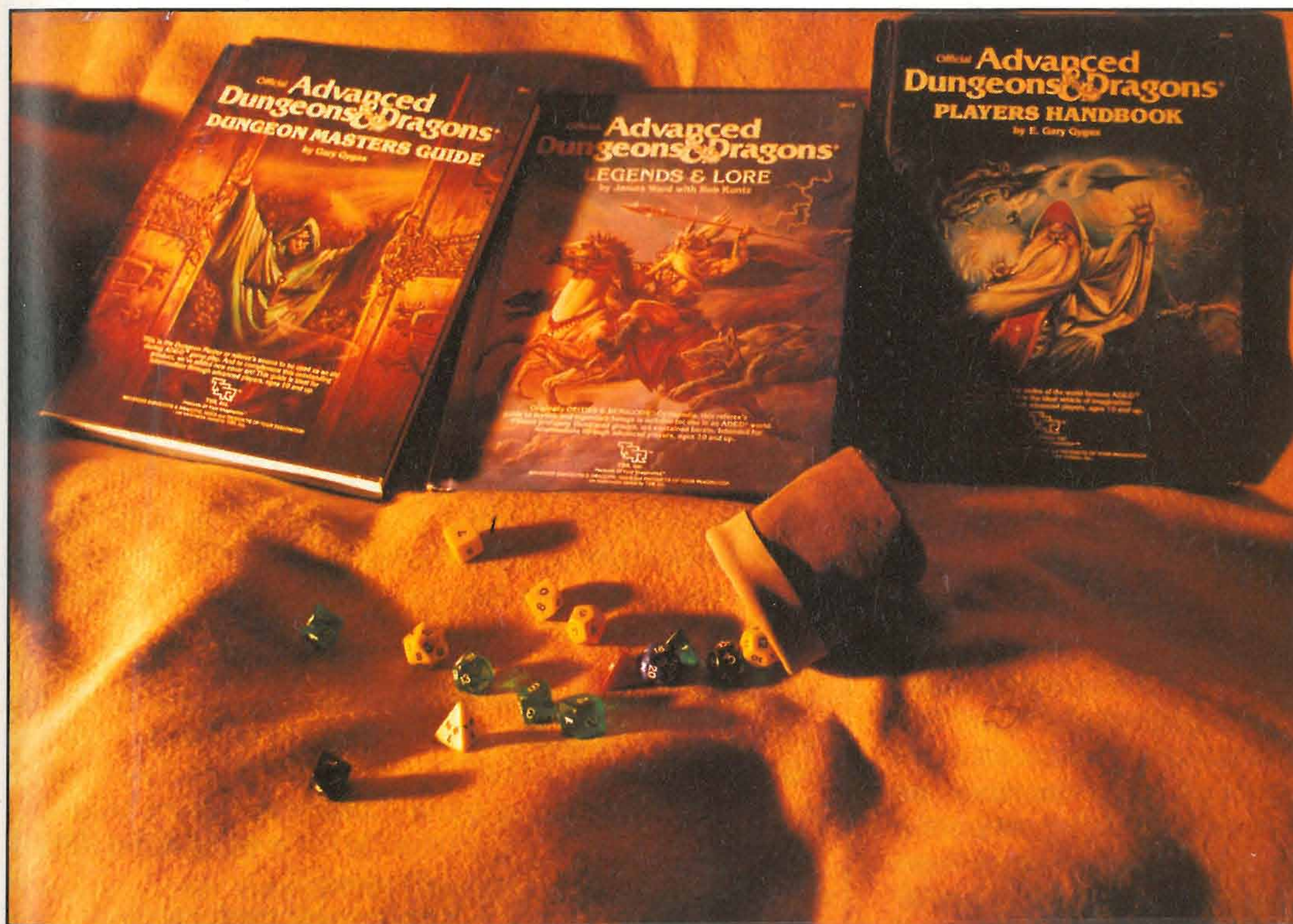
Playing Games" eller slet og ret "RPG"). Man kan købe tusindvis af forskellige - mere eller mindre nødvendige - ting, der sætter ekstra kulør på spillet. Mange rollespillere bruger f.eks. små metal-figurer, der forestiller deres helte, riddere og trolde. Eller uhyrer! Der er orker, trolde, kæmper, kentaure, drager og dæmoner, for nu bare at nævne nogle af de mere kendte arter. De findes i tusind forskellige afskygninger - nogle svage, andre så stærke, at de kunne smadre en hel landsby uden at lægge mærke til det. Alle fås de som små bly-figurer, som man kan have stående på bordet, mens man spiller, og male når man ikke gør det (det er forøvrigt lidt af et pille-arbejde: forestil dig at male øjenfarve på en trolde, der er 2,5 cm høj - MED hue!). Det er slet ikke ualmindeligt at have mere end 100 små figurer, som alle er håndmalede! Faktisk er der en udbredt samler-mani på dette felt, hvilket også gælder for terningerne, som fås i alverdens farver, gennemsigtige og matte, i plastic eller andre, mere eksotiske materialer.

## REGLERNE

Nu lyder det måske som om rollespil er meget enkle og ligetil. Det kan de også være, men det er sjældent. Når man skaber et nyt univers, skal man jo samtidig skabe nogle styrende regler, og i de fleste rollespil flyder det med regler, hvor de fleste drejer sig om, hvordan man slås.

For vold er skam slet ikke så simpelt, som det ser ud til på film. Der er tusind ting, som GM'en skal tage højde for, når han styrer slagets gang: Hvem slog først? Hvem har det hurtigste våben? Hvilken effekt har en troldeildkugle på en drage, der selv spyder ild? Hvad sker der helt præcist med manden, der bliver ramt af en pil? Hvor ramte den? Dør han, eller er han ligeglad?

Svarene på disse spørgsmål



"Advanced Dungeons & Dragons" er et af de mest populære rollespil.

i rustning, som skal dræbe prinsesser og redde drager. Rollespil indeholder mange af de samme ingredienser - men også meget, meget mere.

Som regel foregår det således: En person - på fagsproget kalder man ham for "Game Masteren" eller bare "GM'en" - sætter sig ned og opdigter en eventyrver-

med at finde ud af, hvem de vil være, - ridder eller rumkaptajn, trolde eller tjenestepige. Den enkelte spiller slår selv med nogle terninger, der afgøre, hvor stærk, intelligent, sej, smuk osv. han eller hun skal være. Nu kan historien begynde.

Spillerne (i fagsproget: "Player Characters" eller blot "PC'erne")

fleste kender dem, med seks sider, men også terninger med 4, 8, 10, 12 eller 20 sider. Nogle ynder ovenikøbet at bruge terninger med hundrede sider!

## TILBEHØR

Men alt dette er kun kernen i rollespillene (også kaldet "Rol-

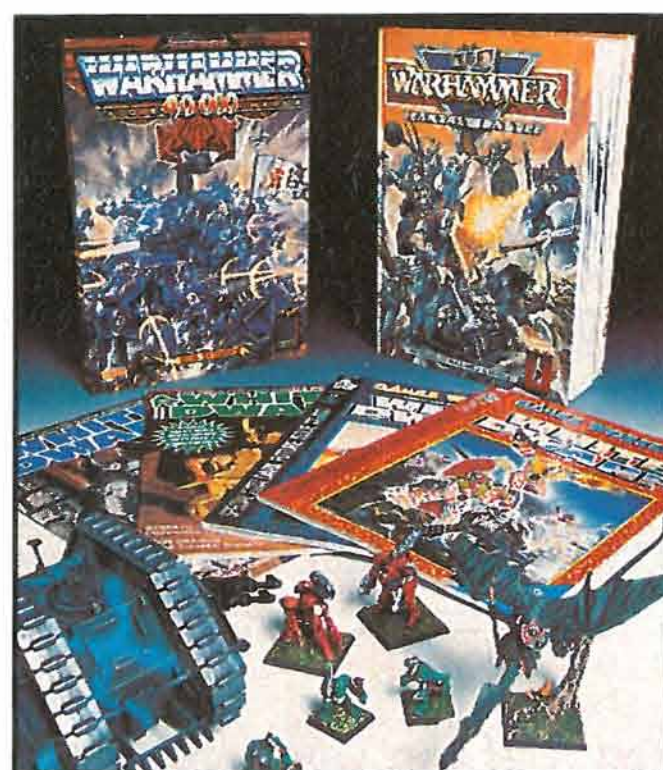




## MED COMPUTERENS HJÆLP

Us Gold har netop annonceret udgivelsen af SSI's "Dungeon Masters Assistant" - et program der er specielt designet for at gøre livet lettere for Games Masteren, Dungeon Masteren, eller hvad man nu vælger at kalde ham, der bestyrer et rollespil. Programmet rummer en database med over 1300 forskellige uhyrer, og GM'en kan selv definere sine egne monstre og lægge dem ned i basen. Computeren overtager så hovedparten af det regne- og opslags-arbejde, som tidligere blev udført af Games Masteren. Programmet er skrevet specielt til AD&D-systemet, og det fås til:

**Commodore 64 og PC.**



Rollespillernes verden er et helt univers for sig. Udover selve spillene findes der små og store metal-figurer. Der findes også blade der udelukkende beskæftiger sig med D&D.

afgøres som regel af terningerne. Terningen viser et tal, og så slår man op i en tabel for at se, hvad dette slag betyder i netop denne situation. Jeg behøver vel ikke sige, at der findes mange (MANGE) tabeller i regelbøgerne.

