

COMPUTER

2. 1 årgang, september 89
kr 29.50, incl moms



SPIL ELLER VIRKELIGHED?

Vi prøveflyver forswarets
F16 simulator

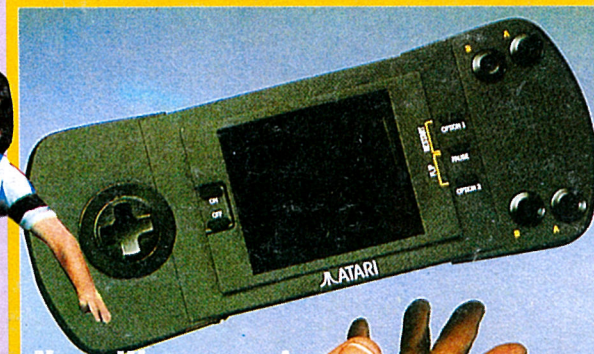
S-S-SUPERSOUND...!

Alt om samplere til Amiga og C64



Denne mand vil
eje Universet!!

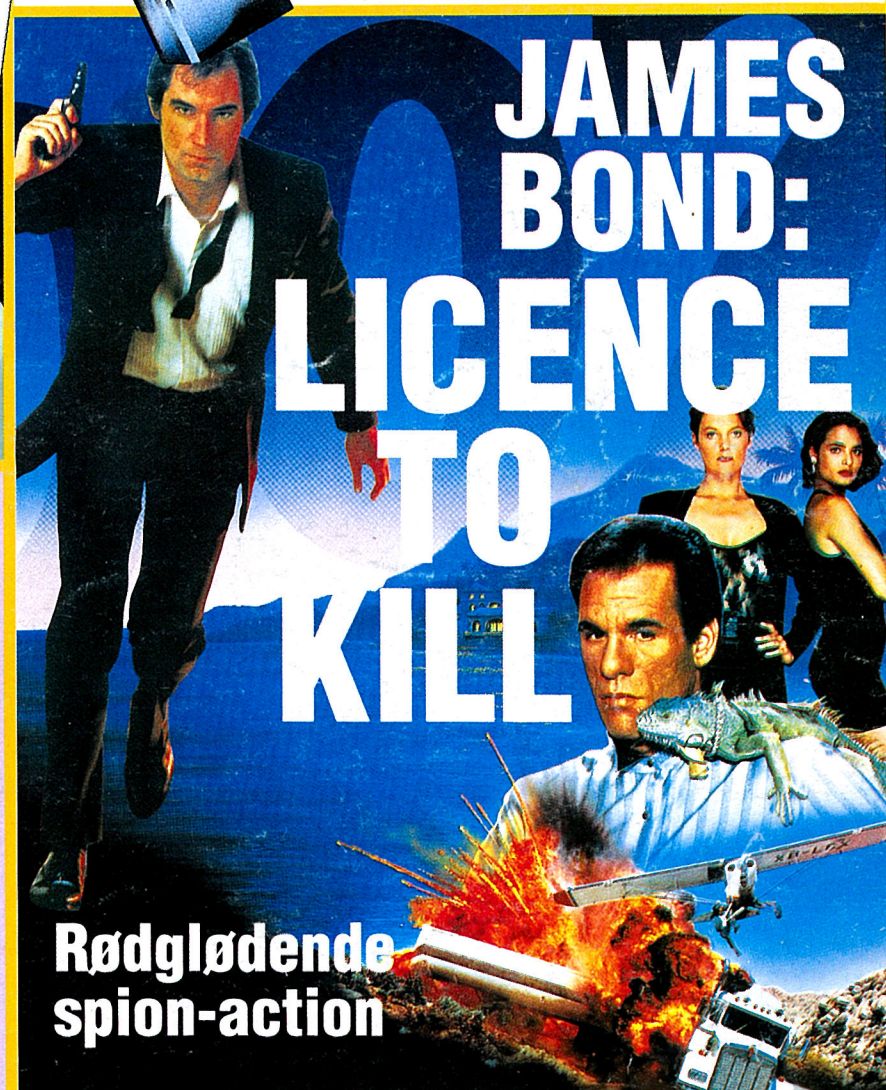
VERDENS BEDSTE FODBOLD- SPIL



Ny spille-computer:
Du kan have den i lommen, og den er
BEDRE END AMIGA!

Afsløring: DANSK PIRAT- MAFIA

Gangstermetoder
i crackermiljøet



JAMES BOND: LICENCE TO KILL

Rødgldende
spion-action

VIND: En Amiga. En Atari ST m. 21 spil. En Sega spillemaskine. Masser af joysticks, spil, rygsække, sweat-shirts.

COMPUTER ACTION

Ansvarshavende udgiver:

Klaus Nordfeld

Chefredaktør:

Søren Bang Hansen

Medarbejdere:

Jakob Sloth

Christian Sparrevohn

Lars Jørgensen

Peter Normann

Andreas Dirksen

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

Niels Ingemann

Grafisk Design

Partner Repro

Lassen Offset

Skovs Bogbinderi

Distribution:

DCA, Avispostkontoret

Annoncechef:

Jørgen Koefoed

Dansk Selektiv Presse

St. Kongensgade 72

1264 København K.

Tlf: 33 113283

Abonnement:

Yvonne Pedersen

Tlf: 33 912833

FUTURE CHOKI!

På denne årstid bærer spilmarkedet som regel præg af en vis afmatning, fordi softwarehusene udskyder spiludgivelserne til PC showet og den store julehandel. Men sådan er det ikke i år!

Spillene fosser ind over os i stride strømme, og kvaliteten er helt i top. Antallet af super-spil i dette nummer slår alle rekorder. Helt nye softwarehuse spirer frem overalt, og udgivellesplanerne for de næste måneder byder på mange spændende overraskelser.

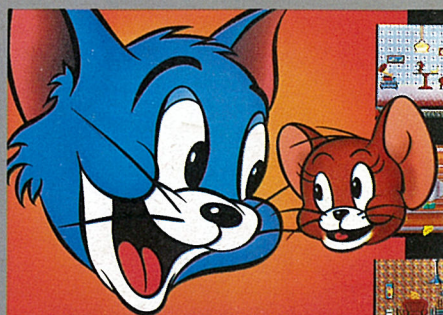
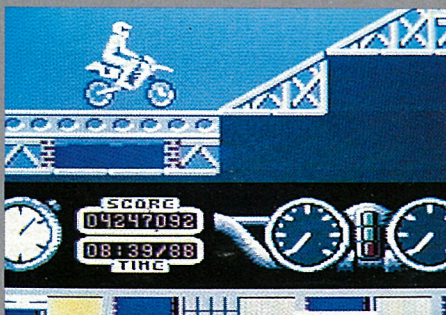
Og det er ikke kun på softwaresiden, at tingene sker. I dette blad vil du kunne læse om helt nye spillemaskiner, der bryder totalt med alle de vante forestillinger om, hvad der kan lade sig gøre idag. Den højteknologiske, avancerede underholdning vinder indpas overalt.

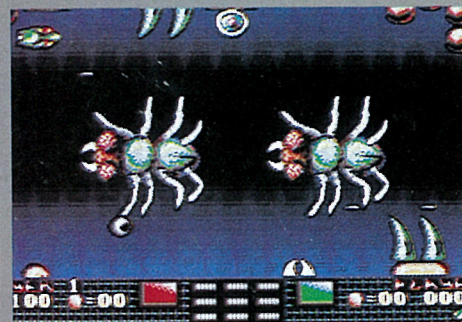
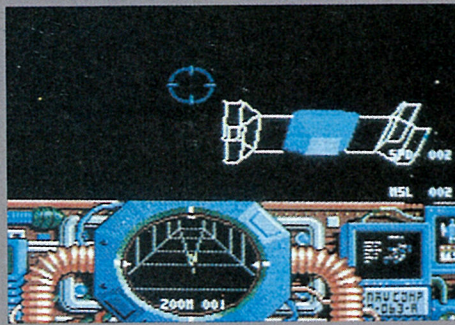
Der har simpelthen aldrig før været så meget gang i spilmarkedet, og det er derfor vi laver Computer ACTION.

Fremtiden begynder NU!

Søren Bang Hansen
Chefredaktør

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 løbende opmærksomheden på læerspalterne Mail-Box, Apropos, Action Tips og Læsermarked. CA er også DIT blad. Brug det!





FEATURES

10 PIRAT-MAFIA

Jakob Sloth taler med en gruppe danske pirater, og opdager en verden, hvor mordtrusler, grov chikane og organiseret terror hører til dagens orden.

42 SPIL ELLER VIRKELIGHED?

Vores spiltестere prøveflyver forsvarets F16 simulator. En amerikansk jagerpilot flipper ud over Amigaen. Vi afslører militære hemmeligheder om udstyr til over 100 mill. kroner. Se selv!

32 S-S-SUPER SOUND!!

Få dit eget lydstudie hjemme hos dig selv. Hvis du har en Amiga eller Commodore 64, kan du lave dine egne monster-mix. CA viser dig hvordan.

55 GIGANT KONKURRENCE

Hjælp os med at lave et bedre blad, og vælg frit mellem et hav af spændende præmier!

37 VERDENS BEDSTE

JOYSTICK?

Det er i hvert fald tæt på! Læs den entusiastiske test af et helt nyt (og meget utraditionelt) mega-stick, der netop er kommet til landet.

SPIL

13 ACTION TEST

Grundige anmeldelser af alle de superspil, der vælter ind over os i øjeblikket.

38 ACTION TIPS

Udførlig hjælp og tarvelige tricks til de sværeste spil i din samling.

48 THE MAGIC ONE

Danmarks bedste adventuresektion er tilbage: Træd nærmere ædle eventyrere - vores troldmand har også denne gang meget at berette...

RUBRIKKER

4 NEWSDESK

Læs alt om fremtidens underholdning. Vi er bl.a. først i Danmark med detaljeret info om to transportable spillemaskiner, der vil revolutionere universet (næsten).

30 MAILBOX

Skarpe synspunkter, benhård kritik og en del rosende ord (phew!). Der er JER der skriver disse sider, og det er da den bedste kvalitets-garanti man kan tænke sig, right?

52 LÆSERMARKED

Danmarks største computermarked har vokset sig endnu større, så sørg for, at også DIN annonce kommer med her.

53 APROPOS

En dansk spilforhandler skriver om sit syn på piratkopiering, og giver sit bud på, hvordan piraterne kan stoppes.

ACTION TEST - INDEX

3D Pool	28
Data Storm	25
Federation of Free Traders	27
Forgotten Worlds	15
Kick Off	16
Licence to Kill	19
Phobia	20
Silkworm	22
Stormlord	23
Super Scramble Simulator	14
Time Scanner	24
Tom & Jerry	21
Wicked	26

ACTION
COMPUTER

News desk



Batman svinger sig frygtløst mod Jokeren.

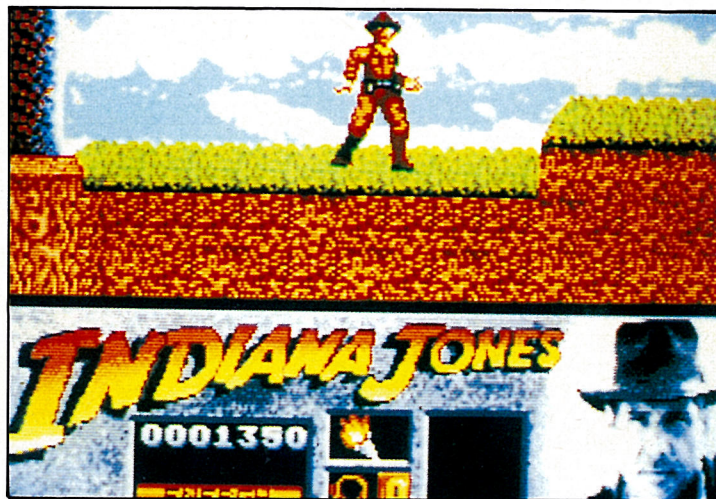
Batman

Du-bi-du-bi-du-bi-du-bi-BAT-MAAAAAAN! Ja undskyld, men batfeberen griber jo om sig i disse dage, hvor premieren på den nye Batman film rykker nærmere, og alle glæder sig til at opleve så kendte skuespillere som Michael Keaton, Jack Nicholson og Kim Basinger. Filmen, der i USA er blevet en af filmhistoriens største kasse-succeser, skulle få Danmarks premiere den 15. september, og i slutningen af samme måned er Ocean klar

med spillet over filmen, som de meget passende har kaldt "Batman - The Movie".

Det er 3. gang Ocean laver et spil over den kendte film- og tegneseriehelt, men denne gang er der lagt op til noget ganske særligt. Det er sparsomt med oplysninger i øjeblikket, men vi kan da fortælle, at spillet følger filmens handling nøje, og at det er delt op i 5 ret forskellige levels - bl.a. et arcade adventure og et vandret racerspil.

Vi er tilbage med mere info i næste nummer: Same BAT-time, same BAT-channel!



Action - spillet.

Indiana Jones vender tilbage

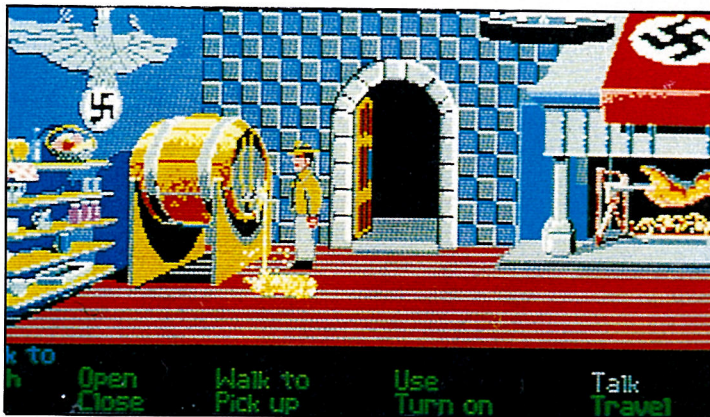
Manden med pisken og hatten er her igen - ikke i et, men i TO spil, som begge er blevet til i et samarbejde mellem US. Gold og LUCASFILM Games. LUCASFILM er et amerikansk foretagende, der som navnet antyder ejes af selveste George Lucas (manden bag "Star Wars" samt selvfølgelig "Indiana Jones").

Begge spil har taget navn og handling efter den nye Indiana-film "Indiana Jones and the Last Crusade". Handlingen er henlagt til 1938, hvor du, i Harrison Fords udødelige

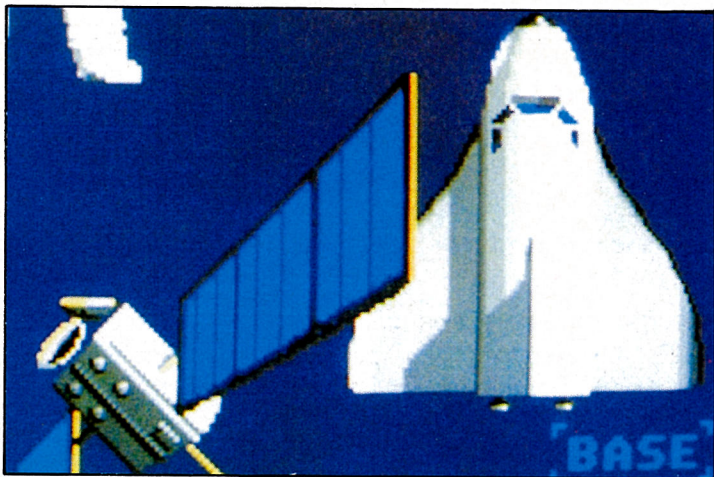
skikkelse, skal finde "Den Hellige Gral", før Hitler får fingre i den.

Actionspillet skulle blive en mellemting mellem et beat'em up og et platformspil, og der er selvfølgelig masser af nazi-skurke, som skal have din pisk at føle!

Adventurespillet er udført efter samme opskrift som "Zak McKracken" og "Maniac Mansion", og alene denne oplysning er sikkert nok til, at mange styrter ud og køber spillet.



Adventure - spillet.



Europæisk rumfærge

Det franske softwarehus Coktel Vision er snart klar med en simulation over den europæiske rumfærge "Hermes". Hermes rumfærgen (der er noget mindre end de amerikanske rumfærger) er et rent europæisk rumprojekt, hvor også Danmark deltager.

I "European Space Shuttle"

skal du både planlægge og udføre missioner i dette europæiske rumfartøj. Ekspert fra det europæiske rumfartsagentur (ESA) har været involveret i udviklingen af spillet, og Coktels programmør Roland Oskian har selv arbejdet på rumfærge projektet, så alt peger i retning af en realistisk og avanceret simulation. Kommer snart til Amiga, ST og PC.

Med Europa i rummet.

Amigaens afløser?

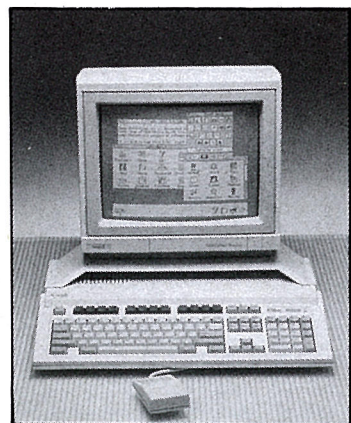
De fleste har sikkert hørt om Archimedes; den fantastiske 32-bit computer, der langt overgår Amiga og Atari ST - desværre også hvad prisen angår! Men nu har producenten (det engelske firma Acorn) lanceret en ny og billigere udgave, som går under navnet "A3000".

Hvor den gamle Archimedes havde et professionelt PC-look (som Amiga 1000), der ligner A3000 næsten Amiga 500 på en prik, idet tastatur, computer og diskdrev er samlet i een enhed.

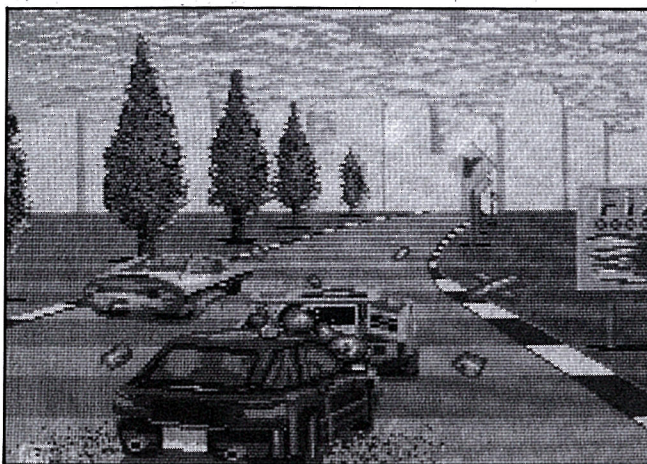
A3000 er enhver spilprogrammers drøm! Hjertet i den nye maskine er en 32-bit RISC processor, der klarer 4 millioner instruktioner i sekundet (mips). A3000 har desuden multitasking (som Amiga), 1 megabyte RAM (kan udvides til 2 Mb), 26 forskellige grafikmodes (max opløsning: 640x512) og mulighed for 256 farver på skærmen ad gangen - valgt ud fra en palette på 4096. Lyden er i stereo (computeren har indbyggede højttalere), og der er sågar et indbygget midi-interface. A3000 er desuden fuldt kompatibel med de "gamle" Archimedes maskiner (A300 og 400).

Acorn's ide med den nye A3000 er at bringe 32-bit teknologi ud til de brede masser, og set i det perspektiv, kunne man godt tro, at Amigaen nu har fået en farlig konkurrent.

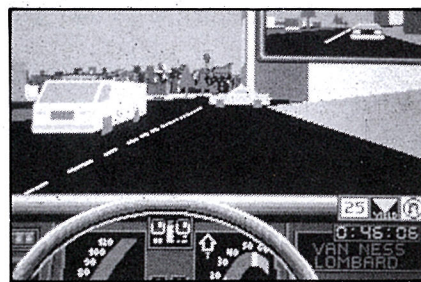
Men Commodore kan nok godt tage den med ro lidt endnu. For selvom A3000 måske nok er "billig" efter Acorn's standarder, så koster den immervæk stadig 746 pund (over 9.000 kr), og til den pris kan den næppe betegnes som en "hjemmecomputer".



A3000 - en stærk maskine, men stadigvæk for dyr.



Første billede fra Chase H.Q., og så er det endda ST-versionen waauww!!



Vette tegner lovende (PC).

Ud og køre

Bilglade computerejere kan godt begynde at finde kørekortet frem, for i den nærmeste fremtid bliver vi begravet i bil-spill!

I sidste nummer berettede vi om arcadespillene "Hard Driving", "Powerdrift" og "Chase HQ". Alle disse spil (jæp, dem alle sammen!) dukker op til hjemmecomputerne inden jul. "Hard Driving" fra Domark er en avanceret bil-simulation med solid 3D grafik. "Powerdrift" udgives af Activision, som netop har sendt os en video med sekvenser fra C64-

versionen. Grafikken er ret enkel, men den bevæger sig lynhurtigt, og den karakteristiske "sø-syge fornemmelse" fra arcademaskinen er (overraskende nok) ikke gået tabt i konverteringen. "Chase HQ" er en politijagt fra Ocean, og dette spil kan meget vel gå hen og blive en af julens allerstørste sællerter. Watch this space!

Spectrum Holobyte er nok mest kendt for deres avancerede F16 simulator "Falcon". I denne tid lægger firmaet sidste hånd på "Vette" - en simu-

lation over den bil, Prince synger om i sangen "Little Red Corvette". Det amerikanske firma lover os masser af flot, udfyldt vektorgrafik.

Microprose betegner deres nye "Stunt Car" som "det ultimative bilspil", og hvis spillet ellers lever op til firmaets sædvanlige standard, skulle det ikke undre os, om de havde ret! De foreløbige meldinger taler om et lynhurtigt og meget spilbart racerspil i den mere traditionelle stil.

INFOCOM i opbrud

Infocom's kontor i USA er blevet lukket med øjeblikkeligt varsel. Rygter indenfor adventure-branchen vil vide, at kendte programmører som Mel Blanc, Steve Meretzky m.fl. erså utilfredse med Mediagenic's ledelse, at de nu vil forlade Infocom for at starte deres eget adventurefirma.

Mediagenic (Activision) opkøbte Infocom, da det amerikanske firma var på falittens

rand efter store fejlinvesteringer, bl.a. i kartoteks-programmet "Cornerstone". Efter overtagelsen, skete der en række ændringer i Infocom's eventyrspil, der bl.a. for første gang blev forsynet med grafik. Dette skulle angiveligt være en del af årsagen til det påståede brud med Mediagenic.

Amanda Barry fra Mediagenic udtaler til CA, at USA-

kontoret er blevet lukket af økonomiske grunde, men at navnet "Infocom" vil leve videre som underlabel til Mediagenic. "Vi forhandler i øjeblikket med Infocoms programmører, og regner med at spil-udviklingen kan fortsætte på en freelance basis", udtaler hun.

Vi spurgte selvfølgelig også om det var rigtigt, at de kendte programmører havde brudt alle forbindelser med firmaet, men her til havde Amanda Barry ingen kommentarer.

Handy og hellig

Det amerikanske firma "Franklin Computer" har netop lanceret verdens første elektroniske bibel. Hverken mere eller mindre. Bibel-computeren er transportabel, og går under navnet "Handheld Holy Bible".

Maskinen indeholder både det nye og det gamle testamente, og den er bygget op som en stor database, så man

med et tryk på en knap kan finde frem til bestemte passager. Den fås i to udgaver til en pris der svarer til godt 2000 kr.

Et must for religiøse yuppies, der kan tage den med til bestyrelsesmøder, eller andre steder, hvor de kan have brug for at hente trøst i den hellige skrift.

Hvad bliver det næste?



Guds ord er blevet digitaliseret.

Sådan laver du:

Ægte 3D effekter



"COMputer"
- for dig
og din
Commodore.

"COMputer" - er tilbage efter sommerferien. Lær hvordan du selv kan lave almindelige DeLuxe Paint billeder om til ægte 3D effektbilleder. Prøv at designe din egen Amiga eller 64 demo med hjælp af vores rutiner og din egen kreativitet. Og så har vi:
* Test af billig A4 flatbedscanner * Test af Photon Paint II * Test af de nyeste Amiga og 64 spil * Varme nyheder, Gallery, Tips og tricks * CLI skolen 2 * Super 20 og meget mere.
Køb det nye "COMputer" - i din kiosk fra 31. august 1989.

News desk

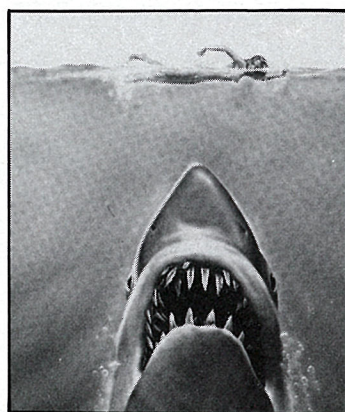
Verdens største spil

Activision har netop skrevet computer-historie ved at udgive det største computer-spil, der nogensinde er lavet. Spillet hedder "Cosmic Osmo", og det fylder 3 millioner bytes. Det fås derfor også kun til Macintosh, hvor det filmed kommer på 6 disketter og skal installeres på harddisk, før du kan få glæde af det.

For at give dig et bedre indtryk af størrelsesforholdet, kan vi fortælle, at almindelige computerspil sædvanligvis fylder et sted mellem 300 - 350.000 bytes.

Spillet kan bedst beskrives som en "verden", som du kan gå på oplevelse i ved hjælp af musen. En form for adventure-spil uden puzzles. Der er så godt som ingen tekst i spillet, der først og fremmest er bygget op omkring visuelle indtryk.

Cosmic Osmo er første skud på stammen i en ny generation af MEGA spil, der vil vinde indpas, efterhånden som CD ROM bliver mere udbredt som computer-medium. Activisions programmører arbejder faktisk allerede på en CD-version af "Cosmic Osmo", og den bliver mere end dobbelt så stor som det nuværende spil.



Nyt spilfirma

"Screen 7" er navnet på et helt nyt britisk softwarehus, der i disse dage ihærdigt forsøger at slå sit navn fast gennem annoncer i den engelske computerpresse.

Firmaets første udgivelser omfatter bl.a. en filmlicens (igen!) over Steven Spielbergs ældgamle klassiker "Dødens Gab". I JAWS overtager du rollen som politi-inspektør Brody der, sammen med haj-biologen Hooper og søulken Quint, skal tage kampen op med den store hvide haj, som terroriserer badegæsterne på Amity Island.

Desuden er der Steigar (et helikopter shoot'em up) og High Steel (et platformspil, der foregår på en moderne byggeplads). Alle disse spil skulle, når du læser dette, være ude til ST, Amiga, C64, Amstrad, PC og Spectrum.



Hvis du troede denne nyhed var en forsinket aprils-nar, så tro om igen. Dette billede beviser, at maskinen findes.

Fremtiden i dine hænder!

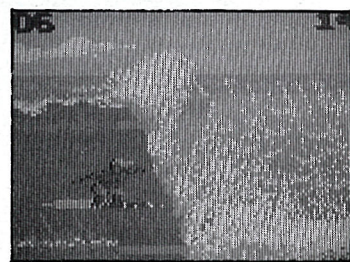
Atari lægger computerspillenes fremtid i dine hænder - bogstavelig talt! Deres nye transportable "Advantage" spillekonsol er intet mindre end en revolution indenfor spilverdenen!

Det var oprindeligt Epyx, der stod bag udviklingen af den nye spillecomputer, men Atari trådte til med den fornødne kapital, og nu er Atari "Advantage" altså en realitet.

Udover det karakteristiske joypad, har Advantage'en to par skydeknapper. Skærmorienteringen kan nemlig "vendes på hovedet", så venstre-håndede også kan være med. Midt i det hel sidder en lille 3.5" LCD farveskærm. Maskinen får strøm fra 6 små 1.5 volts batterier, og hvis du ikke vil genere dine omgivelser med lyden fra den indbyggede højttaler, kan du tilslutte en almindelig hovedtelefon, som var det en walkman. Når vidunderet dukker op herhjemme, vil prisen ligge lige omkring de 1500 kr, hvilket må siges at være rimeligt.

Teknisk set er Ataris "Advantage" nemlig noget nær et mirakel. Maskinen er bygget op omkring en meget hurtig 16 MHz processor, og desuden har den specialbyggede grafikchips udviklet af ingen ringere end Jay Miner og David Morse - de selvsamme genier, som udviklede Amiga'en. Grafikken er da også knivskarp, og den lille skærm kan vise 16 farver af gangen ud fra en palette på 4096 farver. Lyden er i 4-kanals stereo.

Fra en særlig kommunikations port kan man slutte flere Advantage-konsoller sammen, så op til 8 spillere kan tage del i samme spil. Dette geniale koncept åbner helt nye perspektiver for fremtidens computer underholdning.



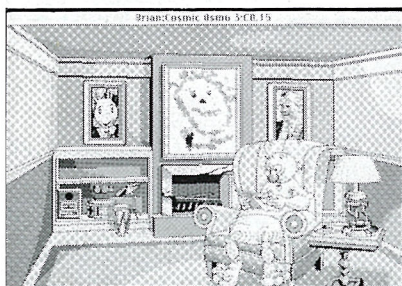
Sådan ser "California Games" ud på en 3.5" LCD skærm.

Den nye konsol har kun 64K RAM, men før du begynder at dæmpe begejstringen så hør lige her: spillene til maskinen leveres på små "game-cards" (cartridges i creditcard format), som hver især kan rumme hele 2 Megabytes, eller lige så meget som 4 Amiga'er!

Naturligt nok er de første spil, der udgives til den nye maskine, udviklet af Epyx. Det er velkendte titler som "Impossible Mission" og "California Games", men der er også en række andre spil på vej indenfor alle genrer. Kilder, der har set disse spil i aktion, melder om lynhurtig og meget farverig grafik, flot lyd og masser af gameplay. Man regner med, at Advantage-spillene kommer til at koste omtrent det samme som spil til Amiga og ST.

Ledende skikkelser i den engelske spil-industri betegner den nye Atari som "det mest spændende, der er sket i spilverdenen siden opfindelsen af TV-spillet", og alt tyder på at de store softwarehuse vil bakke Atari's maskine op med nye spilludgivelser.

Advantage bliver udgivet i USA til efteråret, men Atari har endnu ikke formuleret en markedsstrategi for Europa, så det er uvidt, hvornår maskinen kommer til Danmark. CA-redaktionen vil godt benytte lejligheden til at rette denne korte appel til Atari: SKYND JER!



News desk

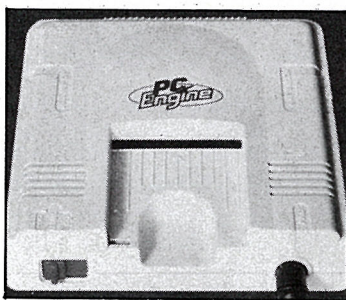


Sommer i Chicago

Det store "Consumer Electronic Show" blev for nylig afholdt i Chicago, hvor den samlede amerikanske underholdnings-industri var mødt op for at markedsføre deres produkter.

Selvom de velkendte amerikanske softwarehuse naturligvis var repræsenteret, var billedet i høj grad præget af de japanske spille-konsoller. Nintendo har haft en helt forrygende succes i USA med deres 8-bit TV-spil (som iøvrigt både kan købes og lejes herhjemme), og det japanske firma tegnede sig da også for showets absolut største stand.

Men Nintendo var ikke den eneste konsol på CES showet. Sega's nye 16-bit "Megadrive", blev lanceret under navnet "Genesis", og NEC's "PC Engine" bliver i USA markedsført under det mystiske navn



PC Engine.

"TurboGraphx 16". Det er NEC selv, der står for det amerikanske markedsfremstød - modsat England, hvor en enlig importør (til NEC's store fortrydelse) opkøber maskinerne i Japan, og selv bygger dem om til den europæiske PAL TV-standard. Hvornår PC Engine dukker op i Danmark er et åbent spørgsmål, men med en så stærk maskine (som spille-computer er PC Engine fuldt på højde med Amigaen), kan det vel kun være et spørgsmål om tid, før en dansk importør tager sig sammen til at tage "dyret" hjem.

te udviklings-team "Special FX", som tidligere har lavet Batman (også for Ocean). Tony Emmett fra Ocean regner med, at spillet vil blive en kæmpe succes, og testholdet glæder sig til at se, om han har ret. Spillet udkommer i oktober til Amiga og Atari ST, mens PC ejere må vente nogle måneder endnu.

Cabal

Ocean har købt rettighederne til Konamis populære arcademaskine "Cabal". Cabal er et actionmættet shoot'em up for to spillere, og hjemme-versionerne bliver programmeret af det berøm-



Who' you gonna call?



Det hele startede for nogle år siden med spillet "Ghostbusters". I sidste nummer testede vi så "The Real Ghostbusters", og nu hører vi, at Activision er i fuld gang med deres tredje Ghostbusters spil. For at gøre forvirringen komplet, kalder de det oven i købet "Ghostbusters 2".

For at få en forklaring ringede vi til Activision, og fik følgende udredning: Det første spil byggede på den originale film "Ghostbusters". Det andet spil, derimod, byggede på en særlig engelsk tegne-

film, som aldrig har været vist i dansk fjernsyn. Ikke noget at sige til at vi var forvirrede!

Men hvad så med "Ghostbusters 2"? Sagen er den, at der er endnu en stor Ghostbusters film under opsejling. "Ghostbusters II" dukker op i danske biografier i løbet af nogle måneder, og her kan du igen opleve Bill Murray, Dan Aykroyd og Harold Ramis i deres kendte roller som uheldige spøgelsesjægere. Activision håber at have spillene klar ved juletid.

PC-Show på retur

Det årlige PC Show (tidligere kendt som "PCW Showet") har traditionelt stået som spilindustriens store mekka. Her har de store softwarehuse år efter år præsenteret deres nye spil for øjnene af en måbende offentlighed og en (mindst lige så måbende) computerpresse. Men nye forlydender tyder på, at denne traditionsrige computermesse er i krise.

Det startede allerede sidste år, hvor Activision og Electronic Arts boycotted showet. I stedet havde de lejet sig ind på nærliggende luksus-hoteller, hvor pressefolk og forretningsmænd, efter en gratis Limousine-tur, kunne inspicere firmaernes kommende spil. Begrundelsen for dette utraditionelle skridt var utilfredshed med de høje priser, udstillere



måtte betale for en stand på PC Showet. Microprose og Elite har netop besluttet, at de IKKE vil deltage i dette års PC Show, som løber af stablen sidst i september, og det ventes at flere prominente spilfirmaer ligeledes vil udeblive.

I sidste nummer bragte vi en reportage fra det nye "European Computer Trade Show", der af mange betegnes som PC-Showets afløser, og midt i det hele verserer der rygter om en helt ny udstilling, der angiveligt udelukkende skal dække det stadigt voksende spilmarked.

Tilbehør i lange baner...

Commodore 64/128 cartridges

COPY 2000



Det professionelle copyinterface

- Et fantastisk kopiværktøj.
- Gør det legende let at kopiere programmer på bånd.
- Kopierer via direkte, digital signaltransport fra en datasette til en anden.
- Er i stand til at kopiere ethvert stykke software på bånd.

148,- NB! fås også uden kabinen for kr. **99,-**

MULTI MODUL



- ABC tapeturbo.
- TURBO II-tapeturbo.
- Kopierprogram bånd-bånd.
- Definerede F-taster.
- Indbygget resetknop.
- Optager ingen hukommelse.
- Sparer dig for at lade turbo ind fra bånd.

223,-

TURBO 2000



Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul

- Indeholder bl.a.
- 2 bånd-turboer: ABC turbo og TURBO II.
 - Turbo til diskteststation, 6 gange hurtigere.
 - 19 sekunders formattering.
 - 3 fuldautomatiske kopierprogrammer.
 - Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere.
 - Indbygget resetknop.

Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.

298,-

FREEZE MACHINE



- FREEZE: Kopierer næsten alle programmer, også originaler i flere dele som f.eks. Winter Games. Kopierer tilmed fra bånd til disk og omvendt.
- FASTSAVE: Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksemplarer, du måtte ønske.
- TO DISKTURBOER: Op til TYVE gange normal hastighed.
- Definerede funktionstaster.
- Resetast til snydepokes o.lign.

448,-

THE FINAL CARTRIDGE III

- Joystick-/mus-styring af de mange faciliteter.
- Diskette- og bånd-turbo.
- Freeze-kopiering.
- Lækker menuføring.
- 60 nye hjælpekommandoer.
- Avanceret screendump på printer.

Modulet, der gør din 64'er til en AMIGA



548,-

ACTION REPLAY MKV

- FREEZE'er op til 249 blokke
- FREEZE'er også programmer i flere dele
- Med enkeltfildiskopieringsprogram, der kopierer alle programmer op til 249 blokke
- Med kopierprogram, der kopierer en hel disketteside på under 2 minutter
- Med super-compressor, der får FREEZE'de programmer til at fylde mindre
- Med to disketteturboer, der får diskettestationen til at køre op til 25 gange hurtigere, også uden modul-et er indsat
- Med båndturbo, der også kan fungere ved sammenfletning. Cirka halvdelen gang så hurtigt som standardturbo

- Åbner mulighed for at ændre og sprites fra spil, bruge nye kommandoer, skrive hopoverspringsskærme ud på printer m.m.
- Definerede funktionstaster
- Med veludbygget maskinkodememor
- Indbygget resetknop. Kan f.eks. bruges til snyde-pokes
- Den nye MKV-udgave har 8 KRAM indbygget og full-screen funktioner under FREEZE samt udvidet monitor og søgning efter snyde-pokes plus markedets hurtigste disketteturbo, der ikke kræver indbygning
- ACTION REPLAY MKV, de mange moduler i ét, er lidt dyrere end de andre modeller. Til gengæld kan det alt det, de andre kan tilsammen.



COMputer skrev:
"Kan en meget lang afleveringskur eller noget revolutionerende skulle kunne få mig til at slippe Action Replay..."

kr. **798,-**

Da det ikke er noget menneske muligt at beskrive følelsen af at have et ACTION REPLAY MKV i computeren, får du 14 dages fuld returret ved købet af ACTION REPLAY MKV.

UDVIDELSESDISKETTER ACTION REPLAY MKV

Til Action Replay MKV findes to udvidelsesdisketter. Den ene af disse disketter (Enhancement disk) bruges til at overføre genstande programmer fra bånd til diskette, og indeholder knapt 100 forskellige titler. Hele tiden de nyeste titler i forhold til det engelske marked. Den anden diskette (DEMO-MAKER) gør det muligt for dig at lave din egen demo ud fra grafik og lyd, der er hentet i forskellige spil. Med DEMO-MAKER kan du lave en helt professionel demo med din egen tekst og sammenstilling i.

Pris pr. stk. kr.

248,-

Tegneudstyr til Commodore 64/128

TURBO GEOS MOUSE

Giver dig professionel styring af tegneprogrammer

- Kan bruges til alle tegneprogrammer, der ellers betjenes med joystick.
- Meget stabil teknik.
- Design i stil med AMIGA-musen.
- Velegnet til The Final Cartridge III og GEOS.

Det lille vidunderbarn, der kan det hele

398,-

TURBO LIGHTPEN LYPEN

Den første præcise lypen

- Denne lypen udmærker sig ved at anvende en ny teknik, der gør den mere præcis, end hvad der tidligere er set til 64'eren.
- Leveres med tegnesoftware.
- Let at lave programmer, der kan aflæse lypensens skærmposition.
- Med spiralkabel.

Tegn direkte på skærme for

398,-



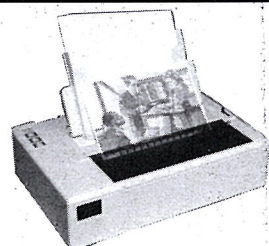
Superprinter til AMIGA

MPS 1500C/DM105

Commodores favoritprinter til AMIGA! Giver dig mulighed for at udskrive grafiktegninger og tekster i farver. Danner omkring 50 forskellige, klare nuancer, hvorfor der opnås en rigtig flot udskrift. MPS1500C/DM105 er også meget velegnet til at skrive tekst, og gør det med hastigheder på op til 120 tegn/sek. Med 12 forskellige skriftarter får du god mulighed for at variere teksten og få den til at se professionel ud. SOFT-TODAY skrev, at "1500C er den bedste til farver, hvis du da vil have en printer til under 10.000 kr."

CHOCKTILBUD: **2.995,-**

incl. kabel, farvebånd og 250 ark papir



Luxusprinter til Commodore 64

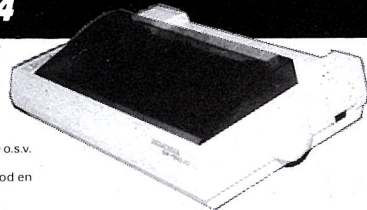
SEIKOSHA SP180 VC

- Lynhurtig: 100 tegn/sek. ved draft og 20 tegn/sek. ved NLQ.
- 12 skrifttyper, alle med danske karakterer.
- Imponerende flot udskrift af både tekst og grafik.
- Mulighed for både traktor- og valseformering af papiret.
- Kan printe grafik fra alle programmer, f.eks. Doodle, Koala, Final Cartridge o.s.v.
- Stærk som en økse - derfor TO ÅRS GARANTI.
- Seiksha SP180 VC er ikke en usens LAVPRIS-farveprinter, men derimod en professionel S/H-matrixprinter, der virker og det bliver den ved med!

