COMPUTER ACTION

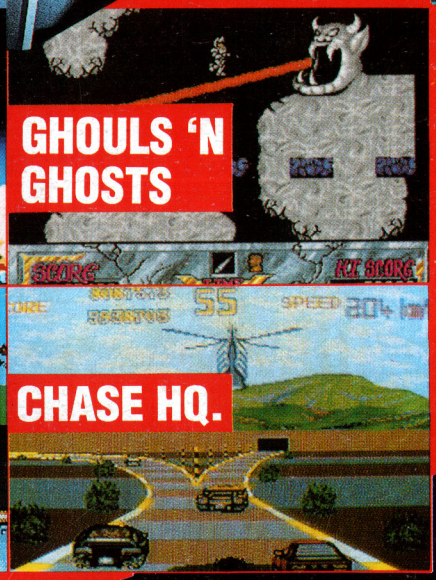
2. 2 årgang, februar 90
Kr. 29,50 incl. moms

NU MED GAMES PREVIEW

DANMARKS STØRSTE TEST-SEKTION

Vi anmelder:





Plus MANGE flere!

Stor undersøgelse:

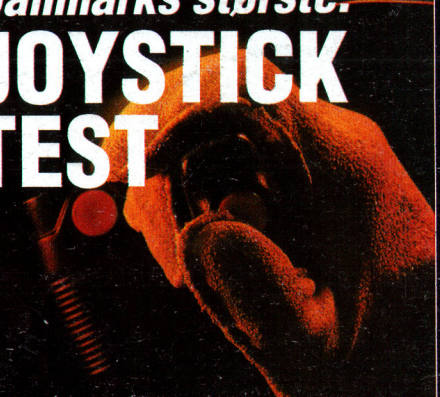
DERFOR ER SPILLENE SÅ DYRE!

Afsløring: SPILBRANCHEN ER RÅDEN!

Unge programmører tvinges ud i stof-misbrug!

Danmarks største:

JOYSTICK TEST



Læsernes eget:

MEGA MONSTER MIX!



Byg-selv:

MULTIPLAYER KABEL

ALT OM: AMIGA, COMMODORE 64, IBM PC, ATARI ST, M.FL. ATARI ST, M.FL.

Ansvh. udgiver
Klaus Nordfeld

Chefredaktør
Søren Bang Hansen

Medarbejdere
Jakob Sloth
Lars Jørgensen
Rasmus Bertelsen
Peter Juul
Christian Sparrevohn
Adam Nelleman
Mel Croucher (England)
Steve Cooke (England)
Dan Erland Andersen (USA)

Tegninger
Peter Hvidtved
Jesper Laugesen, m.fl.

Redaktion
Computer ACTION
Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Tlf: 33 912833
Fax: 33 910121
Giro: 9 40 60 77

Produktion
InSats
Partner Repro
Aalborg Stiftsbogtrykkeri A/S
Skovs Bogbinderi

Distribution
DCA, Avispostkontoret

Annoncer
Dansk Selektiv Presse
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Tlf: 33 113283

ABONNEMENT:
Yvonne Larsen
Tlf: 33 912833

Computer ACTION er et uafhængigt magasin uden tilknytning til nogen virksomhed eller noget enkelt computermærke.
Hvis du har kritik eller nye ideer og forslag til bladet, så kontakt redaktionen på ovenstående adresse. Har du mod på, og evner til, selv at skrive artikler til CA, hører vi gerne fra dig.
Vi henleder iøvrigt opmærksomheden på læserspalterne Mailbox, Apropos, Action Tips og Læsermarked. CA er også *dit* blad. Brug det!



Ghouls 'n Ghosts – en kamp på liv og død!"

ACTION TEST



Hurtige biler og flotte damer (hi Nicola!). Du finder det hele i Turbo Outrun.

Hard Drivin', arcade versionen. Læs om "hjemme-udgaven" i Action Test



FEATURES

8 RØVRENDTE PROGRAMMØRER
Er spilbranchen rådden? Vi taler med nogle programmører der er kommet galt afsted.



14 JOYSTICK TEST
Den ultimative stortest af enhver spillers vigtigste redskab.



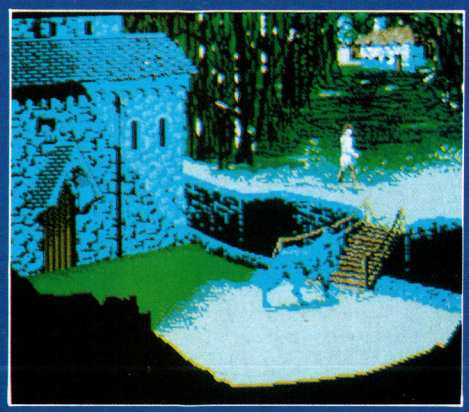
18 MEGA MONSTER MIX
Læsernes egne uhyrer er ankommet. T.O. 16.



20 MONEY FOR NOTHING
Hvorfor er computerspil så dyre? Vi undersøger spillets gang - fra ide til forhandlerens hylde.

SPIL

37 ACTION TEST
Danmarks største sektion for spilanmeldelser.



28 THE MAGIC ONE
Troldmanden Istarion og rollespilleren Rune står klar med flere eventyrlige lækkerier.



32 ACTION TIPS
Tips, tricks, og masser af beskidte kneb til de sværeste spil i din samling.

MED

GAMES PREVIEW

RUBRIKKER

4 NEWSDESK
Vores nyhedsredaktion er som sædvanlig på pletten med en stribe eksklusive nyheder.

24 MAILBOX
Vores sprudlende læsersider, hvor alt kan ske. Og sker!

13 DEMO!
Se alt det nye indenfor demoernes forunderlige verden.

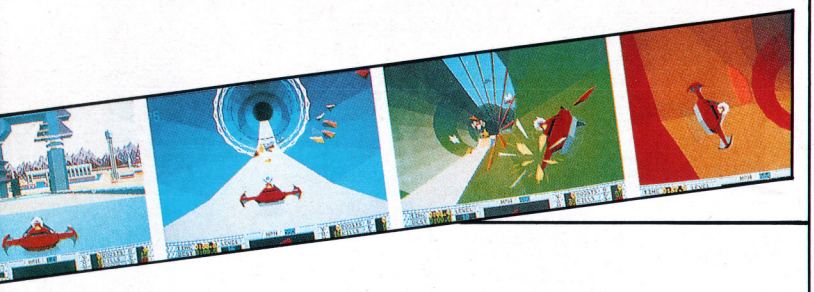
27 LÆSERMARKED
Køb, salg, bytte, opslagstavlen. Behøver vi at sige mere?

54 APROPOS
En læser svarer igen på Indre Missions angreb på rollespil og adventures. Længe leve fantasien!

ACTION TEST - INDEX

Ballstix 49
Chase HQ 48
The Cycles 39
Ferrari 42
Ghostbusters II 49
Ghouls 'N Ghosts 38
Harddriving 48
Knight force 44
Mindbender 40
Moonwalker 45
Quartz 42
Retrograde 46
Slimcity 49
Snare 44
Switch blade 47
Terry's big adventure 43
Tin Tin, on the Moon 49
Toobin 40
Turbo Outrun 47

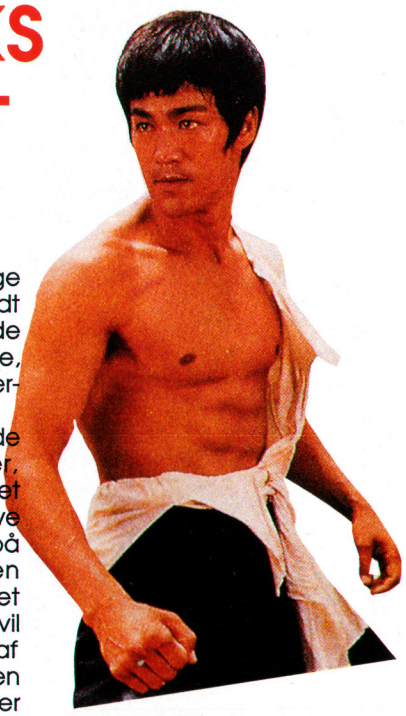
News desk



DOMARKS ARCADE-SPIL

Det er efterhånden længe siden vi har set et rigtigt godt spil fra Domark, men nu har de løftet sløret for et væld af nye, spændende arcade konverteringer.

Stun Runner er nok en af de hurtigste arcademaskiner, der endnu er lavet, og det bliver meget svært at gengive den flydende 3D grafik på hjemmecomputerne. Men Domark har aldrig været bange af sig, og forsøget vil sandsynligvis blive gjort af Jeurgen Friedrich - manden bag Hard Drivin' (som der er meget delte meninger om her på redaktionen - se Action Test sektionen!). Vi skal nok ikke vente at se det færdige spil før ved juletid. Så længe behøver vi heldigvis ikke at vente på de nye spil i Domarks serie af Tengen-konverteringer: **Escape from the Planet of Robot Monsters** og **Cyberball**. Førstnævnte er et arcade adventure, mens sidstnævnte er en fremtids-version af amerikansk fodbold. Disse spil bliver frigivet i første halvdel af 1990.



BRUCE LEE LEVER!

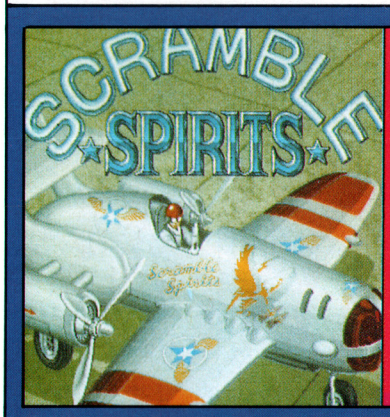
Det påstår Mindscape i hvert fald i deres nyest beat'em up, **Bruce Lee Lives**. De rigtig garvede spillere husker sikkert det gode gamle Bruce Lee spil til 64'eren, hvor man styrede en lille karate-sprite rundt på en masse udspekulerede baner. Hvis det nye spil bliver bare halvt så sjovt, har vi noget at glæde os til!

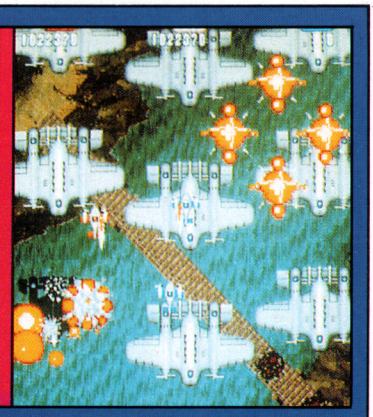


DRAGENS ÅNDE

Dragon's Breath fra Palace er et strategi/action spil i bedste Cinemaware-stil. Handlingen udspiller sig i en fantasiverden, hvor tre væsener - en mand, en dame og en dæmon - kæmper indbyrdes i et forsøg på at finde en magisk talisman, som giver dens ejer uendeligt liv.

Spillets titel kommer af, at det vigtigste våben i krigen er drager. Spilleren skal selv opdrætte dragerne, sørge for at æggene bliver udklækket osv. Man skal også handle, foretage magiske eksperimenter og meget andet. Vi har netop modtaget en demo-disk fra Palace, og såvel grafik som lyd tegner til at blive meget imponerende.





MOD ALLE ODDS

Hvis du nyder at være oppe mod en overvældende overmagt, så glæd dig til **Scramble Spirits** fra Grandslam. Spillet er en konvertering af en Sega arcademaskine, og som det fremgår af skærmbilledet (arcadeversionen), har du nok at se til! Kommer meget snart til alle de populære computere.



ASTERIX

For et par år siden udkom det første spil over Asterix. Det var Melbourne House der stod bag, og spillet var mildest talt elendigt. Nu er det så blevet Coktel Visions tur, og ligesom sidste gang er der tale om et arcade adventure.

Miraculix har glemt opskriften til den magiske trylledrik, som beskytter gallerne fra romerne. Som Asterix skal du vandre omkring og samle forskellige ingredienser. Du skal også selv finde den rigtige opskrift ud af 20 mulige kombinationer. Lad os håbe spillet er sjovere, end det lyder til at være!

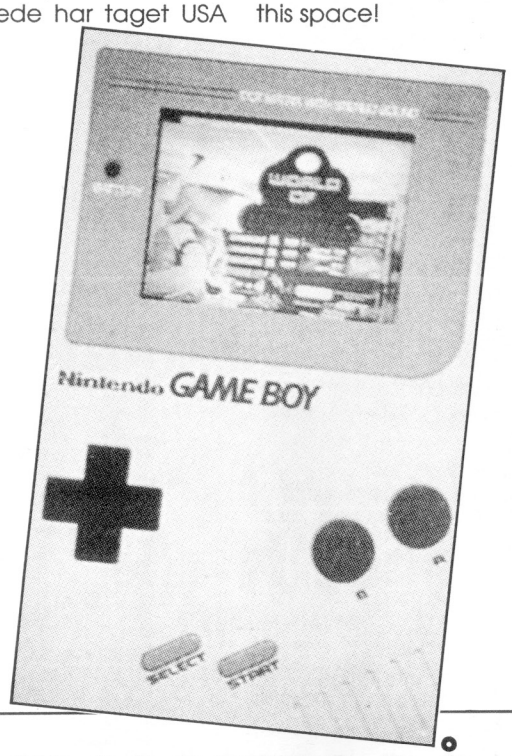
Asterix and the Enchanted Castle kommer først på året til Amiga, PC og ST.

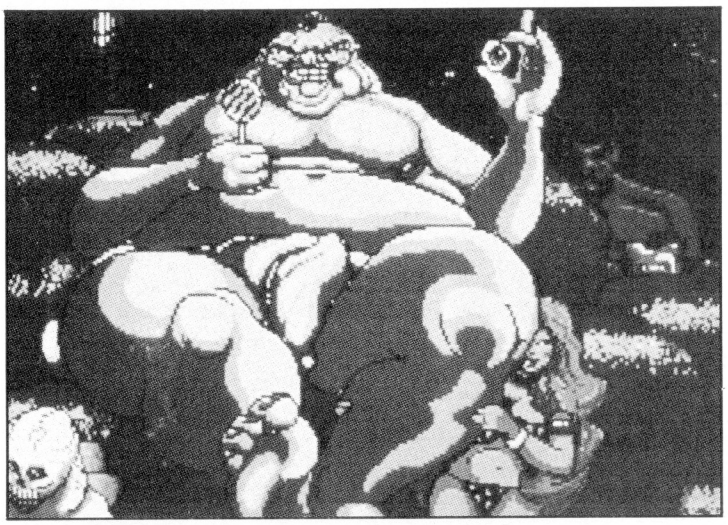
GAME-BOY II

Hvis du har svært ved at affinde dig med Gameboy'ens primitive sort/hvid grafik, så har vi godt nyt. Ifølge pålidelige kilder i den internationale spilbranche er Nintendo nemlig ved at forberede udgivelsen af en ny Gameboy - denne gang med farvegrafik!

Ikke desto mindre, så går det faktisk rigtigt udmærket for den sort/hvide version, som allerede har taget USA og Japan med storm. Maskinen bliver importeret af Electronic Fun og Futurefun, og den skulle så småt være ved at dukke op i Danmark, når du læser dette.

Hvis der kommer en farveversion, bliver det spændende at se, om den teknisk kan måle sig med Ataris "Lynx", som foreløbig er flere klasser over Gameboy'en. Watch this space!





ABNORM FEDME

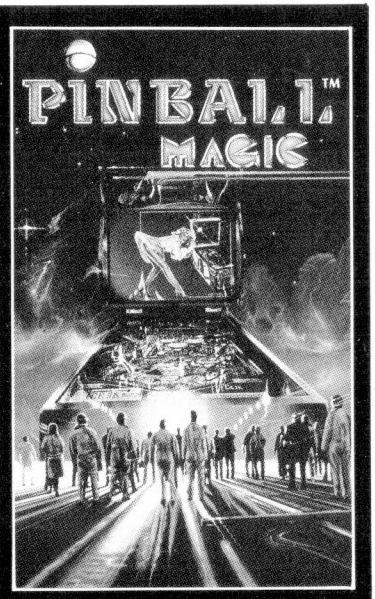
Ja, vi troede også at dette spil var en licens over vores egen Peter Juul, men han påstår hårdnakket, at enhver lighed mellem ham og spillets figurer er helt tilfældig. Efter at have set det første skærmbillede, er vi dog overbevist: Det her MÅ simpelthen være et spil over den uforlignelige "Bil-Juul". Peter Juul spillet kommer fra Activision og hedder **Tounge of the Fatman**. Og selvfølgelig får han selv lov at anmelde det, når det kommer til Danmark i løbet af vinteren...

CODEMASTERS PÅ CD

Denne engelske lavpris-gigant har netop udgivet en gigantisk kompilation med hele 30 gamle C64 titler på een compact disc. Udover CD'en medfølger et kabel, som ifølge Darling-brødrene virker med 99% af alle CD-afspillere. Det hele kommer kun til at koste 359 kroner, og er dermed et langt bedre køb end Rainbow Arts' CD-pakke, som vi omtalte i forrige nummer.

Codemasters arbejder i øjeblikket på et lignende system til Amiga, PC og ST, men der er stadig en del tekniske vanskeligheder med at få det nye medie til at virke tilfredsstillende. Men efterhånden som CD-afspillerne vinder indpas i hjemmene, vil vi sikkert se stadig flere spil udgivet på Compact Disc.





FLIP!

Der er i tidens løb lavet mange flipperspil til computerne. Det sidste - "Time Scanner" - var dybt elendigt, men nu er Loriciels snart klar med deres bud på en god gang pinball. Titlen er **Pinball Magic**, og producenten lokker med 12 forskellige levels, autentiske effekter og en "tilt"-feature. Kommer til Amiga, PC, ST og Amstrad (har Loriciels glemt Commodore 64?).

SPACE ROGUE

Når jeg siger "Origin", er der en rimelig stor chance for, at du siger "Ultima". Dette amerikanske firma har indtil nu udelukkende lavet rollespil, som blev udgivet i Europa gennem Microprose. Men det er slut nu. Origin's næste spil hedder **Space Rougue**, og det udgives af Mindscape. Men vigtigst af alt: det er ikke noget traditionelt rollespil med tændstiksgrafik, sådan som vi er vant til. Space Rogue tegner snarere til at blive en finpudset udgave af "Elite". Du flyver rundt blandt planeterne, lytter opmærksomt til rumpiraternes sladder, og udveksler varer med andre handlende. Vi glæder os allerede til spillet dukker op til C64, Amiga, PC og Macintosh.



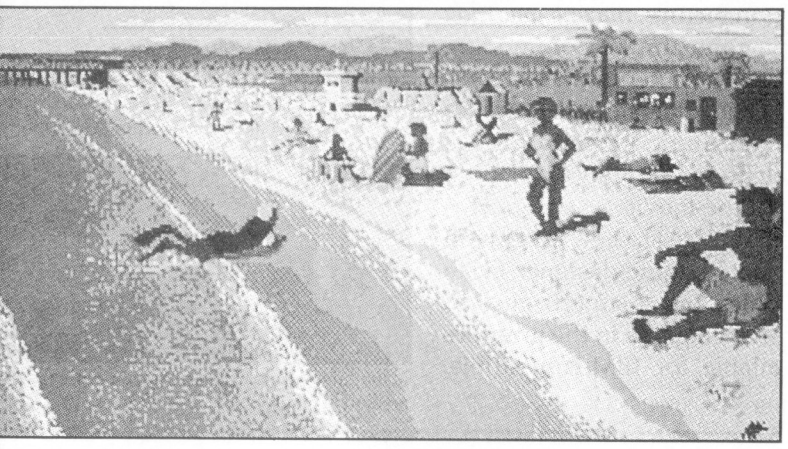
News desk

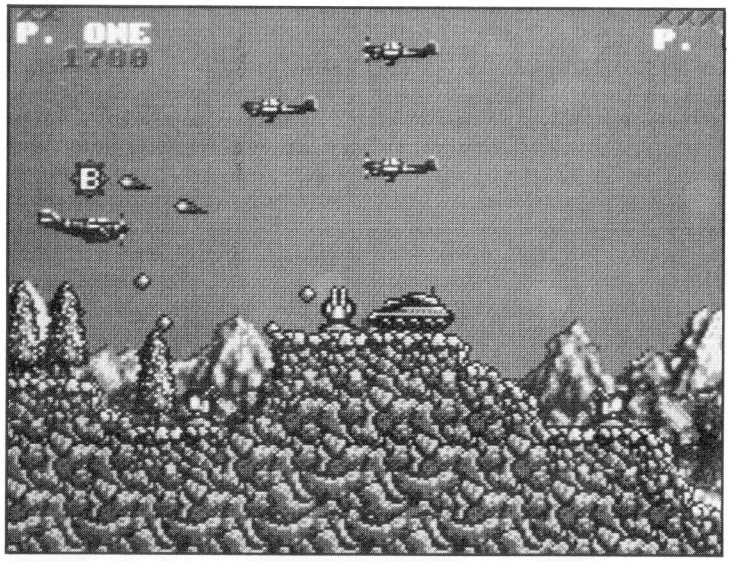
NYT FRA EPYX

Rygterne om, at Epyx skulle være gået fallit, er vildt overdrevne. Det gamle amerikanske softwarehus har bare valgt fremover at nøjes med at udvikle spillene, og så overlade selve udgivelsen til andre.

Traditionen tro bliver det US. Gold, der skal udgive de nye Epyx spil i Europa. I de gode gamle dage var Epyx et af de førende softwarehuse med titler som "Summer Games" og "Impossible Mission", men man kommer ikke udenom at firmaets seneste titler (især 16-bit versionerne) har været lidet imponerende.

Det er derfor ikke uden bange anelser vi ser frem til **California Games II**. Som sædvanligt består spillet af forskellige "events", men denne gang er der kun 4 forskellige: jetski, skateboard, snowboard og bodyboard. Bare rolig, vi ved heller ikke hvad halvdelen af det betyder, men det er sikkert sjovt. Lad os håbe vi kan sige det samme om spillet, når det dukker op her i starten af det nye år.





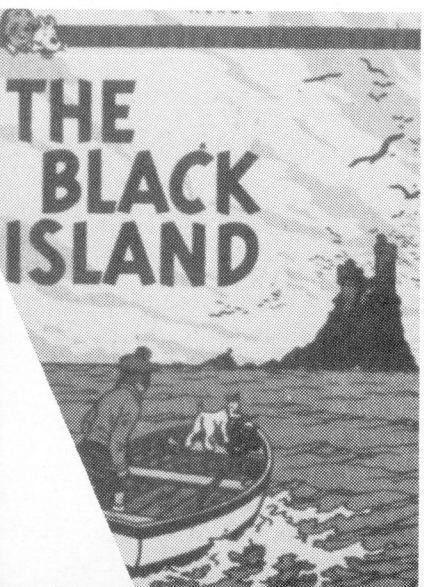
P47

- er titlen på en ny arcadekonvertering fra Firebird. Der er ikke meget at sige om spillet - et enkelt kig på skærmbilledet skulle være forklaring nok. Så lad os bare oplyse, at spillet fås til C64, Amiga, PC, ST, Amstrad og Spectrum. I 16-bit versionerne er der mulighed for at være to spillere på samme tid.

FUTURE WARS PRISBELØNNES

Future Wars fra Palace/Delphine modtog for nyligt hele to hæderspriser under den franske "Tilt d'Or" uddeling: Bedste Adventure og Bedste Soundtrack. De andre priser gik bl.a. til Populous (Bedste Strategispil), Shadow of the Beast (Bedste Grafik), Falcon (Bedste Flysimulator) og selvfølgelig Kick Off (Bedste Sportsspil), så man kan roligt sige, at Future Wars er kommet i fint selskab. Ikke så sært, at Palace's Pete Stone (i midten) ser glad og tilfreds ud!





TINTIN VENDER TILBAGE

Efter den berherskede succes med "Tintin on the Moon", har Infogrames nu købt rettighederne til en hel serie af Tintin-spil. Det næste i rækken bygger over historien om "Den Sorte Ø" (Du ved, den der foregår i Skotland, hvor Tintin bliver taget til fange på en gammel borg af nogle falskmøntnere med en tam gorilla.)

MERE "KVITS"!

Hvis du drømmer om at gå Erling Bundgård i bedene, så bør du omgående (søge lægehjælp!, Red) gå ud og købe **Sporting Triangles** fra CDS. Spillet er det nyeste i en lang række af quiz-spil, og som sædvanlig er det en officiel licens over et eller andet engelsk TV-program. I dette tilfælde skal 3 deltagere gennem 4 runder dyste i en række spørgsmål om sport.

BATTLE SQUAD RON II

Efter at have fuldendt Battle Squadron, er Martin Pedersen nu travlt beskæftiget med arbejdet på sit næste spilprojekt. Vi ringede til ham for at høre, hvad det var, han havde gang i...

CA: Hvad arbejder du på nu?

MARTIN: Kan du ikke gætte det?

CA: Battle Squadron II?

MARTIN: Ha! Ha! Ja, men det kommer til at hedde "Aviators". Det bliver et meget bedre spil...

CA: Men stadig et shoot'em up?

MARTIN: Ja, men der bliver større forskel på Aviators og Battle Squadron, end der var på B.S. og Hybris.

CA: Har du aldrig tænkt på at lave et originalt spil, i stedet for alle de shoot' em ups?

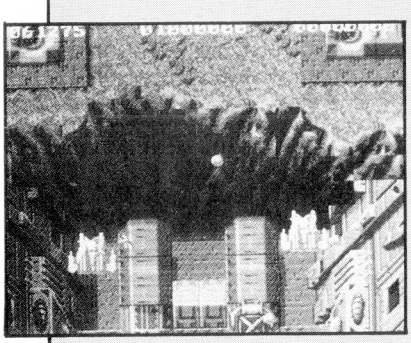
MARTIN: Jo! Jeg har bare hele tiden haft en eller anden ide om, at jeg godt vil lave 3 shoot 'em ups. Desuden finder jeg hele tiden på en masse små forbedringer, som jeg godt vil føre ud i livet. Men jeg tør godt love, at "Aviators" bliver mit sidste shoot'em up.

CA: Hvornår vil det være færdigt?

MARTIN: Jeg kommer nok ikke til at lave så meget på det selv. Jeg går i 3.G, og skal til at gøre lidt ekstra ud af skolen. Så vil jeg også slappe lidt af. Men det skulle i hvert fald være ude inden næste jul.

CA: Hvem udgiver det?

MARTIN: Det bliver igen Innerprise. Det er et amerikansk softwarehus, men de har mange danskere ansat. Det er IKKE dansk- ejet, sådan som det har stået i et andet dansk blad. Vi har været med i det, men det er ikke os der ejer det. Uheldigvis...







SUPERSOFT FORÆRER OS REGNSKOV!

Her er en Århus-historie fra det virkelige liv!

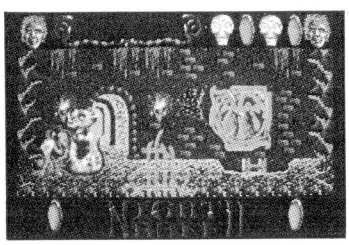
Den store danske spildistributør, Supersoft, har altid haft ry for at være lidt udover det sædvanlige. Men vi blev alligevel overraskede, da vi i slutningen af december åbnede brevet fra det århusianske firma. Vi havde ventet et traditionelt julekort, men i stedet fik vi - en regnskov!

Det er efterhånden blevet "in" i spilindustrien at være miljøbevidst. Det var Microprose, der slog tonen af med deres (elendige) Greenpeace spil, og nu er altså også Supersoft blevet grebet af den "grønne bølge".

Så årets julehilsen var naturligvis trykt på 100% genbrugspapir, og selvfølgelig medfulgte der et smukt illustreret "Regnskovs- certifikat" på intet mindre end 225 kvadratmeter af regnskoven i Costa Rica!

Og hvad skal vi så bruge vores nyerhvervede regnskov til?

Ekskursioner for læserne? Afstressnings-område for redaktøren? Mailbox'en er åben for læsernes ideer, og de sjoveste forslag bliver naturligvis præmieret!



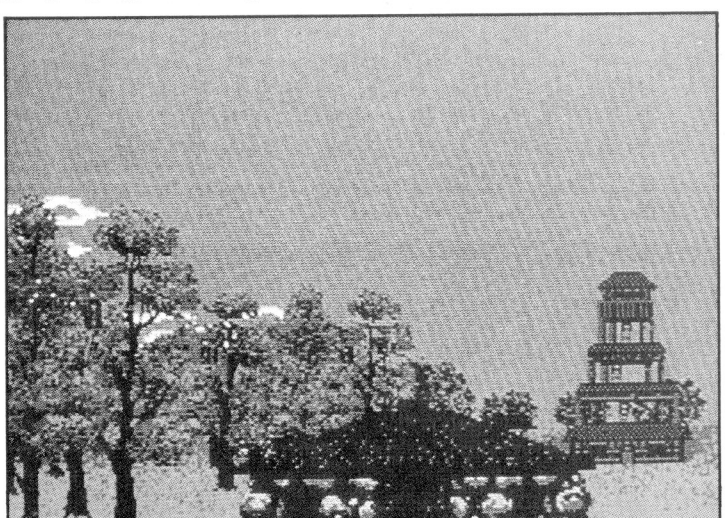
NIGHT-BREED

Ocean arbejder stadig på spillet over Clive Barkers kommende horror film, og nu har vi modtaget de første skærmbilleder. Umiddelbart ser det jo ikke specielt skræmmende ud, men vent hellere og se til slutningen af februar, hvor spillet udkommer.

GÅ PÅ OPDAGELSE

Hvis du er en gammel fan af "Lords of Midnight", så vil **Search for Sharla** fra Thalamus sikkert falde i din smag. Spillet er et ikon-styret, grafisk eventyr. Du vader rundt i de flotte 3D omgivelser, og møder undervejs en masse mystiske væsener, som ikke alle er lige venligtsindede.

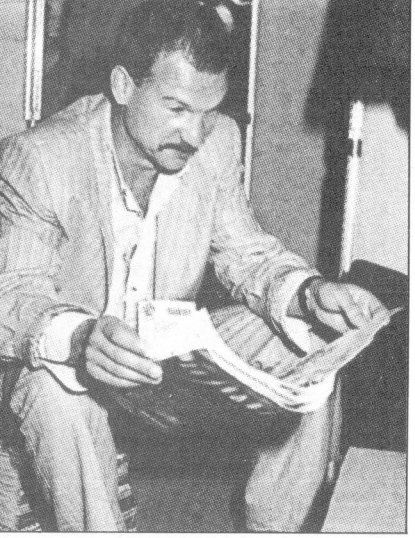
Thalamus har også andre 16-bit spil på vej: **Mindroll** er f.eks. en forbedret udgave af det gamle 64'er hit "Quedex", og du kan også godt begynde at glæde dig til et "Hawkeye" lignende spil.



ER SPIL-BRANCHEN RÅDDEN?

(- eller lugter den bare underligt?)

Softwarehusene er hjemsted for kyniske og hensynsløse forretningsmænd, der kun tænker på at udnytte unge programmør- talenter til egen fordel. Mel Croucher har talt med de implicerede...



CA's Mel Crucher

Vi har alle hørt rygterne: "Spilprogrammør køber Ferrari, men er for ung til at få kørekort!". Vi har alle læst reklamerne: "Vil du være rig, berømt og have succes hos det modsatte køn? Så send dine spil til os!". Vi har alle overværet nedturene:

"Softwarefirma går fallit. 14-årig programmør bliver ikke betalt for sit hit-spil!" Og vi har alle trukket på skuldrene og tænkt for os selv, at sådan er kapitalismen...

Spilbranchen er en benhård industri. Men firmaerne ansætter programmører, der legalt set er for unge til at underskrive en kontrakt. De fleste er for unge til at gå med ble, men for umodne til at barbere sig. De tror at berømmelse og rigdom er gratis gaver, og deres erfaring varierer fra legepladsen til TV-skærmen. I en sådan industri er det umuligt at undgå, at nogen kommer til skade.

Udnyttelsen antager flere forskellige former: Tilbageholdte penge, ødelagt selvrespekt, skadet omdømme, horrible og ulovlige arbejdstider, og uddeling af stoffer og alkohol til børn. Man kan måske ikke forvente, at kyniske voksne viser respekt overfor naive børn, men gang på gang bliver den mindreårige programmør behandlet så hensynsløst, at det - bogstaveligt talt - er kriminelt.

Jeg har inviteret et par spilprogrammører til frokost, for at få en ærlig snak om deres første erfaringer. Man kan måske sige, at de hører til de heldige - de opnåede dog i det mindste glamourøse øjeblikke, inden virkeligheden fik ram på dem. Men den pris, de måtte betale, var høj.

Lad os begynde med en ældre herre (18 år) ved navn...

FERGUS McNEIL

MEL: Da du var 14, skete der noget med dig på et toilet. Fortæl os alle de afskyelige detaljer.

FERGUS: Ha! Ha! Ha! Lad mig bare udpege de skyldige - "Limetree Marketing", de er alligevel gået fallit nu. De tilbød mig 7000 kr. for alle mine programmer, plus alt hvad jeg skrev i de næste ti år. Utroligt ikke?

MEL: I løbet af nogle få måneder, da du var 15 år, havde du skrevet *Bored of the Rings*, og firmaet bad dig om at skruppe af h.... til. Har jeg ret?

FERGUS: Næsten... spillet havde allerede fået gode anmeldelser, og vi havde stor succes med at sælge det pr. postordre. Men ja, de bad mig skruppe af h.... til. Så ombestemte de sig. Jeg tog fri fra skole en dag, for at tage ud og møde direktøren. Han var virkelig langt ude... havde mistet enhver jordforbindelse, hvis du forstår hvad jeg mener?

MEL: Gik han på stylter?

FERGUS: Noget i den retning. Jeg var meget ung, meget modtagelig, jeg kunne næsten ikke fatte, at de hentede mig på stationen i en sportsvogn. "Bare mor dig, så giver vi dig penge," var den besked jeg fik. Og sådan gik det også. Et hit! 15% i royalties, ingen forskud. Jeg blev en lille stjerne fra den ene dag til den anden. Det var fantastisk. Jeg modtog endda min første royalty check! MEL: Hvad købte du så?

FERGUS: En kaffemaskine, så jeg kunne holde mig vågen - de ville have en fortsættelse inden jul. Vi klarede jobbet på mindre end en måned, fra start til slut. De gav mig 5000 kr i forskud... Big money! Jeg vidste ikke bedre dengang. Alt var bare perfekt, bortset fra een ting.

MEL: De gik fallit!

FERGUS: Præcis. I et stykke tid prøvede vi at holde liv i et ikke-eksisterende firma. Bemande telefonerne, besøge messer... det var såmænd meget sjovt, men pengene strømmede ikke ligefrem ind.

MEL: Kontrakten?

FERGUS: Det må være din spøg. Vi blev truet, moralsk afpresning, så forlod en vis person landet. XXXXXX flygtede fra den ene dag til den anden. Vi gik til et andet firma, men vores næste spil blev et flop. Gud ved hvorfor - det fik alle mulige priser i bladene, men salget gik virkelig dårligt. Elendigt. Jeg kunne have klaret det bedre selv. Det hele faldt fra hinanden.

Pludselig måtte jeg på jagt efter forskuds-betalinger, bare for at dække mine faste udgifter.

MEL: Havde du ingen rådgiver eller revisor?

FERGUS: Det har jeg stadig ikke, Mel. Men jeg er ved at få det arrangeret. Det har taget mig 4 år at blive så meget klogere. De tager røven på dig konstant! Min næste store fejltagelse var at forpligtige mig til at lave et licens-spil indenfor en vis tidsramme. Det tog næsten livet af mig.

MEL: Hvad mener du med det, helt ærligt?

FERGUS: Jeg havde netop opdaget "Pro-Plus". Et eller andet røvhul sagde til mig, at "hvis du tager nogle af de her, kan du få spillet færdigt til tiden". Det var en meget dum ting at gøre. MEL: Hvor gammel var du, da du blev fodret med stoffer?

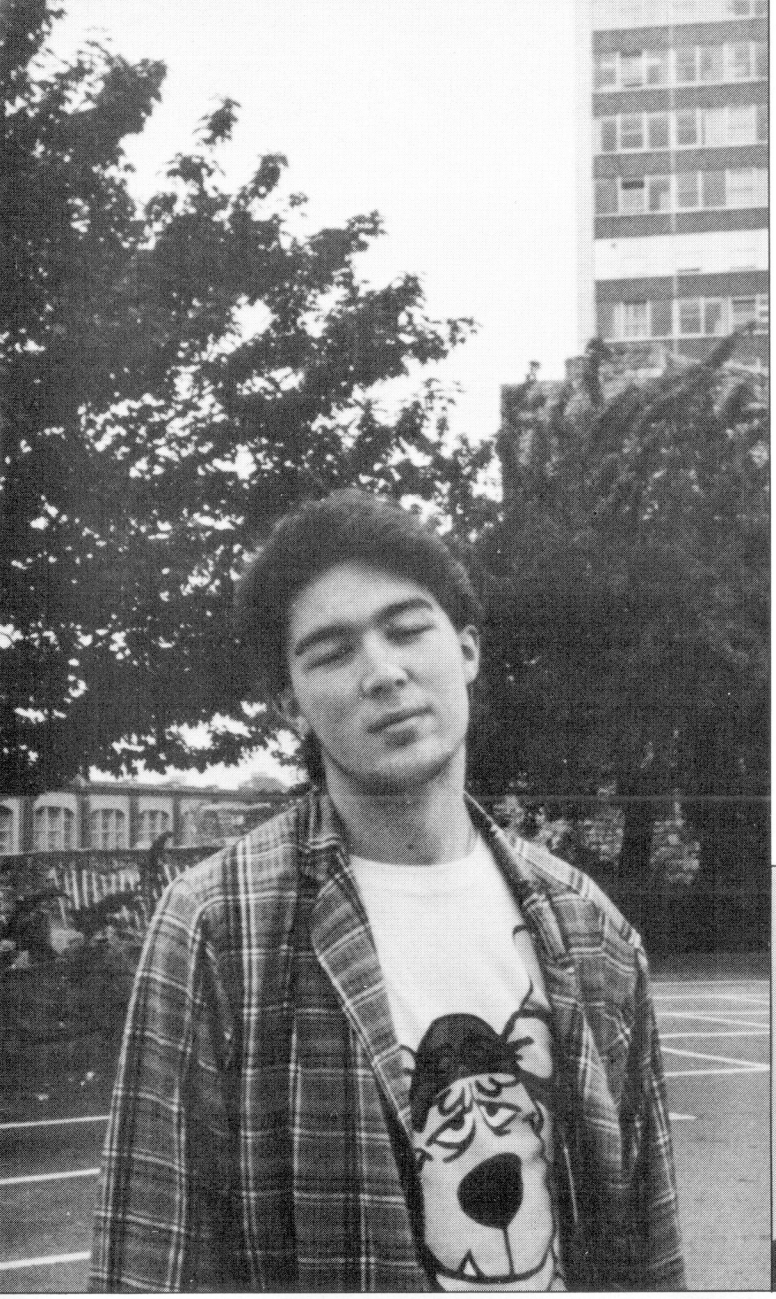
FERGUS: Omkring 16. Den pågældende person prøvede også at få mig på hårdere stoffer. Men jeg har altid været en god dreng, onkel Mel. Jeg har aldrig taget noget ulovligt, men jeg havde det ikke godt dengang. Jeg fik ingen søvn i over 2 uger, efter jeg var færdig med programmet - så speedet op var jeg.

MEL: Pressede de dig for hårdt?

FERGUS: Når man er bundet til en opgave, udfører man den. Jeg var også ved at blive lidt af en alkoholiker på det tidspunkt. Det var ikke særlig sjovt.

MEL: Du sagde, at du ikke var på stoffer.

FERGUS: Jeg sagde ingen *ulovlige* stoffer. Jeg holdt den gående ved hjælp af alkohol. Det var min eneste undskyldning for at slappe af - det er svært at programmere, når



Fergus McNeill



Jas Austin

man er skidefuld. Det hele gik fra slemt til værre. Det lyder sikkert ret melodramatisk, men det var virkelig slemt på det tidspunkt. Det skete med en masse unge programmører. Bladene behandler dig som om du er noget, men man får ingen løn for sine anstrengelser. Journalisterne siger: "Kom nu, Fergus - giv en drink... du er jo så rig!" Du prøver at holde facaden. Du bilder dig ind, at før eller siden får du dine penge.

MEL: Hvem betaler for den her frokost?

FERGUS: Mig.

MEL: Så gør jeg altså præcis det samme?

FERGUS: Nej, jeg klarer mig godt nu. Desuden er du en ven, så det er ikke fair. Men dengang var jeg virkelig presset. Jeg var slet ikke parat til det. Jeg kunne ikke klare det. De måtte tvinge mig til at programmere. Jeg så ikke godt ud.

MEL: Det gør du nu. Hvad skete der?

FERGUS: Jeg tog en hårdt tiltrængt ferie. På det tidspunkt var jeg droppet ud af gymnasiet. Da jeg først fik taget mig sammen, begyndte jeg at få 5-cifrede forskud... næsten 6 cifre, hvis jeg skal være helt ærlig. Jeg besluttede at køre det hele på en mere professionel facon. Købe mit eget udstyr. Åbne en bankkonto... MEL: Giv Computer ACTION's læsere nogle visdomsord med på vejen. Hvad nu hvis der sidder en derude med et godt spil?