## HVILKE SPIL FINDES DER?

Udbuddet af rollespil er rigt og mangfoldigt, og der dukker nye spil op hver eneste dag. Men der er nok eet spil, som de fleste forbinder med rollespil. Her taler jeg naturligvis om D&D - det ældste, det største og efter manges mening også det bedste. "D&D" er en forkortelse for "Dungeons & Dragons" (huler og drager), og som navnet antyder drejer D&D sig om middelalderlige eventyr. Eller med andre ord: Det er fugtige, klamme huler og store, savlende monstre. "AD&D" (Advanced Dungeons & Dragons) er det samme - bare med flere og mere udviklede regler. Både D&D og AD&D produceres af milliard-firmaet TSR, og to ud af hver tre rollespil der sælges, er da også et af disse to.

Men rollespil er andet end TSR's "huler og drager". Først og fremmest er der selvfølgelig tyve andre spil, der også har Tolkien's (ham med "Hobitten" og "Ringenes Herre") middelalder-

lige univers som udgangspunkt, men meget få nærmer sig D&D med hensyn til kvalitet, bøger og ekstraudstyr.

Vil du hellere den anden vej - ud i fremtiden - så er der også rige muligheder for det. I spil som "Star Frontiers" og "Traveller" kan du være besætningsmedlem på et rumskib. I møder andre rumskibe, mystiske planeter med underlige beboere, og sidst men ikke mindst store, savlende monstre.

Men der findes også mere realistiske spil, som f.eks. "Flashing Blades", der handler om musketerer, ladyer og den grumme kardinal. I dette spil er der gjort meget ud af realismen, og få sekunders kampe kan da også tage meget lang tid, fordi alle detaljer skal med.

I den mere urealistiske ende, men dog tæt på i tid, ligger "Call of Cthulhu" - et spil om det overnaturlige, med monstre så gruopvækkende, at man skal slå en terning om, hvorvidt man bliver sindsyg, alene ved synet af dem!

Mindre sindsygt er spillet "Toon" ikke. Navnet kommer fra "cartoon" - det engelske ord for tegnefilm. Her spiller du en tegnefilmfigur, f.eks. en flyvende telefon, en brødrister med infrarødt syn, en computer med mindreværds-komplekser, eller måske en pappegøje med sprængstofs-mani. Ligesom i tegnefilmene kan du ikke dø, men du kan være "nede",

og så gælder spillet ellers bare om at finde på de mest tossede løsninger på spillelederens problemer.

Til slut vil jeg lige nævne, at rollespillenes verden heller ikke er fri for licensaftaler. I "James Bond" har du chancen for at spille den navnkundige 007, og slås imod Jaws og resten af det røde slæng. En chance man ikke sådan kan lade sin næse gå forbi.

## ROLLESPIL FRA HELVEDE ?

Som det fremgår af andre dele af denne artikel, så er rollespil ikke altid lige fredelige. Der bliver med andre ord slået en hel del, der ryger et hovede her, og 32 andre ovre i et hjørne.

Det er der mange, der ikke kan lide. De mener, at al den vold der findes i børn og unges "legetøj" medfører, at de bliver mere ufølsomme overfor volden i deres hverdag, mere afstumpede osv. Det er som bekendt ikke kun rollespil denne kritik falder på. Også computerspil og videoer bliver kritiseret for volds- forherligelse, og det har mange steder ført til at de mest "realistiske" volds- og krigsspil blev forbudt, hvilket selvfølgelig bare skærpede interessen.

Måske er antivold-forkæmperne blevet trætte, for man hører ikke så meget til dem, når det gælder rollespil. Eller også er de bare blevet overdøvet, for der falder nemlig også drøje hug fra andre kanter. Ikke så meget i Danmark - mere i USA.

Det lader nemlig til at debatten om rollespil her har bevæget sig ind på et meget ømt og prekært område, nemlig spørgsmålet om tro. Her taler vi om tro på Gud, og - ikke mindst - en beslægtet fyr fra kælderetagen, satan himself.

I staterne findes der en meget stærk bevægelse ved navn "Moral majority". Den ser det som sit mål at værne om det traditionelle familiemønster og "beskytte" borgerne imod enhver anstødelse eller usund fristelse. Det kan nævnes at de bl.a. kæmper imod fri abort, homosexualitet og porno - alt sammen ud fra hvad de mener Bibelen siger om disse ting. Og det er da også med Bibelen i hånden, at de kæmper imod rollespil.

Anklagerne lyder på, at spillene involverer magi, genfærd, magiske pentagrammer, genoplivning af døde samt rådspørgsel og fremmaning af ånder og dæmoner. Disse ting, siges det, er farlige! De åbner sindet for det okkulte, og gør det nemt for satan at påvirke de arme stakler, der spiller spillet.

Således står slaget: på den ene side fremhæver de troende at det er farligt at interessere sig for det okkulte, og på den anden side siger rollespillerne, at det at spille et spil der involverer dæmoner, ikke nødvendigvis er det samme som at stå midt om natten under fuldmånen og ofre sorte hanekyllinger til den onde selv, endsige tro på at en sådan findes.



## BLIVER JEG NU SINDSYG?

For omtrent halvandet år siden dukkede rollespil pludselig op i medierne. En dreng var hoppet ud fra en lejlighed og havde dræbt sig selv. Af det brev han efterlod fremgik det bl.a. at han mente at han kunne flyve. Desuden stod der ting, som fastslog at drengen var helt overbevist om, at han var en helt anden person. Han havde identificeret sig med den figur han spillede i et rollespil, hvor det tilsyneladende var helt "almindeligt" at kunne flyve.

Denne tragiske begivenhed satte et jordskred igang. Pludselig var der mange unge mennesker, hvis selvmord og psykiske sygdomme kunne forbindes med rollespil. En rapport fra "ICAVE" (en international sammenslutning mod voldelig underholdning) anslår tallet af tabte menneskeliv til 85 (hvor mange der er døde af at sluge terningerne angives ikke).

Herhjemme er der så vidt vides endnu ingen døds ofre, men det har ikke forhindre den kulørte presse i at kaste sig over emnet som gribbe. Blandt de mange overskrifter kan nævnes: "Nyt fantasi-spil fører til mord og selvmord" og "Det sataniske spil" (se kassen om "Rollespil fra helvede").

En af de danskere der har været mest fremme i forbindelse med rollespil er psykologen og psykoanalytikereren Werner Regli. Han er blevet trukket frem som fagmand på området, og man har bedt ham sætte sig ind i spillet. Hans konklusion er som følger: "Det er et utroligt fascinerende spil. Det farlige ved det er bare, at det aldrig holder op. Nogle børn kan ikke sætte grænsen, og så rives de med. Det er det, som kan gøre det dødsensfarligt." Andre modstandere peger på, at rollespil kun går ud på at dræbe og skrabe penge til sig, og at spillet ikke skelner mellem godt og ondt.

Alle disse anklager er efter min mening fuldstændig hen i vejret. Som det står beskrevet andetsteds i denne artikel, så drejer spillene sig først og fremmest om kampen mellem det gode og det onde. Her er det uhyrerne, de onde, der skraber penge sammen og spiser jomfruer, mens heltene skal forsøge at redde verden og samarbejde (det er da en god ting) for at opnå en højere status.

Og hvad angår det uendelige i spillet kan det siges, at spillet er præcis lige så uendeligt som et menneske. Før eller siden dør personerne i spillet, og så er de ligesom ikke så uendelige længere..