Rekvirer gratis skriftprøve

1.995,-

Incl. alle kabler, 250 ark papir og farvebånd.



SPAR 1.000,-

Stereo sampler til Amiga

Smartsound stereosampler

DANSK KVALITET
2 ÅRS GARANTI



Smart-sound giver dig mulighed for at overføre dine egne lyde eller musikstykker til Amigaen og herfra arbejde videre med dem. Du kan lave alle fede effekter du kender fra nutidens pop. Og det hele sker med en flot lyd i Hi-Fi kvalitet! SMART-SOUND tilsluttes hovedtelefonstikket på dit stereoanlæg, hvilket gør at du herpå kan vælge mellem CD, TAPE, MIKROFON o.s.v. samtidig med at du kan bruge stereoanlæggets volume-, balance- og tonekontroller. Dette gør SMART-SOUND billigere idet volume- og balanceknop så er sparet på selve sampleren. Hvis du ikke har et stereoanlæg med volumekontrol på hovedtlf.-stikket fås SMART-SOUND også med volume og balanceknapper til 698,-

Alle kabler, stereo-software og dansk manual medfølger.

SMART-SOUND STEREOSOUNDSAMPLER

KUN KR. **398,-**

Joystick

TURBO PLAYBOARD

1 års garanti mod nedslidning
TILBUD

Specialtilbud gældende til 31/10: TURBO PLAYBOARD med 6 microswitches, 2 skydeknapper med lysindikering og valgfri autofire samt, som noget helt specielt, to indbyggede paddles.

Særpris i september og oktober: kr.

198,-

Tryghed

TRYGHEDS-GARANTI

Ved køb hos BMP-DATA medfølger et tryghedsgarantibrev, der giver dig følgende rettigheder:
1) 8 dages returret.
2) 30 dages ombygningsret.
3) Mindst 1 års garanti.
4) Gratis telefonrådgivning angående brugen af det erhvervede produkt.
Er du alligevel ikke tryk ved at handle pr. postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrupvej 3, Gørlev.
Altid 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 ordretелефон



Lystrupvej 3, DK-3330 Gørlev.

JEG BESTILLER HERMED:

STK. _____
STK. _____
STK. _____
STK. _____
STK. _____

MIN ADRESSE ER:

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

BETALING:

☐ Check vedlagt + porto

☐ Pr. efterkrav + porto (kr. 19,-) og gebyr (kr. 25,-)
I ALT tillægges kr. 44,-

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.

- ☐ KATALOG ØNSKES (SENDES GRATIS)
- ☐ SKRIFTPRØVER ØNSKES SP180 VC
- ☐ SKRIFTPRØVER ØNSKES MPS1500C/DM105



42 27 81 00

FAX: 42 27 89 19

Postgiro 1 90 62 59

De fleste kender den nok. Computerspils-kolonnen i "Den Blå Avis". Stedet hvor private udbyder software til ufatteligt lave priser. 20 kr for et Amigaspil er standarden. Et 90-minutters bånd fyldt med programmer til Commodore 64 koster typisk 70 kr. Og spillenes navne er ofte fejlstavet til ukendelighed: Wec Le Mans bliver til Wec Lemon, Armalyte til Armalight og Deja Vu 2 til Desavue 2. Det er tydeligt, at det drejer sig om indtelefonerede annoncer.

Og lige så tydeligt er det, at spillene er ulovlige piratkopier. Men er folk ikke bange for at blive snuppet? Hvad får en 15-årig til at bruge sin mors telefon til ulovligt videresalg af computerspil? Og hvad mon den Blå Avis har at sige om sagen?

Før jeg løftede telefonrøret nærlæste jeg den famøse kolonne i det nyeste nummer af Den Blå Avis. Det var tydeligt, at jeg hurtigt kunne opdele annoncererne i 3-4 grupper: en lille gruppe købere, nogle byttere og resten sælgere. Indenfor salgsgruppen var der igen et skarpt skel: de fleste annoncerede gratis, men enkelte betalte for at få deres tilbud trykt med fed skrift. Nogle få indrykkede endog 5-6 betalingsannoncer i træk for at tiltrække sig opmærksomhed.

Folk er skræmte

Jeg begyndte i "SÆLGES:" kolonnen, hvor jeg ret hurtigt fik et større shock. Jeg havde på forhånd ventet, at nogle ville være lidt beklemte ved at udtale sig til en postuleret reporter fra Computer ACTION (også selvom fuld anonymitet og et løfte om ikke at optage samtalen var en selvfølge), men at et par større annoncører var direkte bange, havde jeg ikke regnet med.

Tilsyneladende havde en ukendt gruppe personer gennem længere tid ved hjælp af

trusselopkald og anden chikane forsøgt at skræmme potentielle konkurrenter fra at annoncere i Den Blå Avis. Ord som gangster-optræden, computer-mafia og amerikansk B-film fik pludselig en ny og anderledes virkelig betydning for mig, og jeg begyndte at blive bange for, hvad jeg nu havde rodet mig ind i.

Lidt betuttet besluttede jeg mig for at starte fra bunden med en af de mange små annoncer, der bl.a. tilbød 64'er-spil som Project: Stealth Fighter og Gunship for kun 20 kr stykket. Efter en præsentation og lidt small-talk, stillede jeg den 37 årige kopist det famøse spørgsmål:

JAKOB: Er det piratkopier, du handler med?

XXX: Jah...

JAKOB: Hvor mange spil har du?

XXX: Jeg har vel omkring 400 disketter og 30-35 originale spil.

JAKOB: Hvor meget kan du tjene på at sælge piratkopier?

XXX: Jeg gør mest i byttehandler og manualudveksling, men en salgsannonce er den bedste måde at få henvendelser på. Det sker tit at vi bytter i stedet. Det er hyggeligt.

JAKOB: OK, men du slipper ikke. Giv mig så et tal!

XXX: Fortjenesten er ikke den helt store, og det hele er nærmest hobbybetonet, men jeg vil da godt indrømme, at salget har hjulpet med til at financiere en del af mit udstyr. Det købte jeg selvfølgelig brugt i Den Blå Avis!

JAKOB: (Opgiver at få et tal) Er du ikke bange for at blive knaldet af SUS?

XXX: Nej, egentlig ikke. Som sagt er det kun en hobby, og jeg føler mig absolut ikke som nogen stor, grim skurk.

JAKOB: Du kender heller ingen, der er blevet snuppet?

XXX: Næh, jeg er ikke cracker og har ikke den slags forbindelser. Jeg kopier for hyggens skyld.

JAKOB: Jeg har hørt rygter om chikane mod annoncørerne. har du været udsat for noget lignende?

XXX: Kun et par gange... Det var et par 12-14 årige, der udgav sig for at være SUS, men de skræmte mig ikke.

En stor fisk

Vrig efter at finde ud af, om der var hold i rygterne om chikane, besluttede jeg mig for at undersøge Amstrad-markedet. Her var udvalgt noget mindre. Kun 13-14 annoncer at vælge imellem og ingen betalingsannoncer. Jeg valgte et tilfældigt nummer, og da jeg havde overstået endnu en præsentation, kom vi til sagen; det efterhånden retoriske spørgsmål blev stillet endnu en gang:

JAKOB: Sælger du piratkopier eller originale spil?

YYY: Piratkopier.

JAKOB: Hvor meget kan du tjene på det?

YYY: Det svinger meget. Om sommeren er de fleste ude i solen - faktisk også jeg selv! - så der sker ikke noget særligt.

JAKOB: Hvad så med vinteren, der nok er computerens højsæson?

YYY: Her går det meget bedre med vel nok 5-600 kr om ugen.

JAKOB: Er du ikke bange for at blive snuppet?

YYY: Nej, ikke på Amstrad. JAKOB: Hvorfor?

YYY: SUS koncentrerer sig mere om andre computere. Amstrad-markedet er ikke så stort i forhold til f.eks. 64'er-markedet. Det går også langsomt her. Og konkurrencen er mindre. Der kommer gennemsnitligt kun eet spil om ugen, men det har jeg så også hurtigt.

JAKOB: Hvor stor er du på Amstrad?

YYY: Jeg er en af de største, men sammenlignet med 64'er-sælgerne siger det ikke ret meget.

JAKOB: Du snakkede om konkurrence før?

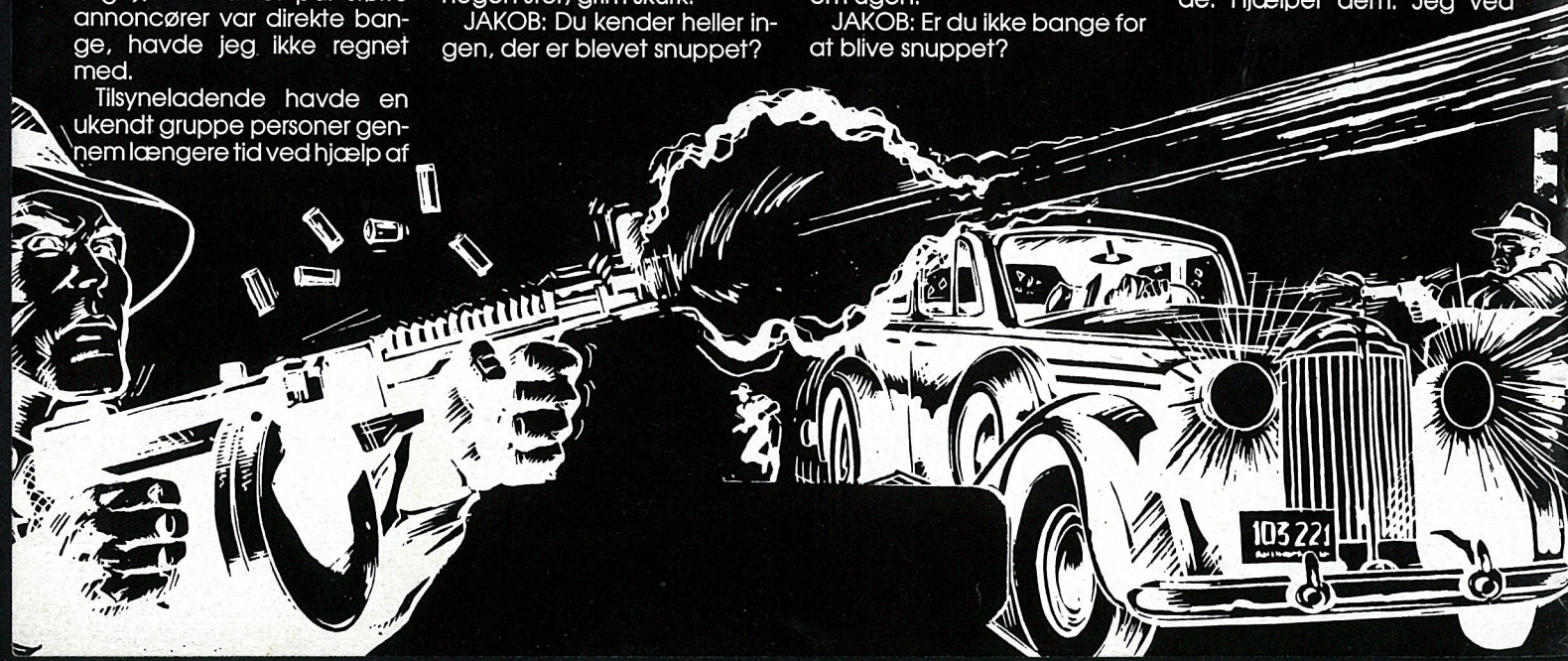
YYY: Ja, den er ikke ret stor. Markedet er bredt nok til os alle. Jeg kender de fleste annoncører og har et godt forhold til dem. Vi er 2-3 store i Jylland, lidt på øerne og crackeren i hovedstadsområdet.

JAKOB: Jeg har hørt, at der skulle være problemer med chikane. Har du været udsat for det?

YYY: Nej, Amstrad er en "pæn" computer. Men det er værre på Commodore 64. Her får konkurrencen folk til at være mere lede overfor hinanden.

JAKOB: Men hvorfor overhovedet sælge spil i Den Blå Avis?

YYY: Jeg synes det er spændende. Jeg lærer folk at kende. Hjælper dem. Jeg ved



Computerspil

CA's Jakob Sloth udforsker det danske cracker-miljø og opdager en verden, der ikke viger tilbage for 30'ernes Chicago: Trusler på livet, organiseret chikane, falske dæksadresser, skjulte identiteter - sådan er den barske virkelighed for piraterne i dagens Danmark.

A. F.eks. Tintin, Jaws...
cop. Super scramble Myth, Mirror Magic, 100% ok.
M. garanti, 1 stk. 10,-, 5 stk. 45,-, ny liste
sendes. Herv. 12-02
AAAAAmiga nyt: Robocop, Golden Fleece, Alien
Legend of the Golden Fleece, 100% ok. 1 disk
Vigilante, Castle Warrior, Xobots, Uridium 2
Legion, 3, Kingdoms of England, 1 disk
Rambo 3, 10 stk. kr. 90.
kr. 10, 10 stk. kr. 90.
AAAmiga nyt: Robocop, Sanction, F.O.F.T.,
License to Kill, Bismarck, Phobia, Roll Out,
Heat, N. Zealand S. Power Drome, Hard'n Heavy,
3, Lightforce, Redheat, Vigilante, 1 disk kr. 10, 10
stik kr. 90.
AAAmiga, W. Sleep, gods lie, time run, turbo, Red
Heat, N. Zealand S. Power Drome, Hard'n Heavy,
Vigilante, Jaws, Dominators, Omni Basket, High
Steel, incl. disk, kr. 20,-/stk. Evt. månedssabb.
Abonnement på alt nyt til Amiga. Fx:
Tintin... License to Kill... Super scramble... Last
Ninja 2 : Ca. 80-100 disk, pr. md. pris kr. 10,-
Alle nye og mange ældre spil. F.eks. Hard'n
heavy (Giana 2), Legend of the Golden Fleece, 100% ok.
Castle Warrior, Legend of the Golden Fleece, 100% ok.
King of the Hill, Docs, 100% ok. M. garanti, 12-02
hele ugen (no creep!)
Amiga, Silkworm, Outrun II, Katalks, Dragon Ninja,
Datastorm, Grand monster Slam, Cybermaid II,
Lederstorm, run the gauntlet, POW, mm, kr. 20,-/stk.
Amiga : Tintin, Jack, Jack, Jack, Jack, Jack, Jack,
Heavy : Jaws, Gemini, Wings, High Steel,
Vigilante, Dominator, Personal Nightmare,
Rambo 3, Xobots, Liste m. ca. 530 spil, 1
stik 10,-, 10 stk. 90,-.
Amiga, T.K. nyt: Red heat (den rigtige), Hard'n
Amiga, Sisters 2, Powerdrome 100%,
Grand Story 100%, Omniplay Basketball,
Garanti på alt! 1 stk. kr. 10,-

f.eks. hvor man kan købe billige drev. Selvfølgelig er der også pengene, men det er ikke det vigtigste.

Gangstermetoder
 Stadig intet nyt om chikane. Ved at snakke med småpirater og Amstrad-folk var jeg tilsyneladende gået lidt i cirkler omkring problemet. Men nu skulle det ske. Turen var kommet til de store annoncører. Jeg drejede nummeret på en af de mere prominente annoncører og BINGO!:

JAKOB: Jeg hedder Jakob Sloth og kommer fra Computer ACTION. Jeg er ved at lave en artikel om piratkopiering i den blå avis. Hvad ville du sige til at medvirke? Du vil selvfølgelig forblive anonym.

KKK: Helt fint, bare du sletter alle mine øh'er!

JAKOB: (Griner) Selvfølgelig... Men lad os komme i gang - ligepå og hårdt: sælger du piratkopier?

KKK: Ja, det gør alle.

JAKOB: Hvor meget kan du tjene på det?

KKK: Altså, det er ikke nogen fed tjans, men noget bliver det dog til. Der er en hel del udgifter, og det er hårdt arbejde.

JAKOB: Jeg har hørt om folk, der tjente 5-cifrede beløb på piratvirksomhed. Kan du sætte tal på?

KKK: Det kan ikke blive 5-cifrede beløb af flere grunde. 1: Der er en betydelig konkurrence. 2: Der er ikke så meget "tryk" på i øjeblikket pga. pressen...

JAKOB: Kom så med et tall!

KKK: OK, på en god måned bliver den samlede omsætning nok på omkring 30.000 kr. Det gælder om at have et godt snakketøj, hvis man vil have succes på markedet. Det er ligesom at sælge biler, bortset fra at disketter ikke har hjull!

JAKOB: 30.000!? Der må også være nogle betydelige udgifter?

KKK: Ja, for det første er der disketterne. Vi bruger en ret god kvalitet med 5 års garanti, så det koster kroner. Desuden er der udgifterne til annoncer både i Øst og i Vest (i begge udgaver af Den Blå Avis, Red). Og så betaler vi for beskyttelse. I alt er der nok 10.000 i overskud på en måned. Og det beløb skal så fordeles på flere mennesker.

JAKOB: Beskyttelse? Er du bange for at blive taget af SUS?

KKK: Nej, egentlig ikke. SUS kan stikke til os, men vi kan skære i dem. Vi har SUS på knø. Men selvfølgelig har jeg respekt for dem. En form for indelukket frygt. KUN TÅBER FRYGTER IKKE SUS for nu at omskrive et gammelt ord-sprog.

JAKOB: Kender du nogen, der er blevet snuppet?

KKK: Ja, SUS krævede 1,5 millioner kr. i bøde af fyren. Han grinede bare. Så krævede de 150 tusinde. Han grinede stadig. Det endte med en bøde på 8-10 tusinde og konfiskering af Amiga'en.

JAKOB: Hvordan beskytter du dig mod SUS? Det her stinker af billig gangsterfilm!

KKK: For det første bruger jeg ikke min egen telefon og adresse. Vi køber os ind hos en anden fyr - en "uskyldig", der intet ved, og som derfor intet kan fortælle SUS, hvis de kommer.

JAKOB: Hvor meget giver I sådan en fyr?

KKK: 500-1000 kr om måneden.

JAKOB: Og hvad ville du gøre, hvis jeres dæksadresse fik besøg af SUS?

KKK: Bryde alle forbindelser med beboeren af dæksadressen. Han har ikke gjort noget ulovligt, så SUS kan ikke gøre ham noget. Derefter ville jeg holde en lav profil et stykke tid, og så dukke op et andet sted som en paddehat. Nyt telefonnummer, ny by, nyt navn. Selv har jeg selvfølgelig hemmeligt telefonnummer. Hvis jeg skulle ryge, skulle alle de andre også. Jeg sidder på toppen af lagkagen, og en af grundpillerne skulle bryde. Hvis det skete, ville jeg stadig ligge øverst. Jeg ville ikke blive klemmt.

JAKOB: Kender du noget til chikane og trusselopringerne af annoncører?

KKK: Ja. Det er ret normalt. 9 ud af 10 gør det. Også nogle af mine bekendte. Men jeg gør det ikke.

JAKOB: Hvad, for eksempel?

KKK: Selvfølgelig er der den grimme måde med voldstrusler. Det er sket før.

JAKOB: Andet?

KKK: Ja, der er visse ting, man "bare gør": måske bestiller man 2000 disketter i en (u)vens navn. Måske gør man det samme, bare med cement i stedet: "Læs det bare af i baghaven". Eller sand. Man kan også svine folk til i demoer. Scroll-teksternes indhold er ofte kun facaden. Der ligger ting og handlinger bag!

JAKOB: Har du selv været udsat for noget?

KKK: Det er aldrig gået galt for mig. Jeg har mine små "pippere" (spioner, Red), der gør det grove arbejde og holder mig underrettet. Selv har jeg kun forhørsfolk, men du kan også bede en pipper om at ringe et bestemt nummer op dag og nat, så tit som muligt.

JAKOB: Hvorfor mon du er sluppet?

KKK: Selvfølgelig passer jeg på, men risikoen er også større, hvis du selv er grov.

JAKOB: Men hvorfor chikane?

KKK: For at stoppe de små, der prøver at komme op. Det er et spørgsmål om konkurrence: spis eller bliv spist!

JAKOB: Over til noget helt andet: HVORFOR sælger du spil?

KKK: Selvfølgelig for at tjene lidt penge, men det kan også ses som et slags oprør mod software-priserne. Jeg ville stoppe, hvis de faldt. Men det skulle være drastisk. Nu, hvor Deluxe Paint koster 1500 kr er jeg tilfreds med at have en kopi, selvom jeg kun kan udnytte programmet 80%. Hvis DP faldt til omkring 400 kr ville jeg købe det originalt, så jeg kunne bruge det 100%.

JAKOB: Har du noget at sige af her til slut?

KKK: Jeg håber at SUS opgiver deres kamp. Og så skal du huske, at crackere ikke er FØDT 100% fæle. Her kan jeg som sædvanligt skyde skylden på systemet. Crackere er

ikke Rambo'er. De er også bange. Selv prøvede jeg 3 gange at gennemføre gymnasiet, men uden held. Det var bare umuligt, når man programmerede 14 timer om dagen. Den gang gav det mig selvtillid at vide, at jeg var en af de bedste crackere på Commodore 64. Nu, hvor jeg skal på HF, regner jeg dog med at trappe computerbru- gen drastisk ned.

28 årig Robin Hood

Efter denne, ret chokerende, samtale prøvede jeg lykken med endnu en betalingsan- noncør, der havde specialise- ret sig i "økonomipakker" til 64'eren. I modsætning til hardcore-crackeren fra før, fandt jeg her en decideret købmand på 28 år:

JAKOB: (Træt af at stille det samme spørgsmål igen og igen) Er det piratkopier, du sælger?

CCC: (Efter en del undvige- manøvrer) Ja, øøhhhh.. det tror jeg. Det er bare videre- salg. Jeg kender ingen crac- kere.

JAKOB: Er du ikke bange for at blive taget af SUS?

CCC: Njah...

JAKOB: Hvad med fortje- nesten?

CCC: Den er ikke særlig stor.

JAKOB: (Opgiver at få et tal) Har du været udsat for nogen form for chikane?

CCC: Ja. Det er en bagdel ved at annoncere i Den Blå Avis. I en periode på omkring 3 måneder blev jeg ringet op 40 gange dagligt af en eller anden.

JAKOB: Føler du ikke, at du gør nogen skade ved at kopi- ere spil?

CCC: Næh, jeg gør børne- ne glade. Jeg føler mig lidt som Robin Hood.

JAKOB: Men hvorfor pirate- ri?

CCC: Det giver lidt spæn- ding. Det glæder børnene. Og så får jeg naturligvis selv spillene.

Mordtrusler

Jeg besluttede mig for at prø- ve endnu en storannoncør, før jeg gearede ned igen. Det vis- te sig, at jeg fik fat i en ex- cracker fra danske Wizax:

JAKOB: (GABI) Sælger du

piratkopier?

SSS: Ja, og i sin tid crackede jeg spil for Wizax.

JAKOB: Tjener du noget på salget?

SSS: Der er selvfølgelig en vis fortjeneste, men det er ikke det helt store. Det bliver til en sodavandsis en gang imel- lem.

JAKOB: Hvorfor cracker du ikke længere?

SSS: Man bliver afhængig af computerne. Desuden er det et værre slid at være cracker. Du skal købe originaler for at kunne cracke dem, og det er dyrt. Jeg gider ikke mere.

JAKOB: Er du bange for SUS?

SSS: Selvfølgelig har jeg re- spekt for dem, men det er ikke den store skræk.

JAKOB: Ville du stoppe sal- get, hvis softwarepriserne faldt drastisk?

SSS: Det tror jeg ikke. Der går sport i det. Med copy-parties og alt det der.

JAKOB: Kender du nogen, der blev snuppet?

SSS: Ja, det skete for godt et år siden. Da en fra DEXION kom hjem sammen med en kammerat, blev han mødt af en advokat og noget politi. Vennen smuttede hurtigt, skyndte sig hjem og begyndte at advare alle, der burde ad- vares. Det var en ren telefon- storm!

JAKOB: Hvad endte det med?

SSS: Det kogte ligesom lidt ud. Endnu 2 blev snuppet, men ikke mere.

Må godt for mor...

Jeg prøvede et sidste num- mer og fik fat på en 15 årig pirats mor:

JAKOB: Jeg ringer angåen- de en annonce i Den Blå Avis.

MOR: Desværre er min søn lige rejst på ferie. Vil du have hans nummer?

JAKOB: Nej, men måske kan du hjælpe mig. Jeg er ved at lave en artikel om piratkopie- ring for bladet Computer ACTION. Hvad ved du om din søns hobby?

MOR: Ja, egentligt ikke ret meget. Han har en Amiga.

JAKOB: Hvad bruger han den til?

MOR: Jah, han og nogle kammerater bytter nogle spil og laver demoer.

JAKOB: Tror du, der er tale om piratkopier?

MOR: Det ved jeg ikke, men det er det højst sandsynligt.



JAKOB: Gør det dig sur?

MOR: Næh...

Afventer politianmeldelse

Terror og trusler er tilsyneladende dagens orden i det danske pirat-miljø, selvom det tilsyneladende kun er de store og mellemstore fisk, der bliver generet. Den slags chikane er naturligvis klart ulovlig og straf- bar. Men hvem er de skyldige, og bliver de snuppet?

Og har Den Blå Avis overho- vedet nogen ide om, hvad der sker i kolonne 142? Jeg ringede til Frank Ludvigsen, der er ansvarshavende redaktør for Den blå:

JAKOB: Ved du, at 99% af annoncerne i sektion 142 dre- jer sig om illegal software?

FRANK: Ja. Vi så selvfølgelig helst, at der blev annonceret legalt, men vi kan ikke gøre noget ved det. Vi er ikke poli- tiet, men formidler blot et bud- skab.

JAKOB: Har I tænkt på at lukke rubrikken?

FRANK: Ja faktisk, men det ville være synd for de "ærlige" annoncører.

JAKOB: Kender du noget til den telefonchikane, der er udsprunget af kolonnen?

FRANK: Ja! Det er uhyre ge- nerende. En lang historie...

JAKOB: Fortæl, fortæl!



FRANK: Vi samler materiale på personerne - som vi i øvrigt godt ved, hvem er - og prøver at udelukke dem fra annon- cering, og det lykkes da også i perioder, men hver gang vi blokerer et telefonnummer, skaffer de sig et nyt. Alle mulige krumspring bliver taget i brug.

(Frank Ludvigsen gav os fak- tisk navnet på en af de skyldi- ge, men det ville være forkert at offentliggøre det her, Red).

JAKOB: Hvilke former for materiale?

FRANK: Vi har flere gange anonymt bestilt spil fra forskel- lige sælgere. Vi fik ikke, hvad vi havde bestilt. Men det er selvfølgelig kun nogle enkelte, der gør sådan. Vi har også prøvet at modvirke chikane ved kun at optage annoncør- rer, der ikke har hemmeligt tele- fonnummer.

JAKOB: Bliver I også generet af computer-mafiaen?

FRANK: Ja, faktisk! Specielt søndagsholdet, der flere gan- ge på mystisk vis er blevet

koblet sammen med telefo- ner ude i byen.

JAKOB: Hvorfor ikke gå til politiet?

FRANK: Det kan vi ikke. Der må først foreligge en anmel- delse fra en annoncør, der er blevet chikaneret. Hvis det sker, er vi selvfølgelig villige til at hjælpe til med vores mate- riale.

JAKOB: Har der været sa- ger?

FRANK: Ja, i eet tilfælde ud- leverede vi bevismateriale til en sag mod en fynbo. Det endte med en dom.

JAKOB: Hvor stor?

FRANK: Det kan jeg ikke huske.

JAKOB: Men hvorfor er pro- blemet ikke blevet stoppet - hvorfor ikke flere anmeldel- ser?

FRANK: Problemet er, at markedet er lidt af en jungle - fyldt med små mennesker, der helst tier stille. De ved jo også, at de har gjort noget ulovligt. Folk er bange for at komme i søgelyset, og det er uundgåel- ligt i forbindelse med en rets- sag.

Hvad laver SUS?

Men hvor risikabelt er det egentligt at annoncere i Den Blå Avis?

SUS siger selv, at de har fat i 40-50 pirater årligt - både store og små. Nogle bliver sendt for en dommer, mens andre "nøjes" med en bøde svaren- de til de kopierede spils værdi. I butikkerne, altså! Dette vil i realiteten sige, at lille Ole på 9, der køber en brugt 64'er af sin fætter og i tilgift får 6-7 bånd med kopierede turbospil hur- tigt kan komme til at hæfte for 50.000 kr. Og snakker vi er- hvervs-software, bliver priser- ne endnu højere.

Til gengæld var der i mit nummer af Den Blå Avis om- kring 120 forskellige spilannon- cører. Hvis de alle skulle af- kræves bøder og eventuel fængselsstraf ville det tage flere år, og imens ville der nok være kommet nye til. På den baggrund kan man godt be- tragte SUS's arbejde som spildt. Men hvad skal de også stille op, når piratkopieringen er så alment accepteret, at selv piraternes mødre er ind- forståede?

Langt mere alvorligt bliver det med chikane, der ikke udføres af ret mange, og der- for lettere kan forfølges. Og straffes efter gældende dansk lovgivning. Gangsters, watch out!

Jacob

ACTION TEST



**FORGOTTEN
WORLDS** – spil-
let rummer nog-
le af de største
aliens, verden
endnu har set,
se på side 14.

KICK OFF –
Denne måneds
topscorer er
samtidig ver-
dens bedste
fodboldspil.
s. 16.



LICENCE TO KILL –
Bond er tilbage i et
brag af et spil. Vi løfter
sløret på s. 18.



STORMLORD – Nyt og
spændende arcade
adventure til 64'eren.
Vi anmelder det på s.
23.

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 skrivelserne 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.

SÅDAN BEDØMMER VI SPILLENE

GRAFIK

Baggrund, 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 anbe-

fales 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.

HER ER VI!

CA's anmelderteam består af 5 personer. For at du kan få et indtryk af hvilke skumle personligheder, der gemmer sig bag de anonyme navne i slutningen af hver anmeldelse, har vi opstillet disse skemaer, der afslører selv de mest intime detaljer om Skandinaviens mest erfarne spillere.

CHRISTIAN

NAVN: Christian Sparrevoth
OGSÅ KALDET: Spassavaha (Den værste forurening af mit navn - so far!)



ALDER: 15 år
HAR SKREVET FOR: Run, Games Preview og selvfølgelig Computer ACTION.
HOBBIES: Løb, musik, fester, EDB og at snakke i telefon.
YNDLINGSSPIL: Paratrooper - Stemningen er bare suveræn! Guild of Thieves - Stort, sjovt og flot. Wizball - Genialt og simpelt. Tetris - Fordi det er godt.
VÆRSTE SPIL: Chicago 30's - Jeg får så ondt af programmørens mor.
YNDLINGSMUSIK: Simple Minds - Navnet siger alt, og jeg føler mig hjemme. Sting - Altid aktiv. Andreas Vollenweider - Manden er genial! Enya - Musik, der kan få mig til at tænke. (!!! - Red) U2 - Specielt "Under a Blood Red Sky" er en plade, der virkelig vil noget!

LIVRET: Sardinsandwiches med chokoladeovertræk og med en enkelt oliven ovenpå.

YNDLINGSDRIK: Sprite(s)
AMBITIONER: At blive højere end jeg er.
DET GØR MIG GLAD: Forår, kærlighed og så selvfølgelig at anmelde spil for Computer ACTION (får jeg nu lønforhøjelse?).
DET GØR MIG RASENDE: Bløde cornflakes med sur mælk en tidlig mandag morgen.
FAVORITPERSON: Mikhail Gorbatsjov.
FAVORITHADER: Per Wiking fra "For Resten".
FAVORITDYR: Jeg ville blive stempet for bagvaskelse, så...

JAKOB

NAVN: Jakob Sloth
OGSÅ KALDET: Poppe - pga. mine fjedrede navnebrødre.
ALDER: 17 år
HAR SKREVET FOR: Games Preview og nu Computer ACTION.



HOBBIES: Bordtennis til husbehov, en anelse basketball og lidt badminton samt musik, fest, jokes, trykte ord og meget andet plus selvfølgelig computere.
YNDLINGSSPIL: Kick Off - følelsen af sejr over en kammerat er ubeskrivelig! Bombuzal - Dette strategispil kan som noget af det eneste få min hjemmeaktivitet op på 100%. Space Harrier (En af de mange ting, der hver den ned på de sædvanlige 10% igen, Red).

VÆRSTE SPIL: Roadblasters (Amiga).
YNDLINGSMUSIK: D.A.D. - Især "Sleeping my Day Away" og "Call of the Wild". Pink Floyd - Fantastisk, specielt "The Wall". Dire Straits - Afslappende og inspirerende. Cure - Deres vuggevise SKAL høres.

LIVRET: Rice Crispies og chips.
YNDLINGSDRIK: 7up og rødvin.
AMBITIONER: Ingen. (Kan jeg blive bedre?)
DET GØR MIG GLAD: At Hitlisten kun kommer en gang om måneden.
DET GØR MIG RASENDE: Uendelig magtdemonstration, meningsløs vold og grov uretfærdighed i al almindelighed.

FAVORITPERSON: Posten.
FAVORITHADERE: Jørgen Mylius, Kim Schumacher og Erling Bundgaard.
FAVORITDYR: Mine forældre.

LARS

NAVN: Lars Jørgensen
OGSÅ KALDET: TAF ("The Allied Freak")
ALDER: 19 år
HAR SKREVET FOR: IC, Computer, Soft og Jyllands-Posten.



HOBBIES: Computere, fester, bøger og generel druk.
YNDLINGSSPIL: Interceptor - flybveglæde uden 1000 vis af udviklede kontroller. Tetris - blev faktisk syg af at spille det, men fik værre abstinenser af at lade

være. Bubble Bobble - kan et spil være sjovere? Især 64'er-versionen er god Sentinel - det bedste.

VÆRSTE SPIL: Real Ghostbusters - Hvordan kan den slags ske i vore dage?
YNDLINGSMUSIK: Pink Floyd, Dire Straits, Simple Minds, Jimi Hendrix, Deep Purple og meget andet
LIVRET: Stegt kylling (og det kan jeg endda selv lave).

YNDLINGSDRIK: Tequila Sunrise.
AMBITIONER: Redaktør af Computer Action (ha ha, Red)
DET GØR MIG GLAD: Bøger af Stephen King At "kvæle en kasse" sammen med vennerne
DET GØR MIG RASENDE: Folk der staver Public Domain med E ("Public domaine", Red). Tandlæger - de er sadister alle sammen! Opreklærede møgspil.
FAVORITPERSON: Stephen King - hvem skriver bedre?
FAVORITHADERE: Erling Bundgaard - lavmålet dansk "underholdning".
FAVORITDYR: Min hund - den eneste i huset med lavere IQ end mig selv.

PETER

NAVN: Peter Normann
OGSÅ KALDET: Mr. Coke.
ALDER: 18 år
HAR SKREVET FOR: Games Preview
HOBBIES: Fester og alt hvad deraf følger!!! Guitar-spil, adventure-spil og programmering.
YNDLINGSSPIL: Elite - Stort og avanceret med flere missioner. Alle Infocomspil - Atmosfæren suger en ind i skærmen!
VÆRSTE SPIL: Karate- og sportsspil i al almindelighed.
YNDLINGSMUSIK: Dire Straits, Pink Floyd og ellers alt fra klassisk til heavy (så længe det er godt!).
LIVRET: Lammekølle og ispandekager flamberet med cognak.



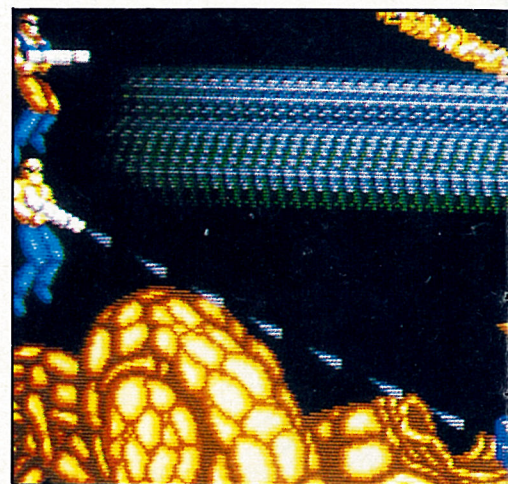
YNDLINGSDRIK: Alt med alkohol + kaffe. Og selvfølgelig cola (dérat tilnavnet).
AMBITIONER: Bestå studentereksamen. Og på længere sigt: Jeg vil eje universet.
DET GØR MIG GLAD: Hvis andre mennesker er glade og venlige mod mig (især hvis de er af det andet køn).
DET GØR MIG RASENDE: Når jeg spiller cola på mine disketter.
FAVORITPERSON: Min kæreste.
FAVORITHADERE: Chefredaktøren, chefredaktøren og chefredaktøren.
FAVORITDYR: Pauseliskene.

SØREN

NAVN: Søren Bang Hansen
OGSÅ KALDET: "Hr. Chefredaktør".
ALDER: 20 år
HAR SKREVET FOR: Alt om Data, IC RUN (Bigby), ACE, C64/128 Club, AmigaClub Magazine, Amiga Interface, Games Preview (redaktør) og... (gæst).
HOBBIES: Film og bøger (specielt gys og science fiction), politik, journalistik, reklamer og computerspil (ikke nødvendigvis i den rækkefølge).
YNDLINGSSPIL: Menace - Godt ligefremt shoot'em up! Carrier Command - Utroligt svært og fængslende. Kick Off - Jeg elsker at slå Jakob! Sierra-eventyr og andre "filniske" spil.

YNDLINGSMUSIK: Alt godt. Jeg HADER: Heavy metal, opera, punk, rap og hip-hop + Jodie Birge, Keld Heick og den slags.
LIVRET: Boller og ris i karry.

YNDLINGSDRIK: Coca Cola (you can't beat the feeling!) og kaffe.
AMBITIONER: Udenrigsminister, Oplæser af TV-avisen og mange-millionær.
DET GØR MIG GLAD: Artikler der kommer til tiden (jeg er sjældent glad).
DET GØR MIG RASENDE: Når Jakob (en sjælden gang) slår mig i Kick Off! Når ALF bliver afløst pga. tennis i fjernsynet.
FAVORITPERSON: (udover mig selv) Erna Iversen.
FAVORITHADERE: Per Wiking (Christian har ret), Michael Jackson og Prince. På grund af injurie-loven kan jeg ikke uddybe nærmere.
FAVORITDYR: ALF.



C 64 - Grafikken er flot og meget DRAGENDE (ha-ha)

FORGOTTEN

AMIGA

Kr 449

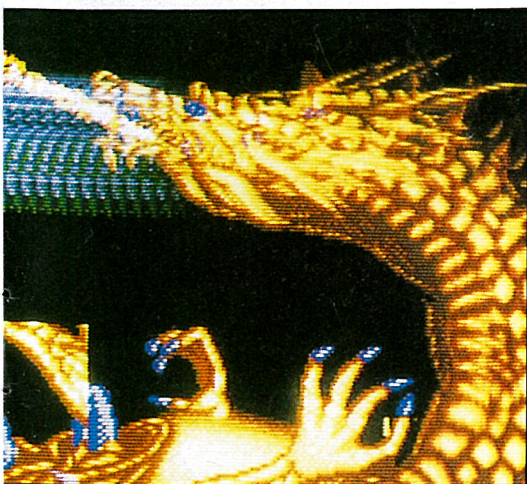
Grafikken udmærker sig lige fra starten med en flot intro- sekvens, der opfølges af parallax-scrolende baggrunde og velanimerede monstre. Lydsiden er der også kælet for med bade samlet tale ("I'll finish you today for sure!" sagt med hæs junkiestemme) og gode melodier. Variationen er helt i top, og de 6 levels er overraskende lange, hvilket medfører at Forgotten Worlds fylder 2 disketter. Absolut anbefalet!

Grafik	89%
Lyd	86%
Fængende	72%
Fængslende	84%
OVERALL	87%

SUPER *Gremlin* SCRAMBLE SIMULATOR

Super Scramble Simulator (herefter SSS) er et motorcykelspil, hvor du skal gennemføre forskellige baner fyldt med forhindringer. Skærmen er delt op i tre dele: I øverste del ser du motorcyklen fra siden ligesom i det gamle Kikstart. I den midterste del ser du banen i fugleperspektiv, og nederst finder du instrumentbrættet, din score og tidsmåleren.

