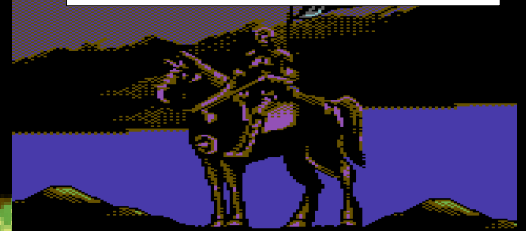


WINDOWS - AMIGA - COMMODORE 64 - AMSTRAD - FLASH - JAVA

DIN COMPUTER 57

April 2013 - 18. årgang



AFTER DECADES OF FIGHTING RIZEK, A POWERFUL WARRIOR KING, GREW TIRED OF WAR.

Soulless er beviset på at hverken 16 millioner farver eller super lyd er nødvendigt for at underholde. Soulless er gameplay, og er det ikke i virkeligheden det, der er grunden til vi spiller?

Læs anmeldelsen og find spillet på hjemmesiden. Gratis

Artikler

- 2 Betaspil til fuldpris
- 4 Det blokerer vi da...
- 12 Amstrad CPC 464

Spiltest

- 6 Angry birds: Star Wars
- 6 Pixel Force: Left4Dead
- 6 Yeti Hunter
- 7 Soulless - C64
- 10 The War Z
- 16 Rick Dangerous

Program test

- 27 cpcbox.com

Øvrige

- 4 Nyheder
- 19 Rick Dangerous tegneserie

RICK DANGEROUS



Cpcbox - Din Amstrad direkte på nettet.



We don't stop playing because we grow old;
we grow old because we stop playing."

George Bernard Shaw

Beta spil til fuldpris?

Hammerpoint sendte i november 12 spillet War Z på markedet sammen med en levende beskrivelse, der bl.a. bød på billeder af spillere, der kørte i biler og tekst, der fortalte om et 400 km² stort landskab og op til 270 spillere på hver bane, der skulle arbejde sammen om at nedkæmpe zombierne, der havde overtaget Colorado. Colorado skulle være gengivet så nøjagtigt at man ligefrem kunne besøge sit eget hus og genkende det. Hvis man boede i Colorado må det have lydt ekstra interessant.

Hvad man så modtog var et landskab på max 100 km² og serverne kunne overhovedet ikke håndtere i nærheden af 270 personer, nærmere 50. Landskabet har ifølge lokalbefolkningen ikke det noget at gøre med virkelighedens Colorado og endelig kan man ikke køre biler. Samtidig har man lavet spilsystemet sådan at man absolut ikke opfordres til at arbejde sammen, men nærmere det modsatte.

Hammerpoint mente, at de havde leveret varen, nemlig et spil, der var under udvikling og vitter-

lig vil blive det spil, som man har beskrevet. De henviste til at det stod i licensaftalen og har nævnt som argument at World Of Warcraft anno 2004 ikke har meget at gøre med det spil, som man sidder med i dag.

Steam var uenig og endte med at stoppe salget af spillet og give kunderne pengene tilbage.

Det kan meget vel være at Hammerpoint kan have ret, og havde Hammerpoint nu skrevet at det var en betaversion og prissat den derefter, så havde alt været i orden.

Man undre sig over, hvad der egentlig er sket i hovederne hos Hammerpoint. Man sendte ikke kun et ufærdigt spil på markedet, men man skrev direkte forkert indhold på pakken, samtidig skal man bruge penge på at købe våben derinde, våben man endda nemt kan miste, men så kan man jo bare købe nogle nye.

Det hele virker som et desperat træk for at skaffe penge i kassen til at holde firmaet flydende. Åbenbart forstår Hammerpoint

ikke at de mange skuffede spillere aldrig i fremtiden gider købe deres spil og hvor hurtigt jungletrommerne egentlig går i spilmiljøet.

Jeg synes selve konceptet med et 3D spil i "zombieland" lyder spændende, men der er virkelig lang vej, før vi står med et ordentlig spil, jeg tvivler på det sker, men jeg vil hellere end gerne tage fejl

Mailliste

Efter opfordring kan du komme på en mailliste, så modtager du en mail, når der er et nyt nummer til download. Det sker seks gange om året. Du modtager ikke mails fra DaMat udover dette og din mail sælges eller deles ikke med andre.

Hvis du har forslag, ideer eller tanker om bladet eller hjemmesiden er du meget velkommen til at dele den med mig.

Send en mail til mig på:

kim@damat.dk

Vi ses i juni 2013

Kim Ursin

Din Computer

udgives af DaMat, Bonderup Østergade 15, 9690 Fjerritslev.

Tlf.: 86 82 03 96

E-mail: kim@damat.dk

Hjemmeside: www.damat.dk

Ansvarshavende redaktør: Kim Ursin

Hvis du har lyst til donere et mindre beløb til forlaget kan det ske på: Konto: Reg: 7461 Nr: 42000934240 - skriv venligst donation og evt. dit navn/mailadresse. Mail eller postkort er en anden måde at støtte bladet på.

Retro reklamerne er naturligvis forældet og producenterne kan ikke kontaktes længere. Linket nederst på bagsiden er til flash versionen af spillet.

Du er velkommen til at bidrage med materiale til bladet. Bla-

dets fokus er Windows, Amiga, Amstrad, Commodore 64, i mindre grad sci-fi, teknologi og film andre retro maskiner. Alt anmeldt software/hardware skal kunne bruges på en almindelig moderne pc med WindowsXP/Vista/7/8 Bladet er udgivet "as is" derfor må du forvente mindre slå og stavefejl. Bladene opdateres løbende for den slags fejl. Du er meget velkommen til at gøre opmærksom på de fejl du måtte finde.

Bladet udkommer i 2013 i februar, april, juni, august, oktober og december.

© DaMat 2013, 1. udgave

Bladet må frit distribueres i uændret non-kommerciel øjemed. Artikler må ikke bringes på hjemmesider eller på tryk uden forudgående aftale med forlaget DaMat.

Bedømmelse

Oplevelse

Hvilken spiloplevelse står man samlet set med, når man ser på genren og hvad man bør kunne forvente. Et retrospil bedømmes ud fra hvad man kan forvente af den pågældende maskines grafik/lyd muligheder.

Bemærk DC ikke betragter Amiga som retro.

Gameplay

Er spillet en fornøjelse at spille eller er det ikke. Her kigger vi bl.a. på sværhedsgraden, interface, computerens AI etc. Det handler ganske enkelt om man bliver underholdt eller ej. Det spiller ikke meget ind hvilken maskine, det er til. Om end man naturligt nok har (eller bør have) andre forventninger til et retro spil end til et nyt spil anno 2013.

Holdbarhed

Nogle spil er vanedannende, andre er ikke, nogle har et fedt gameplay, men er overstået i løbet af en time. Hvor lang tid efter købet er det fortsat en del af din harddisk? Prisen har en ganske stor betydning på dette punkt, man kan med rette forvente at man også spiller et 400 kroners spil efter tre dage, men taler vi om et gratis spil, der er gennemført på 3 timer, så er det mere tilgiveligt.