## KOM I GANG!

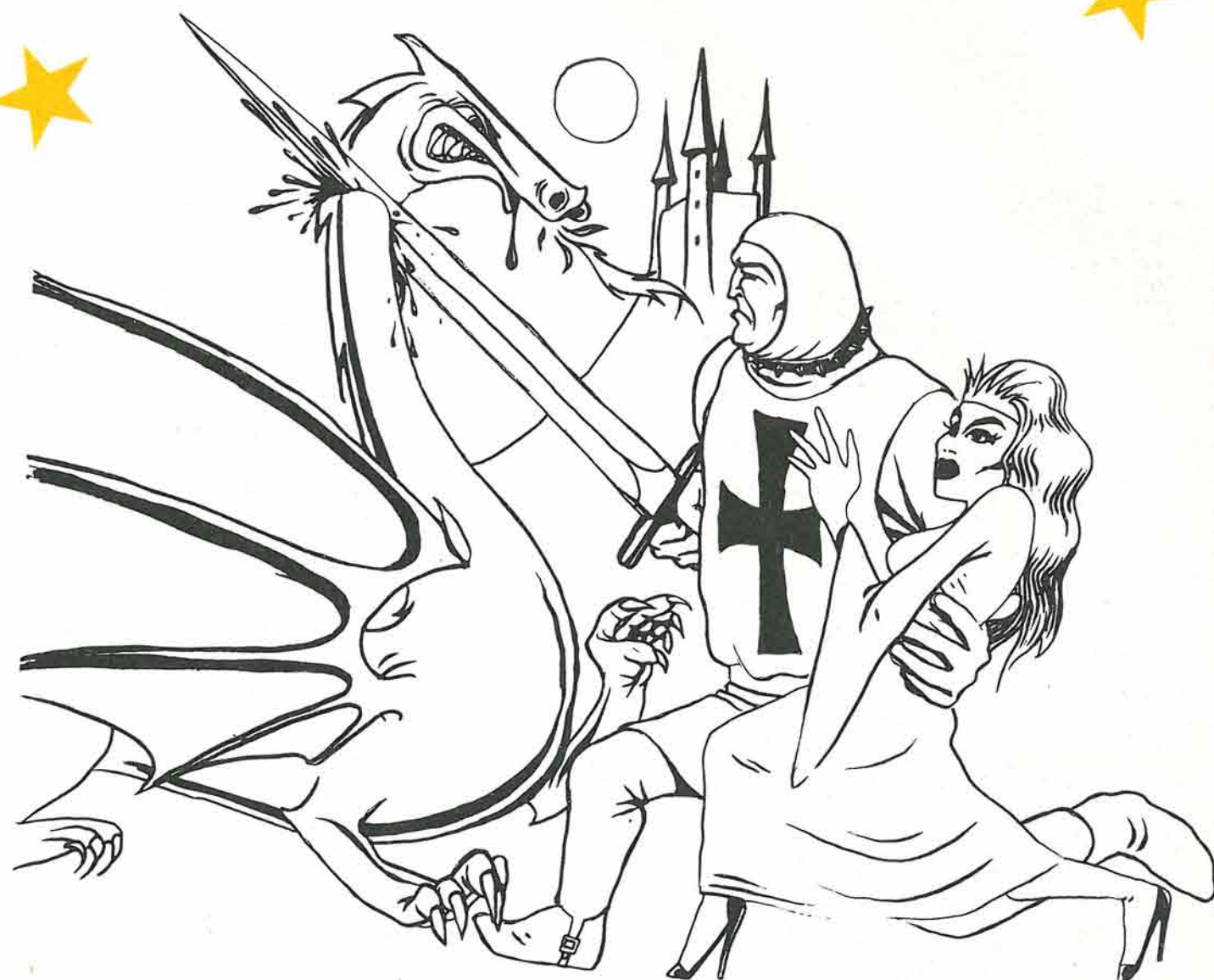
Mange af jer, der læser denne artikel, har sikkert allerede stiftet bekendtskab med rollespil-enten ved selv at spille det, eller ved at høre venner snakke om det. Hvis du kender nogle der spiller jævnlige, så kan du lære spillet at kende ved at spille tilskuere ved nogle af disse spil. Men selvom man kender nogle der spiller, eller selvom man har spillet med andre før, så kan det alli-

gevel godt være svært selv at komme igang.

Dels kan det være, at dem, der spiller er mange nok i forvejen, for det er ikke altid lige lykken at være for mange.

Det kan gøre spillet uoverskueligt, og folk kommer til at kede sig, fordi de sjældent skal lave noget.

Det kan også være, at det simpelthen er umuligt at placere en ekstra ny spiller i et eventyr, der måske er specielt bygget til erfarne spillere.



Hvis man overhovedet ikke kender noget til spillet, er man på helt bar bund, men derfor er alt håb ikke ude. For selvfølgelig findes der mange andre, som er i præcis samme situation. Problemet er bare at finde dem! Ligesom frimærkesamlere mødes i frimærkeklubber, og fodboldspillere mødes på grønsværen fra tid til anden, så findes der også rollespils-foreninger. Her mødes både erfarne spillere, som har flere rollespil løbende ved siden af, og folk der aldrig spiller ellers. Her kan de udveksle erfaringer, og spille de nye spil, som de ikke kender i forvejen. Nogle klubber har oven i købet biblioteker med spil, som medlemmerne kan låne. En af Danmarks største rollespilsforeninger hedder "Erebor".

Erebor opstod ved splittelsen af "Det Danske Tolkien-selskab". Medlemmerne lavede ikke andet end at spille rollespil, og så kunne man jo lige så godt stifte en rollespils-forening. Men Tolkien slap de dog ikke helt - Erebor er navnet på det Ensomme Bjerg i Tolkiens eventyrverden.

Bo Kaltoft, formand i Erebor, udtaler til "Games Preview" at der vel er omtrent 10.000 mennesker i Danmark, der spiller rollespil.

Dette kan godt give anledning til en vis undring, når man tænker på at Erebor - som sagt en af landets største foreninger - kun

tæller ca 75 medlemmer. Det siger noget om, at der er utrolig mange små, selvstændige grupper rundt omkring i landets afkroge.

Men selvom spillerne altså er temmelig spredt, så er det næsten altid den samme type mennesker. Ganske vidst har Erebor medlemmer, der i alder svinger fra 14 til 40 år med begge køn repræsenteret, men langt de fleste er omkring 20 år og under uddannelse. Kun 2 ud af de 75 medlemmer er piger.

Det er forøvrigt meget interessant at notere sig, at langt hovedparten af foreningens medlemmer er computerfreaks på det ene eller andet niveau. Det understreger den nære sammenhæng der er mellem computer-adventures og rollespilsfantasier (Hvis du leder efter medspillere var det derfor måske en ide, at indrykke en annonce i vores "Contact!" side under "Info" - læsernes egen opslagstavle). Erebor har højsæde i København, og spillemøderne bliver holdt den sidste søndag i hver måned. Vil du have mere information om Erebor, rollespil i al almindelighed, eller oplysninger om, hvor den nærmeste forening ligger, så skriv til:

Erebor, Poppelgade 8  
4tv, 2200 København N.

Otto Plantener Jensen





## Saradon

Vær hilset! Jeg er troldmanden SARADON, en fjern fætter til Bigby, den kendte magiker (som nu er redaktør for "Games Preview"). Mit liv har indtil nu været præget af lange og hårde kampe mod mørkets magter. Det sker ofte at minderne om forlængst svundne tider overvælder mig, men jeg må prøve at kæmpe imod. Det er fortid nu. Nu gælder det et roligt liv og et stille arbejde. Som fx at hjælpe fortabte eventyrere over de værste skær på livets lange og snoede sti... Så lad os komme igang!



## MAGNETIC SCROLLS GÅR I FISK! Fish!

### Magnetic Scrolls

Magnetic Scrolls, programrørerne bag The Pawn, har efterhånden lavet en hel del eventyr, der alle har een ting til fælles: kvalitet.

Nu har firmaet produceret endnu et eventyr, der uden besvær lever op til forventningerne. Spillet hedder Fish! og rummer i modsætning til sine forgængere et højst utraditionelt plot. I Fish! kæmper du som hemmelig agent mod "De 7 Dødsensfarlige Finner", der skal forhindres i deres hidtil største forbrydelse: at dræne en fiskeplanet for vand. Til dette formål kan din bevidsthed teleporteres ind i kroppen på uskyldige ofre, der så kan styres efter behag.

Du starter som guldfisk i et guldfiskeglas, men turen går hurtigt over diverse menneskekroppe, før du til sidst overtager rollen som Dr. Roach, der er en kendt

videnskabsmand fra Hydropolis, fiskeplanetens hovedstad. Ordfortolkeren og problemerne lever let op til Magnetic Scrolls' sædvanlige standard, men desværre er det gået tilbage med grafikken, der ligner noget, man har hugget fra en ST. Derudover er der ikke rigtigt noget at sætte fingeren på.

Måske går parseren lidt for meget op i detaljer, men dette problem hører så absolut til i småtingsafdelingen.

Før Fish! blev lanceret, gik der rygter om, at eventyret IKKE ville blive konverteret til Commodore 64, men nu forlyder det, at Magnetic Scrolls har skiftet mening. Hurra! Versionen skulle være en tro kopi af Amiga-Fish!, selvom spillet jo nok bliver noget langsommere. Lad os blot håbe, at det ikke går for meget ud over kvaliteten.

Parser:	93%
Atmosfære:	90%
Sværhedsgrad:	Middel
OVERALL:	90%

### VERSIONER:

C64	—	Kr 319
AMIGA	—	Kr 449
IBM PC	—	Kr 449
AMS	—	Kr 359
ST	—	Kr 449
MAC	—	Kr 569



C64 - FISH! er et højst utraditionelt eventyr



## RIDDER AF DET RUNDE BORD

### Lancelot

#### Level 9

I Lancelot vender vi, i Sir Lancelots skikkelse, tilbage til ridder-tidens England. Da spillet begynder, bliver Lancelot slået til ridder af kong Arthur og forelsker sig i hans smukke kone, Guenever.

Nu ville det være helt fedt med et møde omkring det runde bord, men desværre er en del af de kongetro riddere spærret inde på forskellige borge rundt om i landet, så Lancelot får til opgave at redde dem.

Når dette er overstået, begynder jagten på den sagnomspundne hellige gral, der ligger gemt et sted i landet.

Kassetteversionen af Lancelot 64 består af 3 (ja, 3!) bånd, der hver dækker en del af Lancelots eventyr.

Del 1 og 2 hører uløseligt sammen, mens sidste afdeling er et separat eventyr, bygget over jagten på gralen. Når jeg skriver "bygget over", er det ikke nogen fejl - hele eventyret er faktisk lavet efter grundige studier af de engelske sagn og legender.

Som så ofte i Level 9's eventyr kan mange af problemerne i spillet ikke løses af een person, så Lancelot får chancen for at dirigere rundt med folk og fæ så meget han lyster. Dette kræver en god lederevne og timing, men det skaber en ny dimension i eventyret.

En anden sjov ting er, at Sir Lancelot spillet igennem ikke ligefrem lever i cølibat.

Han når både at ligge i med den smukke Elaine og med dronning Guenever, før det endelig lykkes ham at få samlet alle ridderne.

Parseren forstår egentlig ikke særlig meget, men Level 9 har været så flinke at inkludere kommandoer som oops, ram save og run to, der gør det let og bekvemt at komme fra sted til sted.