Der er ialt femten forskellige baner - nogle der mest består af mudder, og andre der er udført i beton. For at gennemføre et terræn, skal man nå fra start til mål indenfor en bestemt tidsgrænse. Der er selvfølgelig en masse forhindringer, som man skal overvinde. Der er f.eks. bakker, stenede områder (kør for guds skyld langsomt her!), ujævne passager, huller i jorden og biler, man skal køre hen over. Det er muligt at køre uden om nogle af forhindringerne, men det kan absolut ikke anbefales, da man så



WORLDS *US. Gold*

COMMODORE 64

Band kr 179. Disk kr 269

Grafikken er særdeles veldefineret, og baggrundene skal bare ses! De mange fjender er virkelig godt animeret. Loadings musikken er meget stemningsfuld, hvilket også gælder for de fleste af effekterne inde i spillet. Alt i alt er Forgotten Worlds en af de mest imponerende arcade konverteringer, der længe er set på 64'eren.

Grafik	91%
Lyd	79%
Fængende	76%
Fængslende	84%
OVERALL	88%

Bios, ødelæggelsens gud, er vendt tilbage. Han har allerede makuleret 6 verdener, og hvis han ikke bliver stoppet, vil han fortsætte sit tog gennem universet. Chancerne er selvsagt ikke store, men alligevel er et par uhyre rå fyre dumme nok til at melde sig frivilligt. I en flot intro bliver du præsenteret for de to måskehelte, der skal guides sikkert gennem de 6 glømrte verdener. Som plottet lægger op til er det i Forgotten Worlds muligt at spille 2 på en gang, hvilket gør det hele en del lettere. Hver spiller har et personligt energi-meter, der undergår kraftig tæring ved kontakt med fjendelige kugler, monstre, tandhjul, skraldespande og meget mere. Når energien slipper op, er du død og spillet er slut. Klar logik!

Selvfølgelig er du og din kammerat ikke helt forsvarsløse. I er begge bevæbnet med en slags bazooka, der uden blusel finder sig i at affyre den ene dødbringende ladning efter den anden. I modsætning til de fleste andre scrollende skydespil har du i Forgotten Worlds mulighed for at dreje dit våben, så du kan skyde i næsten alle retninger. Denne feature gør spillet sværere at lære, men hvis du først mestrer den ædle kunst, muliggør den nedslagtning af en før helt uhørt kaliber. Hver gang, du skyder et monster (der som regel skal have flere skud), dukker en mønt frem af det rene ingenting, og hvis du samler den op, bliver du rigere. Klar logik!

Med jævne mellemrum kommer du til en butik, hvor du kan købe diverse ekstravåben af en sød ekspedient. Her er blandt andet mulighed for panser, energi, missiler og napalmbomber. Napalm er et absolut virkningsfuldt stof, der hurtigt og smertefrit (for dig, altså) kan klare at rydde jorden foran dig for selv det

mest ækle kryb. Næsten uundværligt og meget underholdende at bruge! For enden af hver af de 6 levels finder du traditionen tro et specielt grimt monster, der skal udryddes, hvorefter computeren loader næste level og den blodige sport fortsætter.

Den anderledes kontrolmetode virker glimrende, men den er lidt svær at vende sig til. Når den er mestret, er spillet til gengæld uhyre stemningsmættet og actionfyldt - især når man er to.

Jakob

UPDATE

Atari ST versionen (kr 359) er ude, mens du læser dette. Senere følger en udgave til PC (kr 359), samt Amstrad og Spectrum (band kr 179, disk kr 269).

VETO BOX

Forgotten Worlds er efter min mening et ret gennemsnitsligt skydespil. Indrommet: grafik og lyd er imponerende (selvom intro sekvensen hurtigt bliver irriterende), men det er efter min mening ikke nok. Gameplayet hæmmes i starten af en ret akavet kontrolmetode, hvor den forsvarsløse spiller skal forsøge at styre ikke alene superhelten, men også hans våben! Det er derfor svært at komme igang med spillet, hvis man altså ikke er vant til det fra arcadehallerne. Og da shoot'em ups sædvanligvis hurtigt bliver uinteressante, kan man godt spørge sig selv, om det virkelig er umagen værd at forsøge.

Søren

bare bliver sendt tilbage med en tidss-
traf.

Spillet er faktisk ret pivet. De første gange man spiller går der ikke to sekunder, før det begynder at beklage sig over et eller andet og giver dig straffid. Du må hverken køre for hurtigt det ene sted,

eller for langsomt det andet sted. Du skal passe på ikke at bremse for hårdt osv., og derfor er det ret svært at komme igang med spillet.

Selve manøvringen er også for ringe. Det sker tit, at motorcyklen ikke vil lystre, eller overreagerer ved at skifte op i tred-

je gear, når man bare vil op i første. Det er næsten umuligt at få føling med sin motorcykel. Hvis man spiller i længere tid, lærer man selvfølgelig at tage hensyn til de fleste ting, men der er ikke meget spillet glæde ved det. Hvis der sidder nogle gamle Kikstart-fans blandt læserne, er det da muligt at I vil kunne få glæde ud af det. Alle andre: stay clear!

Peter



C64 - En af de mange svære forhindringer.

COMMODORE 64

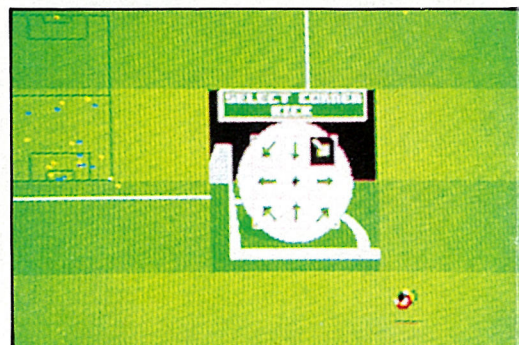
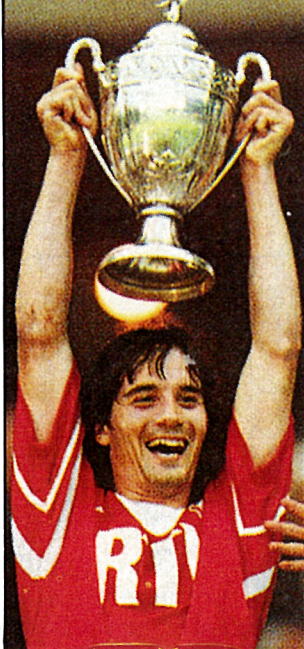
Band kr 179. Disk kr 269

Grafikken er ikke noget særligt, og den lever slet ikke op til nutidens standarder. Af lyd er der ikke andet end motorlarm og lyden, når dit dæk skrider. Der er mange baner med adskillige forhindringer, men man har ikke nok føling med sin motorcykel. Idet kontrollen ikke altid lystrer i en snæver vending. SSS er absolut ikke det mest ophidsende motorcykelspil, du kan købe.

Grafik	60%
Lyd	49%
Fængende	45%
Fængslende	51%
OVERALL	50%



AMIGA – Bemærk den lille "radar" øverst til venstre.



AMIGA – statuspanelet forinden ser anderledes ud i den færdige version.

ST – Med dette diagram vælger du, hvordan du vil skruer dit hjørnespark.

AMIGA

Kr 359

Grafikken er god med velanimerede spillere og et ultrablødt scroll over den veldimensionerede bane. Lyd er der ikke meget af, men dunket fra en heldig repost, dommerens fløjte eller mængdens hujen efter et rodt kort hjælper med til at højne spændingen. I begyndelsen er det ret svært ikke at skyde bolden ud hvert andet sekund, men med lidt tålmodighed bliver du hurtigt god til det. Og så er det sjovt! Rigtig sjovt!

Grafik	81%
Lyd	75%
Fængende	87%
Fængslende	96%
OVERALL	95%

ATARI ST

Kr 359

Hvad gameplayet angår, er denne ST-version identisk med Amiga-udgaven. Der er nogle kosmetiske ændringer (græsset er f.eks. stribet i denne version), men ellers er spillet det samme, og det siger ikke så lidt!

Grafik	80%
Lyd	75%
Fængende	87%
Fængslende	96%
OVERALL	95%

UPDATE

Vi kan glæde jer med, at Kick Off snart dukker op på Commodore 64 (Band kr 179, Disk kr 269) og Anco lover også en snart kommende PC version (kr 449). Vi anmelder disse versioner, så snart vi får dem!

KICK OFF

Fodbold er en meget populær sport, og der er da også blevet lavet mange fodboldspil i tidens løb (se kasse). Desværre har de fleste været præget af dårligt design og elendig programmering, men nogle få har formået at hæve sig over den relativt lave standard. Kick Off er et af disse spil.

Før du overhovedet går i gang, skal du vælge sprog. Engelsk, fransk og italiensk er bare nogle af mulighederne, men dansk er forbløffende nok ikke repræsenteret. (Et forkert tryk her kan føre til nogle enormt underholdende kampe - vidste du for eksempel, at hoekschop er hollandsk for hjørnespark!?)

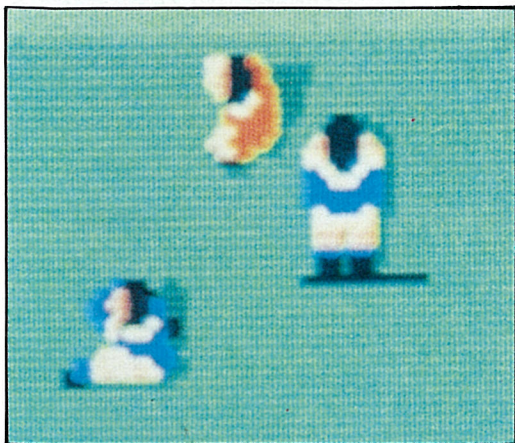
Herefter faderes over i hovedmenuen, som består af en lang række poster. Hvis du ikke føler dig oplagt til en kamp, kan du øve dig med holdet (uden at skulle bekymre dig om modstandere) eller træne straffespark. Derudover kan du vælge kamplængde (lige fra 2 x 5 min til 2 x 45 min!) og enten spille i liga eller nøjes med en enkelt kamp. Bestemmer du dig for det sidste, kastes du ud i endnu en række valg: en eller to spillere, holdstyrke (lige fra international standard og til søndagsliga) og endelig den taktiske opstilling: 4-2-4, 5-3-2 og 4-3-3 er bare nogle af mulighederne.

Endelig er det tid at gå på grønsværen, der ses lige ovenfra. Som vanligt er spillerne ret små, men da banen langt fra kan vises på een skærm, har Anco valgt at konstruere en justerbar spiller-radar, der kan give det nødvendige overblik.

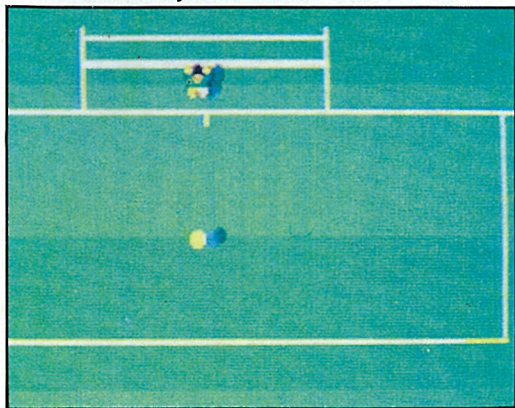
Den spiller, du kontrollerer (logisk nok kun en ad gangen) er markeret med en "understregning", hvilket virker meget bedre end den sædvanlige farvecændring. Computeren vælger automatisk, hvem du skal styre, men klarer næsten altid målmandsjobbet selv.

Når fløjten lyder første gang, bliver bolden givet op og selve kampen er i gang. I modsætning til de fleste andre fodboldspil er bolden ikke "låst" fast til en spiller når han dribler, hvilket medfører at pludselige hastigheds- og retningsændringer let kan føre til en tabt bold. Sværere end normalen, men mere realistisk.

Selvfølgelig kan du også aflevere, og det endda på flere forskellige måder. Du kan give bolden et hårdt men upræcist los (eller et lob) for at sende den op i den anden ende af banen, eller måske endda lave deciderede afleverings-skud og derved spille dig igennem din modstanders forsvar. Denne teknik er meget svær at mestre, hvilket i begyn-



ST - Frispark er en central del af spillet. Den sorte strek under den fældende spiller viser, at det er ham man styrer.



ST - Grafikken er lidt simplere end på Amigaen, men gameplayet er det samme.

delsen vil resultere i et meget stort antal indkast, hjørnespark samt målkast og -spark, men det kan absolut læres. Ved hjørnespark får du mulighed for at skru bolden i forskellige retninger (check dine spillers position på radaren) og måske endda lave et flot hovedstøds-mål eller en helflugter.

Hvis en modspiller bliver for irriterende kan du selvfølgelig tackle ham mere eller mindre rent. Er du heldig, slipper du uden påtale, men overdreven brug af "nødbremsen" kan føre til straffespark, gule kort og måske endda udvisninger. Men der er forskel på dommerne. Nogen tolererer uden problemer mindre bandebrige på grønsværen, mens andre griber efter fløjten, bare du TÆNKER på at tackle!

Holdstyrken har stor betydning for både spillernes talent og deres hastighed. På laveste niveau er målmændene generelt stupide, med en utrolig evne til at tabe tilbagelægningerne og lave selvmål. Men på international standard er der mulighed for nogle uhyggeligt flotte fantomredninger og mål, der virkelig sætter fodboldstemningen i kog.

Hvis man spiller 2, giver dette sig ofte udtryk i større skønderier om dommerens pålidelighed og den æstetiske værdi af et "smukt" mål, samt selvfølgelig nogle åndeløst spændende kampe. Kick Off er også udmærket som alene-spil, og da de forskellige holdstyrker kan kombineres frit, er der åbne muligheder for sværhedsgraden.

Jakob



"KICK OFF" VS. KONKURRENTERNE

Fodbold er naturligt nok en af de ældste genrer indenfor computerspil, og Kick Off er blot det seneste skud på stammen. Men hvordan klarer Kick Off sig så i konkurrencen mod alle de andre fodboldspil på markedet?

Vi har arrangeret en rask lille "turnering", hvor vi lader Kick Off møde samtlige fodboldspil, der nogen- sinde er lavet til en hjemmecomputer. Vi har opsummeret bedømmelsen i form af en målscore (Kick Off er på hjemmebane), hvor vi lader de to spil konkurrere indbyrdes på gameplay. Lad turneringen begynde!

INTERNATIONAL SOCCER

Commodore (C64)

1-0

Dette spil udkom til 64'eren på cartridge for snart en evighed siden, men for nylig er det også blevet udgivet på disk. Grafikken er simpel og klodset, og lyden begrænser sig til et par spredte dommer-fløjt og lidt hvid publikums-støj. Alligevel er Int. Soccer den dag i dag et af de allerbedste fodboldspil, der endnu er lavet til nogen computer. Skærmen scroller vandret, og gameplayet er fantastisk fængende, hvilket viser at grafik og lyd ikke er alt i denne verden.

MATCHDAY

Ocean (C64, Amstrad, Spectrum)

5-0

En elendig parodi på et vandret scrollende fodboldspil. Grafikken er veldefineret, men programmeringen er under al kritik. Spillernes overkroppe hænger ikke altid sammen med deres ben, og det hele virker meget amatøragtigt.

5 ASIDE SOCCER

Anirog (C64)

3-1

Endnu et vandret scrollende fodboldspil, men denne gang er der kun 5 spillere på hvert hold, hvilket gør det hele lidt mere overskueligt. Spillet har digitaliseret tale lavet med Anirogs "Voicemaster" (se sampler-testen i dette nummer), og gameplayet er faktisk ret godt, selvom man skal være to spillere for at få det fulde udbytte af programmet.

STREET SPORTS SOCCER

Epyx (C64, Amstrad, Spectrum)

4-0

I modsætning til de andre fodboldspil i denne "turnering", foregår dette spil ikke på grønsværen. Kampen er istedet henlagt til storbyens gader, og dit hold består af 3 (ja, kun tre!) håndplukkede spillere. Spillet

er teknisk dårligt og kan, på trods af et par originale features (bl.a. off side), ikke anbefales.

GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER

Gremlin (C64, Amstrad, Spectrum, ST)

3-0

"Gary Linekers sure sokker" er et meget gennemsnitsligt spil, der på flere områder virker ret urealistisk - måske fordi det er programmeret af amerikanere. Spillerne kan f.eks. udføre de mest mærkværdige og totalt uvirkelige akrobat-agtige manøvrer, som ikke har ret meget med europæisk fodbold at gøre.

MATCHDAY II

Ocean (C64, Amstrad, Spectrum)

2-1

Matchday II er langt bedre end det oprindelige Matchday spil, og hører absolut hjemme i første division. Du kan dyste med en ven eller spille mod det computer-styrede hold. Ved hjælp af et særligt "Kickometer", der kommer til syne over den spiller du styrer, kan du selv afgøre, hvor hårdt du vil sparke.

EUROPEAN 5-A-SIDE

Silverbird (C64)

6-0

Et lodret scrollende billigspil, der ikke har ret meget med fodbold at gøre. Grim grafik, lam lyd og et utroligt svagt spillende computer-hold gør dette spil til et af de dårligste fodboldspil på markedet - også selvom man tager den lave pris i betragtning.

INTERNATIONAL SOCCER

Microdeal (Amiga, ST)

2-0

På trods af navnet har dette spil intet at gøre med Commodores gamle 8-bit klassiker. Microdeals spil ser ret lovende ud ved første øjekast med sine mange valgmuligheder og en nogenlunde grafik, men det hjemsøges desværre af en lang række programmeringsfejl, og det er tit svært at se, hvem af de 11 spillere man styrer.

PETER BEARDSLEY'S FOOTBALL

Grandslam (Amiga, ST, C64, Amstrad)

4-0

Dette spil ser flot ud på overfladen, men spoleres af en elendig kontrolmetode, dårlige animationer og - værst af alt - et rodet og tilfældigt gameplay.

ROY OF THE ROVERS

Gremlin (C64, Amstrad, Spectrum)

7-0

Roy o.t. Rovers består af to dele: et arcade adventure og et fodboldspil, og spillet formår at sætte ny bundrekord for begge genrer. Men lad os koncentrere os om fodbold-delen: den er grim, dårlig og så smækfyldt med fejl, at dette spil højst hører hjemme i bunden i puslingeholdets 4. division.

MICROPROSE SOCCER

Microprose (C64, Amiga)

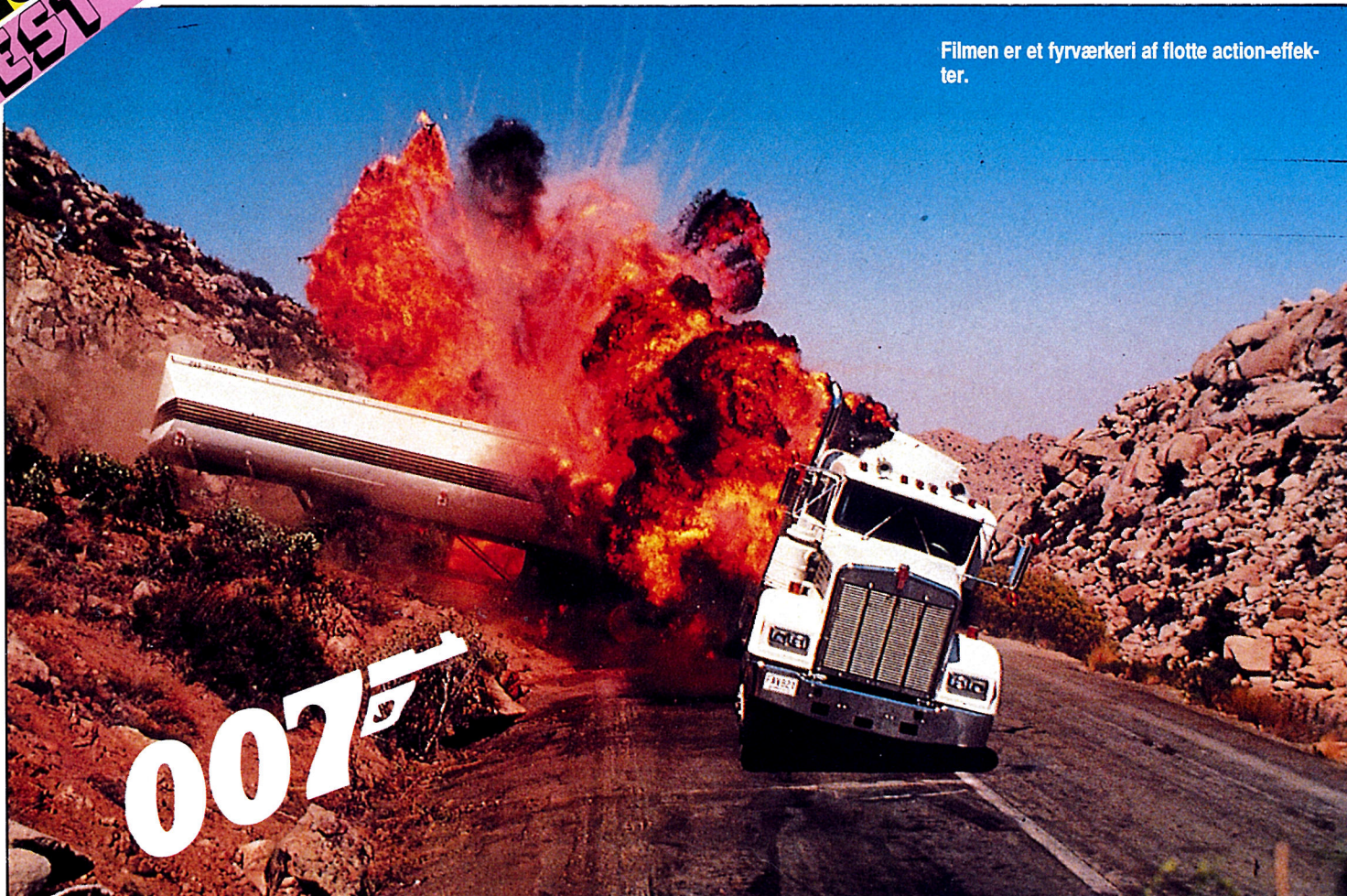
2-1

Begejstringen kendte ingen grænser, da Microprose Soccer dukkede op til 64'eren. Spillet minder på mange måder om Kick Off: Det scroller opad, der er flere forskellige spark, mange sværhedsgrader og myriader af valgmuligheder. C64 versionen (programmeret af Sensible Software) er uden tvivl det bedste fodboldspil, der findes til nogen 8-bit computer. Amiga versionen er netop blevet udgivet, men selv om konverteringen er forholdsvis vellykket, kan spillet trods alt ikke konkurrere mod Kick Off.

RESULTAT:

Vindertrofæet går til Kick Off - det bedste fodboldspil nogensinde.

Filmen er et fyrværkeri af flotte action-effekter.



LICENCE TO KILL

Domark

AMIGA

Kr 359

Grafikken er flot, farverig og ret detaljeret. Intromelodien er en udmærket variation over det kendte Bond tema, og inde i spillet er der en del samplede effekter. Spillet som helhed er spændende og varieret med en fortættet og handlingsmættet spion atmosfære.

Grafik	84%
Lyd	78%
Fængende	88%
Fængslende	82%
OVERALL	86%

HANS navn er Bond, James Bond. Hemmelig agent med licens til at dræbe. DERES navn er Domark. Engelsk softwarefirma med licens til at udgive et spil over hans nyeste film: Licence to kill.

Ja, så er Domark klar med endnu et spil baseret på den famøse Bond skikkelse. Licence to Kill bygger selvfølgelig på filmen af samme navn, og spillet lægger sig meget tæt op ad filmens handling (se kasse). I al korthed kan spillet beskrives som et multi-level action spil. Spilleren skal gennem en række action-sekvenser, som alle tager deres udgangspunkt i en scene fra filmen.

I første level er 007 ude at flyve politihelikopter - på jagt efter superskurken Sanchez. Sanchez forsøger at flygte i en jeep, og du skal prøve at stoppe ham med helikopterens maskinkanoner.

For at ramme jeepen skal du flyve meget lavt, og derved risikerer du at ramme din maskine ind i en hangar, en el-mast eller en af de mange andre forhindringer, som denne bane er fyldt med. Som om det ikke var nok, er der opstillet maskinkanoner, der gør alt for at skyde din maskine i smadder. I realiteten er det derfor bedst at glemme alt om jeepen - selv om du skyder den, slipper Sanchez alligevel væk, og det kan bedre betale sig at gemme nogle af sine

kostbare liv til de senere levels. Efter et kort stykke tid parkerer Sanchez jeepen, og fortsætter til fods. Resolut ifører du dig en faldskærm, og springer lige lukt ned i næste action sekvens...

Her styrer du en lille mand (gæt hvem) rundt i et ret varieret terræn. Sanchez er på vej mod sit ventende privatfly, og han har bedt sine kumpaner om at give dig en varm modtagelse. Gameplayet minder meget om "Airborne Ranger" fra Microprose: et lodret scrollende shoot'em up med strategiske undertoner. Ved at holde skydeknappen nede, kan du styre et lille sigtekorn rundt omkring din mand. Det kan nemlig godt betale sig at sigte, før man fyrer sin kostbare ammunition af. Når du rammer en skurk, sker det at han efterlader noget ammunition, som du gør klogt i at samle op.

Denne level er uden tvivl en af de sjoveste i spillet. Forbryderne er meget intelligent programmeret, og de kan hver især selv finde ud af at søge dækning, trække sig tilbage eller angribe. Heldigvis kan du søge dækning bag forskellige ting, og der er en utrolig intens "røvere og soldater" stemning over denne del af spillet.

Når du har kæmpet dig vej gennem gangsternes kugleregn, når du frem til Sanchez's private fly - lige tids nok til at se

COMMODORE 64

Band kr 179. Disk kr 269

Kontrolmetoden i spillets 2. scene er lidt mere vanskelig end i Amigaversionen. I stedet for et sigtekorn, har man kun pistolens vinkel at gå efter. Det er lidt besværligt, og tager tid at vende sig til. Men alt i alt et flot og varieret spil, der ligesom Amiga-versionen byder på mange timers spændende agent-action.

Grafik	81%
Lyd	82%
Fængende	82%
Fængslende	82%
OVERALL	81%



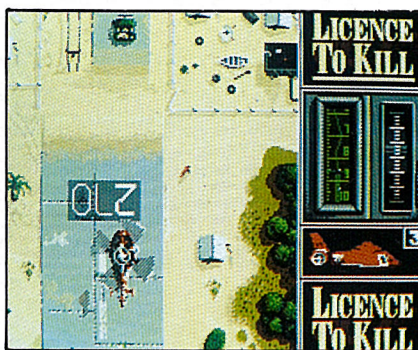
James Bond (Timothy Dalton) og Pam Bouvier (Carey Lowell) i en scene fra filmen.

ham lette. Heldigvis står der en helikopter og venter på dig, så du genoptager forfølgelsen i luften. I flyver nu ud over havet, hvor Bond firer sig ned i et reb, så han hænger og svajer under helikopteren. I denne position skal han forsøge at fastgøre et

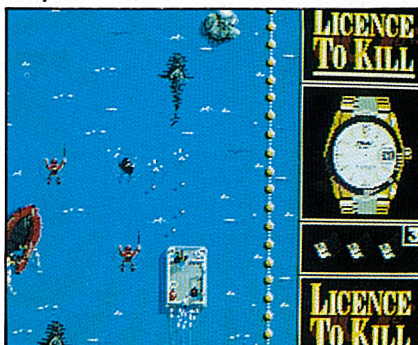
reb til flyets haleparti, og det er op til dig at styrehelikopteren imens. Der er en tidsfrist, og det hele er ret så nervepirrende. Sanchez's fly gør alle mulige undvigemanøvrer, og Bond svinger frem og tilbage i sit reb, så det er meget svært at få ham anbragt i den rette position.

Hvis det lykkes, skifter scenen til havet, hvor din trofaste agent er ude at svømme. Her får han selskab af hajer, harpun-svingende frømand (flere af Sanchez's skurke) og nærgående gummibåde. Vandet er tillige oversået med kokainposer, som du kan ødelægge for ekstra bonus points. Når du dræber en frømand, snupper du hans harpun. Den får du brug for, da du opdager, at Sanchez er ved at lette i sin vandflyver. Du skyder harpunen ind i flyets skrog, og...

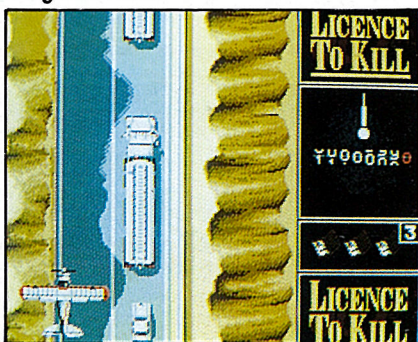
Hvis du altid har drømt om at stå på vandski, så får du chancen nu. Uden ski, endda! Mens du forsøger at undvige diverse forhindringer (bl.a. klippeskær og fjendtlige katamaranbåde), skal du fire harpun-rebet ind, så du kommer



AMIGA – På helikopterjagt efter Sanchez's Jeep.



ST- Pas på hajer, fjendtlige frømand og nærgående både.



AMIGA – Narko-konvojen SKAL stoppes!

tættere på flyet. Efterhånden som rebet bliver kortere, bliver det sværere at manøvrere uden om forhindringerne, og det siger sig selv, at dette er en af de aller sværeste scener i spillet. Med lidt held klatrer du op på flyet.

I spillets sidste scener, er Sanchez på vej mod grænsen med en stor lastbils-konvoj fyldt med narkotika. Fra flyet, skal du springe ned på taget af den sidste lastbil, overtage rattet og køre de andre lastbiler i smadder. Til allersidst følger så den endelige konfrontation med Sanchez, men det er en udfordring som CA testholdet endnu har til gode.

Der er masser af gameplay i Licence to Kill. Spillet varierer meget, og det er lykkedes programmørerne at gengive Bond filmenes helt specielle atmosfære. Hvis du ikke fik has på jeepen fra første level, kommer den efter dig på level 2, og det er den slags "sammenkædnin-ger", der får spillet til at virke som en næsten "filmisk" helhed. Licence to Kill er absolut en af de bedste film-licenser vi endnu har set, og nok også det bedste Domark spil til dato. It's the biggest. It's the best. It's Bond!

Søren

UPDATE

007 dukker snart op til Atari ST og PC (vil helt sikkert ligne Amiga-versionen meget, bortset fra lyden). Amstrad (stort set som C64 udgaven) og Spectrum (samme gameplay, men færre farver og dårligere lyd).

FILMEN

Som du sikkert har gættet, er Bond-spillet bygget over biograffilmen af samme navn. På lærredet følger man Timothy Dalton, der som agent 007 arbejder i Hendes Majestæts hemmelige tjeneste med licens til at dræbe. I begyndelsen af filmen fanges narkobossen Sanchez af en af Bonds venner. Desværre befries skurken lige så hurtigt, som han kom ind, og venen bliver -delvist og meget ufrivilligt - brugt som hajføde i en hævnaktion, der også går ud over hans kone.

Bond skriger selvfølgelig straks på hævn, men Q er af en ganske anden mening. Et efterfølgende skænderi udmunder i inddragelsen af 007's dræberlicens, hvorefter Bond flygter for privat at gøre regnskabet op med Sanchez.

Dette bliver starten på en forrygende film, hvor vores helt - omgivet af forbrydere og ualmindeligt smukke kvinder - næsten uden hjælp sætter en stopper for en international narkoliga. Det kan godt være, at der ikke er så meget tilbage af den originale James Bond, men de mange forrygende stunts gør alligevel Licence to Kill til en seværdig film.

Nogle sekvenser er helt utrolige - på et tidspunkt står Bond for eksempel på vandski efter en lettende vandflyver med en harpunpistol som eneste hjælpemiddel, og en scene i slutningen af filmen fik ligefrem folk i salen til at bryde ud i klapsalver. Hvorfor skal ikke røbes her, men det havde noget at gøre med Stinger-missiler, lastbiler på to hjul og en MEGET flad jeep... Licence to Kill skal ses!

4 GANGE 007

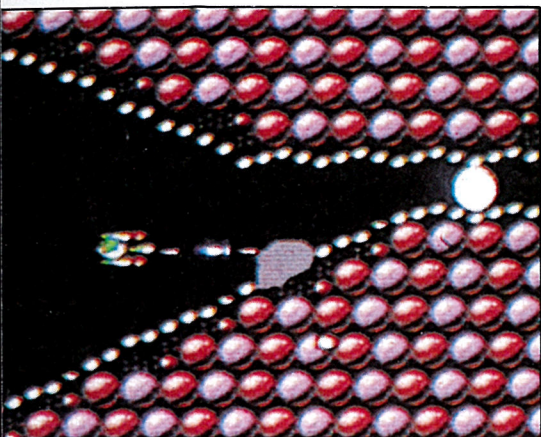
Det er ikke første gang Domark laver et spil baseret på en James Bond film. Den kendte spionfigur har nu optrådt i hele 4 forskellige spil - alle udgivet af Domark, som har været forudseende nok til at sikre sig en langtids-aftale med film selskabet.

Det første Bond-spil så dagens lys helt tilbage i 1985. Spillet hed "A View to a Kill", og byggede selvfølgelig på filmen af samme navn. Det hele bestod af fire, meget simple, levels med elendig grafik, og spillet blev da også et stort flop.

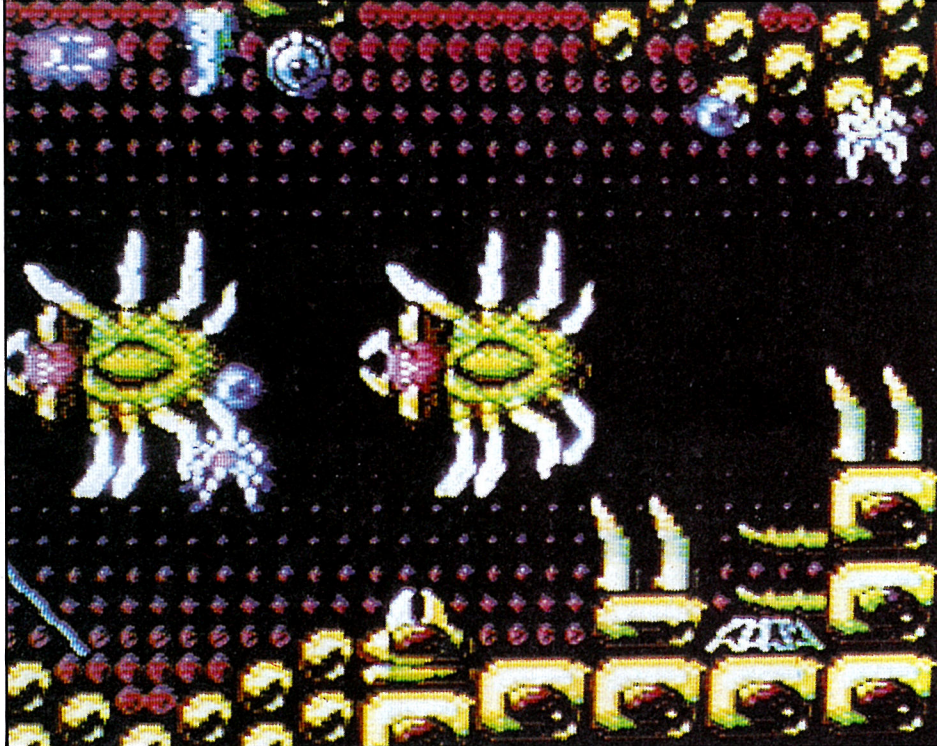
I 1987 forsøgte Domark sig igen - denne gang med en spilversion af "The Living Daylights". Gameplayet var i det store og hele begrænset til et vandret scrollende shoot'em up, hvor du som James Bond skulle gøre det af med et hav af "baddies". Heller ikke her, havde Domark formået at udnytte den store licens tilfredsstillende.

Sidste jul gik det noget bedre. Da var turen kommet til "Live & Let Die", og programmøren havde valgt udelukkende at koncentrere sig om en enkelt scene fra filmen. Spillet tog form at et lynhurtigt speedbåds-ræs med masser af forhindringer. I erkendelse af deres tidligere fiaskoer på Bond-feltet, havde Domark overladt programmeringen til ELITE, og det færdige spil mindede en hel del om ELITE's klassiske "Buggy Boy".

Alt i alt var det et udmærket spil, men det havde ikke meget at gøre med filmen, og spillet manglede også den karakteristiske Bond stemning, der gør "Licence to Kill" til noget helt særligt.



AMIGA – Tunnel of Love?..



C64 – Amiga-grafik på 64'eren! Bedre kan det ikke gøres.

Phobia er et nyt shoot'em up af Tony Crowther. I sidste nummer så vi Blood Money klatre op ad hitstigen med en turbo, som Nigel Mansell ville have givet mange penge for. Phobia er et af de spil, der denne måned tager samme tur.

Phobia er et spil i den traditionelle stil, hvor skærmen scroller mod venstre, og du styrer et enkelt rumskib, der gør alt for at overleve i en verden, hvor livet er hårdere end forstenet beton. Overlevelse går efter Darwin-princippet: Survival of the Fittest. "The Fittest" er selvfølgelig dig, så pr. definition skal du derfor

over radioen besked om, at du skulle flyve ud og befri kejseren. Der er blot et enkelt lille problem, som først skal ryddes af vejen: 15 planeter fyldt med de værste monstre, du kan forestille dig!

På ni af planeterne ligger der dele af et varmeskjold, du skal bruge til at befri kejseren med. Du ved dog ikke hvilke ni planeter det er, så der er ikke andet at gøre end at prøve sig frem. Dette er imidlertid lettere sagt end gjort, for de onde og stygge så på interNET, at du var blevet udnævnt til kejser-redder, og de har derfor har planlagt en lille velkomst

skjold og andet godt. Og når du kommer til enden af en planet, skal du - traditionen tro - gøre regnskabet op med et gigantisk monster, der tilsyneladende er blevet ret mopset over din opførsel og gerne vil snakke et par alvorsord med dig. Det har du selvfølgelig ikke tid til, så du nakker bare fjolset og fortsætter til næste planet.

På intro-skærmen hævdes det, at Phobia er fyldt med det, du frygter allermost. Men selvom jeg spillede længe, fik jeg godtnok ikke chancen for at skyde på min redaktør, så det er vistnok ikke Helt rigtigt... Men det kommer tæt på - spillet er fyldt med enorme edderkopper, flaggermus, slanger og alt andet ulækkert (inklusive røde pøser).

Godtnok er grafikken ikke ulækker nok; den er nærmest for pæn til at være uhyggelig, hvis du forstår, hvad jeg mener. Edderkopperne ser f.eks. helt godt ud - de ligner overhovedet ikke de behårede uhyrer, der kravler rundt og stjæler små børn inde i Zoo.

Udover at være et superbøt shoot'em up byder Phobia også på en hel del ekstra features. To spillere kan spille samtidigt, og hvis du er alene ude i rummet (hvor ingen kan høre dig skrigge...), kan du få et ekstra skib, der følger dig i tykt og tyndt (og næsten helt sikkert får dig slået ihjel).

Phobia er yderst fængende - man SKAL lige have et spil til og komme bare en lille smule længere, end sidst. Man spiller ikke så meget for at redde kejseren, men nærmere for at se mere af den fantastiske grafik. Jeg kan samtidig garantere for, at spillet vil holde i lang tid. Det er nemlig også ret fængslende: 15 helt forskellige levels er ikke at kimse ad. Slet ikke når de er flotte og fyldt med hæsblæsende action. Når man så også kan spille to på een gang, er der faktisk slet ikke noget at kritisere i dette spil. Et klart HIT!

Lars

PHOBIA

Image Works

dræbe alt andet. Sådan er Phobia hele vejen igennem: et helt traditionel skydespil i Deluxeklassen, lige til at smække tænderne i.

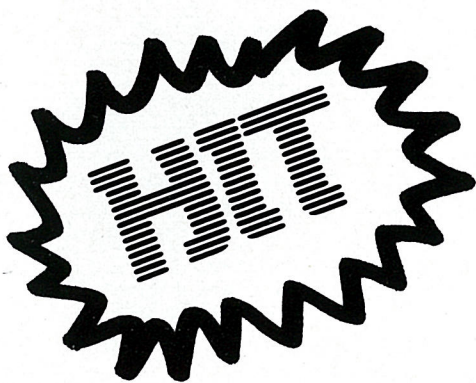
Som altid har sådan en type spil en historie, der ikke har det ringeste med spillets gang at gøre. Denne gang er galaksens kejser blevet snuppet af de store og stygge. I deres uendelige ondskab, har de lukket ham inde i en sol, og den stakkels mand er begyndt at få det lidt varmt. Hvem skal læse hans avis, nu når han er væk? Ikke dig desværre, for det job var allerede taget, da du meldte dig. Men der var heldigvis en anden stilling ledig, nemlig "Dagens Helt". "Den tager jeg!", udbrød du glad og lagde slet ikke mærke til de mærkelige blikke, folk sendte dig. Det ville du nu ønske, du havde gjort, for jobbet viste sig at være intet mindre end dit værste mareridt i levende live.

Du blev smidt ind i et rumskib, og da den automatiske luge (af mærket "Lock'em Up") havde låst sig over dig, fik du

komite, der sørger for at du får en VARM modtagelse.