FERGUS: Lad dig ikke overvælde af den øjeblikkelige spænding, hvis nogen viser interesse for dit program. Det er

spændende, men man bliver let blændet af en masse gyldne løfter. Skriv aldrig under på noget, uden at du har sovet på det først. Indhent forskellige tilbud. Vær høflig, men bestemt. Ni ud af ti gange vil en eller anden fyr lægge armen om din skulder og sige noget i retningen af: "... så er det altså en aftale. Er vi enige?" Du skriver under, og du er død. Og dit program er dødt for dig. Sig aldrig ja til nogen, der lover dig guld og grønne skove. En programmør skal selvfølgelig respektere softwarehusene, men de skal sandelig også respektere et 13-årigt barn, som måske bliver til noget godt, engang i fremtiden. Respekt koster ingenting. Og til sidst: Hvis du sælger ophavsretten, så sælg altid kun rettighederne til bestemte versioner, et bestemt land, og et bestemt forskud. Senere kommer der måske andre ting, som merchandising, andre versioner, andre lande, bogen, filmen... MEL: Retssagen?

FERGUS: Ja det ved du jo alt om, Godfather.

Senere samme dag havde jeg arrangeret et møde med en fyr ved navn...

NEIL SCRIMGEOUR

... som skriver adventures under navnet "Sigma Software Designs". Han har flere gange opfordret til, at der dannes en fagforening for programmører (fx. "CPU" - "Computer Programmers' Union"!). Jeg bad ham uddybe sine ideer.

MEL: Programmører som Fergus McNeil har lært af deres egne fejltagelser. Idag siger de, at hvis de bare havde haft lidt støtte og rådgivning, da de startede, så kunne de have undgået en masse sorg.

NEIL: Netop. Vi programmører har brug for et eller andet organ, hvor vi kan udveksle information om, hvem der udnytter folk, hvilke forskud vi bør forlange, royalty rates, standard kontrakter og den slags.

MEL: Men hvis vi nu siger, at du fik en masse "store navne" med på ideen, og I organiserede en fagforening. Så beslutter I, at et eller andet skruppelløst softwarehus skal blacklistes. Hvad skulle forhindre dette softwarehus i at bruge endnu yngre programmører, og snyde dem?

NEIL: Den frie presse! De unge læser bladene - de ville få informationen med det samme.

MEL: Men hvad med sladder? Ville bladene trykke ting som "CPU siger, at "Svindelsoft" er en samling gangstere!" Ingen er interesserede i, at blive retsforfulgt for bagvaskelse.

NEIL: Der er ikke noget problem, hvis det man skriver er rigtigt. Når et softwarehus bryder sine løfter, går det til en vis grad ud over os allesammen, fordi offentligheden bliver en smule mere desillusioneret om hele industrien. Jeg husker en episode, hvor et softwarehus opgav at udgive en sportssimulation, som de ellers havde annonceret ret kraftigt for. Deres undskyldning var, at programmøren var død!

MEL: Det lyder da som en god grund.

NEIL: Problemet var, at drengen stadig var i live. Og han havde et allerhelvedes besvær med at overbevise andre softwarehuse om, at han havde rejst sig fra graven!

MEL: Hvad var det for et softwarehus?

NEIL: Ocean.

MEL: Ok. Giv os nogle flere navne.

NEIL: Central Solutions. Det er et godt eksempel på, hvad det er jeg mener. Da de var ved at gå fallit, var der ingen nem måde, hvorpå man kunne advare de programmører, der stadig sendte ting ind til dem. Men der blev oprettet noget ved navn "Adventure Contact", hvor man organiserede sig og på den måde fik næsten alle adventurespillene sendt retur, før firmaet gik nedenom og hjem.

Det var meget svært at overtale den næste unge mand til at tale med mig, og jeg tror aldrig før jeg har foretaget et så bevægende interview. Jeg må indrømme, at efter samtalen var vi begge to totalt nedbrudt. Han bad mig om, ikke at bruge hans rigtige navn ikke fordi han skammer sig over, hvad der er sket med



Det er et hårdt pres at være spilprogrammør.

ham, men fordi han ikke vil påføre sine forældre flere bekymringer. Jeg vil kalde ham...

JOE

MEL: Fortæl mig hvad der skete i 1983. Hvorfor gik du ud af skolen?

JOE: Jeg havde skrevet et par Spectrum spil, som jeg solgte pr. postordre ved at annoncere bag i computerbladene. Jeg kopierede dem i hånden, bånd til bånd, og fotokopierede instruktionerne nede på biblioteket. Pludselig tjente jeg en del penge. En hel del, faktisk.

MEL: Havde du en kontrakt?

JOE: Er det din spøg? Jeg vidste ikke engang, hvad en kontrakt var. De stak mig et par checks på hvad jeg troede var en formue. Når jeg ser tilbage på det nu, tror jeg de snød mig for flere tusinde kroner. Men pengene var ikke det værste... du ved godt hvad jeg mener... det var ikke det...

MEL: Jeg går ud fra, at de ville have en follow-up fra dig.

JOE: De ville have mere end en. De ville have så mange jeg kunne skrive, men det er ikke så nemt. Selve programmeringen er ingenting - det er ideerne, som er problemet. Jeg fik ingen søvn i flere uger, måneder. Og jeg blev også lidt afhængig af stoffer. Det var vanvittigt, jeg gav et interview med en masse lort om, hvor fedt alting var, og alle de fantastiske spil jeg arbejdede på. Bagefter gik jeg tilbage til min celle, og stirrede ind i skærmen hele natten, som om der overhovedet ikke skete noget oppe i min hjerne.

MEL: Vidste de, at du var på stoffer?

JOE: Selvfølgelig vidste de det! Halvdelen af dem var selv stor-misbrugere, men de virkede så "normale". Det var mig, der blev behandlet som en eller anden vanskabning. Vil du høre sandheden?

MEL: Hvis du gerne vil fortælle den.

JOE: Jeg skrev et godt spil. Jeg huggede ideen fra et mainframe- program, men jeg lavede det på en Spectrum, og det var skidegodt. Alt siden da har været løgne. Alt det lort jeg har sagt om alle de spil jeg arbejdede på. Det hele, een stor løgn! Da XXXXXX gik fallit, sad jeg tilbage uden noget som helst. Jeg havde ingen rettigheder til mine spil, jeg havde ingen selvtillid... det eneste jeg havde tilbage var et hoved fuld af amfetamin, ikke en skid andet.

JOE: Jeg skal give dig en advarsel, kammerat. "Bliv programmør, og lad svinene korsfæste dig." Hvordan lyder det? Og lav aldrig nogensinde et hit-spil...

Den næste jeg talte med var en af mine gamle bekendte. Lad mig præsentere -

JAS AUSTIN

... manden bag spil som "Slaine", "War" og "Nemesis the Warlock".

MEL: Du var 14, du vidste ikke hvad du selv var værd (eller hvordan man programmerede). Hvem var den første person, der tog røven på dig?

JAS: Dig! Du gav mig en pose vingummibamser for et program, men du havde allerede spist alle de røde. Faktisk husker jeg udmærket, hvad du betalte. 350 kroner i forskud for det næste spil og elendige royalties.

MEL: Jeg må være ude på et skråplan! Royalties?

JAS: Men vi fik dem da i det mindste hver måned. Det er mere end nogen anden nogensinde har gjort for os. Din sidste check fra Automata (Mel's gamle softwarehus, Red) var på 130 kroner! MEL: Jeg kan umuligt tro, at ingen andre nogensinde har givet dig en royalty check.

JAS: Jeg sværger, det er sandt! Ingen royalties i 3 år. Jeg blev rullet, og jeg havde ingen kontrakt. Så lallede jeg omkring i et års tid, skrev et dybt åndsvagt spil, og endte med at arbejde for Dave Wainwright. Jeg blev færdig med "War" mellem en fredag morgen og den følgende mandag. Jeg fik ingen søvn, fordi jeg var under pres, og Dave sagde at "det SKULLE være færdigt". Vil du ha' den her sandwich? Den stod her, da jeg kom. Wainwright satte mig på en ugeløn, så da jeg arbejdede på "Tarzan" tog det et helt år at programmere! Man kan vel sige, at jeg trak tiden ud... MEL: Du tog røven på ham?

JAS: Det var gensidigt! Der kom aldrig nogen royalties.

MEL: Du har dit eget firma nu. Har du nogensinde snydt nogen, der var endnu mere uerfaren end dig selv?

JAS: Nej, jeg er en engel.

DESILLUSIONERET PROGRAMMØR

For nyligt modtog vi dette brev fra en dansk programmør, som gerne vil være anonym. Alle navne er udeladt, men redaktionen er i stand til at dokumentere historien, og de fleste læsere ved sikkert udmærket, hvilket firma det drejer sig om...

Året er 1987. Et nyt dansk spilfirma ser dagens lys. Firmaet får en masse gratis reklame igennem diverse computerblade. Alt tegner godt, og det tyder på, at Danmark endelig får det gennembrud ude i verden, som vi så længe har gået og ventet på. Jeg programmerede på dette tidspunkt på 64'eren. Og faktisk havde jeg puslet lidt med programmering af et par små spil, som jeg pludselig så en chance for at få publiceret som budgetspil. Jeg lavede det ene så meget færdigt, at det kunne spilles, og sendte det til "det nye danske håb". Mindre end en uge efter fik jeg svar tilbage med bekræftelse af, at en udgivelse absolut var mulig. Dette var i marts måned, 1987.

Derefter skete der ikke noget i et pænt stykke tid. Jeg ringede et par gange, og fik - fandt jeg senere ud af - en sludder for en sladder med firmaets direktør (alias marketingschef, alias direktionen). Alt så ud til at køre udmærket bortset fra lidt forsinkelse, men dette er jo meget almindeligt i computerverdenen.

Så jeg fandt ingen grund til bekymring, og jeg lavede mit andet spil færdigt til bedømmelse, hvorefter det blev sendt ind. Jeg fik hurtigt svar tilbage, at det også ville blive udgivet sammen med mit tidligere spil, så snart et par mindre problemer var blevet løst, og at jeg iøvrigt ville blive holdt underrettet. Intet skete!

Jeg blev efterhånden meget træt af ventetiden, og ringede et par gange om ugen for at holde hjulene kørende. Jeg blev hver gang lovet, at problemerne faktisk var løst, og ved de sidste par samtaler fik jeg at vide, at kontrakten skulle være blevet sendt til mig, og at der måtte være sket en administrativ fejl.

Sammenlagt med alle de forrige skuffelser indså jeg endelig, at dette ikke var værd at spilde min ungdom på. Specielt ikke da telefonen ved mine sidste par opringninger ikke blev taget, og den såkaldte direktør var umulig at opspore; hemmeligt telefonnummer, ingen kendte adressen osv. (Det lykkedes mig dog vha. adskillige bagveje at få både telefonnummer og adresse, men det var efterhånden blevet ret uinteressant!)

Jeg afsluttede seancen med et anbefalet brev til "direktøren" (om han fandtes mere på dette tidspunkt er uvist), hvor jeg slog fast, at rettighederne naturligvis tilhørte mig, og at jeg så det for mest hensigtsmæssigt at afslutte vores samarbejde her. Intet svar! Dette var oktober, 1987.

Senere snakkede jeg med nogle af de garvede indenfor branchen, og jeg fandt ud af, at jeg ikke havde været den eneste, der var blevet behandlet på denne måde. Jeg fik også at vide, at vores kære overordnede havde skrabet så meget som muligt af resterne ind til sig selv, så dem der havde penge til gode (deriblandt en MEGET kendt personlighed i den danske computerverden), ikke havde nogen reel chance for at få deres penge.

Dette var historien om mit første (og meget sandsynligt også sidste!) forsøg på en "karriere" i softwarens vidunderlige verden. Da dette, som sagt, var mine første tiltag i den retning, var jeg sikkert en del naiv. Men det har i hvert fald lært mig, at den verden, der udefra ser meget glamourøs og utrolig spændende ud, indvendig er - eller i hvert fald KAN være - lige så rådden og syg, da alle faktisk kun tænker på en ting: AT SCORE KASSEN!!

"Taberen"

Hvis jeg skal være helt ærlig, så en enkelt gang. Jeg tilbød en programmør langt mindre, end han havde fortjent, men jeg havde det meget dårligt med det. Jeg mener, det er naturligt, at man ikke vil betale mere, end man er nødt til, men jeg fortrød mit tilbud, så snart jeg havde sagt det, og beløbet blev hævet. Han var en god programmør, og det gav mig endnu dårligere samvittighed.

Det er tydeligt, at unge programmører tager ved lære af de garvede forretningsmænd, og for at få alle synspunkter repræsenteret, arrangerede jeg et møde med førnævnte...

DAVE WAINWRIGHT

for at udforske hans tidligere og nuværende holdning til programmører.

MEL: Øøøh... Du må være vokset en meter siden sidst, Dave. Eller også er det mig, der skrumper.

DAVE: Du skrumper. Men du kendte mig, da jeg var ganske lille. Du var den første der snød mig!

MEL: Det tænkte jeg nok, du ville sige.

DAVE: Jeg gik stadig i skole dengang, jeg var 15 eller 16 år. Du betalte mig 1200 kr for at oversætte "Pimania".

MEL: Ja, men glem ikke, at det blev starten på din utroligt succesrige karierre.

DAVE: Ja, jeg røg direkte på bistanden! Før jeg mødte dig, klarede jeg mig udmærket. Jeg solgte mine spil pr. postordre, men du fangede mig, og naglede mig til et skrivebord. Derefter røg jeg på bistanden. I den periode skrev jeg et spil, der hed "Gisburne's Castle". Jeg viste det til Ocean. De løj overfor mig mht. udgifterne, og til sidst sagde de, at jeg ikke ville få en rød øre. De ville have mig til at underskrive en 2-årig kontrakt, men jeg nægtede.

MEL: Hvorfor?

DAVE: Min far rådede mig fra det. Ellers havde de også haft krammet på mig. Jeg var meget tilfreds med "Rampage" og "Supersprint"... egentlig er jeg ret stolt af de fleste af mine spil. Efter jeg er blevet anset hos Martech, er jeg selv begyndt at tage røven på uskyldige skolebørn.

MEL: Jeg ved godt du ikke har sovet de sidste par dage, men vil du virkelig have, at jeg citerer dig for den udtalelse?

DAVE: Hvorfor ikke, det er sandheden! Jeg tror jeg har taget røven på hver eneste programmør i Portsmouth, men det har selvfølgelig ændret sig nu, hvor min virksomhed er vokset... Idag tager jeg røven på dem over hele landet! Jeg har 5 kontorer, 30 programmører og 1 sagfører. Jeg fandt hurtigt ud af, at høj betaling ikke fører til gode spil. Programmørerne må lære af deres egne fejltagelser - det er den eneste måde. Hvis du vil blive til noget i spilindustrien, er du nødt til at blive snydt et par gange, før du lærer noget som helst.

MEL: Det er virkelig en utrolig holdning. Hvorfor fortæller du mig det her?

DAVE: Fordi det er rigtigt. Hør her, jeg bliver stadigvæk udnyttet af XXXXXXX, det er det samme med alle de store firmaer. De giver ikke en skid for programmørerne. De er ligeglade med, om vi sulter, bliver blinde af at stirre ind i en monitor - det rager dem en papand! Jeg har kun sovet 4 timer hver nat i hele sidste uge, og de er pisse-ligeglade.

MEL: Ok, hvordan har du tænkt dig at komme ud af den situation? DAVE: En dag starter jeg nok mit eget softwarehus, "Wicked Software", eller noget i den stil. Alle de andre softwarehuse producerer elendige møgspil, som tusindvis af unger spilder deres hårdt sammensparede penge på.

MEL: Og det vil du ikke gøre? Du har lært af dine fejltagelser? DAVE: Du misforstår mig, Mel. Det er præcis, hvad jeg har tænkt mig at gøre.

Mel Croucher og Søren Bang Hansen

DANSKE PROFESSIONELLE

Den danske programmør Martin Pedersen er top-aktuel med sit nye internationale hit, "Battle Squadron". Vi talte med ham for at høre lidt om hans egne erfaringer indenfor spilindustrien.

<07SØREN: Er du nogensinde blevet fuppet?

MARTIN: Ja. Jeg lavede jo Amstrad-versionen af "The Vikings", og Søren Grønbech lavede C64-versionen. Vi fik hver et forskud på 50.000 kroner.

SØREN: Det er da ikke så dårligt. Hvad med royalties?

MARTIN: Vi var blevet garanteret 20.000 solgte spil for hver version. Det var et latterligt højt tal, når man tænker på, hvor få Amstrad-spil der sælges i forhold til C64-spil. XXXXX ringede senere til mig, og trak garantien tilbage. Vi fik aldrig nogen royalties - firmaet gik fallit! Før de gik ned, blev direktøren ved med at sige, at pengene var blevet sendt til os. Han sagde, at de var blevet overført til vores bankbøger. Vi checkede vores kontoer, men der var ikke gået nogen penge ind. Derfor tog vi op til XXXXX. Han gav os nogle bank-udskrifter, som "bevis" for at pengene var blevet overført. De så meget primitive ud, så vi tog dem med op i banken, hvor vores mistanke blev bekræftet: de var falske!

SØREN: Hvad gjorde I så?

MARTIN: Vi gik tilbage til XXXXXX, og sagde han var en løgner. Så tog vi hjem igen. Der var ikke andet, vi kunne gøre. Vi prøvede at få vores penge gennem "Lønmodtagernes garantifond", men de kunne ikke hjælpe os.

SØREN: Havde I en kontrakt?

MARTIN: Ja, men det hjalp ikke meget, når firmaet ikke havde nogen penge! Det var en dårlig erfaring for mig.

SØREN: Tror du den slags sker tit?

MARTIN: Det er ret almindeligt. Mange firmaer starter op, og lover programmørerne en masse penge. Ingen forskud - kun royalties. Mange af dem går ned, og programmørerne får ikke en øre for deres arbejde.

SØREN: Hvad gjorde du efter skuffelsen med Vikings?

MARTIN: Jeg lavede Hybris, og sendte noget af programmet til Discovery i USA. Jeg var også ovre at besøge dem et par gange. De virkede som et mere sikkert foretagende, og de havde allerede kørt i et år. Men de gik også ned! Jeg fik nogle penge igen - faktisk lidt mere end Vikings - men jeg skulle have haft det dobbelte!

SØREN: Okay, så du er altså blevet snydt for en del penge. Men mange af de programmører vi har talt med, er ligefrem blevet drevet ud i misbrug af narkotika og alkohol. Kender du noget til den slags?

MARTIN: Jeg må indrømme, at jeg havde tømmermænd i morges. Det har jeg forresten stadig! Men jeg ved ikke om man er alkoholiker, fordi man går til fest en gang om ugen...

SØREN: Er der brug for en programmør-fagforening, hvor unge programmører f.eks. kan få hjælp med at sælge deres spil?

MARTIN: Selvfølgelig er det lidt surt at blive snydt. Men jeg tror hele industrien er for rodet til den slags. Nogle firmaer vil boykotte fagforeninger. Spilbranchen er noget af det mest usikre, bortset fra narkohandel.

SØREN: Er det ikke netop et godt argument for en fagforening? MARTIN: Jeg kan godt se, at det ville være smart i mange henseender, men jeg tror ikke på, at der kommer en decideret fagforening. Det er et rimeligt individuelt job at være spilprogrammør. Man snakker ikke med så mange andre programmører. SØREN: Kan du give et par gode råd til de læsere, der selv overvejer at få et spil udgivet?

MARTIN: Ja: Send aldrig en disk med spillet på til softwarehuset! Helst heller ikke en demo-disk, for den kan nemt spredes. Det bedste er at sende en video. Med Hybris sendte jeg en demo-disk til et engelsk firma, og den er blevet spredt.

SØREN: Er det ikke kun en fordel, at en demo bliver spredt, så den kan reklamere for spillet?

MARTIN: Hvis demoen viser for meget af spillet, skader det salget. Demoen til Battle Squadron viser lige i overkanten (20%) synes jeg selv. Der ligger også en fare i, at nogle ændrer i demoen og f.eks. laver joystick styring - den slags er ret nemt at lave.

SØREN: Hvilke priser skal man som programmør forlange?

MARTIN: Mange firmaer lover helt urealistiske royalties, man bliver gerne røvrendt. Forlang 10-20% i royalties + et forskud på min. 20.000 kr. Plus selvfølgelig en kontrakt. Med et stort forskud er man i det mindste sikker på at få NOGET ud af sine anstrengelser. Jeg tror der er mange, som overhovedet ikke har fået noget. Det må være surt.

SØREN: Er spilbranchen rådden, eller lugter den bare underligt? MARTIN: Ha! Ha! Den er rådden. Den er i hvert fald farlig! Man kan meget nemt være meget uheldig.

BRIKKERNE ER FALDET PÅ PLADS

ACTION REPLAY MK6

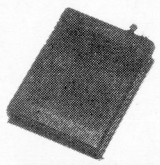
Hos BMP-Data kan du få alt i moduler til C-64 fra kr. 198,-

– Et lille spil med mange brikker

ACTION REPLAY MK6 er det mest omfattende modul til Commodore 64. Se her hvilke moduler, det kan gøre det ud for:

- Programmeringsmodulet for programmører på alle planer med bl.a. verdens bedste maskinkodemonitor.
- Turbomodulet til både bånd og diskette. Op til 15 gange hurtigere bånd-operationer og 25 gange hurtigere disk-operationer på 1541, 1541C, 1541-II, 1570, 1571 og 1581.
- FREEZE-MODULET, der kan det hele og lidt til. FREEZER op til 249 blokke med mængder af ekstrafunktioner, enkeltfilskopiering op til 249 blokke og kopiering af hel diskside på under to minutter gør ACTION REPLAY MK6 til et helt unikt kopiværktøj.
- Snydemodulet, der hjælper i de fleste spil. Restart efter snydepokes, automatisk søgning efter snydepokes, sprite-killer eller hvad siger du til at viske modstanderne ud?
- ''Hapse''-modulet, der uden videre lader dig hugge hele skærmbilleder og figurer fra spil, så du selv kan bruge dem i tegneprogrammer, demoer, andre spil o.s.v.
- Legemodulet: Sæt dit eget navn ind i alle high-scorelisterne. Byt fodboldspillere ud med racerbiler. Eller lav en printerudskrift af dit yndlingsopstartbillede. Det hele kan lade sig gøre med ACTION REPLAY MK6.
- Det seriøse modul: Er du træt af at vente på, at sløve databaser og tekstbehandlinger får hentet dine data ind fra disketten, så er ACTION REPLAY MK6 også en ven i nøden for dig.

kr. 798,-



COPY 2000

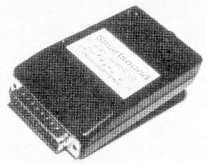


– Laver nye brikker til dit puslespil

- Laver to båndoptagerstik på en C-64/20/128
- Kopiering direkte fra én båndoptager til en anden
- Kan kopiere alt software på bånd uden undtagelser

kr. 148,-

Smartsound stereosampler



– Læg lyd på puslespillet

- Spil lyde direkte fra stereoanlæg over i AMIGA'en
- Gem lydene på disk, spil dem baglæns, med ekko, rumklang o.s.v.
- Gennemført stereo med meget høj samplefrekvens, arbejder f.eks. sammen med Audiomaster II
- Leveres med gratis program
- Meget ren lydkvalitet

incl. alle kabler og software

kr. 398,-

SUPER PRINTER

– Få brikkerne skriftligt

Commodore MPS1230

- Professionel S/H-printer
- Med stik til både C-64/20/128/16/+4 og AMIGA 500/1000/2000 samt PC
- 7 skrifttyper og 9 skriftarter, flot grafik
- Mange landes tegnsæt, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E, F
- Lækker kvalitet og design
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- Omfattende dansk manual medfølger

Rekvirér gratis skriftprøve!

Prisen inkluderer alle nødvendige kabler, 250 ark papir, farvebånd, traktorfremføring, dansk manual m.m.

Gratis kabel medfølger – værdi kr. 198,-

kr. 1.995,-

SUPERFARVEPRINTER

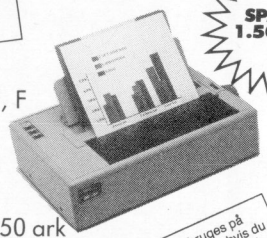
– Få en kopi af puslespillet

IC-RUN skrev: ''En virkelig alsidig printer, der er god til både farvegrafik og tekstbehandling.''

MPS1500C/DM105

- Professionel farveprinter
- Med stik til AMIGA og PC
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten
- Mange landes tegnsæt, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E, F
- Kan danne omkring 50 forskellige, klare farver
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskrev MPS1500C/DM105 som den bedste farveprinter for under kr. 10.000.

SPAR 1.500,-



Kan også bruges på Commodore 64 hvis du har Final Cartridge III

kr. 2.875,-

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd, traktorfremføring, dansk manual m.m.

Gratis kabel medfølger – værdi kr. 228,-

Rekvirér gratis skriftprøver

TURBO 6 Joystick

– Den solide brik, der er til at forstå



- Kvalitetsjoystick, der klarer lidt af hvert
- Håndformet håndtag
- To skydetaster
- Med automatisk skydning og sugefødder
- 6 microswitches

Hvis du slider TURBO 6 ned inden for et år, får du gratis et nyt!

kr. 148,-

TURBO SUPER 2 Joystick

– Den solide brik, der kan det hele



- Klassikeren inden for kvalitetsjoystick
- Håndformet håndtag
- Fire skydetaster
- Med automatisk skydning og sugefødder
- 8 microswitches
- IC-RUN skrev: ''...eet af de bedste joystick jeg kan mindes.''

Hvis du slider TURBO 2 Super ned inden for et år, får du gratis et nyt!

kr. 198,-

VIND KR. 500,-

Hver gang du bestiller noget hos BMP-Data, er du automatisk med i lodtrækningen om et gavekort på **KR. 500,-!**

LODTRÆKNING HVER MÅNED

Vinder i december:
Henrik Dige Jørgensen, Ålborg

TRYGHEDS-GARANTI

Ved køb hos BMP-DATA medfølger et tryghedsgarantibevis, der giver dig følgende rettigheder:

1) 8 dages returret.
2) 30 dages ombygningsret.
3) Mindst 1 års garanti.
4) Gratis teknikerbistand angående brugen af det erhvervede produkt.

Er du alligevel ikke tryg ved at handle pr. postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrupvej 3, Gørløse.

Aftal tid for demonstration eller kom i vores faste åbningstid kl. 10-17.30. Vi henviser også gerne til nærmeste forhandler på tlf. 42 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.



POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon.

BMP-DATA

Lystrupvej 3, DK-3330 Gørløse,

42 27 81 00
FAX: 42 27 89 19
Postgiro 1 90 62 59

JEG BESTILLER HERMED:

STK.		KR.
STK.		KR.
STK.		KR.
STK.		KR.
STK.		KR.

MIN ADRESSE ER:

NAVN:
GADE, NR.:
POST NR.:
BY:
TLF. NR.:

BETALING:
☐ Check vedlagt + porto kr. 20,00
☐ Pr. efterkrav + porto (kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-) I ALT tillægges kr. 45,-

FØLGENDE ØNSKES TILSENDT GRATIS:
☐ KATALOG
☐ SKRIFTPRØVER MPS 1230
☐ SKRIFTPRØVER MPS 1500C/DM105

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer – ring! Kuponen må gerne skrives af eller kopieres.

DEMO!



Amiga - Delta fra Red Sector har med sin nyeste intro bevist, at deres megademo ikke var en enlig svale. Corlourbars der bevæger sig op og ned er en af de ældste klicheer indenfor demo-verdenen, men Delta har tilført en ny dimension ved at lade dem bølge i vilde sinus-mønstre.

Amiga - Da Unique fra Finland for et stykke tid siden udgav 'Filled Vectors' var det lidt af en revolution, idet den var lavet som en hel lille film. De har med 'Licence to Fill' prøvet at følge succes'en op. Men selv om demoen indeholder en ret avanceret lysberegnings-rutine, så må den siges at være en skuffelse, da de slet ikke har gjort så meget ud af præsentationen som i 'Filled Vectors'.





Amiga - Den svenske gruppe Phenomena med programmøreren Mr. Gurk i spidsen har endnu en gang vist sig som en af Nordens bedste grupper med hensyn til programmering. I denne demo starter de med at lade 420 bobs flyve rundt på skærmen, for derefter hurtigt at skifte til en animation, hvor man ser den usynlige mand jonglere mens han kører på enhjulet cykel.



Amiga - Trilogy's megademo skulle efter sikre forlydender være færdig, når du læser dette. Den del du ser på billedet har vi fået tilsendt fra et Trilogy-medlem, der samtidig oplyser, at gruppen har arbejdet på nogle af delene lige siden påsken '88.



Amiga - Rebels nye demo 'Toked Away' indeholder en af de mest imponerende scroll-tekster der nogensinde er lavet, og det tyske blad Cracker-Journal har da også haft demoen som en klar nummer et på deres hitliste. Hvis du synes, at teksten på billedet er svær at læse, så vent til det hele begynder at bevæge sig!

På grund af den meget ringe læsertilslutning med hensyn til indsendelse af demoer og grafik, er det lykkedes at overtale den eller så nærige chefredaktør til at udlove et originalspil til de 3-4 bedste demoer/billeder/musikstykker hver måned. Der er stadigvæk åbent for alle computertyper. Send din kreation til: **Computer Action, St. Kongensgade 72, 1264 Kbh K. - og mærk kuverten DEMO!.**
I næste nummer kan du læse om alle de demoer, der blev udgivet på Upfront/Dominators/Trilogy demo-partyet, og 64'er-demoerne skulle også gerne være tilbage til den tid.

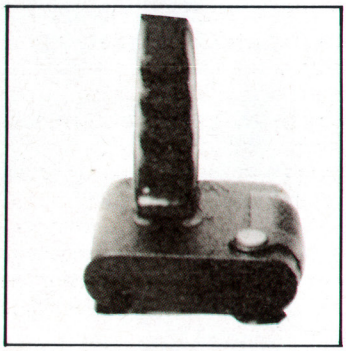
Rasmus Bertelsen

JOYSTICK STORTEST

I den forløbne måned har redaktionen revet og flået i en lang række af de joysticks, der er på markedet. Resultatet har du her historiens mest omfattende joysticktest!

For at få plads til så mange forskellige joysticks som muligt, har vi været nødt til at fatte os i korthed. Til hvert joystick har vi lavet en kort tekstbeskrivelse, efterfulgt af nogle karakterer (se kasse). Vi har med vilje ikke angivet nogle priser, fordi disse varierer utroligt meget. Formålet med testen er, at du hurtigt kan kontrollere, om et givet tilbud er værd at overveje.

Det er ikke sikkert, at alle de testede joysticks kan købes længere. For at gøre denne gennemgang så komplet som muligt, har vi anmeldt alle de joysticks, vi overhovedet kunne finde, og nogle af dem er for længst gået ud af produktion. Nok snak - Lad testen begynde..!



Quickshot I

Det her var faktisk mit allerførste joystick, og det var også det første stick med det - nu klassiske - "pistol-skæfte". Øverst i skæftet sidder en lille rund skydeknap, og der er to til på selve basen. Det hele ligger fint i hånden, men er selvfølgelig også forsynet med sugekopper, hvis du hellere vil stille det på bordet. Præcisionen er i top, hvilket desværre ikke kan siges om robustheden. De små kontakter har en tendens til at rasle løs, og jeg har flere gange måttet skille det ad, for at klistre dem fast igen.

Ergonomi: 86%
Præsision : 83%
Robusthed : 32%
OVERALL : 70%



Quickshot II

Egentlig skulle dette have været en forbedret udgave af den første "Quickshot" model, men sådan gik det ikke. Man har monteret en pistol-lignende aftrækkerknap på skæftet, og skiftet den runde skydeknap ud med en aflang. Resultatet er, at hele molevitten er blevet mere klodset, og den mystiske aftrækker-knap gør, at man meget hurtigt bliver øm i pegefingeren.

Ergonomi: 52%
Præsision : 78%
Robusthed : 35%
OVERALL : 61%



Quickshot II TURBO

Den vigtigste forskel på Quickshot II og denne "Turbo" udgave er farven. Det mest positive man kan sige om det her joystick er at det ser tæskelækkert ud! Det er udført i rødt og sort og ser utrolig smart ud, men skindet bedrager. Ganske vist er der kommet micro-switches i for at gøre det mere holdbart, men det er gået ud over præcisionen. Skæftet er simpelthen alt for tungt at flytte rundt med.

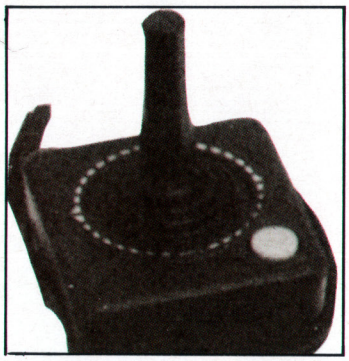
Ergonomi: 52%
Præsision : 40%
Robusthed : 79%
OVERALL : 42%



Commodore Joystick

Commodores første og sidste forsøg på at lave joysticks, og det skal vi tilsyneladende være glade for. Det her må absolut være et af de mest elendige joysticks, der nogensinde er lavet. Klodset udført, i et underligt kantet design, og helt umuligt at styre med. Testens joystick holdt lidt over to dage.

Ergonomi: 34%
Præsision : 22%
Robusthed : 20%
OVERALL : 24%



Atari Joystick

Det her er faktisk det første joystick, der nogensinde er lavet. Det er Atari, der har sat den tekniske standard, som næsten alle joysticks nu benytter. Sticket er egentlig udviklet til Ataris tidlige TV-spil, og det går ret trægt. Særlig ergonomisk er det heller ikke, og man bliver øm i hånden af at spille med det for længe af gangen.

Ergonomi: 40%
Præsision : 44%
Robusthed : 48%
OVERALL : 44%



The Arcade

Der er mange som er helt vilde med det her joystick, og det hænger nok sammen med, at det ligger usædvanlig godt i hånden. Skydeknappen er meget hensigtsmæssigt placeret, men styringen er en anelse træg efter min mening (men når man først har lært det, er Arcade utroligt præcist; også ved diagonaler og pixel-perfekte hop, som fx i Rick Dangerous -Lars). Til gengæld er det utrolig holdbart. Arcade's design gør det 100% anvendeligt for højre- såvel som venstrehåndede. Spiller man med joysticket på bordet (som Lars), kan man opnå en utrolig skydehastighed med Arcade, hurtigere end de fleste autofire-joysticks. En klassiker.

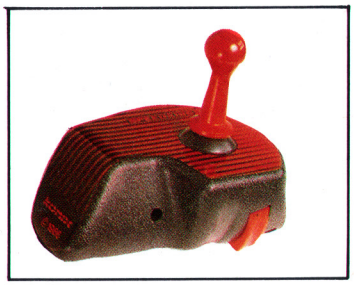
Ergonomi: 95%
Præsision : 86%
Robusthed : 98%
OVERALL : 94%



Competition Pro EXTRA

Dette joystick er identisk med ovenstående, pånær et par ekstra features. Dels er der en udmærket autofire, men det mest interessante er absolut den såkaldte "Slow motion" funktion, hvormed du kan sætte dine spil i slow-motion. Der er bare een lille hage ved denne funktion: den virker ikke! Jeg kontaktede producenten (Dynamics i England) for at høre deres kommentar, og de kaldte det en "gimmick". Jeg kalder det "falsk varebetegnelse".

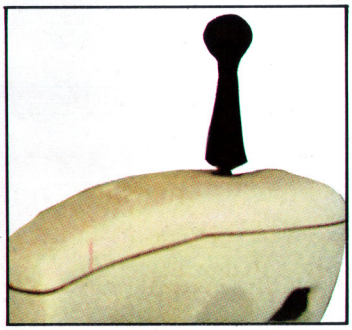
Ergonomi: 89%
Præsision : 85%
Robusthed : 96%
OVERALL : 75%



Konix Speedking

Endnu en af de gamle klassikere. Der er meget delte meninger om dette stick. Personligt er jeg vild med det! Det ligger godt i hånden, og styrepinden er virkelig præcis. Den eneste ulempe er, at Speedking'en ikke er videre holdbar. Et virkelig godt joystick så længe det varer (og så længe man ikke er venstrehåndet, for så kan det slet ikke bruges).

Ergonomi: 96%
Præsision : 96%
Robusthed : 54%
OVERALL : 85%



Ergostick

Her er Wico's bud på Speed King's afløser. Som navnet antyder, er der lagt stor vægt på det ergonomiske. Materialet er hård, sved-absorberende gummi, og selv om det føles ekstremt ulækkert i starten, ligger det godt i hånden. Den lille styrepind er desuden noget af det mest præcise jeg har oplevet, men skydeknappen er en smule akavet placeret.

Ergonomi: 88%
Præsision : 98%
Robusthed : 85%
OVERALL : 87%



Powerplay Cruiser

Et forholdsvist nyt joystick med mange originale features. Det fås i flere udgaver og farver. Den gennemsigtige version har autofire i den ene skydeknap. Følsomheden kan justeres med en lille drejeskive under styrepinden, men selv på den mest følsomme indstilling, går det for trægt efter min smag.

Ergonomi: 64%
Præsision : 58%
Robusthed : 84%
OVERALL : 66%



Powerplay Crystal

Også dette Powerplay-stick fås i flere farvekombinationer. Det har pistolskæfte, men uden skydeknap. Til gengæld sidder der et par firkantede skydeknapper på basen. Styringen er god, selv om skæftet virker lidt for småt. Fås også i en "Turbo" version med autofire.

Ergonomi: 66%
Præsision : 74%
Robusthed : 82%
OVERALL : 70%

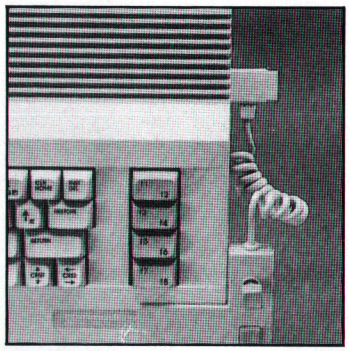
Designer joystick

Dette er joystick-fabrikanternes nyeste påfund: et gør-det-selv joystick! Du får en masse løsdele i en pose, og så må du ellers selv sætte det sammen. Det betyder, at du får et meget personligt forhold til dit joystick - du har jo selv lavet det! Farverne er ret afskyelige, og skæftet var lidt for småt til mine store grabber. Men præcisionen er rimelig, og det er også ret robust - hvis du altså sætter det ordentligt sammen.

Ergonomi: 70%
Præsision : 74%
Robusthed : 75%
OVERALL : 77%



JOYSTICK STORTEST



Icontroller

En meget usædvanlig indretning, der ved første øjekast mest ligner noget, man har fundet i en pose cornflakes. Icontroller'en er en hvid plastic-dims, som er fremstillet specielt til C64. Man klistrer dimsen fast til tastaturet, hvor den fungerer som erstatning for en mus - f.eks. i programmer som Geos. Den er altså slet ikke beregnet til spil, og kan absolut heller ikke anbefales i den her sammenhæng.

Ergonomi: 22 %
Præsision : 45%
Robusthed : 50%
OVERALL : 34%



Turbo 2

Pas på! Dette joystick ligger virkelig godt i hånden. Der er et lækkert pistolskæfte, plus en ren overflod af skydeknapper. Men, men, men... Styringen er forfærdelig uprøcis, og forskellen mellem de diagonale og de lige retninger er alt for lille. Alt i alt et meget upålideligt joystick.

Ergonomi: 78%
Præsision : 19%
Robusthed : 65%
OVERALL : 36%



Terminator

Made in Århus! Det er Supersoft, der står bag dette opfindsomme joystick, der er udformet som en håndgramat.
Overraskende nok for sådan en gimmick, fungerer den faktisk udmærket. Skydeknappen er godt nok ret uhensigtsmæssig, men styrepinden er utroligt fintfølende og prøcis. Desuden er det meget robust. Et sjovt og anderledes joystick.

Ergonomi: 66%
Præsision : 94%
Robusthed : 85%
OVERALL : 78%



Turbo 3

Tør vi håbe på, at 3'eren er bedre end 2'eren? I så fald bliver man i hvert fald skuffet, for det her er et af de mest elendige joysticks, jeg nogensinde har prøvet. Det leveres med 3 udskiftelige håndtag: et pistolskæfte, en tynd styrepind og en slags mellemting. Men håndtagene sidder ikke ordentlig fast, og skydeknapperne er ekstremt upålidelige. Styringen er særdeles sej, og jeg har i det hele taget kun ris til overs for dette møg-stick.

Ergonomi: 22%
Præsision : 18%
Robusthed : 60%
OVERALL : 17%



Zipstick Super Pro

Aha! Det er dette joystick jeg selv bruger i øjeblikket, og det har virket glimrende i de sidste 3 år. Nogle steder sælges det under navnet "Euromax Professional", men selve sticket er det samme. Og det er godt! Designet er sort med gule, firkantede skydeknapper, og styrepinden er af den klassiske "gearstangs- model". Utroligt præcist, utroligt holdbart. Jeg elsker det! Fås med eller uden autofire.