Amigaversionen er hurtig og bekvem, men til 64'eren er eventyret betydeligt langsommere, hvilket gør det lidt irriterende at spille.

Parser	:	79%
Atmosfære	:	70%
Sværhedsgrad	:	Middel
OVERALL	:	77%



AMIGA - Sir Lancelot udfordres her af "den Sorte Ridder"...

#### VERSIONER:

C64	—	Kr 269
AMIGA	—	Kr 359
IBM PC	—	Kr 359
AMS	—	Kr 269
ST	—	Kr 359
MAC	—	Kr 359

## IKON-IDIOTI

### Chrono Quest

#### Psygnosis

Hidtil har ICOM Simulations været alene på markedet med deres musestyrede eventyr, som fx Uninvited og Shadowgate, men nu har Psygnosis udsendt endnu et ikonspil, Chrono-Quest. Handlingen i spillet tager sin begyndelse på et chateau et sted i Frankrig. Din far har opfun-

det en tidsmaskine, og da han bliver myrdet, beslutter du at finde hans banemand, for at tage hævn. Desværre er skurken flygtet ud i fremtiden, så for at finde ham, må du reparere tidsmaskinen. Først når dette er overstået, kan du begynde din jagt på misæderen.

Dette lyder måske meget godt, men desværre har Psygnosis

suppleret Amiga-eventyret med ST-grafik og et ikonsystem, der kan få en præst til at klippe sig skaldet af frustration!

Umiddelbart er der langt flere kommandoer end i ICOM's eventyr, men de er bare med til at gøre spillet endnu mere rodet, end det er i forvejen.

Det største problem er brugen af musen. I Uninvited var det muligt at klikke sig igennem et billede og hurtigt se, hvilke objekter spillet forstod, men den går ikke i Chrono-Quest.

Godt nok kan du bruge examine-kommandoen, men hvis du ikke rammer noget objekt, sker der intet. Ikke så meget som en "Nothing special" besked. Bare pinlig inaktivitet på den anden side af skærmen. Kombineret med det faktum, at man skal pege meget præcist og, at mange objekter er godt skjult, gør det til en yderst anstrengt fornøjelse at gennemse en lokation.

Hvis jeg skulle behandle alle spillets svage punkter, ville det fylde flere sider, så jeg vil elegant hoppe over bl.a. de 2

sekunders ventetid mellem kommandoerne og "Nål i Høstak"-syndromet, for på det kraftigste at ADVARE mod dette dybt frustrerende eventyr.

Parser:	5%
Atmosfære:	8%
Sværhedsgrad:	Svær
Overall:	19%

#### VERSIONER:

AMIGA	—	Kr 539
ST	—	Kr 539



AMIGA - Chrono Quest: Grafikken er flot, men skindet bedrager!



## INFOCOMmando.. Battletech

### Infocom bliver små - grafiske

Som nævnt i vores hotline-sektion, så har Infocom brudt med deres gamle, hævdvunde tekstadventures, og i allersidste øjeblik før deadline, modtog vi PC-versionen af det første "traditionelle" Infocom adventure - Battletech, som vi her vil se nærmere på...

Du er den sidste person i familien Youngblood, og du er under oplæring som "Battlemech Commander". Du starter som et stort nul, og det er så din opgave at skaffe penge til udstyr. Desuden skal du lære at styre en "Battlemech", hvilket er en kæmpe krigsmaskine, der mest af alt ligner de berømte "Walk-

ers" fra stjernekrigs-filmene. Men din træning med disse krigsmaskiner, bliver brat afbrudt, da din by pludselig invaderes af "The House of Kurita" - en særdeles voldelig nabostat. Du står altså uden penge, uden Battlemech og uden fremtid - midt i en by af rygende ruiner... Uanset om man har lyst til det eller ej, så venter man sig altid noget specielt af et Infocom-spil. Men da spillet tonede frem på skærmen, lignede jeg et stort spørgsmålstegn. Hvor er den figur, jeg skal styre? Det eneste der er på skærmen, er en række bygninger samt nogle vandrer (det viser sig på et senere tidspunkt, at det er veje og ikke vandrer). Det er ret frustrerende ikke at kunne finde sin karakter,

men efter at have trykket lidt på piletasterne, opdager jeg, at den figur jeg har er ca. 5 pixels høj og derfor næsten umulig at se! Grafikken er meget lille - FOR lille vil mange nok sige, og lyden begrænser sig til en titelmelodi, der mest lyder som en blanding af Van Halen og en gummiged... Stik imod alle forventninger viste Battletech sig at være et helt ordinært rollespil. Infocom har tilsyneladende slet ikke brugt deres, efterhånden meget store, viden om eventyr, hvilket er meget beklageligt.

Som rollespil betragtet, er handlingen i Battletech alt for tynd, men til deres ros er den klart fremadskridende.

Der er ikke den samme appel som i f.eks. ULTIMA serien, der

må være et passende sammenlignings-grundlag.

Battletech er ikke nogen katastrofe, men det er et meget spagt forsøg på at komme ind på rollespils-markedet, hvor folk er forvænt med en meget høj kvalitet. Bedre held næste gang, Infocom!

(NL)

Atmosfære	-	54%
Parser	-	57%
Sværhedsgrad	-	Nem
OVERALL	-	48%

### VERSIONER:

PC	—	Kr 499
C64 (disk)	—	Kr 499

## Breykassen



Hvis du har problemer i et adventure eller rollespil, eller hvis du har gode forslag, ideer, meninger eller andet, der vedrører "Fantasy" genren, så skriv til GP's redaktionelle troldmand. Saradon er med garanti Danmarks skrappeste eventyr-løser, så dine breve er i de bedste hænder.

### HVAD HEDDER JEG?!

#### Hej Saradon.

Jeg er en stakkels lykkeridder, som er blevet afvist af det ene eventyrhjørne efter det andet. Da jeg så dit, besluttede jeg imidlertid at prøve igen. Jeg har problemer i følgende: The Dallas Quest: I junglen kan jeg ikke komme forbi slangen, og jeg farer hele tiden vild. Hesten er heller ikke til at få gang i. Hjælp!

Dracula part 1: Jeg kan ikke komme med den anden vogn, da kusken vil have mit navn. Hvad hedder jeg?

Frankenstein part 1:

Jeg har dræbt bjørnen og er kommet til bådehuset. Hvad nu? Kayleth: Jeg har åbnet tapestrimlen, men hvad skal den gøre godt for?

Robin of Sherwood:

Med hvilken kommando dræber man den onde Belleme (jeg ved godt, at man skal bruge sølvpilen)?

Det var spil, nu bladet: Hele løsninger er en god ide, for mange nybegyndere har svært

ved at komme i gang med et eventyr. Sådanne artikler giver en et skub, så fortsæt med dem - også selvom andre brokker sig. Mange hilsener og på forhånd tak.

Brian Lassen, Helsingør

Vær hilset, Brian!

I Dallas Quest skal du kilde slangen på kinden ("tickle chin") for at slippe forbi. Når du udforsker junglen, så hold hele tiden mod syd. Og angående hesten: ignorer den! Dracula er bygget over en bog, og helten i den hedder Jonathan Harker. Mon ikke det navn kan hjælpe dig videre? I Frankenstein skal du ud at

sejle. "Enter boat" og se så iøvrigt denne måneds tips. Tapen fra Kayleth skal klistres på en genstridig kasse: "fitape to canister". Ordren, du leder efter i Robin of Sherwood, er "kill Simon". Mht. din mening om løsninger, kan jeg kun sige een ting: Hvad mener alle I andre eventyrere rundt om i landet? Lad mig høre fra jer!

### INTELLEKTUELLE EVENTYRERE?

Hej du almægtige hersker over den store vide eventyrverden!

Vi ligger inde med et problem, og så tænkte vi, i vores store visdom, at du kunne hjælpe os. Ja, måske tilmed få etableret en konkretiserende dialog omkring emnets problematik, da vi mener,

at problemet er samfundsrelevant.

Efter en generel evaluering af dette århundredes præmisser og vores basalviden er vi nået frem til, at eventyret Dracula (del 3) volder os problemer. Derfor Afslør nu for os, hvorfor vi, "De



almægtige Eventyrløserer", ikke kan komme videre nede i kælderens. Vi har noget "sacred corn", som vi ikke ved, hvad vi skal stille op med - er det løsnin-

gen på vores problem? Hjælp os venligst, da jorden ellers er dømt til undergang! (tvivler - Saradon)

**Venlig hilsen**  
**De to fra Oksbøl**

**Ja, der kan man bare se. Selvom I tilsyneladende er yderst veluddannede, mangler I alligevel den gnist af livserfaring, der gør at jeg, Saradon, kan gennemgå de forfærdeligste strabadser uden nævneværdige problemer.**

**Før I går ned i kælderen er det absolut anbefalelsesværdigt at efterlade en lille "gave" til Dracula, da han (den?) ellers vil overraske jer i dybet. Altså:**

**smid hvidløget før I begiver jer ned af trappen. Det er nu på tide at ødelægge Draculas "senge", jordkisterne, og det er her det hellige korn kommer ind i billedet. Spred lidt af det i hver af kisterne med kommandoen "put corn", og vent så på Dracula. Når han er forsvundet igen, så prøv trappen. Held og lykke!**



Kyndige råd og vejledning fra en, der selv kan huske, hvordan det er, gang på gang at køre fast i et eventyrspil.