Kvalitet

Her holdes det hele op mod hinanden. Hvilken samlet fornemmelse sidder man med, den samlede oplevelse, prisen, holdbarhed og hvad man kan forvente. Sætter du et retrospil i maskinen bør du have forventninger, der er afstemt med at produktet er 20 år gammelt, du bør have andre forventninger, hvis du lige har lagt 400 kroner på disken.

De første 3 måneder

Hvor lang tid fastholder spillet din interesse. Start er lige når du sætter det i, ca. de første 10-15 minutter, altså hvad er førstehandsindtrykket. Det er naturligt nok et gæt et stykke hen af vejen.

Retro eller ej?

Du er næppe i tvivl på anmeldelsen, når du læser teksten, men generelt betragter jeg det først som retro, når det har **mindst** 15 år på bagen.

Minimum systemkrav

Hverken systemkrav eller anbefalet systemkrav er komplet og du bør derfor altid undersøge det nærmere inden du køber.

Ved systemkrav oplyses det som producenten skriver er mindstekravene. Du får en fin fornemmelse af om du kan køre spillet eller ej. Der oplyses kun styresystem, CPU, ram og grafik kort, medmindre noget specielt gør sig gældende.

Anbefalet system

Dette er det anbefalede for at få en god oplevelse med spillet. Du står ikke nødvendigvis med den suverænt bedste oplevelse spillet kan levere, men med en fin oplevelse af spillet.

Ligger du meget under det anbefalede systemkrav, er det min anbefaling at lade spillet ligge.

Karakterskala

95% eller bedre

Et mesterværk, der er ikke meget kritik at udsætte spillet for.

84% - 94%

Fremragende produkt, det er måske et par småting, der ikke er helt optimalt, som trækker ned.

70% - 83%

Du står med et generelt godt produkt, der er nogle væsentlige mangler, som trækker ned, men der er også mange gode ting. For fans af genren.

55% - 69%

Det er ikke særlig godt, heller ikke særlig skidt. Der er måske oplivende elementer, men rigtig godt bliver det aldrig. Find et preview eller læs en anmeldelse mere af det på nettet.

35% - 54%

Vi er et godt stykke under middel, bevares der er måske enkelte gode ting, men gennemgående er produktet bare ikke rigtig værd at beskæftige sig med.

0% - 35%

Det er helt galt dette her, selv fans af genren vil tage sig til hovedet i afmagt.

Det blokerer vi da - og ikke mere

I lande som England, Danmark og Sverige blokerer man sider med børnepornografisk indhold. Jeg ved ikke med jer, men jeg antog det som en selvfølgelig at man naturligvis derefter gik videre med sagen, herunder naturligvis at rejse sigtelse mod de ansvarlige og at få siderne væk fra nettet.

Imidlertid har den tyske arbejdsgruppe "German Working Group against Access Blocking and Censorship" (AK Zensur) i samarbejde med "European civil rights advocacy groups" fremvist at der faktisk ikke skete mere end blokeringen på de 167 sider man undersøgte.

Siderne kan være blokeret i årevis selvom de ikke længere indeholder ulovligt materiale,

selvom de er slettet, men tre var endda fortsat fyldt med børneporno. Myndighederne blokerer åbenbart bare siderne og så gør man ikke mere.

Ud af de 167 sider var der tre sider der indeholdte børneporno, to af de tre sider havde været blokeret i Danmark siden 2008. I mere end fire år har myndighederne altså kendt til disse tre sider og har ladet dem fortsætte på nettet, selvom deres indhold åbenlyst er ulovligt.

Åbenbart har myndighederne intet gjort for stille de ansvarlige til ansvar eller for få dem lukket erklærer AK Zensur, der fik de tre sider lukket med nogle få mails til udbyderne. De to sider blev lukket på mindre end tredve minutter fortæller AK Zensur.

Den tredje udbyder i Indien reagerede efter tre dage og tog siden ned.

Fjernelsen af dette forfærdelige indhold og retsforfølgelse af de ansvarlige burde have højeste prioritet. Internet blokeringer fører til det modsatte, fortæller Alvar Freude, der skrev rundt til udbyderne.

Bloker og glem, synes strategien at være, fortæller han.

De resterende 164 sider man undersøgte, indeholdte enten slettede sider eller sider, der ikke indeholdte børneporno.

Bloker og glem strategi

Alvar Freude fortæller at man helt åbenlyst hverken går efter forbryderne eller undersøger siderne igen efter en periode.

"Fire and forget" er parolen.

AK Zensurs Vera Bunse har forsøgt at få EU til at komme med fælles regler på området, men det er begrænset, hvor effektivt en blokering er. Ideen med blokering må ikke blive at bare gemme væk uden at reagerer yderligere.

Alvar Freude opsummer: Politikerne burde reagerer i stedet for bare at gemme indholdet væk for beskueren, siderne skal fjernes og de ansvarlige skal retsforfølges.

Den fulde rapport kan findes vores hjemmeside (DC 57 årgang 2013) eller på AK Zensurs egen hjemmeside:

<http://ak-zensur.de/2010/09/looking-away.html>

Microsoft skrotter

Messenger

Microsoft skrottede for nogen tid siden Hotmail, og nu er tiden kommet til chat-tjeneste Windows Live Messenger, også kendt som MSN Messenger.

MS vil integrere Messenger i Skype (en del af MS koncernen), allerede nu tilbydes brugere af Skype 6.0 muligheden for at logge ind med en Microsoft- eller Facebook-konto.

I 2009 havde Messenger over 330 millioner brugere, men dette tal er formentlig faldet voldsomt siden.

XBox720 til jul?

Som pc brugere har du måske troet at den må være udgivet for længst, for der er efterhånden blevet snakket om den i adskillige år. Nu skulle rygtet sige at den kommer op til julesalget i 2013. Playstation 4 kommer formentlig først i foråret 2014.

Vi skal helt tilbage til 2005 for at finde lanceringen af den nuværende Xbox og for PS3's vedkommende 2006. Så det er måske også ved at være tid.

Mange PC spillere har i øvrigt været yderst irriteret over dette, da mange spilproducenter laver deres spil til både konsollerne og PC, mange gange vælger man derfor at udsende pc spillet med xbox/ps3 grafik, der altså er væsentlig under det som en moderne pc kan præstere.

Måske kommer der nye tider i 2014?

Facebook proppes med reklamer

Facebook har endnu engang en plan om at ændre layoutet, denne gang er det med endnu flere reklamer og ikke længere bare i siderne, men inde i selve tidslinjen. En anden ændring er at ens indlæg ikke fremhæves hos ens "følgere", hvis man ikke betaler for det.

Der er ingen, der er død af at se en reklame, lyder det fra firmaet.