Hver planet har sit eget "tema". den første er edderkopper og møl, idet du her bliver angrebet af gigantiske edderkopper, der trækker snore over det hele. Dem skal du skyde i stykker for ikke at blive fanget. Der er også fyldt med møl-sværme, der bare er rå-irriterende. Uhyrerne skyder også efter dig som gale, så du har en del at se til. Nogle af planeterne er ret groteske - f.eks. nummer 2, der har døden som tema. Her bliver du konfronteret med afrevne hoveder, frit kan afhentes, dersom den tidligere ejer er afgået ved døden. Disse giver dig ekstra skudkraft, hurtigere motorer, hvor huden konstant rådner bort, ligsvingende fra galger og spøgelse og flaggermus i flokkevis. Andre planeter er til gengæld fuldstændig vanvittige - på en af dem slås du mod vilde spejlæg, hotdogs og komfurer.

Som i ethvert godt skydespil, slæber en del af uhyrene rundt på dimser, der



COMMODORE 64

Band kr 179, disk kr 229

Grafikken udnytter virkelig 64'eren's egenskaber fuldt ud. Alle mønstre er meget detaljerede og virker troværdige. Der er ikke så meget baggrund at prale af, men det er heller ikke påkrævet i et skydespil af denne art. Lyden begrænser sig til nogle vage eksplosioner og et par bonus-hvin, men er ellers udmærket. Gameplayet og hastigheden er identisk med Amiga-versionen, og der er masser af hurtig skyde-action.

Grafik	94%
Lyd	74%
Fængende	95%
Fængslende	92%
OVERALL	94%

AMIGA

Kr 449

Med dette spil viser Tony Crowther, at han mestrer Amigaen lige så godt som 64'eren. Lyden begrænser sig til de samme simple effekter som på 64'eren, hvilket er lidt dårligt for et Amigaspil idag. Men grafikken er ren guld. Den lægger ud med et afsindigt effektivt loaderbillede, og hvis du vil, kan du sætte spillet i interlace-mode med et tryk på F10. Alt bliver dog utroligt smukt, og halvdelen af skærmen er ikke brugt til noget - men rat ser det ud. Der er også blevet plads til en "Silly-Mode", hvor du ikke burde have chance for at overleve i mere end 10-15 sekunder, da alle aliens her er udstyret med maskinkanoner af højeste kaliber. Phobia er både flot og fængende.

Grafik	90%
Lyd	70%
Fængende	95%
Fængslende	92%
OVERALL	94%

UPDATE

Udover de her testede versioner fås Phobia også til Atari ST, hvor spillet kan blive dit for kr 449.

TOM & JERRY

Magic Bytes

"Tom & Jerry" er bygget over min yndlings tegnefilm. Skulle der virkelig sidde nogen derude, der ikke er klar over, hvem vi her har med at gøre, kan jeg fortælle, at det drejer sig om en mus, en kat og en masse rekvisitter, som de kyler i hovedet på hinanden. Simpelt, veldigt og underholdende.

Efter det imponerende opstartsbillede bliver du kastet direkte ind i handlingen. Du er Jerry, der skal rundt i huset og samle ost op. Du har 600 sekunder, men Tom er lige i hælene på vores mus, og får han fat i Jerry, mister du 30 sekunder af din sparsomme tid.

Spillet er bygget op i bedste platform-stil, hvor osten er placeret rundt omkring i fem afdelinger af huset: børneværelset, garagen, køkkenet, dagligstuen og arbejdsværelset. Jerry kan hoppe temmelig højt, men kan nå endnu større højder ved hjælp af bilsæder, sofaer og lignende. Det er sikrest at opholde sig på bogreoler, hylder eller noget andet højt beliggende, da Tom er hurtigere på gulvet. Er Jerry højt oppe, hopper Tom op efter ham for at vælte ham ned.

Men det er ikke kun ost, der er oppe på hylderne. Der er masser af sjove ting såsom bowlingkugler og vaser - alt sammen noget du kan kaste ned i hovedet på stakkels Tom. Men det, der virkelig redder spillet, er bananskrællerne. Det ser hylende morsomt ud, når Tom kommer glidende forbi, med det mest forbløffede udtryk i ansigtet!

Tiden går hurtigt, men hvis Jerry smutter



ind i et musehul, er der mulighed for at samle ekstra ost op, som giver dig en tidsbonus på 5 sekunder. Desværre er der også dynamit og bowlingkugler, som forsinker Jerry, så som regel er der ikke vundet meget.

I virkeligheden er "T&J" bygget meget simpelt op, nærmest som et gammelt spil, der er blevet fundet frem og pudset op, for derefter at blive smidt på markedet som noget nyt og originalt. Og modsat vin, der bliver bedre med alderen, er den slags spil ikke noget, som vi kan bruge i 1989.

Man kan mere sig et stykke tid over de forskellige effekter, når Jerry terroriserer Tom, men selv de bedste vittigheder bliver kedelige, når man har hørt dem mange gange. Og derefter bliver man MEGET træt af dem. Køb et videobånd med tegnefilmene i stedet.

Christian

COMMODORE 64

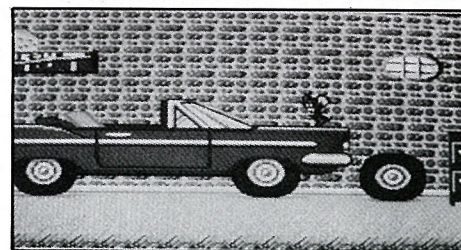
Band kr 179, Disk kr 269

Fin tegnefilmsgrafik, men tynd lyd. Spillet er meget sjovt de første gange, men når du først har grinet af de sjove gags, går glansen hurtigt af det. En dyr måde at købe disketter på...

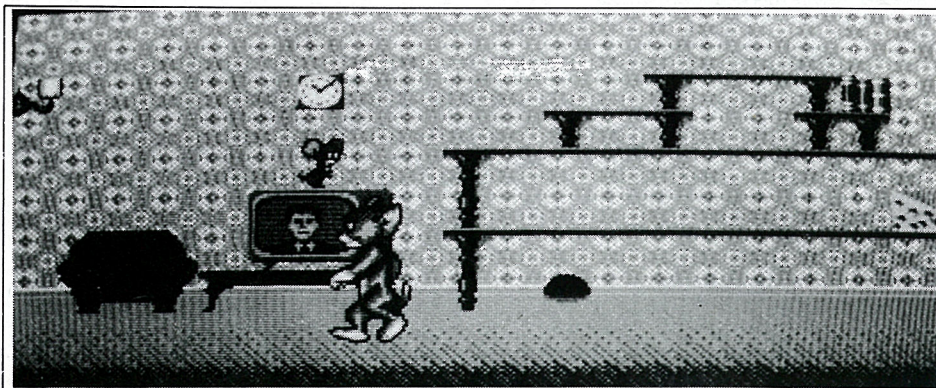
Grafik	92%
Lyd	29%
Fængende	74%
Fængslende	36%
OVERALL	34%

UPDATE

Til almindelig skræk og advarsel, kan vi oplyse at der er en Amiga version på vej. Prisen er endnu ukendt, men hvad spillet end kommer til at koste, er det næppe pengene værd.



Et kig ind i garagen, hvor Jerry leger køler-figur...



AMIGA - Jerry har søgt tilflugt på fjernsynet, mens Tom vader uinteressert forbi.

buggy stil og er udstyret med et drejeligt maskingevær, eller om du hellere vil sidde i en kampklar helikopter, der kun kan skyde i to faste retninger, men til gengæld kan flyve (det plejer helikoptere selvfølgelig at kunne, men alligevel...)

Og så er spillet i gang. Baggrunden ligner noget, der er lånt fra et Magnetic Scrolls eventyr, og fjender er der nok af.

SILKWORM

Virgin

Hvad er egentlig opskriften på et godt shoot'em up? Der skal ihvertfald være lynhurtigt action. Derudover skal grafikken være i orden, handlingen skal kunne forstås af alle, der skal være add-on ting, fjender en masse og muligheder for at spille flere på en gang. "Silkworm" er et yderst attraktivt og fængende plaffened spil, som opfylder alle disse kriterier.

Du vælger fra starten, om du vil sidde i jeep, der kan hoppe i bedste moon-

Som bølger skyller de ind over stakkels dig i form af helikoptere, jettfly, tanks, rakkestationer, flyvende miner osv. Og det går lynhurtigt!

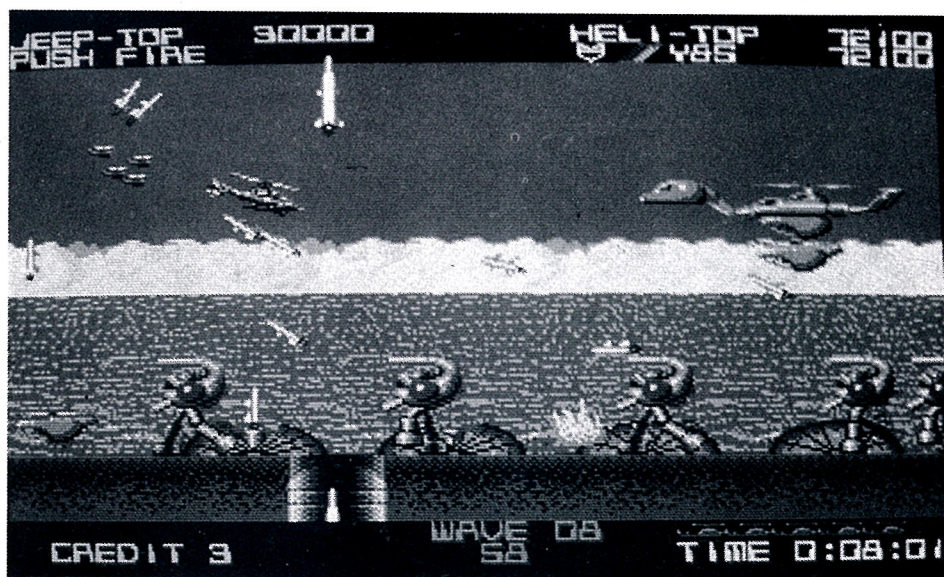
Nederst på skærmen er der et ur, der langsomt tæller opad. Efter et stykke tid skifter himlen fra blå til sort, og i denne nat bliver du konfronteret med en overdimensioneret superfjende, der hurtigt skal ryddes af vejen. For i mørket kan det være svært at se kuglerne...

Forhåbentlig har du forinden udryddet en angrebsbølge. For gør du det, ryddes skærmen og delene til en robotøgle (dem kender I godt, ikk'?) kommer svævende ind på skærmen. Når de er samlet, udgør den en alvorlig trussel for din videre deltagelse i spillet. Men hvis du gør kål på den, har du mulighed for et ekstra våben eller mere fart. Samtidig rykker du en plads op på rangstigen. Din rang kan aflæses ved siden af scoren.

Undervejs på din farefulde færd er der små, blinkende platforme. Skyder du dem, dannes der en elektronsky, som du enten kan tage på og bruge som skjold, eller skyde, hvilket resulterer i en eksplosion, der som et trylleslag rydder skærmen for fjender. En god ting!

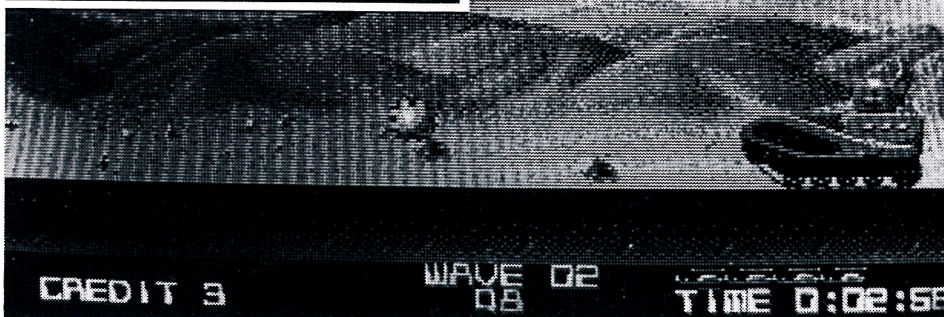
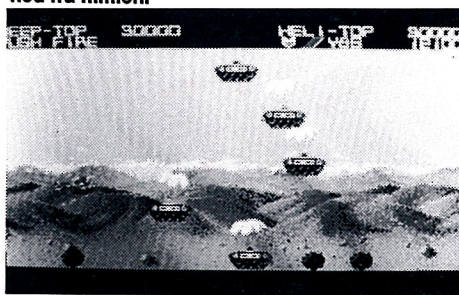
Hvad der også gør spillet interessant er, at der er så stor forskel på de to fartøjer. Det er betydeligt lettere (men til gengæld ikke helt så sjovt) at spille med helikopteren end med jeepen. Hvis man er to kan man tilmed supplere hinanden på en helt genial måde, og Silkworm er helt klart et af de bedste to-spiller spil, der endnu er lavet.

Christian



AMIGA - Tanks med faldskærme kommer dalende ned fra himlen.

AMIGA - Fjender overalt



AMIGA - Den store "end of level" tank er ikke til at spøge med.

COMMODORE 64

Band kr 179. Disk kr 269

Grafikken er blændende, men nogle gange kommer der så mange sprites på skærmen, at et par skykker simpelthen forsvinder. Og er det din sprite, gør det i sagens natur Silkworm ret svært at spille! Lyden kunne der være gjort MEGET mere ud af. Alt i alt er spillet ret fængende og selvom det måske ikke varer evigt, vil du fa mange sjove timer med det.

Grafik	90%
Lyd	66%
Fængende	96%
Fængslende	78%
OVERALL	89%

AMIGA

Kr 359

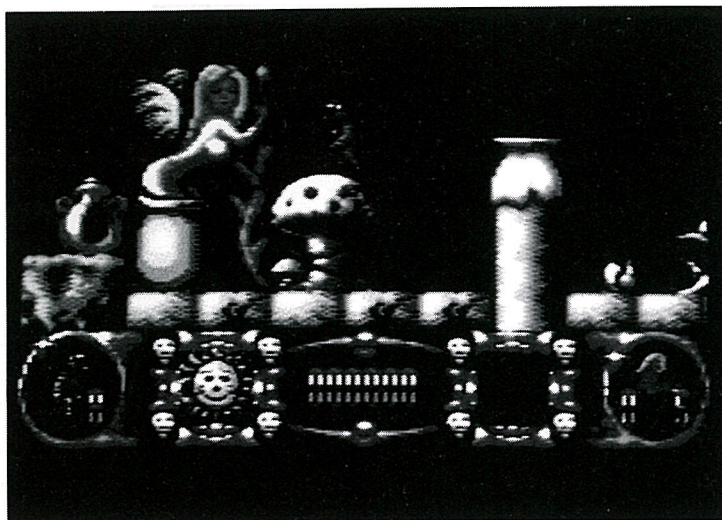
Grafikken er detaljeret med bl.a. effektfulde eksplosioner, mens lydsiden består af en god titelmelodi og nogle iførefaldende brag. Spillet byder på masser af hæsblesende action og tårnhøj spænding. Kob!

Grafik	87%
Lyd	89%
Fængende	97%
Fængslende	78%
OVERALL	88%

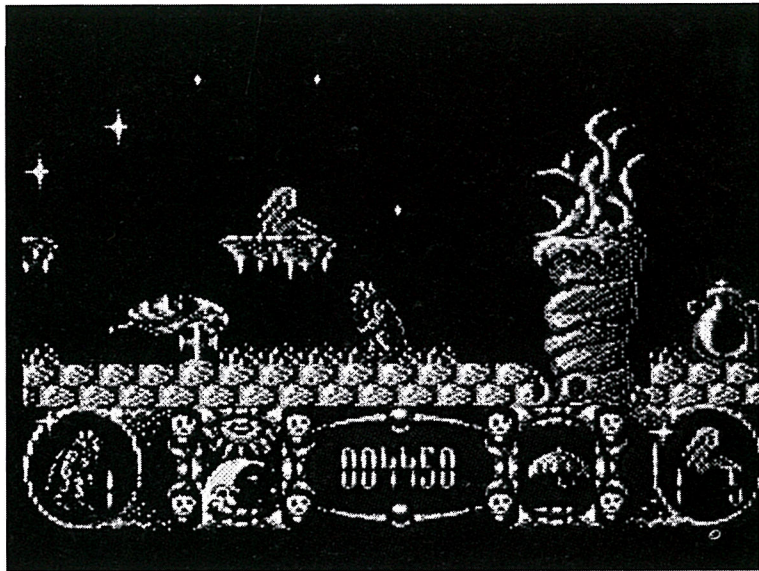
VETO BOX

Selvom Silkworm (især på Amigaen) i begyndelsen er uhyre fængende, går en stor del af spillet læden hurtigt fløjten - simpelthen fordi spillet efter min mening er alt for let. Teknisk set er Silkworm i topklasse. Grafik og lyd gør alt for at skabe en actionfyldt stemning, men den egentlige udfordring begynder først omkring level 8. De første levels lider af en udbredt mangel på "fare", idet din helikopter uden problemer kan ordne hundredevis af helikoptere og tanks, uden at fa så meget som en skramme. Dette er i høj grad med til at delægge et ellers godt spil. Men hvis du synes, at normale actionspil er for svære, og du trænger til at fa styrket din selvtilid, så er Silkworm sikkert sagen.

Jakob



C64 – Hele spillet gennemses af en original og eventyrlig atmosfære.



C64 – Dræb dragen og red feen.

STORM- LORD

Hewson

En ond dronning har slået sig ned i landet, hvor Stormlord bor. Hun har spærret landets feer inde, og det er op til dig - som Stormlord - at befri dem, inden dronningen udsletter dem. På din færd møder du mange ubehagelige fjender såsom kæmpeorme, fluer, kødædende planter, drager (sådan nogen SKAL der bare være i den slags spill!), samt mange andre, mere eller mindre mærkelige, væsener. Fjenderne kan være ret irriterende, men heldigvis har programmøren været så betænksom at forsyne spilleren med OTTE liv!

I praksis er Stormlord et arcade-adventure, der på visse punkter minder lidt om "Ghost 'n' Goblins". Ideen er, at du skal rende rundt og samle objekter op, som du skal bruge forskellige steder. Inden for en tidsfrist, skal du befri et vist antal feer for at komme videre til næste bane. Tiden er markeret som en sol, der langsomt bliver til en måne. Hvis du ikke når at befri alle feerne inden for denne frist, er spillet slut.

For at befri en fe skal du som regel finde en nøgle. Men for at få fat i nøglen, skal du først gøre brug af andre objekter. Det er ret nemt at finde ud af, hvilke objekter man skal bruge. Man kan kun have et objekt ad gangen. Når man har taget et objekt (ved at gå ind i det) kan man ikke smide det igen, men man bytter så at sige objektet ud, når man

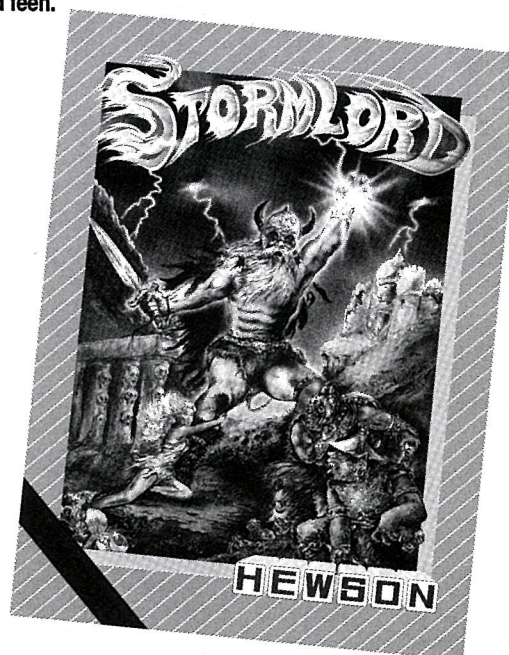
går ind i et andet objekt.

Lad mig komme med et eksempel på, hvordan man befrier en fe: Foran døren til et af feernes fængsel, er der nogle fluer, som dræber dig, hvis du går ind i dem. For at fjerne dem skal du finde en krukke honning, som du bytter ud med en nøgle, der ligger et sted i nærheden. Fluerne flyver nu hen til honningen og vejen til feen er fri. Det var jo ikke så svært.

Dit våben er tordenkiler, og jo længere du holder skydeknappen inde, jo større er rækkevidden. Hvis man holder knappen inde i tilstrækkelig lang tid (omkring et halvt sekund) skyder man i stedet nogle ekstra kraftige sværd af. Dette er nyttigt på de senere baner, hvor fjenderne bliver større og mere tyk-hudede!

Når du har klaret en bane, skal du igennem et lille underspil, hvor der er mulighed for at få et ekstra liv. De feer, du har befriet, flyver oppe i luften. Du skal nu puste kys (vist som små hjerter) op mod dem. Hvis en af feerne bliver ramt af et kys, vil hun straks blive forelsket i dig, hvorefter hun kniber en tåre. Tåren skal du samle op, inden den bliver opløst. Hvis du når at samle ti tårer, får du et ekstra liv. Her scorer Stormlord klare points for originalitet!

Peter



COMMODORE 64

Band kr 179. Disk kr 269

Musik er der masser af i Stormlord. Det er den, der lægger stemningen, og det er som om man aldrig bliver træt af den. Grafikken er også god, og mange af dyrene er temmelig godt animerede. Alt i alt er Stormlord et rigtig godt spil med et friskt pust af nytænkning, som viser at der stadig er masser af liv i 64'eren.

Grafik	88%
Lyd	91%
Fængende	78%
Fængslende	89%
OVERALL	90%

UPDATE

Versioner er på vej til Amiga og Atari ST (kr 359), og spillet er også ude til Amstrad og Spectrum (priser som C64).

TIME SCANNER

Activision

I denne konvertering af Sega's arcade-maskine af samme navn er du faldet ind i et såkaldt "time warp", som har efterladt dig ene og forladt i et system af forskellige pinball-automater, der alle er præcis to skærme høje og en halv skærm bred. Hver af de fire automater - "Volcano", "Saqqara", "Ruins" og "Final" - er indbyrdes forbundet med et system af tidstunneler, der gør det muligt at komme fra den ene til den anden, og de er alle udstyret med en samling af op til 5 flippere.

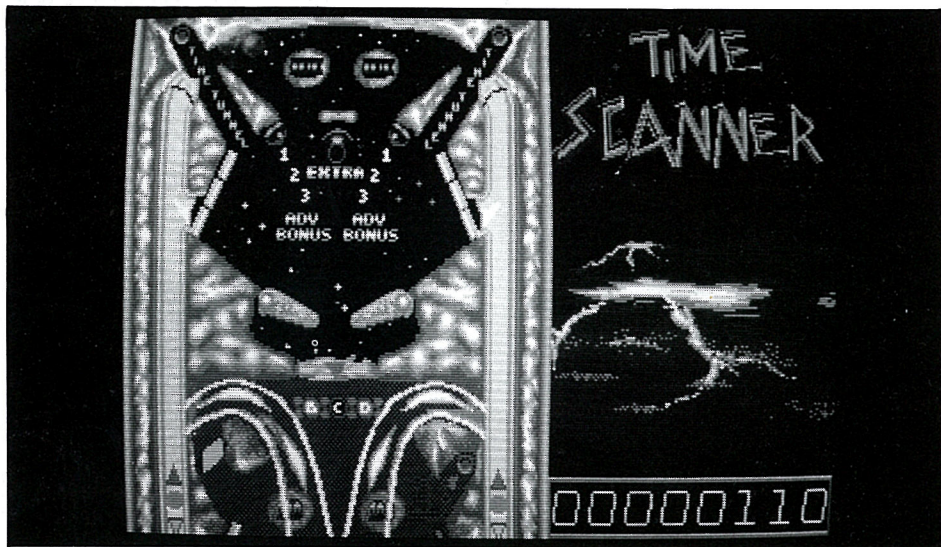
Det er nu din opgave at flippe dig gennem de forskellige maskiner med deres forskellige features og bogstavbomusser for måske en dag at nå frem til

den sidste bane.

Det der trækker spillet ned på gulniveau, er den elendige boldføring, der til tider er i direkte strid med tyngdekraften. Men selvom bolden havde opført sig lidt mere normal, tror jeg ikke at en computersimulation af pinball på noget tidspunkt kan blive helt det samme som "the real thing". Der er nu engang noget helt specielt ved at stå nede på sin lokale grill og flippe i en hørm af friture og snavs...

Andet er der egentligt ikke at sige om Time Scanner. Det skulle da lige være "FLIP"!

Jakob



AMIGA - Flot grafik kan ikke skjule, at dette er et simpelt og dårligt programmeret spil.

AMIGA

Kr 449

Grafikken er flot uden at være overvældende. Der er nogle flotte baggrundsbilleder, og selve banen er ok. Lyden er også ganske god med både digitaliseret tale ("T-t-t-time Scanner!") og en god melodi, men det urealistiske gameplay spoler spillers langtidssappel.

Grafik	78%
Lyd	84%
Fængende	67%
Fængslende	40%
OVERALL	44%

COMMODORE 64

Band kr 179, disk kr 269

Boldens bevægelser er om muligt endnu mere urealistiske end på Amigaen. Lyden er meget passende, men grafikken er temmelig uninspirerende at se på. Kan ikke anbefales.

Grafik	75%
Lyd	77%
Fængende	53%
Fængslende	38%
OVERALL	40%

UPDATE

Activisions flipper er på vej til ST (kr 359), Amstrad (kr 179 269) og Spectrum (kr 179).

INSIDE INFO!

Da Søren Grønbech startede programmeringen af Datastorm, var det slet ikke meningen, at spillet nogensinde skulle markedsføres:

"Det var faktisk slet ikke beregnet som noget spil", udtaler den kendte dansker til Computer ACTION. "Vi sad nogle stykker og morede os med at lave noget sammen på Amigaen. For sjovs skyld ville vi lave en spilbar version af det gamle arcade-spil "Defender". Efter 3 dage la det der. Grafikken var meget enkel og bestod mest af streger, men man kunne spille det!

Et par måneder efter tog jeg spillet frem igen, og besluttede mig for at arbejde videre med det. Idag sidder jeg så og læser anmeldelserne i de engelske blade, som har givet det helt op til 95%! Ret morsomt, i betragtning af, at det fra start af slet ikke var ment som noget professionelt spil."

CA: Men hvorfor lave et spil der bygger på en ældgammel ide? Hvorfor ikke hellere lave noget nyt og anderledes?

"Fordi Dropzone er alle tiders yndlingspil! Jeg ville lade en god gammel ide leve videre på en ny computer, så jeg konverterede det nærmest lige over. Spillet fortjente det!"

CA: Hvad mener du selv om det færdige spil?

"Grafikken er ikke speciel, men lyden er efter min mening passende. Programmeringen er teknisk meget effektiv, når jeg selv skal sige det: spillet kører meget hurtigt!"

Den eneste ulempe ved det gamle Dropzone var, at det blev for let til sidst. Jeg har prøvet at lave Datastorm så svært som muligt. For eksempel har jeg lagt 128 fjender ind i spillet!"

CA: Det spil, som for alvor gjorde dig kendt, var vel "Sword of Sodan". Hvor lang tid er du om at lave sådan et spil?

"Jeg arbejdede på Sword of Sodan i et års tid, men i reelle arbejdstimer var der nok ikke tale om mere end 5-6 måneder.

Datastorm tog 5 måneder at lave, men så var jeg også en måned hjemme i julen og den slags... Jeg vil skyde på, at spillet ialt har kostet 3 måneders effektiv arbejde."

CA: Hvor meget tjener du så?

"Ohhh...", begynder den unge dansker og griner beskedent. "Det vil jeg helst ikke ud med."

CA: Jo, kom nu!

"Ho-ho... Det kan ihvertfald sagtens betale sig. En god sællert indenfor spilbranchen kan hurtigt indbringe et 5-cifret beløb."

CA: Hvad er dine planer for fremtiden?

"Jeg regner med at tage en tur til Japan. Jeg vil gerne programmere arcademaskiner. Faktisk har jeg lige sendt et brev til den japanske arcade-gigant SEGA, hvor jeg vedlægger forskellige anmeldelser af mine spil. En slags ansøgning, kan man vel kalde det. Hvis jeg får afslag fra SEGA, vil jeg prøve nogle af de andre arcade-firmaer."

CA: Hvad så med Amigaen?

"Lige nu er min Amiga brændt sammen... Nej, jeg har selvfølgelig stadigvæk god kontakt med Visionary Design, og jeg har da også flere ideer til Amigaspil, jeg godt kunne tænke mig at lave."

CA: Hvilke?

"Det vil jeg helst ikke ud med. Det er heller ikke noget jeg er begyndt på endnu. Under alle omstændigheder, så er det arcademaskinerne, der trækker mest i øjeblikket."

Til sidst diskede Søren Grønbech op med et par ekstra godbidder til CA's læsere:

* Prov at trykke F10, mens du spiller!

* Der sker også noget, hvis du trykker på RETURN.

* Der ligger en hemmelig besked i boot-blokken...



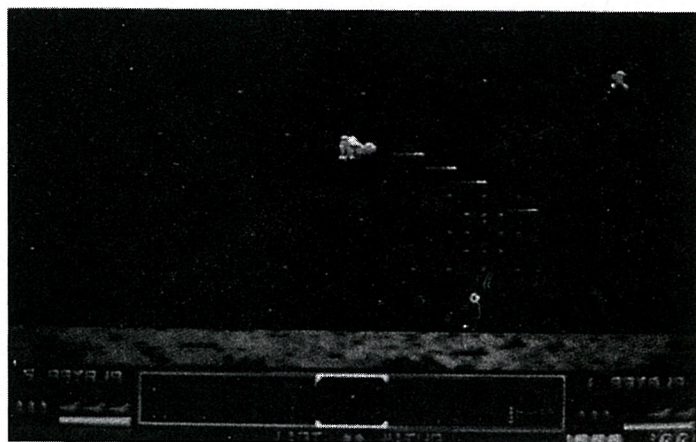
AMIGA – Defender er tilbage!



AMIGA – Danish design!

DATA-STORM

Visionary Design Technologies



AMIGA – Grafikken er forholdsvis enkel, men lynhurtig.

Plottet i Søren Grønbech's nyeste spil adskiller sig egentlig ikke ret meget fra handlingen i hans sidste supersællert, *Sword of Sodan*. Lige som sidste gang (og sidste gang igen...) skal du ene mand nedslagte horder af mere eller mindre forsvarsløse fjender, der alle gør deres bedste for at lave det samme trick med omvendt fortegn. Den store forskel ligger i nedslagningens format og metode. I *SOS* skulle du, som 7 cm høj barbar, nedkæmpe hundredevis af monstre med dit sværd, mens du i *Datastorm*, siddende i et 7 pixels højt rumskib, skal udrudere millionvis af aliens med din laser.

Selvom *Datastorm* indledes med en flot titelsekvens, er her faktisk ikke tale om andet end en forbedret Amiga-udgave af det kendte *Dropzone* spil, der i de gode gamle dage kunne findes i spillehallerne (under navnet "Defender", Red). Før du går i luften vælges hastighed (lidt hurtigt, meget hurtigt eller mest hurtigt!) og antal spillere. Her er der mulighed for at spille 2 samtidig, men i praksis viser dette sig desværre at være ret umuligt, da du og din kammerat uvægerligt vil prøve at flyve i hver sin

retning med pinlig stilstand og akutte dødsfald til følge!

Spilleskærmen er opdelt i to afdelinger. Nederst finder du en radar over målområdet – komplet med indplottede aliens, mens resten af pladsen er afsat til dig og dit rumskib. I starten af første level er 8 mennesker spredt over planetens overflade, der er udsat for angreb af bidske monstre. Det er din opgave at redde menneskene og bringe dem i sikkerhed på basen, før du eliminerer minvassionsstyrken.

Selvom de fleste aliens ikke fylder ret meget, bevæger de sig ganske hurtigt, og da de alle er ude efter din hovedskal, får du i rigt mål brug for diverse ekstravåben. Fra starten er du udstyret med en enkelt-stråle laser, 3 smart-bombs og et fuldt opladet kraftskjold, der kan aktiveres i en snæver vending. Senere kan du bl.a. skaffe dig rapid fire, tripellaser, missiler og andre ting, der kan udsætte dit uundgåelige endeligt.

De første par levels går meget let (omend lidt hurtigt), men når du kommer til ufo'erne, missil-dimserne og de rigtigt store aliens, kombineret med en sand støvsky på radaren, kan du hurtigt

miste liv efter liv uden overhovedet at opdage, hvad det egentligt var, der var årsagen til dit pludselige dødsfald. *Datastorm* er et fænomenalt HURTIGT spil!

Jakob

AMIGA

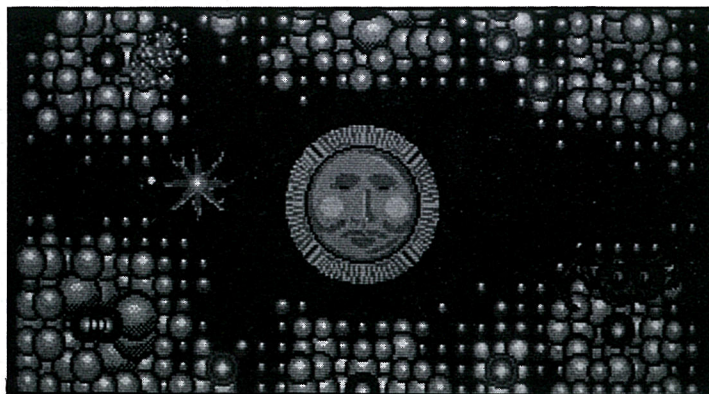
kr 449

Grafikken er lidt primitiv, dog med et godt scroll. Visse lydeffekter er totalt UUDHOLDELIGE! Til gengæld er gameplayet præcis som i den originale *Dropzone*: hektisk, nervepirrende og forrygende hurtigt. Jeg tvivler på, at alle er enige med mig, men for mig står *Datastorm* som månedens nostalgiflip. Skal opleves!

Grafik	69%
Lyd	34%
Fængende	76%
Fængslende	82%
OVERALL	84%

UPDATE

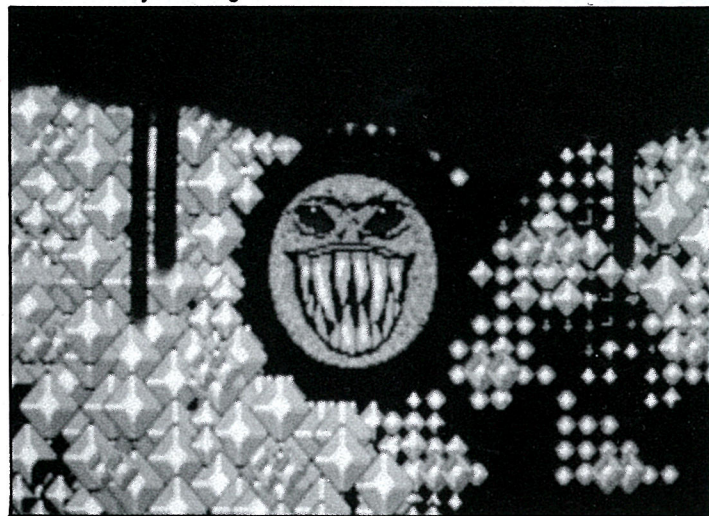
Findes indtil videre kun til Amigaen, og så vidt vi ved er der ikke planer om andre versioner.



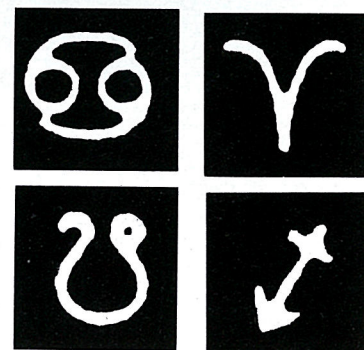
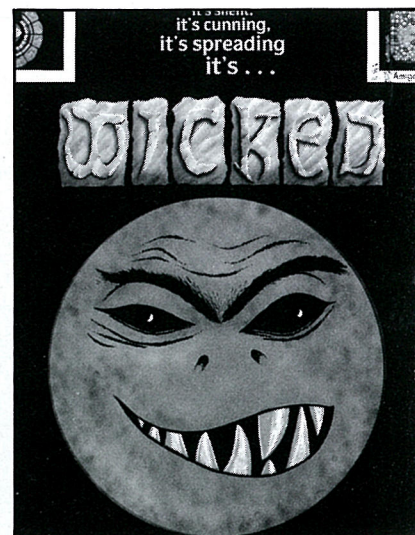
AMIGA – Du styrer ildkuglen til venstre forsolen.



De to programmører (Paul Norris og Rupert Bowater) prøver ihærdigt at se okkulte ud.



AMIGA – Game over!



WICKED

Electric Dreams

Rendyrket ondskab breder sig tavst og snigende gennem mørke portaler fra det dybeste helvede. Denne, lidet opmuntrende, kendsgerning danner baggrund for Electric Dreams' nye spil, der på en meget intens måde, beskriver kampen mellem det gode og det onde.

Du bliver kaldt til Lysets Palads, hvor du skal gennemgå det meget smertefulde flamme-ritual: Du bliver naglet fast til et stort hjul, som sættes i flammer. Din bevidsthed vil nu leve videre i form af den sagnomspundne "Flamme-ring" - det eneste, der kan redde Universet fra undergang og stoppe de mørke magters fremmarch.

For at rense universet for ondskab, skal du spille dig igennem 12 forskellige stjerne-konstellationer. I hver konstellation er der tre stjerner, hvorfra helvedes-portalerne sender ondskab ud i verden, og det er her du kommer ind i billedet.

På hver af de "inficerede" stjerner er

der et vist antal portaler nogle gode (de gule), andre onde (de blå). Ud af disse portaler vælter en masse celler, som spreder sig rundt omkring på skærmen. Det er din opgave at sørge for, at de onde celler ikke breder sig til hele stjernen.

Du styrer din flamme-ring rundt på ballonen, og med den kan du skyde de blå celler, så de gule får mere plads til at sprede sig. Af og til dukker der en spore op. Hvis den er ond, skal du skynde dig at ødelægge den, før den udvikler sig til en ny ond portal. Hvis den er god, kan du samle den op og placere den på en hvilken som helst gul celle, der så bliver forvandlet til en god portal. På den måde skal du omringe de onde portaler og trænge de onde celler tilbage. En stjerne er "renset", når alle ondskabens portaler (men ikke nødvendigvis cellerne) er dækket til med dine egne gode celler.

For at besværliggøre dine gode gerninger, dukker der af og til et uhyre op fra underverdenen. Det kan være en trehovedet drage, en slimet hånd, et kæmpe insekt eller andre djævelske skabninger, der angriber din flammering. Du kan ganske vist skyde dem, men kun om dagen. Efter mørkets frembrud er de usårlige.

I midten af skærmen er der en sol/måne, der viser døgnets cyklus mellem nat og dag. Om natten kan du også se, hvordan stillingen er mellem det gode og det onde, idet månens ansigtsudtryk skifter til et djævelsk, hånligt grin, når de onde celler er ved at vinde.

Af og til dukker der et Tarot-kort frem, og sammen med det følger et krystal. Nogle krystaller er gode - andre onde, og for at skelne mellem deres forskellige effekter, er det nødvendigt at du lærer Tarot-kortene udenad. Nogle krystaller giver dig ekstra energi, mere skydekraft

og ekstra skjold, men når Dødens kort kommer frem, gør du klogest i at lade krystallet ligge!

Når du har rensat de 3 inficerede stjerner i den første konstellation, går du videre til den næste, som byder på flere onde portaler, samt hurtigere og smartere onde celler. De runde celler er meget primitive og formerer sig i flæng, mens fx. de diamantformede spred sig på en langt mere intelligent måde.

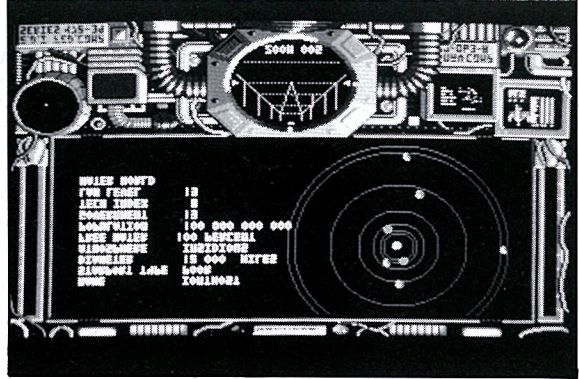
Det er svært at beskrive et spil, der er så anderledes som dette. Første gang man spiller, virker det ret underligt, men der går ikke lang tid, før man bliver grebet af spillet. Der er en helt speciel - næsten biologisk og meget okkult atmosfære, som jeg ikke har set mage til i noget andet spil. Man lever sig helt ind i handlingen, og gameplayet kan nærmest sammenlignes med et gigantisk syre-trip!

Desværre er spillet lidt for ensformigt. Der er ikke nok variation i de enkelte baner, og gameplayet er lidt simpelt i længden. Det bliver derfor kedeligt at spille efter en stund, og dette er forklaringen på den forholdsvis lave karakter i "Fængslende".

Men de positive aspekter er alligevel i overtal. Spillet er tindrende originalt, meget fængende, og så atmosfærisk, at det næsten kan betegnes som "skræmmende". Wicked er mere oplevelse, end det er spil. Skal opleves.

Søren

AMIGA – Med rumskibets computer kan du skaffe oplysninger på alle planeter i universet.



FEDERATION OF FREE TRADERS

Gremlin

Kan du huske ELITE? Hvis du kan det, så behøver FOFT egentlig ikke nogen nærmere præsentation, da spillet i bund og grund er en videreudvikling af denne gamle klassiker.

Programmet kommer i en stor æske, hvor du udover selve disketten også finder en lyd-kassette med hele soundtracket, samt en stor farve-oversigt over samtlige rumskibe i spillet. Desværre får du også en usædvanlig dårlig manual, der får det hele til at virke enormt indviklet og uoverkommeligt. Men mere om det senere.

Til de af jer, der aldrig har hørt om Elite (jer begge to!), kan jeg oplyse, at spillet består af to grund-elementer: handel og kamp. Som medlem af "Federation of Free Traders" skal du udføre forskellige missioner i fredens og frihedens tjeneste. Indimellem bliver der dog også tid til at købe og sælge forskellige varer, så du kan skrabe lidt stakater sammen til dig selv. Varepriserne ændrer sig løbende, og hvad der er dyrt i den ene galakse er billigt i en anden. Man bliver derfor bedre til spillet, når man (efter mange års intensivt spil) kender universet som sin egen bukselomme. Efterhånden som du tjener flere penge, får du råd til at udstyre dit rumskib med bedre våben, kraftigere skjold osv., hvilket giver dig en større overlevelseshance i kampen mod de allestedsnærværende rumpirater.

Udover alle de sædvanlige funktioner, er dit skib udstyret med en avanceret computer. Du starter spillet med at logge dig ind på det intergalaktiske Bulletin board. Her kontakter du din nye arbejdsgiver (FOFT), som giver dig din første rigtige mission. Da du jo stadig er en uerfaren rumkade, vil der som regel være tale om helt simple eskorte-missioner, men senere bliver du sendt på militærtogt i nogle af universets mest hidsige front-områder.

Du aktiverer nu skibets navigationscomputer, hvor du låser kursen fast på de rigtige koordinater og tager et rask lille hop ind i hyperspace, hvorefter du dukker op ved din destination.

Vi kan sikkert hurtigt blive enige om, at ELITE er et af de bedste spil, der nogensinde er lavet. Men selvom FOFT minder

meget om ELITE, så er der ikke den samme klasse over spillet. Det er ikke så spilbart, men det er svært at sætte fingeren på nogle konkrete fejl ved spillet. Af en eller anden grund, er der bare ikke den samme atmosfære over det.

Det er desuden meget svært at sætte sig ind i alle de forskellige funktioner, og den rodede manual gør ikke meget for at hjælpe. Spillet er tit mere kompliceret end godt er. For eksempel er din skibscomputer forsynet med et helt lille programmerings-sprog, hvor du kan lave dine egne Basic-agtige programmer. Ja tak, men hvad skal det gøre godt for?

Til gengæld er der stor dybde i spillet (mange missioner og endnu flere planeter), så hvis du overvinder de første forhindringer, og trods alt bliver grebet af handlingen, så har du uden tvivl mange måneders underholdning foran dig. Men så skal du også være tålmodig!

Søren

AMIGA

Kr 449

Grafikken er meget usædvanlig og særdeles stemningstuld. Der er mange gode effekter, som ofte virker næsten overvældende stærkt. Lyden består af dæmoniske samples, uhyggelig musik og en meget nervepirrende tromme tam-tam, og i det hele taget hviler der en intens okkult stemning over spillet. Uegnet for børn.

Grafik	84%
Lyd	86%
Fængende	87%
Fængslende	65%
OVERALL	80%

UPDATE

Findes tillige i en ST version (kr 359), som er identisk med Amiga udgaven, bortset fra, at musikken ikke er nær så atmosfærisk. Senere på året regner Electric Dreams med at udgive en 8-bit version, så også C64 ejerne kan med frygtssom stemme hviske: "Something Wicked This Way Comes..."

AMIGA

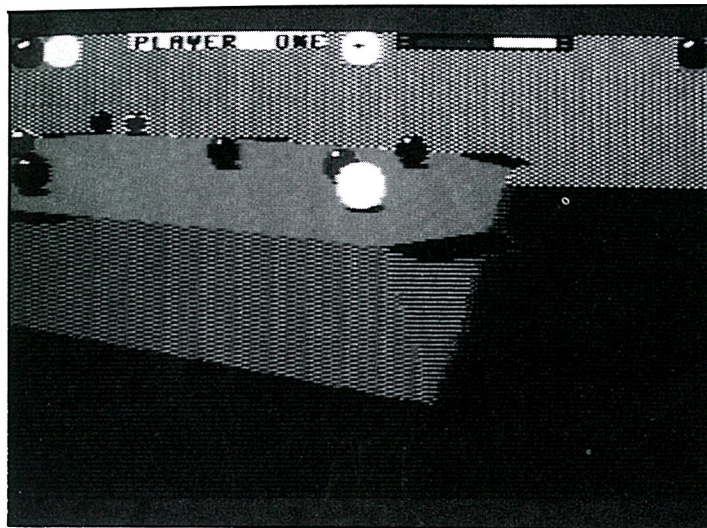
Kr 539

Den udfyldte vektor-grafik er ret imponerende, og der er mange gode visuelle effekter (f.eks. hyperspace og når dit skib eksploderer i bedste "Starglider" stil). Du kan vælge mellem lydeffekter eller musik, og der er masser af melodier at vælge imellem - lige fra Mozart til Handel. Den høje pris er med til at trække OVERALL-karakteren ned.

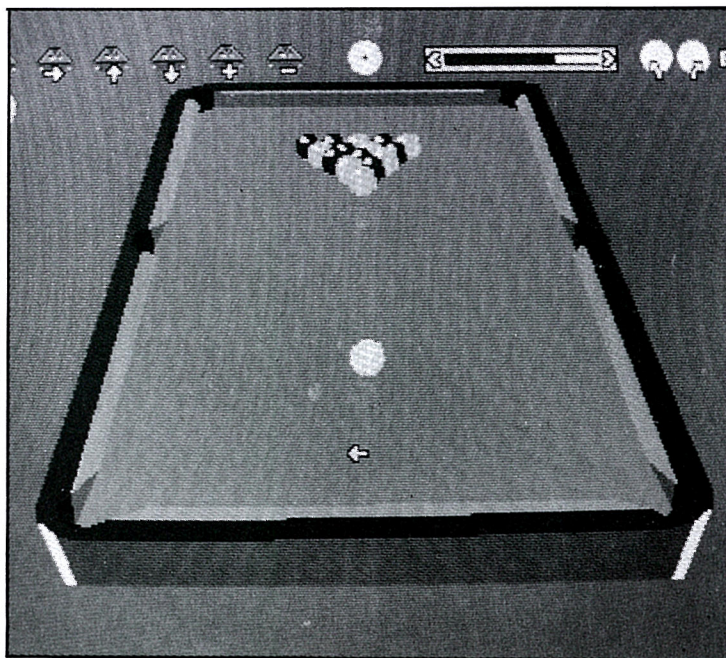
Grafik	85%
Lyd	79%
Fængende	34%
Fængslende	69%
OVERALL	68%

UPDATE

FOFT har længe været ude til Atari ST, men denne version er så smækfyldt med fejl, at Gremlin har været nødt til at programmere ekstraordinære "opgraderinger", hvor ST-ejere for et mindre beløb kan anskaffe sig en ny version, som i hovedtræk svarer til Amiga-spillet.



C64 – Der er ikke noget sigtekorn i "3D POOL" – hele bordet flytter sig!



AMIGA – Grafikken her er ikke alene flot. Den er også hurtig!

3D POOL

Firebird

Billard kan ikke siges at være noget nyt og originalt spilkoncept. Da jeg for et stykke tid siden så "Rack'em" fra Accolade, var jeg rimelig sikker på, at der ikke var mere nyt at tilføje denne spilgenre, men bedst som jeg sadder og svinger med køen, dumper "3D Pool" ind af døren.

Som de fleste nok har gættet, er spillet udført i 3D, og den anvendte teknik minder meget om det velkendte "Free-cape" system, der er blevet brugt i spil som Driller og Total Eclipse - altså en form for solid 3 dimensionel grafik.

I modsætning til de fleste andre billardspil, er der ikke noget sigtekorn, som du skal styre rundt på skærmen. Næh, her skal du selv sigte! Du kan se bordet fra utallige vinkler, og den hvide kugle bliver sendt afsted i den vinkel, du kigger. Meget realistisk, men samtidig lidt drilagtigt.

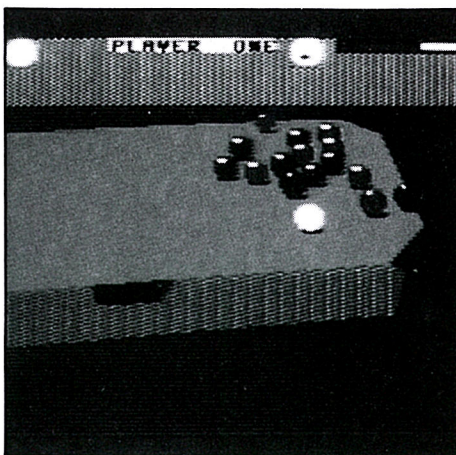
Reglerne er som følger: Man bruger seksten kugler - den hvide som man skyder til, syv røde, syv brune og en sort. Farven på den første kugle, der skydes i et af de seks huller afgør, hvilken farve den pågældende spiller skal have. Målet er at skyde alle sine kugler i hul, for derefter at gøre det samme med den sorte. Hvis den sorte derimod ryger i hul, FØR alle ens kugler er væk fra lærredet, taber man spillet. Hvert skud skal starte med, at man rammer en af sine egne kugler. Det kan godt være svært, og

der er selvsagt en fidus i at lægge kuglerne så svært for modstanderen som muligt. Et lille, ikke særlig kompliceret, men alligevel sjovt spil.

Når du føler dig tilstrækkelig god, kan du deltage i en turnering, der afgør hvem der skal møde verdensmesteren. Du starter i kvartfinalerne, der spilles bedst af tre partier, og du skal være GOD for at komme videre. Det var jeg ikke, men det har også meget at gøre med, hvem man møder. En spiller som "Mighty Mike" er fuldstændig suveræn, mens andre lader dig få nogle få point, ja enddog lader dig vinde et parti, før de begynder deres lange og deprimerende serier.

"Rack'em" er og bliver mit favoritspil inden for billiard genren, men "3D Pool" er et interessant alternativ. Se det før du køber.

Christian



C64 – Man skal være meget tålmodig for at more sig over 64-versionen.

COMMODORE 64

Band kr 179. Disk kr 269

Grafikken er god og hurtig, og lydeffekterne er OK. Desværre har computeren det med at tænke meget længe over tingene. Næsten hver eneste gang den spiller, tager den en tænkepause på over 25 sekunder, og det slår rytmen lidt i stykker. Heldigvis er der mulighed for at spille mod en kammerat, der forhabentlig ikke er helt så slovt optrækket.

Grafik	90%
Lyd	66%
Fængende	60%
Fængslende	72%
OVERALL	65%

AMIGA

Kr 359

Det kan næppe komme bag på nogen, at grafiken er langt hurtigere og mere flydende animeret. Og da langsomhed netop var det store problem på 64'eren, er Amiga versionen af 3D Pool generelt et bedre spil.

Grafik	88%
Lyd	76%
Fængende	83%
Fængslende	85%
OVERALL	84%

UPDATE

Amstrad-versionen (priser som C64) er ikke noget at rabe hurra for med sin grimme grafik og langsomme gameplay. Spectrum udgaven (igen samme priser) er overraskende nok ret hurtig, selvom den i sagens natur er lidt ensfarvet. Atari ST (kr 359) og MSX (kr 179) versioner følger senere.

CREATIVE SOUND SYSTEMS

FA' VERDENS BEDSTE HI-FI STEREO LYD PA' DIN AMIGA

**KUN KR.
849,-**
incl. moms.



SP8-STEREO SOUNDSAMPLER

- Med op til 110 KHz samperate.
- Hi-Fi lyd 0-14,4 KHz
- Kompatibel med alle Amiga-modeller
- Kompatibel med alt software
- Stereo/mono software omskiftning
- Bruger kun parallel port.
- Seriel port fri til f.eks. MIDI.
- Sikringskredsløb på dataudgange.
- Variable indgange fra mikrofon til Line.
- DC Koblet, kan bruges til DC målinger.
- Belaster ikke Amiga'en.
- Incl. ekstern strømforsyning
- Incl. helt nyt fuld-editeringssoftware.
- Dansk manual
- Dansk kvalitetsprodukt

**NY
SAMPLER!**

S P8 – Soundsampler er en enhed som kan få din Amiga til at ligne en stereo-båndoptager. Du kan indspille musik, lyde og tale. Ved editering på skærmen kan du ændre lyden til hvad du ønsker i dine spil, programmer, musik jingler, musikmix eller reklameindslag.

OMBYTNINGS- TILBUD!

– Hvis du ejer en SP8- soundsampler, ombytter vi den til en SP8-Stereo GRATIS.
Det vil sige, at du kun skal betale for det nyeste stereo software fra Creative.
Prisen for dette er KUN kr. 399 incl. moms.

M E4 er en enhed som med en Amiga og et keyboard kan udgøre et professionelt lydstudie. Med Amigaens 4 lydkanaler kan samplede lyde afspilles synkront med keyboards!

**KUN KR.
695,-**
incl. moms.

ME4 Prof. MIDI-interface

- Overførselshastighed 32 KBaud.
- 100% MIDI-Standard.
- Kompatibel med alle Amiga-modeller.
- Optoisoleret input.
- Bufferet MIDI- through.
- Seperate buffere for alle 4 outputs.
- Mulighed for ekstern strømforsyning.
- Dansk kvalitets produkt.
- Montering på sende- og modtagedata.



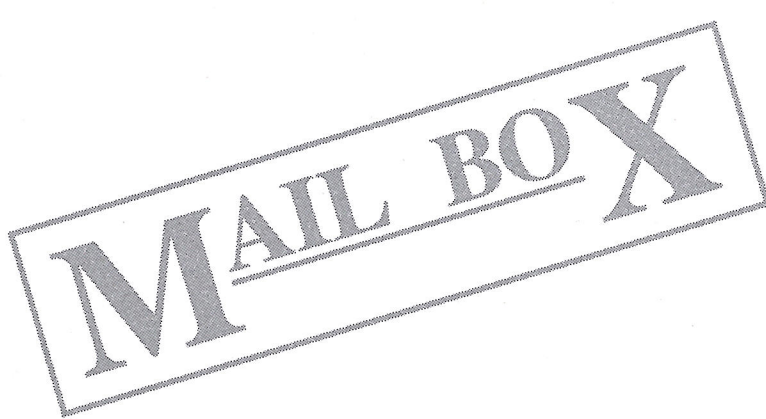
 **CREATIVE SOUND SYSTEMS**

01 47 46 14

Leverer også til forhandlere

ROS TIL OSI

Det er jo et helt fedt blad, I har fået stykket sammen! Det er MEGET bedre end Soft Today. I Soft Today virkede det som om, at I havde taget det bedste fra Soft. Men CA er det bedste fra Soft OG det bedste fra IC RUN. Godt gået! Casper Clausen, Farum.



DEN STORE SATAN

Der er noget, jeg har gået og tænkt over i lang tid. Jeg har bare først nu fået et sted at udtrykke mig. Jeg vil navnlig rette mit angreb mod Computer ACTION, da det er det blad jeg vil læse for fremtiden, men ellers gælder det hele computerblad branchen!

Hvordan kan det være, at I gang på gang rakker ned på pirater og sort software? Jeg siger ikke at I skal hjælpe dem, men er det ikke gået op for jer, at "pirater" hverken har horn, hugtænder eller går med pisk, men er ganske almindelige unge mennesker, der ligesom os andre har købt et "dyr" for at imponere pigerne, forældrene og for at slå et par timer ihjel. Den eneste forskel på dem og andre er, at de har samlet sig i grupper, som på skift køber og cracker et spil for så at sende det til de andre i gruppen.

Årsagen til dette skal findes i de alt for høje spilpriser og den alt for lave kvalitet på den tilgængelige software. Det er heller ikke gået op for jer, at mindst 90% af jeres læsere ligger inde med sort software. At adskillige af jeres (iøvrigt udmærkede) skribenters sandsynligvis på et eller andet tidspunkt har ligget inde med sort software. At et firma som Commodore aldrig var blevet til ret meget mere end et lommeregner-firma uden sort software. Folk, der køber en computer for sjov, ved hvad de vil have. De køber ikke bare den første den bedste, næh de køber den de kan få flest gratis spil til.

Men det kan I ikke forstå. Computerblads branchen er som Iran: I hader "den store Satan", men I har sgu ikke noget imod hans penge!

Desuden er softwarebranchen selv ude om det. Hvis alle spil kostede max 50 kr og branchen selv sørgede for at holde de grådige og kvantitets-bevidste firmaer ude fra markedet, så ville jer person-

ligt formatere alle de piratkopier, jeg kom i nærheden af. En så markant ændring er lidt mere end usandsynlig, så det tør jeg godt love!

Og så vil jeg bare sige at skulle det en sjælden gang lykkes mig at lægge mine klamme fingre på et Microprose spil i sort version, så vender jeg, efter et par kedelige dage, hjem med en ægte "hvid" version af spillet, mens jeg med forventning i øjnene ser frem til et par spændende og underholdende uger!!

Tak for et godt blad, der lige har ramt min smag og held og lykke i fremtiden.

Christian Bergqvist, Greve.

Du har helt ret i, at der i tidens løb har været meget hykleri omkring pirat-problemet - også i computerpressen. Men ALDRIG (og jeg gentager: ALDRIG) i Computer ACTION! Det er derfor en misforståelse at rette angrebet mod os.

Det er rigtigt at "sort software", som du kalder det, efterhånden er blevet en naturlig del af de flestes hverdag. SUS har endda selv udtalt, at den slags aldrig kan stoppes. Det er de personer der SÆLGER de ulovlige kopier, som SUS er ude efter.

Det er sikkert også rigtigt, at Commodore aldrig havde solgt så mange 64'ere (og senest Amiga'er), hvis der ikke havde ligget så mange piratkopier til fri afbenyttelse.

Til gengæld tror jeg ikke rigtig på den med de 50 kr. Selv til den pris er der jo penge at spare ved at anskaffe sig en kopi i stedet. Sådan vil det altid være, for spilpriserne vil altid være højere end prisen på en tom diskette.

Løsningen ligger snarere i mere spændende spillpakninger (som fx. Microprose), hvad du jo faktisk også selv kommer ind på sidst i dit brev.

Hvad mener andre læsere om problemet?

EN ARCADE FAN...

Tak for det fede CA-blad. Jeg har kun tre spørgsmål til jer:

1. Hvornår udkommer Powerdrift (fra arcadehallerne) til Amiga?

2. Hvis det allerede er udkommet, hvor meget koster det så?

3. Kunne I ikke blive ved med at sætte et par sider i med de fede spil fra arcade hallerne, og tilføje hvornår de udkommer til hjemmecomputerne?

Thomas Bjerg Jensen, Hals.

1. Jeg ringede til Amanda Barry fra Activision, og hun kunne fortælle, at spillet nok først udkommer til jul.

2. Det kommer sandsynligvis til at koste kr 449. Ret dyrt, men det er jo også en arcade-konvertering, så der er nogle licens- omkostninger, der skal dækkes ind.

3. Vi laver nok ikke nogen fast arcade-sektion, men da næsten alle arcademaskiner nu om stunder på et eller andet tidspunkt bliver til computerspil, vil du kunne læse alt om det i vores nyheds-sektion.

HEMMEG WORKBENCH-MENU

Har I hørt om den ekstra fjerde Workbench-menu? Nå ikke? Så læs lige dette: Når du kvitter et program, skulle det gerne af sig selv medføre frigivelse af den før optagede RAM, men dette sker ikke altid lige tilfredsstillende, og vil du ud over problemerne, kan du gøre følgende:

Lav en back-up af din Workbench. På denne kopi skal du ændre startup-sekvensen (ed s/startup-sequence). Der fremkommer nu en listning, og du finder linjen: LoadWb. Til LoadWb tilføjer du debug, så linjen ser således ud: "LoadWb -debug" (mellemrummet mellem LoadWb og -debug er vigtigt for at program-

DEN SERIØSE SIDE

Jamen så prøver vi at se, hvad dette blad indeholder. Jeg synes stadig at I skulle lave en rubrik, der hedder noget med "Computerklubben" eller lignende. Er der noget, der kan frembringe andet end spilleffreaks, så er det et seriøst arbejdende klubhold, der gerne vil afprøve deres computers muligheder. I må også indrømme, at det kan være helt forfriskende at høre om andet end spil. I alt fald håber jeg, at den seriøse side også får sin plads i jeres blad. God vind! Leif Mortensen, Vejle.

Vi har allerede en sådan rubrik, hvor klubber kan komme i forbindelse med hinanden og hverve nye medlemmer. Den hedder "Opslagstavlen" og hører ind under læsermarkedet, hvor det tilmed er gratis at annoncere.

met kører, ellers afvises projektet.)

Nu taster du blot Esc, "sa" og resetter, når disk-lampen slukkes. Skrivebeskyt disketten og kør den reviderede Workbench ind. Vælg Wb-ikonet. Du ser nu stadig kun tre menuer på statuslinjen, men umiddelbart til højre for "special" findes den skjulte menu. Der finder du løsningen på dine problemer. Den hedder "flushlibs". Dens funktion er at frigive RAM, hvor den kan komme til det. Vigtigt: vælg ikke "debug", da den ingen funktion har for den jævne bruger, og valg af denne vil medføre at programmet "går ned" (fastfryses).

Carsten Rasmussen, Ringkøbing.

Dette er stedet, hvor læserne har helt frit spil. Her er ingen censur, og alle meninger kan komme til udtryk. Som noget nyt præmierer vi de mest interessante breve med masser af flotte spilpræmier. Hvad venter du på?

VIND NYE TOPSPIL!

Det fosser ind med spændende breve fra læserne, og chefredaktoren har haft så travlt med at besvare dem alle, at bladet nær var blevet forsinket. Men når det gælder læserrespons, kan vi aldrig få nok, og derfor udlover vi nu flotte præmier til de læsere, der sender os de bedste, sjoveste og mest originale indlæg. Det

behøver ikke at være breve - alt har interesse (tegninger, vitser, sjove fotos, femhundredekronesedler...). Hvis du vil have dit navn udodeliggjort på disse sider (og vinde et hav af spændende spil til din computer), så er adressen her:
MAILBOX
Computer ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K.

MASKINKODE OG ELEKTRONIK?

Tak fordi I fik lavet avisen om til bladformat og fjernet film- og musik-anmeldelserne. Den slags hører, som en læser skrev, ikke hjemme i et computerblad. Men der er stadig noget, der kunne ændres.

Jeg er helt enig med Anders fra Horsens, som skriver at "Kaptajn PEEK og POKE" skulle genindføres. Det var en af de bedste sektioner i IC RUN, så hvorfor dog slagte den? Jeg brugte selv mange af de overfede maskinkode-rutiner i mine egne programmer, så det passer ikke, at de ikke bliver brugt. Apropos maskinkode, hvor er jeres maskinkodekursus blevet af? IC RUN nåede kun at bringe to artikler i serien.

Hvad med at skære lidt ned på jeres spilmeldelser. Er det ikke lidt vildt, at de skal fylde 15-18 sider? Hvad med i stedet at bringe lidt computer elektronik om forskellige ting man selv kan bygge og tilslutte sin computer (C64)?

Nu håber jeg ikke, at I er blevet alt for nedtrykte over min kritik. I så fald kan jeg trøste jer med, at Computer ACTION er det bedste blad jeg har kunnet finde.

Lars Knudsen, Stenløse.

Nej, jeg synes IKKE det er vildt med 15-18 siders spilmeldelser. For (hvis du ikke skulle have bemærket det) så er Computer ACTION rent faktisk et spilmagasin!

Ganske vist er vi ikke så ensopreede som andre spilblade (vi anmelder f.eks. også hardware), men dit brev er alligevel lidt det samme som at gå ind i en bagerbutik og klage over, at de ikke sælger cykelpumper. Hvis du vil have maskinkode og elektronik, så køb vores udmærkede søstermagasiner "COMputer" og "NY Elektronik". Hvis du vil have grundige spilmeldelser, gameret med spændende artikler og reportager fra computer-underholdningens verden, så er det her det snar!

KATTEN I SIKKEN

Situationen har vi vel alle prøvet: Man kommer hjem, glad og forventningsfuld, efter at have brugt en stor del af sine pengeovre i den lokale softwarebiks. Spillet/programmet man har med hjem ser lovende ud med en flot og farvestrålende indpakning. Man styrter ind og tænder computeren og propper hurtigt disken i drevet. Efter et stykke tid er spillet/programmet klar til brug, og man kan gå igang.

Nu kommer det springende punkt: skal man bryde ud i et vildt glædes-hyl, eller skal man banke hovedet ned i tastaturet i ærgelse over endnu en gang at have købt katten i

sækken? Desværre er det sidste tit tilfældet!

Når man står med programmet i håndenovre i forretningen, har man ikke en chance for at vurdere, om det virkelig lever op til det som den, til tider meget flotte, indpakning lover. Det, jeg vil ind på her, er at forhandlerne meget tit (næsten altid) nægter at lade forbrugeren prøve spillet, før han/hun køber det.

Herved udskiller softwarebranchen sig fra mange andre brancher. Hvem ville f.eks. købe et par sko til 500 kr, hvis man ikke fik lov at prøve dem først?

Hvis der skulle være nogen softwareforhandlere der læ-

ser dette, synes jeg, at I burde tage denne kritik til efterretning. Også for jeres egen skyld, for jeg tror at den nuværende situation jager mange kunder væk.

Sebastian Ingversen, Odense.

Jeg er sikker på, at mange læsere giver dig ret. Det kunne være interessant at høre, hvad forhandlerne har at sige til deres forsvar. Skriv til Mailbox, hvis I tør!

I mellemtiden kan du jo læse om spillene i vores ACTION TEST, før du bruger dine penge på dem. Hvad har man ellers spilmeldelser til?

7 SPØRGSMÅL!

Jeg synes at jeres første blad bare var guf for datamaten. Så fortsæt det gode arbejde. Jeg har et par spørgsmål til jer:

1. Hvor mange civil passagerflys simulatorer kan man få til en Amiga?

2. Jeg har læst i et computerblad om et spil, der vist nok hedder War Games. Det er noget med, at russerne kommer og angriber Vesttyskland osv. Hvor kan man få spillet, og hvor meget koster det?

3. Hvor meget koster en Commodore Amiga med og uden skærm i Vesttyskland?

4. Hvor meget koster Test Drive II (The Duel)?

5. Kan man få Turbo Outrun til en Amiga?

6. Hvor meget koster Interceptor?

7. Kan man få Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer til Amiga?

Thomas Strand, Ballerup.

1. Så vidt vi ved, findes der faktisk kun to "fredelige" flysimulatorer: Flight Simulator II fra Sublogic (ret godt) og Flight Path 737 fra Anco (knap så godt!).

2. Der er faktisk et spil, der hedder "War Games" men

det bygger på filmen af samme navn og er over 4 år gammelt, så det er nok ikke det du tænker på. "Balance of Power" fra Mindscape handler er en strategisk simulation i international politik, hvor du som leder i en af supermagterne skal træffe vigtige beslutninger. Kan det mon være det, du tænker på? Spillet fås i to (næsten ens) udgaver til Amiga, Macintosh m.fl. og det koster i omegnen af 539 kr.

3. Kan nogen af vores sønderjydske læsere hjælpe?

4. Her er priserne (åh nej, ikke igen!): Amiga kr 449, PC kr 359, C64 bånd kr 179 / disk kr 319. Og så ikke eet ord mere om den sag!

5. Nej, men US. Gold kommer snart med en anden fortsættelse, som de kalder "Outrun Europa". Watch this space!

6. Som ny kostede det 3-400 kr, men da det efterhånden er et ret gammelt spil, kan du sikkert godt finde det billigere. Prøv f.eks. gennem vores farnøse "Læsermarked".

7. Nej. Electronic Arts har netop udgivet en PC-version, og først når de har set hvordan dette spil sælger, vil de tage stilling til, hvorvidt der skal laves en Amiga-konvertering.

FILMISKE SPIL

Jeg synes det er helt fedt at bladet er gået tilbage til den normale form igen. Den nye måde at teste spil på er også god, men jeg synes godt der kunne stå en pris på de spil I anmelder.

Jeg har også et par spørgsmål angående Lucasfilm Games:

1. Er der flere spil af "Maniac Mansion" typen på vej til C64?

2. Jeg har selv Zak McKracken, Maniac Mansion og Labyrinth. Findes der flere end dem?

3. Jeg har også hørt, at Neuromancer er lavet af Lucasfilm Games. Passer det?

Tommy Poulsen, Brabrand.

Fra og med dette nummer skal vi nok sætte mere pris på spillene (ha-ha). Men nu til svarene:

1. Det kan du tro! Lucasfilm kommer snart med et Indiana Jones spil, der er bygget op på præcis samme måde som de forrige spil. The Magic One glæder sig som en gal, og det kan ikke vare længe, før han får ikke i et eksemplar.

2. Ikke endnu (se ovenfor).

3. Nej. Neuromancer er lavet af Interplay (kendt fra bl.a. "Bards Tale" og udgivet af Electronic Arts).



S-S-SUPER SOUND!

Hvad ville du sige til at få dit eget lydstudie hjemme i stuen? Kreere dine egne lydmix ligesom alle de store rock- og hip-hop navne? Hvis tanken tiltaler dig, så skal du have en "sampler"!

Efter sidste nummers test af AudioMaster II er der sikkert mange, der har fået blod på tanden og er på vej ud af døren for at købe en sampler. Men når man så står og kigger på udvalget, rejser dette spørgsmål sig: "Hvilken sampler skal jeg købe?" Frygt ej, ærede læser, for Computer ACTION er med dig hele vejen. Her sidder jeg oppe i solrige Hornbæk. Udenfor er der 34 grader i skyggen og solen

stråler fra en skyfri himmel. Stranden er mindre end 500 meter væk. Og det eneste jeg tænker på er at hjælpe dig med at finde den bedste sampler til din computer. Velkommen til CA's store Sampler-test!

De samplere, vi har kigget på, er til C64 og Amiga. Sampling kræver en masse hukommelse, så 64'eren er ikke den ideelle maskine til formålet. Men

der findes millioner af 64'ere rundt omkring - en af de største kundebaser i hjemmecomputere, og det alene er grund nok til at lave alverdens mærkelige dimser til maskinen. Heriblandt samplere. De KAN selvfølgelig bruges, men det er begrænset, hvad man får ud af 64K (hvor en del af hukommelsen er fyldt med software til styring af sampleren).

Her er Amiga'en selvfølgelig overlegen. Programmer som AudioMaster II kan udnytte helt op til 8 Mbyte, og så begynder det efterhånden at ligne noget; om ikke andet så et hul i tegnedrengen.

Alle samplere er testet med den medfølgende software, og jeg har desuden brugt AudioMaster II sammen med Amiga-samplerne for at komme længere ud i krogene.

SOUND PROCESSOR SP8

Amiga)

Dette er et af de få produkter, hvor designet ikke kun er smukt, men også praktisk. De fleste andre samplere er udformet som moduler, man propper ind bag i Amigaens parallelport (serielporten bruges så til strøm), og så sidder de der og rager 15-20 cm ud af computeren. Det er helt Okay på A500, men afsindigt upraktisk på en A2000, og både parallel- og serielportene bliver blokerede. SP8 er meget smartere - den forbindes med et kabel til parallelporten og strømmen kommer fra en medfølgende transformator. På den måde er serielporten altid fri, og sampleren kan placeres, hvor der er plads.

Hvorfor i alverden de så har valgt at sætte lysdioderne på bagsiden af sampleren går over min forstand (og langt ind i min, Red). Sampleren er forsynet med en stereoindgang, som kan tage input fra både forstærker og mikrofon.

Dårlig Manual

Ok, vi forbinder dyret, tænder for det hele og smider den medfølgende diskette i drevet. Under opstarten får man at vide, at man skal justere sampleren og at vejledningen til dette ligger på disketten. Ved nærmere eftersyn viser det sig, at justeringsvejledningen ligger på disken som et notepad dokument, der ultrakort fortæller, hvordan du skal stille på to knapper INDE i sampleren. Altså igen noget, der skulle have været på den helt blanke forplade.

ALCOTINI STEREO SAMPLER

(Amiga)

Alcotini's sampler ser ikke ud af meget, sammenlignet med SP8. Det er en lille sort boks, der sættes direkte i parallelporten og får strøm fra serielpor-ten. Men når man løfter dyret indser man, at der er mere gods i Alcotini's sampler end i SP8'eren. Bagpå den sid-der der et enkelt stereoestik, som i din walkman. Der medfølger et kabel, så sampleren kan sluttes direkte til stereo-anlægget. Skulderklap til Alcotini.

Suveræn dokumentation

Alcotinis manual er en diametral mod-sætning til Creative's. Den er meget vel-skrevet, og den forklarer (med billeder), hvordan sampleren tilsluttes og juste-res. Dernæst gennemgås programmet Perfect Sound v2.2, der følger med sampleren. Hele manualen har en "kom, tag min hånd og jeg skal vise dig hvor-dan" stil over sig og er en fryd at læse.

Elendig Software

Alcotinis sampler er nemmere at instal-

lere end Creative's, men den er langt mere klodset og uhandy. Når man har proppet sampleren i portene, tænder man maskinen og sætter disketten i. Den booter automatisk op med Perfect Sound v2.2, et PD program fra 1986. Programmet kan sample med en max hastighed på 28KHz, men da Alcotini's sampler klarer over 100KHz, fatter jeg ikke grunden til dette valg af medfølgen-de software. På det punkt er Creative's "SP8-Stereo" program en klar vinder.

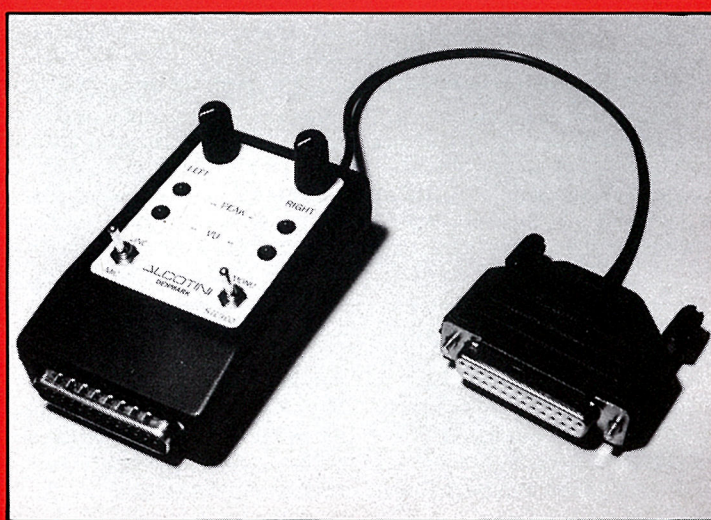
I 1986 var højdepunktet i editering at vende samplet om, hvide det er par okta-ver op og ned, og klistre det i enden af et andet sample. Det er sådan set, hvad man kan med Perfect Sound. Lyden kan så gemmes som enten IFF eller et instru-ment (Sonix).

Alcotini har nok ment, at softwaren er dit problem og ikke deres.

De har givet dig et program med, så du lige kan se om sampleren virker, og så er ballet også forbi. I manualen og i deres presseudtalelser fremhæver de en lang række programmer, som sampleren er kompatibel med; deriblandt selvfølgelig AudioMaster II.

"Hallo hallo"

Sampleren er udstyret med to dreje-knapper og to kontakter. Knapperne re-



gulerer inputstyrken for de to kanaler. Den ene kontakt vælger mellem mikrofon eller "line", som er alt andet. Den anden vælger mellem stereo eller mono. Sidstnævnte har ingen indflydelse på softwaren, men lægger bare samme output i begge kanaler (dvs. kanalerne bliver mixet oven på hin-anden, inden de sendes til computeren). Det er en detalje, der savnes på mange andre samplere, når man sampler i

mono og gerne vil have begge stereoka-naler med. Der er jo visse fordele ved mono, hvor man bl.a. har dobbelt så meget hukommelse til rådighed.

Desuden er sampleren forsynet med fire lysdioder, to for hver kanal. De angiver VU (Hvor højt signalet er) og PEAK (Når signalet er for højt, og bliver cuttet). VU kan ikke rigtig bruges til noget (udover lysshow til fest-lige lejligheder), og jeg glæder mig til den

Dokumentet er det eneste udsagn, der følger med om sampleren. Resten handler om det medfølgende program. "Resten" er en fotokopieret manual på 7 sider. Den er på dansk, og ~~den~~ ikke til at holde ud! Både ordforråd og tegnsætning er yderst sparsomme-ligt, hvilket desværre ikke kan siges om stavefejlene. Manualen gennemgår alle menu-punkterne i programmet og så er den historie ude. Ikke noget afsnit med trouble-shooting og gode tips. Ingen ordliste, intet register... ingenting.

Programmet

Da jeg var færdig med at græde over manualen, kunne jeg begynde at kigge på programmet. Det første jeg opdage-de var, at det faktisk er lavet her i lille



Programmet, der hedder "SP8-Stereo", minder meget om AudioMaster i udseende, men man mærker hurtigt forskellen, når man begynder at bruge det. Der mangler næsten alle AudioMas-ter's muligheder for editering og effekter. Der er selvfølgelig de basale cut og paste muligheder, men programmet har en meget mærkelig måde at afmærke områder på, så de er nærvæd ubrugeli-ge.

Derudover kan programmet hive samplet en oktav op eller ned, spille det baglæns, fade ind og ud, mixe det med et andet sample og optimere amplitu-den. Sidstnævnte er ret interessant, da det forbedrer kvaliteten af mikrofon-samples en del. De andre er blot krøbling-gekloner af AudioMasters funktioner, og kan kun bruges til begrænsede opgaver.

SP8-Stereo insisterer på kun at sample i 3 tempi: Low, Medium og High.

"High" er 28818 samples pr. sekund, både i stereo og mono. Jeg ved ikke, om dette er en fejl, men programmet burde kunne sample dobbelt så hurtigt i mono som i stereo.

SP8-Stereo kan ikke bruges til meget mere end at sample lidt og gemme det ned på disk. Skal der redigeres, skal der mere kraft til (AudioMaster).

Vi sampler!

Under testen af SP8 brugte jeg den medleverede mikrofon fra Eurotrade. Den så lidt suspekt ud, og jeg mistænker den for at være ret billig, men resultaterne lød alligevel lovende. Det største problem var, at man skulle tale meget højt, hvis samplet skulle lyde af noget - selv når sampleren var justeret optimalt.

Det gik langt bedre, da jeg samlede

musik direkte fra bånd og CD. Med lidt snilde kunne jeg pille nogle effekter ud af musikken med SP8-Stereo program-met, men jeg skulle have fat i AudioMas-ter.

II for virkeligt at komme til bunds og fin-editere. SP8-Stereo savner nemlig også den Zoom-funktion, som er yderst nød-vendig, når man skal klippe småbidder ud af et sample og undgå unødvendige garbage-bytes i enderne.

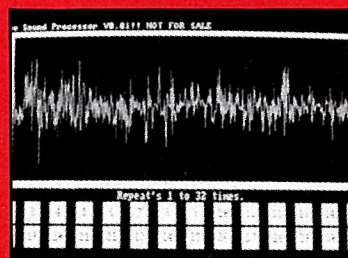
Generelt var der en del baggrunds-støj på alle samples, og jeg fandt ud af, at man skulle jordforbinde sit udstyr, da støjen kommer fra det lange kabel mel-lem sampler og computer. Et stort mi-nus, som Creative burde have tænkt på!

Konklusion

Creative Sound Systems har gjort et rimeligt arbejde med deres SP8 Stereo Sampler, og selvom den medfølgende software ikke ligefrem er det bedste værktøj man kunne forestille sig, så er det et smukt initiativ, man gerne så fulgt op af andre hardwareproducenter.

Sampleren tager 0 tid at stille op, men en masse tid at justere. Designet er godt og praktisk, men frontpladen kunne godt have haft nogle informative lysdioder og skruknapper. SP8 kan sluttes direkte til en mikrofon, men resultatet bliver langt bedre, hvis signalet forstærkes først. Der følger kun de allermest nødvendige kabler med sampleren, så ekstra jack-kabler må du selv sørge for.

Fabrikant: Creative Sound Systems (01 474614). Forhand-ler: Eurotrade (86 166111). Pris: Kr 795.



Den medfølgende software til SP 8 er ret primitiv

Danmark. Men de EF-mindede pro-grammører har valgt at lave det hele på engelsk! Hvorfor ikke lave en dansk ver-sion til de samplere, der sælges inden for landets grænser, når nu muligheden er så oplagt?

dag, hvor der kommer rigtige potentiometre på samplerne, ligesom på gode forstærkere. En bunke LEDs kan vel ikke fordyre produktet ret meget.

Samplern tilsluttes, og computeren bootes op med den medfølgende diskette. Med det medfølgende kabel sluttede jeg samplern til mit stereoanlæg og samlede et stykke fra "Dragnet" med Art of Noise. Jeg var meget overrasket over kvaliteten af det færdige sample - der er ingen baggrundsstøj som på SP8'eren, og det giver selvfølgelig en langt bedre kvalitet - især ved tale.

En anden fordel ved Alcotini's sampler er, at man kan indstille inputstyrken for hver enkel kanal, og ikke kun den samlede inputstyrke, som det er tilfældet med SP8 (og så behøver man jo heller

ikke at åbne Alcotini's sampler for at gøre det).

Ellers foregår samplingen på samme måde som med SP8. Enten sidder man og er vulgær overfor en uskyldig mikrofon, eller også hiver man effekter ud af sin favoritmusik fra anlægget. Musik-samplingen er en del nemmere at klare med Alcotini's, da man ikke behøver at fare huset rundt for at finde de nødvendige kabler - de ligger jo i æsken.

Konklusion

Alcotini er sluppet ret godt fra dette. Samplern er ganske vist lidt klodset, når den er installeret, og den blokerer seriporten, i stedet for at udnytte en udvendig strømkilde som SP8. Amiga-

en's strømforsyning er ikke ligefrem heavy-duty, så hardware konstruktører burde være mere påpasselige.

Bortset fra dette, er denne sampler nemmere at bruge, end SP8. Indstilling af inputstyrke tager ingen tid, og hvis man har tilgang til noget ordentligt samplersoftware, er Alcotini's sampler et af de bedste køb til Amiga i øjeblikket. Lydkvaliteten er marginalt bedre end SP8, og justeringen er også meget nemmere pga. de udvendige kontakter og drejeskruer.

Fabrikant: Alcotini (86 119022).

Forhandler: Alcotini.

Pris: Kr 795.

S-S-SUPER SOUND

SFX SOUND SAMPLER

(Commodore 64)

Denne sampler er en stor klods, der proppes i expansionsporten. Dyret får juice, og den medfølgende diskette bootes på ægte 64'er maner med LOAD "8.1. Efter en kort ventetid og et par hakkende protester fra drevet, bliver man præsenteret for en menu med disse retter:

SOUND SAMPLING

Her kan man sample sig et stykke lyd. Længden er selvfølgelig meget begrænset (1.4 sekund) pga. den lille hukommelse (samplern bruger 28K til samples, resten til programmet). Når man har et sample i kassen, kan man afspille det med keyboardet som klaver; meget underholdende. Har man et rigtigt keyboard, kan det også tilsluttes via et MIDI interface - ikke dårligt!

Man kan også få sit sample vist grafisk på skærmen. SFX kan vise hele samplet i et imponerende 3D bjerglandskab, eller enkelte brudstykker i 2D-søjlediagrammer. Brudstykkerne kaldes "Pages", og dem er der 112 af i et sample (en Page er 256 bytes). Disse grafer kan man så "editere", idet man kan flytte rundt på to pile, der angiver, hvad der skal afspilles, og hvad der skal droppes. Der er også de sædvanlige funktioner til at afspille lyden baglæns og i loops.

QUATTRO SAMPLING

Essentielt det samme som Sound Sampling, men her optages der 4 (meget) korte samples, som man så kan sidde og rode med - bl.a. i et klaver, hvor alle 4 kan afspilles på forskellige taster.



Her er også en sequencer, hvor man kan lave sit eget lille hit (mit lød noget i retning af: "Knud med sin Tud, K-K-Knud T-T-Tud Knud"). Desværre kan disse melodier ikke gemmes til senere gengivelse af venner og bekendte.

PITCH CONVERTER

En ret fed ting. Når man sidder og ævler trivialiteter ind i mikrofonen, ændrer computeren din stemmes toneleje i real-time og sender den videre til højttaleren. På den måde kan du få en rigtig hår-på-brystet mandestemme og begynde en ny karriere som reklametaler. Eller du kan få en Mickey Mouse stemme og lyde som om du har junket på Helium den sidste times tid. Samtidig kan man justere på feedback skruen (jeg gennemgår samplersens udseende om lidt, bare vent) for at forvrænge det hele. Effekten er faktisk udmærket, og kunne

sagtens bruges på hjemmelavede videoer (nu kan du lave gysereffekter i din nye film, "Kålorme-stamperne fra Øvre Volta").

ECHO

Også denne effekt er i real-time, og den er faktisk voldsomt godt lavet. Du kan indstille, hvor lang tid der skal gå mellem ekkoerne, og så kan du ellers sidde og lege banegård og fortælle i højttaleranlægget, at toget fra Sorø desværre ikke ankommer i nærmeste fremtid. Eller lege Piet Van Deurs i Ribe Domkirke med et vaskeægte "Ribe Domkirke - ekko". Også her kan feedback skruen bruges til forvrængning.

DISK UTILITIES

Bare de basale load, save, delete og

format funktioner. På disken ligger der iøvrigt et sæt trommer, der kan bruges sammen med Quattro Samplersens sequencer, så man kan sidde og lave sine egne små tromme-tracks.

MIDI

En af SFX'erens stærke sider er dens MIDI-muligheder. Har du et MIDI-interface, kan du tilslutte et rigtigt MIDI keyboard, og på den måde slippe for at bruge 64'erens tastatur. Der er to MIDI-typer MIDI til brug med forskellige slags synthesizere, og man kan vælge mellem 16 forskellige kanaler.

Råt udseende

Commodores SFX Sampler ligner mest noget, der er fløjet fra Betelgeuze ned bag i din 64'er! Den er strømlinet, sort og rå at se på. Øverst findes en cartridgeslot, idet samplern har ført cartridge porten igennem. Nede på siden sidder to jacks, IN og OUT. IN er inputtet til samplern - det være sig mikrofon eller andet - og OUT er samplersens output. Lyden kan enten sendes til TV'et (via et medfølgende kabel), eller til alt muligt andet udstyr - f.eks. et stereoanlæg, hvilket giver meget gode resultater.

Samplern er også udstyret med to drejeknapper; Volume og Feedback. Feedback virker som sagt som forvrængning og kan give nogle ganske interessante lyde, når den bruges sammen med Echo og Pitch Converteren. Desuden er samplern forsynet med en ret raffineret stelforbindelse til computeren, for at undgå unødvendig støj.

Tynd manual

Hvis man betragter manualen fra siden, kan man godt foranlediges til at tro, at





den er forsvundet! Den gennemgår meget kort (7 sider), hvordan samplersen sættes op og hvordan programmet bruges. Desværre er den fyldt med unødvendige og forvirrende fagudtryk, så samplersen er faktisk nemmere at bruge, hvis man undlader at læse manualen først.

Konklusion

Commodores SFX Sound Sampler er af suveræn kvalitet. Der er ikke sparet på noget i hverken hard- eller software. Med sin gennemførte cartridgeport og den smarte feedback knap, er denne sampler ret veludrustet i forhold til Amiga-samplersne. Den medfølgende mikrofon er af meget ringe kvalitet, men man kan selvfølgelig tilslutte sin egen.

Samplersen's gode lyd-kvalitet skyldes, at den bruger en indbygget lydchip, så 64'ers egen SID må stå og kigge misundeligt på uden at lave noget. Derfor kan samples optaget med SFX'eren ikke bruges i dine egne programmer eller spil, men kun når SFX'eren er smidt i porten.

Men det er heller ikke intentionerne med SFX. Meningen er, at man bruger den real-time og så båndet det til brug i egne lyd/video produktioner. Til dette formål (og til almindelig lyd-leg!) er SFX'eren ganske udmærket, selvom lyden selvfølgelig er langt fra Amiga-kvalitet. SFX er lavet i 1985, dengang Amiga endnu var på tegnebordet, men hvis produktet havde været til Amiga, ville det uden tvivl være noget af det bedste lyd-værktøj, man kunne opdrive til hjemmbrug.

*Fabrikant: Commodore.
Forhandler: Ukendt. Pris: Pga. sin høje alder, kan SFX mange steder købes for 2-300 kr.*

VOICE MASTER

(Commodore 64)

VoiceMaster er et andet "blast from the past". Den er fremstillet af det amerikanske firma Covox og markedsføres i Europa af Anirog (der idag har taget navneforandring til "Anco", Red).

Mikrofonen til VoiceMaster er meget professionel med sin indbyggede øretelefon, og den minder meget om de indretninger, som flyveledere og telefondamer bruger. Hele udstyret spændes på knoppen i bedste walkmanstil, men desværre kan den ikke indstilles efter hovedstørrelse, så har man et hovede en lille smule større end normalen (og det har jeg - min studenterhue målte 61 cm!), må man tilbringe resten af dagen i selskab med et glas hovedpinepiller.

VoiceMaster tilsluttes i joystickport 2 og den medfølgende disk (eller kassette) bootes. Man bliver præsenteret for et skærmbillede, hvor man kan vælge imellem "Speech Recording" og Speech Recognition".

Talegenkendelse

"Recognition" går ud på, at du f.eks. skriver ordet "Knud" på keyboardet og derefter siger "Knud" i mikrofonen. Næste gang, du så ævler "Knud", skriver computeren nok så pligtbetydende et kendt drengenavn på skærmen (og det er ikke Brian). Denne genkendelse er brugt i en del demo-programmer, som ligger på disketten. Der er bl.a. et Blackjack spil, hvor familien kan høre dig sidde og ytre "Hit Me", "Stand" og andet. Denne recognition feature er noget, som man ikke ser ofte - og da slet ikke på C64! Den virker oven i købet ganske godt.

Udvidet BASIC

Et andet enormt plus ved VoiceMaster er, at der følger en bunke ekstra BASIC-kommandoer med, såsom LEARN, SPEAK, SPEED, VOLUME, RECOG og RATE. Alle disse kan bruges i normale programmer, så man uden problemer kan programmere en elektronisk vagthund, der kun lukker døren op, hvis den genkender din egen stemme (når du så kommer hjem fra en "Guns'n'Roses" koncert med en stemme forvrænget til ukendelighed, må du se dig om efter et andet sted at sove!).

Når man er færdig med at lære computeren at genkende sin stemme (og programmere alle mulige obskure programmer, der kun lader dig benytte køleskabet osv.), kan man gå videre til den anden del af VoiceMasteren, "Speech Recording" - eller "sampling" som vi siger i disse moderne tider...

Sampling med VoiceMaster

Til forskel fra SFX, bruger VoiceMaster 64'ers interne SID-lydchip. Det siger sig selv, at lyd-kvaliteten bliver dårligere



- men den bliver altså MEGET dårligere! VoiceMaster tillader dig at gemme en række små samples i hukommelsen, som du så kan bruge i dine programmer (med enkle Basic ordrer som "SPEAK 27", der afspiller sample nr. 27). Sample-raten er variabel, og man KAN faktisk opnå en rimelig god lyd-kvalitet, men så bliver hukommelsen også hurtigt fyldt op.

Fløjt et hit!

VoiceMaster er også udstyret med to programmer kaldet Hum-Along og Composer. I det første kan du sidde og fløjte eller nynne en melodi, og VoiceMaster vil så spille efter på computeren. Det er faktisk ret morsomt at sidde og fløjte nationalsangen og høre den gengivet af computeren - og samtidig kan man høre, HVOR falskt man egentlig fløjter.

Composeren virker på samme måde. Her har man bare en hel bunke instrumenter til rådighed, og mens man fløjter, skriver computeren noderne ind på et nodeark. På den måde kan man lave en hel melodi uden at kende et hak til noder. Melodien kan så gemmes på disk til senere brug. Det kræver dog, at man er meget god til at synge helt rent, og rammer de rigtige toner helt præcist.

Rodet manual

Hvorfor er manualen altid det springende punkt? Alcotini har fået styr på sagerne, og sender gode manualer ud sammen med gode produkter, men de fleste andre producenter sender dårlige manualer ud sammen med et ellers godt

produkt. Jeg mistænker dem for at have hytten fuld af geniale konstruktører, som alle er ordblinde. Godtnok er manualen til VoiceMaster ikke værst, men den er meget rodet og svær at gå til. Men holder man ud og følger alle eksemplerne, får man det hele med. Instruktionerne fylder 51 sider, så der er nok at gå i gang med!

Konklusion

Da VoiceMaster bruger 64'ers interne SID chip, er lyd-kvaliteten ikke den bedste. Til gengæld kan man bruge lyden i sine egne programmer, og man behøver ikke hardware'n for at afspille den, hvilket er et stort plus. På den måde kan samplersen bruges kommercielt i spil og lignende, og Anirog har faktisk brugt den en del (med skiftende held) i deres ældre spil som "Slapshot" og "5 Aside Soccer".

Genkendelsesdelen er suverænt morsom. Jeg kunne forestille mig, at man lod computeren styre visse maskiner i køkkenet, så man f.eks. kunne råbe "KAFFE!" fra sengen og få den brygget af 64'eren i stedet for kvinden (undskyld - kvindelige læsere!, Red).

*Fabrikant: Covox/Anirog
Forhandler: Ukendt. Pris: Nyspr = over 1000 kr, men idag bør man kunne få den langt billigere (hvis man kan finde en forhandler).*

Lars Jørgensen

Annoncer virker i COMPUTER ACTION!

Hvorfor?

Ring til Jørgen Koefoed, Dansk Selektiv Presse, på 33 11 32 83 og få svaret.

Annonce deadline for næste nummer er torsdag den 7. september 1989.

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:	
Amiga 500	4995,00
Amiga 500+Philips+kabel	7350,00
512 K-ram udv.m.ur og af.	1540,00
20 MB Golem Harddisk	5260,00
3.5" Golem Diskdrev	1390,00
5.25" Golem Diskdrev	1755,00
5.25" Vesalia Diskdrev	1445,00
Quickbyte V Eprommer	790,00
REX Megacart t. Eprom	690,00
Printerkabel Centronics	85,00
Bootselektor DF0-DF1(2)	75,00

Commodore 64/128 udstyr:	
1541 Diskdrev	1795,00
AGE Multiprommer	675,00
REX Goliath Eprommer	600,00
AGE Brainy 256Kbyte t.C64	550,00
REX Vartokort(2*27128)C64	135,00
Userport-Centronics kabel	105,00

Printere og tilbehør:	
NEC P 2200, 24 nÅl	4575,00
Epson LQ500, 24 nÅl	4605,00
Star LC 24-10, 24 nÅl	3995,00
Star LC 10, 9 nÅl	2310,00
Enkeltarkføder t. P2200	1450,00

Disketter:	
5.25" DSDD NN	3,25
5.25" DSDD NN HD 1.2 MB	10,00
3.5" DSDD NN SKC	9,00
3.5" DSDD NN KAO	11,00
3" DSDD NN	26,00
Rabat 10 % ved 100 stk.	

Disketteboxe med lås:	
til 80 stk. 3.5"	75,00
til 100 stk. 5.25"	75,00

Joystick og diverse:	
Competition PRO 5000	145,00
Competit. Extra, autofire	215,00
Musematte	80,00
Epromsletter u. timer	550,00
Eprom 27256	60,00
Eprom 27512	120,00
Philips CM 8833 u. kabel	2450,00

Bøger:
Kickstart Guide to Amiga 190,00
Amiga Basic Inside a. Out 348,00

Diverse software-mod bestilling

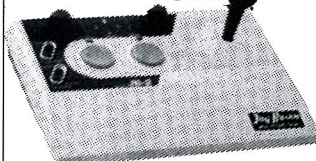
Alle priser incl.MOMS

ABSALON DATA

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

SE TEST
ANDET STED I BLADET

**Joy BOARD
JB 2**



**Præcis, fintfølede
styring gennem seks robuste
Mikro switche**

*
**2 store let betjente
"fire"-taster med
LED visning**

*
**Dobbelt autofire med
TRINLØS hastighed**

*
**Står fast på bordet
med sugeskopper
eller gummifødder**

*
**2 meter kabel
INTRODUKTIONSTILBUD**

**KUN
298,-**



ALCOTINI

HARD & SOFTWARE

Solbjergvej 14 DK-8260 Viby J.

Tlf. 86 11 90 22

COMMODORE 64 MODULER

SUPER 5 TURBO modul kr. 248,00
ABC Flash (m. striber), ABC Flash V3.0 som
saver direkte til diskette, Diskturbo X6, Azi-
muth justering (tonehvd), Basic, Reset II.

TURBO BOOSTER modul kr. 248,00
30 gange hurtigere load-tid fra disk uden
ombygning af diskteststation! (202 blokke ca.
8 sek.) Backup-program som klarer den
daglige husholdning såsom formater, kopi-
ere, slette, give diskordre osv. Basic, Reset II.

TOOL BOX modul kr. 298,00
Her er masser af godt hjælpeværktøj samlet
på eet modul til både tape og disk:
DISKFASTLOAD er 8 gange hurtigere op til
200 blokke. DISKHYPRALOAD er 10 gange
hurtigere op til 180 blokke. ABC FLASH med
striber. ABC FLASH med direkte save til disk.
TURBO TAPE II egne programmer på ABC
turbo, MULTIBACKUP filekopiering, formater-
ing, sletning, diskordre m.m. 202 COPY disk til
turbotape, turbotape til disk. COPY 190 disk
til tape, tape til disk, tape til tape, disk til disk
(også turbo) AZIMUTH justering stiller alle da-
tasetter til et hvilket som helst bånd MANI-
PULATE DISK laver directoryen som du ønsker
den (flytter f.eks. filer og laver streger). FLASH
CODER giver dine programmer en kode, som
formaterer disketten, hvis der laves nogle
ændringer i dit program! Intet kan ændres
eller fjernes. ADRESSELOCATOR giver start-
adresse i decimal og hexadecimal. Er
uundværlig ved eprombrænding og crunch-
ning. BACK TO BASIC. RESET II.

ACTION REPLAY modul kr. 698,00
Freeze-kopiering af op til 249 blokke. Kom-
pressor. 2 diskurboer X25. Tapeturbo.
Gamekiller. Maskinkodemonitor.

SENDES OVERALT.
PORTO KR. 22,00.

Leg og Hobby

JERNBANEGADE 42
TLF. 08 23 10 98
GIRO 2 43 82 83-9460 BROVST

**Abonner
nu!**

**Benyt
kuponen
på side
54.**

VI ser nærmere på et helt nyt joystick, som er noget ud over det sædvanlige...

Autofire regulering for hver skydeknapp.

2 skydeknapper

4 LED indikatorer for styrepinden

2 LED indikatorer for skydeknapperne

2 m. langt kabel

Styrepind m. 6 microswitches.

Commodore/Amstrad omskifter

Autofire on/off

MYSTISKE MASKINER
Selvom de fleste joysticks ligner hinanden, er JB2 ikke det eneste sædvanlige stick på markedet. Kast bare et blik på disse besynderlige indre!

DET ULTIMATIVE JOYSTICK?

Joysticket er enhver computerspillers vigtigste redskab, og det kan derfor ikke komme bag på nogen, at der i tidens løb er udviklet myriader af joysticks i alskens underlige udformninger.

Alligevel ligner de fleste joysticks næsten hinanden til forveksling. Det klassiske joystick-design består af en lille base, en styrepind og et par skydeknapper. Der er selvfølgelig lavet en del variationer over dette tema (pistolskæfte, Speedking-modellen osv.), men de helt store fornyelser er det ikke rigtig blevet til. Derfor er det så meget desto mere interessant, når der endelig dukker et joystick op på markedet, som klart skiller sig ud fra alle de andre. Det er sådan et joystick, vi nu skal se på.

JOYBOARD JB 2 er kommet til Danmark, og Alcotini sælger det som introduktionstilbud for 298 kr. - altså en anelse over gennemsnitsprisen for joysticks herhjemme. Men

hvad er det så, der gør dette stick så anderledes?

Som navnet antyder ("board" som i "skateboard"), så er her faktisk tale om et helt lille "bræt". Boardet måler 22 X 15 cm, men vejer overraskende nok næsten ingenting. Designet er hvidt med en blå styrepind og to gule skydeknapper. Derudover er der et par skyde switches, hvor man bl.a. kan vælge mellem Amstrad og Commodore format.

Intet joystick med respekt for sig selv kommer uden autofire, men i JB2's tilfælde er producenten gået et skridt videre. Ved hjælp af en særlig knap, kan man selv vælge, hvilken af de to skydeknapper, der skal fungere som autofire. Øverst på boardet finder vi desuden to skruknapper, hvor du trinløst kan justere autofire-funktionens hastighed. Sjældent har jeg set et joystick, hvor man i den grad var "in control"!

Ovenfor hver skydeknapp sidder en lille LED-lampe, som

lyser rødt hver gang du affyrer et skud. Der er tillige 4 grønne indikatorer, som viser hvilken retning, styrepinden peger mod. Det ser meget smart ud (især i mørke!), men mens man spiller sidder man jo ikke ligefrem og glør på joysticket, så det må vel nærmest betragtes som en "gimmick". Helt unødvendigt er det dog alligevel ikke: De røde indikatorer er ret nyttige, når man skal indstille autofire hastigheden, og de grønne kan om ikke andet bruges som kontrol for, om styrepinden virker.

Men det gør den nu nok! Den er nemlig udformet i slagfast plastic og indeni er den forsynet med stålskafte og micro-switches. Den skulle med andre ord kunne holde til lidt af hvert, og den overlevede da i hvert fald testholdets hårdhændede behandling!

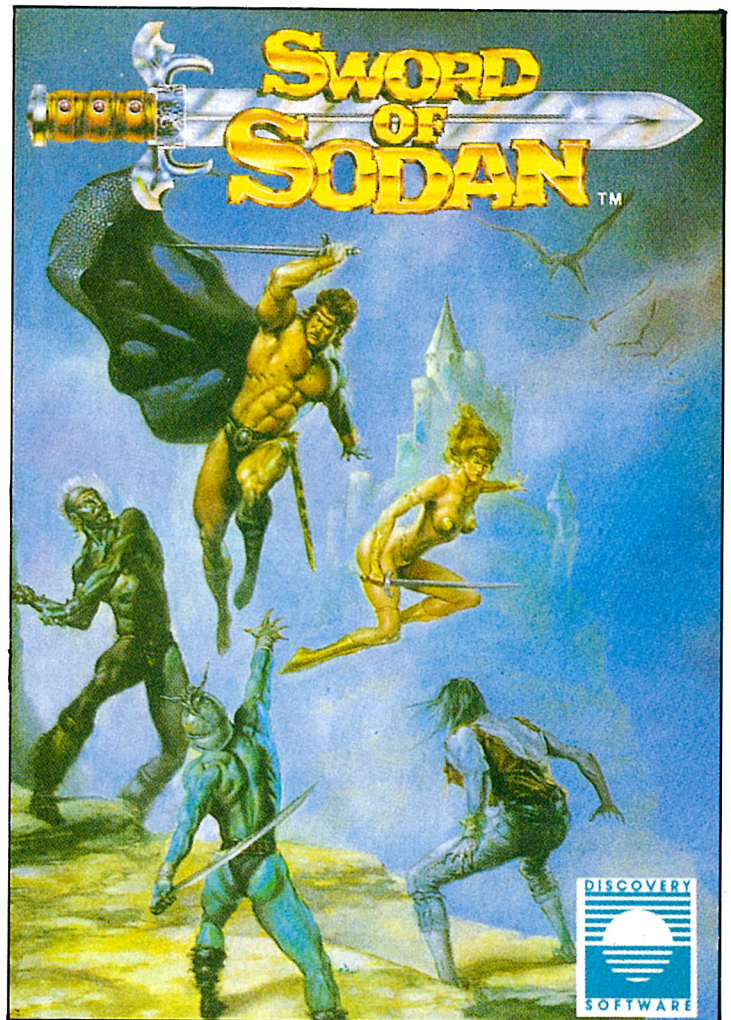
Man ser desværre tit, at de mest holdbare joysticks også er de mest træge og sløve. Men dette gælder gudskelov

ikke i JB2's tilfælde. Styrepinden er særdeles følsom og får som en drøm. De er ingen problemer med at finde de skrå retninger i en snæver vending. Overraskende nok, så egner boardet sig faktisk glimrende til at have i hånden, mens man spiller. Joystickkablet er 2 meter langt, og man kan sagtens sidde med boardet på skødet. Der medfølger dog ekstra sugeskopper til dem, der foretrækker at have maskineriet stående på bordet. Een ting er det dog vigtigt at slå fast: JB2 er IKKE for venstrehånde.

For at gøre en lang historie kort, så er JB2 Joyboardet et af de bedste joysticks, jeg nogensinde har prøvet. Der er et udpræget "arcade-feel" over styringen, som leder tankerne hen på de store spillemaskiner i arcadehallerne. Absolut værd at have i tankerne, næste gang du køber joystick!

Søren Bang Hansen

I computerspillenes verden gælder det ikke om at deltage. Her gælder det om at VINDE, og derfor løfter vi nu sløret for en ny samling tips, strategier, og sågar gemen snyd, til de nyeste og mest populære spil. Go get 'em!



SWORD OF S

Vi bragte ganske vist en hurtig snyde-rutine til spillet i sidste nummer af CA, men til ære for de af jer, der foretrækker at gennemføre det på reglementeret vis (uden fup og fiduser!), leverer vi her en komplet guide, der bane for bane fører dig gennem spillet. Tak til

Rasmus Højgård, som har indsendt løsningen. Send os din fulde adresse, Rasmus, så vi kan sende dig den sædvanlige spilpræmie.

Først nogle generelle tips: Lad være med at bruge potions på de fem første levels. Gem dem hellere til senere,

da de er helt nødvendige på de sidste levels. Når du kommer til en bane med rullende tønder, så brug følgende strategi: Gå tilbage, når du ser tønden dukke op. På den måde undgår du at hoppe ind i fjenden, når du springer over tønden. Der er ingen tidsbegrænsning i spillet, så tag den med ro, medmindre du altså har gang i et power shield, som du godt vil gemme til næste level. Nok om det, her kommer løsningen:

LEVEL 2

Angrib vagten, når du er mellem single spikes og double spikes. Lad være med at følge efter ham, men træk dig istedet lidt tilbage. Når han så nærmer sig, springer du frem og rammer ham.

LEVEL 3

Hvis du ikke kan nå de første to mænd fra knælende stilling, så prøv med et overhead blow. De vil nu komme lidt nærmere, så du alligevel kan ramme ham nedefra. Angrib kæmpen med et overhead blow. Hop aldrig ind i ham, da hans kølle tager en masse energi fra dig.

LEVEL 4

For at dræbe de fede fyre, skal du knæle og dolke. De vil

DENARIS

Dette tip virker kun på C64-versionen, da de forskellige udgaver faktisk er ret forskellige. Hvis du har problemer med de berømte "end of level" monstre, så husk at selv den stærkeste modstander har et svagt punkt. Se her hvilket:

Level 1. : Panden

Level 2. : Øjet

Level 3. : Munden

Level 4. : Kuglen i midten

Level 5. : Ansigtet

Level 6. : Munden

Level 7. : Midten af hjernen

Level 8. : Midten af de to dele

Level 9. : Midten

LEVEL 1

Så snart denne level begynder, springer du fremad, indtil vagten beder dig om at stoppe. Begynd nu angrebet: Spring fremad og hold dig så nær ved vagterne, at de ikke kan dolke dig.

blive ved med at hoppe ind i dit sværd, indtil de dør. Angrib de to uhyrer på tilsvarende måde, men bliv ved med at trække dig tilbage og gå hurtigt frem igen, for at få nogle gode træffere.

LEVEL 5

Knæl ned for at angribe zombieerne. På den måde undgår du deres arme, og den væske de spytter efter dig.

LEVEL 6

Brug et power shield - så undgår du fælderne. Hop frem mod manden og bliv ved med at slå ham. Følg efter ham, hvis han prøver at flygte.

LEVEL 7

Gå fremad, indtil du er ved liget på muren. Dræb de flyvende uhyrer med overhead blow. Brug en magisk zapper for at få ram på manden i slutningen af denne level.

LEVEL 8

Først skal du være forberedt

LEVEL 9

Dræb de to monster-par med dit overhead blow (som i level 7) Spring over det næste monster, når dets hoved er så tæt på som muligt. Gå nu helt hen til fuglen, og tag den med tilbage, hvor den fortærer monstret. Når fuglen har afsluttet sit måltid, går du fremad, indtil vandet begynder at stige. Når vandet er lige under fuglens mund, kan du godt begynde at hoppe. Bliv ved på den måde, indtil vandstanden igen er under fuglens mund. Muren vil nu forsvinde, så du atter kan fortsætte fremad.

Ilden klares ved hjælp af sværdet. Du kan forøge din "hit strength" ved at ramme de grå væsener. Brug overhead blow, når de flyver over dit hoved. Når væggen forsvinder går du bare fremad og kommer videre til næste level.

LEVEL 10

Brug en magisk zapper, så snart denne bane starter. Aktiver et power shield, og hop straks frem mod manden. En enkelt træffer er nok til at

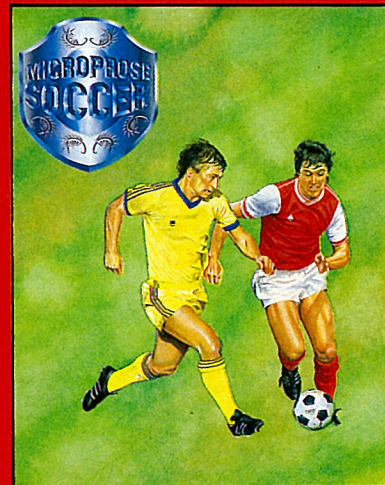
MICRO-PROSE SOCCER

Vi ved godt, at mange Amiga-freaks for tiden ikke kan tale om andet end Kick Off, men lad os ikke glemme at også 64'eren har sit superspil indenfor fodboldgenre. Her er nogle gode råd:

* Den bedste måde at tackle en modstander på er at løbe ind i ham fra en diagonal vinkel. På den måde er det sværere for ham at generobre bolden hurtigt.

* Hvis du kan se, at en modspiller forbereder sig på at skyde til bolden, så placer dig mellem ham og dit eget mål. På den måde er der en god chance for, at bolden lander lige for fødderne af dig, så du kan indlede et kontra-angreb.

* Husk at bolden hele tiden skal være i bevægelse. Hvis en enkelt spiller prøver at beholde den for længe, ender det næsten altid med, at han bliver tacklet. Det er kun når du spiller mod de allersvageste hold, at det kan betale sig at dribble.



* Lad være med at forsøge noget smart, hvis du har bolden i nærheden af dit eget mål. Det er for risikabelt! Hvis du erobrer bolden i eget straffesparksfelt, så stil dig istedet helt op ad baglinjen (men ikke foran målet!). Du vil nu 99% sikkert blive tacklet af en febrilsk modspiller, som derved skyder bolden ud over baglinjen. Bolden kommer nu i sikkerhed og du får enten målspark eller frispark.

* Hvis du får bolden foran modstanderens mål, så prøv at score fra en diagonal vinkel. På den måde er der størst chance for at overliste målmanden.

ODAN

på at hoppe over flammerne, der fiser afsted langs gulvet. Den bedste metode er at lytte efter ilden, og holde et vågent øje med toppen af skærmen, så du får en tidlige advarsel, når en mur er på vej ned. Ilden forsvinder, når stålspydene dukker op. Disse er endnu farligere end murene, så vær på vagt!

Gå hen til kanten af den flydende lava, og vent indtil den første blok er nået næsten ind til kanten. Hop nu over på den. Spring over på de næste blokke, når de er så tæt på, som de kan komme. Når du står på den tredje blok, skal du vente lidt før du hopper, da gulvet ellers vil give efter.

Prøv at undgå dråberne og vær klar til at hoppe over ilden. Når du kommer til stenkraniet skal du ramme tænderne, for at åbne den hemmelige udgang.

dræbe ham. Spring nu fremad for at komme videre til sidste level. Det er meget vigtigt at du skynder dig, idet du får brug for kraft-skjoldet på level 11.

LEVEL 11

Spring fremad mod den gigantiske fjende og bliv ved med at angribe. Skjoldet skulle holde dig beskyttet indtil uhyret forsvinder. Nu dukker den onde trolldmand op! Bliv ved med at springe over hans ildkugler, indtil han går helt amok og begynder at begrave dig i blå ildkugler. Aktiver nu kraftskjoldet og de to magiske zappers (du skulle gerne have to tilbage!). Gå direkte frem mod ham og giv ham nådestødene. Derefter er der blot tilbage at fortsætte mod højre og nyde sejrens sødme.



SAVAGE

Hvis du godt vil udforske de sidste levels, uden at have gjort dig fortjent til det, så er her de nødvendige passwords:

Level 2: SABATTA

Level 3: PORSCHE

IK+

Hvis du jagter det sorte bælte i Amiga-versionen af dette fantastiske kampspil, så se lige her: Først lader du en af modstanderne slå dig ud. Dernæst taster du space (mellemrumstasten, red) og trykker på joystickens skydeknop. Gentag proceduren på hver level, og du skulle nu være usårlig.



TIPS

THE SOUND OF MUSIC!

Vi præsenterer her en ny service for musikglade C64-fans. Slip joysticket, læn dig godt tilbage i stolen og nyd alle de sprøde toner, som dine favoritspil kan vriste ud af 64'eren's lydchip:

* TETRIS

Sovjetisk supersound! Load spillet, reset computeren og indtast følgende: POKE 49590,76 POKE49591,49 - POKE 49592,234 -SYS 49593.

* SKATE OR DIE

Et af Rob Hubbards aller sejeste soundtracks! Load spillet, reset computeren og indtast dette lille program: 10FORB=1 TO 20:FOR C=1 TO 20:READ A:POKE 49152+C,B:NEXT B:NEXT C:END 20 DATA 169, 147, 32, 210, 255, 169, 0, 141, 17, 208, 141 30 DATA 32, 208, 141, 33, 205, 76, 22, 64, 96 RUN programmet og tast SYS 49152.

* TRAZ

Load spillet, reset maskinen og skriv SYS 4096. That's all!

* BANGKOK KNIGHTS

Load spillet og reset computeren, så snart musikken starter. Skriv nu POKE 54296,15 efterfulgt af SYS 38529.

* PULSE WARRIOR

Igen et kort sound-tip: Reset spillet og SYS 33792.

CA's Action Tips overrasker igen - denne gang med en komplet gennemgang af alle banerne i Op Wolf + en anvisning af, hvilke strategier, det er bedst at anvende. Vi takker indsenderen, og kvitterer med en bunke nye Amiga-spil. Selvom løsningen er skrevet ud fra Amiga-versionen, skulle den virke til alle computere:

LEVEL 1 (Communications)

50 soldater, 4 helikoptere, 5 tanks. Den første bane skulle ikke volde de store problemer. Ved hjælp af granaterne kan du udradere store grupper af soldater, tanks og helikoptere. Skyd soldaterne med de sorte baretter først, da de har for vane at kaste knive efter dig.

LEVEL 2 (Jungle)

60 soldater, 8 både, 8 tanks. Denne level byder på flere tropper og mere isenkram, men gudskelov ingen knivkast-

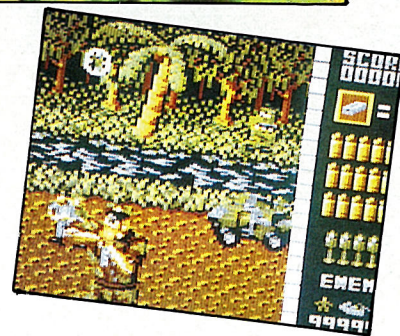


tere! Ved slutningen af denne bane, kommer generalen til syne med et kvindeligt gidsel. Husk at gemme mindst eet fuldt magasin til denne lejlighed, og pas på ikke at ramme pigen. Timing'en er afgørende, men du skal ramme ham ca. 15 gange, før han bider i græsset.

LEVEL 3 (Landsby)

40 soldater, 4 helikoptere, 3 tanks.

En overraskende let bane. Den eneste virkelige fare er, at nogle af soldaterne kyler håndgranater efter dig i den helt store stil. Gem dine egne granater til næste level, og brug affrækkeren istedet. Sørg for at samle godt med ammunition op. Det gør ikke så meget, hvis du mister en del



energi - du får det meste af det tilbage i starten af næste level.

LEVEL 4 (Våbenlager)

45 soldater, 7 helikoptere, 4 tanks. Her bliver der virkelig

Operation



SILKWORM

En herlig lille snyderutine, der dog kun virker på Amiga-udgaven: Når du starter spillet,

hold da "HELP" tasten ned. Du vil nu starte med uendelige jeeps og helikoptere!

brug for granater! Soldaterne ved maskingeværene er iført skudsikre veste, så sørg for at ramme dem i hovedet. På et tidspunkt dukker der nogen bazooka-bevæbnede skinheads op. Det er vigtigt, at du skyder dem så hurtigt som muligt, da bazookaer generelt er usunde for dit helbred. Der er ingen grund til at spare på ammunitionen - din beholdning bliver fyldt op, når (hvis?) du når frem til KZ lejren.

LEVEL 5
(KZ lejr)

75 soldater, 12 helikoptere. Her har vi en af de allersværeste baner! Det fyger gennem luften med knive, granater og bazooka-missiler, og hvis du har planer om at gennemføre spillet, skal du ovenikøbet befri hele 5 gidsler på denne bane. Det er meget vigtigt, at du ikke kommer til at skyde en af gidslerne ved en fejltagelse, og sørg også for at fjenden ikke kommer i nærheden af dem. Sørg også for at samle en masse ammunition sammen, da du får brug for det, når du kommer til lufthavnen.

LEVEL 6
(Lufthavn)

85 soldater, 11 helikoptere, 4 tanks. "Life is hard and then you die!", som Dempsey siger i fjernsynet. Anyway, prøv at spare mest muligt på granaterne. Du får brug for dem, når du står ansigt til ansigt med den ultimative helikopter. Når den affyrer sine granater, smider du alt hvad du har efter den og håber...

Wolf

* BIG MAC

Det ideelle akkompagnement til en god burger - Load, reset og SYS 19670. Velbekommet!

GRAVITY FORCE

Her er kodeordene til de forskellige levels i dette udmærkede spil fra Kingsoft:

00 - INGEN KODE NØDVENDIG

05 - AGNUS

10 - PARSEC

15 - CRYSTAL

20 - REACTOR

25 - VISION

30 - ORBIT

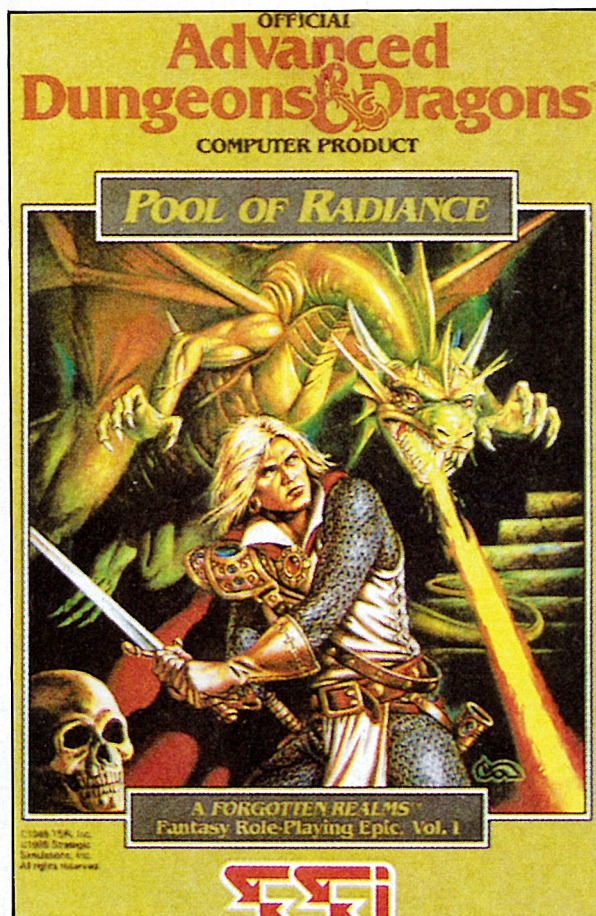
35 - PALACE

40 - ALIEN

45 - FALCON

Hvis du stadig ikke kan komme nogen vegne, så prøv i stedet med denne superkode: WARPxx - hvor xx står for bane-nummeret.

POOL OF RADIANCE



Her er en lille håndfuld tips til dette ganske udmærkede AD&D spil til C64:

* Når du sammensætter din gruppe i starten, så tag en cleric og to fighters (en god og en ond). Lad tyvene og kvinderne være.

* Indstil rækkefølgen sådan at dine fightere går forrest, magikerne i midten og bueskytterne bagest.

* Penge er der nok af i spillet, så lad være med at være fedtet i starten. Køb det bedste mulige udstyr til dine soldater.

* Værdifulde genstande får

sjældent lov at ligge urørt hen. Hvis du finder en skat, så saml den op med det samme!

* Venlighed betaler sig! Når du møder en fremmed, så tal pænt til ham. Hvis du skræmmer ham, går du måske glip af vigtig information.

* Når det kommer til kamp, så prøv at holde dig på god afstand af fjenden. Med bue og pil kan du tit undgå den farlige nærkontakt.

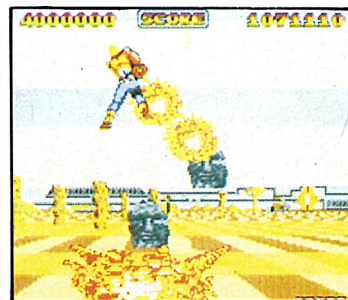
* Når du har dræbt nogle stykker, kan du med et "animate dead" spell opbygge en veritabel hær.

NETHER-WORLD

Lige et lyntip til C64 versionen af dette udmærkede spil: Hvis du holder tasterne 2, 4 og E nede på samme tid, kommer du straks videre til næste level. Smart eller hva'?

SPACE HARRIER

Elites imponerende 3D arcade-konvertering kan godt være lidt af en prøvelse på de senere levels. Så hvad ville du sige til lidt "uendeligt liv" fuskeri? Skriv "RAF" ved den næstsidste plads på highscore-listen, og se din spaceman blive usårlig!



PRÆMIER TIL ALLE!!

(Ja, ALLE!)

Her på CA arbejder vi som gale på at gøre Danmarks bedste TIPS sektion endnu bedre. Men vi behøver DIN hjælp! Hvis DU sidder inde med hidtil ukendte tips og tricks til et populært spil, så send dem til os. ALLE, som får deres tips trykt her i bladet, bliver rundhåndet belønnet med de nyeste topspil, så husk at skrive hvilken computer du har. Tips, pokes, løsninger, kort... send det allsammen til:

"Action Tips"
Computer ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K

PROBLEMER?

Hvis du sidder fast i et spil, 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 hurtigt og direkte hjælp, hvis en af vores mange hypermega-multi intelligente (og hjælpsomme) læsere svarer dit nødråb.

SPIL ELLER V

Jakob Sloth og Christian Sparrevohn, besøgte for nyligt flyvevåbnets F16 simulator i Skrydstrup. Her ventede dem en oplevelse for livet. En oplevelse, som for første gang konfronterede de to garvede spillefreaks med det ultimative spørgsmål:

Det hele startede i strålende solskin, da vi, tungt belæssede med en Amiga 500 incl. TV-modulator, stod af bussen i den lille sønderjyske by Skrydstrup. Vort mål var den kendte flyvestation, der blandt andet huser Danmarks eneste F16-simulator. Nu skulle vi på egen krop mærke for-

skellen mellem flyspil til 4-500 kr og en avanceret maskine, der i pris befinder sig omkring de 100 millioner. Samtidig havde vi aftalt at mødes med en erfaren jagerpilot, som havde lovet at testflyve et par af de kendteste flysimulatorer til Amiga'en. Ikke noget at sige til, at vi glædede os!

Ankomst og opsætning

Der stod vi så. Helt fortabte i en lille, tilsyneladende mennesketom, by. Vi begyndte rådvildt at gå i en mere eller mindre tilfældig retning, men heldigvis blev vi reddet af en lokal, der var på vej hjem, og samtidig fulgte os helt hen til "Flyvestation Skrydstrup", som anlægget hedder i daglig tale.

Udefra var der ikke meget at se, idet hele området er indhegnet og ret tæt bevokset, men eet sted førte en bred, asfalteret vej ind på basen. Vi fulgte den et kort stykke og kom til forvagten, hvor vi præsenterede os. Efter et par kontrolopkald og lidt ventetid fik vi udleveret besøgs pas, hvorefter vi blev afhentet i et militært folkevognsrugbrød, ført af Jannsen - simulatorens daglige leder.

Efter en kort køretur forbi diverse tennisbaner (incl. tennis-spillende soldater) og en ondt udseende forhindringsbane (excl. svedende soldater), stoppede bilen foran en lav rød bygning, der efter sigende skulle huse simulatoren. Vi steg ud, hankede op i bagagen og blev vist ind i et lille opholdslokale, der hastigt blev tømt for folk af en kommanderende Jannsen. Samme Jannsen fik hurtigt fremskaffet et farvefernse, og efter en hel del baksen med TV-modulatoren (Christian gjorde ALT for at forpurre opsætningen) var Amiga'en klar til start.

På dette tidspunkt begav Christian sig sammen med Jannsen ind til den rigtige simulator og lod mig alene tilbage med den fremskaffede test-pilot, Carl W. Nuzzo.

Spil eller virkelighed?...



IRKELIGHED?



AMIGA- "Interceptor" er den mest realistiske flysimulator.



Carl W. Nuzzo - jagerpilot i den amerikanske forsvar.

AMIGA- "FALCON" - en flot anden.

AMIGA SIMULATIONER FÅR TØRT PÅ!

Som navnet antyder er Carl Nuzzo ikke dansker. Han kommer fra staterne, hvor han er major i "US. Air Force". Selvom han kun er 34 år, er han en gammel ræv i flyvevåbnet. Han graduerede på USAF-akademiet i 1976, gennemførte pilottræningen og har siden 1978 fløjet i bl.a. F-4 og F-5, indtil han i '85 blev omskølet til F-16. Carl er en af de 8 amerikanere, der i mangel på lokale trænere fungerer som instruktører for de danske piloter.

Det var tydeligt, at jeg ikke bare var blevet spist af med en tilfældig fly-mekaniker, men virkelig var blevet konfronteret med en ekspert på området. Carl vidste, hvad han snakkede om!

Før jeg rakte ham joysticket og satte en diskette i drevet, kunne jeg ikke dy mig for at høre, om han havde nogen erfaringer med hjemmecomputere overhovedet. Heldigvis viste det sig, at han var den stolte ejer af en Macintosh, hvorpå han bl.a. spillede "The

Ancient Art of War" - alt var klart til den endelige test.

Jeg opgav med det samme de alt for primitive simulationer - spilparodier som Flight Path 737 - og lagde i stedet ud med Interceptor, der nok er det mest kendte flyspil til Amiga'en. Efter en kort briefing valgte Nuzzo at forsøge sig med en fri flyvning uden fjendtlig konfrontation. Uden besvær gassede han op, lettede og begyndte at udføre diverse manøvrer for at tjekke realismen.

Efter Carls mening (og han skulle nok vide, hvad han taler om!) accelererede flyet for hurtigt, men manøvrerne og

flyvningens "feel" var - indenfor et joystick's begrænsninger - som de skulle være, selvom instrumentbrøttet ikke havde spor at gøre med det originale. Herefter var den amerikanske jagerpilot klar til at afprøve spillets destruktive muligheder, og han valgte en af de mere aggressive missioner. Jeg briefede ham mht. de forskellige voldtaster, og overlod ellers flyvningen til Nuzzo.

Efter lidt flyven-rundt fandt Carl det fjendtlige fly og bad om en "target". Med tydelig genkendelse så Nuzzo computeren løse sig fast på målet, sagde for sig selv: "The dia-



mond is flashing" og trykkede een gang på skydeknappen. Hverken mere eller mindre. Åbenbart sikker på, at eet missil var nok. Med betydelig skepsis fulgte jeg Sidewinder's vej mod målet - det havde været længe, før jeg selv lærte at mestre missilteknikken i spillet - og betragtede overrasket den efterfølgende træfning af et stk. fjendtlig jager. Jeg sagde noget, der bedst kan oversættes som "Woarw!", hvorefter Nuzzo langede ud efter mig og kom med en drillende bemærkning: "What else had you expected?". Sådan skal det gøres!

Nu resethede jeg maskinen, loadede "Jet" og slap den amerikanske major løs på Sublogics forsvarsløse flysimulator. Det varede ikke længe, før han kunne konkludere, at



dette spil ikke ligefrem var sagen. Hverken "feel" eller instrumentbræt var efter hans mening noget at skrive hjem om, og jeg skyndte mig at slukke for computeren igen.

Herefter kom turen til Falcon, der af flere computerblade er blevet omtalt som den mest realistiske F-16 simulator nogensinde. Carl betragtede med genkendelse de forskellige våben, før jeg kastede ham ind i selve spillet. Han fløj lidt rundt, beklagede sig igen over accelerationen, der også her var for stor, og begyndte så at foretage diverse indviklede manøvrer, der desværre blev ødelagt lidt af flyets manglende evne til at ligge stabilt på hovedet - en ting, som Carl også kritiserede kraftigt.

Derimod var instrumentbrættet i det store og hele realistisk (hvilket jeg senere

kontrollerede ved selvsyn!), selvom der selvfølgelig manglede et par indikatorer hist og her. Nuzzo var ikke i tvivl om, at Falcon var det hidtil mest avancerede flyspil, og at det nok kunne betale sig at teste programmets features til bunds, men på grund af tidsnød besluttede vi os at slukke og jeg bad Carl om at finde den endelige vinder i vores minitest.

Selvom Falcon som det eneste spil bød på et realistisk udvalg af instrumenter, var Nuzzo ikke et sekund i tvivl om, at den mest realistiske flyvning og manøvrering var at finde i Interceptor - også selvom der var set stort på mange af F-16'erenes tekniske features.

Nuzzo lagde dog vægt på, at man stadig ikke kunne tale om rigtig simulation - mere om spil. Den vigtigste begrænsning var joysticket, der langt fra kan det avancerede kraftfølsomme stick, der sidder i en rigtig jager, men manglen på realistisk grafik og processorhastighed spillede også ind. Endvidere er en rigtig simulation kun skabt, hvis man hele tiden FØLER, at man befinder sig i et fly - skabelsen af denne illusion vil først blive mulig den dag, hydrauliske stole og analoge joysticks bliver fast tilbehør til enhver computer.

Jeg takkede Carl Nuzzo og blev ført ind til simulatoren, hvor jeg lige kom i rette tid til at overvære den sidste del af Christians flyvning (i øvrigt en meget underholdende beskæftigelse!). Her er hans betretning:

EN UFORGLEMMELIG OPLEVELSE!

Da jeg havde forladt Jakob hos den amerikanske major, blev jeg selv sluset ind i simulatorlokalet, hvor jeg for første gang stod ansigt til ansigt med målet for min rejse: simulatoren.

Bag et forhæng stod et enormt cockpit (skrællet af en ægte F-16), flankeret af to højtalere, som enhver hi-fi frekak ville give flere år af sit liv bare for at låne. Fire meter derfra var der computerskærme, mikrofoner og andet avanceret udstyr, så de folk, der sad udenfor, kunne agere kontrollårn.

Hundredevis af knapper...

Min flyveinstruktør bad mig kravle op i maskinen. Låget til cockpittet blev åbnet, og absolut ærefrygtigt hoppede jeg ind. Efter en kort orientering om de mest nødvendige knapper, blev låget atter lukket, og jeg kiggede mig omkring i det fantastiske panorama af blinkende knapper, lysende dioder og startbanen foran. Helt ude til højre sad styrepinden totalt oversået med aftrækkere og andre knapper. Rundt omkring den sad de forskellige "warning lights", der hurtigt skulle komme i brug. Venstre side af cockpittet var domineret af gashåndtaget, og så var der ellers knapper for resten. Tro mig, jeg vidste ikke, hvad en tiendedel af dem skulle bruges til...

Selve frontvinduet var pry-

det af det efterhånden velkendte "head-up display" (HUD i fagsproget) der viste højde, fart, horisont og g-tal. Under frontvinduet var der endnu flere knapper, og cirka 30 visere, der viste kunstig horisont, brændstofbeholdning og så videre. Altsammen var det 100% identisk med cockpittet i en "rigtig" F-16.

Gennem flyets 3 vinduer kunne jeg se mine omgivelser i en helt utrolig grafik kvalitet, der for alvor fik mig til at tabe pusten. Den jyske nat smøg sig kølent omkring landingsbanen - selvfølgelig skulle jeg starte fra Skrydstrup - og i det fjerne kunne jeg skimte lysene fra de omkringliggende byer. Woarw!

Med eet fik jeg i mine høretelefoner besked om, at jeg ikke kunne sidde der og glane hele dagen. Det var på høje tid at lette.

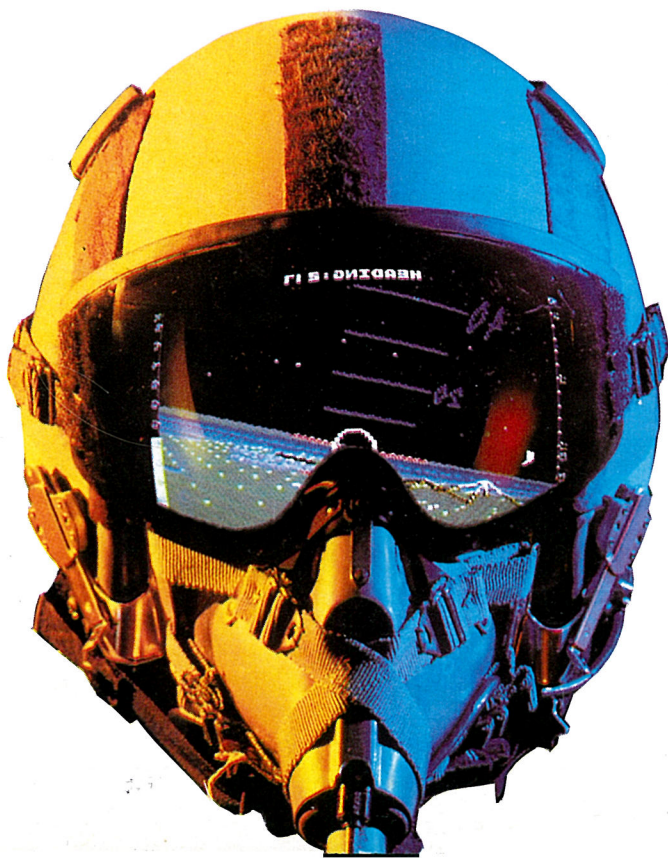
Take-off!

Farten blev sat op til 100%, bremserne blev løsnet og lyserne, der flankerede landingsbanen, begyndte at bevæge sig hurtigere og hurtigere forbi mig. Derefter trak jeg styrepinden tilbage, og straks blev trykket i sædet ændret, så jeg i et forvirret øjeblik virkelig var overbevist om, at jeg fløj. Med til at fastholde illusionen var den tykke motorlyd, der bare vældede ud af de to store højtalere.

"You are airborne!" sagde stemmen i mit øre, og min sandten: han havde ret. Hurtigt arbejdede jeg mig op i 2000 meters højde, hvor jeg følte mig rimelig godt tilpas. Et kig ud af sidevinduet viste jorden nedenunder med alle de hvide og røde lys. Med et "KLUNK" kom landingshjulene op, og nu mente jeg, at det måtte være på tide at vise folkene i kontrollårnet, at Computer ACTION's skribenter kan andet end at skrive artikler. Frækt trak jeg håndtaget tilbage til det helt store loop, og da jeg mente, at nu måtte det være i orden, fik jeg forpustet fremstammet et "Hvad siger I så?". Svaret kom prompte, knasende tørt: "Check lige højdemåleren". Den viste minus 300 meter. UPS!

Hangarskib i Storebælt?

Allernådigst blev jeg halet op af folkene fra kontrollårnet, og så gik det straks lidt bedre,





til trods for at jeg var nede at snuse til jorden et par gange. Jeg fik lov til at flyve lidt rundt over Ålborg, der netop var blevet defineret af simulatorens programmører, og det havde de gjort godt! Her skal det lige indskydes, at jeg blev "spolet" frem, da flyveturen fra Skrydstrup til Ålborg ellers ville have taget et pænt stykke tid.

Næste indslag foregik over Storebælt, hvor jeg fik ordre til at styre ned mod nogle lysende prikker. Det gjorde jeg så, mens trykket i sædet blev ændret, og nedturen var så realistisk, at det næsten var skræmmende. Da jeg kom helt tæt på, viste det sig at det var et hangarskib! Dem har jeg ikke set så mange af i mit liv, så jeg brugte en del tid på at studere det. Lidt for lang tid... Højdemåleren viste 50 meter, og selv et voldsomt træk i pinden kunne ikke redde mig. Flyet pløjede sig gennem havoverfladen, og Forsvaret var en F-16 jager fattigere (igen!).

Endnu engang kom jeg op. Nu var sceneriet et helt andet: jeg skulle møde et andet fly i luften. Første gang fløj jeg lige ved siden af, tilsyneladende fikseret af månen og Karlsvognen, der blinkede lystigt gennem frontvinduet. Anden gang lykkedes det, og DET var noget, der fik blodet til at suse hurtigere gennem årerne. Det var så realistisk, at jeg igen glemte, at det var en simulator, jeg sad i. Det var simpelt hen så godt lavet, at det til forveksling lignede et rigtigt fly. Vi fløj en smule om kap, før jeg atter blev spolet frem.

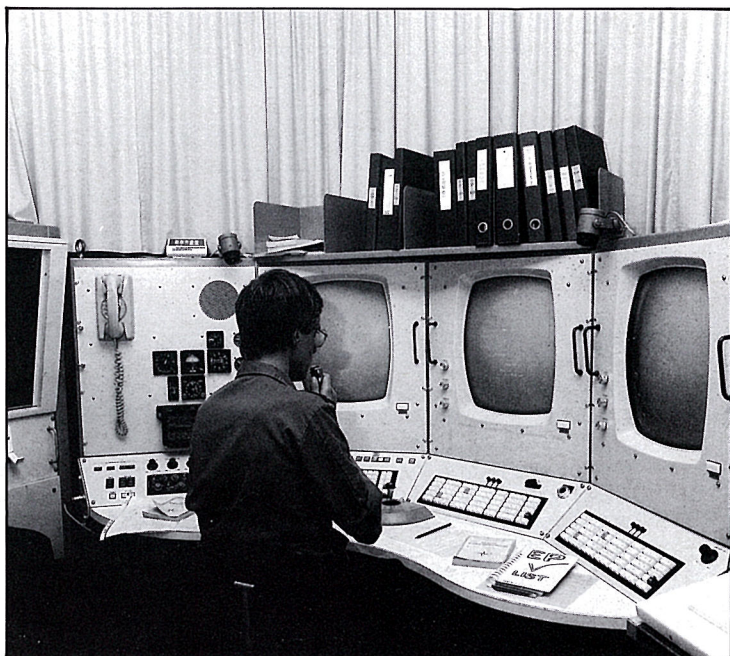
Crash-landing

Da jeg i den nærmest magiske stemning pludselig kunne høre klingende vestjysk (Jeg snakker sgu ikke vestjysk!, Jakob), vidste jeg, at Jakob havde banet sig vej gennem sikkerheds-systemet, og at han ville prøve "dyret". Nu var det på tide at lande. Jeg dykkede ned, styrede efter flere forsøg ind på landingsbanen og fik landingshjulene ned med det "KLUNK", der var så realistisk, at det næsten gjorde ondt. Så var det ellers frem med pinden, ned til en ret ublid landing, der næppe havde levnet mig og mit fly mange chancer for overlevelse i det, man kalder "virkelighedens verden". Jeg havde smadret 3 fly på 20 minutter!

Crash-landing 2

Jakob fik en kort briefing, og så var det ellers hans tur til at dumme sig. Højdepunktet var, da han blev konfronteret med et stk. MIG-21 jagerfly. Jakob affyrede resolut et missil mod den, men ramte desværre ved siden af. Dette resulterede i, at den ene vinge, der nu var sluppet for en last på 60 kg, pludselig løftede sig opad i forhold til den anden vinge, hvilket øjensynligt gjorde styringen noget sværere. Alt dette kunne man se udenfor.

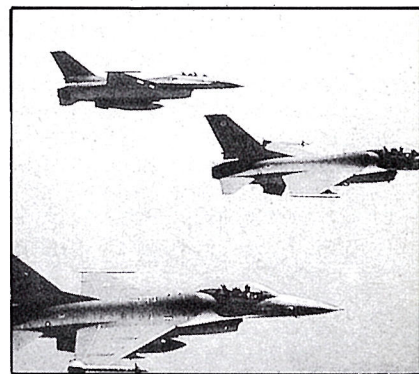
"Kontrolltårnet" består af



Sådan ser "kontrol-tårnet" ud.

nogle pulte med diverse knapper, der alle kan fremkalde forskellige situationer. Foran disse var der et par skærme, hvor endnu flere parametre kunne ændres efter for-godtbefindende. Et andet skærbillede viste flyet som en lille hvid prik, komplet med omgivelser og det hele. Desuden var der en hidsig mikrofon, og så det allersjoveste: en skærm, der viste pilotens udsyn.

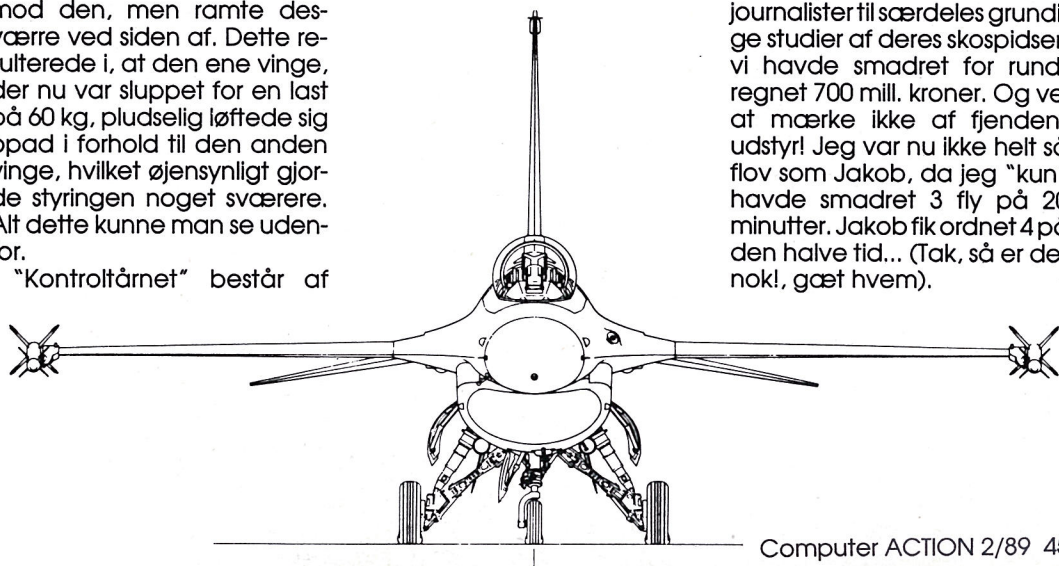
Under denne monitor var der endnu flere sjove kontakter, deriblandt en med påskriften "TORDEN". Den så så indbydende ud, at jeg ikke kunne lade være med at trykke bare en lille smule på den, hvilket omgående resulterede i endnu et tabt jagerfly. Også knappen med "REGNVEJR" gav gode resultater. Man kunne ganske vist ikke se



F16 Fra "General Dynamics" er et af verdens mest avancerede jagerfly.

dråberne, men de forskellige lys blev mere uklare. Hvad vi alle så mest frem til var selvsagt Jakobs landing. Først padlede han gennem luften i fem minutter, indtil den tydeligt irriterede flyleder fik ham på rette kurs. Og selve landingen? Ja, lysene ved siden af landingsbanen led ihvertfald en lige så grum skæbne som Jakobs fly.

Derefter måtte Jannsen lige vise os, hvordan man gjorde DET, og det henviste to stk. journalister til særdeles grundige studier af deres skospidser: vi havde smadret for rundt regnet 700 mill. kroner. Og vel at mærke ikke af fjendens udstyr! Jeg var nu ikke helt så fløv som Jakob, da jeg "kun" havde smadret 3 fly på 20 minutter. Jakob fik ordnet 4 på den halve tid... (Tak, så er det nok!, gæst hvem).



SÅDAN VIRKER SIMULATOREN

Efter flyveturen gik vi - synligt påvirkede - tilbage til opholdsrummet, lod os falde ned i et par stole, og modtog begærligt et tilbud om noget at drikke. Da Jannsen havde hældt sine underordnede ud, fandt vi diktafonen frem og påbegyndte et længere interview:

CHRISTIAN: Prøv kort at gøre rede for simulatorens opbygning.

JANNSEN: Vores hovedcomputer kommer fra Nord Data. Det er kun ganske få programmer, der er hukommelsesresidente, men det er til gengæld de stumper, der er mest væsentlige for kørslen af simulatoren. Simulatoren kører i frames af 20 millisekunder, og overskrides 2 af dem forsvinder real-time'n og simulationen stoppes. Der er 48 frames pr sekund. Hele flyvningen bliver beregnet ud fra forskellige funktioner, der er stillet op efter udviklede matematiske formler.

Det hele går ud på at "narre" manden til at tro, at han flyver. I virkeligheden burde vi være medlem af illusionisterens fagforening, for det sker, at piloter stiger ud af flyet med sved på panden (latter). Til det formål har vi de instrumenter, som i så før - de reagerer selvfølgelig som i et rigtigt fly.

Derudover har vi et lydsystem - 4 store hi-fi højttalere - der simulerer motorlyd, ventilatorstøj eller hvad det nu måtte være. Viskal også have manden til at føle, at han bevæger sig. Ved acceleration mærker man bevægelsen som et tryk mod ryggen, og dertil har vi cirka 40 puder i sæder. De kan enten pustes op eller pumpes flade...

JAKOB: Undskyld jeg afbryder, men hvad med G-kraften, der jo er ret betydelig i et hurtigt jagerfly?

JANNSEN: Vi kan ikke lave G-kraft. Det kan kun gøres i en såkaldt G-slynge. Når vi har en pilot inde at "flyve", flyver han i fuld udrustning incl. G-dragt, og den puster vi selvfølgelig op, når han trækker G, men selve G-kraften kan vi ikke simulere.

CHRISTIAN: Hvad er en G-slynge?

JANNSEN: Det er en kæmpe

centrifuge, hvori man kan slynges rundt med forskellige hastigheder. (Jo større hastighed, des større G-kraft, Red.)

CHRISTIAN: Nu har vi hørt om, hvad en simulator kan, og hvad den ikke kan, men hvor stor betydning har den for piloternes uddannelse?

JANNSEN: Vi benytter den meget i forbindelse med omskoling. Viskal lære piloter, der før har fløjet andre maskiner, hvor de forskellige knapper sidder henne, og hvad de betyder. Og som i selv så, da i sad i den, er der MANGE knapper (kraftig nikken fra to reportere). Vi lader folk prøve simulatoren, og sender dem så op at flyve.

CHRISTIAN: Sådan et fly bruger meget brændstof. Er det ikke også en fordel ved simulatoren?

JANNSEN: Det er selvfølgelig også en fordel, at maskinen ikke bruger brændstof, men det er ikke den primære grund til simulatorerne. Indenfor civil flyvning er man glade for at kunne udsætte piloterne for forskellige nødsituationer i simulatoren.

JAKOB: Hvor meget koster en simulator?

JANNSEN: Det ved jeg faktisk ikke engang, for selvom den blev købt i forbindelse med flyet, er den blevet opdateret flere gange. Men den koster i hvert fald det samme som et rigtigt fly.

JAKOB: Og det koster?

JANNSEN: (Griner) Jeg mener det koster et sted mellem 50 og 100 millioner.

CHRISTIAN: Står den simulator, vi lige har prøvet, også i de andre NATO-lande, eller er den helt speciel?

JANNSEN: Der står en mængde til i næsten alle de andre NATO-lande, for det er som regel sådan, at køber man et nyt fly, køber man også en tilhørende simulator.

CHRISTIAN: Danmark har mig bekendt også Draken-fly. Har Flyvevåbenet også en simulator til dem?

JANNSEN: Ja.

CHRISTIAN: Må jeg få at vide hvor?

JANNSEN: Tja, Draken flyver fra Karup, så...

CHRISTIAN: (Ler) Hvis nu Danmark køber en ny jager -

f.eks. F-19 ville det så også være aktuelt at købe en simulator svarende til det nye fly?

JANNSEN: Det er et godt spørgsmål. Jeg kan ikke svare dig, for det vil i givet fald blive en vurdering et eller andet sted, om vi har penge til det, og hvor mange fly, vi køber. Der skal vi nok spørge i Forsvarskommandoen eller måske helt ovre på Christiansborg.

CHRISTIAN: Men det bliver man vel nødt til? Det ville jo ikke være så smart, hvis man sendte piloterne op i millionmaskiner, og de så styrtede



Jannsen står for simulatorens daglige ledelse.

ned på grund af manglende træning.

JANNSEN: Spørger du de folk, der skoler om, er det et ubetinget: "Ja, viskal have en simulator." Men igen: vi bor i et fattigt land. Det bliver et kompromis mellem hvad vi gerne vil have, og hvad vi kan få. For en simulator kan godt være en avanceret maskine, som den vi har stående her, men den kan også være en billigere model, der ikke opfylder alle kravene.

JAKOB: Nu sagde du omskoling. Bruger I den slet ikke til at oplære de helt nye piloter?

JANNSEN: Hvis I har set "Nåløjet" på DR, ved I, hvordan man udlærer en pilot: Man tager dem med til flyveskolen Avnø, hvor de gennemgår de grundlæggende principper og lærer at flyve vores F-17, der er et to-personers fly. Når det så er lært, sendes man til USA, hvor man lærer at flyve jet. På et eller andet tidspunkt har de fleste så bestået de prøver, de skal. Men selvom man kommer til USA, er det langt fra sikkert, at man også

flyver, når man kommer til Danmark igen. Der frasorteres hele tiden folk, hvilket vel egentligt er meget rimeligt, når man tænker på det ansvar, der er pålagt piloterne. De der kommer hjem, skal så omskoles fra et andet fly, og så kender I proceduren.

JAKOB: Kommer der folk langvejs fra for at prøve simulatoren?

JANNSEN: Vi har mange besøgende - både dem, der er fagligt interesserede, og dem der kommer af andre grunde. De mest prominente gæster vi har haft er Dronning Margrethe og Prins Henrik. Vi har også haft den norske Kong Olav på besøg, og vi har haft jer... Mange forskellige mennesker har siddet i sædet, og ind i mellem er det lidt af en belastning med dem alle sammen.

CHRISTIAN: Jo, men det er vel vigtigt at have noget interesse omkring forsvaret?

JANNSEN: Det er netop det, simulatoren bliver brugt til. Den bliver vist meget frem, fordi det nok er noget af det, der lettest og mest forståeligt viser, hvad vi laver.

JAKOB: Fortæl lidt om det daglige arbejde på simulatoren.

JANNSEN: Vi kommer hver morgen og prøvet flyver simulatoren. Systemet bliver testet fra a til z, hvilket tager en halv timestid. Så går resten af tiden med besøgende - der har også været nogen før jer i dag. Ellers skriver vi lidt småprogrammer, der hvor man kan bygge til. De bliver skrevet i Fortran eller C.

CHRISTIAN: Alle disse ting kunne vel ikke lade sig gøre uden den revolutionerende teknologi, vi har i dag?

JANNSEN: Allerede i 1915 havde man en simulator, selvom den kun bestod af en robåd med et rat og to mænd, der stod og vippede den. Så gjaldt det ellers om at holde båden i ro. Også under Anden Verdenskrig havde man simulatorer, men det er klart, at den teknologi, vi har i dag, er en forudsætning for at gøre dem realistiske.

Herefter stoppede vi interviewet og takkede Jannsen for en spændende rundvisning, før vi forlod den nu lukkede flyvestation. Om ikke andet, så havde vi ihvertfald lært en ting: der er en himmelvid forskel mellem computerspil og "THE REAL THING"!

Christian Sparrevohn
og Jakob Sloth

GRATIS næsten...

Men vi yder 1 års
garanti på alle varer.

AMIGA FARVEMONITOR

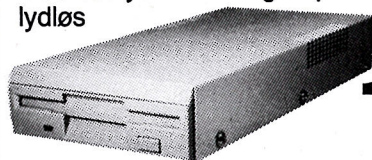
MODEL	PHILIPS CM8833	COMM.1084
Opløsning	600x285	600x285
Lyd	Stereo	Mono
Grøn Knap	Ja	Nej
TILBUD	2395.-	2995.-

Philips 8CM852

utrolig flot med ekstra høj opløsning + fod. Re-
fleksfri skærm på sort bund

TILBUD2995.-

3.5" drev til Amiga – Luxus kvalitet
med afbryder, bus og super slimline. Fuldstændigt
lydløs



1195.-

5.25" drev til Amiga

med afbryder, super slim-line. Fuldstændig lydløs.
Omskifter mellem 40 og 80 spor. Med extern strømfor-
syning

Tilbud **1695.-**

512 Kb-RAM til Amiga 500.

M. batteribackup og ur, evt. on/off

Lagervare **1695.-**

Alcotini eller

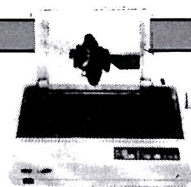
Creative Sound Systems SP 8

Stereo Soundsampler til Amiga

med dansk manual. 2 års garanti

Fra **795.-**

STAR PRINTERE



STAR LC-10 144 tegn pr. sekund..... **1.995.-**
STAR LC-10 Colour **2.795.-**
STAR LC24-10. 24 nåle. utal af fonde (NY) **3.895.-**
STAR NB24-10. 24 nåle. 216 tegn pr. sek. **4.895.-**
Arkløder til alle LC printere fra **1.090.-**
Parallelt i interface til NL-10 **795.-**
Farvebånd til alle STAR modeller (GOD PRIS) ... **RING**
Bredvalsede STAR-modeller..... **RING**
Commodore MPS 1500 colour **2.895.-**

DISKETTER

Vi importerer selv vores disketter direkte fra anerkendte
japanske og europæiske fabrikker.

Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti.

Varenavn	Pris v. 100
5.25" i box. uden garanti	2.79
5.25" DSDD i 10 stk. box	3.23
5.25" DSDD Certified Neutral 48 tpi i 10 stk. box	3.64
5.25" DSDD Certified Neutral. 5 farver i 10 stk. box	4.64
5.25" DSDD Certified Neutral 96 tpi i 10 stk. box	6.99
5.25" DSDD KAO fra Japan 48 tpi	7.93
5.25" DSDD KAO fra Japan 96 tpi	9.15
5.25" DSHD High Density 96 tpi ATHANA	14.50
3.50" MF2DD	8.95
3.50" MF2DD 135 tpi Japan	9.60
3.50" MF2DD 135 tpi box labels Japan KAO-NN.	10.95
3.50" MF2DD 135 tpi KAO fra Japan	13.35
Diskbox m. lås til 100 stk.	99.00
Originale Amiga labels i 5 farver	0.50

COMMODORE

Amiga 500 + CM8833 + kabel

Stereo farvemonitor

Kæmpetilbud **6.999.-**

COMMODORE

A590 Harddisk

20Mb. Autoboot med
kickstart 1,3

5.995.-

incl. sokler
til 2Mb Ram



NYHED

Vi leverer til hele Norden.
Levering inden 48 timer i DK
Priser er incl. moms.
Forbehold for prisændringer!



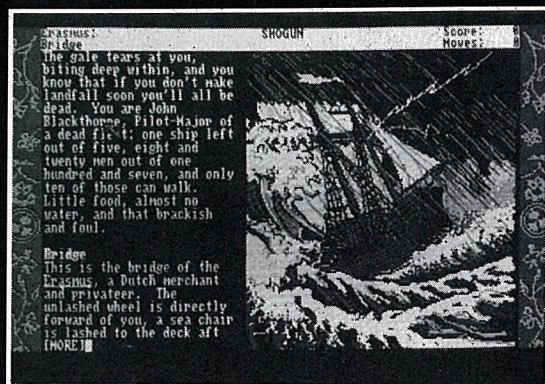
31 64 55 11

BANZHAF

datamedier

Kratkrogen 9 - 2920 Charlottenlund
Fax: 31 64 55 01 Giro 7 52 51 33

The Magic One



SHOGUN

Infocom

Amiga, IBM PC, Macintosh, Apple II

Det sker ellers ikke så tit, at Infocom udsender licensbaserede eventyr, men med Shogun har de for en gangs skyld gjort en undtagelse. Spillet er bygget på James Clavell's meget omtalte roman fra 1975. En roman, der også blev filmatiseret og endog har været vist i dansk TV.

Normalt skal der foretages større ændringer, før en bog kan laves til et sammenhængende eventyr, men med Shogun har Infocom grebet problemet an på en helt ny måde. Spillet er inddelt i uafhængige kapitler - ganske som en bog. De skal tackles et efter et, og mellem kapitlerne serveres sædvanligvis et kort mellem spil - som oftest en samtale - der kan hjælpe til at kaste lys over de mange udviklede intriger i feudaltidens Japan. Hvert kapitel har en separat score, og det ikke muligt at gå videre til næste scene, hvis man ikke gennemfører den foregående. Dermed ikke være sagt, at man skal have fuld score - det vigtigste er at overleve. Og overlevelse er ikke altid let i Japan, et land hvor mangel på korrekt etikette eller respekt lynhurtigt kan føre til ceremoniel afstraffelse - hvis man altså ikke bare får hugget knoppen af med det samme. Men på den anden side er det ikke altid klogt at gøre, som der bliver sagt. refulde gerninger og mod står også i høj kurs i Japan.

Det siger sig selv, at det ikke er let for John Blackthorne, da han i år 1600, som den første englænder, sætter foden på japansk jord og kastes lige ned i begivenhedernes centrum. I første kapitel befinder du dig ombord på skibet Erasmus, der efter 2 års sejlads endelig nærmer sig Japan. Størstedelen af den overlevende besætning er hårdt ramt af skørbug, og da kaptajnen er alvorligt syg, må du som styrmand gøre dit til at føre skibet gennem de farlige rev og i havn. Allerede her får du brug for din råstyrke for at trumfe din vilje igennem hos besætningen, og da volden - imod Infocoms sædvane - fortsætter eventyret igennem, har firmaet da også trykt

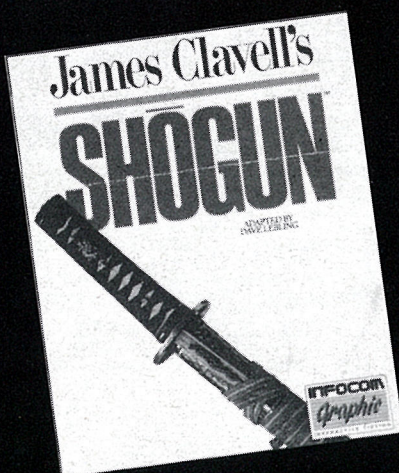
en advarsel på pakkens bagside (uegnet for børn!). Det var netop denne advarsel, der fangede mit trænede trolmandsblik og fik mig til at laade spillet!

Dagen efter landgangen bliver du - i næste kapitel - for første gang konfronteret med japanerne, der skal overbevises om din uskyldighed indenfor piratvirksomheden (datidens SUS, Red). Senere følger flere ydmygelser, mødet med en flink hollænder, nogle uger i et overfyldt fængsel og meget andet.

Shogun er ikke så svært - faktisk nåede jeg (og en talentfuld trolmandskollega) næsten halvvejs på en eftermiddag - og skulle du sidde fast, er der altid de indbyggede hints. Parseren er af typisk Infocom-standard (incl. "undo"), selvom den af og til kommer lidt til kort under de mere udviklede samtaler. Hurtig er den også, men en sjælden gang bruger den LANG tid på et tilsyneladende enkelt input.

Grafisk er spillet ganske pænt med diverse illustrationer af japansk tilsnit. Billederne kan tilsyneladende ikke slås fra, men heldigvis forsvinder de hurtigt igen, da de scroller op med teksten.

Atmosfæren er ret god, og kunne du lide bogen vil du også synes om spillet, der næsten er mere roman end eventyr. Dette er også Shoguns svage punkt: manglen på reel frihed.



Atmosfære	89%
Parser	86%
Sværhedsgrad	Middel
Overall	87%

TIME THIEF

Adventure Posten

Commodore 64

Har du nogen sinde overvejet hvad du vil lave, når du bliver gammel? Har du aldrig tænkt med frygt på den uundgåelige alderdom, der i den sidste ende sender alle dødelige (undtagen mægtige trolmænd som mig) i graven? Selvfølgelig har du det - men er der noget at gøre?

I et underligt land, hvor magi og teknologi går hånd i hånd, har ærketrolmanden Kedrigern fundet den ultimative løsning på tidsproblemet. Løsningen er Time-share Travel. Teknikken kan bedst sammenlignes med de berygtede time-share lejligheder, der deles af flere familier, selvom det her er kroppe - liv - vi taler om. Det er egentligt meget enkelt: du finder en, der gerne vil leve et liv som dit, og så bytter I bare for en nærmere fastsat årrække. Selvfølgelig har Kedrigern fastsat en vis sikkerhedsperiode, så folk slipper for at vende tilbage til et liv, der allerede ER slut.

Alligevel begynder ting at gå skævt: flere og flere kommer hjem som mimrende oldinge eller indtørrede lig; også selvom de ifølge beregningerne skulle have mange år igen. Kedrigern gennemgår teknikken i alle detaljer, men finder ingen fejl, og til sidst ligger kun een mulighed åben. Nogen - eller noget - må stjæle store mængder af tid fra de rejsende. Opsat på at få stoppet denne tidstyv før firmaet går nedenom og hjem, tilkalder trolmanden sin novice #1, Jocasta den rene. Kedrigern mener at have lokaliseret tyven, og Jocasta indvilliger i at finde ham. Desværre går alting galt. Jocasta forsvinder, men er efter al sandsynlighed stadig i live. Kedrigern vil ikke give op, og sender i stedet dig, Jocasas tvillingebror, ud for at lokalisere den

forsvundne og pågribe tidstyven.

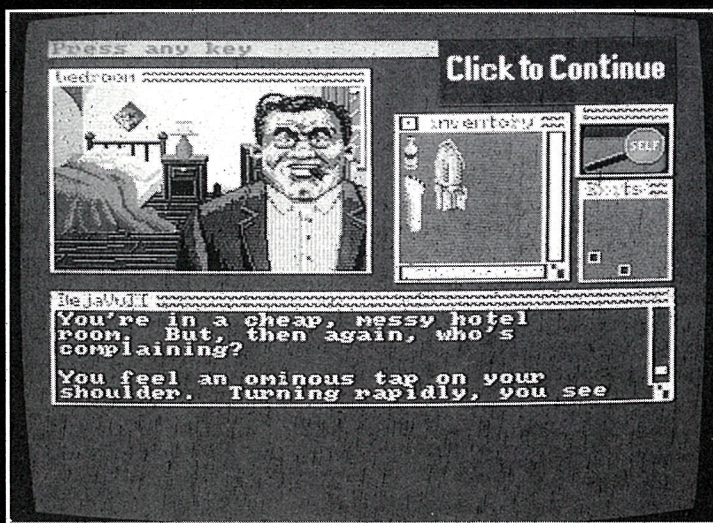
Dette bliver starten på et meget atmosfærisk todelt eventyr, der med sine lange (og af og til ligefrem lyriske) beskrivelser bringer eventyren ud for mystiske oplevelser i og omkring en forladt herregård. Forladt og forladt - Du vil ihvertfald ikke møde mange, der er i live. Ikke i normal forstand...

Eventyret er skrevet med "The Quill", men programmøren har heldigvis været inde at pille, så du har mulighed for at tage dumme træk tilbage, at gemme TRE positioner i RAM og flere andre behagelige ting. Disse features rokker dog ikke ved at selve ordforrådet hverken er særligt inspirerende eller stort. Og stadigvæk: kun to ord ad gangen.

Problemerne er ret svære, og mange af dem skal løses i en ganske bestemt - men ikke altid logisk - rækkefølge. Nogle af objekterne er også meget mystiske (hvad siger du til en "Burning Bush", der kan klisres på hovedet?), men hvis du har mod på et indviklet eventyr, er Time Thief måske sagen.

Spillet kan ikke købes overalt, men sælges af "Adventure Posten" for beskedne 125 kr. Hvis du er interesseret, så skriv til:

Adventure Posten Vester-gade 25A 4930 Maribo ... eller ring på telefon 03884717. Og hvad Adventure Posten er for noget? Find ud af det i næste nummer, hvor din favorittrolldmand (mig, altså) taler med eventyrbladets redaktør.



DEJA VU II

Mindscape

Amiga, ST, IBM PC, Apple II

I Deja Vu var du privatdetektiven Ace Harding, der (ramt af hukommelsestab og uden at ane, hvem han var) blev hængt op på mordet på Joey Siegel - et af Chicagos største navne indenfor organiseret kriminalitet. Det lykkedes dig at rense dit navn og gode rygter, men nu er du på den igen. Efter retssagen bliver du kidnappet af 2 skurke, der fører dig til et møde med Tony Malone, den absolutte topgangster i Las Vegas. Det lader til, at han havde visse forbindelser med afdøde Joey Siegel, og Tony har i den forbindelse 112 tusind dollars ude at svæve. Da han ikke tror på din uskyldighed, giver gangsteren dig "et tilbud, du ikke kan afslå": du skaffer de manglende penge inden en uge, eller du bliver slået ihjel. Punktum! Endvidere har Malone sat bøllen Stogie Martin til at hol-

de lidt øje med dig, så flugt er umulig.

Som i efteren begynder du din jagt på et snusket toilet, denne gang i Las Vegas' "Lucky Dice" Hotel. Efter at have rejst den nødvendige kapital går turen tilbage til Chicago, der bringer et gensyn med mange af lokationerne fra Deja Vu. Joe's Bar står stadig, selvom bulen er lukket, lokummerne sømmet til, og Siegels lig fjernet. Men der er stadig indtørret blod på bordet, hvor skurken blev bøffet. Og det ulovlige casino er endnu ikke ryddet. Dit eget hjem har heller ikke ændret sig synderligt - alt ligger på gulvet, og det hele bærer præg af at været blevet gennem-søgt af en gangster, der ikke gad rydde op efter sig. Din søgen efter pengene tager dig også til mere ubehaglige steder i byen. En af sagens hovedmistænkte ligger på køl i lighuset, en anden er bare forsvundet. Hvorhen?

Deja Vu II er (ligesom Uninvited, Deja Vu og Shadowgate) 99% musestyret med ganske få kommandoer og velfegnedede billeder til hver eneste lokation. Selvfølgelig er der også en del tekst og en anelse lyd, men det er helt klart det visuelle, der spiller hovedrollen. Musestyringen og manglen på kommandoer skaber traditionen tro en del hovedbrud. Mange ting skal "åbnes", lige fra askebægre over bukser og pistoler til tegnebøger, og "operate"-kommandoen går igen i mange problemer. De mere nuancerede problemløsninger er umulige med et så groft kommunikationssystem, men alligevel er Deja Vu II fyldt med et godt, fremadskridende plot og en række logiske puzzles, der som regel er ret lette, selvom et par stykker godt kan volde en del hovedbrud.

Eventyret er også udstyret med et sandt mylder af detaljer og gode påfund. Din chauffør i Chicago kører dig gratis rundt i byen, men desværre er han 100% døv, hvorfor du med tegn, fagter og diverse objekter må forklare ham, hvor du vil hen. En køreplan bringer dig til stationen, dit kørekort tager dig hjem osv.

Alt i alt synes jeg, at Deja Vu II er ICOM's foreløbigt bedste ikon-eventyr, selvom spillet til tider er lidt langsomt. Kunne du lide Deja Vu eller Uninvited, er dette eventyr med garanti noget for dig.

Atmosfære	81%
Parser	60%
Sværhedsgrad	Let
Overall	88%

SPACE QUEST III

Sierra On-line

Amiga, ST, IBM PC, Macintosh, Apple II

Space Quest III (undertitel: "The Pirates of Pestulon") er en direkte fortsættelse af de to første eventyr i Sierra's berømte rumserie. Som i de foregående spil overtager du rollen som Roger Wilco, rumvicevært med en utrolig evne til at rode sig ud i problemer. I slut-

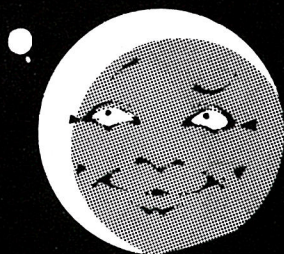
ningen af II'eren befandt du dig - i nedfrosset tilstand - i en redningskapsel på vej væk fra Vohauls eksploderende rumskib. Nu er der gået et ikke definerbart tidsrum, og rumkapsel med indhold bliver opdaget af en såkaldt affaldskrydser, der patruljerer universet og sørger for at holde det hele rent. Selvfølgelig ender Roger incl. redningskapsel i denne intergalaktiske

container, og spillets første problem bliver da også at få fundet et brugbart rumskib og slippe væk fra snavset.

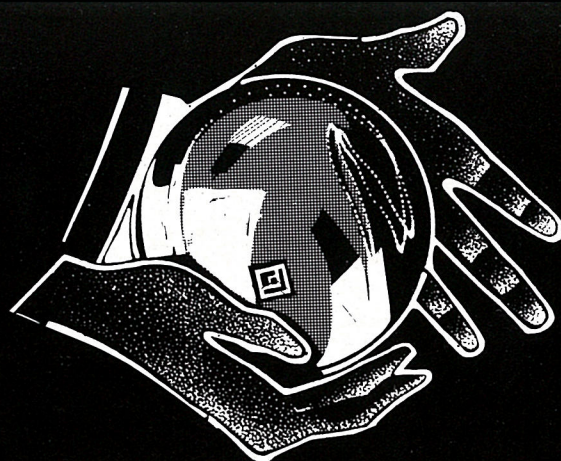
Herfra går turen med lysets hastighed til diverse spændende attraktioner i universet. Endnu ved Roger ikke, hvad spillet går ud på (medmindre han da har læst bag på pakken), men allerede nu forfølges vores helt af en mystisk skikkelse med kun een ordre:

Atmosfære
Parser
Sværhedsgrad
Overall

81%
59%
Svær
70%



The Magic One



EVENTYR TIPS

TERMINATE! Efter at have ordnet denne trussel kommer Wilco omsider til Monolith Burger, en intergalaktisk burgerbar med form som en burger, og med et logo, der minder mistænkeligt om MacDonald's. Det er først her eventyrets mission til fulde forklares for spilleren: "The 2 Guys from Andromeda", programmørerne af Space Quest-serien, er fanget af folkene bag Scum Soft, der holder en lang række programmører inde-spærret på planeten Ortegas måne. Som den uhyre flinke fyr, Roger er, beslutter han selvfølgelig at redde fyrene, og så ruller lavinen.

Space Quest III er bygget over samme system som de foregående Sierra-spil, idet det meste af skærmen er optaget af et tredimensionelt landskab, hvor Roger styres med cursortaster eller et joystick. Af og til dækkes skærmen af et tekstvindue, og der er også mulighed for at skrive til eventyret i et specielt inputvindue. Et par gange i spillets løb kommer Roger også ud for nogle action-sekvenser, der ikke alle er lige lette, men bare SKAL klares. Sierra's grafik har

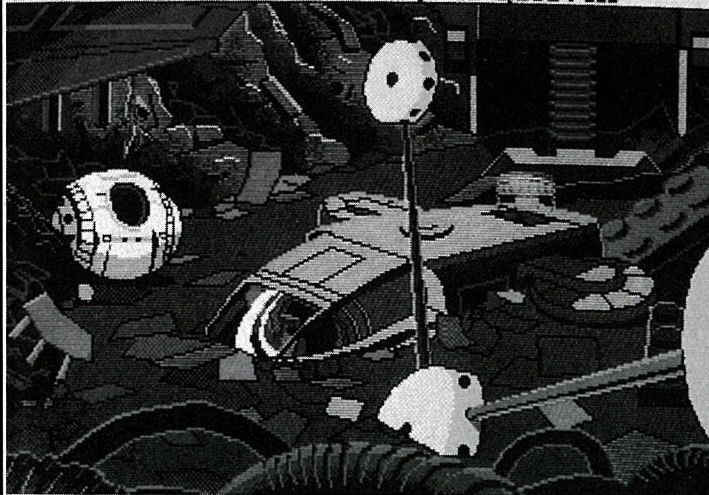
altid haft ry for at være grim i al almindelighed, men sådan er det ikke her. Jeg testede spillet på en PC med EGA-kort, hvor det visuelle var virkelig lækkert udført. Det vrimlede med skyggeeffekter, spejltricks og små detaljer, men så fylder PC-versionen til gengæld også 6 disketter.

Spillet er gennemsyret af humor og åndsvage indfald med hentydninger til både general Ortega, MacDonald's og meget mere. Parseren er ikke overgod, men den klarer sit job. Atmosfæren er heller ikke i top, men alligevel er Space Quest III forbløffende underholdende - omend en smule let. Det kan absolut anbefales til alle barnlige sjæle. Også dem, der ikke normalt spiller eventyr.

Atmosfære
Parser
Sværhedsgrad
Overall

72%
67%
Let
89%

Score: 55 of 738 Space Quest III



APACHE GOLD

Selvom dette eventyr er skrevet med "Graphic Adventure Creator", er det absolut ikke dårligt. De fleste problemer er ret logiske, men et par stykker er ikke helt ligetil. Destillationsapparatet i minen skal repareres med fredspiben, hvorefter du med de rigtige ingredienser kan fremstille lidt måneskinslikør til cowboy'en. I slutningen af spillet finder du en tung klippe, der tilsyneladende ikke kan flyttes, men giv ikke op: skub lidt hårdere!

GNOME RANGER

I anden del af dette mildt sagt underlige eventyr, skal du lave en supergødning for at genoplive tebusken. Denne trylledrik består af mint leaf, rowan berry, elder berry og air flower. Når du har fået fat i et teblad skal du igen bruge gryden - denne gang til at brygge en god kop urtet! Prøv med tea leaf, rowan berry, mint leaf og thistle flower.

FISH

For at komme igennem lommen i tårnet på "Opah University", skal du bruge cylinderen fra pubben og en pose. Put cylinderen i posen og luk op for gassen for en hasarderet flyvetur. Medmindre du gerne vil dø er det herefter en god ide at rive hul i posen, tage fotonbroen og så ellers hoppe ud over rækværket. I biblioteket skal du slå op under kasse og "låne" den pågældende side. Prøv nu at lægge arket i protokopmaskinen, der står et sted i nærheden af laboratoriet.

DEJA VU II

For at komme til penge i begyndelsen af spillet må du ind og spille blackjack. Desværre snyder kortgiverne med både

arme og ben, så det er næsten umuligt at vinde gennem ærligt spil. Men hvorfor også være ærlig? Hvis du sammenligner dine medbragte avisudklip med navneskiltene på kortgiverne, vil du hurtigt finde ud af, at en af dem er en god, gammel ven. Giv dig til kende over for ham, og forbered dig på at vinde chips - i bunkevis!

SPACE QUEST III

Efter flugten fra affaldsskibet, skal du flyve til Phleebhut og hurtigst muligt tage et opgør med din forfølger. Prøv ikke på at flygte til dit rumskib, da dette absolut IKKE kan betale sig - husk at Arnold har mulighed for at gøre sig usynlig! Herefter går turen til Monoliths astronomiske burgerbar, hvor du bør fornøje dig med et "Fun Meal", før du prøver spillemaskinen. Her er det ikke nødvendigt at være god, men hvis du ikke har en nærmest uendelig tålmodighed går du glip af alt det sjove.

SHOGUN

I kapitel 3 skal du ikke stiltiende finde dig i præstens fornærmelser, men derimod vise din foragt. Når fyren står og savler dig i ansigtet, skal du snuppe hans krucifix og for at jorde manden totalt, skal du derefter BRKKE det i to stykker. Afslut din happening med at tilkendegive din respekt for Omi, og du er reddet. Indtil videre... Når du senere bliver kastet i hullet med dine folk, skal du vise din goodwill ved frivilligt at tage det korteste strå. Overfald derefter samuraierne, når de kommer for at hente dig, og du vil gå fri for din tiltænkte straf. Derimod må du bide harmen i dig, når Omi senere befaler dig ned på jorden og pisser dig over ryggen. Opsætsighed her medfører døden!

MAGIC MAIL



det endnu engang, og du skulle kunne komme videre. Jeg deler din forkærlighed for de såkaldte atmosfære-bomber, og kan oplyse dig om, at Rod Pike debuterede med spillet The Pilgrim, der - omend det ikke er overgodt - har den klassiske stemning i rigt mål. Derudover kunne du jo prøve Jack the Ripper fra CRL eller Stationfall fra Infocom. The Lurking Horror fra samme firma kan også anbefales, hvis du hungre efter et godt gys.

Kære Magic One!

Efter at have læst din anmeldelse af "Manhunter: New York" i første nummer af din for øvrigt glimrende eventyrsektion, bestemte jeg mig for at gøre en ekstraordinær investering, da jeg efterhånden er blevet lidt træt af ordinære eventyr. I starten var jeg lidt skeptisk overfor den typiske Sierra-grafik, men efterhånden som jeg kom ind i spillet, kvaltes min kritik, og erstattedes i stedet af en dyb beundring for programmørerne, der har lavet 1989's ultimativt bedste eventyr. Den første dag og de første problemer er måske ikke så spændende, men intrigerne under "Day 2" er simpelthen utrolige. Som du sikkert har gættet, sidder jeg fast et sted, men før jeg luffer min nød, har du nogle hints til årets adventure:

Begynd dag to med at undersøge forbyrdernes færden med din MAD, før du som noget af det første drager hen til natklubben. Her skal du kæmpe dig vej ned gennem blindgyden for at komme indenfor. Undersøg personen

med den brune kutte, lad dig slå ned af håndtasken, og snup keycard'et før du - i bogstaveligste forstand - bliver sparket ud af bulen. Når du kommer på benene igen, skal du finde vej gennem parken, der rummer den første af flere blodige overraskelser.

Selv sidder jeg fast tre forskellige steder: Jeg har identificeret Phil, men kan ikke komme ind i Empire State Building, og jeg er helt blank med hensyn til lysene i kirken. Endvidere bliver jeg altid overfaldet af en øgle, når jeg prøver at åbne den middelalderlige dør i museet. Hjælp! PS: Indrøm at du har under-rated Manhunter: New York! Hilsen fra "Manhunter: Roskilde"

Kære Manhunter. Jeg kan desværre ikke hjælpe dig med dine problemer, men det er der måske andre, der kan. Skriv ind! Jeg mener ikke, at jeg har givet eventyret for lave karakterer, da det har en ret begrænset appel ("The Magic One" tager aldrig fejl!), men det kan da være, at du kan finde forbundsfælder blandt andre af landets eventyrere.

Kære Magic One!

Jeg er en eventyrglad amatør, der indtil nu har løst Guild of Thieves og Pawn. For øjeblikket pusler jeg med Jinxter, men jeg er ret hurtigt løbet ind i problemer: Når jeg kommer over til min forsvundne vens hus forsøger jeg selvfølgelig (selvfølgelig?, Red) at åbne hans postkasse, men uden held. Jeg har også fundet en

flaske indeholdende en underlig blanding af olie og vand. Det mest sandsynlige er, at jeg skal adskille de to bestanddele, men jeg aner virkelig ikke hvordan. Jeg har endvidere spillet lidt på Legend of the Sword, hvor der også er problemer: Jeg har prøvet at gå i land alle 3 steder, men hvilket er det rigtige? Jeg har mødt hjorten, men hvordan snupper jeg modgiften fra den? Hvor finder jeg kodeordene til spørgelserne i den underjordiske passage? På forhånd tak fra Jakob, Iborg

Hej Jakob! Nøglen til din egen postkasse passer NSTEN til Xam's ditto, der er af samme mærke. Hvis du smelter din postnøgle en lille smule, og derefter skynder dig at prøve den i låsen, er problemet løst. Olie og vand har forskellige smeltepunkter, hvilket skal udnyttes i dit andet problem. Hvis du putter flasken i køleskabet, lukker lågen og derefter venter lidt, vil vandet være frosset til is (koldt køleskab!), mens olien stadig er flydende. Hæld den over i en tom mælkeflaske, og du kan komme vider. I Legend of the Sword skal du altid gå i land mod øst - de andre lokationer kommer du til senere. Hjorten skal fanges med list. Du har sikkert fundet fælden og givet den til jægeren, men hvad nu hvis du brugte den først? For at finde kodeordene skal du henholdsvis klatre i træer og kaste ting og sager efter de genstridige flagermus i gangene. Håber, at du kan bruge min hjælp!

Kære "Maggie"!

Jeg er en 19-årig studerende, der sidste år anskaffede mig en Commodore 64. Jeg blev ret hurtigt interesseret i eventyr, og faldt især pladask for Rod Pikes horror-spil. Jeg har gennemført Frankenstein og Wolfman, men sidder uhjælpeligt fast i tredje del af Dracula. På et tidspunkt skal jeg indfange den edderkopspisende Renfield, men dette forekommer mig en umulig opgave. Hænger det sammen med, at jeg ikke kan komme ind i det låste loftsrum? Eller er jeg bare dum? PS: Ved du, om Rod Pike har skrevet flere eventyr end de ovenfor nævnte? Og kan du anbefale andre atmosfære-bomber?

Atmosfærisk hilsen
Peter, Hørsholm.

Vær hilset, Peter! Nøglen til dit problem ligger på skrivebordet i dit arbejdsværelse! Fjern noter fra bordet, undersøg



JOURNEY

Dette romanagtige eventyr er ret let, men så snart det drejer sig om at skulle sige noget, bliver det for alvor svært! Når du møder elverpigen, skal du først præsentere dig selv på elversprog: "Tag-la" (eller hvad du nu hedder) og derefter tilkendegive, at du er ven af Agrith, dværgefolkets leder: "Agrith b'ran". Senere får du atter brug for dine sproglige kundskaber, når du støder på en låst låge med en under-

lig inskription. Praxis siger, at han ikke er helt stiv i oversættelse af runer, og han har da også glemt en helt grundlæggende detalje ved runeskrift, som kun vi troldmænd kender: den læses fra højre mod venstre!

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

Selvom dette eventyr til tider er lidt for perverst for en gammel troldmand (prøv fx at skri-

ve "score" i lewd-mode), er det dog fyldt med gode problemer. Lige før du bliver forvandlet til abe af den sindssyge professor, skal du putte chokoladen i buret. I abeskikkelse skal du spise chokoladen - evt. efter at have moret dig med hunaben - og derefter trække i tremmerne og lave et pænt hul, du kan komme ud af. Befri derefter din menneskekrop og hiv i håndtaget for at vende tilbage til dit gamle jeg.

LÆSERMARKED

BEMÆRK!

Det er ulovligt at sælge og videredistribuerer piratkopieret software.annoncer, der af redaktionen skønnes at omfatte sådanne kopier, vil ikke blive optaget. Alle annoncer skal være forsynet med telefonnummer eller adresse.

KØBES:

Originale spil til Amiga. Ingen piratkopier, tak! 98 822196

Sonderheft Nr 6, 10, 12, 21, 27, 29. Samt 64'er nr. 1-12/88, Nr. 1/89. Henv. Preben Nielsen. 03 459680

Super Huey 1 + 2 og Tomahawk til C64. Til rimelige priser. Kun originale med instruktioner. Henv. Jens, bedst mellem 16-19. 98 352033

SÆLGES:

Action Replay MKIV cartridge, the ultimate backup cartridge. Kr 400,- 98 938454

C64, komplet anlæg: C64 inkl. dansk tastatur og turbo, 1541 disk-station, 4023 printer, 1702 farvemonitor, 2 joysticks, Comal80 v. 2.01, programmer, disketter mm. 5000 kr. 86 891021

Commodore 128 - 1700 kr, farveskærm (Cbm 1702) - 1300 kr, printer (Seikosha SP180VC, 9 mdr gammel) - 1700 kr, diskstation (OC 118) 1100 kr. Diverse bøger, spil og programmer. 01 390148

Dette er siden, hvor læserne kommer i kontakt med hinanden! Det er GRATIS at annoncere, og din annonce bliver læst af mange tusinde computer-interesserede over hele Skandinavien. Send kuponen idag!

Originale spil til Commodore 64: Blasteroids, The Muncher, Thunderblade, Super Huey 2, Bionic Commando, Return of the Jedi, Empire Strikes Back, Caveman Ughlympics, Hawkeye, Summer OL, Pacmania, 1943, Skyfox 2, Cholo, SDI, Sinbad, Savage, Eliminator, Risk, Intensity + mange flere. Pris pr. stk: kr 100. 86 272517

2 stk. ældre edb-anlæg. En Siemens med dobbelt disk-drev, monitor og tastatur (lettere defekt). En TEC med grøn monitor og tastatur uden hukommelse og sprog. Samlet pris: 800 kr. Henv. Steen Kruse. 97 132008

20 Commodore 64 spil, bl.a. Blagger goes to Hollywood og Trojan Warrior. 86 927909

Modul til C64. Med indbygget ABC-turbo, Switch turbo, 2 diskurboer, copy program, MC monitor og resetknap. Modulet er fuldt menu-styret. Pris: 85 kr. Henv: Steen Kruse. 97 132008

Okimate 20 printer sælges. Nyts/h bånd-farvebånd. 1600 kr. Henv: Frank. 86 488561

Seriøse Amiga-programmer: Publisher 1000, Express Paint, Prowrite, Flow, Deluxe video, Deluxe Productions, Digipaint, TV Text, TV Show. Alle originale og i tip-top stand. Priser fra 200 kr. 86 272517

PC software-pakke sælges. 3 fede programmer: 1. Fraktal, genererer de fantastiske fraktaler. 2. PC-protect, beskytter din PC'er med password. 3. PC-talk, tal med din PC'er. Leveres på 5 1/4" diskette for 80 kr incl. manual. Henv Peter på tlf: 42 171302

3 disk med f.eks. Zic-zac, matador, eat it, sailor, galactica, othello, ghost, ludo, mastermind, phantom, mission mm. Originale. Sælges for 75 kr. Henv. Jack Ambirk. 53 648107

C64 med 1541 diskdrev, indbygget speeddos, 2 båndoptagere og 1 joystick. Bøger og blade. 100% OK. Pris: 3000 kr. 62 220072

Bøger om Commodore 64: Advanced Machine Language, MC book, Idea Book, Business Programming. Sjøv med C64, Graphics Book, Peaks & Pokes, The Complete C64 Guide. Pris/stk: 100 kr. 86 272517

Amstrad spil sælges: Cauldron 30 kr, Infiltrator 60 kr, Saboteur 30 kr, Ski simulator 30 kr, Video poker, 30 kr, Nebulus 100 kr, Formula one 30 kr, Bubble bobble 100 kr, Ikari Warriors 100 kr, Riding Rapids 30 kr. Eller samlet: 500 kr. 09 134351

C64 spil: Danger Mouse, Bmx racers, Kane, Cauldron II, Pyjamarama, Bump set spike, SOS, The captive, Skyjet, Comic bakery, Thiung bounces back, Thunderblade, Spitfire 40, Value pack (bånd) fra 35 kr + porto. Spørg efter Poul. 74 458021

BYTTES:

C64 spil til disk: Red storm rising, Silent service, Gunship. Byttes til Soloflight, Acrojet, F16 Combat fighter. Har du et spil, du gerne vil have byttet, så ring. 42 122264

Jeg vil gerne skrive med andre C64 eiere for å bytte spill og programmer. Skriv til: Geir Knutzen, Solbakken, 2324 Vang.H., Norge. 065 95849

Kartoteksprogram på C64 byttes for video-kassetter og 3 Modelbane, Lok., person- og godsvogne. Kartoteket kan oprette file, skrive, læse og slette. Kan også udprinte en oversigt og labels. 658-1114 poster (664 blokke). Evt. salg (100 kr). 03 425238

Vil du bytte spil, demos, programmer? Skriv til: Pål Gundersen, N-4860 Treungen, Norway.

OPSLAGS-TAVLEN:

JACK åbner for tilgang af nye medlemmer. Landsdækkende computerklub for C64/128. Begynder og rutinerede. Arbejder seriøst med programmering, brugerprogrammer, kurser i Basic, maskinkode mm. Artikler, PD programmer. Send frankeret svarkuvert for yderligere oplysninger: Aktiv Computer Klub, Kanalvej 7, 4571 Grevinge.

Wonderboy C64: Vi er to drenge på femten, der har et spørgsmål til jer. På bl.a. area 4, round 1 og 4,4 får man en mærkelig støvsuger-agtig dingsenot. Hvad skal den bruges til? Henrik Arent og Lars Nielsen i Skive, 97 527461

AD&D. Jeg søger enten en gruppe at spille med i, eller flere personer til at danne en gruppe med. Så hvis du bor et sted mellem Roskilde og Holbæk (begge inkl.), så ring til mig (Michael) på tlf: 42 392829

Commodore brugerklub: klubblad hvert kvartal, rabatordning hos JBN software, kurser mm. Kontingent: 40 kr/år. Skriv til: Johan Bitsch Nielsen, Zelinersvej 4, 8600 Silkeborg.

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,

Apropos

Vi gør opmærksom på, at de synspunkter der kommer til udtryk i denne spalte, ikke nødvendigvis svarer til redaktionens holdning. Hvis du ønsker at skrive et indlæg til "Apropos", så send dit manuskript + pasfoto til adressen forrest i bladet, og mærk kuverten "Apropos". Verden venter på din mening!

Denne måneds "Apropos" er skrevet af Theis Riiber, der er indehaver af HARD-SOFT - et nystartet datafirma, som specialiserer sig i postordresalg af computerspil. Han skriver her om sit syn på pirat-problemet, og udfordrer de danske spildistributører med et nyt initiativ til, hvordan man kan forsøge at bremse den ulovlige kopiering.

Apropos

SÆT SPILPRISERNE NED!

"Er det originaler, I sælger?"

Dette spørgsmål bliver vi ofte stillet, når en kunde ringer for at forhøre sig om vores nystartede firma. Svaret er naturligvis JA, hvorefter mange udbryder "Til de priser?".

At folk stiller spørgsmålet er desværre en selvfølge efter de sidste års prispolitik indenfor computerspil i Danmark. For hvad er det, der får folk til at kopiere på livet løs og dermed bryde loven? En af grundene er, at priserne på de originale spil er så høje, at folk simpelthen hverken har lyst eller råd til at købe dem. Og alternativet ligger lige for i form af de billige, piratkopierede spil.

Størstedelen af danmarks computerfreaks er ganske vist ikke i tvivl om, at de gør noget ulovligt, når de kopierer spil. Men som bekendt findes der forskellige grader af samme kriminelle handling. De fleste vil nok mene, at det er tyveri at "låne" en frosset kylling i Brugsen. Men at sidde derhjemme på sit værelse og kopiere spil synes så uskyldigt og harmløst, at den dårlige samvittighed tit udebliver. Ikke desto mindre så ER det jo en form for tyveri,

da man stjæler fra de firmaer og programmører, som har udviklet spillet.

Som mange sikkert ved, bliver hovedparten af de spil, der sælges i de danske butikker, købt hos en dansk distributør som f.eks. Supersoft eller PCS. Det mindre salg pga. piratkopiering skader altså ikke mindst disse firmaer. Som tidligere omtalt har prisen meget at sige i sidste ende hos køberen, og da det mange gange er distributørerne, der bestemmer den vejledende pris, skader de faktisk deres egen sag ved at lægge et så højt prisniveau.

Hvorfor eksempelvis give over 500 kr for et spil, der i England koster 25 pund? Pundet står i øjeblikket i ca 12 kroner, men hos distributørerne står pundet tilsyneladende i minimum 20 kroner! Retfærdigvis bør det nævnes, at nye distributører som f.eks. SOFTECH har set lyset og prøvet at sænke priserne, men firmaet har åbenbart ikke fået støtte af de etablerede forhandlere rundt om i Danmark.

Det danske spilmarked har på grund af de høje priser udviklet et stort sort marked, hvor

pirater tjener mange penge på at videresælge "crackede" spil. Penge, der i virkeligheden burde lande i forhandlerens lomme.

Alt dette er netop grunden til at HARD-SOFT nu skyder frem fra en åbenbart vissen dansk grobund indenfor software. Ifølge vores mening er det helt nødvendigt med lavere priser, hvis vi nogensinde skal se en ende på piratproblemerne. Hvis priserne lå på et niveau, hvor fordelene ved at få fat på originalerne var større end ulempen ved prisen, så ville målet være nået.

Mange giver de udenlandske softwarehuse skylden for de høje spilpriser, men i virkeligheden er det et dansk distributør-problem. Vores firma har valgt at sænke priserne til et niveau, hvor den enkelte bruger efter vores opfattelse har en klar interesse i at eje den originale udgave af spillet. Vi håber at vores politik vil være som en frisk indsprøjtning til det danske spilmarked, der alt for længe har overlevet på filosofien "en dag ad gangen", i stedet for at tænke på i morgen, næste uge og næste år.



Theis Riiber.

Glæd dig til

NÆSTE NUMMER

Hvis du syntes dette nummer var godt, så vent bare til du får fingre i Computer ACTION # 3. Spilverdenen vil aldrig være det samme efter dette...

* VOLD! SEX! CENSUR?

Blod, indvolde og afhuggede hoveder. Strippoker, sex-simulationer og animerede uncævnigheder. Vi ser nærmere på de mest kontroversielle spil og rejser spørgsmålet: Skal spil censureres? Vi taler med de ansvarlige myndigheder og med bagmændene. Ikke for svage sjæle!

* NON-STOP ACTION!

Vi åbner alle sluser og lader alle de nye spil fosse ind over dig! Danmarks mest kvalificerede spil anmeldere står klar til at give dig en grundig indføring i, hvad hvert enkelt spil har at byde på. Det er her du kan læse troværdige tests af alle de nye spil, længe før andre blade opdager at de findes!

* MAGI I LUFTEN!

Adventurefolket kan godt allerede nu sætte kryds i kalenderen ud for den 28. september.

ber. The Magic One er nemlig allerede begyndt at varme op til et overdådigt orgie i træfsikre tips, troværdige tyrligheder.

* TOP SECRET!

Vores gigantiske TIPS sektion kører på fulde omdrejninger i næste måned. Løsninger, kort, snyderier og hemmelige koder i spandevig. Højt klassificeret materiale, som ingen seriøse gamere bør være foruden.

* EN HEL MASSE ANDET GODT!
Vi kunne godt afsløre hele indholdet her, men det ville spolere overraskelsesmomentet. Så se selv efter om en måned, når CA vender tilbage med flere spændende beretninger fra computerunderholdningens fantastiske verden.

CA 3 slår ned i en bladkiosk nær dig den 28. september. Be there!

FÅ CA BRAGT TIL DØREN - HVER MÅNED!

Tegn dig for et abonnement, og du kan leve videre i tryk forvisning om at bladet kommer helt af sig selv. Hver måned. Portofrit. Og det endda FØR det er ude i kioskerne!

Men det er skam ikke alt. For at det ikke skal være løgn, så er der også penge og spare ved at abonnere. Indsend kuponen nu, og du får 11 blade til 10 blades pris (det er 1 blad gratis, hvis nogen skulle være i tvivl).

KUPON

JA TAK!

☐ Send mig straks bogen "1000 POKES" samt et helt års Computer ACTION (11 numre) - ialt kr. 314.50

☐ Jeg ønsker kun abonnementet - et helt år for kr. 295

☐ Jeg ønsker kun bogen - pris: kr. 139.50

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

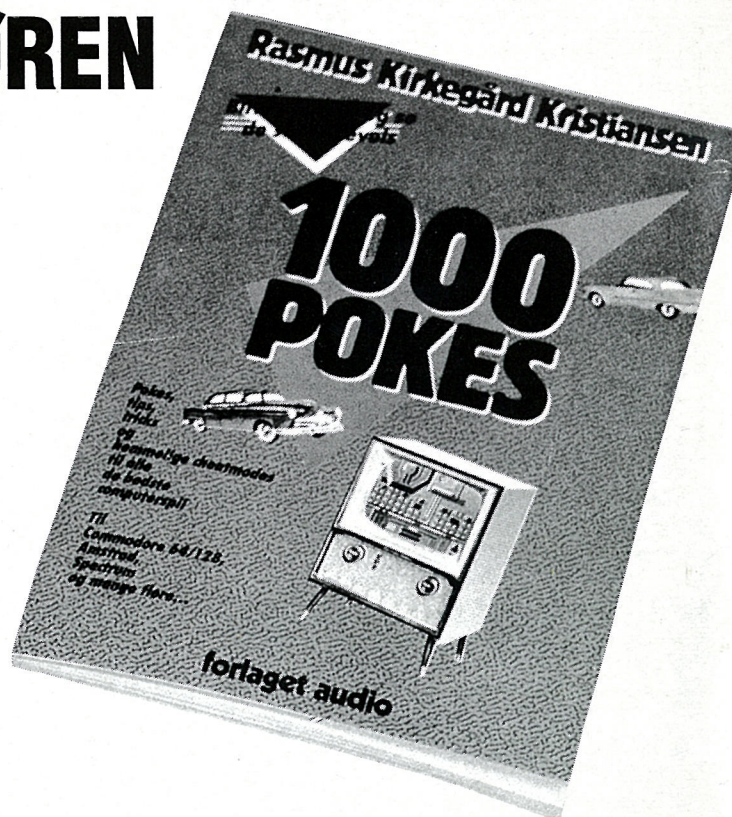
Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K.

FORDELENE ER TIL AT FÅ ØJE PÅ!
Send kuponen nu, eller ring til vores venlige telefondame på tlf: 33 912833



Og der er mere. Vi har nemlig opstillet et helt særligt tilbud til nye CA abonnenter: Få bogen "1000 POKES" (normalpris: kr 139.50) for kun 19.95! Denne skatteboks af tips og snyd til alle de kendte spil kan

nu blive din, men skynd dig at indsende kuponen, da vi efterhånden kun har få eksemplarer tilbage af denne meget eftertragtede bog.

LÆSER-UNDERSØGELSE

Her på CA arbejder vi hele tiden på at lave bladet endnu bedre, og i den forbindelse har vi brug for DIN hjælp!

Nu kan DU være med til at bestemme, hvordan fremtidens spilmagasin skal se ud. Samtidig deltager du i en stor konkurrence med masser af spændende præmier.

ALT DETTE KAN BLIVE DIT!

Her er en liste over præmierne + alle de flinke og gavmilde firmaer, der har stillet dem til rådighed.



ATARI: En Atari ST m. 21. 5 stk. iækre Atari rygsække



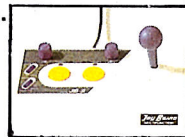
COMMODORE: En Amiga 500 + TV modulator.



"SEGA-KLUBBEN": Et SEGA Master System m. joysticks og 2 spil.



ALCOTINI: 5 Joyboards (se test i dette nr.).



SUPERSOFT: 6 smarte "Terminator" joysticks. Fornemme brøtspil. Diverse computerspil.



DOMARK: 5 Licence to Kill (Amiga)
5 Licence to Kill (C64 disk)



ELECTRONIC FUN: 2 Nintendo sweatshirts.



Vind flotte præmier!

NAVN _____ ADRESSE _____ POSTNR./BY _____ KØN _____ ALDER _____ STILLING _____	5. HVAD BRUGER DU DIN COMPUTER TIL? Actionspil ☐ Adventurespil ☐ Strategispil ☐ Simulationer ☐ Grafik ☐ Musik ☐ Tekstbehandling ☐ Database ☐ Regneark ☐ Telekommunikation ☐ Undervisning/studier ☐	8. SKRIV HER HVILKE COMPUTER-BLADE DU LÆSER, OG GIV DEM HVER ISÆR EN KARAKTER FRA 0-10: Computer ACTION /10 /10 /10 /10 /10 /10	Sektion om rollespil (fx. D&D) ☐ Sektion om demoer og grafik ☐ Biograf-anmeldelser ☐ Video-anmeldelser ☐ Musik-anmeldelser ☐ Programudlistninger ☐ Flere sider og mindre farve ☐ Færre billeder og mere tekst ☐ En mere "seriøs" sprogtoner ☐
1. HVILKEN COMPUTER(E) HAR DU? _____ _____ 2. HVIS DU AGTER AT KØBE EN NY COMPUTER INDEN 6 MÅNEDER, SKRIV DA HER HVILKEN: _____ _____ 3. HVILKET HARDWARE HAR DU? _____ _____ 4. HVIS DU AGTER AT KØBE NYT HARDWARE INDEN 6 MÅNEDER, SKRIV DA HER HVILKET: _____ _____ _____	6. HVILKE INTERESSER HAR DU (UDOVER COMPUTERE)? _____ _____ _____ 7. HVOR MANGE PENGE BRUGER DU MÅNEDLIGT PÅ TING TIL DIN COMPUTER? Under 200 kr. ☐ 200-400 kr. ☐ 400-600 kr. ☐ 600-800 kr. ☐ 800-1000 kr. ☐ Over 1000 kr. ☐	9. ANGIV DIN INTERESSE FOR ARTIKLERNE I DETTE NUMMER AF BLADET MED EN KARAKTER FRA 0-10: News Desk (s. 4) /10 Pirat artikel (s. 10) /10 Action Test (s. 13) /10 Mailbox (s. 30) /10 Sampler artikel (s. 32) /10 Joyboard test (s. 37) /10 Action Tips (s. 38) /10 Simulator artikel (s. 42) /10 The Magic One (s. 48) /10 Læsermarked (s. 52) /10 Apropos (s. 53)x /10	11. HAR DU FORSLAG TIL KONKRETE EMNER, SOM VI KUNNE TAGE OP I KOMMENDE ARTIKLER? _____ _____ 12. HVIS JEG VINDER, VIL JEG GERNE HAVE (LAV EN PRIORITERET ØNSKELISTE): 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____
		10. HVAD VILLE DU SIGE TIL: JA _____ NEJ _____ Sektion om TV-spil (Nintendo, Sega) ☐ Sektion om arcademaskiner ☐ Sektion om billigspil ☐	

Hvis du vil deltage i lodtrækningen om de flotte præmier, skal skemaet være redaktionen i hænde senest den 1. oktober 1989. Send hele siden (eller en kopi) til:

Computer ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K.

DRØMME ER GRATIS.



HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

DANSK OPSTARTPROGRAM

BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING

FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION

4.096 FARVER

HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET

MUSIK I STEREO

SYNTHESIZER

TALE

TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:

VIDEOREDIGERING

CAD

DESIGN

UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

MIDI

WORD PERFECT



Commodore

Fordi fremtiden forlængst
er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER.