## SPELLBREAKER

TIPS

Spellbreaker er det sidste eventyr i Infocom's "Enchanter" trilogi og så sandelig også det sværeste. På et tidspunkt kommer du til et fangehul med en lem i loftet og en lille bæk. Selvfølgelig kan du broge "tin-

sot" formularen til at fryse vandet og komme igennem lemmen, men en anden fremgangsmåde vil føre dig til endnu en "cube". Skrump dig selv med "liskon" fortryllelsen og følg vandet gennem drænrøret.

## KING'S QUEST II

TIPS

I del 2 af Sierra's verdensberømte spilserie er Sir Graham, vores kongelige helt, på pigejagt - tro det eller lad være! Kurven med lækkerier skal ikke,

som i eventyret, gives til bedstemoren, men derimod til den lille rødhætte. Som tak for din venlighed, vil du få en buket blomster, der skal bruges senere.

Inskriptionen på den underlige dør et sted i skoven har her en vigtig funktion, idet havfruen først

dukker op, når du HAR læst den.

## SPACE QUEST

TIPS

Hvis du skal slippe væk fra rumskibet i begyndelsen af dette Sierra-eventyr, må du være hurtig! Gå fra startpositionen så langt mod vest, du kan komme, og gennemsøg det laser-gennemhullet lig med kommandoen "search body". Du skulle nu blive belønnet med et "keycard", der skal bruges ved den låste elevator. Vel nede på

planeten er dine problemer dog ikke slut endnu. Undersøg din havarerede redningsflåde og begiv dig op på klippeplateauet via de snoede stier og den skrøbelige bro. Det er her vigtigt at modstå trangen til at mase edderkoppen med kampestenen - du får brug for bæstet senere...

## SHADOWGATE

TIPS

I dette ikonstyrede eventyr fra ICOM Simulations, vander du rundt i et ældgammelt (men absolut ikke forladt!) slot, på jagt efter en ond troldmand. For at få fat på nøglen i den krokodillebefængte sø, skal du kaste krysstalguglen fra piedestalen ud i dybet. Desværre får du brug for dette magiske objekt senere i

spillet, så kuglen skal fiskes op igen. Brug en fakkeltil at fuldføre denne opgave. Den faldefærdige bro, et sted i de slimede huler, skal du ikke koncentrere dig om foreløbig, men når du endelig SKAL over, så tag kun det mest nødvendige med dig.

**Jakob Sloth**

## DET BETYDER KARAKTERERNE:

**Det tager tid at vænne sig til et nyt system, så her en lille gennemgang af, hvordan Saradon bedømmer spillene:**

**PARSER:** Hvor meget forstår programmet? Hvor længe er det om at bearbejde dine kommandoer? En høj karakter her betyder, at spillet er let at kommunikere med. **ATMOSFÆRE:** Hvordan er plottet? Er der en medrivende stemning i spillet? Bliver man nærmest "suet" ind i skærmen af de malende beskrivelser og/eller den flotte grafik og lyd?

**SVÆRHEDSGRAD:** Hvis du er begynder, så skal du naturligvis ikke straks kaste dig ud i det dybe vand. Vi opdeler alle Fantasy-spil i tre kategorier: Let, Middel og Svær.

**OVERALL:** Summen af alt det ovenstående, set i forhold til prisen. Her er alt taget i betragtning: Er spillet godt eller dårligt?

Ellers fungerer systemet på samme måde som de øvrige spil anmeldelser. Der gives points efter den velkendte procent-skala (10% = elendigt, 50% = kan til nød gå an, 90% = Super).



# MARKED

GP's supermarked giver dig hver måned adgang til alt det software og tilbehør, som ingen computer-ejer bør være foruden. Og hvis du er abonnent (eller beslutter dig for at blive det) 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 dollar-tegn i øjnene. Det er DIN garanti for, at alt er af den fineste kvalitet.

## SPAR PENGE - TEGN DIT ABONNEMENT NU!

Hvis du tegner abonnement på "Games Preview" NU, vil du i et helt år automatisk få tilsendt det allernyeste nummer af bladet - endnu FØR det er ude i kioskerne. Som abonnent får du dit eget personlige medlems-nummer, som giver dig mulighed for at spare oceaner af penge (du kan jo selv gå på opdagelse i vores Supermarked, og se

de store rabatter abonnerne får!).

Det eneste du skal gøre er at udfylde kuponen bag i bladet og sende den ind - porto er vi sørget for. På forhånd tillykke med dit abonnement på "Games Preview" - Danmarks eneste spilmagasin.

**Abonnement (10 numre) :**  
**Pris - Kr 295.-**

## FÅ STYR PÅ DINE DISKETTER!

### Rummelige Diskette-bokse:

Boksene er antistatiske, og beskytter effektivt dine disketter mod snavs og støv. Leveres i to udgaver: 5 1/4"-boksen passer til Commodore 64 og PC-disketter, og rummer 100 disketter. 3 1/2"- boksen passer til Amiga-disketter. Begge udgaver er forsynet med skilleblade, som sikrer den bedst mulige overskuelighed. Boksene har praktisk vippelåg

og lås, så du kan holde piffingre på afstand.

**Pris - Kr 79.-**  
**Abonnements-pris - Kr 64.-**

### Smarte Disk-labels:

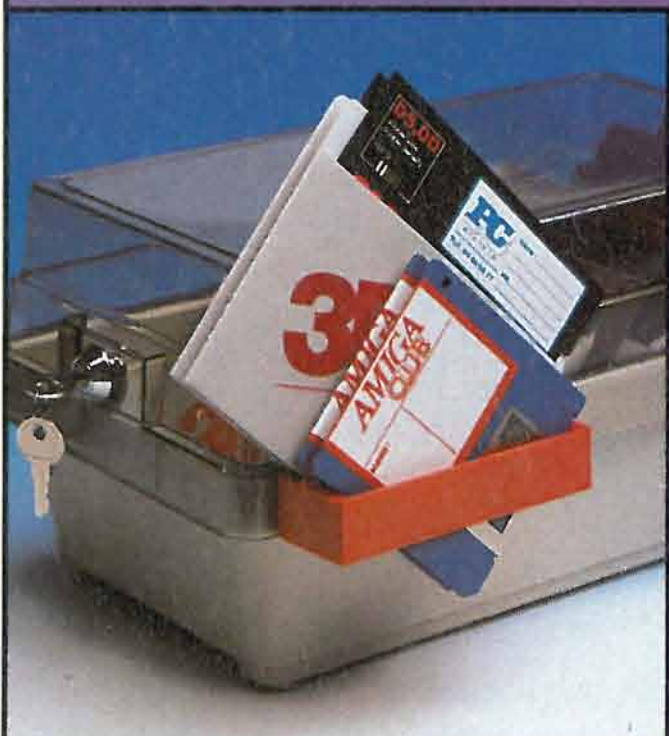
Giver dine disketter et mere ensartet og professionelt "look". Leveres til Amiga, Commodore 64 og PC i ruller af 100 stk.

**Pris - Kr 100.-**  
**Abonnements-pris - Kr 50.-**

### Praktisk Plonker-boks:

Et simpelt, men genialt redskab for den moderne computer-bruger. Fastgør plonkerboksen til din monitor el. lign., og brug den som holder til dine disketter, så de ikke ligger og flyder over hele bordet. Passer til alle diskette-typer.

**Pris - Kr 49.-**  
**Abonnements-pris - Kr 39.-**



## GUF FOR COMPUTER-FREAKS!

### T-shirts

Smarte og iøjnefaldende t-shirts i bedste kvalitet. Hvis du er vild med action-spil, så er "Zapper" modellen sikkert lige noget for dig, og adventure-freaks er ikke RIGTIGE adventure-freaks, med mindre de har en "Adventurer" shirt. For slet ikke at nævne

den smarte, sorte Psygnosis t-shirt. Den spændende t-shirt fra "MicroProse" og den yderst flotte Commodore t-shirt taler vist helt for sig selv...

**Pris pr stk. - Kr 99.-**  
**Abonnements-pris - Kr 82.-**



### Krus

Disse dejlige krus, smukt udført i hvid fajance, prydes af Commodores blå/røde logo. Får theen, kaffen, eller hvad du nu drikker, til at smage 1000 gange bedre.

**Pris - Kr 36.-**  
**Abonnements-pris - Kr 32.-**

### Oplukkere

Før dig frem med en af disse ultra-smarte Commodore-oplukkere. God kraftig samfundshjælper lige til at have ved hånden eller i lommen!

**Pris - Kr 15.-**  
**Abonnements-pris - Kr 13.-**

## BRUG DIN 64'er!

Mini Office II er en integreret programpakke bestående af Tekstbehandling, database, regneark samt grafik- og kommunikations-programmer.

Mini Office II anses over hele verden for et af de bedste brugerprogrammer, der nogensinde er lavet til Commodore 64/128.

Et virkelig ydedygtigt program, der samtidig er utrolig let at gå til!

Vi sælger det i en dansk version med danske instruktioner. Fås på bånd eller diskette.

**Pris - Kr 395.-**  
**Abonnements-pris - Kr 295.-**



## SLÅ ALLE HIGH-SCORES!

.. med disse fantastiske joysticker. Hvis du i forvejen kun har eet joystick, så kan du med et ekstra joystick prøve den helt specielle fornemmelse det er, at være to spillere på samme tid - f.eks. i sports-spil. Fås i to modeller: "Turbo2" (et virkelig godt all-round joystick) og "Turbo3" (luxus-stick med 3 udskiftelige håndtag).