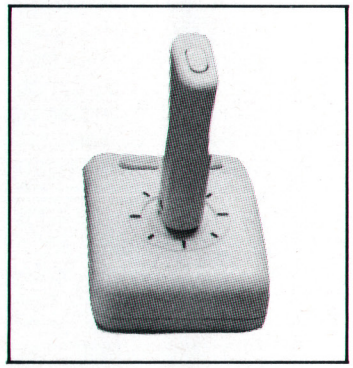
Ergonomi: 98%
Præsision : 98%
Robusthed : 97%
OVERALL : 98%

Tac 2

Et meget underligt og meget lydløst joystick. Det er fordi selve pinden skaber de nødvendige kortslutninger: Nul slid på kontakter og andet unødvenigt bras. "Gearkassen" er desuden smurt godt ind i fedt, så dit joystick får et langt, lydløst liv. Basen er kraftig, styrepinden er følsom, og de to skydeknapper er nogenlunde placeret, og ekstremt følsomme. Så mangler vi bare en auto-fire...



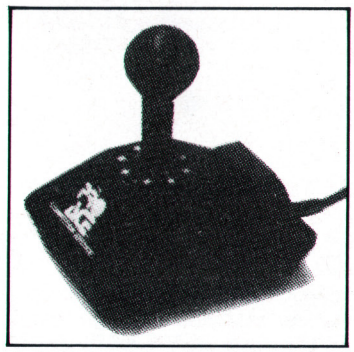
Ergonomi: 93%
Præsision : 90%
Robusthed : 87%
OVERALL : 90%



Tac 5

Suncom's nyeste Tac-stick er en skuffelse. Det ligger dårligt i hånden, og selvom styringen er prøcis, så er skæftet meget slapt i det. Et robust, men meget brugerfjendsk joystick. Farvel og Tac, siger jeg bare...

Ergonomi: 21%
Præsision : 73%
Robusthed : 85%
OVERALL : 45%



Euromax Pro Ace

Basen på dette joystick er ret kantet og besynderligt formet. Det ligger derfor meget dårligt i hånden, og skydeknappen er alt for svær at komme til. Desuden er den meget ufølsom, hvilket også gælder for styrepinden. Ikke anbefalet.

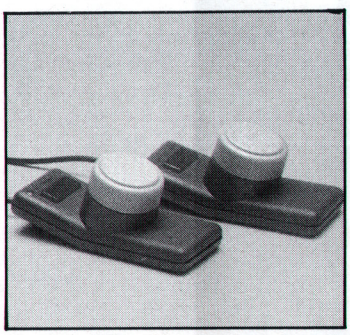
Ergonomi: 33%
Præsision : 35%
Robusthed : 45%
OVERALL : 40%



Euromax Wiz Card

Egentlig er dette ikke et joystick. Det er et såkaldt "joypad", ligesom dem der følger med de små Nintendo- og Sega konsoller. Faktisk kan de sammenlignes med de "bip-bip spil", der var fremme for et par år siden. Meget akavet i det lange løb, især hvis man har brug for de diagonale retninger, men udmærket til f.eks. simple platformspil.

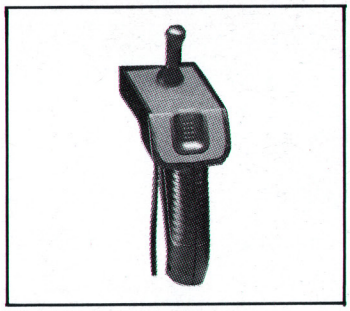
Ergonomi: 44%
Præsision : 53%
Robusthed : 68%
OVERALL : 57%



Commodore Paddles

Et glimrende spilredskab, som desværre aldrig slog an. Commodore er faktisk de eneste, der har lavet spil til systemet - bl.a. det legendariske "Pinball Spectacular" plus et par bilspil. Man køber (købte) dem i sæt af to, og hver paddle er udstyret med en flad skydeknap og et drejehåndtag. Det er altså et analogt instrument - ligesom et rigtigt rat. Et sørgeligt eksempel på, at kvalitet ikke altid er ensbetydende med succes.

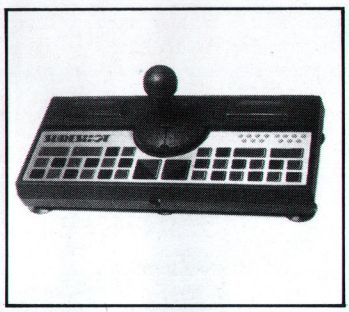
Ergonomi: 92%
Præsision : 98%
Robusthed : 90%
OVERALL : 95%



The Magnum

Et pistolformet stick, hvor den lille styrepind sidder øverst på skæftet. Det er meget behageligt at holde i hånden, men når man først begynder at spille, går det galt. Styrepinden er meget træg, og det er umuligt at ramme de skrå retninger. Skydeknappen er også meget upraktisk placeret.

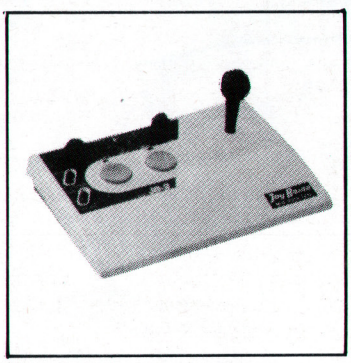
Ergonomi: 55%
Præsision : 42%
Robusthed : 50%
OVERALL : 53%



Command Module

Her et joystick, som absolut ikke egner sig til at holde i hånden. Det er det simpelthen for stort til! To enorme skydeknapper og en lille styrepind i midten. Og så sidder der forresten en lille, diskret autofire-switch foran. Et meget solidt og arcade-agtigt joystick.

Ergonomi: 75%
Præsision : 79%
Robusthed : 82%
OVERALL : 80%



Joyboard JB2

Vi testede det for nogle numre siden, hvor vi roste det meget. En måned senere gik det pludselig i stykker, og for at gøre forvirringen komplet har vi modtaget en række modstridende læserbreve om, hvorvidt dette joyboard er holdbart eller ej. Under alle omstændigheder er det meget følsomt og har mange smarte features såsom LED-display og variabel autofire. Et udmærket stick, hvis du altså tør tage chancen...

Ergonomi: 90%
Præcision : 95%
Robusthed : 68%
OVERALL : 75%



Micro Handler

Dette joyboard fra Euromax er et af de mest ambitiøse styreinstrumenter jeg endnu har set. Udover det arcade-agtige joystick, er der to paddles! Godt nok er de udformet som almindelige skrueknapper, og godt nok kan de ikke bruges til ret meget (der bliver jo ikke lavet spil til dem), men alligevel... Desuden er der trinløs autofire. Skydeknapperne har desværre en tendens til at sætte sig fast, hvilket går ud over helheden.

Ergonomi: 88%
Præsision : 78%
Robusthed : 80%
OVERALL : 78%



Konix Megablaster

Et meget lille og meget billigt joystick. Det ligger rimeligt i hånden. Præcisionen er ikke altid lige god, og skydeknapperne går lidt trægt. For at holde prisen nede har man brugt de gammeldags leaf switches, der ikke er nær så holdbare som micro switches. Ikke synderligt imponerende.

Ergonomi: 66%
Præsision : 57%
Robusthed : 52%
OVERALL : 60%

Konix Navigator

Dette utraditionelle joystick lider under det samme uhensigtsmæssige design som "The Magnum". Det hele er formet som et skæfte, man holder i hånden. Styrepinden er for lille, og skydeknappen er svær at komme til. Et flot, men dårligt design.

Ergonomi: 34%
Præsision : 67%
Robusthed : 80%
OVERALL : 48%

SPIL ...til rigtige priser !

C64 Disk:

Operation Thunderbolt	229,-
Turbo Outrun	229,-
Blue Angels	249,-
Fighter Bomber	299,-
The Cycles	249,-
Carrier Command	269,-
Star Lord	229,-
Oriental Hero	199,-
Wild Streets	229,-
Chase HQ	229,-

C64 Cass: Ring og hør!

Amiga:

F29 Retaliator	349,-
Day of the Viper	349,-
Indiana Jones – Graphic Adv.	349,-
Fighter Bomber	399,-
Iron Lord	349,-
Sim City	399,-
Kick Off – Extra Time	159,-
It Came From The Desert	399,-
Maniac Mansion	349,-
Chicago 90	299,-

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

MEGA MONSTER MIX!

Vores kreative læsere har vist sig at være førsteklasses monster-magere. Her er et blandet udvalg af de mange uhyrlige skabninger, vi modtog til vores Ghostbuster-konkurrence...



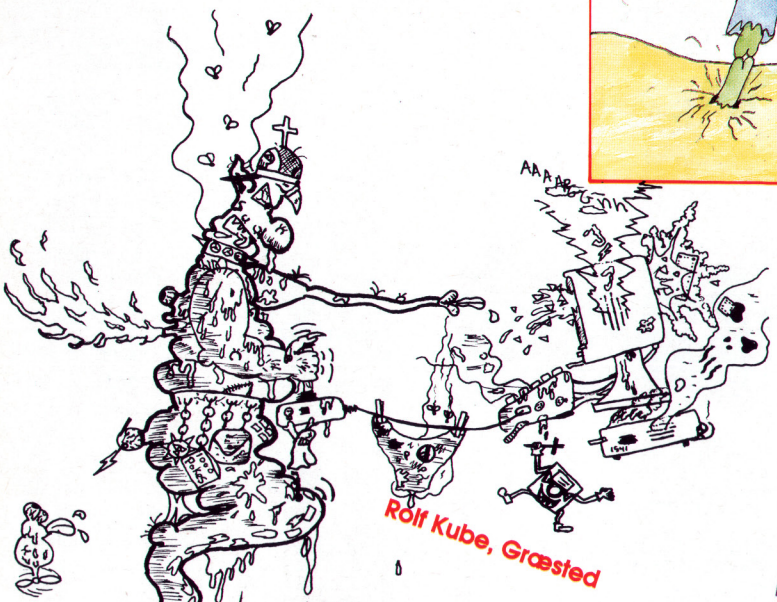
Tommy Andreasen, Hammel



Niels H. Larsen, Roskilde



Dan Denholt, Greve

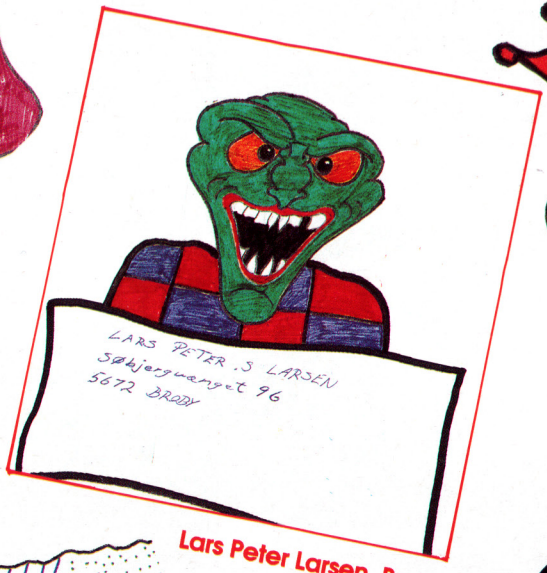


Rolf Kube, Græsted

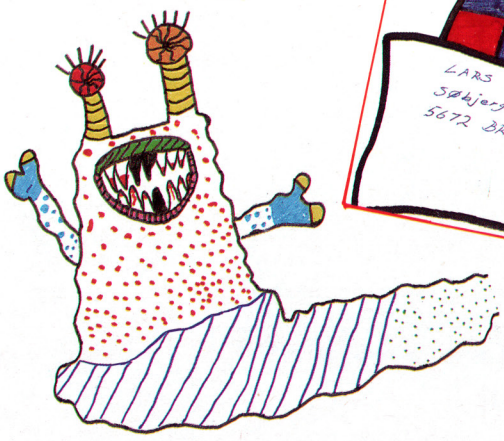




Kim Sørensen, København



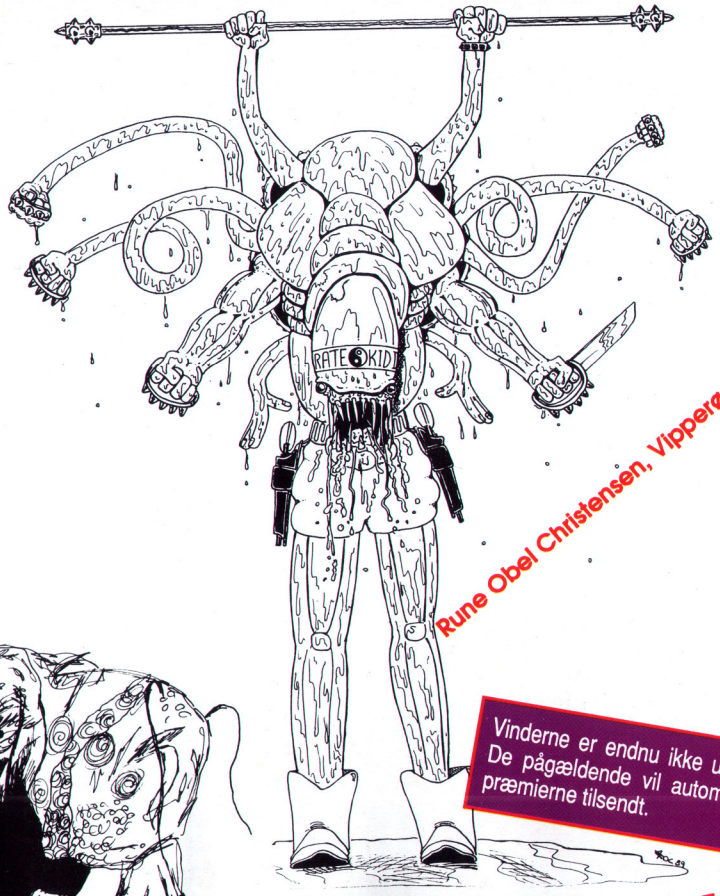
Lars Peter Larsen, Broby



Simon Pedersen, Sønderborg



Tommy F. Henrichsen, Gjern



Rune Obel Christensen, Vipperød

Et MONSTER

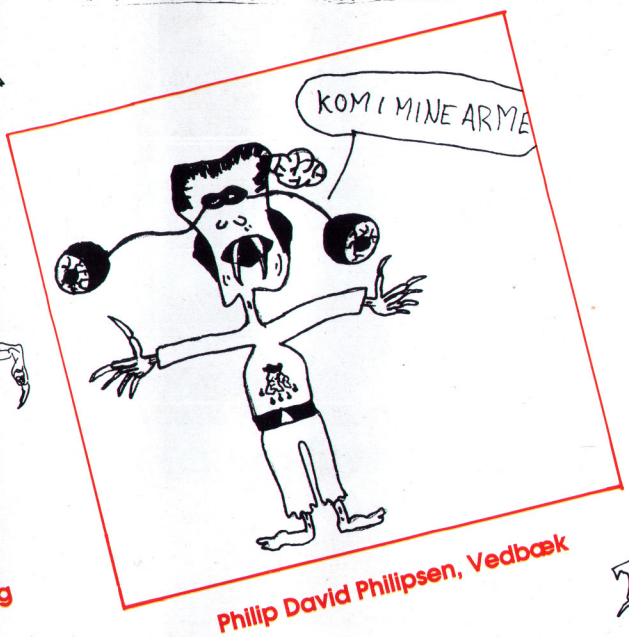


Torben Jensen, Vrå

Vinderne er endnu ikke udtrukket. De pågældende vil automatisk få præmierne tilsendt.



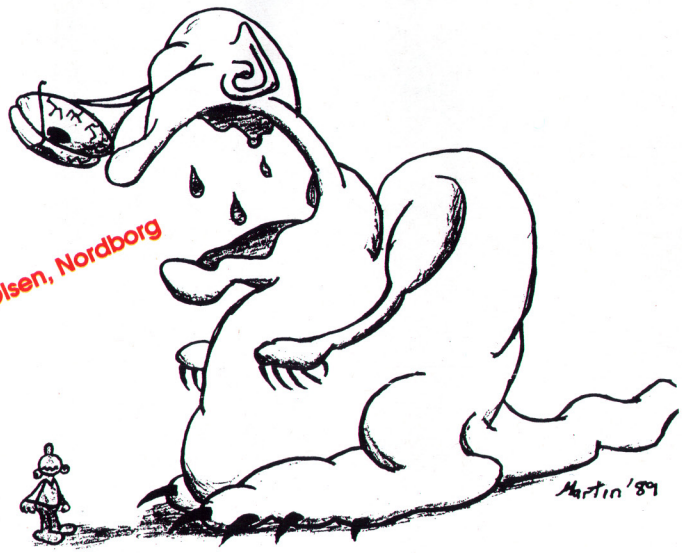
Kim Larsen, Hjørring



Philip David Philipsen, Vedbæk



Gerth Rasmussen, Svendborg



Martin Olsen, Nordborg

MONEY FOR NOTHING?

CA borer dybt i den internationale spilindustri. Hvorfor er spillene så dyre, og hvem er det der scorer kassen?

Har du nogensinde tænkt på, at computerspil faktisk er en dyr form for tidsfordriv? De fleste andre former for spil og underholdning koster væsentligt mindre, selv om de også har taget tid og penge at producere. Kun brætspillenes flagskibe som Trivial Pursuit kan prismæssigt sammenlignes med et Amigaspil, og det primært fordi produktets flere tusinde spørgsmål er oversat og omarbejdet til lokale forhold. Danske manualer til et computerspil er en sjældenhed, og i det hele taget er det snarere undtagelsen end reglen, at importør og forhandler på nogen måde forbedrer produktet. De sælger det bare videre. Dyrt.

Og værre endnu: Dyrt i forhold til andre lande. Med en pundkurs på 1081 (en aktualitet i skrivende stund) koster et båndspil til Commodore 64 små 110 kr i England, 60-70 kr i Spanien, lidt mere i Grækenland og godt 80 kr i Italien. I Tyskland bliver det små 140 kr, i Sverige og Norge omkring 130 kr og i Danmark er det de velkendte 179 inflationsramte. Ser vi på Amigaspil er forskellene endnu mere tydelige. I England: 270 kr, i Tyskland: omkring 300 kr, i Danmark: 449 kr. I bredere perspektiv koster et engelsk spil til 1 pund små 18 kr i softwarebutikkerne, selvom møntkursen "kun" svinger mellem 10 og 13 kr for 1 pund. Hvorfor? Er det prisen for at bo i et land med en levestandard, der VIL noget? Er det fordi ting i et lille land som Danmark automatisk er dyrere end alle andre steder? Eller - aller værst - er det fordi en eller anden skrupelløs forretningsmand scorer kassen hver gang, der sælges et spil i Danmark?



Computerspil er dyr underholdning! Kun brætspillenes "flagskibe", som Trivial Pursuit, kan prismæssigt sammenlignes med et Amiga-spil.





Hvordan kan Codemasters sælge sin spil for godt 30 kr. stykket?

for 40 kr stykket? Hvor meget får PR-manden fra Codemasters om måneden, og hvor mange spil skal et firma sælge, før de synes, at "nu har vi sørme en god sællert"?

Det viser sig, at der - selvom spilpriserne varierer meget fra computer til computer - er en "fast" procentmæssig fordeling af indtægterne fra en enkelt solgt enhed. Softwarehuset snupper hver gang en vis bid af kagen, distributøren en anden og forhandleren resten. Men hvor mange af pengene går til udgifter, og hvor mange ryger direkte i lommen på firmaejerne? Lad os prøve at følge et tilfældigt spil (fx "Batman", C64 bånd, 179 kr) fra det bliver "opfundet" i den ene ende og til det ender ude hos dig, forbrugeren, i den anden. Det hele begynder med en ide:

Eureka!

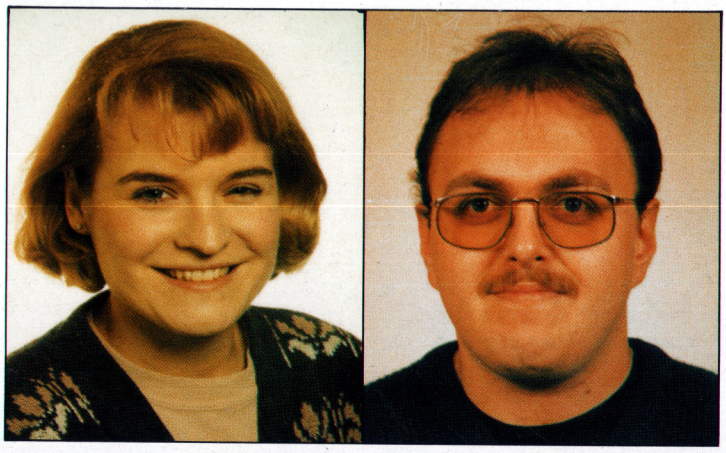
Jeff Minter har engang sagt, at "ideen" til et spil kan komme når man mindst venter det, for eksempel når man er på vej ned af en skiløjpe i Frankrig. Det centrale er, at det er svært bare at sætte sig ned og designe et helt nyt og originalt spil, og det er derfor der er så mange licenser og uofficielle kloner af allerede afprøvede temaer.

Det siger sig selv, at udviklingstiden for et spil kan variere meget, alt afhængigt af produktets kompleksitet og programmørernes arbejdsbetingelser og lønninger. En programmør betales sædvanligvis på en af tre måder:

For det første kan fyren arbejde *in-house* fra 9 - 16.30 mandag til fredag og med fast månedsløn. Logisk nok er det ikke alle, der kan affinde sig med at skulle arbejde i "den kedelige periode af døgnet", men der er også mange, der foretrækker en sikker indkomst. Især når det drejer sig om tidskrævende, avancerede programmer, hvis udviklingstid godt kan overstige 1 år og sjældent ligger under 6 måneder. Incentive, dem med blandt andet Dark Side og Total Eclipse, arbejder udelukkende med fastansatte programmører,

Fra start til slut...

Men hvorfor begynde undersøgelsen herhjemme? Måske ligger hunden begravet et sted i udlandet... Hvor meget tjener programmøren og softwarehuset for eksempel hver gang, der rækkes et eksemplar af netop DERES produkt over disken - 5 pund eller 50 pence? Hvordan kan man tjene penge på at sælge spil



der får mellem 10-15.000 pund om året, alt afhængigt af erfaring og dygtighed.

JAKOB: Hvor mange penge tjener jeres free-lance programmører? MIKE: Det afhænger selvfølgelig af, HVEM det er, men generelt aflønnes et team med 15p (små 2 kr) pr solgt spil. De penge må holdet så selv dele mellem sig.

JAKOB: Har I nogle faste minimumsbeløb?

MIKE: Ja, igen afhænger det af titlen og programmørerne, men forskuddet plejer at ligge på 3-4000 pund (32-43.000 kr). Det vil sige, at der skal sælges 25000-30000 kassetter, før selve bonusordningen træder i kraft.

JAKOB: (prøver lykken) Et lidt frækt spørgsmål: Hvor meget tjener du selv om måneden?

MIKE: Tjah, det er ikke ligefrem særlig meget - omkring 635 pund. Det er sikkert mindre end det, du tjener, ikk'?

JAKOB: Øøøh... Ja! Og jeg er endda kun free-lance.

MIKE: (på randen af sammenbrud) Åh, Gud...

JAKOB: (vil lyde beroligende) Nej, jeg driller bare. Herovre betaler vi også omkring 50% i skat.

MIKE: (chokeret endnu en gang) GØR I?

JAKOB: Ja, det passer faktisk.

MIKE: (rallende!) Oooh, no!

JAKOB: (prøver at få samtalen på ret køl igen) Hvor meget betaler I i England?

MIKE: 25%, tror jeg. Og det er nok!

Hvis en free-lance programmør er nem at chokere i pengesager (måske har han det lidt ligesom Mike) og ikke tør gamble med sin indkomst, er det selvfølgelig også muligt at aftale en endelig sum, der giver softwarehuset ret til at gøre hvad det vil med spillet. Det er vigtigt at huske, at lønningerne i branchen svinger utrolig meget fra firma til firma, lige fra det fyrstelige over det jævne og til det næsten kriminelle. Mange "små" mennesker er i tidens løb blevet røvrendt noget så grusomt af softwareforlæggere (prøv for eksempel at udspørge onkel Mel om hans blakkede fortid som softwareforlægger!), og endnu i dag er der rig mulighed for at få alt for lidt for sine anstrengelser.

Indenfor murene

Når et spil er færdigt, går initiativet (som du nok HAR gættet) videre til softwarehuset, der skal sørge for pakning, duplikering af disketter og bånd, promovering og endelig videresendelse af spillene til distributører rundt omkring i verden. Disse opgaver griber firmaerne meget forskelligt an, men på eet punkt følges de ad: med hensyn til kopieringen af disketter og bånd.

Hvor meget tror du, det koster at få masseproduceret et spil som Batman eller BMX Simulator på 5.25"-diskette eller bånd? 30-40p (altså 3-4 kr) kopien. Inklusive diskette eller bånd! Det er væsentligt dyrere at mangfoldiggøre et Amiga- eller ST-spil, idet kopieringstaksten her ligger omkring 80p, igen med en 3"-diskette inkluderet i prisen.





På grund af de høje priser vælger mange at købe deres spil fra engelske postordrefirmaer – eller i "Den Blå"...

"Du må ikke stjæle" (Et af de ti bud).

Den billige ende

Et billigspils softwarehus, der som Codemasters sælger sine produkter for 2.99 pund, har i sagens natur ikke råd til de helt store udskejelser med hensyn til reklamering og andre smarte ting, men som Mike Clark siger: "Vi udgiver masser og masser af spil, og det er - groft sagt - sådan vi tjener vores penge." Pakningen er ikke noget særligt (Måske lige bortset fra grim! - Jakob), og der er da også kun afsat omkring 10p til instruktioner og lignende. Der satses tydeligvis på kvantitet frem for kvalitet. Gennemsnitligt udsender Codemasters 8 titler om måneden, deriblandt som regel 2 rigtig gode sællerter. Firmaets ultimative salgsrekord - som Mike var meget stolt af - er helt klart BMX Simulator, der lå på Gallup-hitlisten i 115 uger og i alt blev solgt i 600.000 eksemplarer (svarende til en kassette-stabel på godt 10 km!). Ellers betegner Codemasters et salg på 100.000 eksemplarer af eet spil som "ganske udmærket". Codemasters sælger deres spil videre til distributørerne for cirka 1.45 pund, hvilket - ifølge en hurtig hovedregning - fører til en fortjeneste på omkring 80p. På grund af "alle de andre udgifter" til lokaler, varme, elektricitet, telefonregninger og folk som Mike Clark, ligger Codemasters' reelle fortjeneste på eet solgt billigspil dog lige omkring 15p, altså godt halvanden krone.

Et "rigtigt" softwarehus

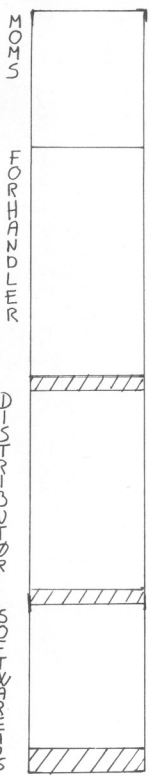
Hvis man som softwarehus ønsker at gøre sig bemærket på fuldprismarkedet, er det nødvendigt med en række yderligere udgifter. For det første er mange af de "rigtige" spil lavet på grundlag af licensaftaler med forskellige personer og firmaer, der også skal have en bid af kagen. Jeg prøvede at lokke nogle licenspriser ud af Tony Emmett fra Ocean, men han ville - af hensyn til andre licenstagere - ikke komme med nogle konkrete tal. Ud kom det dog, at licenspenge - som programmørlønninger - betales enten via et fast beløb pr. solgt enhed, eller som en STOR pose penge på een gang. Og at det er store penge, det drejer sig om, er der ingen tvivl om: afdraget kan let være så meget som 1 pund for et spil, der i handlen koster 9.99 pund. Forsigtigt spurgte jeg Tony, om 10.000 pund kunne købe en "jævn" licens, og fik svaret, at det skam let kunne være MEGET MERE. Og Batman? "That one was terribly expensive..!"

Men salgsrettighederne er ikke de "stores" eneste udgifter, heller ikke selv om de selvsagt er en af de mest tungtvejende enkeltstående poster. Der skal også skrives manual, og så skal der designes en forside. Helst af en god airbrush-kunstner. Det er i sig selv ikke billigt, men oven i kommer prisen for at få forsidebilledet omsat til originalfilm, der kan bruges i trykprocessen. Du gætter det aldrig! Ocean betaler 1400 pund for sådan et stykke fjollet madpapir! (Og du læste rigtigt: pundtegn, et, fire, nul og nul!).

"Penge er livet" (skilt i Onkel Joakims pengetank)

Endelig skal der produceres reklamer, og der skal bookes spalteplads i de forskellige blade og magasiner. Det er heller ikke billigt. Bare som reference: Hvis du skulle have lyst til at købe en helsides farvereklame i Computer ACTION, kun for at få et billede af dig selv med i bladet; ja, så måtte du slippe omkring 10.000 kr. Så kan du selv forestille dig prisen for reklamesider i store engelske blade som ACE, TGM og C&VG.

Alt i alt ligger produktionsprisen for et 64'er-spil som Cabal nok på mellem 2.50 og 3.00 pund. Spillet sælges nu videre til distributørerne for en pris på små 4 pund, altså godt 40 kr. Dette efterlader omkring 1 pund til Ocean, der herefter skal trække telefonregninger (og dem er der mange af), sekretærer, leje af lokaler og



Procentdiagram: Hvor vokser prisen for én enhed med hvor meget, og hvor stor en del af prisstigningen udgøres af ren profit?

meget andet fra, før de når frem til den endelige fortjeneste. Det var heller ikke et tal, Tony var vild med at afsløre, men du kan jo selv gætte... Og salgshastigheden? Et rigtigt godt fuldprisspil kan afsætte 400.000 eksemplarer, mens der af Batman - selv efter det umiddelbare salgsboom - på een måned blev solgt 45.000 kassetter bare til Commodore 64.

Mellemleddet

Når softwarehusene er færdige med deres spil, videresendes de som sagt til distributørerne, der nu har til opgave at bringe dem det sidste stykke vej ud til butikkerne. Ifølge Tony Emmett sælger Ocean deres spil mindst lige så billigt til de danske distributører (endda lidt billigere for at modregne fragtudgifterne), som de gør til de engelske. Typisk sælger softwarehuset et 8 bit-båndspil for godt 40 kr, et diskettespil for 60 kr, og et almindeligt Amigaspil for 100 kr.

Men hvordan kan det så være, at spillene i Danmark er så meget dyrere end dem i England? Grunden må ligge i kædens sidste 2 led: Den danske distributør og den danske forhandler.

En overraskende frifindelse

Gennem tiden har der eksisteret mange forskellige softwaredistributører i Danmark, men de fleste er efterhånden gået nedenom og hjem, så idag har vi kun 2 store "officielle" importører tilbage. En af dem er PCS, der fra kontorer i Græsted forsyner en lang række af landets computerforretninger med spil. Før PCS overhovedet bestiller et spil hjem fra producenten (eller i nogen tilfælde en engelsk distributør), prøver de at bedømme, hvor mange eksemplarer, der kan sælges. Og her ligger nok een af grundene til de høje priser. Et rigtigt godt - eller kendt - produkt kan afsættes i omkring 200 eksemplarer, mens mange middelmådige udgivelser kun bliver PCS-købt af 10-20 danskere. Flere gange er der endda spil, PCS ikke sælger eet eneste eksemplar af! Og husk: PCS er en af de største distributører i Danmark.

Til sammenligning kan jeg oplyse, at Computer ACTION udkommer i knapt 20.000 eksemplarer, så hvor mon den jævne dansker får sine spil fra...? Theresa Petersen fra PCS udtaler, at de ikke anser det for muligt at få sat en stopper for det store salg af piratkopier, så i stedet bliver hun nødt til at betragte det sorte marked som en slags konkurrent: "Jo hurtigere vi har et spil, jo flere eksemplarer kan vi forvente at sælge - det gælder om at komme før crackerne." Blandt andet derfor transporteres spilpakkerne fra England til Danmark med kurerpost. Dette koster 3.75 pund pr. kg, så import omkostningerne (som PCS selv skal betale) løber nemt op i en tier pr. enhed. Til gengæld har distributøren så pakkerne næste dag. Indenfor EF er der ikke tale om nogen former for told, og da der ikke er specielle afgifter på computerspil i Danmark, snupper staten ikke noget her men det gør den til gengæld senere! Forsendelser fra USA fortoldes i øvrigt med 4%.

Endelig kan spillene videresendes til forhandlerne, der også modtager forskellige informations-brochurer. Men til hvilken pris? Er det her, synderen skal findes? Et normalt båndspil til Commodore 64 videresælges for 90 kr, mens samme bitkombination på diskette koster forhandlerne 130 stærke. Engros-prisen for Amigaspil er selvsagt noget dyrere: 220 kr. Dette betyder, at PCS for eksempel har en avance på 50 kr hver gang de sælger et normalt båndspil. Umiddelbart lyder dette som en enorm sum, men også her er der store udgifter forbundet med salget.

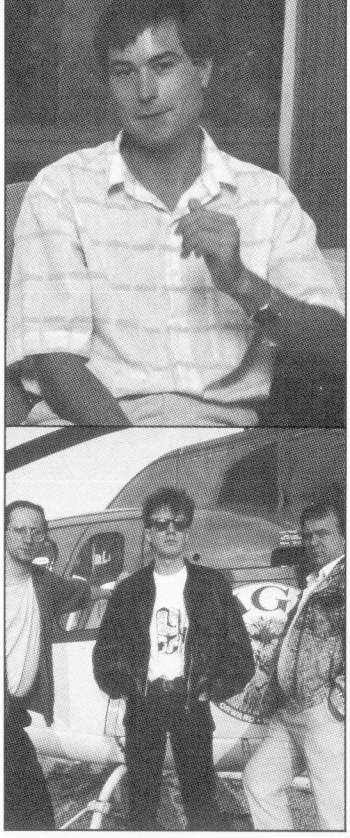
Selvfølgelig er der de førnævnte forsendelsesgebyrer, men lønninger, leje af lokaler, telefonregninger og meget andet gør kraftige indhug i pengene. For eksempel har PCS en fast returordning med forhandlerne, der kan returnere de spil, de ikke får solgt. Dette kan let blive dyrt for distributøren, da et produkt som regel kun sælger i ganske kort tid efter udgivelsesdatoen. Og PCS kan ikke sende sorteper tilbage til softwarehuset. Derfor kommer der yderligere udgifter til lagerplads, plus et umiddelbart tab når spillet engang sælges på udsalg.

Når alt er betalt, tjener ejerne af PCS 2-3 kr for et solgt C64 kassettespil, 4-5 kr for diskette-versionen og 6-7 kr for et Amigaspil. Dette kan ikke siges at være ret meget, og så er de 4 medarbejdere på PCS endda ikke lønnet bedre end alle andre kontorfolk. Dertil kommer investeringsrisikoen, så PCS udtaler, at de da "har overskud NOGLE af årene." Thi kendes for ret: IKKE SKYLDIG.

"Køb, kære forbruger, køb!"

Nu er der kun een umiddelbar mulighed for en syndebuk:

forhandleren! Men kan det virkelig passe? Jeg smuttede downtown, ned gennem gågaden og ind i Ringkøbings (en elendig provinsby med under 10.000 indbyggere) eneste egentlige softwareforhandler: N.P. Holms Boghandel. Det er ellers ikke fordi der er så jævnt mange spil, men der er da blevet plads til en lille afdeling bagest i butikken, komplet med kassetter, en 64'er og selvfølgelig Computer ACTION (som jeg overtalte dem til at købe for nogle måneder siden...). Indehaveren af biksen, Peter Holm, oplyste, at de solgte 10-20 spil om ugen, fortrinsvis de billige. Ikke noget stort salg (på trods af et stort opland), og det medfører da også et ret begrænset udvalg. Samt spil, der ligger i flere år, før de sælges! For eksempel husker jeg med stor morskab spillet "Aztec Challenge". Jeg lånte det, da jeg fik min 64'er for snart mange år siden, og leverede det hurtigt tilbage igen. DET LIGGER DER STADIG! Selvfølgelig er der også nye titler, og hvis der er



Det er de færreste spil-programmører, der virkelig scorer kassen. Men David Braben (Elite, Virus) er faktisk blevet millionær, og "Bitmap Brothers" (enon II, m.f.) har tilsyneladende fået råd til at købe deres egen helikopter...

"DE FORDØMTE PRISFORSKELLE!"

Udover de generelle problemer med priser, fortjenester og udgifter har det vel nok altid undret folk, at et diskettespil koster væsentligt mere end et båndspil. Især når man tænker på, at duplikeringen af en 5.25" diskette ikke koster RET meget mere end kopieringen af det tilsvarende bånd, nemlig omkring 35p. Mike Clark fra Codemasters havde en syrlig kommentar: "I gamle dage var diskettespil ofte mere avancerede end båndspil, så dengang var prisforskellen retfærdig. I sin tid var det også væsentligt dyrere at duplikere disketter. Nu om stunder er produktions omkostningerne standardiseret, og det der med de "mere avancerede spil" er ikke noget, der sker RET tit. Men hvorfor sætte prisen ned? Folk har jo vænnet sig til at betale mere for disketter end for bånd, så de fleste softwarehuse har valgt at snuppe den ekstra profit i stedet for at sænke priserne. Men sådan er vi ikke her hos Codemasters! Vores 64'er-spil sælges for 2.99 pund, ligegyldigt om de kommer på bånd eller floppy (REKLAME)!"

Tony Emmett, repræsentant for et af de "skyldige" softwarehuse, vil nødig udtale sig alt for klart om emnet, men at det drejer sig om prestige, skal der ikke være tvivl om. Selvfølgelig skal en Rolls Royce (diskettespillet) være dyrere end en Skoda (båndet); også selvom produktionspriserne egentlig er ens - for computerspillene, altså!

Mange Amigaejere har også brokket sig over, at prisen for et Amigaspil ligger på 25 pund, mens Atarispil "kun" koster 20 pund. Og det selvom Amigaversionen ofte er upload'et direkte fra en ST'er! Fusk, eller hvad? Ja! Måske slår Rolls Royce-princippet også igennem her (selvfølgelig er der langt mere prestige i at eje en A500 end en Atari ST), men prisforskellen er der i langt de fleste tilfælde kun af gammel vane. "Sådan plejer det jo at være, så hvorfor ændre på det?" synes visse softwarehuse at tænke. For at det er dem, der har skylden, er der ingen tvivl om.

"Pengene OG livet!" (1990 versionen)

noget, du ikke ser, så kan det da bestilles hjem af distributøren. Endnu en udgift til PCS: Hvor må de dog sukke over de kræsne computerejere...

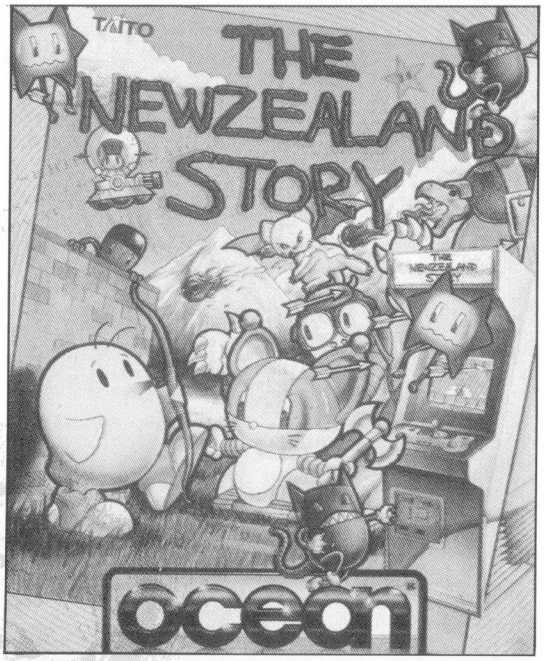
Nå, selvom salgsprisen for et båndspil ligger på 179 kr betyder det ikke, at forhandleren tjener (179 - 90) = 89 kr, for skattefar skal også lige have sin andel. 22% moms. Det efterlader Peter Holm med en fortjeneste på 57 kr i stedet for de 89. Herfra skal der trækkes de sædvanlige udgifter til løn, gulvplads, service og alt det andet. Tilbage bliver der en rest på mellem 2 og 8 kr, der kan kaldes profit. Ikke meget, vel?

Faktisk udtaler Peter Holm: "Det eneste, vi tjener mindre på end computerspil er computerne selv! Der skal generelt bruges masser af tid på service - og hjælp til folk, der ikke kan loade deres bånd ind. For en A500 er avancen på sølle 100 kr, hvilket giver en profit meget nær 0, mens denne kuglepen (han holder en lille, rød tingest frem) til 30 kr giver os en profit på 10!"
Også her: NOT GUILTY!

Søforklaring

Ja, hvem stjæler af kassen? Tilsyneladende er det udgifterne alene, der gør det. Og det er sikkert prisen for en høj levestandard, venner. I England koster en LP 6 pund (65 kr), mens vi i Danmark må slippe en hund for samme fornøjelse. Altså har vi her et prisspring i nogenlunde samme størrelsesorden som for spillene.

Det spiller sikkert også ind, at landet er så lille, hvorfor det faktiske spilsalg ikke er noget at snakke om i forhold til resten af verden. Et salgstal på 200 er jo ingenting. Hvad ville du sige til at udgive en plade, der kun solgte 150 eksemplarer? Hold da kæft, hvor skulle den da være dyr, hvis det hele skulle give overskud!
Og det er netop overskudet, der er problemet. Hos PCS siger de: "Hvis man kunne få spillene billigere til Danmark og samtidig tjene noget på det, ville det være forsøgt for længst. Gennem tiden har mange prøvet, men nu er vi en af de eneste, der er tilbage. De høje priser er vores eneste måde at overleve på. For nogle år siden prøvede vi at nedsætte alle vigtige titler til 99 kr, og selvom det gav et vist mersalg, endte det alligevel med en økonomisk øretæve på 100.000 kr! Derfor røg prisen op igen."



Ocean bruger 1400 pund på at få lavet et spil-cover som dette!

En af dem, der forsøger...

Faktisk er der i hvert fald eet firma i Danmark, der afsætter sine spil billigere end de officielle forhandlere: DAISY Software, et enmandsforetagende med forretning på Gammel Kongevej i København, sælger de fleste Amigaspil for 349 - 100 kr under den normale udsalgspris. Jeg ringede til forretningsføreren, 28 årige Robert Vanglo, for at høre, hvordan han kunne gøre DET:

JAKOB: Hvordan kan du sælge Amigaspil 100 kr billigere end alle andre?

ROBERT: Det hænger nok sammen med to ting. For det første står jeg selv for importen, og for det andet er jeg lidt mere kritisk overfor de ting, jeg bestiller hjem.

JAKOB: Hvordan?

ROBERT: Jo, jeg læser computerbladene for at finde ud af, hvilke spil, det kan betale sig at bestille hjem, og så holder jeg mig til de mere avancerede programmer og ganske få formater. Jeg sælger mest de spil, hvor manualen er vigtig for brugen og forståelsen af det hele. Rollespil og adventures som Red Storm Rising og Indy III, for eksempel. Det sparer mig for en masse udgifter at koncentrere mig om een ting.

JAKOB: Hvor skaffer du spillene? Fra softwarehusene?

ROBERT: Nej, det bliver alt for dyrt i porto for et lille firma som mit. Jeg bestiller fra en engelsk engros-distributør til en pris på omkring 145 kr for et Amigaspil.

JAKOB: Og så...

ROBERT: Så får jeg spillene sendt her til forretningen via et speditionsfirma. Det kommer til at koste 10-15 kr pr enhed.
JAKOB: Hvor mange spil bestiller du typisk, og hvor mange sælger du?

ROBERT: Jeg bestiller - og sælger - omtrent 30 eksemplarer af et almindeligt spil, men indkøbstallene varier en del. Et rigtigt populært spil som Project Stealth Fighter afsatte små 200 enheder på eet år.

"Money it's a crime.
Share it fairly but don't
take a slice of my pie.
Money so they say.
Is the root of all evil today.
But if you ask for a rise it's
no surprise that they're
giving non away"
(Roger Waters, Pink Floyd, 1972)

JAKOB: Hvor stort er dit umiddelbare lager?

ROBERT: Jeg har vel 80-100 forskellige Amigaspil og 100-130 Commodore 64-programmer. Det svinger selvfølgelig.

JAKOB: Du sælger både pr. postordre og fra butik. Hvordan fordeler kunderne sig?

ROBERT: Tjah, jeg har butikskunder fra det meste af Sjælland og postordrekunder fra hele landet. Vel nok 70% butikskunder... JAKOB: Hvor stor er din forretning?

ROBERT: Jo... (skuer sikkert rundt i lokalet) Ikke særlig stor... Vel nok omkring 12 kvm.

JAKOB: Det kan alligevel ikke være billigt med sådan et lokale. Hvad med din fortjeneste?

ROBERT: Det er faktisk mine forældres butik. Først for 2 år siden begyndte jeg at sælge software ved siden af min uddannelse som cand. merc. på Handelshøjskolen i København. Derfor har jeg også en del af tiden - fået SU ved siden af den egentlige løn. Præcist HVOR meget, jeg tjener, vil jeg nødig fortælle (han har dog IKKE to Ferrarier! - Jakob), men et Amigaspil indbringer vel nok omkring 8 kr i ren profit...

Nå! Ja, det KAN altså gøres billigere. Hvis man vel at mærke skipper bredden og en del af servicen. Men fortjenesten bliver ikke højere af det alligevel. 7-8 kr i profit for et Amigaspil er ikke ret meget, og det bør vi unde distributør og forhandler. De burde faktisk tjene væsentligt mere! Prøv selv at se på procentdiagrammet, der bygger på cirkatal fra bl.a. Ocean og PCS.

Selvfølgelig kan du - efter at have læst denne artikel - begynde at købe spil hos DAISY Software eller direkte fra de engelske postordrefirmaer (eller fortsætte med at bruge Den Blå Avis: FY!), men hvis du vil have nogen større service, må du stadig ty til den officielle distributør og de officielle forhandlere... Valget er dit.

Jakob Sloth

SPILTYPE	SOFTWAREHUS →	DISTRIBUTØR →	FORHANDLER →	DET SKAL DU BETALE: SALGSPRIS INCL. MOMS
C64, CASS.	40	90	147	179
C64, DISK	60	130	220	269
AMIGA	100	220	368	449
GENERELT	22%	49%	82%	100%

Hvor meget sælges spillet før – og til hvem?

Endnu engang velkommen til de sider, som I selv er med til at fylde ud: CA's sprudlende læserbrevkasse! Redaktøren sidder klar til at besvare og belønne...

MAIL BOX



CA er diggbart!

Jeg er en eier av en brødkasse som har abonnert på IC-RUN. Jeg likte godt "Kapt. Peek & Poke". Jeg liker å programmere, og står fast på noe.

Hvordan får en vekk borderen på sidene? Jeg har klart å få den vekk oppe og nede. Har det noe med $DO16 å gjøre? Er der noen folk på redaksjonen som kan svare meg? Ta gjerne et program eksempel.

Så en vits: Det var i det britiske underhuset noen år etter krigen. Kontorene skulle pusses opp, og da var det en av medlemmene som foreslo at kontordøren deres skulle utstyres med initialer i stedet for nummer, slik det hadde vært til da. Men da spratt Winston Churchill opp og utbrøt: "Nei, da blir det for mye renn på min dør."

Jeg synes det er et fett, mat, kult, stilig, diggbart, snadder, meita blad dere laver; ikke en fille slik som Soft Today.

Eivind Hansen, Loddefjord - Norge

Maskinkoden kan vi desværre ikke hjælpe dig med. Men jeg udlover hermed en bunke spil til den første læser, der sender os et fyldestgørende og kortfattet svar på problemet!

Som tak for vitsen og de pæne ord (dvs. jeg *håber* de er pæne... hvad betyder "snadder" og "diggbart"??), og fordi vi altid glade for at få brev fra det høje nord, sender vi dig en håndfuld spil.

Misforståelser

Vi har ikke tænkt os at skrive "Hej kære CA", den har vi hørt for mange gange. Straight to the point: Det er for dårligt, at I aldrig anmelder adventures til 64'eren. Den gamle brødkasse er ikke død endnu, at du bare ved det.

Vi er de lykkelige ejere af 64'eren, og vi er temmelig trætte af, at hver gang der udkommer et spil til Amigaen, skal C64 versionen altid måle sig med den. Der er trods alt mere hukommelse i en Amiga. Det var alt for denne gang.

Hilsen de lykkelige "brødkasse" ejere,

Rene og Claus, Hobro

"The Magic One" anmelder alle de adventures, der udkommer til Commodore 64. Problemet er, at der ikke længere bliver *lavet* adventures til 64'eren! For trods alt at få nogle få 64-anmeldelser med i adventuresektionen har vi sågar anmeldt "hjemmelavede" spil som f.eks. "Katastrofe på Titan". Det sidste rigtige adventure, der udkom på 64'eren var Level 9's "Scapeghost" (som vi selvfølgelig testede), men nu er det også slut fra den kant; spillet er Level 9's sidste C64-spil.

I har helt misforstået vores test-system, hvis I tror at 64-versionen skal måle sig med Amiga-udgaven. Vi bedømmer selvfølgelig altid de forskellige versioner i forhold til den pågældende computers begrænsninger.

Slående lighed

Som sædvanligt vil jeg starte med at skrive om, hvor suverænt jeres blad er. Efter jeg har læst det første gang, har jeg droppet både Slavepigen Isaura og Et blomsterhus på landet. Jeg bruger faktisk hele dagen på at læse bladet om og om igen, og om natten sover jeg med det under hovedpuden. Nå, det må så være nok ros for denne gang. Lad os så begynde med spørgsmålene:

1. Hvorfor skriver I ikke mere om PC'ere i det ellers så perfekte blad?

2. Kan man få Ports of Call til PC, og hvor meget koster det?

3. Hvad er redaktionens yndlings PC-spil?

PS: For at I kan se, hvor godt jeg ser ud, har jeg vedlagt et billede af mig selv.

PPS: At der en der hedder Springsteen, der ligner mig meget, er der ikke noget at gøre ved.

Klaus Streubelt

1. Det gør vi også. (?!?)
2. Så vidt vi er orienteret, har Aegis kun lavet det til Amiga.
3. Det må nok være Carrier Command (Rainbird), som opnåede HIT- status i CA5.

Sort humor

Jeg hedder Jesper og er snart 114 år, om 100 år i hvert fald. Nå, til sagen. Hvad med en sektion om billigspil, ligesom det gamle Soft. Ellers er bladet skidehamrende godt. Hvad med et par vitser? Her er nogle:

Alle kigger ind i mikrobølgeovnen undtagen Knud. Han kigger ud! En til? Okay...

Alle spiller fodbold undtagen Sten. Han har ingen ben! Flere?

Alle kigger ned i blenderen undtagen Bob. Han kigger op!

Jesper Wiitanen, Farum

Som om det var noget...

Alle læser CA undtagen Finn. Han er blind!

Eller hvad med...

Alle vendte hjem fra andejagten undtagen Ruth. Hun blev skudt! For slet ikke at nævne...

Alle holder sig væk fra kødhakkeren undtagen Lars. Han blev til fars!

Men lad os nu være seriøse et øjeblik. Billigspil anmelder vi i "Action Test" sektionen, hvis de er interessante nok. Der er ingen grund til at afsætte en masse sider, når de fleste billigspil alligevel bare er genudgivelser.

Fjern kopibeskyttelsen!

Her er et ret utraditionelt forslag i "debatten" om piratkopiering: Fjern kopibeskyttelsen - evt. kombineret med en mindre prisnedsættelse. Kopieringen ville ganske sikkert florere som aldrig før, ja, men der ville ganske sikkert blive solgt flere spil, og det er jo egentlig målet, ikke? (For piratkopieringen kan vel aldrig udryddes?)

Dette skridt, tror jeg, ville medføre, at et par kammerater kunne have lyst til at slå sig sammen om at købe og "dele" et spil. Så vidste man hvad man fik, og man havde manualen. Desuden ville de store crackergrupper opløses, hvilket i sidste ende ville være til gavn for firmaerne, på den ene eller den anden måde.

Angående "HIT/SHIT" kategorierne, så synes jeg, at et spil i "SHIT" afdelingen skulle omdøbes til en "Auken"!

Og et spørgsmål: Hvilke (gode!) spil kan anvendes med to Amigaer "kablet" sammen, og hvad koster et kabel?

"SK.", Hobro

Som du peger på, er der mange fordele ved at afkriminalisere spil-kopieringen, men jeg er bange for, vi ikke får softwarehusene med på ideen.

Dine kabel-kvaler skulle være løst med artiklen i dette nummer. Med hensyn til "SHIT"-afløseren: Ville "Pølle" egentlig ikke være mere passende?



Joyboard tip

Jeg sidder her og læser CA nr. 5, og har som sædvanlig slået op på siderne med Mailboxen for at se om der var noget, jeg kunne bruge. Så fanger mine øjne stykket med drengen, der havde problemer med sit nye joystick (joyboard), og det går op for mig, at det er det samme problem jeg fik med *mit joyboard*, da det var godt en måned gammelt. Styrepinden var næppe sunket ned i soklen, men den var ikke til at rokke ud af stedet (måske lidt overdrevet), og så peb den som bare fa'en. Men det hele den skulle have var lidt olie, så var den ligesom ny igen.

PS: Er 64'eren og spillene ved at gå ud af markedet, eller er det Amiga-tid eller hvad?

Henrik Sø Larsen, Ringkøbing

Mange tak for tippet, som hermed er givet videre. Med hensyn til dit PS, så er svaret nej. 64'eren er stadig på markedet, men det er rigtigt, at der kommer stadig færre nye spil til den. Softwarehusene er i stigende grad gået over til udelukkende at lave spil til Amiga, PC og ST. Det gælder især de mere avancerede spil som f.eks. adventures, simulationer, strategi og den slags. Men heldigvis er 64'eren så udbredt, at spil-strømmen med garanti ikke holder op de første par år. Og CA skal nok teste alt, hvad der kommer!

Analogt joystick?

Jeg vil gerne takke for dette hellige blad, og en speciel tak til jeres provokerende måde at anmelde dårlige spil på. Keep up the good work! Men jeg skrev ikke alene for at rose jer, jeg har også nogle spørgsmål:

1. Kan man få "Flight Simulator 3" til Amiga 500?

2. Hvis ja, kan man så bruge analogt joystick til det, som på PC? Og kan man få andre spil til Amiga, hvor man kan bruge analogt joystick?

3. Desuden synes jeg 4 sider om Ghostbusters II i CA5 var lidt for meget. Kan I ikke gøre sådan nogle ting lidt kortere?

PS: Og så var der lige en vits...

Den ene mand siger til den anden: "Prøv at se den pige derovre. Sikke en fjedrende gang hun har".

"- Ja du skal se, hun går sikkert med spiral!"

Alex Nissov, Viby Sjælland

1. Nej.

2. Os bekendt findes der ikke nogle Amiga-spil, der understøtter analogt joystick, hvilket i grunden er ærgerligt, da realismen jo er langt større med denne kontrolmetode.

3. Smag og behag! Der vil altid være nogen, der synes et eller andet burde fylde mere eller mindre, end det gør. Vi afsatte 4 sider, fordi der var tale om en helt ny film, som vi mente at mange ville være interesseret i at læse om. Og som det senere viste sig, er spillet overraskende godt.

Megadrive

Jeg har læst jeres anmeldelse af den nye Sega 16-bit. Det var meget interessant. Jeg har selv brugt meget tid på at finde ud af, hvordan jeg kunne skaffe en. Nu er jeg ved at få en fra England, men jeg kunne godt tænke mig at få adresse eller helst telefon nummer på Future fun, så jeg kan finde ud af, hvor jeg kan købe spil og andet tilbehør.

Jeg kunne også godt tænke mig at vide, hvad en CD-ROM er. I skriver det under tilbehør til Megadriven.

Stig Birlund, Køge

Future fun har tlf. 86 182637. Desværre har de (i skrivende stund) en del problemer med deres japanske leverandører, så det er ikke sikkert de er leveringsdygtig.

CD-ROM står for "Compact Disc - Read Only Memory". Det er egentlig bare en slags diskettestation, der benytter en CD i stedet for en floppy disk. På den måde kan man lave ekstremt store spil.

Guru problemer

Tak for spillene som jeg modtog for mit læserbrev. Stor var min glæde, men ak! Når jeg prøver mig som racer kører i "Ferrari Formula One" bliver jeg konstant mødt med Guru # 000000 3. 0000A7C0. Hvad sker der? Er det mig, der er utrolig dårlig til at køre bil (OK, jeg har ikke kørekort, meen..). Svar udbedes! Ellers tak for jeres (vores!) fede blad.

Annett Christensen, Valby

Hvor pinligt! Vi sender dig selvfølgelig omgående nogle andre spil som erstatning.

Musikalsk læser

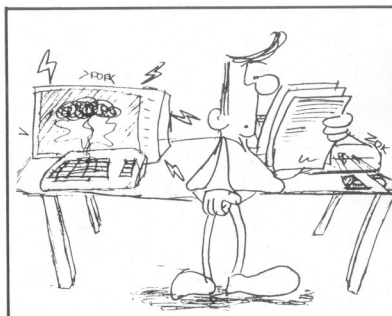
Jeg har et stort problem! Der er to ting i mit liv: musik og computere. Så var det jeg tænkte, hvorfor ikke slå de to ting sammen? Altså skal jeg bruge et godt musikprogram. Men... da jeg har en C64, kan det godt være lidt af et problem at finde sådan et!

Her er det CA kommer ind i billedet. Kunne I ikke være så barmhjertige at oplyse mig om hvor, hvad og hvor meget??? Hvis I vil, og kan, hjælpe mig, vil jeg komponere en hyldest fanfare til redaktionen! Men hvis I skrotter mit indlæg, så vil jeg udøve telefonterror ved at afspille "Tre hvide duer" med Jodle Birge gennem telefonen! Jeg håber I kan hjælpe mig!

Martin Skands, Hornbæk

Det håber jeg ved gud også! Jeg mener, brevbomber og mordtrusler kan gå an, men Jodle Birge..?!?

Som du selv siger, er 64'eren ikke den ultimative musikcomputer, men der findes faktisk nogle rimelige musikprogrammer. Et af de mest pædagogiske er nok "Music Maker" fra Commodore. Med i sættet følger et lille plastkeyboard, som du kan lægge hen over tastaturet. Der medfølger også en del melodier (en af dem er selvfølgelig "When I'm Sixtyfour"!), og der er også udgivet ekstra musikpakker til systemet. Som med alt andet Commodore 64 udstyr, er det noget nært umuligt at finde en forhandler.



Behøver jeg efterhånden gøre mere reklame for vores læsermarked?.. Der findes utallige andre musik-programmer, men vi kan jo ikke nævne det hele her. Hvis der er interesse for det blandt læserne, vil vi i nogle kommende numre anmelde "gamle" programmer og hardware til 64'eren - til ære for de mange nye 64-ejere. Skriv ind og fortæl, hvad I synes om den ide!

MAIL BOX

8 spørgsmål til professoren

Tryk disse spørgsmål i jeres (helt utroligt suveræne) blad. DETTE ER EN ORDRE!

1. Findes Kingdom of England og Altered Beast til C64?

2. Kan I anbefale et godt adventurespil til en nybegynder på C64? 3. Hvordan resetter man computeren?

4. Kan I skaffe en liste over alle de fodboldspil, der er værd at købe til 64'eren?

5. Kan I anbefale en god spilforhandler i Storkøbenhavn med et stort udvalg?

6. Er der nogen forskel på piratkopier og originalspil?

7. Kan I anbefale et godt atmosfærespil til C64?

8. Jeg er ude efter en billig og god sampler til C64. Kan I give et bud + forhandler?

Stefan Pasborg,
København

Javel!

1. Kingdoms of England fås så vidt vi ved ikke til nogen 8-bit computer. Altered Beast findes i en C64 version, men spillet er ret ensformigt.

2. Hvis det skal være et rigtigt godt, gammeldavs tekstadventure, så prøv Wishbringer fra Infocom. Hvis det skal være ekstremt nemt, så prøv Seastalker fra samme firma, men vær forberedt på, at spillet næsten løser sig selv. Hvis der skal grafik på, så prøv Deja Vu.

3. Der er to muligheder. Du kan købe en resetknap eller et modul med indbygget resetfunktion, eller du kan fuske lidt med ekspansions-porten og en bøjet metal-clips. Den sidste metode er ikke ufarlig, så hvis det hele brænder sammen, er du selv ude om det... Hvis du vender computeren om, er det porten længst til højre, vi interesserer os for (den ved siden af kassettestikket). 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. Lad være at ryste på hånden...

4. Gode gamle International Soccer er stadig et af de bedste, men også Match Day II er godt. Det bedste er efter min mening Microprose Soccer. Kick Off til 64'eren er kun en skygge af den fænomenale 16-bit version. I CA2 (kan købes fra forlaget) kan du læse mere om forskellige fodboldspil.

5. Nej. Den slags holder vi til annoncerne.

6. Det er ret almindeligt, at crackerne lægger en "trainer" ind i deres piratkopier, så du kan vælge evigt liv. På den anden side sker det også, at crackerne kludrer i det, så spillet "crasher". Mange originaler er efterhånden forsynet med manualer og andre ting, som forøger spændingen. Og så er der forresten en lille ting til: Originale spil er lovlige...

7. Prøv Rod Pike's eventyr (f.eks. Dracula og Frankenstein). 8. Af pladshensyn må jeg atter henvise dig til CA2, hvor vi havde en sampler stortest.



Langt ude!

Snøft, snøft. Kære Computer Action - hjælp mig, hjælp mig! Vi havde indbrud i sidste uge. Det var desværre en computer-

narkoman. Han stjal næsten alle mine computerspil. Derfor skriver jeg til jer (snøft!). Send computerspillene (hvis jeg får nogle) til:

Frank Jepsen, Esbjerg

Hvad folk dog ikke finder på, for at få nogle gratis spil (den kan forstås på 2 måder)...

Sværhedsgrad?

Jeg synes, at Computer Action er verdens bedste computerblad. Så derfor håber jeg, at det bare var en fejl, der gjorde at jeg i sidste måned ikke fik mit indlæg sat i Magic Mail spalten. Jeg synes jeres blad dækker alle behov, men jeg synes I mangler en sværhedsgrads kategori i jeres karakter skala. Det er skuffende når man køber et spil, der har fået en god anmeldelse, som så ikke passer til ens spillemæssige ydeevne.

Jeg vil også gerne rose jer for jeres udmærkede reportager fra eksempelvis PC-showet. Hvis jeg endelig skulle kritisere noget, bør det være at jeres abonnements tilbud kun giver fordele for Amiga- og C64 ejere, ikke PC-ejere. Det synes jeg er synd, da jeres blad ellers dækker så bredt.

PS: Håber I havde en glædelig jul og et godt nytår!

(ups, din adresse er blevet væk!)

Da vi allerede bruger sværhedsgrads-kategorien i adventure anmeldelserne, går jeg ud fra det er "Action Test" du hentyder til. Vores nuværende test-system er et resultat af flere måneders intensiv brainstorm, og vi mener selv det er ret ultimativt. Vi overvejde faktisk en "Sværhedsgrad" kategori, men det viste sig, at sværhedsgrad er en meget subjektiv størrelse. Nogen er gode til sportsspil, andre er gode til bilspil, og enkelte (som mig selv) er gode til det hele. Det modsatte gør sig selvfølgelig også gældende (hej Christian!). Der hvor jeg vil hen er, at en sværheds-karakter vil være ret intetsigende, fordi den er så individuel. Hvis vi er enige om, at et spil er meget svært eller let, så skriver vi det selvfølgelig i selve anmeldelsen.

Med hensyn til abonnements-tilbudene, så er vi meget opmærksomme på, at antallet af PC-læsere er stærkt stigende i øjeblikket. Hvis tendensen fortsætter, vil vi selvfølgelig gøre mere ud af PC-stoffet - også i disse tilbud.

Takkebrevet

Tak for det mega-fede blad I laver. Uden jer ville jeg simpelthen dø. CA er det bedste computerblad, jeg nogensinde har set. Den første i hver måned (jeg er ved at skaffe mig penge til et abonnement) fiser jeg ned til min bladforhandler og køber CA. Så styrter jeg hjem, låser min dør, og smider mig i sengen. Når jeg så har læst CA 3-4 gange, fatter jeg straks pennen og skriver ind til mit yndlingsblad (som er CA). Jeg har tidligere skrevet, men mit brev er aldrig blevet trykt. Nå, slut med rosen og nu til spørgsmålene:

1. Jeg har i over et år ledt efter spillet "The Great Giana Sisters" uden held. Kan man overhovedet få det? (jeg har en Commodore 64 med både bånd og disk).

2. Hvis man kan få det, hvor meget koster det så?

Nå, jeg må ind til dyret og have et spil Batman.

PS: Jeg mente det med, at CA er det bedste blad.

PPS: Jeg håber I kunne læse mine kragetæer og undskyld mine stave- og komma-fejl.

PPPS: Min 64'er er ret ensom, så vil I ikke sende mig nogle spil? Please!!!

PPPPS: Sikke mange P'er.

Michael Lind, Vallensbæk

Du får nok også svært ved at finde en forretning, der sælger "Great Giana Sisters", da spillet jo efterhånden er flere år gammelt. Til gengæld kan du jo altid indrykke en gratis-annonce i læsermarkedet. Nyprisen for spillet er de sædvanlige 179,- (bånd) / 269,- (disk), men en brugt udgave skulle kunne fås for under 100 kroner. I mellemtiden kan du trøste din 64'er med de spil, jeg har sendt dig...

SKRIV NU!

Hver eneste måned præmierer vi de bedste og sjoveste brevskrivere med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, jokes, tegninger, spørgsmål eller reaktioner på andre breve, så er adressen:

MAILBOX
Computer Action
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.

LÆSERMARKED

Læsernes egen kontakt-sektion med køb, salg, bytte og opslagstavle...

KØBES
Org. Amiga 500 spil: Ports of Call, Battlehawks 1942, Beach Volley. Pris aftales. Ring efter 17.00.
42 349886

C64 Test Drive 2. Henv. Morten
780074

Løsning til Zak Mckracken. Max kr. 25. Spørg efter Morten.
98 212150

Spil til Commodore 64. Alle slags. Henvendelse mellem klokken 17.30 og 18.00 alle hverdage, til Per.
98 554154

SÆLGES
Commodore 64. Ny model, meget velholdt, 1.5 mndr garanti. Datasette, Final cartridge 3, speedking joystick (2 mndr garanti), Seuck spil-editor, Fighter Pilot, Dragon Ninja (alle originale). Samlet pris: 2000 kr.
86 994472

PC public domain. Incl. 5.25" diskette. Kr 19,-. Henv. Johan.
86 821161

Oprør på Nyx, 70 kr. Katastrofe på Titan, 55 kr. Spændende adventures på DANSK til C64/128. Kun disk!
42 954697

Commodore 128 med 1541 disk, 1802 monitor, datasette, printer, alle manualer, 100 disketter i bokse med kartoteksprogram, diverse cartridges og joystick. 4500 kr. Henv. Jørgen,
eftermiddag og aften.
42 520884

C64, disk drive 1541, båndstation, 87 disketter, The Final Cartridge 3, spil og programmer. Sælges for 2850 kr.
49 210722

35 originale båndspil til C64. Bl.a. Colussus Chess, Champ sprint, Bubble bobble og Blood 'n guts. Plus 2 joysticks. Samlet pris: 700 kroner. Henv. Anders.
31 598165

C64 med 1541 II diskdrev, ca 130 disketter, diskdobler, Final cartridge 3, diskbox, modem og 1 joystick. 100% OK. Pris: 3600 kroner.
98 464548

Gunship, det originale Microprose kvalitets spil for kr 200. Eller byttes med Crusade in Europe. Spørg efter Niels.
42 388014

Commodore 128/64 med diskette station 1570, 1.5 år gammel, over 30 disketter, instruktionsbøger. Kr 2000,-
64 408938

Billigspil til C64: Cauldron II, Thing on a Spring, Spiky harold, Frogger 64, BMX RAcers, Zulu. Alle originale. 30 kr pr stk. Samlet 150 kr. Ring efter kl. 16.00.
97 361045

C64 med båndoptager og disk station 1541, masser af spil til både bånd og disk, copy 2000 og 2 joysticks. Alt i fin stand. Samlet pris: 2700 kr. Henv. Michael.
42 645202

C64 originale spil på bånd. Skriv til Kasper Jensen, Søvænget 17, 8381 Mundelstrup. Eller ring på tlf.
86 244864

Sega: Enduro racer, Poseidon wars, 3D missile defence, 3D global defence, Fantasy zone (the maze) 200 kr. F16 fighting falcon 150 kr. Eller bytte. Stig Køge.
53 663651

Kartoteksprogram til C64 med mange muligheder. Søgning, sortering, labels udskrift, mm. Dansk vejledning og garanti. Kr 50,- incl. disk og porto.
62 281992

Amigadisk: Side Arms rumspil. Aldrig brugt, i fin stand.
53 594118

C64 spil: Licence to Kill disk 90 kr. Dragon ninja disk 90 kr. Humm-dinger bånd 10 kr. Eller byttes med: R-type, Heroes of the Lance, Empire strikes Back, Denaris - alle på disk. Spørg efter Michael.
86 414186

Okimate 20 printer m. 2 s/h bånd og 1 farvebånd. 6 mndr garanti. Nypris: 1995,. nu 1600,- Fylder ikke ret meget. Til C64. M. Super pic.
53 667623

BYTTES
C64: Jeg vil gerne bytte California Games til Outrun. Kun originale spil. Skriv til: Klaus Lauridsen, Storåvej 85, 7400 Herning.

Ønskes: Neuromancer, Kick Off, Powerdrift, eller fede arcade adventures. Byttes for evt. Rocket ranger, Project firestart mm. 42 274480

OPSLAGSTAVLEN
Findes der en Amiga brugerklub i Valby/København, hvor en absolut nybegynder kan få hjælp? Hvis såfremt ifald, please help me! Ring til Annett
31 303374

Advanced Dungeons & Dragons spiller i nærheden af Greve søges til gruppe på 4 spillere. Du må gerne være begynder, men skal være mellem 15-17 år gammel. (Vi er 3 på 16 og 1 på 17).
42 906922

C64: Hvordan kommer man forbi skelethånden på anden bane i Dragons Lair?
75 867275

Commodore brugerklub med klubblad hver 3. måned. Medlemsskab 50 kr/år. Skriv til: Johan Bitch Nielsen, Zeltnersvej 4, 8600 Silkeborg.

Sinclair computer brugerklub for: ZX Spectrum, QL, ZX81. Medlemsblade, PD-software, bibliotek, internationale kontakter mm. Nærmere oplysninger på:
75 815935

Hjælp søges til Neuromancer. Spørg efter Morten.
98 212150

Vi er 3 drenge i Århus, som gerne vil starte en brugerklub. Vi har PC, C64 og Amiga. Hvis du kunne tænke dig at være medlem, skal du være mellem 10 og 16 år. Du skal også have lidt kendskab til computere.
86 221197

Rambo III (C64): Jeg ved ikke, hvordan man kommer til section 2. Hvis nogen ved det, så vær venlig at ringe til Benny Hansen, Horsens.
75 657093

Jeg vil gerne i kontakt med andre, som ønsker at spille AD&D. Jeg bor på Frederiksberg og kan træffes efter kl. 17 på tlf:
31 162235

KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende annonce under (sæt X) :

KØB ☐. SALG ☐. BYTTE ☐. OPSLAGSTAVLEN ☐.

Annoncetekst (max 40 ord):_____

_____

_____

_____

_____

Telefon-nr: _____

Kuponen sendes til:
COMPUTER ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K.

The Magic One

FUTURE WARS

Delphine/Palace

Amiga, IBM, Atari ST

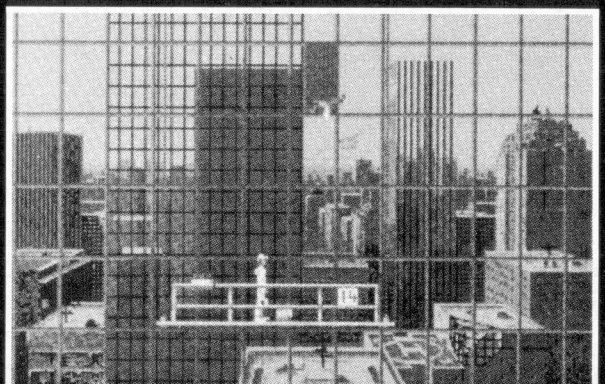
Handlingen i dette nye grafiske eventyr begynder ganske uskyldigt på en vinduespudser platform langs en høj, skinnende skyskraber. Du er som vinduespudser sat til at pudse et par kvadratkilometer ruder, men sådan skal det ikke gå. Nærmest ved et tilfælde kravler du ind af et halvåbent vindue (for at tage en slapper, selvfølgelig), men før du ved af det, befinder du dig i et underligt laboratorium indeholdende en ligeså underlig kopimaskine. Du trykker på et par knapper, går ind i en hvidcirkel, og... VUPTI!... Pludselig befinder du dig i en stinkende sump, fyldt med moskitoer og bundløse vandhuller. Du ved ikke præcist, HVOR du er, og heller ikke HVORNÅR du er. Vel ude af sumpen kommer du til en middelalderlig landsby, hvor du hører en forfærdel!g historie om en kidnappet adelsdame. Interesseret opsøger du Lord'en på slottet, og efter en længere samtale forlader du igen borgen, fulgt af Lord Torins afskedssalut: "May the force be with you!". Her begynder du for alvor at indse, at der er noget galt, men det er først, da du snupler over et par særdeles moderne fjernbetjeninger og terminaler, at hele sagens alvorlighed går op for dig. Det lader til, at menneskeheden - engang efter år 4000 - ligger i interstellar krig med Crughonerne, og at træfningerne - på grund af mulighederne for tidsrejse - breder sig til andre århundreder.

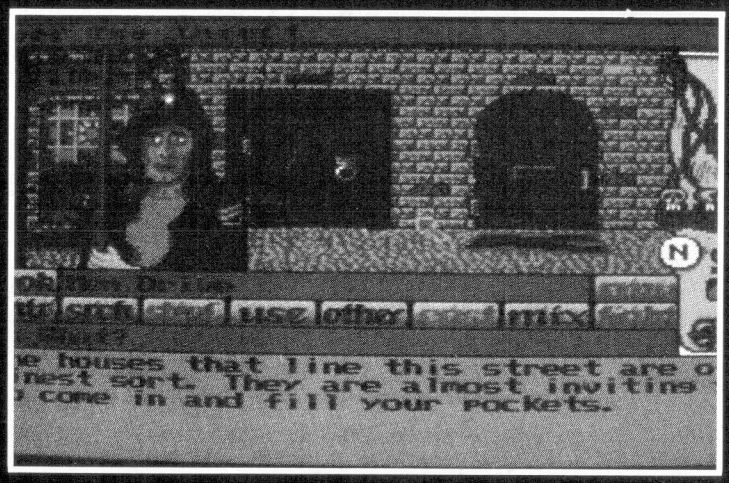
Herefter bliver du sammen med en guide sendt frem i tiden for at mødes med repræsentanter for tidsinstituttet TRIANGLE, men noget går galt og pludselig befinder du dig helt alene i et uhyggeligt, postnukleart ruinlandskab. Fra dette punkt gælder det om at stoppe Crughonernes uhyggelige planer og vinde krigen for menneskehedens skyld. Og det er selvsagt ikke HELT let!

Styresystemet i Future Wars, "Cinematique", minder umiddelbart meget om Sierra's eventyr-driver, idet du med musen styrer en lille mand rundt i et grafiklandskab. Men der er 2 vigtige forskelle. For det første er grafikken pæn! De atmosfæriske og detaljerede lokationer er en fryd for øjet, og der er masser af samplede lydeffekter. Derudover behøver du ikke indtaste eet ord for at gennemføre spillet! Med højre museknap kan du kalde en lille 6-punktsmenu frem på skærmen, vælge en kommando (EXAMINE, TAKE, INVENTORY, USE, OPERATE eller SPEAK) og derefter uddybe ordren ved at pege på ting og sager på billedet. Systemet virker udmærket, men det stiller store krav til din præcision med musen, idet du af og til skal ramme et objekt helt pixelperfekt.

Begyndelsen er lidt syg, men senere hen kommer der ganske god gang i Future Wars, selvom alle problemere ikke er lige perfekte. Hvis du har lyst til et grafisk eventyr og har holdt dig fra Sierra på grund af LEGO-grafikken, så bør du prøve Future Wars.

Parser	70%
Atmosfære	78%
Sværhedsgrad	MIDDEL
OVERALL	72%





KEEF THE THIEF

Electronic Arts

Amiga, IBM, Apple

"Farvel, Keef. Og se så at skrubbe ad Helvede til!" Sådan begynder baggrundshistorien til Electronic Art's nyeste rollespil, Keef the Thief. Og det er der ikke noget at sige til. Keef begyndte sit liv som præstelærling, men på grund af en uovertruffen evne til at være blasfemisk blev han smidt ud af tempelskolen igen. Så prøvede han sine talenter indenfor krigskunsten, men heller ikke der gik det ham godt: folk blev hurtigt trætte af hans vilde krigsdanse. Endelig forsøgte Keef sig som troldmand, men hans flair for practical jokes (blå drager under sengene og lignende), bragte ham igen i uføre. Til slut trænede drengen sig selv i tyveriets ædle kunst - og så blev han smidt ud af Same Mercon! Hvad nu? Der var ingen tvivl om, at Keef havde talent for lidt af hvert, så hvorfor ikke prøve at vinde over hele verden og blive Gudekonge, bare for skæg? Jo, hvorfor ikke!

Du kommer ind i historien lige efter, at Keef er blevet sparket ud af byen, og herfra er alt op til dig. Skærmen er inddelt i flere dele: et tekstvindue, et lokationsbillede med kompas og nogle målere, der viser dig lidt om dit helbred, din møntbestand, samt hvor træt og hvor sulten, du er. Endelig har du en række kommandoer, der kan vælges med musen - i Keef the Thief behøver du hverken at røre keyboard eller joystick. I begyndelsen af spillet er du ikke særlig stærk, så det smarteste er her at tage tilbage til byen - stik imod alle påbud! - og få købt lidt udstyr. I Same Mercon finder du både barer, rækkehuse, butikker og endda et enkelt kongeslot. Med "Talk"-ikonen kan du snakke med de folk, du møder, og hvis du presser lidt på med nogle guldstykker, kan du bruge "Ask" til at vride mere interessante oplysninger ud af dine samtalepartnere. Dette er selvfølgelig dyrt, så hvis budgettet skal hænge sammen, må du gå "på arbejde".

Mange af indbyggerne i byen har interessante ting liggende hjemme i stuen, og hvis du timer det rigtigt, kan du undgå vægterne og lave nogle raske bræk. I begyndelsen er du en ret dårlig tyv, der tit begår fejl i denne proces, men efterhånden som du træner, vokser din "Thieving ability" mod de magiske 100%.

Desværre er mange af de mere interessante genstande i Same Mercon beskyttet af

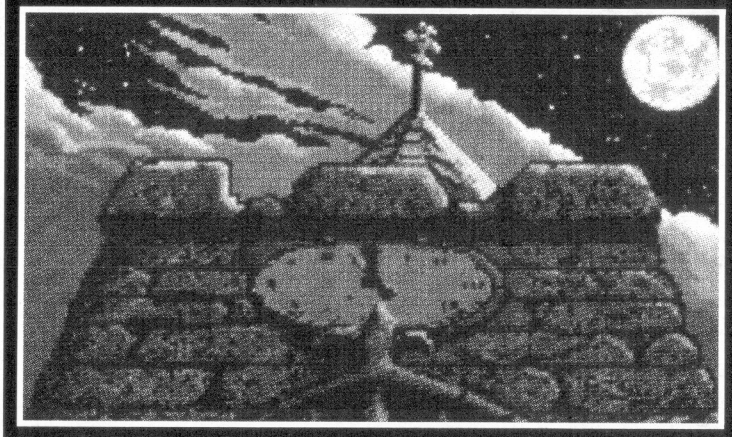
feje fælder, der først skal disarmeres med lige dele held og dygtighed. I en sådan situation skal du vælge HVILKEN fælde (der kan let være mange!), du vil ordne, og HVORDAN du vil gøre det (ofte masser af mere eller mindre syge muligheder, hvoraf kun een er rigtig). Lykkes det hele for dig kan du sælge rovet til en hæler i en af byens barer og indkassere din timeløn. Men selvfølgelig kan du blive taget på fersk gerning, hvis du ikke passer på. Så skiftes der til kampafdelingen af rollespillet. Her ser du et oversigtskort, hvor du og op til 4 "monstre" er indtegnet sammen med en række tilfældigt anbragte forhindringer. Med mus eller cursortaster kan du nu bevæge dig rundt i arenaen og slå på dine modstandere, mens de slår på dig. Ikke alle våben er lige gode. Nogle slår hårdt men langsomt (fx en armbrøst), andre slår næsten ikke, selvom de gør det hurtigt, og atter andre er ikke til noget overhovedet. I spillet finder du endvidere en række magiske sværd, der BÅDE slår hårdt og hurtigt, og hvis du har planer om at overleve er det smart at anskaffe sig et sådant.

Selvfølgelig er det ikke altid lige let at overleve helt alene, når resten af verden (næsten, altså) er imod een, så du får også brug for nogle af de magiske tricks, du lærte som troldmandslærling. Hvis det lykkes dig at negle en tryllebog og nogle magiske komponenter, kan du blande forskellige formularer, der f.eks. kan ordne nogle af dine sår, give fjenden nogle flere af samme slags, eller - TIL ALLER SIDST - gøre dig til Gudekonge. Selvfølgelig kan du også drage ud i junglen, og her finder du - bortset fra babycædere og omvandrende zombier - flere labyrinter og byer, der hver gemmer på en eller anden hemmelighed.

Grafikken er hele tiden god (og grafikeren har en svaghed for storbarmede kvinder), mens musik, brugerinterface og spilstørrelse også er meget velafbalanceret og afpudset. Keef the Thief er ikke noget ultraavanceret rollespil, men det er morsomt, og det, der er, kunne ikke præsenteres bedre. En god begynderinvestering.

Parser	83%
Atmosfære	79%
Sværhedgrad	MIDDEL
OVERALL	84%

EVENTYRTIPS

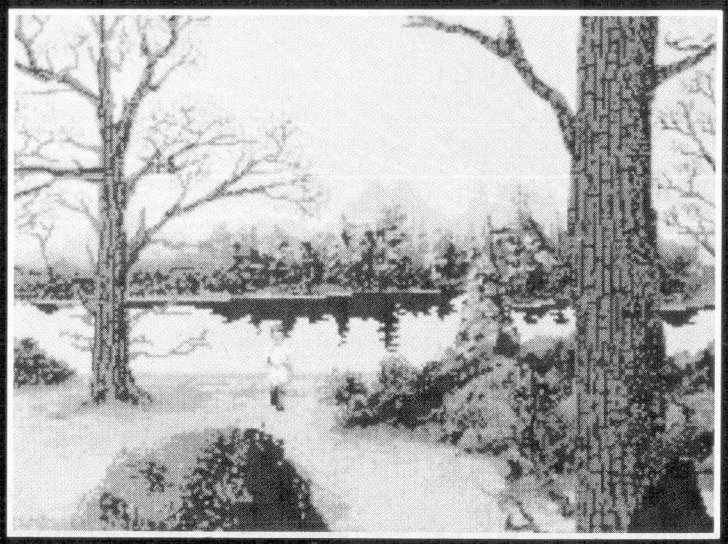


Scapeghost
I del to skal du samle så meget bevismateriale i det forladte hus som muligt, før du til sidst sætter ild på hele hytten. Også i dette afsnit giver din overfølsomhed for skarpt lys problemer, men samtidig kan effekten bruges mod andre spøgelser. Hvis du går op på trappeafsatsen bliver du overfaldet af et andet spøgelse, der kan ordnes hvis du - fra hall'en - tænder lysstofrøret efter at have taget den klare pære. For igen at slukke lyset må du kortslutte elnettet med aluminiumsfoliet: prop det op i lampefatningen i køkkenet og tænd!

Future Wars
Du skal hele tiden have øjnene med dig, når du spiller. I begyndelsen skal du huske at snuppe det lille flag på toilettet, og senere er det nødvendigt at undersøge BUNDEN af et træ for at komme videre. Efter din samtale med Lord Torin er vagten udenfor faldet i søvn, så her skal du skynde dig at hugge hans lanse. Den skal du bruge for at få fat på munkekutten, der hænger i et træ i nærheden. Når du senere skal forbi ulven bør du glemme alt om hønsene for i stedet at koncentrere dig om plasticposen og vandet...

Bard's Tale II
Det vælter ind med ufine tricks i øjeblikket, og her er et til. Robert Christiansen fra Kolding skriver: "At få 2000000 XP ud af 1 kamp er ikke noget problem! Rejs til Thessalonica eller Corinth og find 3-4 "Dream Mages" eller "Brocksters". Kast nu en DIIL og "defend" lige til du ikke gider mere. Dine fjender kan ikke røre dig med deres illusionsmonstre, og XP'erne vælter bogstaveligt talt ind..."

Leisure Suit Larry
Hvis du er en af de mange danskere, der - selvom du selvfølgelig er over 18 - ikke er særlig god til at besvare spørgsmålene i starten, så er løsningen her: tryk på ALT-X i begyndelsen af spillet for at springe spørgsmålene over! Selvfølgelig kan du også bruge finten, hvis du er under 18... Tak til Mick Cordero.



Keef the Thief
I begyndelsen kan Keef the Thief godt virke lidt uoverskuelig, idet der er noget nær fri adgang til 4-5 forskellige labyrinter, hver med deres forfærdelige monstre, men med lidt strategi i begyndelsesfasen bliver det hele lidt lettere. Læg ud med at plyndre Same Mercon for alt, der ikke er booby-trapped og sælg godset til de forskellige mennesker i byen for optimal profit (undtagen Charles, dit første magiske sværd), før du gør nogetsomhelst andet. Sørg så for at få fat i det første stykke pergament og bland nogle helbredelsesformularer, før du smutter ud i junglen. Her skal du huske, at ikke alt er indtegnet på det kort, du forhåbentlig HAR købt. I den sydvestlige del af verden er der 2 interessante lokationer, mens den grundige eventyrer også kan finde noget lidt sydvest for vandfaldet. Hvis det er dine manglende evner udi tyverifaget, der bekymrer dig, skal du tage en tur ned til Land's End og her disarm'e og stjæle så mange æg, du ønsker. Når du vil demontere en fælde skal du altid lægge godt mærke til computerens svartekst. Noget om "ice trap" og "abyss" betyder, at du har valgt forkert, mens "Not only did you not..." eller "Sorry for killing you... Just business..." indikerer, at du valgte rigtigt, men at det af en eller anden grund gik galt alligevel. Held og lykke!

Kentilla
Trolden i vagtrummet i det sorte tårn kan ikke tåle lys, så det glødende krystal ville med sikkerhed slå ham ihjel. Desværre lyser det normalt kun udenfor, men hvis du nu "snød" det ved at putte det i sækken og tog det frem et sted inde i mørket? Nord for det nylavede troldelig skal du undersøge gulvet for at finde en jernstang, som du får brug for senere. Ovenpå skal du iføre dig den magiske ring, sige "Sagagoo" og slå på den tilsynekomne "ward" med staven før du går videre.

MAGIC MAIL

Kære Magic One
Vi er to drenge, der har et par kæmpe problemer med nogle Sierra- spil, som vi håber du kan hjælpe os med. I Space Quest III **er vi kommet til planeten Pestulon, men vi kan ikke finde ud af hvordan man kommer ind i Scumsoft-bygningen, altså forbi vagterne udenfor. I** Gold Rush **har vi også et problem: Vi kan ikke finde ud af hvad vi skal gøre, når vi kommer ned i minen under vor broders hus. Vil du ikke nok hjælpe os, da vi ellers kan finde på underlige og sære ting.**
Tommy og Troels, København

Vær hilset, Tommy og Troels! Hvis I ikke kan komme ind i Scumsoft-bygningen hænger det sandsynligvis sammen med, at I har glemt et vigtigt objekt LANGT tilbage i spillet (ÅH! NEJ!). Adgangen betinges af, om I har fået fat i dræberrobottens usynlighedsbælte, der med et enkelt tastetryk kan bringe jer sikkert indenfor. Det ser ud til, at I næsten er færdige med Gold Rush, men I mangler stadig det vigtigste: at finde den forsvundne bror. Undersøg HELE minen og I vil møde ham helt nede i bunden af de mange skakter.

Kære Magic One
Tak for en fed adventure-sektion, men der skal være flere tips og også gerne nogle løsninger. Her er de forskellige spil, jeg er kørt fast i:
1. Maniac Mansion: **Hvordan får jeg "pool of developer" ned i "glass jar", og hvordan fremkalder man billeder (jeg har ikke nøglen til skabet i mørkekammeret)? Jeg læste i en tidligere sektion, at man skulle vande planten med radioaktivt vand, men hvordan gør man vandet radioaktivt? Hvordan undgår jeg meltdown, hvis jeg skal ned i pool'en? Hvordan reparerer jeg trappen og telefonen?**
2. Fish!: **Hvordan kommer jeg ud af guldfiskekuglen (temmeligt flovt!)?**
3. Hvornår kommer Indiana Jones III **til Amiga, og hvor meget kommer spillet til at koste?**
4. Deja Vu II: **Hvordan undgår jeg at blive skudt på vaskeriet? På forhånd tak.**
PS: I dette brev er der installeret en grusom mekanisme, der først træder i kraft, når det bliver smidt i din grumme papirkurv...
Morten

Hej Morten! Tillad mig at begynde med slutningen: Hvad det så end var for en helvedesmaskine, du havde monteret i brevet, må den være faldet ud under transporten. Den virkede ihvertfald ikke...
Men tilbage til sagen: det er ikke muligt at få væsken direkte op i glasset, men hvis du bruger svampen fra badeværelset skulle du være reddet. Herefter volder fremkaldelsen ingen problemer, idet det IKKE ER NØDVENDIGT at åbne skabet i mørkekammeret. At gøre vandet radioaktivt? Substansen i svømmepølen er skam allerede kontamineret! Når du har lukket kølevandet ud skal du bare være hurtig, så du kan nå at pumpe vandet tilbage før det går galt. jeg tror ikke, at det skulle være nødvendigt at reparere hverken trappen eller telefonen...
I Fish! skal du først skrive "turn upside down", så "in" og endelig "enter a warp" for at komme i gang med indledningen! Indy III har været ude et godt stykke tid nu, og hvis du tænker på at købe eventyret fra importøren må du regne med at skulle punge ud med omkring 450 kr. Postordreimport direkte fra England kan dog skære prisen ned til 200 kr, så det var måske værd at overveje. For at overleve bataljen i vaskeriet i Deja Vu II må du snyde dine modstandere. Når de er inde på kontoret skal du smutte ud og åbne hoveddøren, hvorefter du skal gemme dig i vasketøjsbeholderen i kælderen. Så tror skurkene, at du er flygtet!

Hej Magic One!
I Computer ACTION # 5 skrev Asmus Thomsen om et tip til Sierra's Quest-spil. I King's Quest III **kan man - igen efter at have trykket ALT-D - desuden skrive:**
Bye bye wizard: Så skulle troldmanden være væk!
Gimme Gimme: Så får du alle normale objekter i hele spillet.
Get all: Så vil computeren bede om et nummer fra 1 til 53. Hvert nummer svarer til en bestemt ting i eventyret - for eksempel vil "48" belønne dig med en tung, møntfyldt pung.
"Gimme gimme" virker også i Leisure Suit Larry.
Jeg har også nogle spørgsmål:
1. I Uninvited **kan jeg ikke fjerne uhyret i midten af labyrinten. Hvordan kan dette gøres? (alle details, please) 2. I** Indy III **har jeg store problemer med de 6 musikalske hovedskaller. Hvilken melodi skal jeg spille? Tak for et godt blad, men flere adventure-sider.**
Sonny El-Mounzer, Sundby

Hello, Sonny! Det er et herligt (omend ufint) tip, du der har fundet. "Gimme gimme" virker ihvertfald også i Police Quest I, og hvis du ligger inde med andre af de gamle Sierra-spil kunne det måske være sjovt at tjekke dem. Det er godtnok snyd, men af og til kan det være rart at undersøge, om man har glemt nogle objekter. Eliminationen af monsteret i Uninvited hænger nøje sammen med de tre bure, du finder et sted lige i nærheden. Medbring buret og nøglen, "open cage" og "operate key on lock", før du fanger fuglen med "operate cage on bird". Nu går turen to gange mod syd, og så er ædelstenen så godt som din. Da der er flere tusind muligheder i Indy III er det ikke anbefalelsesværdigt at prøve sig frem. I stedet skal du koncentrere opmærksomheden om din fars dagbog, der gerne skulle rumme en løsning.



Titel: Sværd og Trolddom, Lav dine egne eventyr.
Forfatter: Steve Jackson
Pris: 78 Kr.
Udgivere: Borgen/Puffin books
Indhold: Bog på 236 sider, ingen terninger.

Kunne du tænke dig at møde en dværg, hvis skæg er så stort og langt, at fugle bygger rede i det? Kunne du tænke dig at prøve et rollespil, der koster mindre end en god middag? Så er Steve Jacksons "Lav dine egne eventyr" noget for dig.

"Gør det selv"
Der var engang to flinke unge mænd, der fik en genial ide! Ideen kaldte de "Fighting fantasy", eller "Sværd og trolddom" på dansk. Mændene hed Ian Livingstone og Steve Jackson, og i 1982 udkom (i England) deres første spille-bog, "Troldmanden fra Ildbjerget". Lige siden er der regelmæssigt udkommet nye



Bly forgiftning
Vidste du, at det kan være farligt at spise sine metal- figurer? Miniature troldmænd og krigere indeholder omkring 70% bly! Så du skal ikke slikke for meget på fingrene under et spil, eller fodre Fido med dine sjusket malede orker...
Kommune Kemi advarer iøvrigt mod at smide figurerne i skraldespanden. "Send dem hellere til os eller en produkthandler," lyder rådet - "ellers

Fantasy

Sektionen om "verdens sjoveste hobby" rejser for tredje gang tilbage til en svunden tid. Til et sted, hvor helte og heltinder former verden. En tid, hvor du LAVER DINE EGNE EVENTYR...

SVÆRD OG TROLDDOM

"Sværd og trolddom" bøger, hvoraf en lille snes er blevet oversat til dansk.
Spillebøgernes succes var ikke nok for de to fyre - de måtte videre. Ian fik hele tiden nye ideer, og Steve fandt hele tiden på nye sære ting, så det undrede ingen, at Puffin Books i 1994 udgav Steve Jacksons rollespil "Lav dine egne eventyr".

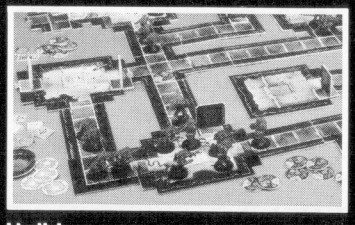
Enkelt rollespil
Spillet bygger på de kampregler, som var udviklet til "Troldmanden fra Ildbjerget". De af jer, der har læst bøgerne i "Sværd og trolddom" serien, ved at de alle består af to ting: selve historien og en række kampregler.
I "Lav dine egne eventyr" ("LDEE" fra nu af) er historierne noget Game Masteren finder på, men kampreglerne er bibeholdt. For de af jer, der ikke kender de omtalte regler, kan jeg fortælle: Din person beskrives gennem 3 tal - evne, udholdenhed og held. Evne og udholdenhed bruges mest når du slås, mens held viser hvor heldig/uheldig din figur er. Held tælles iøvrigt hele tiden ned, hvilket medfører, at du bliver uheldig på et eller andet tidspunkt.
Udover kampregler er der også beskrivelse af, hvordan man bestikker monstre, gennemsøger rum osv. Men der er få regler, og de der er, bygger på simple principper. Et sådant princip er, at Game Masteren ("Hulemesteren" kaldes han i LDEE) kan afgøre alle situationer, hvor der er tvivl om udfaldet, ved sandsynligheds- beregning. GM siger f.eks: "Jeg mener der er 50% chance for, at du bliver ramt af en sten, når loftet falder ned". Så kaster han en terning, og hvis øjnene viser 1, 2 eller 3 siger han: "Du får en klippeblok i hovedet", 4, 5 eller 6 øjne betyder: "Du når lige at hoppe i sikkerhed, inden loftet styrter sammen".

Fejl og mangler
Når man laver et rollespil så enkelt, mangler man noget. Det er ikke helt så spændende at være person og GM i LDEE som i eksempelvis "Dungeons & Dragons". Der er ingen regler for magi, religion, nær-mennesker, ikke nogen liste over hvilke ting du kan købe i byen, og ikke nogen fyldestgørende oversigt over "monstre". Måske er dette en fordel, hvis du er nybegynder, for det betyder, at der er færre ting at huske på. Men hvis spillet skal appellere til erfarne spillere, skal sådanne ting være til stede.
Bogen er godt oversat og næsten fri for fejl. På side 118 skal "mørke alf" dog rettes til "sort elver", og "skovnissen" på side 87 er fejlagtigt oversat fra "wood pixie" - et alfevæsen med tynde vinger.
Hvis du skal være GM for første gang, er det svært at "opfinde" en ordentlig rollespils-historie. Men frygt ej - inkluderet i LDEE er to morsomme starteventyr, som er lige til at spille. Begge historierne foregår i underjordiske hulesystemer (dungeons). Dette letter GM'ens arbejde, da spillerne bogstavelig talt "ikke kan løbe nogen steder". Eventyrerne er overskueligt designet med mange små kort over hulesystemet, og der er mange fine beskrivelser af de enkelte hulers udseende og beboere.

Konklusion
"Lav dine egne eventyr" er et godt begynder rollespil. Det er enkelt, hurtigt at lære, og utroligt billigt. Som med alle rollespil finder du nemmest ud af reglerne ved at være spiller hos nogle øvede, og ikke ved at studere reglerne selv. Men LDEE er det simpleste rollespil på dansk, og hvis du kender kampreglerne fra "Sværd og Trolddom", er det til stor hjælp. Spillet kan i så fald læres hurtigt - også uden venner til at forklare.
LDEE ligger meget tæt op af "Sværd og Trolddom" seriens bøger, så væsener og ideer til brug i dine egne eventyr kan overføres direkte. Dette er en stor hjælp for den uerfarne (eller dovne) GM.
Den voldsfiksering som D&D lider under, er helt væk i LDEE. Her udvikler man nemlig ikke sin persons evner ved at dræbe, men gennem "gaver" fra Game Masteren. Har ens person f.eks. været meget heldig, kan GM uddele ekstra heldpoints.
Køb "Lav dine egne eventyr", det er det bedste rollespil til prisen.

FANTASY NEWS

havner blyet via affaldsforbrændingen i miljøet". Jeg ved ikke, hvem der smider figurer til 10-15 kr. i skraldespanden, men nu er de tumber altså advaret!
Et EF-direktiv vil sandsynligvis ulovliggøre blyholdige miniature-figurer og andet blyholdigt legetøj fra sommeren 1990. Snart er der kun plastic-figurer at få!
Metal-stykkerne har også overtrådt Markedsføringsloven, mener kontorchef Ole Brocks fra Forbrugerstyrelsen. De er blevet solgt uden dansk varemærkning og en dansk advarsel om blyindholdet. Som svar på dette har "Fantask", som er den forretning, der sælger flest rollespil herhjemme, lavet en varemærkning. Måske er den sag ude af verden nu?



Hulk!
Nej, det her handler ikke om vores store, grønne ven - gammamonstret Hulk. Det handler om bræt-spillet "Space Hulk" fra engelske Games Workshop. Hvis du har siddet klistret til stolen og set "Alien, den 8. passager" og "Aliens, the final battle", så vil du være vild med Space Hulk!
Spillet er for to personer. Den ene styrer menneskene, den anden rumuhyrerne. Det er uhyggeligt, det er sejt, og det fanger den desperate kamp mod overvældende odds knivskarpt.
En "Space Hulk" er et enormt rumskib sat sammen af udbrændte rumskibe. Da en sådan pludselig dukker op, ud af "Warp-space", sendes den kejserlige hærs bedste soldater ud for at undersøge. De finder ca. 40.000 ondsindede Aliens - eller "Gene-stealers", som de kaldes her.
Uhyrerne skal udslettes inde i rumskibets snævre korridorer med bl.a. flammekastere, og det bliver ikke kedeligt! Spillet indeholder hele 30 plastic figurer i skala 1:50, så prisen har sneget sig helt op på 360 kr. Spillepladen bygger man selv op, så den passer til spillets forskellige missioner.

Sig det med...
Skal der ændres på "Fantasy"? Skal jeg have mere plads? To sider, tre sider, fire si... (0 sider?, Red). Hvis du har kommentarer eller forslag til "Fantasy" så skriv til adressen forrest i bladet, og husk at mærke konvolutten "Fantasy".
Rune Schiermer Nielsen

TIPS ACTION

Danmarks største tips-sektion er tilbage med en ny samling smarte tricks til tidens populære spil.

NEW ZEALAND STORY

Kaj Nielsen har sendt os disse tips til hvad der vel efterhånden må betegnes som en klassiker. Spillene er skrevet ud fra 16-bit versionen, men det skal da ikke afholde 64-ejerne fra at prøve lykken.

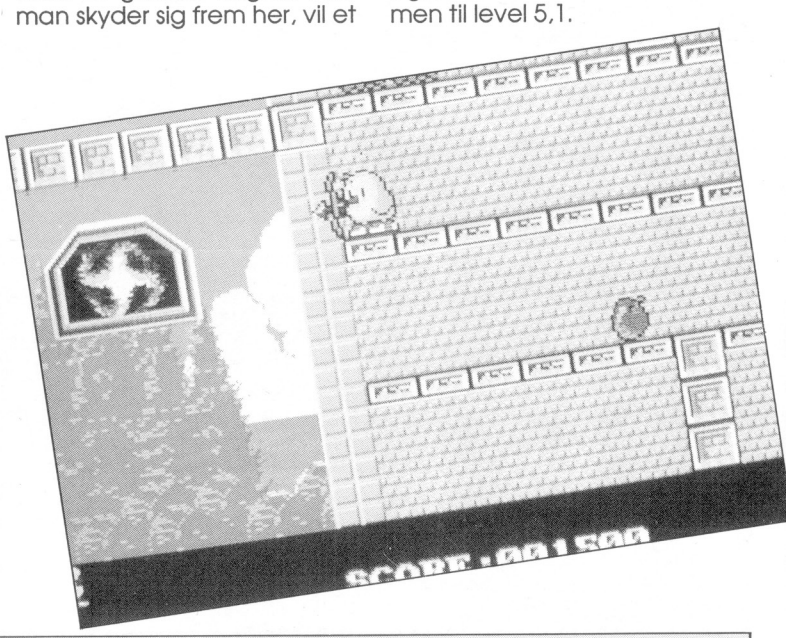
LEVEL 1,1
I slutningen af denne level, er der en stor hule - og til venstre for den tre platforme. Hop nu op på den øverste platform, og stil dig yderst til venstre. Hvis du så hopper op og skyder, vil et Warp-symbol fremkomme. Spring ud i det, og du vil befinde dig i level 1,4.

LEVEL 1,3
Start med at gå op for at få en ballon. Så lader du dig falde ned på den højre side af muren. Når du næsten har nået bunden, skyder du, og et Warp-symbol vil fremkomme. Dette bringer dig til 1,4. Hop i starten op på platformen med bogstaverne N og D. Hvis du skyder her, vil endnu et symbol fremkomme. Det bringer dig til 2,4.

LEVEL 2,1
For enden af denne zone er der en hule, som kan åbnes. Hvis man lader være med dette, og i stedet tager en ballon og flyver rundt om bjerget (om til firkanterne helt til højre), vil man finde et sted med to grønne frugter. Hvis man skyder sig frem her, vil et (ja, hvad tror du?) komme til syne. Gå ind i den, og du vil være sparet for en masse runder. Den fører dig nemlig helt frem til 3,4.

LEVEL 4,1
Midtvejs i denne level, kommer du til en masse huler med bogstaver. Ovenover dem findes endnu et Warp (som du på dette tidspunkt nok for h... selv kan få frem!).

LEVEL 4,4
Til allersidst i denne level når du til en hule. Skyd under den og... Dam da da-da!! Velkommen til level 5,1.



POKE CORNER

Her er en ny stribe snydepokes til 64-ejerne. Load spillet, reset computeren, indtast koderne... og slå alle highscores!

DAN DARE II
Poke 12605, 165
Poke 12634, 165
Sys 2560

SCUMBALL
Poke 3929, 255
Sys 2080

GREAT GIANA SISTERS
Poke 2447, 255
Sys 2127

GHOSTBUSTERS
Poke 38454, 96
Sys 25476

BRAINSTORM
Poke 18281, 173
Sys 16384

DENARIUS
Poke 38218, 234
Poke 38219, 234
Poke 38220, 234
Sys 6912

THE GREAT ESCAPE
Poke 17343, 165
Sys 271

HOPPIN' MAD
Poke 24447, 165
Sys 20480

NEMESIS
Poke 5868, 255
Sys 5768

BOMB JACK
Poke 5693, 255
Poke 5694, 255
Poke 5695, 255
Sys 2096

BMX KIDZ
Poke 9015, 173
Poke 18015, 234
Poke 18016, 234
Poke 18017, 234
Sys 8192

COMMANDO
Poke 14613, 0
Sys 2128

YIE AR KUNG-FU
Poke 36445, 173
Poke 41603, 208
Sys 828

BMX SIMULATOR
Poke 13937, 0
Sys 4096

HAWKEYE
Poke 6105, 189
Sys 23558

RYGAR
Poke 9551, 165
Poke 4050, 77
Poke 4055, 77
Sys 2325

PANDORA
Poke 7185, 0
Sys 3887

HEMAN
Poke 6266, 173
Poke 2346, 8
Sys 2064

STORMBRINGER
Poke 6348, 1
Sys 6607

ICE PALACE
Poke 12755, 173
Poke 13416, 173
Sys 3200

ROLLAROUND
Poke 43523, 44
Sys 19000

CHUBBY CRISTLE
Poke 3613, 173
Sys 2994

PACMANIA
Poke 28520, 165
Sys 14336

VINDICATOR
Poke 35921, 44
Sys 34480

FIREFLY
Poke 33175, 234
Poke 33176, 234
Poke 33177, 234
Sys 4096

MEGA APOCALYPSE
Poke 32417, 173
Poke 32509, 173
Sys 2262

STREET SURFER
Poke 3868, 230
Poke 3869, 67
Poke 3870, 169
Sys 3072

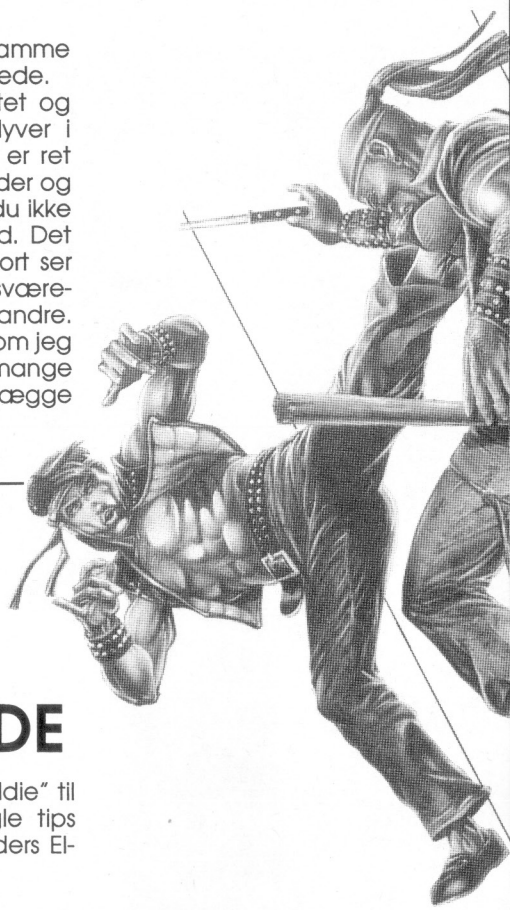


ne. De kan umuligt ramme dig, når du flyver helt nede. Det store krigsskib, fortet og den supergigantiske flyver i slutningen af 1-3 level er ret nemme at smadre sønder og sammen. Dem burde du ikke få meget besvær med. Det fjerde og sidste superfort ser du forfra, og det er lidt sværere at blaste end de tre andre. Men hvis du har gjort som jeg har skrevet, har du ret mange liv, og kan nemt ødelægge det.

THUNDER-BLADE

Rasmus Engelbrecht Frederiksen har sendt os disse tips til C64-versionen. Desværre har han glemt at skrive sin adresse i brevet, så vi kan ikke sende ham de spil, han fortjener. Skriv ind med din fulde adresse, Rasmus!

Jeg har fundet en god metode til at komme igennem den sværeste del af hver bane. Når du er midtvejs og ser helikopteren bagfra, skal du flyve helt ned til jorden og sørge for ikke at ramle ind i diverse træer og huse. Tanks og både skal du først skyde, når du er et par milimeter foran dem. Hvis du affyrer missilerne for tidligt, ryger de ned i jorden lige foran målet, og du kolliderer med det. Når du flyver nede over jorden, ser det ud som om, at skuddene vil ramme dig, men bare rolig - det gør de ikke.
Når du når midtvejs i fjerde og sidste level, skal du stadig flyve lige over jorden, selv om stængerne, der går tværs over skærmen, ser ud til at ramle ind i dig. Men frygt ikke, det er synsbedrag, ligesom skuddene. De kan umuligt ramme dig, når du flyver helt nede.
Det store krigsskib, fortet og den supergigantiske flyver i slutningen af 1-3 level er ret nemme at smadre sønder og sammen. Dem burde du ikke få meget besvær med. Det fjerde og sidste superfort ser du forfra, og det er lidt sværere at blaste end de tre andre. Men hvis du har gjort som jeg har skrevet, har du ret mange liv, og kan nemt ødelægge det.



TARGET: RENEGADE

Denne "oldie, men goldie" til 64'eren har fået nogle tips med på vejen fra Anders Elbak i København.

LEVEL 1 (CAR PARK):
Selv om man har god tid til denne bane, kan man - for ikke at miste for meget energi - lade være med at sparke manden af motorcyklen, når man går til venstre. Sørg desuden for, at dine fjender ikke får fat i køllen, og prøv at banke en mand ned, før du går igang med den næste.

LEVEL 2 (STREET)
På denne bane er der også rigeligt med tid, men sørg for at banke damerne ned så hurtigt som muligt, da de gør alt for at ødelægge din fremtid som far. Manden med pistolen skal du hoppe tæt ind på, og så slå ham. Lad være med at vente til hans kugler er brugt op - han er faktisk sværere, når han går amok med sin stok!

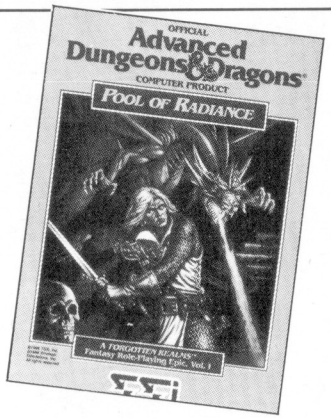
LEVEL 3 (THE PARK)
Denne bane skulle ikke volde de store problemer. Sørg bare for, at der ikke står en mand på hver side af dig.

LEVEL 4 (SHOPPING MALL)
På denne bane er tiden din værste fjende. Derfor skal du først kun banke manden, og lade hunden være. Gå så fremad, og bank de modstandere, der kommer imod dig. Vær ligeglad med, om den første hund bider dig lidt i anklerne...

LEVEL 5 (THE BAR)
Inde i baren har jeg ingen tips om, hvordan du skal klare livvagterne. Men når du kommer til Mr. Big, så hold så lang afstand som muligt, og vær klar til at gå tilbage, når han angriber dig.

POOL OF RADIANCE

Morten K. Juul har sendt os disse meget omfattende tips til dette spil, som han selv betegner som "lidt gammelt, men GODT!". Morten har selv en 64'er, men mange af disse tips virker også på de andre versioner.



Når du "laver" dine mænd, er det en god ide at vælge:
2 fighters, dwarfs, lawful
1 Cleric, human, lawful
1 Cleric, human, chaotic
1 MU/thief, human, neutral
1 MU, human, chaotic
Jeg har eksperimenteret med andre sammensætninger, men denne er den bedste.
Du får på et eller andet tidspunkt at vide af "city clerk", at du skal stoppe "the Kobolds" og "the Nomads". Kobolds er i bjergene øst for byen, mens Nomads holder til i bjergene mod nordvest (Dragonshire Mountains).
Til spøgelset siger du "LUX". For at undgå at skeletterne angriber, siger du bare "SAMOSUD" til dem.
The gate: Du køber den gamle mands vogn, og går hen til porten. Vagterne tror du er handlende og kræver penge. Giv dem hvad de forlanger, og du bliver lukket igennem.

KICK OFF

Dommerne i dette megahit (16-bit versionen, altså) dømmer som bekendt meget forskelligt. Men nu er det slut med ubehagelige overraskelser i form af spontane udvisninger og oversete straffespark. Bo Christoffersen har nemlig sendt os denne beskrivelse af spillets dommere:

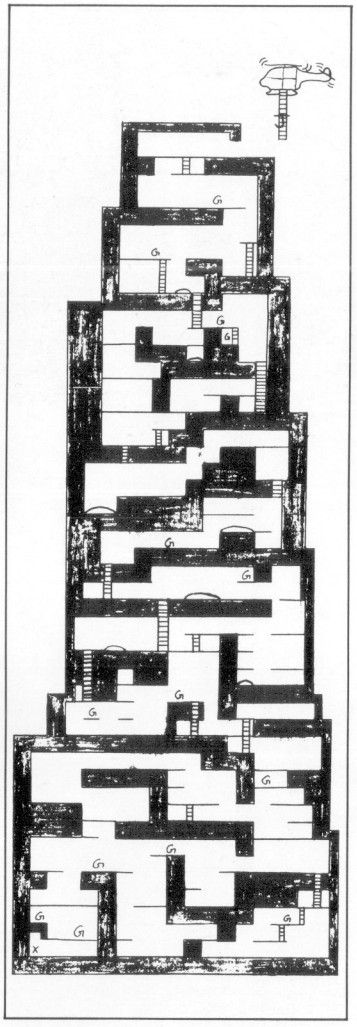


J. Martyn	Frispark hver gang,	få kort
A. Dent	Frispark hver gang,	få kort
C. Winchester	God,	få frispark
R. J. Fernandez	Frispark hver gang,	ingen kort
T. Blackman	Frispark hver gang,	ingen kort
N. Rajah	God, få kort,	frispark hver gang
S. Baker	Mange frispark,	en del kort
D. Morgan	Frispark hver gang,	få kort
R. Harper	Frispark hver gang,	få kort
S. Screech	Frispark hver gang,	kort hver gang
A. Elsdon	Frispark hver gang,	nogle kort
M. Taylor	Frispark hver gang,	ingen kort
E. Boylan	Frispark hver gang,	kort hver gang
F. Zappa	En del frispark,	få kort
T. Boylan	Få frispark,	ingen kort
J. Daniels	Frispark hver gang,	få kort

TIPS

LINK CODES & PASSWORDS TIL NEUROMANCER

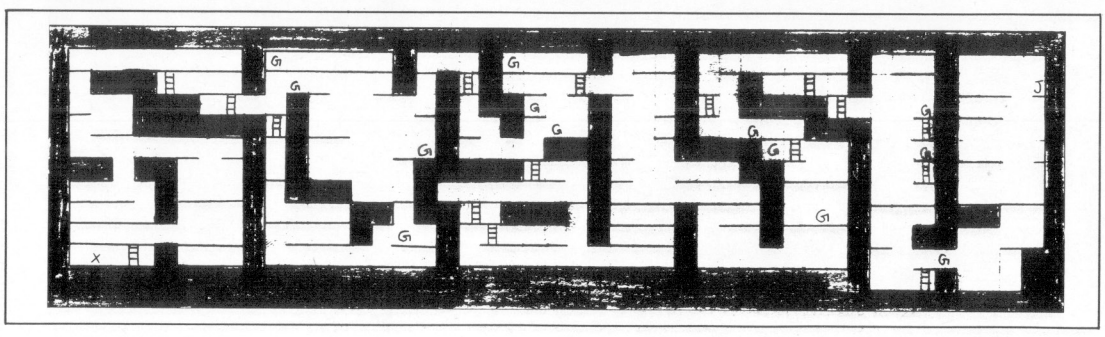
NAME:	LINK CODE	LEVEL 1	LEVEL 2
CHEAP HOTEL	CHEAPO	GUEST	COCKROACH
REGULAR FELLOWS	REGFELLOW	VISITOR	
CONSUMER REVIEW	CONSUMEREV	REVIEW	
ASANO COMPUTERS	ASANOCOMP	CUSTOMER	VENDORS
WORLD CHESS CONFEDERATION	WORLDCHESS	NOVICE	MEMBER
PANTHER MODERNS	CHAOS	MAINLINE	
BANK OF ZüRICH	BOZOBANK	SEQUENSER	
CHIBA CITY TACTICAL POLICE	KEISATSU	WARRANTS	SUPERTAC
FUJI	FUJI	ROMCARDS	UCHIKATSU
FREEMATRIX RESTAURANT	FREEMATRIX	CFM	
INTERNAL REVENUE SERVICE	IRS	TAXINFO	
PSYCHOLOGIST	PSYCHO	NEW MO	BABYLON
BANKGEMEINSCHAFT	BANKGEMEIN	EINTRITT	VERBOTEN
HITACHI BIOTECH	HITACHIBIO	GENESPLICE	
HOSAKA	HOSAKACORP	BIOSOFT	FUNGEKI
TOZUKA	YAKUZA	YAK	
SOFTWARE ENFORCEMENT AGENCY	SOFTEN	PERMAFROST	
EASTERN SEABOARD F.AUTHORITY	EASTSEABOD	LONGISLAND	
GENTLEMAN'S LOSER	LOSER	WILSON	LOSER
MUSABORI INDUSTRIES	MUSABORIND	SUBARU	
NASA	VOYAGER	APOLLO	



LEVEL 5:

X = START
G = GRANAT-MAND
J = JOKEREN

LEVEL 1:

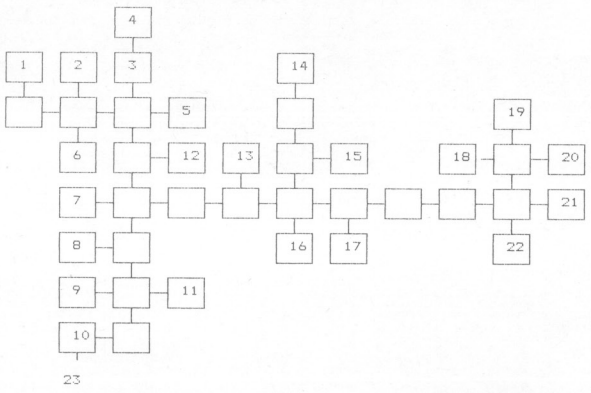


NEURO-MANCER

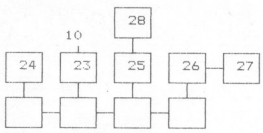
Kortet og koderne til dette enormt "syrede" spil, er indsendt af Lars Gaarde i Toftlund. Lars, du har glemt at skrive hvilken computer du har! Skriv igen, og vi sender dig nogle spil.

KORT TIL NEUROMANCER

CHIBA CITY



FREESIDE



1. Chatsubo Bar
2. Body Shop
2. Larry's Microsofts
4. Panther Moderns
5. Massage Parlour
6. Donut World
7. Cheap Hotel
8. Gentleman Loser
9. Maas Biolabs
10. Chiba City Spaceport
11. Julius Deane's Office
12. Shin's Pawn Shop
13. Metro Holografix
14. House of Pong
15. Asano Computing
16. Crazy Edo's Used Hardware
17. Matrix Restaurant
18. Fuji Electronics
19. Hitachi Biolabs
20. Hosaka Corporation
21. Musabori Industries
22. Sense/Net
23. Freeside Spacedock
24. Villa Starlight
25. Bank of Berne Lobby
26. Bank Gemeinschaft
27. Vault of Bank Gemeinschaft
28. Bank Manager's Office

TOP TIPPERE

Denne måneds tips er indsendt af følgende "wiz-kids", som alle er blevet belønnet med spil til deres computer. Husk nu at sende os dine tips - det kan jo være du vinder næste gang..!

Jacob Mikkelsen, St-Heddinge
Jon Jydemand, Slagelse
Jakob Junker, Oxbøl
Morten K. Juul, Odder
Kaj Nielsen, Hadsten
Tommy Ipsen, Bornholm
Bo Christoffersen, Ballerup
Anders Elbak, København S

TIP & VIND!

CA's "ACTION TIPS" er ikke alene Danmarks bedste tips sektion. Det er også den mest gavmilde! ALLE læsere (rub og stub, hver og en), der får deres indsendte tips trykt her i bladet, bliver belønnet med de nyeste topspil til deres computer. Jo flere tips du sender, jo større er chancen for at nogle af dem bliver trykt. Så hvis du sidder inde med tips, kort eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til: ACTION Tips
Computer ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K

PROBLEMER?

Hvis du sidder fast i et spil, som ikke er omtalt i denne sektion, så anbefaler vi, at du indrykker en annonce i vores LÆSERMARKED under rubrikken "Opslagstavlen". Gør kort rede for dit problem, og skriv din adresse eller tlf. nummer. På den måde kan du få hurtig og direkte hjælp, hvis en af vores mange hjælpsomme læsere svarer dit nødråb...

- IND TIL BETAFON MED DIT STUDIEKORT OG...

BETAFON -50% STUDIETILBUD

BESTIL EN AMIGA 2000 TIL 1/2 PRIS!



Du får:

- 1 stk. Amiga 2000
- 1 MB RAM
- 1 3,5" diskdrev, 880 KB
- Motorolas kraftfulde 68000 CPU
- 14" farvemonitor 1084

Mulighed for at udbygge med:

- IBM XT/AT kit
- Hard disk op til 100MB
- Accelerator - kort og meget mere

Mød fremtidens behov i god tid og køb en Amiga 2000 allerede i dag.

STUDIETILBUD INKL. MOMS 10.300,-

Kom ned med dit gyldige studiekort og hør nærmere om de mange muligheder.
Hos:

BETAFON

Istedgade 79 · 1650 København V
Tlf. 31 31 02 73 · Fax 31 24 19 50

fiig grafisk design

Joyboard JB2

● 2 "fire taster ● Dobbelt Quick-fire med trinløs hastighed ● Gummifødder eller sugekopper ● Fuld LED indikering



298,-

The ARCADE



Et joystick for livet. The ARCADE er verdens mest holdbare. Til højre og venstrehåndet.

298,- **1 års Garanti**

ALCOTINI
HARD & SOFTWARE

Solbjergvej 14 8260 Viby J. Tlf. 86 11 90 22

Action

Jeg bestiller hermed:

_____ stk. Joyboard

_____ stk. Arcade

❒ Sendes pr. efterkrav (42 kr i porto)

❒ Vedlagt i check eller indsat på giro 5 92 22 75 (Ingen porto)

Navn _____

Adresse _____

_____

Postnr: _____ By: _____

Tlf. _____

COMMODORE 64 MODULER

SUPER 5 TURBO modul ..... kr. 248,00
ABC turbotape (m. striber), ABC turbotape v 3.0 som kan save direkte til diskette, Diskturbo X6, Azimuth justering (tonehoved), Basic, Resettast.

TOOL BOX modul ..... kr. 298,00
Her er masser af godt hjælpeværktøj samlet på eet modul til både tape og disk:
BOOSTER er en rigtig hurtig diskloader, som loader 202 blokke på under 10 sek.!! uden ombygning af diskettestationen. HYPRALOAD viser directoryen ved shift/run og loader op til 10 X hurtigere FILE COPY er et alsidigt kopi prg. som bl.a. giver mulighed for brug af to diskettestationer. Man har mulighed for at kopiere filerne i den rækkefig. man selv vælger, ændre bloklængde, ignorere diskfejl m.v. MULTIBACKUP er et diskkopi prg. som kopierer enkelte eller alle filer. Her er også mulighed for hurtig sletning af filer (enkelt eller flere efter hinanden). Hurtigt kørende prg med block og buffertæller. Indbygget lynformattering (10 sek.) og mulighed for at give direkte diskordre. NIBBLER kopierer hele disksider. Man behøver ikke at formattere måldisketten - den får nøjagtig samme udseende som originaldisketten. (også header/id). 202 COPY kopierer fra turbotape (ABC Flash eller lign.) og direkte til diskette. Også fra diskette til turbotape er det muligt. Man kan kopiere enkelt-filer eller hele diskettesider til turbotape med automatisk start/stop af datasette og diskettestation. DIR MANIPULATION laver directoryen som du ønsker. Man kan flytte filer, slette filer og lave mellemrumsstreger. ABC TURBO v 2.3 er den kendte med farvestriber. Loader 10 x hurtigere fra tape. AZIMUTH JUSTERING kan stille alle datasetter til et hvilket som helst bånd. Man kan simpelthen se hvorledes programmerne ligger på båndet og rette tonehovedet derefter!
BACK TO BASIC, RESETTAST.

SENDES OVERALT.
også Norge/Sverige
PORTO KR.: 22,00

Leg og Hobby

JERNBANEGADE 42
9460 BROVST
TLF. 98 23 10 98
GIRO 2 43 82 83

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:

Amiga 500	4995,00
Amiga 500 + CM 8833 + Kabel	7290,00
512 K-ram udvidelse m. ur og afbryder	1280,00
20 MB Golem Harddisk	4735,00
3.5" Golem Diskdrev m. bus & afbryder	1385,00
5.25" Golem Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	1720,00
3.5" Winner Diskdrev m. bus & afbryder	1135,00
5.25" Winner Diskdrev 40/80/bus/afbryder	1315,00
Quickbyte V Eprombrænder	790,00
REX Megacarte (t.1 MB program/EPROM)	690,00
Printerkabel Centronics	85,00
Monitorkabel A-500/Philips CM 8833	200,00
Bootselektor DF0-DF1(2)	85,00
Bootselektor DF0-DF1-DF2	130,00
Støvlåg til A-500 i klart plastik	85,00

Commodore 64/128 udstyr:

Eprombrændere	600,00
Epromkort	135,00
Printerkabel Userport-Centronics	105,00

Printere og tilbehør:

NEC P 2200, 24 nål	4575,00
NEC P 6 plus, 24 nål	6625,00
Star LC 10, 9 nål	1955,00
Enkeltarksføder til NEC P 2200	1450,00

Disketter:	**pr. stk.**	**pr. 100 stk.**
5.25" DSDD NN	3,25	292,50
5.25" DSDD HD, 1.2 MB	9,00	810,00
3.5"DSDD NN	8,00	720,00
3.5" DSDD NN Kao	10,50	945,00
3" Maxell CF 2	28,00	2520,00

Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3.5"	75,00
til 100 stk 5.25"	75,00
til 120 stk. 5.25"	90,00

Joystick og diverse:

Competition Pro 5000	145,00
Joy board JB 2, multifunction	265,00
X-Copy II V. 2.0 m. hardware, kopiprg.	ring
Musemåtte	80,00
Eprom 27512	120,00
Philips CM 8833 u. kabel	2395,00

Importør af produkter fra
GOLEM - REX - VESALIA - m.fl.
Alle priser incl. MOMS

ABSALON DATA
Tlf.:31 67 11 93
Ma. - Fr.: 15 - 19. Lø. lukket

AMIGA LOTTO

LAD DIN AMIGA VINDE MILLIONERNE TIL DIG!



Køb AMIGALOTTO idag og lad din Amiga spille Lotto imorgen.

AMIGALOTTO er et dansk program, der er meget let at anvende. Udførlig dansk manual medfølger.

AMIGALOTTO indeholder:
Systemdatabase, præmiesøgning, udskrivning på datalottokuponer, Lottotrækningsdatabase, Lottoregnskab, konstruktion af lottorækker på baggrund af lykke/ulykke tal og meget mere.
Kører på alle Amigaer. Kan installeres på harddisk.
Pris kr. 695.- incl. moms.

BECH & ERLIK i/s DATATEKNIK Tlf. 42 81 88 25

ACTION TEST



Kan HARD DRIVIN' måle sig med arcade-udgaven? – s. 48.



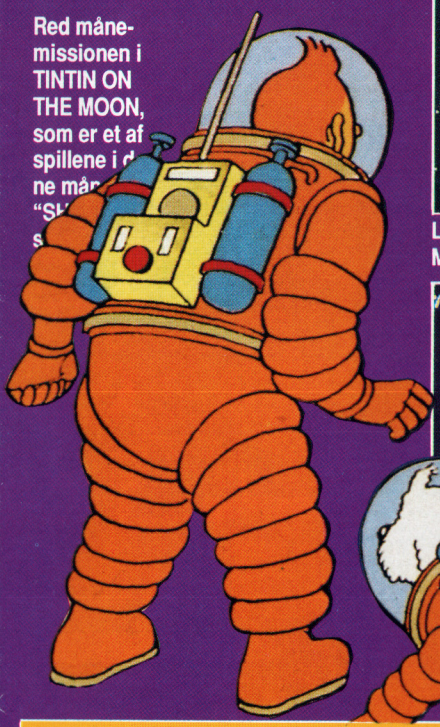
Kæmp mod mørkets magter i GHOULS 'N GHOSTS – s. 38.



Red måne-missionen i TINTIN ON THE MOON, som er et af spillene i d... ne må... "SI... s...



Lad det være sagt med det samme: It's bad! MOONWALKER – s. 45.





...gt på menuen i ...e ventede CHASE

SÅDAN ANMELDER VI SPILLENE

FLERE VERSIONER
Hver anmeldelse er forsynet med kasser, der viser hvilke computere det pågældende spil er anmeldt til, og hvilke computere spillet senere kommer til. Hver eneste version får en selvstændig bedømmelse, så du hurtigt kan se hvordan spillet er til netop DIN computer. Det er ikke altid at alle versioner af et spil udkommer samtidigt, men hvis en senere version afviger betydeligt fra de udgaver, vi allerede har testet, laver vi selvfølgelig en særskilt anmeldelse af den nye udgave.

GRUNDIGE OG TROVÆRDIGE
Alle spillene bliver set af flere anmeldere. Selvom selve skriveriet af praktiske grunde overlades til een person, er hele testholdet involveret i anmeldelsen. Normalt taler vi os til rette og argumenterer os frem til lige netop den bedømmelse som spillet har fortjent.

Hvis en af os er vildt uenig i de andres bedømmelse, kan han nedlægge veto mod den. Den utilfredse anmelder får så sin egen "VETO-BOX" med i anmeldelsen, hvor han frit kan gøre rede for sin helt personlige mening om spillet. På den måde sikres læserne for den tilfældighed, der desværre kendetegner de fleste andre blades anmeldelser.

BEDØMMELSEN
GRAFIK
Baggrunde, sprites, animation, farver, atmosfære... hele den visuelle side tages med i betragtning. Bedømmelsen er maskin- specifik, så kvaliteten bedømmes på baggrund af den pågældende computers ydeevne. Det betyder i praksis at C64 versionen af et spil sagtens kan score en bedre grafik-karakter end Amiga- udgaven.

LYD
En samlet bedømmelse af spillets lydside, både musik og lydeffekter. Udover det rent tekniske, tages der også hensyn til, om lyden "klæder" spillet og virkelig bidrager væsentligt til spillets atmosfære. Igen er bedømmelsen maskin-specifik.

FÆNGENDE
Hvis et spil scorer mange points her, betyder det at man straks bliver grebet af spillet. Skydespil og arcadekonverteringer vil som regel score højt her. Bliver man straks grebet af gameplayet, eller kræver det at man først pløjer sig gennem tykke manualer?

FÆNGSLENDE
Denne kategori er for computerspil, hvad "Mindst holdbar til" er for fødevarer. Hvor længe bliver det ved med at være sjovt? De mere avancerede og varierede spil har som regel en fordel her.

OVERALL
Konklusionen af ovenstående. Spillets definitive rating!

DET BETYDER KARAKTERERNE
90-100: Et helt igennem fantastisk spil, som man fremover vil huske som en klassiker. Køb det - uanset hvad!
80-89 : Et virkelig godt spil. Absolut anbefalelsesværdigt.
70-79 : Et godt spil, der anbefales med visse reservationer. Køb det, hvis genren tiltaler dig.
60-69 : Den "rimelige" ende af point-skalaen. Ikke dårligt, meeeen...
50-59 : Selvom der stadig kan være positive aspekter i spillet, er vi nu dernede, hvor der kan tales om reelle fejl og mangler.
40-49 : Klart under standarden. Spil i denne point-zone kan ikke anbefales.
30-39 : Et særdeles dårligt spil, der kvalitetsmæssigt ligger milevidt under det, man kunne forvente. Køb det på eget ansvar!
20-29 : Alvorlige problemer! Spil med denne rating er så dybt elendige, at det næsten nærmer sig det komiske.
10-19 : Her begynder det at blive kriminelt...
0-10 : En klar stinker! Om du så fandt dette spil på gaden, kunne det ikke betale sig at bukke sig efter det.



GHOULS 'N

US. Gold

Det kan vist ikke komme bag på så frygteligt mange, at dette er efterfølgeren til Ghosts 'n Goblins, der var et megahit på spillemaskiner såvel som hjemmecomputerne. Ghouls'n Ghosts har allerede vist sig at være en succes på maskinerne, men hvad med computerversionerne? Dette, og mange andre spørgsmål, skal det være mig en udsøgt fornøjelse, stor ære, kæmpe glæde (og linjebetalte pligt, Red) at oplyse jer om i den følgende tekst. Arthur er dit navn. Det vidste du sikkert ikke, men i spillet er det din sur/søde pligt at redde prinsesse Hus. Endnu har ingen set denne tvivlsomme skønhed, men det siges at hun er en stor pige. Hus er taget til fange af en bunke monstre (kan man kalde dem for BZ'ere?) der har søgt tilflugt i en underlig skov, hvor træerne skærer de mest uhyggelige ansigter. Og som om det ikke var nok begynder det også at regne og tordne. Din medbragte rustning er gudskelov rustbeskyttet, men bliver du omklamret af et af de talrige monstre (der spænder over zombier, kæmper, spøgelser, gribbe og en lang række andre), må du dog nok vinke farvel til denne beskyttelse. Vor helt bliver nu reduceret til at gå rundt i underbukser, og den næste berøring vil derfor være ensbetydende med tab af liv.

Nu ville en heftig laserpistol være rar, men ikke desto mindre malplaceret. Så Arthur må nøjes med et sværd, som han senere kan skifte ud med økser og andet godt.

Yderligere får Arthur mulighed for at aktivere ekstravåben, som han kan samle op undervejs. Der er blandt andet mulighed for at blive forvandlet til en kylling (!!!), der jo er betydeligt mindre end vor ridder. Til gengæld har den ikke mulighed for at benytte våben.

Spillet er bygget op i bedste platformstil med mulighed for at hoppe, bukke sig

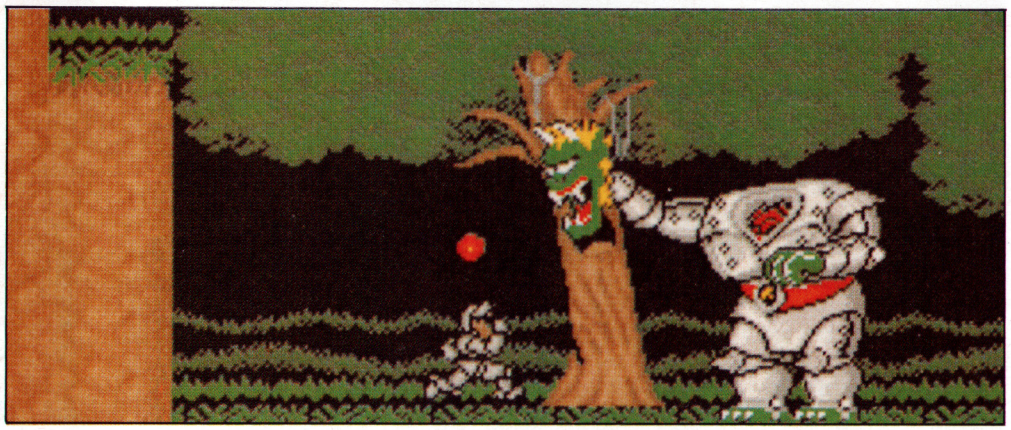
AMIGA

Kr 449

Lyden er meget mystisk, ikke særlig detaljeret, men alligevel stemningsfuld. Grafikken har en god, glat scrollende baggrund, men sprites'ne er lidt for detaljerede til, at det kan gå rigtig hurtigt. Farvevalget er godt, og effekterne med regn og torden lægger en del til stemningen.

Grafik	83%
Lyd	84%
Fængende	89%
Fængslende	73%
OVERALL	85%





GHOSTS

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Her er lyden nemmere at forstå med en god og vellavet melodi. Grafikken er lidt simpel, men til gengæld går spillet langt hurtigere. Det er især de forskellige sprites, der ser lidt flade ud, men spillet glider bedre, så her er virkelig noget at tage fat på.

Grafik	71%
Lyd	89%
Fængende	89%
Fængslende	73%
OVERALL	89%

og springe. Det kan dog virke lidt irriterende at skulle time sine spring så præcist, at få millimeter betyder døden. Spillet scroller, som den slags har for vane, vandret, og i slutningen skal du konfronteres med et mega-multi-maxi monster, der kræver flere skud. Det har vi vist også set før.

Hvad er så forskellene? Spillet virker lidt mere rodet, takket være de nye ekstravåben, monstrene er forskellige, og banerne selvfølgelig designet anderledes. Ellers er forskellen ens, det er bare farven, der har en anden lyd.

Kunne du derfor lide forgængeren, vil det nye spil sikkert falde i din smag. Der er masser af nye baner at tage fat på, uden at de væsentligste mekanismer er blevet ændret. Fandt du derimod Ghost'n Goblins for kedeligt (blasfemi!), vil det nye nok ikke lige være noget for dig.

For alle andre - GO GET IT!

Christian

THE CYCLES

Accolade

Accolade, softwarefirmaet der gav os Test Drive og Test Drive II, har nu lavet et motorcykelspil i samme stil.

Efter en nydelig intro dukker der en menu op. Her kan du enten øve dig, tage et enkelt løb, eller gå efter guldet.

Sværhedsgraden bliver også fastsat her tillige med dit navn og antal omgange pr. løb. Der er tre motorcykler at vælge imellem, og når du har valgt den, du bedst kan lide på øvelsesbanen, er du parat til mesterskabet (efter kvalificeringsrunden, vel at mærke). Du konkurrerer mod ni andre kørere på ialt femten forskellige baner.

Selve spillet ses gennem øjnene på din mand, og din startplacering bestemmes af kvalificeringsrunden. Øverst i skærmen er der et billede af banen, et bakspejl, gear (lav sværhedsgrad = automatgear), din fart og tid. Nederst kan du se toppen af din motorcykel, dvs. styret og omdrejningstælleren. (For høje omdrejninger sprænger motoren, hvis du spiller med en høj sværhedsgrad).
Nu går starten og du suser afsted. Det er her, at man mister sin gejst for spillet, da det går alt for langsomt, selv for en 80386'er. Man har næsten ikke lyst til at køre tre omgange på femten baner bare for at vinde en fiktiv guldmedalje. Der er dog nogen afveksling i det - broer dukker op med jævne mellemrum, og du kan blive fejet af banen af dine aggresive modstandere (dette bestemmes også af sværhedsgraden). Disse ting var hvad der holdt mig igang, men jeg frygter, at det ikke er nok til at holde ret mange andre brugere aktive med dette spil i meget mere end et par timer.

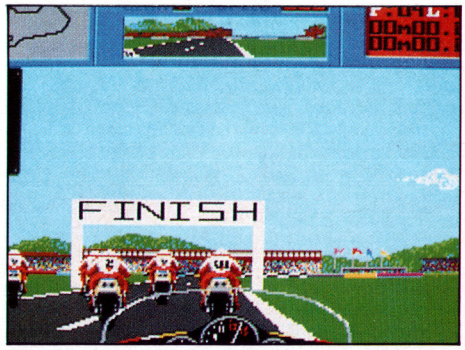
Lars

IBM PC

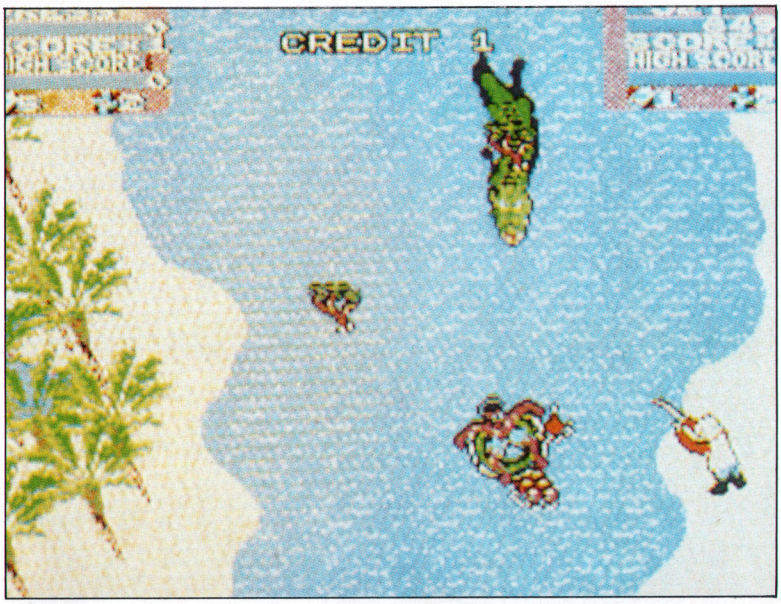
Kr 449

Grafikken i Cycles er detaljeret, men ikke specielt hurtig, ikke engang på 80386. Lyden er ikke andet et et par IBM-blip, men programmet understøtter AdLib. Det er et nemt spil at gå til, med et minimum af kontroller. Men simple spil skal være utroligt gode for at være fængslende. Det er Cycles ikke.

Grafik	81%
Lyd	55%
Fængende	73%
Fængslende	62%
OVERALL	67%



ACTION TEST



TOOBIN'

Domark

Toobin' er at gå i vandet med en bilslange (tube), som badering. Fordi "tubing" lyder som et fagudtryk for blikkenslagere, bliver ordet straks lavet om til Toobin', og så er der jo alligevel ingen der ved, hvad det betyder (Hvis spillet kom fra Code Masters havde det heddet "Super Tubing Simulator"). Endnu engang beviser vi, at man bliver klogere af at læse CA!

Hvis du (og evt. en kammerat) har lyst til at fise ned af en flod i et bildæk, så er Toobin' måske et godt bud. Det er i hvert fald præcis, hvad du foretager dig i det berømte arkadespil. Men for at det ikke skal blive for kedeligt, er der blevet smidt et par ekstra features ind, som du nok ikke kommer til at opleve i det virkelige liv. Hvad siger du til at kaste tomme coladåser efter lystfiskere, der kun er ude på at sætte krogen i din bilring? Kamikazetræer, der ved synet af dig kaster sig i vandet og giver sig til at flyde hidsigt frem og tilbage? Krybskytter, der gerne vil have badering til middag? Glubske søslanger? Flodheste? Ja, alt det - og meget mere - kan du opleve i Toobin'.

Problemet er bare, at spillet er kedeligt ud over alle grænser. Din badering er stor, klodset og svær at manøvrere rundt på skærmen. Du kan ikke sigte med dine coladåser og må bede til guderne om, at de rammer. Din flåde synker ved mindste berøring med grene, træstammer og bogstaveligt talt alt andet, der er på skærmen. Resultatet er en kedelig konvertering af et godt arkadespil. Domark skraber godt i bundkaraktererne i denne måned med både Toobin' og Hard Drivin'. Hvis du ikke kan undvære spillene, så tænk på, hvor mange spil du kan få i arkademaskinerne for pengene.

Lars

ATARI ST

Kr 359

Grafik og lyd er ikke værd at skrive om. Grafikken er fattig i farve og definition. Spillet scroller dårligt, og alle figurer bevæger sig rystende. Toobin' er rimeligt fængende - for det ser unægteligt meget indbydende ud. Men når man har prøvet 2-3 spil, slukker man maskinen.

Grafik	60%
Lyd	63%
Fængende	74%
Fængslende	50%
OVERALL	52%

AMIGA

Kr 359

Toobin' scroller som en Atari ST, og har præcis samme grafik, som ST-versionen. Det spiller faktisk nøjagtigt som ST-versionen - bortset fra en lidt forbedret lyd (musikken er ret god, med nogle Nørd-lydende samples). Forklaringen er simpel: Direkte konvertering. Når du ser ordet "Direkte Konvertering", skal du gå fuldstændig amok, for det er et af 80'ernes største fupnumre. Hvorfor give penge for en Amiga, når spillene er tro kopier af ST-versionerne?

Grafik	60%
Lyd	78%
Fængende	70%
Fængslende	50%
OVERALL	50%

UPDATE

Kommer også til C64, PC, Amstrad og Spectrum.

MIN

Gremlin

Der er ingen der siger, at det skal være let. Og da du, den berømte troldmand Gregorius McDuffin (hans mor kunne ikke lide ham) blev træt af at forvandle dine gnom-medhjælpere til frøer, igler og andre mutationer, kom du i tanke om, at det kunne være sjovt at genere naboerne. Det kunne man f.eks. gøre ved at feje alle sine visne blade op om efteråret, for derefter diskret at liste dem over ligusterhækken, ned til naboen. Men dine træer har ingen blade efter et lille "uheld" med noget skarntyde.

Så kunne man gøre så meget andet, men da du altid har drømt om at forvandle din nabo til en flydende cykellygte, bliver du selvsagt nød til at bruge lidt magi. Derfor eksperimenterer du netop nu med et spejlsystem, der skulle kunne transportere din forbandelse over lange distancer, men det er ikke helt fejlfrit endnu... "Mindbender" minder en hel del om gode, gamle "Deflector" som jeg havde en del sjov med sidste år. Det her er bare bedre. Et sted på skærmen står Gregorius og sender en stråle afsted fra sin gamle fingerspids. Rundt omkring på skærmen er der så placeret en række gnomer med spejle, der kan drejes i alle retninger. Rammer strålen et spejl, bliver den reflekteret i en anden retning, alt efter spejlets hældning. Strålen skal dirigeres sådan, at den rammer samtlige gryder på skærmen. Når de alle sammen er fjernet skal grå Gregorius ramme en dør, der nu gerne skulle være åbnet. Simpelt? Nej. De første baner følger mønstret fuldstændigt, men herefter kommer der nye features. Bomber, der for alt i verden ikke må rammes, teleportører, dværge der æder dine gryder, reflekterende vægge, amøber,

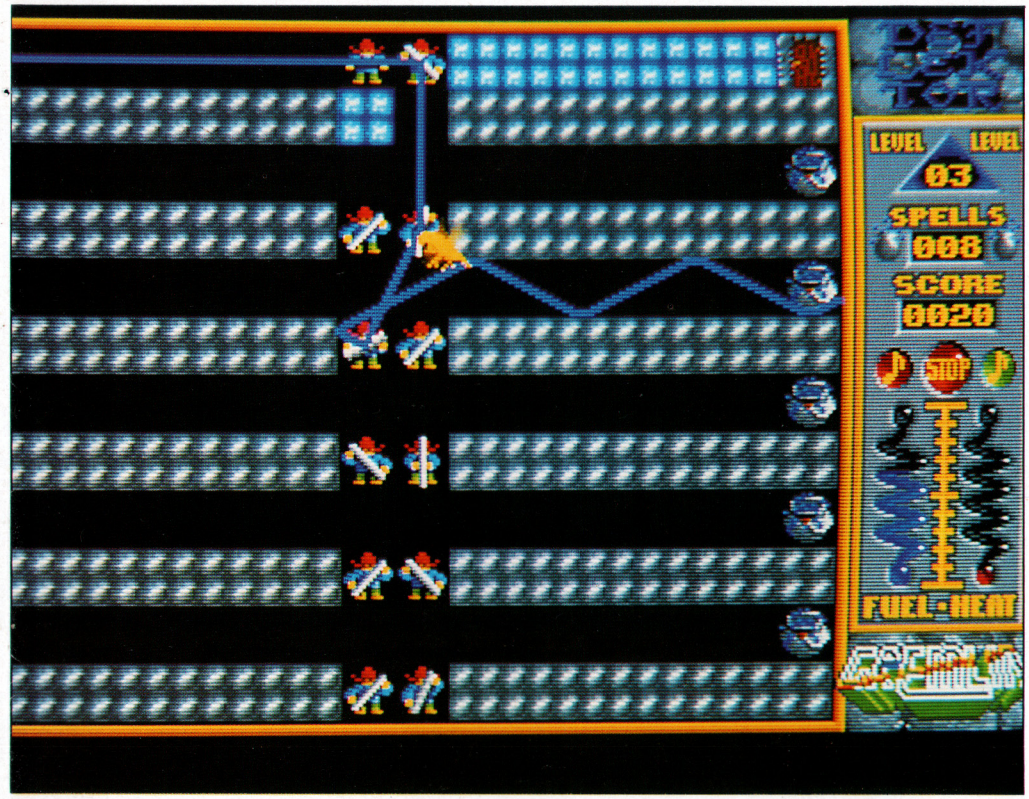
AMIGA

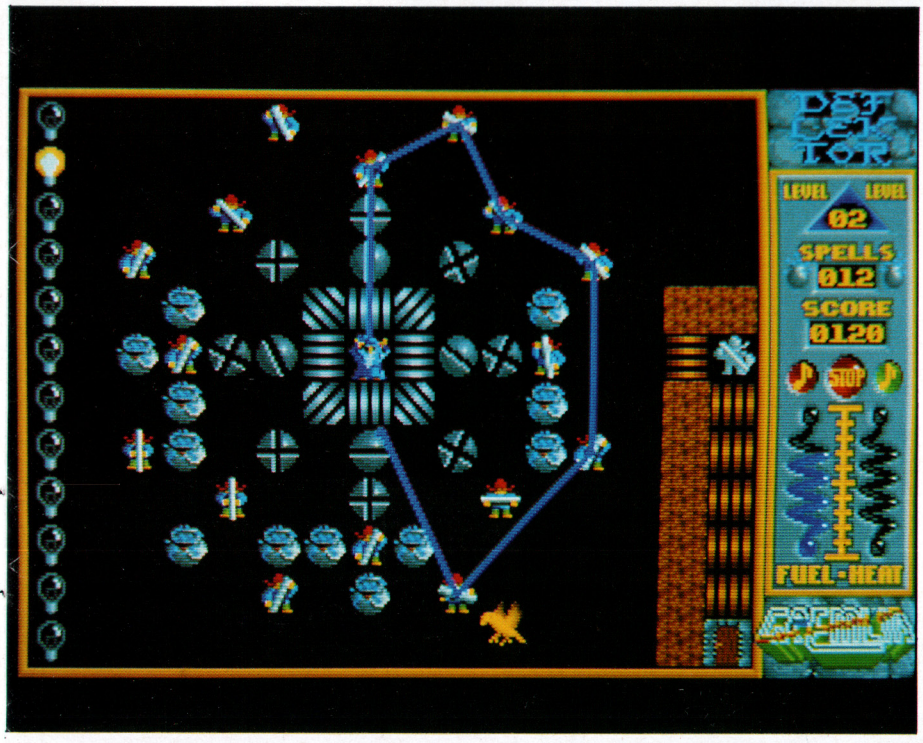
Kr 359

Grafikken er meget farvefyldt og detaljeret, selvom sprites'ne er lidt små. Til gengæld er der ret mange af dem. Lyden er forfærdelig med en monotom trommerytme, der kører under hele spillet. Hvis du kun er til vild action, skal du slet ikke tænke på overhovedet at kigge på spilcoveret til det her. Og til jer andre: KØB... KØB... KØB!

Grafik	78%
Lyd	21%
Fængende	87%
Fængslende	89%
OVERALL	89%

DBENDER





pærer, der skal lyse, døre, som det er nødvendigt at åbne, og prismer, der sender strålen afsted i tilfældige retninger. Men OK, hvem sagde det skulle være nemt? Spillet saver undervejs, så du til hver en tid kan starte fra den bane, som du nåede til. Desuden er der mulighed for at spille to, og det skulle også kunne lade sig gøre at få en "Level Creator" til at fungere. Det gjorde den nu ikke på min version, men jeg kan levende forestille mig, hvilke FEDE baner det kan lade sig gøre at lave med de geniale byggesten (og her snakker vi IKKE om legoklodser), spillet er bygget op af.

Jeg er næsten overbevist om, at der nok skal komme et par vetobokse på den her anmeldelse, men beklager: jeg elsker spil, der virkelig kræver, at man skal bruge hjernen. Derfor vil jeg forære et vist dovendyr et eksemplar, herregud, det kan kun gå den rigtige vej for ham (Hvem? - Jakob).

Kunne du lide Bombuzal, Boulderdash, Tetris, Populous og Deflector, SKAL du have det her spil. Det er virkelig gennemført og stilrent.

Christian

UPDATE

Atari ST ejere kan købe spillet til samme pris.

VETO BOX

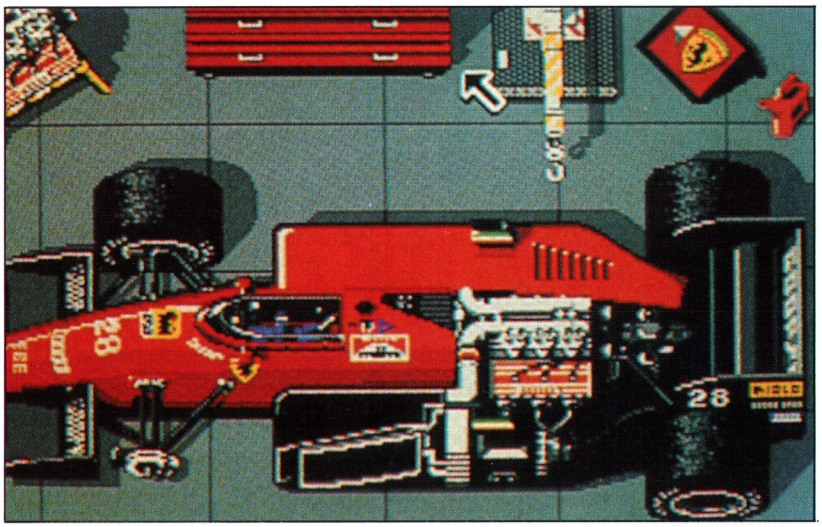
Jeg synes ikke, jeg ville skuffe Christians forventninger, så her er min veto-box (hvorfor er det altid mig, der er uenig?). Jeg betragter ikke mig selv som nogen ensporet action-freak. Faktisk er jeg vild med store strategispil som "Balance of Power", "Kingdoms of England", "Sim City", "Populous" og hvad de ellers hedder. Men for at sige det lige ud, så synes jeg at Mindbender er kedeligt.

Spillet er mere "puzzle" end strategi, og her står jeg altså af. Men hvis du er en vild og blodig matematiker, med hang til Rubik's Terning (også kendt som "knirke-klodsen"), så er dette måske sagen.

Jeg mener bare ikke Christian har ret, når han skriver, at dette spil er sagen for Populous-fans. Han har til gengæld ret i, at Jakob er et dovendyr, men det er jo en anden historie...

Søren

FERRARI





Electronic Arts

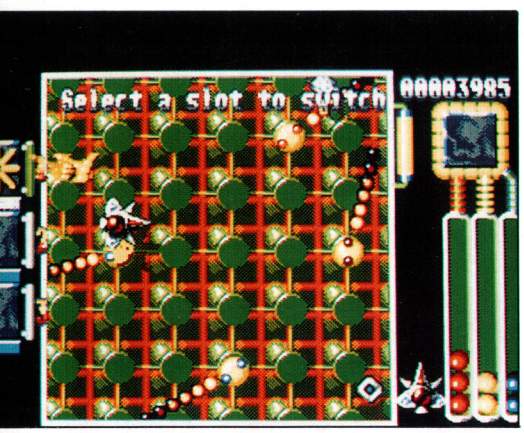
VRRRRRRRUUUUUOOOOOMMM MMMMM!!!!!!!!

OK, måske et lidt halvhjertet forsøg, men forhåbentlig er du i den rigtige formel 1 stemning nu. Hvis ikke, så gå ud i garagen, og tag et dæk fra Skoda'en, som du derefter sætter ild til. Klar? Fint...

Electronic Arts har netop kørt et nyt racerbilsspil ind i den kæmpe bunke, markedet allerede kan byde på. Og når nu spillet hedder FERRARI, så er vi nok alle sammen klar over, at det er en Porsche, man skal forsøge at vinde diverse løb i. Men tro nu ikke, at du bare får lov til at sætte dig ned i bilen, og drøne derudaf, det er skam langt mere kompliceret end som så.

Ferrari er som bekendt italiensk, og du starter da også på testbanen Fiorano (som manualen har været så flink at fortælle skal udtales FEE-OH-RON-OH). Her har skal du justere bilens vindprofil, eksperimentere med forskellige dæk, finindstille din motor, og alle de ting, som en motorkører som regel ville overlade til sin mekaniker. Og hvis du dermed tror, at du er færdig med at justere, kan jeg oplyse om, at der også er kølesystem, oliesystem, elektriske systemer og en turbocharger...GAB!

Når du bliver træt at at smøre dig ind i olie, er der muligheder for at rejse til forskellige løb rundt omkring i verden. Og et løb medfører Practice Session 1,



QUARTZ

Firebird

Nu er shoot'em ups nået til det punkt, hvor de leveres helt uden forhistorie. Så er vi stakkels anmeldere sparet for at sidde og affyre mundlort om Kejser Knud og hans syv tilfangetagne døtre. Historien til Quartz er ganske simpel: Du er i et krystal, derefter er du ikke i et krystal. Til slut er du i krystallet igen.

I krystallet flyver du rundt i en sværm af subatomare partikler, der kan skydes i endnu mindre dele, for til sidst at kunne samles op som neutrinoer. Når du har samlet en pæn bunke neutrinoer, kan du putte dem i en masse-synthesizer, der kan smelte neutrioerne om til forskellige add-ons til dit skib. Der er de sædvanlige: Extra pod, skjold, granat, bombe og speedup. Men synthesizeren har også opskrifter på et par nye, nemlig Octogun (skyder i 8 retninger), Repair og Record (husker din position, så du kan starte herfra i senere spil).

Efter et stykke tid blandt krystallens partikler, bliver du opdaget af fremmede væsner, der hiver dig ud i forkskellige traditionelle scrollende shoot'em upbaner. Her gælder det som sædvanligt om at myrde sig vej op til et gigantisk monster for enden af banen. Derefter kommer du tilbage til dit elskede krystal, hvor du igen kan samle neutrinoer og stifte bekendtskab med mærkelige dyr, søm og Quaffers.

Quartz er originalt på mange måder. For det første er spillet afsindigt varieret - der er ikke to baner, der har det mindste til fælles. Ekstra-våben systemet er også ganske snildt udtænkt; man har et lager med plads til 3-5 våben, og så vælger man det, der passer bedst til situationen. Når du er på sidste liv, kan du trashe nogle af dine ekstra våben for mere energi.

Quartz er programmeret af Paul Shirley og grafikken er tegnet af Bob Stevenson. Et makkerskab, der viser sig at være perfekt.

Lars

ATARI ST

Kr 449

ST'eren overrasker med grafik i lange baner. Spille-arealet er forholdsvist lille, men det scroller utroligt blødt. Lyden er skuffende med dårlig musik, og effekterne er heller ikke værd at skrive om. Men Quartz er utroligt fængende. Jeg kunne sætte mig og spille uden at have læst manualen først. Det er let at forstå og utroligt flot. Spillets variation gør det meget fængslende. Man SKAL lige se, hvad de to programmører har fundet på til næste bane.

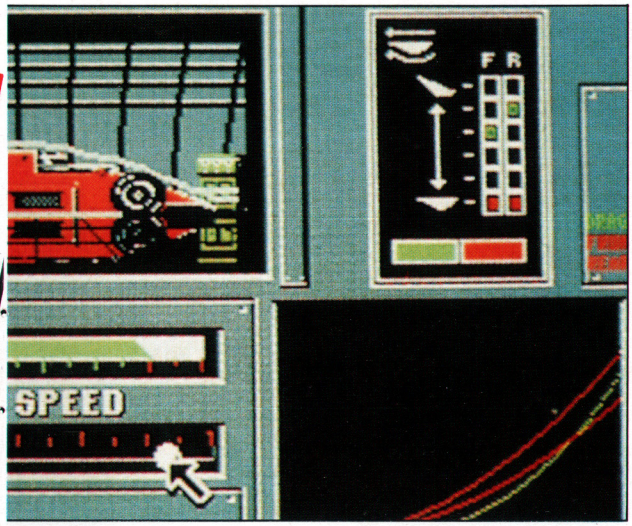
Grafik	95%
Lyd	60%
Fængende	90%
Fængslende	88%
OVERALL	90%

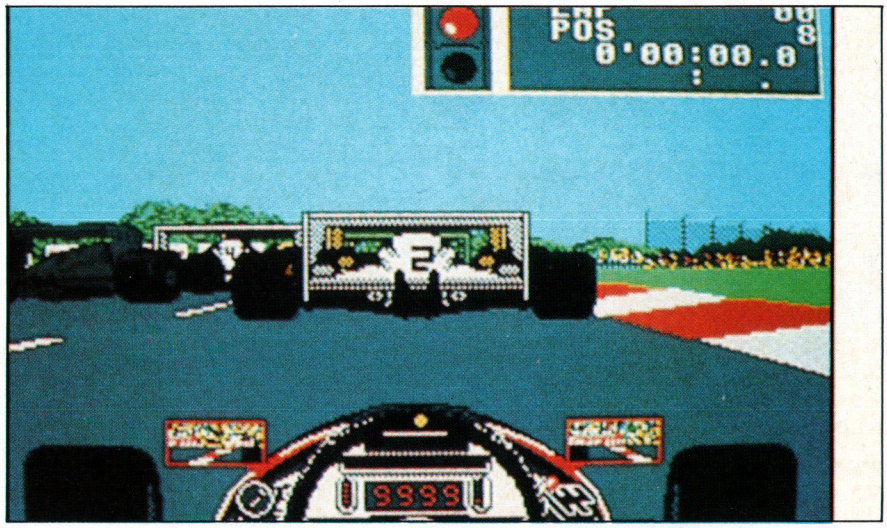
AMIGA

Kr 449

Efter at have set ST'erens lille spilleområde, tænkte jeg at det kunne Amigaen sagtens gøre bedre. Det kan den også, men Quartz er blevet porteret direkte fra ST til Amiga. Jeg satte begge spil på samtidig og den eneste forskel var lyden. Dog kom ST'eren i knæ, når der foregik rigtig meget på skærmen. Ellers gælder mine kommentarer fra ST-boxen også her.

Grafik	80%
Lyd	80%
Fængende	90%
Fængslende	90%
OVERALL	89%





Qualifying Session 1, Practice 2, Qualifying Session 2, Warm Up og til sidst det endelige Race. Alt sammen for at du skal lære banen at kende, forbedre dine tider og lære, hvilke dæk der passer bedst til netop denne bane. Langt om længe kommer vi til selve løbsdelen, og hvis nogen leder efter et synonym for antiklimaks, så er dette et glimrende forslag. Aldrig har jeg kedet mig så bravt. Du drøner rundt i en lille grim spand - dårlig lavet, og utrolig dum at styre med mus eller keyboard. Svingene er skarpe, modstanderne kører brutalt, og man bliver fejet af banen i de første 100 forsøg.

Det kræver meget tid at lære alle funktionerne at kende, finde den helt ideelle sammensætning af din røde italienske sportsvogn, og frem for alt øve sig, for at kunne blive i sædet, uden at hele maskinen eksploderer. Utroligt, at de rigtige kørere gider, men det må de om. JEG gider i hvert fald ikke...

Christian

UPDATE

Spillet har længe været ude på Amiga og en række andre computere, hvor det heller ikke er specielt bemærkelsesværdigt.

PC

Kr 449

I starten er grafikken flot, med pæne nærbilleder af garagen og bilen. Baggrunden under løbene er også meget flot, men bilerne er ret grimt lavet. Lyden er der ikke meget ved, uden at den dog er decideret dårlig. Formel 1 freaks vil sikkert finde spillet interessant, og er du iblandt disse, bør du lige checke spillet hos din forhandler. Andre vil bare finde spillets underholdningsværdi druknet i realisme.

Grafik	78%
Lyd	60%
Fængende	53%
Fængslende	65%
OVERALL	61%

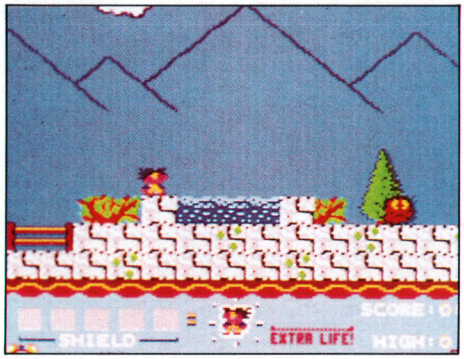
TERRY'S BIG ADVENTURE

Shades

De fleste husker sikkert Super Mario Brothers. Så kom The Great Giana Sisters, der var et plagiat af føromtalte SMB. Efter en retssag blev GGS trukket tilbage fra markedet, og nu er Terry's Big Adventure på gaden. TBA er et plagiat af GGS, så TBA må også være et plagiat af SMB, hvorfor TBA måske heller ikke bliver tolereret af dem, der i sin tid lavede lavede SMB. Er du forvirret? Godt!

Målet i spillet er at lede Terry hjem til hans hus, der desværre ligger til højre for 12 ekstremt lange baner. At tage toget er ude af billedet, og da Terry's cykel er punkteret, må han krydse strækningen på gå-ben. De forskellige levels er gennemført ufremkommelige, og for at gøre fremskridt må den sødt udseende helt hoppe over vandhuller og dybe slugter, altimens han passer på ikke at blive spist af nogle af de søde dyr, der går rundt alle steder og er meget farlige.

Derfor har Terry medbragt en yoyo, med hvilken han kan banke de fleste af dyrene. Desuden kan han rundt omkring samle sig et lager af småsten, der - i en smuk bue - kan kastes efter særligt genstridige bæster. På sin vej mod højre



møder Terry både snegle, livsfarlige vanddråber, pindsvin, flyvende dit-og-dat og meget andet.

Når den lille fyr har ekspederet et af dyrene til det hinsides kommer der af og til et bogstav flyvende i en sød lille faldskærm. Hvis Terry når at gribe bogstavet og han efterhånden har fået samlet nok til at skrive ordet "Terry" bliver vor ven udødelig for et kort stykke tid. Der er masser af sådanne småfeatures i spillet. Du kan samle ekstra tid og finde skjulte skatterum, og hvis du skulle være så heldig at gennemføre en bane, kommer du til et bonuslevel, hvor det gælder om at samle så mange svampe som muligt før tiden løber ud.

De første par baner er ikke noget at snakke om, men de senere bliver ret drilske med blinkende platforme og små flyvere. Derfor er det muligt at fortsætte næste spil på den level, Terry sidst nåede til. Og derfor er det MÅSKE menneskeligt muligt at gennemføre hele spillet.

Jakob

COMMODORE 64

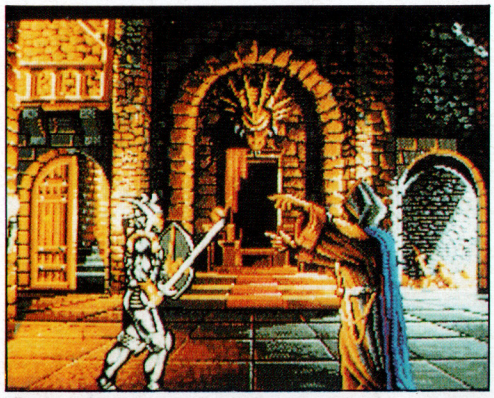
Bånd kr 149, disk kr 179

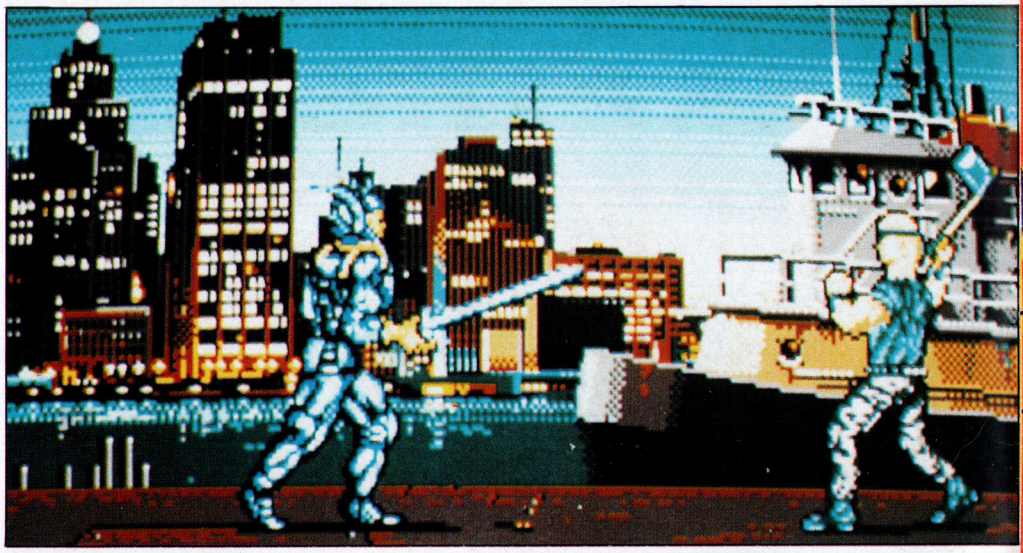
Terry's Big Adventure er et af de spil, nogle vil hade for den oversøde, naive grafikstil og de muntre melodier. Terry kan af og til være lidt sløv i optrækket, og det kan i længden lede til en del frustration, når man dør det samme sted gang på gang. Men det er noget man må tage med, hvis man kan lide platformspil. Ikke så godt som The Great Giana Sisters, men absolut heller ikke dårligt.

Grafik	73%
Lyd	76%
Fængende	71%
Fængslende	70%
OVERALL	71%

UPDATE

Fås også til Amiga og ST for kr 269.





KNIGHT FORCE

Titus

Titus, der tidligere er kendt fra den middelmådige Crazy Cars duo, har nu vendt sig mod den enorme Fantasygenre. Resultatet hedder Knight Force, og er ikke et hak bedre end Crazy Cars. Historien er, kort fortalt, således: Engang for længe siden, i kongeriget Belloth, levede et intelligent folk (ikke som os halvaber), der kendte hemmeligheden bag tidsrejser. Belloth blev tidsrejsernes hovedbanegård. En ekstremt intelligent Bellothianer ved navn Helias indså, at der måske var onde væsener, der ville have fingre i hemmeligheden. Han udpegede en ung mand til Tordenridder. Denne mand blev sat ind i sagerne, og en dag var han den mægtigste mand i Belloth.

Da Helias dør (han har brugt sin ekstreme intelligens på valgfusk og er blevet konge i mellemtiden), bliver hans datter, prinsesse Tanya, kidnappet af en ond, farveblind, heavy metal-fanatiker ved navn Red-Sabbath. Det viser sig, at Red-Sabbath har fået overnaturlige krafter af at høre Black Sabbath, og disse kræfter vil han nu bruge på at smadre Thunder Knight og erhverve sig den fulde magt over tidsrejserne.

"Aldrig!", skriger Tordenridderen, og trækker rustningen på. Han er klar. Men det viser sig, at en ond måge, kaldet Jonathan, har fjernet hans hjerne. Hvem skal nu styre ham? 10 points og et joystick til herren nede bagi, det skal du nemlig.

Du står på en bakketop med 5 stendysser. Hver stendysse sender dig ud på en tidsrejse, hvor du skal kæmpe med en kopi af Red-Sabbath for at få en kraftamulet. Når du har samlet 5 amuletter, _n i hver zone, skal du konfrontere Red-Sabbath og forsøge at redde stakkels Tanya.

De 5 tidsrejser fører dig vidt forskellige steder hen.

Stenalderen, middelalderens Versailles, nutidens New York og fremtiden (The Futur, som manualen staver det). I hver zone skal du banke en række monstre, der "hver især kræver en helt speciel taktik for at kunne besejres". Taktikken er at hive ned i joysticket og holde knappen nede. Eet af monstrene har amuletten. Når den er i dit bælte, skal du finde indgangen til Red-Sabbath's slot og banke en kopi af ham. Herefter kan du rejse tilbage til bjerget med stendysserne ved at stikke hjertet ud af en magisk fugl. Denne fugl findes i forskellige udformninger i alle zoner, fx. en and, en måge og en overkørt krage.

Det virker meget rodet, ikke? Så skulle du prøve at læse manualen. Det virker som om den er oversat ordret fra Urdu til engelsk. Det tog mig over en halv time, før jeg fik udredet, hvad spillet egentlig drejede sig om. Og hvor simpelt, det egentlig er. *Lars*

UPDATE

Fås desuden til ST (kr 449), og kommer senere til 8-bit maskinerne (kr 179/269).

AMIGA

Kr 449

Hver tidszone består af to eller tre flotte skærme
+
Red-Sabbath's borg (2 skærme). Uhyrerne er dårligt tegnet, og animationen er helt hen i skoven. Spillet tager unødvendigt lang tid at finde ud af, og når man først finder ud af det, har man ikke lyst til at spille mere.

Grafik	65%
Lyd	40%
Fængende	39%
Fængslende	40%
OVERALL	56%

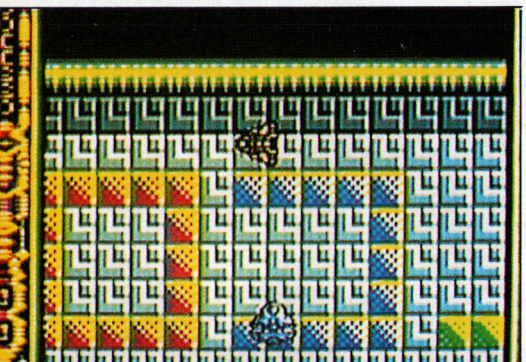
IBM PC

Kr 449

Alle de store grafik-standarder er understøttet, og de fleste sprites er rimeligt tegnet, men dårligt animeret.
Baggrundsgrafikken er pæn og varieret. Lydeffekterne ligger lige over gennemsnittet for et PC-spil, og alt i alt er dette et "rimeligt" actionspil.

Grafik	64%
Lyd	60%
Fængende	73%
Fængslende	68%
OVERALL	68%

SNARE



Thalamus

Andre Thelman, en af verdens tre rigeste mænd, døde i 2049. Før han afbestilte Berlingerne, nåede han dog at bygge et sindrigt labyrint-system. Det består af 20 uafhængige områder, der svæver rundt i det tomme rum. De 20 områder er lænket sammen via teleports, og en robothær sørger for, at ingen kommer igennem. Rygterne siger, at før Thelman døde, tog han en sidste tur ind i labyrinten med sine mest værdifulde ejendele.

Mange har undret sig over, hvad denne skat kunne være. Nogle siger det er en diamant, andre guld. Men ingen ved det med sikkerhed, for ingen af dem, der er gået ind i labyrinten for at finde skatten, er nogensinde kommet tilbage. Som du nok allerede har gættet, er turen kommet til dig! Du har kun et svæveskib armeret med en enkelt plasmakanon til din rådighed. Kan DU kæmpe dig vej gennem de 20 labyrinter?

Hver labyrint består af 4 sektioner, som man skal gennemføre. Målet er, at finde

MOONWALKER



US. Gold

Hvor er det synd for Michael Jackson. Der er ingen der kan lide ham, han bliver dårligere og dårligere, og indrømmede det selv med sidste LP, "BAD". Og gudhjælpemig om han ikke også har lavet en film, Moonwalker, der skulle være en ejendommelig blanding af eventyr og musik. Jeg turde ikke se den, men kammerater har udtalt, at den ikke skulle være videre god. Men selvfølgelig kom der en licens, og kraftigt forsinket dukkede resultatet så op. Bare det aldrig havde gjort det...

Magen til underligt spil skal man lede længe efter. Man starter på level 1 (BANEBRYDENDE, simpelthen banebrydende) og her vandrer Mærkelige Michael rundt i Hollywoods studier. Han er bange. Og hvorfor er lille Michael så bange? Han vil UNDER INGEN OMSTÆNDIGHEDER skrive autografer ud. Derfor moonwalker han så rundt mellem studierne for at finde syv dele til en kaninkostume, så han kan forklæde sig for sine talrige fans. Nu tror I nok, at jeg laver grin med jer, men desværre - det er realiteterne. Ud over dette gnavende kostume, skal mutte Michael også have fat i fire filmrekvisiteter. Undervejs bliver han overfaldet af en bedstemor, hendes barnebarn, cowboys på heste, brødrende Biff (USA versionen af brødrene Bisp, tror jeg nok) og japanske turister. Og hvad vil de så? De vil stjæle alle Michaels platinplader. Hvor latterligt kan det blive?

Michaelsville danner rammerne for anden del. En eller anden Mr. Big har nemlig gennemskuet kostumet (det var nok størrelsen af kaninen der gjorde ham mistænkelig) og værst: han har afsløret dig over for dine fans. Du skal nu samle glimtende himstergimser, så du kan forvandle din motorcykel til en Stratus sports bil, som kan flyve dig over vejspærringerne.

Det bliver ikke bedre i tredje del, der foregår i club 30. Her dukker der underlige folk op i vinduerne, og dem skal du skyde, hvis det altså ikke er børn, for dem skal du ikke skyde.

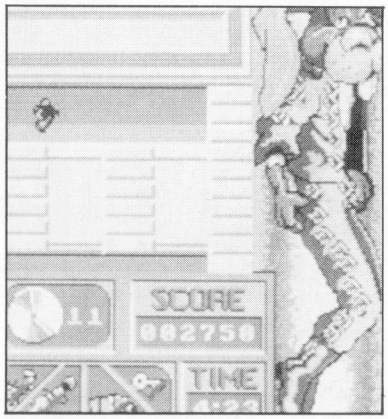
Og til sidst havner du i en arena, hvor Mr. Big har kidnappet Katy. Du må klare fjenderne, og husk lige at fjerne den mega- plasmakanon, som Mr. Big har installeret.

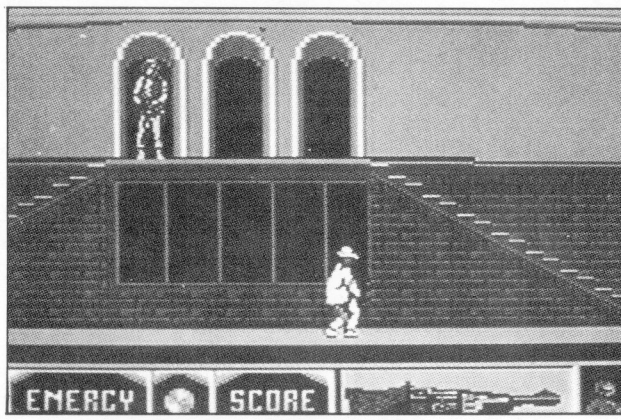
Gør det noget at jeg kaster op her i bladet?

BWAAAAAAAAADDDURRRRR.

Undskyld. Men magen til spil skal man lede længe efter. Det er dårligt udført, og der er INGENTING, der gør det sjovt. Ligger det på gaden, så giv det et spark fra mig...

Christian





AMIGA

Kr 449

Grafisk er der nogle ganske fede sekvenser, men som hovedregel er grafikken weird, grim, lille og grumset.

Lyden er en evindelig, dårligt samplet basgang, der lyder som noget fra "BAD". Den driver dig til vanvid, men det er også nødvendigt at være vanvittig, hvis man skal få noget ud af det her %&%$#$\$%\$!

Grafik	70%
Lyd	20%
Fængende	14%
Fængslende	2%
OVERALL	12%

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Som ovenstående. Det er dog en mindre synd at købe det her, af den simple grund, at det er billigere.

Grafik	70%
Lyd	20%
Fængende	14%
Fængslende	2%
OVERALL	12%

UPDATE

Hvis du har en Atari ST, PC, Amstrad eller Spectrum, så tag dig i agt for dette spil!

teleporten til næste sektion uden at dø undervejs. Som nævnt, er der robotter overalt, men de flyver for det meste harmløst rundt. Dog er der nogle gigantiske vagter, og det kræver en hel del strategi at få disse spærret inde med dit svæveskibs tracking-apparat.

På gulvet er der diverse fliser, som forvirrer din færd rundt i labyrinten. Nogle af dem vender dit skib i en anden retning, andre ændrer din hastighed, eller suger dig til jorden midt i et hop. Man kan finde kontakter rundt omkring, som - når de aktiveres ændrer nogle af fliserne på gulvet for at hjælpe dig i din søgen efter teleport-udgangen.

Hvis du finder det spændende at svæve rundt i 80 labyrinter og løse puzzles af stigende sværhedsgrad, så er Snare sikkert noget for dig. Men alle normale personer (især os med en lav frustrations-tærskel) vil nok finde spillet uinteressant.

Lars

UPDATE

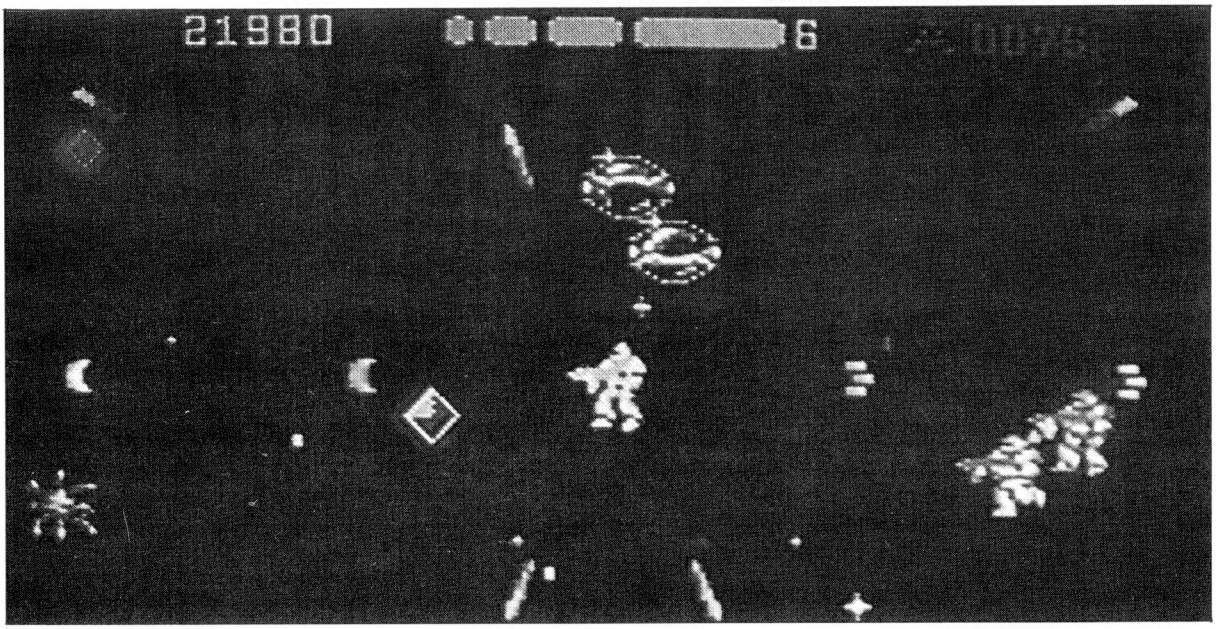
Ingen planer indtil videre.

COMMODORE 64

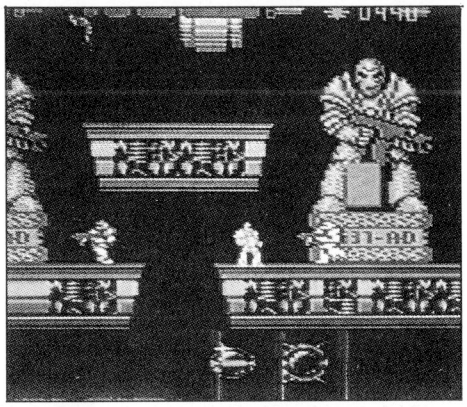
Bånd kr 179, disk kr 229

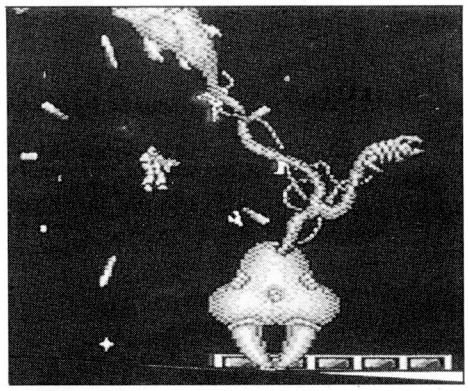
Grafikken er ganske net, omend lidt farveløs. Dit svæveskib er flot designet i et par overlappende højopløsnings sprites, men baggrunden er ikke noget at skrive hjem om. Musikken er til at holde ud, og lydeffekter kan også høres - men ikke nogen flot præstation. Snare er ikke så let at finde ud af (eller ind i!), og når man endelig har fået knyttet de løse ender sammen, ligger der et kæmpe, ensformigt puslespil og venter. Kæmpe, ensformige puslespil er ikke min kop the.

Grafik	80%
Lyd	69%
Fængende	60%
Fængslende	58%
OVERALL	65%



RETROGRADE





Thalamus

Alle brødkassers yndlingssoftwarehus er på banen igen efter en lang pause. De har sendt hele to nye spil til os denne måned, hvoraf det ene altså er Retrograde.

Retrograde er et godt gedigent shoot'em up i Deluxe-klassen. Plottet er simpelt: Der er konkurrence om, hvem der kan invadere flest planeter i et givent solsystem. Desværre er valget faldt på netop dit solsystem, og syv planeter er allerede faldet. Din egen planet, Choom, står for tur - og det er ikke lige det sjoveste, du kunne forestille dig vel? Som gammel kriger og dusørjæger, melder du dig frivilligt til at smadre de nervecentre, som er blevet placeret på strategiske positioner rundt omkring på de syv besatte planeter.

Det lyder jo altsammen som ting, der er til at finde ud af. Men helt ligetil er Retrograde ikke! Du starter med en lille håndpistol, der ikke er fem flade ører (eller Ara, som møntfoden hedder i Retrograde) værd. Men hver gang det lykkes dig at eliminere en alien, ligger der en lille sjat Ara (5-20) til fri afhentning. Når du har samlet en pæn del, kan du smutte ned i den lokale købmand og se på ekstra-våben. Og bered dig på et chok: Retrograde byder på hele 12 våbentyper! Og disse 12 kan installeres 16 forskellige steder på din battlesuit!!

Du kan altså sprede laser-død og strålevold i 16 retninger på een gang - hvis du har råd til det! Alle våben kan installeres flere gange (op til et vist maksimum; "retrograden") for at forbedre deres effekt. Hvis du vil have et potent shoot'em up, så er Retrograde sagen!

Når man har købt våben for en mindre formue, og rigtig slipper skydefingeren løs, overvældes man af programmets styrke. Der er ikke et eneste glitch eller fald i hastigheden, selvom din spiller fyrer 8-10 skud af samtidigt i lige så mange retninger. Når du er blevet i stand til at forsvare dig bedre i luften, kan du smutte ned på planetens overflade og drive lidt lystmord blandt befolkningen.

Desværre hjælper alle dine smarte våben nul og nix på overfladen det hele er op til din næve. Men selvfølgelig kan du købe kværner-næver, hvis du har pengene til det. Een af planetboerne er så dum at rende rundt med en kæmpe mine, der giver dig adgang til planetens centrum. Når du har erhvervet dig minen, skal den aktiveres (for den nette sum af 500 Ara). En dør åbnes nu på planetens overflade. Smut ind og bered dig på en overraskelse... Planetens indre er opbygget af platforme, og det er så op til dig og din næve at mose sig vej ned til bunden, hvor du skal gøre det af med en vagt. Dernæst planter du automatisk minen, og bliver transporteret tilbage til overfladen. Hva pokker? Har jeg ikke lige lagt en meget kostbar, dødbringende mine i planetens indre? Jo - men der skal mere end een mine til at gøre det af med planeten! På første bane to, dernæst tre osv.

Når du har plantet det nødvendige antal miner, Sprænges planeten i luften, og nervecentret ligger frit til ødelæggelse.

Selvfølgelig yder det modstand ved at skyde med alt, hvad remmer og tøj kan holde, men med lidt snilde har man hurtigt reduceret det til atomer, hvorpå man smutter videre til den næste planet.

Lars

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 229

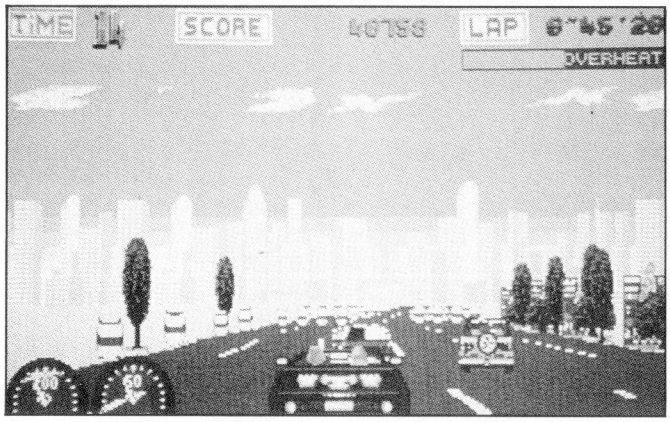
Grafikken er virkelig utrolig flot. Især planetens indre er et orgie i flotte farve-sammensætninger og mesterligt tegnede baggrunde. Spillet er præsenteret i den sædvanlige overdådige Thalamus-kvalitet, alle skærme er mesterværker ned til mindste detalje. Lyden er overvældende; Under load kan man more sig med 8 superbe musikstykker, og der er utallige jingles og effekter i spillet. Retrograde er øjeblikkeligt fængende, og programmets hastighed og det vilde syn af dit arsenal i fuld action, er nok til at holde dig foran skærmen i lang lang tid.

Grafik	90%
Lyd	92%
Fængende	88%
Fængslende	89%
OVERALL	89%

UPDATE

Ingen planer indtil videre.

TURBO OUTRUN



US. Gold

Skulle der være to derude, der ikke kan regne det ud, så er det her Outruns follow-up. Og til ham, der ikke ved hvad Outrun er for noget, kan jeg informere, at det her drejer sig om kubik. Om du hedder Kurt eller ej må blive din sag, men Ferrari F-40 har nu mange af dem, hvilket er mere end man kan sige om Outrun- programmørernes hjerneceller.

Men ak...ak...ak... snøft! Som det så ofte går, solgte braset godt alligevel, fordi spillemaskinen havde opbygget et godt ry. Nu vil US. Gold gerne spinde lidt mere gold på den mølle, så de har lavet Turbo Outrun, der er....tratataratratratraaaaa Outrun med turbo!

Din bil er blevet udstyret med en turbolader, og undervejs kan du så give bilen et ordentligt boost - med risiko for at springe motoren til småstumper. Du har to gear, og dit mål er at køre tværs over U.S.A, og undervejs besøge en række store byer. Hver strækning har sit eget særpræg. Måske er det nat, måske er det snestorm, måske holder politiet generalforsamling, måske er der sten på vejen osv.

Din søndagstur er delt op i fire afdelinger, der hver består af fire runder. Efter hver runde er der mulighed for at få noget ekstragrej på, såsom en bedre motor eller bedre hjul. Og så går det ellers derudaf med pigen ved siden af dig, i din røde Ferrari. Det skulle være lykken.

Nu venter jeg spændt på, hvornår redaktøren forærer mig en Ferrari, så jeg kan efterprøve, om det virkelig er så skægt. I ved, for at lave en anmeldelse, må jeg jo have noget at sammenligne med...

Indtil videre kan jeg dog sammenligne med forgængeren, og her er "Turbo Outrun" klart bedre. Der er gang i spillet, og det hele har meget mere indhold. Sværhedsgraden virker vel afbalanceret og vejene er varierede.

Om spillet så kan konkurrere med Power Drift og Hard Drivin' er spørgsmålet. Men istedet for at spilde dine penge på den oprindelige version (hvis du havde fået den underlige ide), så køb det her og få lidt valuta for pengene.

Christian

AMIGA

Kr 449

Virkelig fed og varieret grafik med veldefinerede vogne og absolut afvekslende baggrundsgrafik, der simulerer snestorme og forhindringer udmærket. Lyden mangler lidt pift i form af sampling, men de medfølgende melodier er da i orden. Er du ikke tilfreds, kan du optage noget fra Holbæk-motorvejen og spille det over stereoanlægget, bare for at komme i stemning...

Grafik	92%
Lyd	68%
Fængende	89%
Fængslende	79%
OVERALL	78%

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Grafikken er tynd og skuffende, mens lyden har fået en tand opad med lidt sampling. Det føles også som om det hele går lidt hurtigere, men man kan ikke holde op med at grine af de røde træer og dårligt animerede biler. Farverne flyder fuldstændigt sammen, men ellers er spillet af rimelig kvalitet. Se før du køber.

Grafik	45%
Lyd	78%
Fængende	71%
Fængslende	60%
OVERALL	70%

UPDATE

Fås også til Amstrad, Spectrum og Atari ST.

SWITCHBLADE

Gremlin

Børge Bussemands fætter er tilbage. Efter 10.000 års ventetid var han egentlig gået i glemmebogen, men nu kan det ikke skjules længere: Havok er vågnet..... Hvorfor skriger du ikke??? Ved du ikke, hvem Havok er?? Nej??? Havok er da... er ... han er ... (Pinlig tavshed).!!.. Okay, okay, jeg aner det ikke, og hvad så?? Kan det ikke være lige meget, måske? Bare jeg ved, hvad spillet gælder om, ikke??

OK, vi tager det helt forfra: Du er Hiro, den sidste bladeknight (hvilket betyder bladknægt, hvilket igen betyder avisdreng. Det her er altså spillet Paperboy i forklædning... GOD forklædning!). Du skal udrydde Havoks hær af armerede pindsvin, fire meter høje udefinerbare aliens, og andet godt fra den blandede slimhandel. Det gøres via din reprogrammerbare cyber-arm (jeg har endnu ikke set sådan en svend i spillet, medmindre det henviser til den grå ring, der sidder rundt om Hiro's ene arm). Den kan naturligvis bruges til forskellige våben såsom ildkugler,

dartpile(!) og kastestjerner. Dem finder man rundt omkring, i nogle ca. 1,5 meter høje flasker, der også kan indeholde bonuspoints, shields og ekstra energi.

Det sjove ved disse våben er, at man faktisk klarer sig bedre uden. Hva'ba, siger den kvikke læser så, hvortil jeg svarer: Jeps, en hånd eller en fod er altid klar til brug, mens en ildkugle skal hele turen hen i den anden ende af skærmen, før den kan genbruges, og inden da er der for det meste dukket en ny alien op, som man desværre ikke kan forsvare sig imod, da det eneste våben man har, er på søndagstur henne i den anden ende af skærmen. Minus et liv.

Det område man bevæger sig rundt på, ligner noget fra Rick Dangerous, hvilket heller ikke gjorde noget, hvis bare spillet var lige så sjovt. Men det er det absolut ikke. Det er meget sjovt at rende rundt og smække aliens i starten, og det at man ikke kan se hele skærmbilledet på en gang (man skal bevæge sig ind på et område, før man kan se det), giver spillet et pust af interesse. Dog virker det efterhånden lidt irriterende, da man nemt kommer til at overse en udgang på den måde.

Alt i alt et sjovt lille spil, der dog ikke kan bringe mit p... øhh... spyt i kog.

Peter

AMIGA

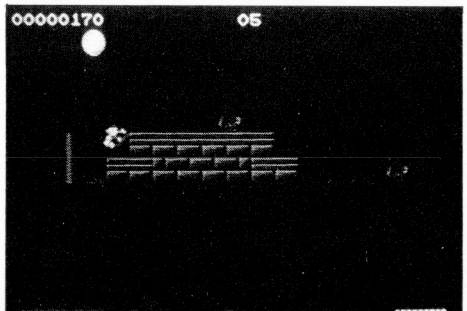
Kr 359

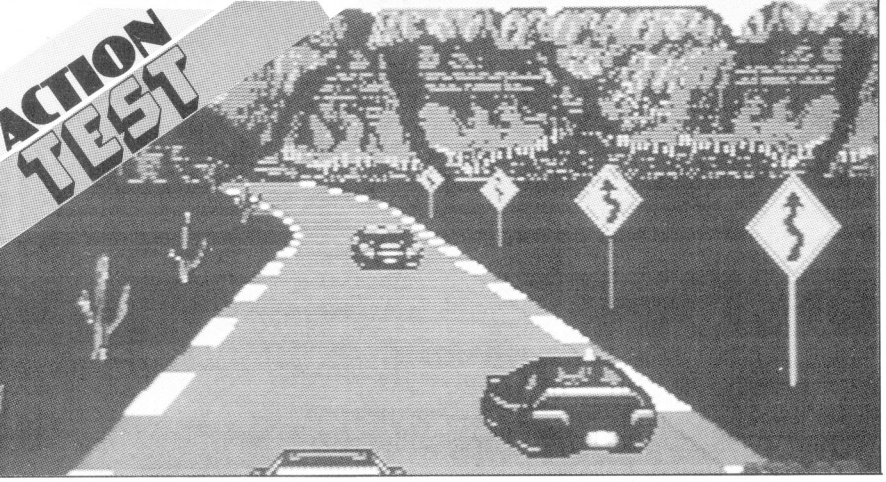
Grafikken er kedelig og ensformig, dog er enkelte aliens meget pænt lavet. Helten ligner et lille barn, når han går rundt blandt de forskellige objekter, hvorimod han ligner en af figurerne i Battletech i den iøvrigt meget søde intro (istedet for "Get ready" står der "Let's Rock"). Musikken er rimelig god, og ihvertfald bedre end lydeffekterne, som begrænser sig til "SWWWIISSH" og "BOIIING"; lyde der gik af mode allerede i computerspillenes barndom. Spillet mister hurtigt sin interesse, men virker meget sjovt i starten.

Grafik	65%
Lyd	60%
Fængende	78%
Fængslende	50%
OVERALL	60%

UPDATE

Fås også til Atari ST (samme pris).





CHASE HQ.

Ocean

Det går ud på (hvis man da kan tale om en handling i et bilspil af denne type), at finde en ond og grim forbryder, som har stjålet en slikkepind fra John Waynes lillebror (eller sådan noget lignende). Nancy fra Chase Headquarters fortæller over den indbyggede bil-radio-computer-dingenot i den flotte sorte superholdbare bil (Hvem sagde Knight Rider), at der er noget galt, og hvilken bil den grimme mand kører i. Så skal Crocket og Tubbs (eller hvem de nu forestiller, det er i hvert fald en sort og en hvid) ud for at finde bilen.

Når bilen er fundet, skal den smadres. De små flotte "slikkepinde" er åbenbart gået af mode derovre i United Steaks. Man har 45 sekunder til at smadre ind i bilen cirka 20-15 gange (der er et "Smadr-O-Meter (tm)" ovre i venstre side af skærmen.) Der sker af uforklarlige årsager intet med ens egen bil, men den er jo også en superbil (hemmelig identitet: Car Kent).

Når man så har smadret forbrydernes bil, skriger politi-manden: "Jur ånder aræst", bare fordi manden har begået et massemord. Hvad er der mere at sige om dette "spil"? Bilen er alt for lille i forhold til omgivelserne (eller også er det alt det andet, der er for stort).

Desuden (gulp): Søren er uenig med mig, og står og peger på en flot grå fyreseddel... Hjælp, nu peger han med en hammer... Okay, jeg tilstår. Selv uden Søren Suppeskes indblanding, må jeg jo nok indrømme, at Chase HQ er ret sjovt at spille et stykke tid. Jeg tror bare ikke på, at det kan holde. Det mangler et el-

UPDATE
ST, C64, Amstrad og Spectrum.

AMIGA
Kr 449
Hvorfor bruger man aldrig Amigaens grafik til noget? Hvorfor bruger man altid Atari'ens. Den flotteste grafiske detalje i spillet er at bremselyset tænder når man bremser.
YYYEEEAAACCCHHH. Lyden er til gengæld kvalitet, der er til at leve længe med. Lidt samplet tale og en god molodi (bamsesnak, ja tak) gør sit til at skabe en vis atmosfære. Desværre er spillets totale kvalitet ikke nær høj nok til at en gang fed musik kan redde det.

Grafik	55%
Lyd	85%
Fængende	75%
Fængslende	53%
OVERALL	60%

HARD DRIVIN'

Domark

Domark har prøvet at konvertere en middelmådig spillemaskine, der er forholdsvis ukendt, til diverse hjemmecomputere.

I Hard Drivin' sidder du i førersædet i en mørkerød Ferrari, der ikke har andet at lave end at fise rundt omkring på vejen. Vejen inkluderer loops, ramper og broer, du kan prøve kræfter med. Bliver du god, kan du prøve at køre mod The Phantom Photon (Neutrino-Niels blandt venner). Niels er hård, og det kræver ultimative køreegenskaber at slå ham.

Lyder meget spændende, ikke? Det synes jeg da også selv, men gassen sev hurtigt ud af ballonen, da jeg så spillet. Det er i 3D-udfyldt vektor-grafik, men det kører langsommere end de fleste 3D-spil på Commodore 64. Grafikken har også de velkendte Kage-symptomer; biler kører i luften, bliver gennemsigtige, dukker op ud af intet og forsvinder igen.

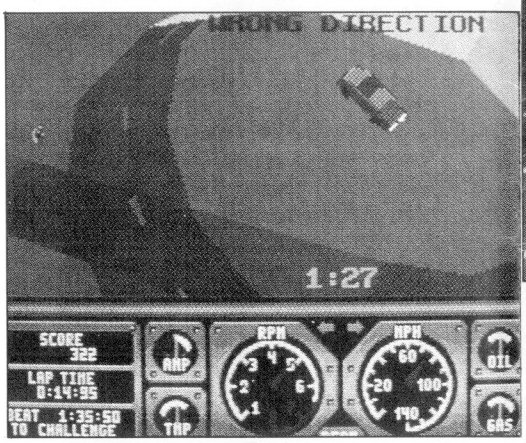
Styringen af bilen er helt hen i skoven. Nede i bunden af skærmen, kan du se på en lille blå prik, hvor meget dit ret er drejet. Hvis du drejer for meget, eller glemmer at dreje kontra, skrider bilen ud og du får et kæmpe besvær med at få den på ret køl igen. Pudsigt, at din Ferrari ikke har den lovpåkrævede auto-centrering.

I stedet for at være et hurtigt spil, hvor man rigtig føler sikkerhedsselen stramme i svingene, er Hard Drivin' et langsomt møgspil af rang. Man bruger det meste af tiden til at kigge på en uinteressant blå prik. Hvis det er dine ønsker, så brug en blå tusch og et stykke A4-papir. Det er langt billigere end Hard Drivin'.

Det er utroligt at Domark tør udgive slam som dette, når Stunt Car Racer er på markedet. Målet i spillet er principielt det samme, men Hard Drivin' er langt dårligere. Herved foreslår jeg en boycot af Domark, det kan måske lære dem af lave kvalitetsprogrammer til kvalitetsmaskiner.

Hvis du checker Veto-boxen, vil du se at Søren synes, at Hard Drivin' er meget realistisk. Men husk, at det er selvsamme Søren, der fablede om de "utrolige" styremuligheder i Strider...

Lars



ATARI ST
Kr 359
Grafikken er nogenlunde hurtig for en ST'er, men den er bestemt ikke hurtig nok! Lyden af din Ferrari har visse slående ligheder med en Nilfisk, og man skruer hurtigt helt ned (0.2 sek før man slukker maskinen). Hard Drivin' er svært at komme ind i, fordi styringen er så dårlig. Når man har lært at styre bilen, sidder man tilbage med et langsomt, kedeligt spil. Undgå det for enhver pris.

Grafik	70%
Lyd	34%
Fængende	22%
Fængslende	34%
OVERALL	32%

AMIGA
Kr 449
Som nævnt ovenfor er spillet en kopi af ST-versionen. Dog har Domark formået at gøre denne version LANGSOMMERE!! Det gør det hele meget værre! Jeg kan ikke engang forestille mig, at nogen gider cracke Hard Drivin' til Amigaen..

Grafik	67%
Lyd	46%
Fængende	16%
Fængslende	25%
OVERALL	29%

UPDATE
Hard Drivin' fås til samtlige populære computere, plus Archimedes.

ler andet i forhold til spillemaskinen, og det gør at man (jeg) ikke gider spille ret meget mere på det her spil. Det er alt for ensformigt i længden. Men: Hvis du har en masse penge, som du skal have fyret af på noget kortvarig underholdning, der er nemt at komme i gang med, så køb Chase HQ eller send mig pengene, og jeg vil returnere med et abonnement på et blad med nogle halvnøgne ænder (og jeg taler ikke om Dynamite Dux).

Peter

VETO BOX

Ja, nu hvor Peter bil-Juul endelig er færdig, synes jeg lige I skulle høre, hvordan Chase HQ. VIRKELIG er! Teknisk er konverteringen ikke noget at råbe hurra for. Grafikken er lidt mislykket, og ens bil er alt for lille i forhold til vejen. Det tager også al for lang tid at dreje. Lyden er derimod god med fede samples: "This is Nancy at Chase Hq. We've got an emergency here!" og så videre.
Men det der gør spillet fedt, er det samme som gør arcadeversionen så fed: nemlig det, at man ikke bare kører rundt og rundt i et forsøg på at komme først i mål. Dette er ikke et racerspil, det er en biljagt! Dette giver en helt speciel atmosfære, som efter min mening gør spillet fortjent til en OVERALL karakter omkring de 75%.

Søren

VETO BOX

Jeg kunne simpelthen ikke være mere uenig! Jeg synes IKKE, at Hard Drivin' er specielt realistisk. Men jeg synes så sandelig heller ikke, det er decideret elendigt, sådan som Lars giver udtryk for i sin anmeldelse!

For det første synes jeg vektor-grafikken er meget imponerende, og faktisk også ret hurtig! Desuden skal det ikke trække ned, at Amiga-versionen er langsommere end ST-versionen. Det er en kendt sag, at Atari ST har en lidt hurtigere processor, og det kan ses på spil af denne type. (Arh, Søren - den er vidst lidt søgt! Hvor mange blittere, har en ST'er? 0 sidste gang jeg talte.. - Lars)

Og selvom styringen ikke er synderlig realistisk (bilen retter f.eks. ikke selv op i svingene), så er den tilpas svær til, at man bliver bedre, jo længere man spiller. Ideen med den modkørende trafik, overhalinger osv. må også regnes som et positivt aspekt.

Den største ulempe ved Hard Drivin' er, at gameplayet er begrænset til at køre rundt og rundt på den samme bane. Men her kan jeg trøste alle (undtagen Lars) med, at Domark er ved at forberede "scenery disks" til spillet, ligesom vi kender det fra f.eks. "Flight Simulator II".

Alt i alt mener jeg, at Hard Drivin' er en glimrende konvertering, af en meget original arcadeoplevelse. Min OVERALL vurdering må ligge et sted omkring de 80% !!!!

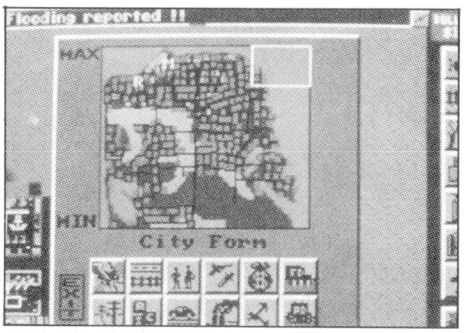
Søren

SHORTIES

SIM CITY

Infogrames
C64-update!

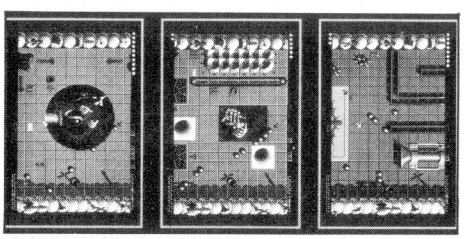
Hvis du altid godt har kunnet tænke dig magt over en hel by, så er "Sim City" the name of the game. Du har simpelthen mulighed for at bulldooze, bygge, indlægge vand og strøm. Skaf penge vha. af virksomheder, men det betyder forurening. Veje betyder flere indbyggere, men også flere biler. Sportsanlæg er dyre, men giver glade beboere. På denne måde er der mange valg, men tænk altid på hvad du gør. Senere kan der komme jordskælv eller sågar monstre, der angriber byen.
Når man tænker på, at dette spil blev udviklet på en Amiga 2000, så er det fantastisk, at man har kunne presse det ned på så lidt plads. Til gengæld er det gået kraftigt ud over grafik og lyd, men kan du leve med det, bør du ikke tøve et sekund med at oprette dit eget lille univers i Sim City.
OVERALL: 94%

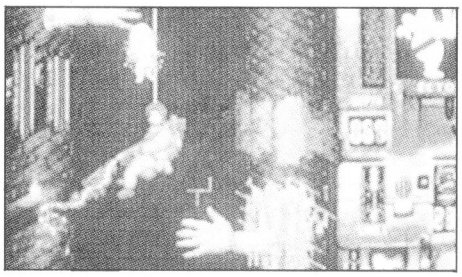


BALLISTIX

Psygnosis
PC-update!

Det er efterhånden længe side, dette spil gjorde sin entre på Amigaen. Nu er det altså kommet til PC'en, og hvad har det så at tilbyde? Gameplayet er faktisk præcis det samme: en mellemting mellem fodbold og pinball! Du styrer en pil rundt på skærmen, og skal prøve at banke en lille kugle ind i modstanderens mål. Grafikken er også i denne version meget flot, men gameplayet er stadig for forvirrende til, at det er rigtig sjovt.
OVERALL: 61%



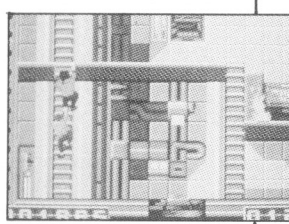


GHOSTBUSTERS II

Activision
C64-update!

YO! Så er Ghostbusters tilbage igen i dette spil fra Activision, der er delt i tre dele. I den første er du på vej ned i en skakt. Ikke en hvilken som helst skakt, men en spøgelsesskakt. Der skal samles slim... spøgelsesslim. Når det er klaret befinder du dig pludselig i kronen på Frihedsgudinden. Du styrer en lille ildkugle, der skal holde angribende spøvelser væk. Og til sidst skal du ind i et museum, hvor du skal redde en baby ved navn Oscar.
Det ville ikke være korrekt at sammenligne 64 versionen med Amiga eller ST'eren, men når man tænker på maskinens kapacitet, er det nu et meget pænt resultat. Lyden er lidt spectrum-agtig, men grafikken er glimrende med gode effekter.
OVERALL: 89%

TINTIN ON THE MOON

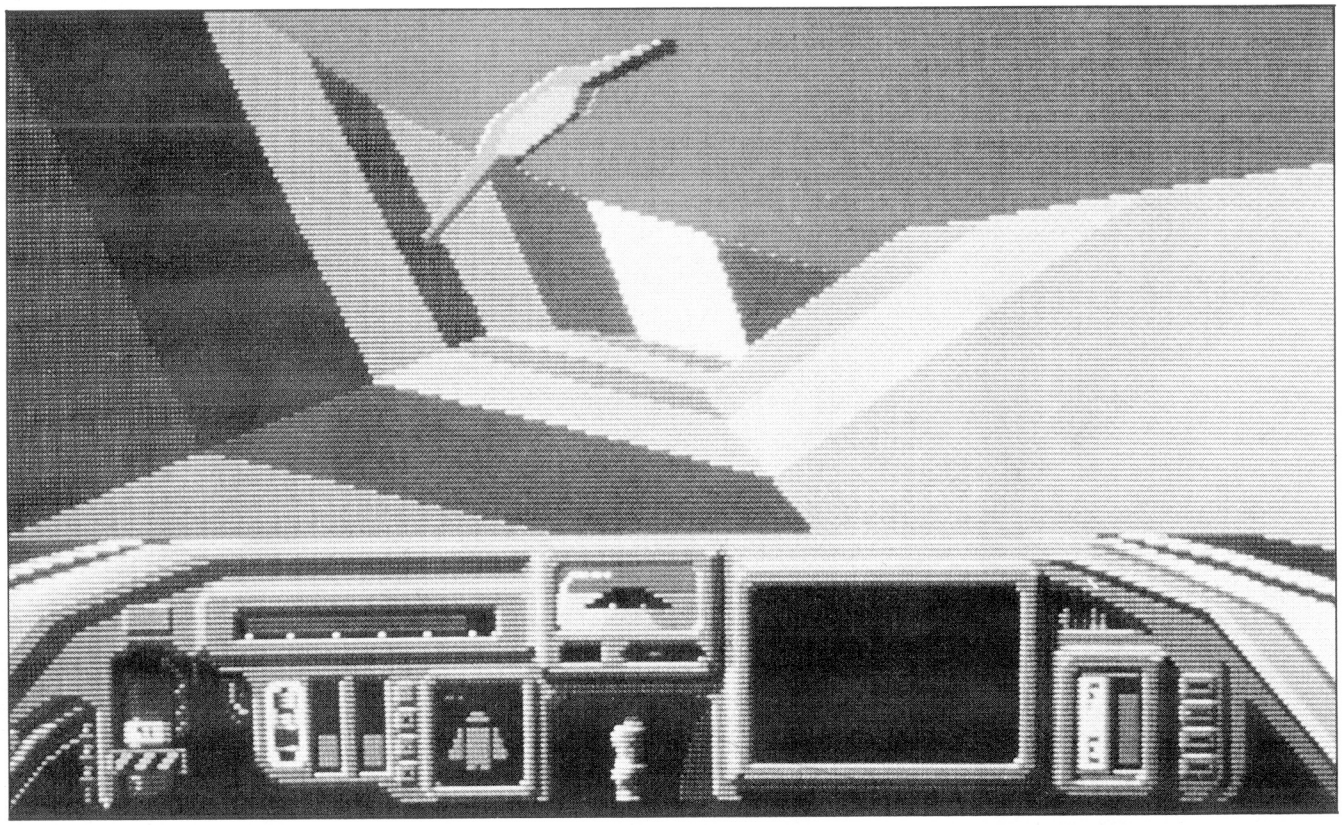


Infogrames
Amiga, C64, PC, ST, Amstrad, Spectrum.

Her er en licens over et af de bedste Tintin-hæfter, der er lavet. Det er den der på dansk hedder "Månen Tur-retur", men spillet skuffer ved kun at dække det første hæfte i serien. Først skal man styre måneraketten gennem en meteorstorm, hvor man skal undgå nogle meteorer, og ramme andre - for at få brændstof, vist nok. Resten er et platformspil, hvor du er oppe imod en sabotør, som er blind passager i raketten. Du skal slukke påsatte ildebrande, og befri tilfangetagne gidsler.
Grafikken er god, og alle de kendte figurer ligner sig selv på en prik. Lyden er også rimelig, men bortset fra en ret original "vægtløsheds" feature, er der ikke noget nyt i dette spil. Infogrames kunne have fået meget mere ud af Herge's klassiske fortælling.
OVERALL: 64%

Christian og Søren





Power Drome.

Jeg og en af mine venner havde i lang tid gået og snakket om, hvordan man kunne bruge de mange "modem-spil", der efterhånden er på markedet, uden at investere i et modem. Min far ville ikke lade mig købe modem, for han mente ikke, han havde råd til at betale telefonregningen for brugen af sådan et apparat. Og det havde jeg forresten heller ikke.

Der var kun en ting at gøre: Finde en anden løsning på problemet! Resten af artiklen burde egentlig bringes som en komplet løsning til adventure-spillet "The Search for the Cable", men Istarion (The Magic One) havde ikke plads, så vi bringer den her:

FIRST TRY

Heldigvis har Commodore været så "flinke", at skrive i manualen hvad de forskellige ben i serielporten betyder (at de så ikke har skrevet ret meget andet, er jo bare ærgerligt). Så vi fandt hurtigt ud af, at vi skulle forbinde jord til jord, send til modtag og modtag til send. Ialt 3 ledninger. Hurra, hurra, turbotrip til nærmeste computerforhandler.

"Goddag, goddag, kan vi købe to stik til serielporten på Amiga 500?"

Det kunne vi sagtens, så vi tog glade hjem, bare for at opdage at vore næser pludselig blev 20 centimeter længere. Den rare computermand havde givet os stik til parallel-porten.

Endnu et turbotrip, men denne gang knap så positivt. Vi fik stikkene og loddede ledningerne på. Jeg hentede min Amiga, og vi testede skidtet. Det duede selfølgelig ikke. Vi stillede på alle mulig sære parametre i preferences, men lige meget hjalp det: kablet var og blev gennem-ubrugeligt.

HERE WE GO AGAIN

Nu var næserne cirka 50 centimeter hver, og vi bestemte os for at finde ud af, hvad man skulle gøre - denne gang ved at henvende os til eksperterne. Jeg ringede til Commodore Data, og den rare telefondame stillede os om til den mand, som hun mente kunne hjælpe.

Det viste sig, til min nu MEGET lange næses store fortrydelse, at han åbenbart heller ikke kunne hjælpe, men han lovede at sende mig en liste over brugerklubber på Sjælland (Yes, far er Sjællandsk), som han åbenbart mente kunne hjælpe.

STILL STANDING

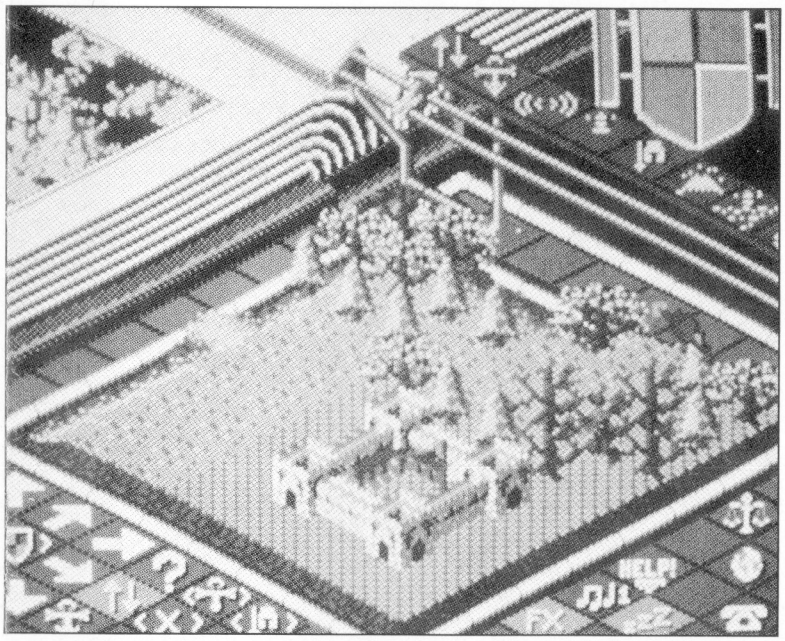
Efter en nøje granskning af den tilsendte liste, fandt jeg frem til den eneste i nærheden, nemlig den (vistnok) navnkundige "Ishøj Computer Klub".

Jeg ringede til kontaktpersonen, og aftalte at vi ville møde op førstkommende lørdag klokken 14.00. Det gjorde vi så, og her er (med eneret for CA) et referat af "mødet":

...LER KAOS!



Gider du heller ikke betale tusindvis af kroner for et modem plus en enorm telefonregning, bare for at bruge 2-player mode i Populous? Så har vi et tilbud til dig: Læs denne artikel!!



Populous.

13.59: Vi møder spændte op, men finder ikke lokalet.

14.12: Vi finder lokalet, men døren er låst.

14.21: Vi går en tur.

14.43: Vi kommer tilbage til klubben.

15.12: Vi gider ikke vente længere, og tager hjem.

Efter en kort, telefonisk diskussion bestemte vi os for at prøve igen næste lørdag.

Vor tålmodighed bar frugt, denne gang kom der nogen allerede 14.10, og vi fik os en snak om klubben og et par gratis eksemplarer af nogle blade fra et andet forlag (uff!). Senere kom der et andet medlem (det var allerede 4, incl. os selv), som havde temmelig meget check på, hvordan serielporten virkede, og desuden var i gang med et vistnok temmeligt spændende multi-player projekt.
Han fortalte os, at vi også skulle bruge RTS- og CTS- portene. Vi anede ikke hvad det betød. Men det lød smart, så vi prøvede at gøre som han sagde. Det viste sig at RTS betød Ready To Send, og CTS betød Clear To Send. Af en eller anden grund blev vi enige om, at de to ledninger, det åbenbart handlede om, skulle krydses. Vore næser oversteg nu enhver cand.med.s' vildeste drømme, for det virkede HELLER ikke.

AND THE TIME WENT BY

Trætte og sure lod vi historien gå i glemmebogen, og gemte den i en skuffe.

SÅDAN GØR DU!

Nu sidder du naturligvis og sukker efter en ordentlig forklaring af, hvordan vi lavede det kabel. OK, here we go:

Du skal bruge følgende materialer:
- 2 stk. 25-polede hunstik
5 stykker ledning
Lidt loddetin
En VARM loddekolbe

PRIS: ca 100 kr.

Grundregler for elektronik byggeri:

1. Læs vejledningen grundigt, før du prøver på noget.
2. Følg vejledningen trin for trin, hvis du ikke er vant til at lave elektronik.
3. Undersøg GRUNDIGT, at der ikke er løse forbindelser, eller store klumper loddetin, der kan kortslutte noget.
4. Check alting en ekstra gang, før du sætter stikkene i computerne.

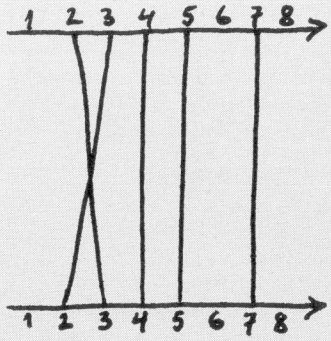
HUSK: En lille fejl kan koste mange penge, når det handler om computere.

Nu hvor du har fået fat i det grundlæggende, tror jeg vi kan gå i gang med selve "brugsanvisningen":
Det første du skal gøre, er at lodde den ene ledning til ben 7 (system ground) på det ene stik. Når det er gjort, og du har checket at det sidder ordentligt fast, skal du lodde den samme lednings anden ende til ben 7 på det andet stik. Benets nummer skulle gerne stå på stikket. Hvis ikke det gør, så vend den side der skal loddes på mod dig selv, med den brede side opad.
Tæl så fra venstre mod højre i øverste række. Øverste venstre ben er ben 1, det næste er ben 2 etc. Efter ben 13 skal du gå ned i nederste række. Nederst til venstre finder du ben 14, men nederste række skal ikke bruges i denne konstruktion.

Derefter lodder du den næste ledning til ben 2 (send data) på det ene stik, og ben 3 (receive data) på det andet stik, og omvendt (3 til 2, ikk'). Ben 4 (RTS) og ben 5 (CTS) skulle ikke volde nogen problemer, da de bare skal loddes lige over (4 til 4 og 5 til 5). Check så forbindelserne, og sæt lidt isoleringstape på benene, vi skulle jo nødigt have en kortslutning, vel?
Hvis du synes det lyder lidt forvirrende (det skulle det nødig gøre, men alligevel), så kig på tegningen (som jeg helt selv har lavet).

ADVARSEL: Kablet virker så vidt vides IKKE på Amiga 1000. Der er en risiko for, at den brænder sammen. LAD VÆRE med at prøve, hvis ikke du er helt sikker på, hvad du skal gøre.
Redaktionen påtager sig intet ansvar for eventuelle fejl, og kan ikke bøde økonomisk for en eventuel reparation.

Naturligvis kan man også købe kablet færdigt. Du skal bare være forberedt på at det kan koste mange penge. Kontakt din forhandler, han skulle gerne kunne hjælpe dig. Ellers kan du måske finde det hos et af de mange postordre-firmaer. I det tilfælde skal du nok regne med en pris, der ligger omkring de 250-300 kr.



noptog først projektet adskillige måneder senere. Det var da vi blev enige om, at det nok var *min* computer der var noget i vejen med. Derfor sendte jeg den til reparation (indenfor garantien, selvom der vist var blevet pillet lidt ved hardwaren...), og det hjalp da også.

Dog ikke på den ventede måde, for beskeden fra værkstedet lød, at der overhovedet ikke var noget galt med min Amiga. Jeg måtte altså selv betale transport og andre udgifter.

Men ude hos den rare computermand var der en endnu "rarere" computermand, som kunne fortælle os, at vi ikke skulle have krydset de ledninger, og samtidig fortalte han følgende historie til skræk og advarsel for andre små elektronik-fuskere i det danske land:

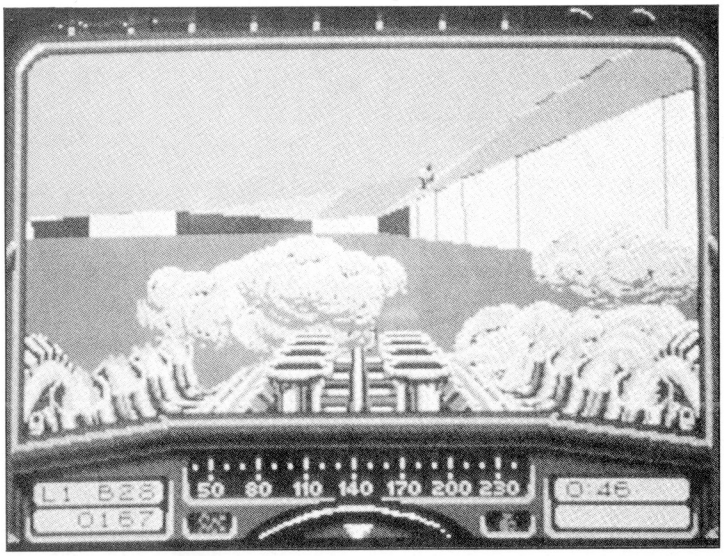
Engang i et fjernt, fjernt land, i en fjern, fjern fortid levede der en mand ved navn Bartislartfast. Han fuskede med magiske maskiner (kaldet computere) og underlige snore, som kunne overføre lys og energi (ledninger, Red). Men en ond troldmand ved navn Istarion (gnæk, gnæk) tryllede hans hardware manual om til et korthus, som faldt i floden Tyytipoof, og aldrig blev fundet igen. Derfor måtte stakkels Bartislartfast prøve sig frem ved hjælp af dragen Commodore's manual. Derfor forbandt han ben 1 til ben 1, ben 2 til ben 2 etc., hvilket resulterede i at når han startede sin Amiga 2000, begyndte blæseren at køre i hans slukkede PC'er(!)

Historien er næsten sand, bortset fra at det foregik for få år siden.

Efter denne forklaring, måtte vi simpelthen prøve at få det hele til at virke. Og nu kommer dagens overraskelse: (Ta da da TAAA) Nej, du gættede forkert, for denne gang virkede det rent faktisk! De næste 72 timer lukkede vi os inde med computerne, en kasse sodavand og 231 poser chips (af den spiselige type), og SPILLEDE. Og vi levede lykkeligt til vore dages ende.

Se, DET var et rigtigt eventyr.

Peter Juul og
Thomas K. Larsen



Stunt Car Racer

LIDT TEKNIK

Nu sidder du nok og tænker: "Hvorfor dog spilde sin tid med at lave sådan et kabel?". Svaret er, at det giver dig mulighed for at koble 2 Amiga'er (500 eller 2000) sammen, og derved forøge spilleglæden i en række spil.

Når to computere er forbundet har man nemlig mulighed for at spille mod en intelligent modspiller (undtagen når man spiller mod Spassah... Christian). Min modspiller var i hvert fald intelligent og helt anderledes at spille mod end de små irriterende, lakridslignende dimser indeni computeren.

Men før man kan spille, må man lige sikre sig nogle ting. De fleste spil med modem/kabel-funktion har et indbygget preferences-system, specielt designet til kabel- eller modem-spilleri. Det vigtigste i dette system er nok baud-raten. Det vil sige det tal, der bestemmer hvor hurtigt informationerne bliver overført. Baud betyder noget i stil med antal bytes overført på et sekund. Den mest almindelige indstilling er 9600 eller evt. 19200 baud, og det bør den nok fortsat være. Det vigtigste er, at den er ens for begge computere. Enkelte steder kan man vælge mellem forskellige "handshakings". Det har noget at gøre med, hvordan signalerne synkroniseres. Den skal stå på RTS/CTS.

Dit kabel fungerer ligesom et modem, der allerede har forbindelse til en anden computer, men hvis man får valget, bør man nok kalde det for et datalink. Ikke fordi det betyder noget, men betjeningen er ofte nemmere.

SPIL GUIDE

Det du nu skal til at læse, er en lidt speciel form for spilanmeldelser. For det første er de meget korte, og for det andet går de kun op i, hvordan spillet er at spille MED kabel i forhold til uden kabel, og naturligvis hvor godt denne kabelfunktion fungerer. Procenttallet fortæller om spilleglæden. Jeg har ikke taget alle de spil med, der kan bruge kabel, da jeg ikke har haft mulighed for at teste dem alle (det er trods alt begrænset, hvor mange "modemspil" der findes for øjeblikket).

F-16 COMBAT PILOT

Spillet er rimelig sjovt uden kabel, men muligheden for at kunne spille mod hinanden over kabel er simpelthen alletiders. Det er utroligt hvilket ordforråd der kan komme i brug, når et lille irriterende AMRAAM-missil flyver lige i bylden på en. Jeg var selv ude for at flyve ind i min modspiller, hvilket jeg først fandt ud af da han skældte mig ud over, at jeg havde ramt, samtidig med at jeg skældte ham ud over det samme.

Selve indstillingsdelen er middelmådig, men fungerer udmærket.

Uden kabel: 88%
Med kabel: 94%

POPULOUS

Uden kabel kan computeren godt give en lidt problemer. Med kabel får jeg ALTID problemer, men det har nok noget at gøre med, at jeg aldrig rigtig har øvet mig i spillet. Modstanderens spillestil bliver ti gange så nuanceret, når man spiller over kabel, og den lille detalje at man kan sende meddelelser, er et stort plus-plus-party. Computeren sender jo aldrig beskeder som: "Der fik jeg dig, din lede @&$!"

Selve modem/kabel styrings-systemet er det bedste jeg har set, selvom det af og til laver lidt rod i koderne, så man bliver nødt til at starte forfra.

Uden kabel: 91%
Med kabel: 96%

POWER DROME

Dette spil er ikke sjovt, og det kan et kabel ikke ændre på. Selv med kabel er det et egotrip af format, idet man sjældent ser sin modspiller.

Kabel/modem indstillingen er fuldautomatisk, så man slipper for at stille på en masse parametre.

Uden kabel: 50%
Med kabel: 51%

FLIGHT SIMULATOR II

Den eneste forskel fra at spille uden kabel er, at man kan se et ekstra fly på banen. FSII har dog en sjov detalje, når man spiller over kabel, for det eneste den overfører løbende er koordinater, kurs og hældning. Det vil sige at hvis man trykker pause midt i et dyk, hænger flyet stille i luften, hvilket ser MEGET mærkeligt ud for modspilleren. Eller hvis man "glemmer" at sende besked til den anden computer om, at man har skiftet fra propelfly til jet... Tjaaah, har du nogensinde set en cessna flyve ca. 500 mph? Nej vel.

Det er dog jævnt kedeligt, da man bare kan flyve rundt og se dum ud (det er jeg ret god til, se forrige nummer). Selve indstillings-dimseriet er middelmådigt dårligt.

Uden kabel: 74%
Med kabel: 75%

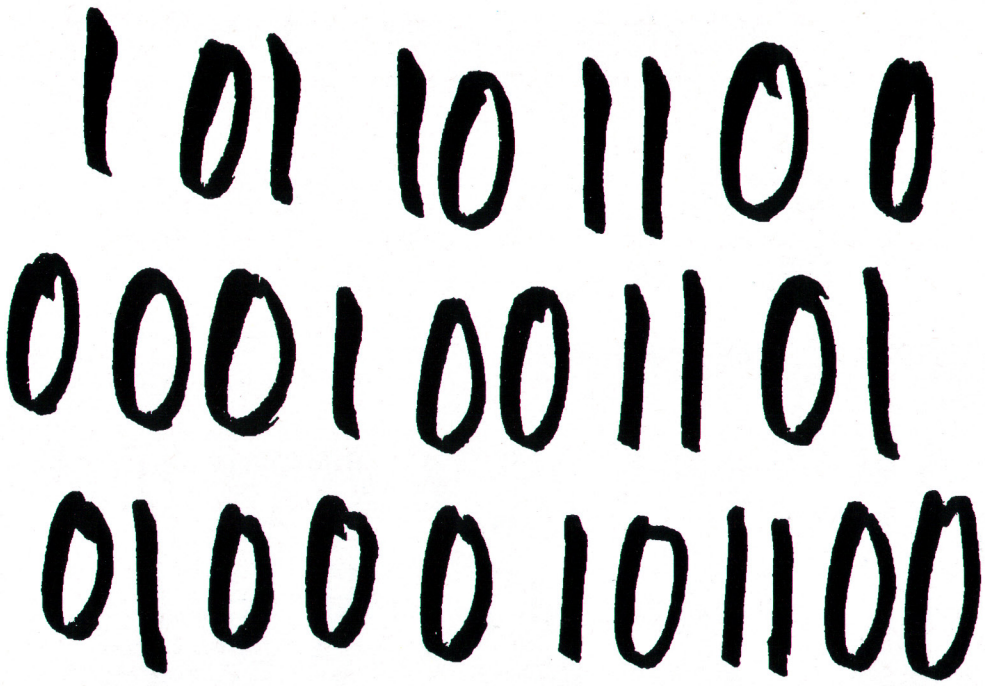
FIRE POWER

Firepower er lidt frustrerende at spille over kabel. Normalt (også i den "almindelige" 2-player mode) kan man vælge mellem 3 forskellige tanks, men i kabeludgaven, har computeren på forhånd valgt en tank til en. Dyb skuffelse. Ellers ligner Fire Power kabel-mode den normale 2 player mode så meget, at det næsten kan være ligemeget. Dog kan man (som i Populous) sende små ondsindede meddelelser, hvilket altid er sjovt.

Indstillingen er automatisk, selv om man har et lille terminalprogram til rådighed (beregnet på modem-overførsel).

Uden kabel: 75%
Med kabel: 77%

Af andre spil, som understøtter kabelmode, kan nævnes: RVF Honda (88% i CA3), Turbo (64% i CA5), Stunt Car Racer (95% i CA5). Derudover kan en del ældre spil også køre med kabel. For flere af disse spil gælder det, at man endda kan slutte en Amiga til en Atari ST og omvendt. Konsulter din spilmanual for detaljer.



Stilhed før storm

Interactivision er et dansk softwarehus, der er ved at få vind i sejlene.
Trods vor unge alder - 1 år - og en hidtil anonym tilværelse er vi klar til at sende adskillige spil ud.
Men vi vil lave mere. Meget mere.
Og her kommer du ind i billedet:
Hvis du mener du er programmøren, spil-forfatteren, grafikeren, animatoren, musikeren, spil-testeren eller noget helt syvende, så har vi måske en plads til dig, her på Interactivision.
Hvad enten du ønsker at arbejde freelance eller inhouse, kan vi finde en løsning, så længe du er bekendt med IBM PC, Atari ST, Amiga eller Commodore 64.
Som eventuel programmør må du også have kendskab til C eller assembler, samt have mulighed for at kunne analysere og forstå andres programmer.
Sidder du med ideerne og/eller talenterne til det rigtige spil, vil Kenneth Bernholm fra Interactivision gerne høre fra dig.
Skriv om dine kvalifikationer, og vedlæg eventuelt diverse referencer og tidligere arbejder.

Endelig er der et dansk softwarehus, der har midlerne - nu er det op til dig at anvende dem rigtigt.

INTERACTIVISION

Nørreskov Bakke 14 . 8600 Silkeborg . Tlf. 86 80 08 77

Apropos

Apropos

I december-nummerets Apropos skrev Jesper Sten Andersen fra "Indre Mission", at fantasi-spil, såsom rollespil og adventures, er farlige, fordi de er gennemsyret af magi. Magi, som efter hans mening udspringer fra Satan selv, og som det derfor er livsfarligt at beskæftige sig med.
Denne måneds indlæg er skrevet af Henning Jørgensen; en af vores mange aktive læsere. Henning har et noget andet syn på fantasi- spillene...

FANTASIEN LÆNGE LEVE!

Det indlæg I havde i Apropos i december-nummeret kan ikke få lov at stå ubemærket hen, så her er min kommentar.

Fantasi
Der fandtes engang et folk, der blev kaldt kaldæerne. De boede i landet mellem Eufrat og Tigris i mellemøsten. En dag da Gud kedede sig, eksperimenterede han med nogle af sine mange formler. Pludselig fik han i sin ildhu sendt en spell mod byen Babel. "Ups!" sagde han, men var ikke rigtig ked af det, for han vidste han havde opfundet en ny spell; en *Fireball* (Players Handbook, kap. 21, nr. 5). Gud blev så glad for sin opdagelse, at han helt glemte at rydde op i Babel, der den dag idag står som et minde om hin historiske dag, da en af de mest brugte spells blev opdaget.

Rollespil
Ja, er fantasien ikke herlig? Jeg selv er en af disse underlige, forledte, RPG-spillere - sendt af Satan selv. 24 år og med et godt job. Jeg mødes af og til med nogle andre for at spille et, i forvejen forberedt, eventyr. For en kort stund kan jeg glemme alt om diverse problemer og bare more mig. Når spillet er færdigt, er det tilbage til dagligdagens tumulter, præcis som hvis vi havde spillet whist eller skak. Forskellen på os spillere og visse religiøse sekter er, at vi ved når spillet er slut og man skal tilbage til virkeligheden igen.

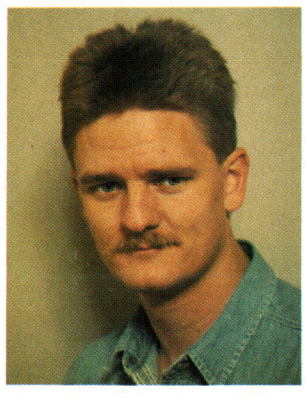
Fællesskabet
I et rollespil er det til enhver tid fællesskabet der tæller. Hvis en gruppe ikke arbejder sammen, hvis den ikke arbejder imod det onde og altid for det gode, så vil den altid blive straffet til sidst. Og det er i de mange stressede og farlige situationer, at hver person i gruppen kan se, hvem der er til at stole på, hvem der skal hjælpes, og hvem man for sit eget bedste helt skal holde sig fra. Fællesskabet styrkes for hvert spil og man lærer, at det at arbejde sammen giver det bedste resultat.

Alle disse ting, som kommer helt af sig selv, mens man spiller, er lige netop hvad lærere og forældre rundt omkring i landet prøver at lære deres børn. Jeg tror ikke der er noget, der mere end computeren har bragt folk - mest unge - sammen. Lige meget hvor man møder unge, så taler de om deres computer. Der findes i massevis af computerklubber i næsten alle lande, for ikke at tale om de 10.000 vis, der er blevet penne-venner, kun grundet computeren.

Hvid magi
I langt de fleste rollespil spiller magien en stor rolle, i andre optræder den aldrig. Men magien er netop det, der binder mennesker sammen. Når vi idag kører i tog og flyver mellem lande, i stedet for at ride, eller gå på vores ømme fødder, er det så ikke magisk? Når vi regner på små computere i lommeformat, i stedet for at bruge en kuglerramme, er det så ikke magisk? Alle disse vidunderlige ting, der er frembragt, er det ikke magi, når alt kommer til alt?
Kort sagt: magien er en del af vores hverdag. Så kunne man indvende, at magien bruges lige så meget til det onde som til det gode, men det har mennesket måtte leve med gennem hele vores historie. Og det er netop her vi skal kæmpe for, at den bliver brugt til alles bedste.

Usund fantasi?
Når talen falder på usund magi, og vi ved hvad mennesket er nået til i vore dage, *netop* ved at bruge fantasien, så kan denne tale kun komme fra en, der prøver at ødelægge og nedbryde fantasien. Det må i sandhed være en satanisk kraft, der står bag. Og hvilket bedre skjul kan en sådan bruge, om ikke en religiøs organisation, der netop siger, at de bekæmper sådanne kræfter. I særdeleshed en satanisk plan...

Så derfor, alle I dværge, elver og troldmænd: Saml jer, foren jer. Gør jer klar til denne, den største kamp mod det onde, der endnu er spundet en sang om.

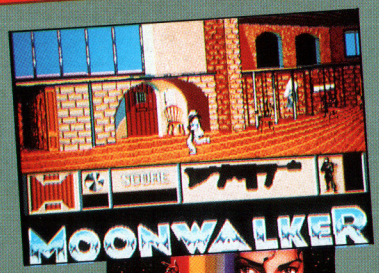


Henning Jørgensen

EN TUR I BIFFEN!

Månedens abonnements-tilbud er ren guf for film-freaks. Vi har sammensat en "film-pakke", som indeholder spil over to populære film...

Der er stadig et par stykker tilbage, som endnu ikke har tegnet abonnement på Danmarks største spilmagasin. Hvis du er en af dem, så se her hvad du går glip af, hvis du ikke straks udfylder kuponen nederst på siden.





MOONWALKER

I dette helt nye spil skal du styre selveste Michael Jackson gennem et hav af forhindringer. Der er adskillige baner i spillet, og de bygger alle sammen på handlingen i den store "Moonwalker" film.

OBS!

Disse tilbud gælder i de forretninger, der er nævnt på forhandler-listen her på siden.

Du kan kun benytte tilbudene, hvis du abonnerer på Computer ACTION. Som bevis på at du er CA-abonnent, kan du vise din forhandler et eksemplar af bladet (bagsiden er stemplet med dit navn og adresse) + evt. ID. Hvis du ikke allerede abonnerer, kan du benytte kuponen nederst på siden.

Tilbudet gælder så længe lager haves, så skynd dig hen til din forhandler!

LICENCE TO KILL

It's the biggest. It's the best. It's Bond! Sådan lød vores konklusion, da vi i CA2 anmeldte Licence to Kill. Spillet opnåede en OVERALL karakter på 86%, og det er ikke ufortjent. Dette er nemlig en af de bedste film-licenser, der nogensinde er lavet.



FORHANDLER LISTE

BY	FORRETNING	ADRESSE
Allerød	Allerød Computer	MD. Madsensvej 12
Fredensborg	Foto Ole	Jernbanegade 3
Fredericia	Photo-Team	Gothersgade 19
Frederiksværk	Sandner Computer	Nørregade 26
Grenå	V. Hansens Boghandel	Torvet 8
Haderslev	Flemming Andersen	Nørregade 2
Hellerup	Reffling Foto & Computer	Strandvejen 155
Herning	Herning Elektronik	Vestergade 13
Hillerød	C.P. Data	Slotsgade 10
Holbæk	Hagner	Ahlgade 26
Holstebro	Computershoppen	Hafnia Hus
Horsens	Fotohuset	Thonbogade 5
Ikast	Søndergård Computer	Strøget 22
København	Betafon	Istedgade 79
Kolding	Fotomagasinet	Østergade 11
Kolding	Photo-Team	Helligkorsgade 16
Næstved	Georg Christensen	Axeltorv 10
Nyk. Falster	Digi-Soft	Tværgade 6
Randers	Center Foto	Slotscentret
Ribe	Ribe Foto & Computer	Nederdammen 37
Roskilde	Reidl Computer	Algade 27
Silkeborg	Søndergård Computer	Vestergade 16
Skive	Chr. Richardt	Nørregade 16
Sønderborg	Photo-Team	Perlegade 49
Sønderborg	Ingversen	Rådhustorvet
Stenløse	Foto-Huset	Stenløse Center 46
Struer	K.S. Foto & Computer	Vestergade 3
Vejle	Byskov Computer	Nørregade 24
Viborg	Vestergade Computer	Vestergade 4
Ølstykke	Computercentret	Frederiksborgvej 7
Åbenrå	Photo-Team	Nørreport 19
Århus	Photo-Team	Bruunsbro 11
Århus	Jens Basse Computer	Ryesgade 37

TIL DISSE AFSINDIGE PRISER...

C64 - BÅND

"Moonwalker	: kr	189,-
Licence to Kill	: kr	189,-
Normalpris	: kr	378,-
CA-RABAT	: kr	179,-
ABONNENT-PRIS	**: KR**	**199,-**

C64 - DISK

Moonwalker	: kr	275,-
Licence to Kill	: kr	275,-
Normalpris	: kr	550,-
CA-RABAT	: kr	255,-
ABONNENT-PRIS	**: KR**	**295,-**

AMIGA

Moonwalker	: kr	395,-
Licence to Kill	: kr	349,-
Normalpris	: kr	744,-
CA-RABAT	: kr	349,-
ABONNENT-PRIS	**: KR**	**395,-**

Vil DU være CA-abonnent?

☐ **JA, SELVFØLGELIG!**

Giv mig omgående et abonnement på Computer ACTION. Et helt års forbrug (11 numre) for KUN 295 kr.

Som abonnent kan jeg drage fordel af de eksklusive tilbud på denne side.
Jeg kan desuden benytte adventure-sektionens populære telefon-helpline, helt gratis!

Beløbet er ☐ Vedlagt i check. ☐ Girokort ønskes tilsendt.

Navn: .....

Adresse: .....

Postnr./By: .....

Send kuponen til:
Computer ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K
Eller bestil dit abonnement på tlf: 33 912833

DRØMME ER GRATIS.



HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR	ÆGTE MULTI-TASKING	FLEKSIBILITET	MULIGHED FOR:	DESKTOP PUBLISHING
DANSK OPSTARTPROGRAM	FANTASTISK GRAFIK	MUSIK I STEREO	VIDEOREDIGERING	BILLEDDIGITALISERING
BRUGERVENLIGHED	ANIMATION	SYNTHEZISER	CAD	MIDI
INTUITION	4.096 FARVER	TALE	DESIGN	WORD PERFECT
MUS	HØJ OPLØSNING	TEKSTBEHANDLING	UDVIDELSE	

Commodore

Fordi fremtiden forlængst er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER OG DELTAG I VORES STORE SOFTWAREKONKURRENCE.