Det er rigtigt, men måske Facebook har måske glemt, at der er masser af programmer, der har skræmt brugere væk med reklamer.

EA stoppede alle reklamer for **Sim City** efter kun ganske få dage på markedet. Problemet skyldtes ikke spillets kvalitet, men at spillerne havde svært ved at downloade spillet og endnu sværere ved at logge ind på serverne og dermed spille spillet.

EA opfordrer spillere til kun at købe spillet gennem officielle kanaler, da EA ikke opbytter spil, fordi man har fået en forkert sprogpakke på en uofficiel side.



Jamen, vi venter da bare

Det er efterhånden snart 9 år siden World Of Warcraft kom på din computer, i snart ligeså lang tid har man talt om en WOW film. I 2007 gik man så småt i gang med projektet. Filminstruktøren Sam Raimi (Spiderman 3) blev hyret, men Blizzard var ifølge ham ikke særlige gode samarbejdspartnere.

Blizzards eget manuskript var ifølge Raimi så håbløst at han skrev sit eget, som Blizzard forkastede uden anden begrundelse end at de ikke kunne lide plottet. Han havde brugt ni måneder på at skrive det og følte ikke Blizzard tog det alvorligt nok. "De havde en række indvendinger mod vores manuskript, som i bund og grund bestod af, at de ikke kunne godkende plottet og hellere ville gå i en anden retning. Efter ni måneders arbejde skulle vi altså starte forfra." fortæller Raimi til bladet Vulture.

Han startede forfra, men Blizzard blev utålmodige og stoppede projektet. Projektet er nu overladt til Duncan Jones (Moon) og Raimi er overbevist om, at Jones nok skal få lavet en fremragende film.

Der er ikke sat nogen dato for produktionsstart. Man må da håbe manuskriptet bliver godt efter nu snart seks års arbejde med det.



En legende tjekkede ud

Mike Singleton blev 61 år. Han stod bl.a. bag spil som Lords of Midnight og Doomdarks Revenge. Spillene foregik i et 3D univers i en tid, hvor alle spil var 2D.

Singleton havde ingen større nostalgiske følelser for 8-bit tiden, han sagde, at det klart var sjovere at arbejde med spil i dag end tidligere. Han arbejdede med spil til sin død. Han var senest involveret i Race Driver Grid, der udkom i 2008 fra Codemasters.

Der gik blot 12 timer fra det nye Lara Croft spil var på gaden til det første nude patch kom.

Det var næppe sådan som på billedet her til venstre at Crystal Dynamic havde forstillet sig Lara.

Angry Birds: Star Wars

Ny lyd og grafik er ikke alt, der er forandret i denne version af det populære spil.

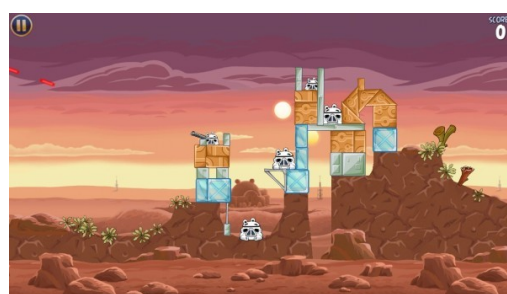
Først og fremmest er der kom-



met nye fugle med lyssværd, laserpistoler og der er kommet nye materialer til, sådan at spillet igen er blevet svært uden at være frustrerende.

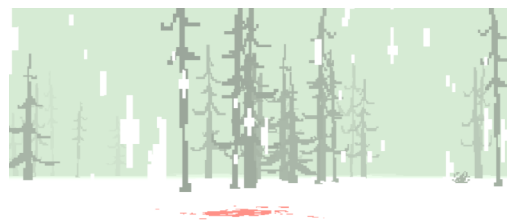
Den overordnede historie fortælles rigtig godt mellem de forskellige spils-scenarier.

Det klæder spillet og Star Wars er et af de bedste Angry Birds spil på markedet.



Yeti Hunter

Du går rundt i landskabet for at finde en yeti (den afskyelige snemand), og det er sådan set det. Grafikken er rædsom. Jeg ved godt det er freeware, men derfor kan man altså godt lægge mere end en halv times arbejde i grafikken. Lyden er lidt spændende i starten. Du kan selv prøve spillet, det ligger i DaMats freeware sektion. Det kræver ingen installation, så heldigvis behøver du ikke se mere til det efter et par minutter.



Pixel Force: Left 4 Dead

Eric Ruth elsker Nintendo Entertainment System og han elsker Left4Dead (anmeldt i DC55), hvad ville der mon være sket, hvis Left4Dead var kommet til NES?

Det er der kommet et ganske udmærket NES look a like spil ud af. Man skal huske på at NES

faktisk var et ganske habilt system. Grafik og lyd er nydelig og lyden ringe, og sådan var det da vist også. Dette spil er mest for sjov, jeg gad det kun i ganske kort tid.

Det bringer nærmere minder om at 1986 måske ikke bød på verdens historiens bedste spil



Både gratis og kommercielle bøger ligger her.

Hvem er jeg, hvad laver forlaget og hvad kan du købe.

Her ligger både nye og gamle numre. Samtlige numre kommer hen af vejen her.

Der er også en komplet indholdsfortegnelse af alt, hvad der er blevet bragt.

Retro spil, remakes, freeware spil og programmer. Er et freewarespil omtalt/anmeldt i Din Computer, så kommer det her, hvis det kan lade sig gøre.

www.damat.dk



BOILERS

Da jeg begyndte at gå med planerne om at lade bladet blive mere retro end nutidig, så opdagede jeg til min overraskelse at retroscenen er fantastisk stor. Der udkommer både kommercielle spil, nye freeware spil og remakes af de gode gamle spil.

For nogle sjuskede udviklere betyder retro, at man ikke behøver lægge den store indsats i grafikken, nogle store blokke og lidt sjuskede sprites, så er man kørende.

Men der er så sandelig også de udviklere der lægger mindst ligeså meget arbejde i deres produkt, som de bedste gjorde dengang og de får skabt spil, der er ligeså gode som i ”de gode gamle dage”.

Et af de teams er Psytronik Software. Georg Rottensteiner har programmeret spillet, grafik, plakater, cover m.m. kommer fra Trevor Storey og lyd af Mikkel Hastrup.

Resultatet af deres anstrengelser hedder Soulless, udgivet i juni 2012 og gjort gratis i dec12. Det kunne såmænd ligeså godt være

udkommet i firsernes glansperiode og have klaret sig fuldt ud ligeså godt som de bedste.

Soulless er et platformspil, hvor man skal udforske omgivelserne.

Historien

Historien er den at den gode konge erklærede ”a time of peace for all”, det gør den onde troldmand vred og han stjæler hans sjæl og gør ham til et frygteligt bæst. Efter tusinde år får han mulighed for at stikke af, og før han kan gøre krav på sit kongerige, må han genvinde sin sjæl og dermed skifte tilbage til menneskeform.

Kongens sjæl er imidlertid delt i 12 stykker, som man har gemt omkring i katakomberne, så du er i form af kongen nødt til at undersøge hver eneste krukke, huller i muren og alle mulige gemmesteder. Hvert sted kan afsløre en del af sjælen, men du kan også finde ekstra bonus ting, såsom noget der giver ekstra liv, dræber alle fjender, fryser dem, juveler eller noget helt andet. Juvelerne giver point til din highscore.

Når du har samlet de 12 dele, skal de til sjælekammeret og lægges i den rette rækkefølge. Den rækkefølge får du ledetråde til





Soulless kan købes i en fysisk version, ifølge Psytronik var det sværeste skaffe covers til båndversionen. Cartridge version, der kommer med kort, tegneserie og meget andet kostede £30, kostede fordi den pakke forsvandt som dug for solen. Disk koster 9.95 og en bånd 4.95. Digitale download koster 1.99, men spillet er frigivet som gratis download.

gennem hele spillet på murene. Rækkefølgen er vilkårlig fra spil til spil.

Rustne evner

Reklamen siger, at spilområdet er massivt, det er det nok ikke helt, men man kan dog fortsat

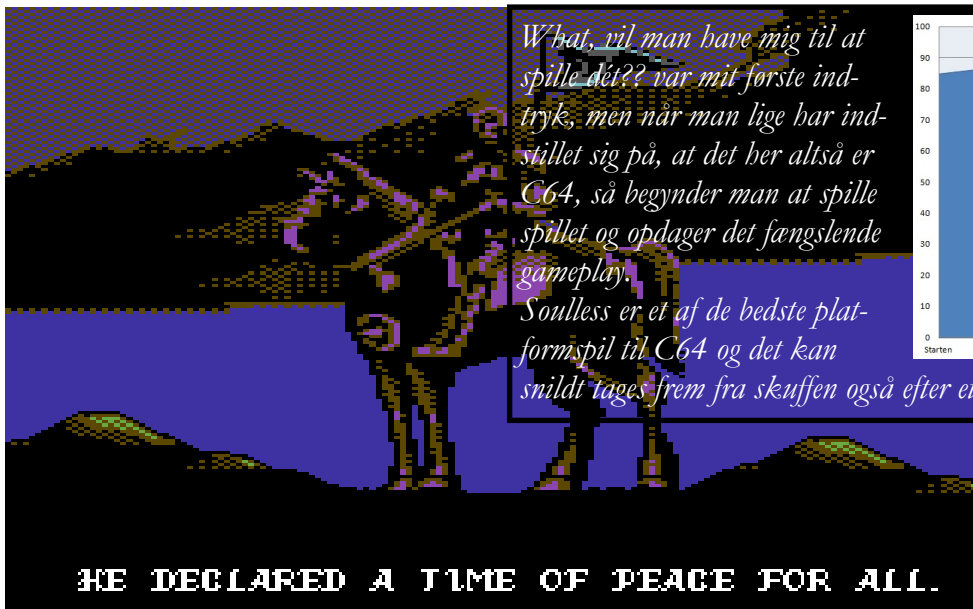
godt fare vild, for det er ikke bare at klø på fra venstre mod højre og så tilslut nå et endgame monster. Tilslut vil jeg ikke tro det tager mere end en time at gennemføre det. Men det tager sin tid at nå dertil.

Det første man måske konstaterer er, at ens evner i at hoppe rundt og i det hele taget spille platformspil er rustet ganske betydeligt over årene, heldigvis dør man ikke, fordi man rører en fjende, man mister energi og når energien rammer nul dør man.



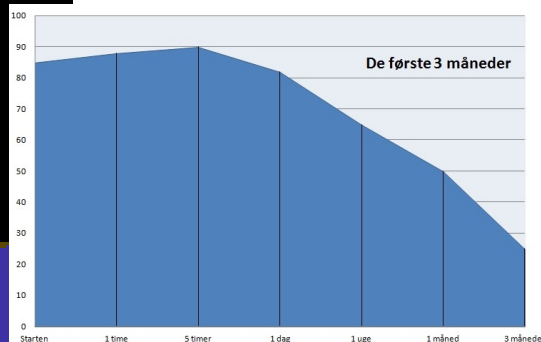
Heldigvis sker ens respawn øjeblikkeligt, så man kan komme tilbage og forsøge igen. Ens energi kan også heales forskellige steder, men når man dør ryger man altså temmelig langt bagud. Det er nok op til temperament om man bryder sig om det. Man opdager dog hurtigt at ens evner vokser markant fra død til død.

I Soulless hopper man som i Ghost'n Goblins, dvs. man kan ikke styre i springet. Lidt overra-



What, vil man have mig til at spille det?? var mit første indtryk, men når man lige har indstillet sig på, at det her altså er C64, så begynder man at spille spillet og opdager det fængslende gameplay.

Soulless er et af de bedste platformspil til C64 og det kan snildt tages frem fra skuffen også efter et



halvt år for en kort periode.

de fysiske spil solgte fremragende de første tre måneder og efter seks måneder er solget stod set forsvundet. Dette er dog helt almindeligt lyder det fra gruppen, sådan har det nemlig altid været, siden deres første spil – og formentlig også dengang i firserne.

På hjemmesiden kan du finde spillet, en version med trainer, måske du kan få den til at virke, jeg kunne ikke, samt et stort kort over hele spillet.

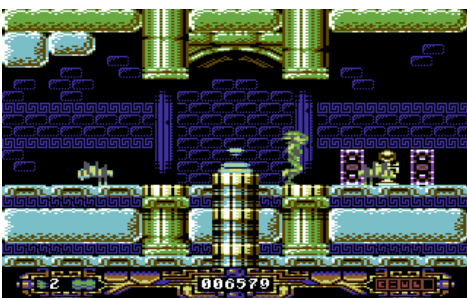
Du kan også købe en fysisk kopi af spillet, hvis du har en C64 maskine. Firmaet udgiver også andre retro spil og såmænd også ”rigtige” nutidige spil. Tjek selv:

<http://www.psytronik.net/>

skende har vores konge, der er et grimt modbydeligt monster ingen våben eller slag (udover den trolddom man kan finde i krukkerne) til at bekæmpe monstrene, og det er da lidt underligt.

Nemt?

Soulless ville helt sikkert i 1987 være betragtet som et nemt spil, men for dem af os, der er bundrustne, så er det altså langt fra nemt.



Grafik og lyd

Mit første indtryk af Soulless var at det var crap grafik, men det ændre sig hurtigt. Dels omstiller man hjernen til at, nu er det altså Commodore 64, dels opdager man hvor funktionel og flydende den egentlig.

Efter ti minutter tænker man faktisk ikke over at det er 16 farver og grafik anno firserne. Der er kun et soundtrack, men det er så langt, at man først lægger mærke til det, når man lytter godt efter.

Soulless er et rigtig godt spil, bevares man råber ikke genistreg, men det er vel heller ikke strengt nødvendigt. Gameplay er for sin genre rigtig vellykket.

Soulless er tilgængelig som fysisk spil på disk, bånd eller cartridge, og priserne ligger fra 4,99 til 29,99, men så får du også både tegneserie, plakat, kort og en cd med om spillets tilblivelse.

Psytronik Software tog i starten 2 pund for et digitalt download, der kan bruges på din emulator, men nu er spillet gratis. Deres begrundelse er at

SOULLESS		Gratis download eller £30 - £5
Soulless er et forbløffende godt spil. Man føler god fremgang fra spil til spil, men før du kan se endsequence må du påregne de første ti timers spil.		
Systemkrav CCS64 eller lignende. Commodore 64	Anbefalet system	
Oplevelse 88 %	88%	
Gameplay 83 %		
Holdbarhed 87 %		
KVALITET		

The War Z

Hvor skal man dog starte og slutte med denne rædsel, som Steam trak tilbage, da det viste sig at Hammerpoint havde sendt en betaversion på markedet som fuldpris-spil.

Du er en af de få overlevende efter en eller anden katastrofe, som har efterladt verden fyldt med zombier. Ifølge reklamen for spillet, så handler det om at finde andre mennesker og sammen slå zombierne tilbage. Så langt så godt.

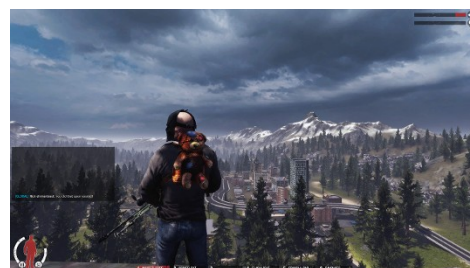


På dette reklamebillede kunne man "måske" ligefrem få det indtryk at man kan køre i biler. Det kan man bare ikke.

Man smides ud et ca. 100 km² stort landskab, der er befolket med zombier og andre spillere. I starten er man næsten ubevæbnet, og efter de første 10-15 minutters spil begynder fejlene at komme frem.

Lad os et sekund glemme at en zombie til tider både kan se og løbe gennem vægge. Det skal nok blive fikset i en patch.

Lad os glemme at Hammerpoint lovede 400 km² fotorealisme og mindst 100 spillere på hver bane, der er nærmere 100 km² og 50 spillere i smålunken grafik. Lad



os glemme det med grafikken, jeg havde set billederne og min computer kan sikkert ikke trække bedre grafik alligevel. Lyden er desværre også helt forfærdelig.

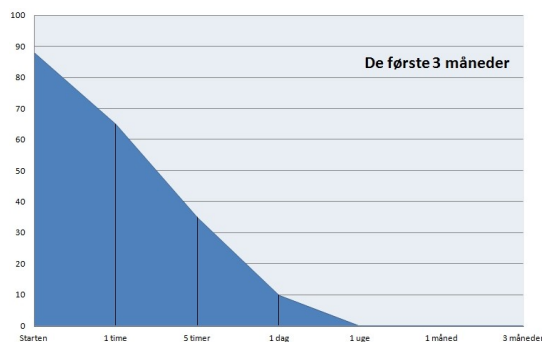
Men lad os bare glemme de fejl og mangler, for det største problem er, at spillet er helt åbent. Der er ingen missioner overho-

vedet, så du står sådan set bare midt i zombieland. Og hvad så? I virkelighedens verden ville jeg nok forsøge komme så langt væk som overhovedet muligt indtil jeg stødte på militæret.

Det næste problem er at andre spillere kan stjæle dit udstyr, så i praksis er det farligere at støde ind i andre menneskespillere end zombier. De andre menneskelige spillere lider af præcis det samme problem, som jeg kom til efter en time, kedsomhed. Hvad er min mission, hvorfor spiller jeg? Desværre er der også enormt mange, der bruger hack, så de både kan løbe igennem vægge og er usårlige. Det øger ikke ligefrem interessen.

I War Z skal man have kreditkortet frem, hvis man vil købe udstyr, men da man mister det hele, hvis man dræbes af et menneske, hvem gider så det? Og i øvrigt er det nemmere at dræbe den næste spiller, der har været ligeså dum som mig og købe udstyr.

Nøøje, det ser spændende ud. Allerede efter en time er man begyndende bekymret for om det her virkelig er alt. Efter fem timer er spillet mere eller mindre droppet og efter et døgn spilletid er interessen væk. Heldigvis fik vi pengene tilbage igen for dette skræmmel. Hammerpoint skal nok ikke regne med at jeg kommer igen.



Snigskytter er der masser af, ja faktisk får man et indtryk af mindst halvdelen af spillerne bare ligger på et tag og skyder løs på alt. Og den anden halvdel er spillere med et hack. Zombierne er nærmest bare baggrund i et helvede, hvor man konstant bliver dræbt af en fjende, man ikke kan se.

War Z efterlader en med en meget tom fornemmelse.

Valve modtog så mange klager, at de tilslut trak det tilbage og gav spillerne pengene tilbage. Så kan det vist ikke blive værre for producenten Hammerpoint, der dog lover at

spillet vil blive bedre med tiden. Det kan i hvert fald næppe blive meget dårligere.

Seneste nyt (9/3): Steam har ladet spillet komme tilbage på hylderne, denne gang til 15 euro og en helt anden beskrivelse. Før jeg har læst rigtig meget positivt om det, skal de ikke regne med, at jeg køber igen.

THE WAR Z		199,-
Det virker spændende den første time, men meget hurtigt går det op for at man sidder med ufærdigt spil.		
Systemkrav	Anbefalet system	
WinXP eller bedre.	4GHz CPU	
2GHz CPU	4Mb ram	
2Mb ram		
256Mb grafikort		
Oplevelse	63 %	35%
Gameplay	47 %	
Holdbarhed	18 %	
KVALITET		

Når man laver et Ripoff af et godt spil som DayZ kunne man vel i det mindste forsøge at gøre det bedre end originalen.

Amstrad CPC 464

Den første Amstrad CPC 464 i 1984 kom med 64KB ram, et mangefarvede tastatur, indbygget båndstation og monitor (enten grøn eller farve), allerede året efter kom 664 modellen som var identisk, men båndstationen var erstattet af et diskette-drev.

Den fik dog et meget kort liv, for allerede samme år (1985) kom CPC6128, der var identisk med 664 modellen, bortset fra den havde 128KB ram.

Amstrad forblev i hele sin levetid den evige treer efter Commodore 64 og Spectrum. Dels kom den senere end de to andre maskiner og dels var den formentlig for dyr for de fleste. Man fik godt nok væsentlig mere med sin maskine end ved de to andre, hvor man skulle købe både bånd eller diskettestation separat. Men de havde den fordel at man kunne bruge sit fjernsyn til dem. Det kunne man ikke med Amstrad, det gjorde Amstrad væsentlig dyrere.

C64 var væsentlig overlegen på

lyd og sprits, men til gengæld var Amstrads tastatur langt bedre og dens grafiske opløsning var også bedre, men kun CPC6128 modellen kunne arbejde i ligeså højt tempo.

Amstrads lagermedie (diskette) milevidt foran både PC og C64's floppydisk, men også noget dyrere. Der kom mange grafik, lyd



I 2011 kom der ud af det blå pludselig et helt nyt spil til Amstrad.

og kontorprogrammer på diskette, men på spilfronten holdt man sig, formentlig pga. lagermediets pris, sig til kassettebånd.



Amstrad kunne klare 160x200 og 16 farver på samme tid ud fra en palette på 27. I tekstmode kunne den klare 640x200 med 2 farver, hvilket var bedre end de fleste

PC modeller og langt bedre end C64 og Spectrum. Alligevel fandt den aldrig indpas i kontormiljøet, hvilket må have været en blanding af dårlige kontorprogrammer og massive reklamer henvendt til erhvervslivet fra primært IBM, men også en anden detalje. Amstrads spil var meget sværere at kopiere end C64's spil.

I 1987 kom Amiga500, der havde nogenlunde samme prismærke som Amstrad (dog uden skærm, men den kunne bruge et tv), og dermed var Amstrads storhedstid slut.



R-Type til henholdsvis Spectrum, Amstrad og Commodore 64. Ingen tvivl om at den flotteste var Amstrad versionen, men det var også den langsomste version. C64 og Spectrum kunne bedre håndtere de mange sprites på skærmen på samme tid, hvilket gav et mere dynamisk gameplay.



Amstrad 6128plus kom så sent som i 1990, den lignede en Atari ST, men forbrugerne lod sig ikke lokke af gårsdagens teknologi.

Allerede i 1988 var det fleste Amstrad blade væk.

Amstrad fortsatte med at være i handlen frem til 1990. Amstrad var naturligvis milevidt fra Amiga og Atari. Alligevel forsøgte man i 1990 at relancere Amstrad med nyt kabinet, 4096 farver og en bedre lydchip.

Det var naturligvis dødsdømt fra starten. Amstrad 6128plus blev trukket tilbage allerede samme år.

Den sidste krampetrækning var Amstrad GX4000, der var en spillekonsol, som hverken brugerne eller omverden tog sig af, grafikken blev rost, men lyden og spillepads skældt ud. På det tidspunkt var Amstrads brugere enten skiftet eller på vej til at skifte til Amiga og GX4000 ville være et tilbageskridt.

Efter mindre end fire måneder stoppede produktionen og lageret på ca. 50.000 enheder blev tømt til en pris, der blev set helt ned til £29. Der kom 25 spil til konsollen. Langt de fleste var faktisk ualmindelig både flotte og spilbare. Problemet var bare det at de fleste spil også fandtes til Amiga og Atari.



Salg

Ser man på salgstal, så kom Amstrad ikke til at betyde meget i det samlede billede. Den blev aldrig markedsførende i nogle lande, men solgte godt i de det meste af Nordeuropa og England.

Der er ingen officielle salgstal tilgængelig, de fleste private

hjemmesider fra fans, der har talene fra hukommelsen, tyder på at der blev solgt maksimalt 2-2,5 millioner.

I dag laver Amstrad bl.a. dvdafspillere og software til mobiltelefoner.



GX4000 var bare en Amstrad i forklædning, den kom, da 16-bit bølgen var på sit højeste. Få måneder efter lancering blev produktionen stoppet og lageret solgt til spotpris. Øverst på siden: Cauldron

A complete workstation for the price of a home computer.



£249

Computer complete with green screen VDU (GT64)

£359

Computer complete with colour monitor (CTM640)

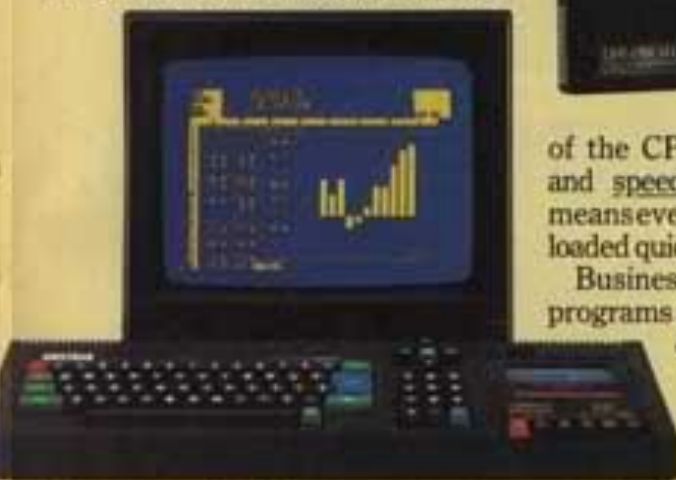
CPC 464
complete
with
monitor
and
datacorder



The first low-cost personal computer to be approved by the British Electrotechnical Approval Board.

It's mouthwatering.

64K of RAM, 32K of ROM, a high resolution green screen VDU, integral cassette data recorder, typewriter style keyboard, numeric keypad and a very fast extended BASIC. All for £249. (The CPC464 is also available with a colour



CPC464 colour monitor (CTM640)

monitor instead of the green screen VDU for £359 complete).

You'd be hard pressed to find a comparable computer at that price let alone the monitor and recorder.

And the CPC464 comes complete and ready-to-go. Just plug it in.

64K RAM (42K available).

The low cost but powerful CPC464 is equally at home in business and educational applications as it is running the household budget or playing games.

With 42K RAM available to BASIC, the opportunities for sophisticated and complex programming are considerable.

80 column text display.

The green screen VDU is purpose designed with a bright, crisp, 80 column text display that compares favourably with systems costing several times as much.

You can program up to 8 text windows and there's a graphics window, too.

The CPC464 has a typewriter style keyboard, large ENTRY key, sensibly positioned cursor keys, numeric keypad for fast data entry and a full 8-bit character set.

If you think that sounds impressive, wait until you hear the 3-voice, 7-octave stereo output through a hi-fi amplifier and speakers.

Amsoft. High quality software.

A wide range of programs is already available and we're expanding it rapidly. The software takes full advantage



of the CPC464's high specification and speedloading capability. Which means even complex programs can be loaded quickly.

Business applications, educational programs and arcade games are all designed to make maximum use of CPC464's impressive graphics, stereo sound and processing abilities.

Amstrad. User Club.

Members enjoy immediate benefits like the privilege card, Club binder, regular magazine, competitions for



valuable prizes and contact with other Amstrad users.

Whether you're interested in serious commercial applications or simply a games fanatic, you'll want to join the Club.

CPC464.

Unlimited scope for expansion.

We've thought of everything you're likely to need in the future. That's why there's a built-in parallel printer interface. A low cost optional disk drive system including CP/M* (with the option to access 3000 programs) and LOGO. Joystick port. And the virtually unlimited potential of the Z80 data bus with sideways ROM support.

Finally, a power supply and modulator (MP-1) allows you to connect your CPC464 green screen VDU system to a colour TV.



Optional disk drive DDI-1 including interface CP/M* and LOGO £199.95



Optional 80 column dot matrix printer DMP-1 operates at up to 50 characters per second. Combined with the CPC464, it offers a high performance text processing system for only £199.95.

BOOTS COMET Dixons
Menzies RUMBELOWS AND OTHER
COMPUTER STORES

AMSTRAD

ONE GREAT IDEA AFTER ANOTHER

*Trade mark Digital Research

I'd like to know more about the new CPC464 complete computer system. Please send literature right away.

NAME

ADDRESS

PCN 5

POSTCODE

To: Amstrad Consumer Electronics plc, Brentwood House, 169 King's Road, Brentwood, Essex CM14 4EF. Tel: Brentwood (0277) 228888.



Rick Dangerous

Indiana Jones var på sit højeste, da Firebird og Core Design kom med Rick Dangerous, der øjeblikkeligt blev et hit. Det kom til stort set alle maskiner på markedet og solgte forrygende.

Rick Dangerous er et prøv dig frem platformspil, da man langt fra altid kan forudse, hvornår man dør, fx er der flere gange man skal ned af en skakt, hvor man så opdager at hov der var jo

nogle spidse pile i bunden. Næste gang må man så huske at tage skakt nummer 2 i stedet. Andre steder træder man på en løs sten og straks falder et gitter ned over dig eller en giftig pil kommer fly-

vende, som man ikke altid kan undgå første gang man er på stedet.

Man bliver nødt til hen af vejen at lære at huske banen, hvilket er en fremragende memoreringsøvelse.

Heldigvis starter man ikke mere end 2-3 skærm tilbage når man dør og det tager derfor sjældent mere end 30 sekunder før man er ved det sted, man døde - hvilket man tit gør.

Egentlig er RD møghamrende irriterende - og så tager man lige en runde mere. Når man har mistet alle seks liv (man kan finde flere undervejs) starter man dog helt forfra på den bane man sidst er i gang i med. Der er fire baner, hvilket ikke lyder af meget og gennemfører man spillet i et hug (næppe), så tager alle fire baner højst

For RD har en sjælden set tiltrækningskraft, den gode grafik, den stramme styring og man bliver nysgerrig for at se den næste bane. Desværre er der ingen gemme funktion, så alle fire levels skal tages i et hug.

Som sagt kan du finde RD på stort set samtlige platforme. Den bedste af dem er nok **Amiga**. Grafikken er naturligt nok lige det bedre, men samtidig er Winuæ møghamrende irriterende at





arbejde med, jeg fik versionen til at køre, måske er det bare fordi jeg ikke har brugt tid nok til at sætte den nye version 2.5 af Winuae op (anmeldes i et senere nummer), hvilket ser ud til at tage sin tid.

C64s er mindre end de øvrige versioner, ligesom man ryger væsentlig mindre tilbage, når man dør. Den version jeg har fundet havde mulighed for uendelig liv, kugler og dynamit. Udover at den er kortere synes der ikke at være andre ting, der er anderledes. Fremragende styring og CSS64 er utrolig nem at bruge.

Amstrad er også fremragende, grafikken er dog lidt overraskende ikke helt så god som på de to andre, men farvestrålende er den da. Lyden kunne også være bedre. Den helt store fordel ved Amstrad versionen er dog den, at den er indbygget i cpcbox, så det tager bare et enkelt klik at spille den. Amstrad version kan dog alligevel ikke anbefales, i hvert fald ikke cpcbox, da netop dette spil meget tit gik ned på 10 fps (Frames Per Second). Det er naturligvis drønirriterende, når man er i slutningen af banen, at man så reelt ikke kan spille det færdig.

Spectrum versionen er (næsten) ligeså spilbar som de andre, men den er altså grim, så medmindre man er fanatisk Spectrum tilhænger, så er der ingen grund til at vælge den. Jeg spillede ca. en halv time på denne version hos en kammerat, der fortalte mig at han brugte programmet Spectaculator. Den vender jeg sikkert tilbage til i et senere nummer

DOS versionen tog jeg mest med for at vise hvordan de bedste PC spil så ud dengang. Grafikken er



for PC anno 1989 rigtig flot, det lykkes aldrig for mig at få spillet startet, så det blev kun til video af det.

Endelig er der **flashversionen** af Rick Dangerous, der også kan hentes ned, der hedder spillet xRick. Det sidste er dog ualmindeligt besværligt, da Core Design ikke har ville svare på forfatterens mails, så man skal hente koden ned og derefter hente koden fra de originale spil. Der er links til det hele på hjemmesiden, hvis du som undertegnede ikke gad ud i det, så kan man også bare spille spillet som flash og da ens highscore ikke gemmes alligevel, så er det uden betydning.

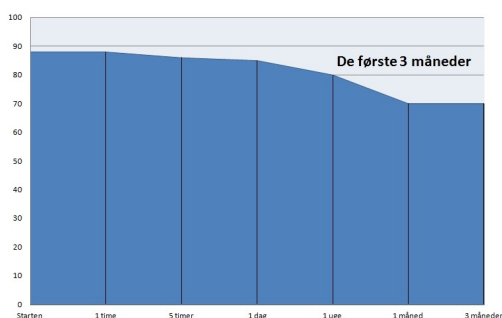
Vinduet er meget lille, når spillet starter op, men heldigvis kan man bare zoome ind til det fylder det meste af skærmen.

Flash siden rummer både kort over spillet og et tryk på "home" giver dig uendelig liv.

Flash version er grafisk næsten identisk med Amiga version, selvom den virker lidt sløret i forhold. Lyden er fremragende og styring det samme.

Det kombineret med at det absolut er den nemmest tilgængelige (link på vores hjemmeside) gør at det klart er den mest anbefales værdige.

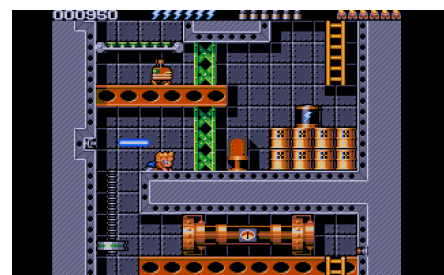
(Gensyns)glæden med Rick Dangerous er stor, tilsvarende opdager man dog efter relativ kort tid, at RD egentlig måske ikke er så fremragende alligevel eller også er tiden løbet fra det. Vi mangler klart en gemmefunktion. RD har dog en forunderlig tiltrækningskraft og selvom man egentlig aldrig er helt oppe i skyerne over det, så vender man alligevel tilbage igen en gang imellem.



Rick Dangerous II

Toeren kom året efter og blev et endnu større hit. Bedre grafik og et sværere, men også mere fair gameplay. RD II har meget få helt skjulte fælder, så det er sjældent at man dør helt unfair, hvilket var det største kritikpunkt.

RD II er et meget flottere spil, flere baner og bedre lyd. DOS versionen er pinlig, specielt fordi vi altså er i 1990 og der bydes op til dans med en mere eller mindre direkte konvertering fra Spectrum.



Ikke uventet er den flotteste og mest spilbare version Amigas.



RD II er siden et af de spil, der er blevet udgivet som remake til PC, hvilket i praksis vil sige at man har konverteret Amiga versionen til PC. Det virker uden installation og kan hentes på vores hjemmeside, hvor der også er link til forfatterens egen side.

RD II er et godt spil, men det er også svært og man opdager, hvor rusten man egentlig er blevet til platformspil.



Tegneserien her var med i første udgaven af versionerne til ZX Spectrum, Amstrad CPC 464, Commodore 64 og Amiga 500 (formentlig også DOS og Atari ST). Alle rettigheder tilhører Core Design, der ikke har reageret på vores henvendelser. © Core Design 1989



Der kom Rick Dangerous kom i 1989, året efter kom Rick Dangerous II. Der kom også Rick Dangerous 2½, der blev en The One Amigas forsidedisk også i 1990. Det var nogle ekstra levels..



Jeg har fundet en Rick Dangerous X-mas special beskrevet rundt omkring, men det er ikke lykket at opspore den. Det var ikke helt uhørt at der kom specielle juleversioner til forsidedisks på bladene, så det kan fint være den eksisterer.



Rick Dangerous II er udkommet til Gameboy DS som gratis spil, der kan downloades.



I 2002 forsøgte firmaet Spoutnick at lave en ny og opdateret version til PC markedet. Uvist af hvilken grund stoppede man produktionen samme år. Måske ville Firebird/Core Design ikke svare på deres mail?



Rick Dangerous blev først i 2011 optaget på listen over freeware games til Commodore 64, Spectrum, DOS og Amiga. Måske er det en forglemmelse, men til Atari ST er det ikke (officielt) freeware. Core Dsign har dog beholdt alle kommercielle rettigheder.



Core Design har ikke frigivet hverken koden eller figuren Rick Dangerous. Udelukkende de 14 spil versioner, der udkom fra 1989-1990.



Hvis man var det mindste i tvivl om den kraftige betydning til Indiana Jones, så må enhver tvivl forsvinde her. Selv starten af spillet er ripoff fra den første Indiana Jones film.

cpcbox.com

De fleste omkring de fyrrer og derover får et nostalgisk blik i øjnene, når man nævner de gode gamle dage med Amstrad, Spectrum og Commodore 64, det var tider. Det var dengang man lavede rigtige spil, lyder det næsten med tåre i øjnene.

Illusionen bliver brutalt brudt i de fleste tilfælde, når har brugt et par timer på cpcbox.com, der på god vis emulerer de tre versioner af Amstrad.

Der er på hjemmesiden omkring 30 spil, der giver et ganske udmærket indblik i Amstrads evner. Du kan også finde spilfiler på nettet og lade dem. Meget imponerede hvad denne emulator lavet i Java kan. Den skal dog bruge Firefox 15 før den fungerer ordentligt. Desværre kan cpcbox udelukkende bruge tastatur, joystick er ikke en mulighed, det savnes bestemt i spil som Silkworm.

Load et spil

Et spil startes ved at man henter det ned fra nettet og lægger det i disken (nederst på skærmen), derefter skriver du som på billedet ovenfor.

Nogle gange er den en BAS fil,

der skal startes, andre gange er det en BIN. Det kan også være nødvendigt at eksperimentere med om det er 464, 664 eller 6128 model spillet virker på.

”Problembarnet” Amstrad

Amstrad kom lidt sent på markedet, men opnåede dog en vis udbredelse og popularitet i Europa. Men specielt Amstrad er i forhold til mange andre gamle computere ikke så interessant set med nutidens øjne.

Langt de fleste af de tidlige spil, der kom til Amstrad var nemlig oftest kloner af Commodore 64 spil og kun sjældent var de versioner af ligeså god kvalitet. Efterhånden som programmørerne lærte Amstrad at kende, så blev spillene langt bedre, men her kommer så et lidt sjovt paradoks, for de fleste rigtig vellykkede Amstrad spil (fra 1987 og frem) udkom nemlig også til Amiga500. Derfor giver det mere mening at opsøge disse versioner.

Hvad der taler for Amstrad er dog det at dens emulator er langt nemmere at håndtere end Winuae, der er en mindre viden-skab og så er der (vel) også spil, der lykkes bedre til Amstrad end til Amiga.

Religiøsitet kontra logik

Hvor Commodore og Spectrum folket nærmest opnåede et halv-religiøst forhold til deres maski-



Et spil startes ved at man henter det ned fra nettet og lægger det i disken (nederst på skærmen), derefter skriver du som på billedet ovenfor.

ne og fjendskab til hinandens, så virkede Amstrad brugerne noget mere praktisk anlagt.

De fleste Amstrad folk konstaterede bare at der var kommet et bedre produkt, og skiftede uden de helst store overvejelser om at ”svigte Amstrad” og det var så det.

Derfor afgik Amstrad en naturlig ”teknologidød” og den dyrkes slet ikke på samme niveau som fx C64 på retrofronten. Det skal selvfølgelig nævnes at Amstrad udgjorde omkring 2,5 millioner brugere og Commodore64 havde 30 millioner brugere.

Hjemmesiden cpc464 giver et fint indblik i Amstrads verden, jeg tror måske du vil blive overrasket over spilkvaliteten, jeg huskede dem i hvert fald som langt bedre end det jeg oplevede.

Du kan selv gå på opdagelse, på vores hjemmeside har jeg lagt den håndfuld spil, jeg prøvede. Det kan også anbefales at prøve den bunke spil der er på selve siden.



Silkworm - glimrende spil.

THE ADVENTURE BEGINS WHEN RICK DANGEROUS, SUPER HERO AND PART TIME STAMP COLLECTOR IS IN DIRE PERIL, ARMED ONLY WITH HIS TRUSTY SIX SHOOTER, A STICK AND SOME DYNAMITE, RICK CRASH LANDS SOMEWHERE IN SOUTH AMERICA. HOW LONG HE CAN SURVIVE IS UP TO YOU.

RICK DANGEROUS IS AVAILABLE FOR SPECTRUM AND AMSTRAD, CASSETTE AND DISK PRICE £9.99, £14.99; COMMODORE 64, CASSETTE AND DISK PRICE £9.99, £12.99; ATARI ST, COMMODORE AMIGA AND IBM PRICE £24.99.



RICK DANGEROUS

© 1989 CORE DESIGN LTD.

FIREBIRD, UNIT 1, HAMPTON ROAD INDUSTRIAL ESTATE, TETBURY,
GLOS. TEL: 0666 504326.

<http://rickdangerousflash.free.fr/>