**Pris:**  
Turbo2 - Kr 199.-  
Turbo3 - Kr 228.-  
**Abonnements-pris:**  
Turbo2 - Kr 139.-  
Turbo3 - Kr 169.-

## TOPSPIL TIL LAVPRISER!

### Last Ninja II

Spillet, som en samstemmende computerpresse kårede som et af de bedste til 64'eren nogensinde. Grafikken er utrolig flot og musikken siger simpelthen spar 2 til alt, hvad du endnu har oplevet.

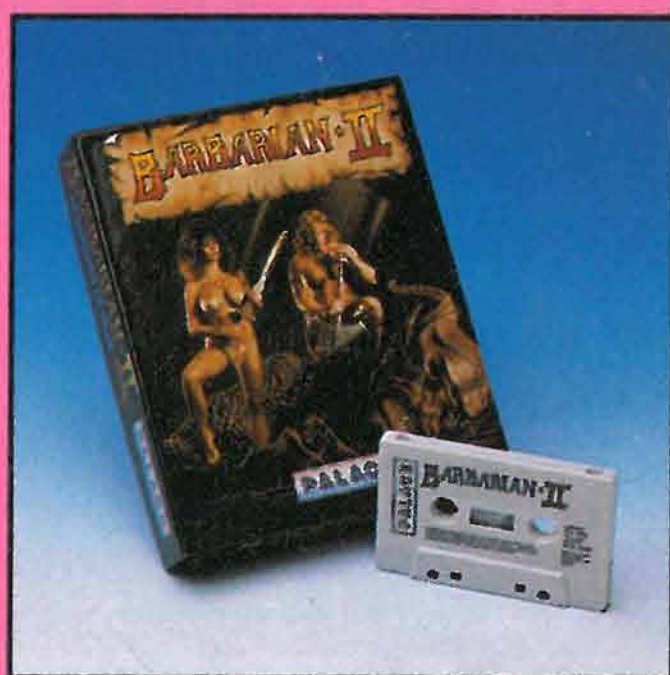
**C64 diskette:**  
Pris - Kr 269.-  
**Abonnements-pris - Kr 219.-**



**C64 bånd:**  
Pris - Kr 229.-  
**Abonnements-pris - Kr 179.-**

### Barbarian II

Dette spil vakte stor skandale, da det kom frem i England. Grund: VOLD! Et kampspil, hvor hovederne ruller og blodet flyder i stride strømme. Er man her gået over grænsen?? Køb det, og døm selv.



**C64 bånd:**  
Pris - Kr 179.-  
**Abonnements-pris - Kr 139.-**

**C64 diskette:**  
Pris - Kr 229.-  
**Abonnements-pris - Kr 199.-**

### Garfield

Et afsindig morsomt arcade-adventure med en vis fed hankat i hovedrollen. Den engelske presse skrev: "Figurerne ligner tegne-serien på en prik, og de tilfører spillet et unikt element af humor". Et must for Garfield-fans.



**Amiga diskette**  
Pris - Kr 449.-  
**Abonnements-pris - Kr 349.-**

### Mercenary Compendium

Den klassiske rumsimulation i en ny og større udgave. Flyv dit hyper-avancerede rumskib rundt på den krigsramte planet Targ. Flot 3D wire-frame grafik gør dette spil til et must for dig, derholder af at udforske et nyt og spændende univers.

**Amiga diskette:**  
Pris - Kr 245  
**Abonnements-pris - Kr 195**



**C64 bånd:**  
Pris - Kr 145.-  
**Abonnements-pris - Kr 99.-**  
**C64 diskette:**  
Pris - Kr 195.-  
**Abonnements-pris - Kr 145.-**

### Menace

Vel nok et af de bedste action-spil til Amiga'en netop nu. Vild arcade-action med fantastisk grafik og endnu bedre lyd. Hvis du kun vil købe eet spil til din Amiga, så køb Menace. Bedre kan det ikke gøres.



**Pris - Kr 379.-**  
**Abonnements-pris - Kr 279.-**

### Time & Magik

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

**C64 diskette:**  
Pris - Kr 195.-  
**Abonnements-pris - Kr 145.-**  
**Amiga diskette:**  
Pris - Kr 245.-  
**Abonnements-pris - Kr 195.-**



**C64 bånd:**  
Pris - Kr 195.-  
**Abonnements-tilbud - Kr 145.-**



# CONTACT

## Privat-annoncer

Dette er siden, hvor du HURTIGT, NEMT og ganske GRATIS kan sætte dig i forbindelse med computerfreaks over hele landet. Hvis du vil købe/sælge/bytte udstyr eller software, hvis du tilbyder eller søger hjælp indenfor et bestemt område, eller hvis du bare har en besked (f.eks. om en ny klub), som du gerne vil udbrede til tusindvis af andre computerejere, så er chancen her nu. Send din annonce til os med det samme - adressen finder du forrest i bladet. Games Preview formidler kontakten!

## KØBES:

Tysk "64'er" computer-magasin udgave 5,6,7 1988. Tlf: 05-840326

Test Drive på bånd. Kr 198. Alien Syndrome på bånd. Kr 199. Tlf: 03-981413

Diskettestation C1541. Skal være OK. Max Kr 600. Tlf: 04-427904

## SÆLGES:

Ghostbusters (Kr 20), Tour de France (Kr 20), Micro Rhythm (Kr 20), Indoor Sports (Kr 40) Hyper Sports (Kr 20). Alle spillene er til C64 på bånd.

Lars Hansen  
Sct. Jørgens Park 1, st.tv,  
4700 Næstved

Folketingsvalg 1988 + en række andre "hjemmelavede" simulationer og statistikprogrammer - bl.a. om fodbold.

Tlf: 08-541701

Adventure-løsninger sælges. Over 200 forskellige haves. Pris pr stk. Kr 20. Evt. bytte.

Tlf: 07-939037

Revs+ (Kr 30), Transformers (Kr 20), Ballblazer (Kr 20), Spitfire 40 (Kr 20), Death wake (Kr 25). Alle spillene er på bånd til

"Brødkassen".  
Tlf: 01-471167

Commodore 64 m. diskettestation, datasette, Final Cartridge III, 10 disketter, joystick, disketteboks og 2 bøger. Pris Kr 2800

Tlf: 05-829468

Printer CETEC PDM-10C med Commodore interface + printerpapir. Kr 1750.

Tlf: 06-477630/06-479212

Originale spil til 64'eren sælges til under halv pris (priser fra kr. 15). Intensity, Nineteen, Game Over II, Caveman Ughlympics + mange flere. Ring og hør nærmere.

Tlf: 07-939037

Læs lektier med din Commodore 64. Programmet indeholder gennemgang af udsagnsord, tillægsord, forholdsord osv. Diktat-øvelser på fransk, tysk, engelsk og dansk. Lille og stor tabel, primtal, mål af rum og flader og meget mere. Både bånd og disk. Pris Kr 45.  
Tlf: 05-175465

Brugt Commodore 64 m. 3 joysticks og båndoptager, turbomodul og to fuldprisspil 1600 Kr. Flere spil kan købes. Spørg efter

Christian.  
Tlf: 05-926931

Gunship (Kr 200), Outrun (Kr 150), Silent Service (Kr 150), 2X4 spil (Kr 150), Rambo (Kr 50), Miami Vice (Kr 50).

Tlf: 02-131042

Amstrad CPC 6128 M. Farveskærm, disketter og diverse programmer. Kr. 4000.

Tlf: 06 - 802357  
Efter kl. 18

Vi laver dit spil, du bestemmer selv indholdet. Ring mellem 12 og 16.

Tlf: 03-615227

Disketteboks (DL 120). Næsten ny. Kr 75.

Tlf: 06-477630/06-479212

Lyspen til Com.64 med et godt tegneprogram. Der medfølger manual. Nypris Kr 598. Nu kun Kr 300. Spørg efter Kaj.

Tlf: 08-154215

## BYTTES:

Adventure - løsninger. Over 300 haves.

Tlf: 06 - 272517  
Efter kl.19  
Kan træffes i weekenden.

## HELPLINE:

Sidder du fast i et adventure? Jeg har løst over 50 eventyr og er rede til at hjælpe dig over de værste skær. Prøv lykken - spørg efter "Mr. Coke".

Tlf: 02-190217

## INFO:

Adventure Posten er skandinavien eneste blad, der udelukkende handler om adventurespil. Bladet udkommer månedligt og koster Kr 20. Hvert nummer indeholder tips, anmeldelser, konkurrencer, løsninger, og alle abonnenter har adgang til en gratis telefon-helpline. Skriv til:  
Adventureklubben  
V/Claus Nygaard  
Vestergade 25a  
4930 Maribo

Vi kalder os "Laser Basic klub" og henvender os til alle, der har eller overvejer at købe Laser Basic. Der vil være udveksling af tips, rutiner og køreklare programmer. Er du interesseret i klubben, eller vil du vide mere om dette programsprog, så kontakt os på en af adresserne nedenfor. Men husk at vedlægge frankeret svarkuvert, da vi er kontingentfrie.

Gregers Hedegaard  
Kåstrupvej 4, Spangsbro  
4400 Kalundborg

Ny dansk brugergruppe med klubblad, programmer og ALT for Commodore 64/128-ejere. Henv. John

Tlf: 05-175465

## VIGTIGT!

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



# SYNTAX ERROR

**Dette er historien om en robot. Følg med fra starten i den spændende beretning om, hvordan TOP64 analyserer sig frem til den logiske kerne i computerverdenens brogede nyhedsstrøm. Hver måned - med eneret for "Games Preview"!**

En rød diode tændtes, TOP64's central-programelle dele begyndte at summe en smule. To små paneler gled væk fra det, der med lidt god vilje kunne kaldes dens ansigt. Et svagt rødt lys kunne skimtes bag nogle foto-sensitive skiver. TOP64 observerede vurderende sine omgivelser. Dens hoved drejede stille 360 grader rundt, og "øjnene" sugede alt til sig. Inde i robotens centrale dele opstod en fornemmelse...

TOP64 var ny her i tilværelsen. Der var ganske enkelt ikke noget, som ikke var nyt for dens logiske kredsløb. Alting gled lige så stille ind i TOP64's hukommelse, hvor adskillige mikroprocessorer begyndte at finde en mening med de data, der strømmede ind fra omverdenen. Et nyt panel gled op, og bag det gemte sig en skærm. På skærmen stod, oppe i det øverste venstre hjørne, en lille grøn firkant.

Den blinkede irriteret. Endelig var maskinen færdig med at

bearbejde de første inputs. En meddelelse strømmede gennem et utal af ledninger frem til skærmen. Denne besked var en meget præcis beskrivelse af den fornemmelse, som TOP64 fik af sit første møde med verden.

Den beskrev, hvad en logisk hjerne på størrelse med en lille planet, nødvendigvis måtte slutte sig til ved at se på verden af idag.

Be- skeden var kort;

to ord, tolv tegn. Beskeden lød: ?SYNTAX ERROR.

og derved blev det.

TOP64 kendte sin opgave. Den skulle opsnappe nyheder fra den evigt pulserende om- verden,

opsamle viden, bearbejde alle inputs, og sende dem ud i en forståelig form. Det var det job, man gav TOP64. Hvad man derimod havde glemt at forsyne den med, var en mulighed for at opsnappe denne viden.

Derfor kravlede den lille robot over i et mørkt hjørne, hvor den lagde sig i baghold. Rundt regnet 5 timer senere kom en transportabel telefon listende forbi. TOP64 gokkede den resolut oveni med en tilfældigt forhåndenværende golfkølle, og stjal telefonens antenne. Nu kunne den opsnappe, hvad der måtte flyve gennem æteren af væsentlige ting.

De første meldinger begyndte at dumpe ind. Det var engelsk, og det var helt klart en pressemeddelelse.

Nu var der ingen, der havde fået den geniale ide at udstyre

TOP64 med en

engelsk

sprog-chip,

så den lille

robot måtte

selv

forsøge

at slutte

sig frem til

ind-

holdet.

Da den

var færdig,

dukkede

følgende op på skærmen: "Der kommer snart en ny film om og med den uforbedrelige skurk

James Bond. Titlen på filmen er endnu ikke blevet offentliggjort, men troværdige kilder udtaler, at arbejdstitlen skulle være "James Bond går i byen for sin mor". Filmens kvindelige hovedperson bliver Hilda Gruntelburch i rollen som James's mor.

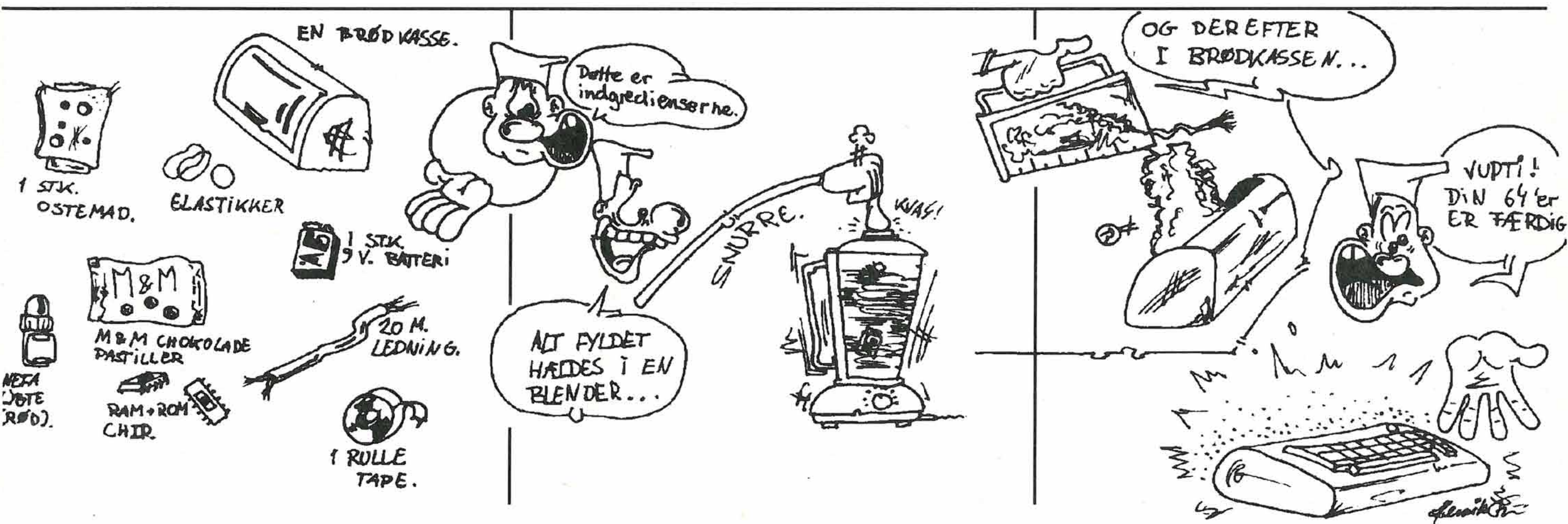
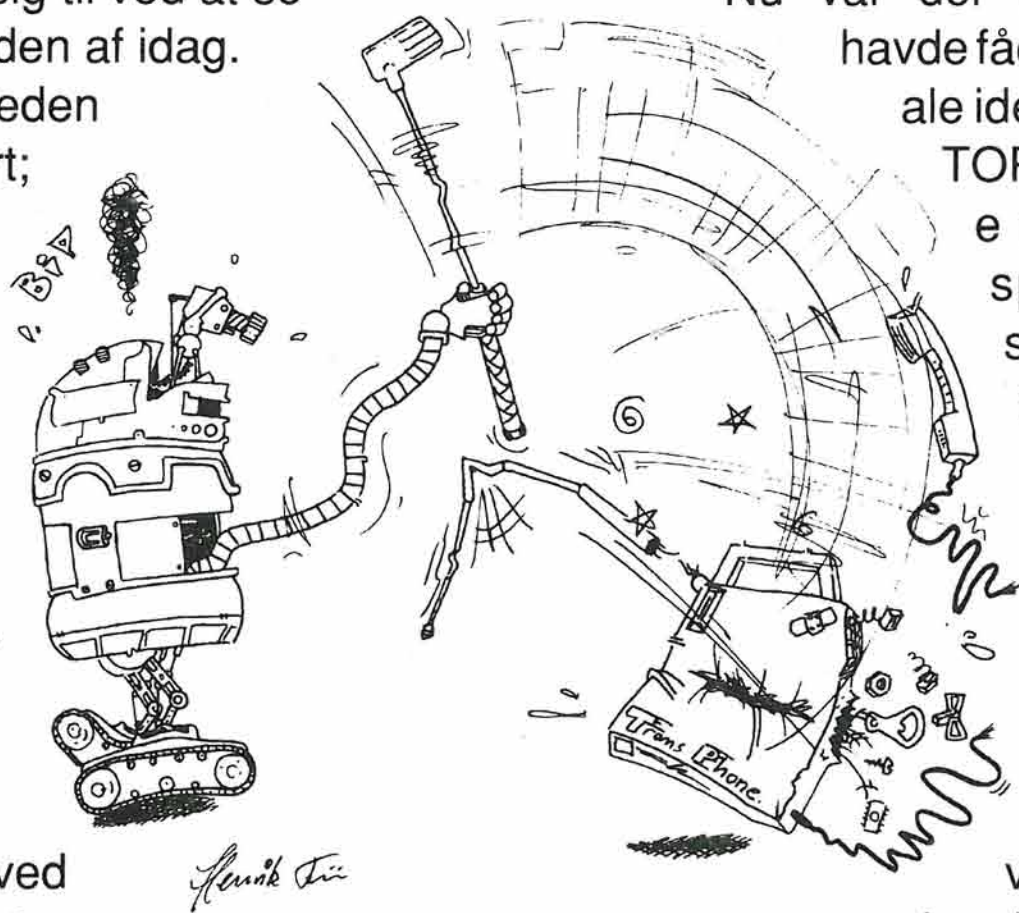
Hilda er før set som hovedrolleindehaver i så store film som "Dræberbamsen fra det ydre rum" og "Frankenstein går fuldstændig til frokost".

Det velkendte software-firma Domark, om hvem man kan sige meget, har købt spil-rettighederne for et vingummi-skelet og en knækket tøjbøjle. Domark oplyser, at de regner med at kunne lancere spillet simultant med filmen. Uvildige kilder indvender, at dette betyder, at programmørerne ikke ved noget som helst om filmen, når de laver spillet. Domark svarer: "Og hva' så?"

Efter et øjeblik pause, kom der en besked til over æteren: "Er der nogen som kan hjælpe mig? Jeg vil gerne have en Commodore 64, men jeg har ikke de 6000 kroner, som min lokale computerhandler, S. Kurk, vil have for en. Hvad kan jeg gøre?" TOP64 rodede ihærdigt sine ram-kort igennem og fandt hurtigt den perfekte løsning:

Otto Plantener Jensen

\*Fortsættes i næste nr.





# GAMES PREVIEW NR. 2

## - SUCCESSEN FORTSÆTTER!

Vi vender tilbage om præcis en måned med endnu et spændende nummer af dit og Danmarks eneste spilmagasin. I næste nummer af Games Preview kan du bl.a. læse om:

## - PIRATER!

Crackere har længe været et tabuemne i Danske computerblade. Men i næste nummer bringer vi alle detaljerne frem i lyset! Vi har talt med en af verdens største cracker-grupper, og det var ikke småting vi fik at vide!

I tilgift har vi et stort interview med SUS - piratjægerne - og som om det ikke var nok, så har vi også opsnuset en eksklusiv afsløring om en pirat der blev snuppet. Læs hans spændende beretning i næste nummer.

## - KONSOLLERNE KOMMER!

En revolution er på vej indenfor den elektroniske spil-verden. Mange mener at hjemmecomputerens fremtid er truet. Vore Engelske korrespondent, Steve Cooke, er nok en af de personer i verden, der ved mest om spilmarkedets udvikling, og nu lægger han kendsgerningerne på bordet. Hedder fremtidens spillemaskine Amiga - eller Nintendo?...

## - BLIKFANG!

Hvad laver en halvnøgen kvinde i en reklame for et spil, der handler om smågrise? Hvorfor finder du en afklædt side 9 pige på forsiden af et karatespil? Skal der virkelig blod og indvolde til, for at sælge computerspil idag?

Vi har set nærmere på spil-reklamer, og har talt med de ansvarlige. Læs teksten og se billederne (hvis du tør!) i næste nummer af DIT computerblad!

## - OG SÅ ER DER SELVFØLGELIG:

**ANMELDELSER:** Vi giver dig en fyldig orientering om de nye spil.

**TIPS:** Komplet løsning og kort til Last Ninja 2, Batman og mange flere.

**NYHEDER:** Vi giver dig nyhederne fra i overmorgen - igår! (Læs: vi er først!)

**SARADON, KONKURRENCER, CONTACT, SYNTAX ERROR, FEEDBACK....**

Og masser af fede spilbilleder



**GÅ IKKE GLIP AF GAMES PREVIEW NR. 2  
- KOMMER DEN 15. MARTS TIL EN BLAD-  
KIOSK NÆR DIG.**



# VIND SPIL TIL EN VÆRDI AF 3000 KR!

## - OG HJÆLP OS MED AT LAVE ET BEDRE BLAD.

Hvis vi skal lave et blad, der virkelig interesserer dig (og der er intet, vi hellere vil), er det naturligvis en forudsætning, at vi kender lidt til dine interesser. Derfor giver vi nu vore læsere denne enestående chance for at bestemme, hvordan fremtidens spil-magasin skal se ud.

Læs alle spørgsmålene grundigt igennem, og skriv svarene på kuponen på modstående side. Send den til os med det samme - portoer har vi sørget for. Alle udfyldte kuponer, som er redaktionen i hænde inden udgangen af marts måned, deltager i en stor KONKURRENCE, med spil-præmier til en værdi af ca 3000 Kr. Men tænk dig godt om, når du besvarer spørgsmålene, for dette er ikke nogen helt almindelig konkurrence: Bladets fremtid afhænger af, hvor du sætter dine krydser...

## KORT OM DIG SELV:

- 1 - Alder.
- 2 - Beskæftigelse.
- 3 - Hvilken computer (og tilbehør) har du?

## INDKØBS-VANER:

4 - Regner du med at anskaffe dig en ny computer indenfor de næste 6 måneder? Skriv i givet fald, hvilken.

5 - Hvor mange penge bruger du (ca.) om MÅNEDEN til software/tilbehør?

6 - Hvor mange penge bruger du (ca.) om UGEN til andre fornøjelser (biograf-ture, sodavand, slik, videofilm osv.)?

7 - Hvad kunne du tænke dig at købe gennem vores læsertilbud?

- (a) - Spil
- (b) - T-shirts
- (c) - Sweat-shirts
- (d) - Brugerprogrammer
- (e) - Joysticks
- (f) - Bøger
- (g) - Plakater
- (h) - Public Domain programmer

8 - Andre forslag?

9 - Hvilke andre computer-blade køber du jævnligt:

- (a) - ACE
- (b) - Commodore User

- (c) - COMputer
- (d) - Computer + Video Games
- (e) - Soft today
- (f) - The Games Machine
- (g) - The One
- (h) - Zzap!
- 10 - Andre? (angiv hvilke)
- 11 - Hvor mange (udover dig selv) ser dit eksemplar af GP?

## BLADETS INDHOLD:

12 - Hvad mener du om disse GP features? (Skriv "+" (godt), "-" (dårligt) eller "?" (ved ikke)).

- (a) - Annoncer
- (b) - FeedBack (brevkassen)
- (c) - Hotline (nyheder)
- (d) - Konkurrencer
- (e) - Lederen
- (f) - Contact! (privat-annoncer)
- (g) - Saradon (fantasy-sektion)
- (h) - Special artikler
- (i) - SUPER Marked (læsertilbud)
- (j) - Spil-anmeldelser
- (k) - ?SYNTAX ERROR
- (l) - Tips (kort)
- (m) - Tips (løsninger)
- (n) - Tips (snyd og pokes)

13 - Hvad ville du sige til følgende: ("+" = godt, "-" = dårligt, "?" = ved ikke)

- (a) - Arcademaskine anmeldelser/tips
- (b) - Biograf anmeldelser

- (c) - Brætspil anmeldelser
- (d) - Budgetspil sektion
- (e) - Dungeons & Dragons sektion
- (f) - Galleri med læsernes grafik
- (g) - High-score liste
- (h) - Konsol-sektion (Sega, Nintendo mv.)
- (i) - Musik-anmeldelser
- (j) - Sektion om "demoer" og Public Domain
- (k) - Videofilm-anmeldelser
- 14 - Andre forslag?

15 - Er sprog-stilen i GP efter din mening:

- (a) - For kedelig
- (b) - For pjattet
- (c) - Lige tilpas
- 16 - Er vores lay-out:
- (a) - For kedeligt
- (b) - For "vildt"
- (c) - Lige tilpas

## SPIL-ANMELDELSERNE:

17 - Bør vi, efter din mening, også anmelde de dårlige spil?

18 - Er anmeldelserne generelt:

- (a) - For korte
- (b) - For lange
- (c) - Tilpas længde
- 19 - Er kommentarerne til de forskellige computere:
- (a) - For korte
- (b) - For lange
- (c) - Tilpas længde

20 - Er der skærm-billeder nok?

21 - Har du andre forslag til, hvordan spil-anmeldelserne kan forbedres?

## SARADON:

22 - Hvor mange sider, mener du denne sektion skal fylde?

23 - Hvad mener du om følgende Fantasy-stof ("+" = godt, "-" = dårligt, "?" = ved ikke):

- (a) - Anmeldelser
- (b) - Brevkasse
- (c) - Løsninger
- (d) - Tips

## INTERESSER:

24 - Bruger du din computer til.. (sæt X):

- (a) - Actionspil
- (b) - Adventures
- (c) - Grafik
- (d) - Musik
- (e) - RPG-spil (Bards Tale, Ultima mv.)
- (f) - Simulationer
- (g) - Strategi-spil

25 - Andet? (angiv)

26 - Har du andre interesser eller hobbies? (sæt X):

- (a) - Biografilm
- (b) - Bøger
- (c) - Discotek
- (d) - Musik
- (e) - Play-By-Mail
- (f) - Politik
- (g) - Rolle-spil (f.eks. D&D)
- (h) - Sport
- (i) - Tegneserier
- (j) - TV
- (k) - Video-film

27 - Andet? (angiv)

28 - Hvilke genrer (i film og bøger) kan du bedst lide (sæt X)?:

- (a) - Action/Krig
- (b) - Eventyr/Fantasy
- (c) - Gys/Horror
- (d) - Komedier/Humor
- (e) - Krimi
- (f) - Romantik
- (g) - Science-fiction

29 - Har du forslag til konkrete emner, vi kunne tage op i kommende special artikler? (angiv)

30 - Hvad synes du om navnet "Games Preview", og har du forslag til, hvad bladet ellers kunne hedde?

Hvis du gerne vil uddybe nogle enkelte punkter, er du særdeles velkommen til at fortsætte på et selvstændigt ark papir. Vi glæder os meget til at læse dine forslag. På forhånd tak fordi du hjalp os med at lave et (endnu) bedre blad.

\* GP-redaktionen.



# DRØMME ER GRATIS.



# HOLD OP MED AT DRØMME.



## AMIGA 500 - OMKRING 5.000,- (INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR  
DANSK OPSTARTPROGRAM  
BRUGERVENLIGHED  
INTUITION  
MUS

ÆGTE MULTI-TASKING  
FANTASTISK GRAFIK  
ANIMATION  
4.096 FARVER  
HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET  
MUSIK I STEREO  
SYNTHESIZER  
TALE  
TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:  
VIDEOREDIGERING  
CAD  
DESIGN  
UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING  
BILLEDDIGITALISERING  
MIDI  
WORD PERFECT



KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER.