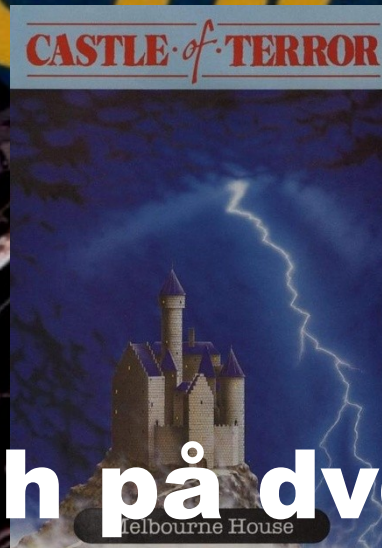


WINDOWS - AMIGA - COMMODORE 64 - AMSTRAD - RETRO - FLASH - JAVA

DIN COMPUTER 61

December 2013 - 18. årgang



StarCrash på dvd



C64: Prince Of Persia



Microsoft bør være bekymret....

Microsoft er gået fra at være altdominerende til at være en af tre spillere på markedet. Først og fremmest er det Android (Google) og iOS (Apple), der er de helt store trusler.

Hvis man tæller smart telefoner, tablets computere under et, så ligger Microsoft (Windows) på 20%, Android (Google) på 42% og Apple (MacOS og iOS) på 24%.

Men der er enorm forskel indenfor hvert produkt, på PC'ere (stationære og bærbare) fører Microsoft helt suverænt, her er der Windows på ca. 92% af maskinerne, mens Apple sidder på 7-8% og de øvrige styresystemer sidder på resten.

Fakta er dog at PC salget er stagneret og falder endda over de kommende år. I år er der solgt ca. 350 millioner PC'ere, hvilket er samme niveau som sidste år. Næste år forventes det at der kun sælges 305 millioner.

Samtidig har reaktionerne på

Windows 8 fra PC brugerne været negative, så at MS i denne måned har fortalt at de ikke længere vil sælge Windows 7, vil temmelig sikkert forstærke den negative effekt som PC markedet oplever.

Det er specielt de bærbare, der fravælges til fordel for tablets. Og det er netop dette marked, hvor Microsoft indtil videre har været fraværende.

Tablet markedet er det marked, der vokser hurtigst udover markedet for smart telefoner, men kun de færreste vil nok nøjes med kun at have en telefon, uanset hvor smart den så er, så er det altså ikke på sådan en man skriver en afhandling på.

MS forsøger med Windows8 at komme ind på tablet og mobilmarkedet, dels fordi frygten er at har man en Apple tablet, så ønsker man også en Apple computer og dels fordi MS frygter at gå glip af et lukrativt voksende marked. Endelig forventes der en hård kamp om

kundernes gunst omkring smart-tv som så småt er skudt igang. MS kan ikke tåle at miste det marked heller. Hvem der vinder den krig, må tiden vise, men tiden hvor MS vandt som en selvfølge er slut.

Fremtiden for Din Computer?

For DaMat og Din Computer har 2013 været et rigtig godt år, aktiviteten på hjemmesiden er fordoblet siden 2012, hvilket formentlig skyldes at der løbende er sket opdateringer og kommet nye blade, spil og hæfter til gennem hele året.

Hvordan udgivelsesplanen skal være næste år er endnu lidt usikkert, men det vender jeg tilbage til i februar nummeret, hvor jeg har fået gjort mig de overvejelser.

Her vil jeg blot ønske dig glædelig jul og godt nytår.

Kim

PS) Husk du kan finde Castle of Terror og Prince Of Persia på listen over nye spil.

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.

Du er velkommen til at bidrage med materiale til bladet. Bladets fokus er Windows, Amiga, Amstrad, C64, i mindre grad sci-fi, teknologi, film og andet retro.

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. Næste nummer februar 2014.

© 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.

C64x.dk

I DC57 kunne jeg fortælle om cpobox.com, der emulerede Amstrad direkte i din browser. Nu er der også kommet en Java Commodore 64, endda på dansk.

C64x.dk er ikke en fuldblods Commodore 64, men derimod en spillemaskine, dvs. du kan ikke hente dine egne spil ind, du kan spille de omkring 30 spil, der er lagt frem og det er det.

CSS64 (eller lignende) er altså fortsat den eneste vej til at spille lige præcis dit yndlingsspil, lave demoer eller måske endda dit eget C64 spil.

De 30 spil er gode spil og det er bestemt ikke noget dårligt udvalg. Det er spil som Stunt Car Racer, Pitstop II, Great Giana Sisters, Commando og mange andre.

Man har dog ikke valgt at vedlægge nogle adventures, men det er nok i erkendelse af at de færreste vil spille dem alligevel.

Der er kræset for brugeren, der er en kort (dansk!) introduktion af hvert spil og direkte link til den engelske manual.

Fremgangsmåden er meget enkel, vælg et spil og det er så det.

Joysticket er emuleret med piletasterne eller nummertasteret alt efter hvad man fortrækker.

Fire(knappen) er højre CTRL el-



ler 0 på nummertastaturet, venstre CTRL er COMMODORE tasten, Commodores CTRL er TAB og endelig er RUN/STOP blevet til ESC-knappen.

Hvis du vil have næsten fuldskærm må du zoome ind i browseren.

Det virker til at alle de spil, der er på c64x.dk er gennemprøvet, i hvert fald virkede alle de spil, jeg prøvede.

C64x.dk er i et vist omfang for nostalgien og den nemme adgang gør bestemt at spillene kan konkurrere med nyere jaspil til tyve minutters tidsforbrug.

C64X.DK

Commodore 64 spil
1942
Commando
Conquest
Delta
ID
Out of this World
Paradise
Boulderdash
Head over heels
The Last Ninja
The Sentinel
Spy vs Spy
Wizard of War
Bubble Bobble
Wonderboy
Bomberman
The Great Giana Sisters
Ghosts n Goblins
International Karate
California Games
Microgolf
Summer Games
Speedball
Hot Trick
Outrun
Pitstop 2
Stunt Car Racer
Super Sprint

Ghosts n Goblins: Spøgelsesjagt i middelalderen

Udgivet: 1986
Udvikler: Elite

Spillet
Du spiller ridderen i kampen mod det onde. I den mørke middelalder jager du demoner på kirkegårde, i grotter og i spøgelsesbyer. Lyder det skræmmende? Det er det også. En demon har kidnappet din pige. Så du drager ud for at befri hende. Demonen lader ikke bare stå til, men sender alle mulige skumle karle ud for at forhindre dig: zombier, spøgelser, demoner og kodende planter. Du skal kæmpe dig gennem fire meget forskellige levels, hver opdelt i to faser. I sidste level finder du den som vogter pigen: En stor kinesisk drage.

[Microsoft Office 365](http://www.microsoft.com/office/365)
www.microsoft.com/office/365
Sikker adgang til data via Cloud. Køb Office 365 Enterprise nu

Original brugermanual

Annancer fra Google Commodore 64 Spil Online Spil Gratis Online Games

Der er kræset for brugeren, man kan læse om spillet inden man starter det med et simpelt klik.

De to skærm billeder er fra henholdsvis Ghost'n Goblins og Out of this world.

Donkey Kong II

I 1982 kom Nintendo med endnu et kapitel i Donkey Kong serie, denne gang var det hans søn, der skulle redde sin far.

Mario var bare ham hans fangevogter, der står oppe i venstrehjørne af billedet. Opgaven for lille junior er at smide nøglen op på skærm 2 i en af hans fire låse. Derefter er det ellers om at komme op til låsen og låse den op.

Klarer man det uden at miste et liv til 300 point, doubles ens pointtal indtil man dør. Når man er død tre gange, så er spillet slut og det handler altså om at opnå flest mulige point.

Game & Watch

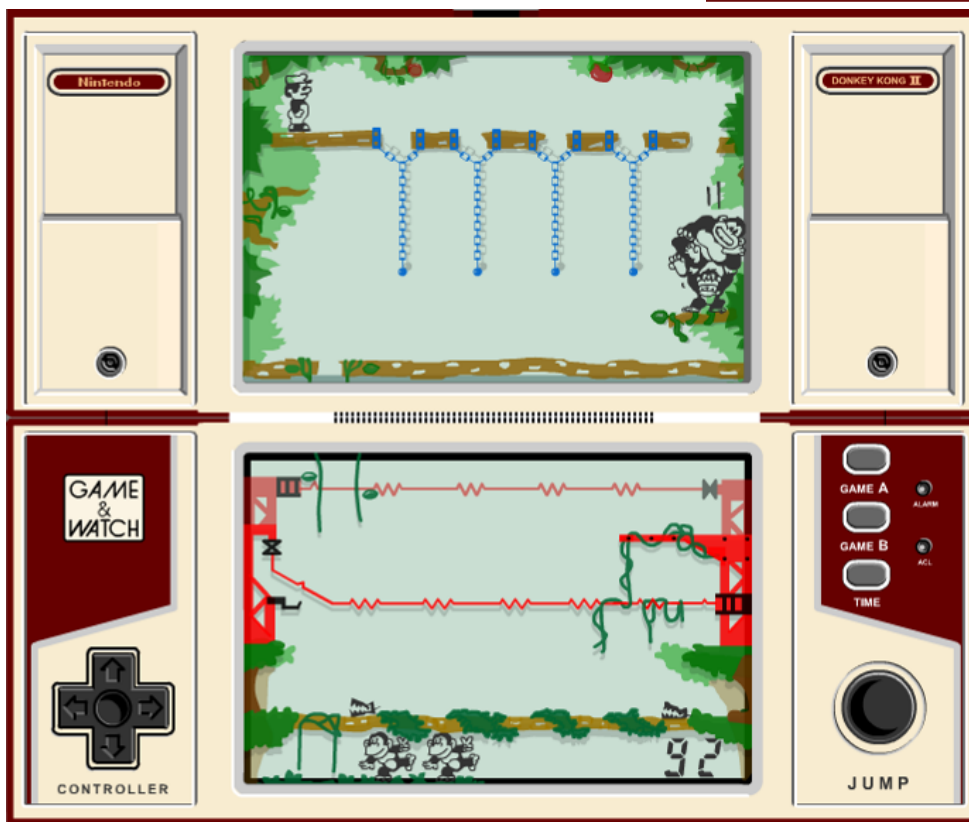
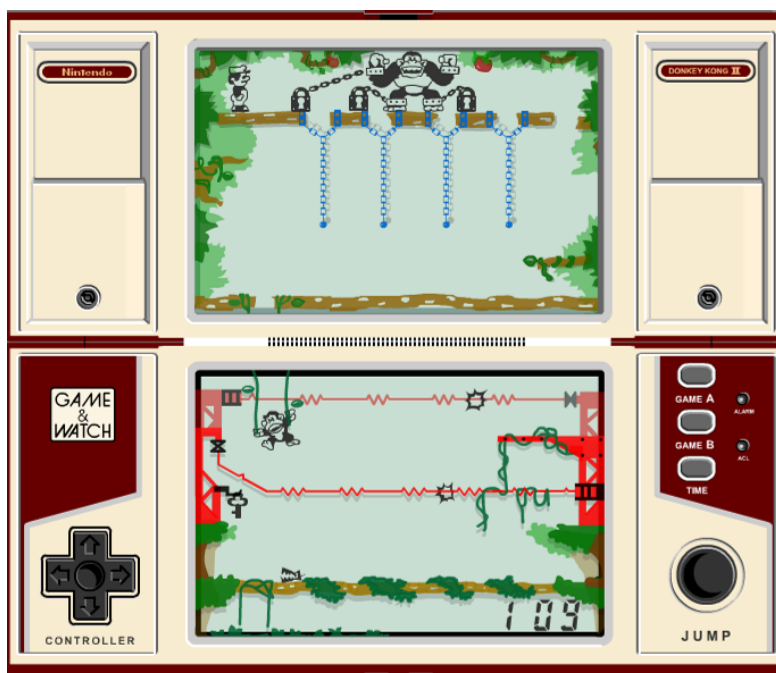
For dem, der ikke kender serien, så var det specielle ved den

type spil, dels at de var bærbar, dels man trykte på displayet alt i farver. I dette tilfælde altså buske, jorden, ledningerne og kæderne. Selve personerne var i sort-hvid, og ser man godt efter kan man da også se at Mario faktisk er gennemsigtig. Men personerne var ikke animeret, de var "tegnede" i bestemte situationer, som så blev lyst op efterhånden, som spilleren bevægede dem.

Effekten var ganske god, og man kunne lave noget, der så ganske pænt ud og

helt sikkert pænere ud end de daværende hjemmecomputere.

Denne version, som du kan finde på hjemmesiden (og flere andre) er ganske udmærket, selv kollisionskontrollen ikke altid er lige god, og slet ikke når man passerer de 100 point.



Køb dem brugt

På brugt markedet kan man finde de fleste af firsernes konsoller, men prisen er ganske høj. Donkey Kong II må slippe mere end 400 kroner for. Og det er prisen niveauet for de fleste Game & Watch spil.

Når du er kommet dig over nostalgien, kan du glæde dig over at batteriernes levetid er mere end 18 måneder og at det er et ganske udmærket vækkeur.

CASTLE OF TERROR

Du befinder dig i middelalderen i en lille landsby. Der foregår noget mystisk på den store borg i området. Du opdager hurtigt at selveste Dracula har kidnappet en tjenestepige, og som den helt du er, beslutter du dig til at redde hende.

Castle Of Terror er et grafisk adventure. Du får en kort beskrivelse af omgivelserne, og der er et billede, der understøtter teksten.

Ordforrådet er ret stærkt, og selvom det umiddelbart kan virke lidt svært, så var mit klare indtryk at det mere handlede om at komme tilbage til at skrive sin kommandoer igen.

En sætning skal bestå af et ud-sagnsord og et navneord, f.eks. TAKE KNIFE, men motoren forstår også forkortelser, såsom ex for examine, L for LOOK. Det gør det hele lidt nemmere.

Spillet kan dog ikke gennemføres til fulde, du kan slippe væk med tjenestepigen, men du kan ikke slå Dracula ihjel. Michael Lambert fra

www.solutionarchive.com skriver at han brugte mange aftener på at finde forfatteren Graham Willis, der måtte erkende at han var lidt sadistisk da han skrev spillet, og han derfor godt nok gav ledetråde til at finde en pæl man kunne banke



i grevens hjerte, men den eksisterer ikke. Man kan heller ikke knække spyddet og bruge det. Man kan simpelthen ikke slå greven ihjel. Faktisk mener han slet ikke det kan lade sig gøres



at ramme max 290 point, men det kunne han ikke huske længere.

Det ændre dog ikke på at man godt (sådan da) kan gennemføre spillet, målet er bare ikke point eller at slå greven ihjel.

Grafisk er det ganske fremragende, der er animationer på billedet og optegningen går hurtigt. Lyden er ligeledes glimrende og skifter fint alt efter stemningen i spillet.



CASTLE OF TERROR

0,-

Gode adventurespil går aldrig af mode, så tænd stearinlysene og kom i gang. Det tager ca. 2-3 timer fra start til slut og gemmefunktionen virker ikke på CCS64.

Systemkrav
CCS64, VICE, C64

Anbefalet system

Oplevelse 84 %
Gameplay 88 %
Holdbarhed 53 %

KVALITET

92%

Prince of Persia - C64

Tilbage i 1989 kom amerikanske Brøderbund med Jordan Machers med Prince of Persia til Apple II. Over de kommende år udkom spillet med stor succes til alle tænkelige platforme,. DoMark udgav en Spectrum og Amstrad version, men af uvisse grunde ikke til Commodore 64. Det var lidt mærkeligt, for hver version solgte rigtig godt.

For dem af jer, der har levet under en sten de sidste tyve år, så handler Prince Of Persia om at den unge prins skal redde prinsessen fra den onde Jaffar, som vil dræbe hende, hvis hun ikke gifter sig med ham indenfor en time. Prinsen er blevet smidt i fangehullet og han skal nu kæmpe sig ud af dette inden en time og redde hende. Siden 1989 er der kommet en del spil i serien og endda også en (rigtig) film i denne serie. Tilbage til det første spil.

I 1993 kom der gang i spekulationerne igen, da der blev offentliggjort en række stilbilleder af en version. Det var uden hovedpersonen, men det dog godt at se der skete noget. Men da begejstringen havde lagt sig, skete der ikke mere.

Varga Viktor fortalte i 1993, at spillet ikke var droppet, men der skete ikke mere.

Siden begyndte der at komme rygter om at spillet var udkom-

met, men i betragtningen af at Varga Viktor kunne fortælle os at han aldrig lavede spillet færdig, så kunne det rygte hurtigt skydes ned.

Mr. Sid

I 2009 sad Mr. Sid (Sid er navnet på lydchippen til C64) og talte med nogle kamerater om POP og de begyndte i flæng at tale om at lave den manglede C64 version. Umiddelbart mente de at det ville være en smal sag, da Varga allerede havde lavet me-

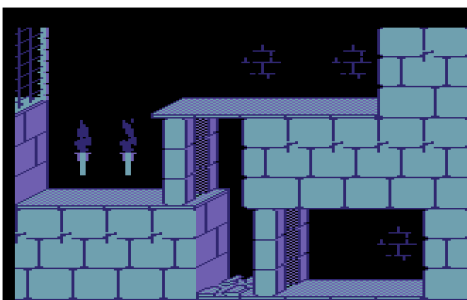
Højre: MS DOS
Venstre: automatisk konverteret til C64

get. Tilsæt lidt lyd og animationer, så var den kørende, tænkte han. Han skulle blive meget klogere over de næste 2½ år.



Mr. Sid begyndte at grave på nettet i forventningen om at der ville ligge en halv eller hel kode til spillet. Han stødte på freeprince projektet, som var lavet af en gruppe fans på opensource niveau. Selvom koden hverken var helt eller halvt færdig, så gav det ham dog mulighed for at se en del kode og vigtigere gav det ham adgang til et program, der kunne stjæle kode fra originalen.

Så uden yderligere tøven kastede han sig over at "hacke" og nappede 216 animations frames fra MS-DOS versionen. Umiddelbart blev resultatet ganske fornuftigt, lidt sløret, men Mr. Sid tænkte, at var animationerne først på plads, ville det være en smal sag at finde en, der ville peppe den del op bagefter.



De første screenshots fra 1993 var ikke imponerende, men man var dog kommet et stykke vej kan man se.

Men ved nærmere eftersyn konstaterede han at animationerne ikke passede med grafikken fra tidligere. Enten skulle han altså til at lave animationerne fra start til slut eller alle baggrunde, kollisioner osv. Kort sagt, han skulle skrive et helt nyt spil.

Mr. Sid var slået tilbage til start og gik igen på jagt.

Jordan Macher

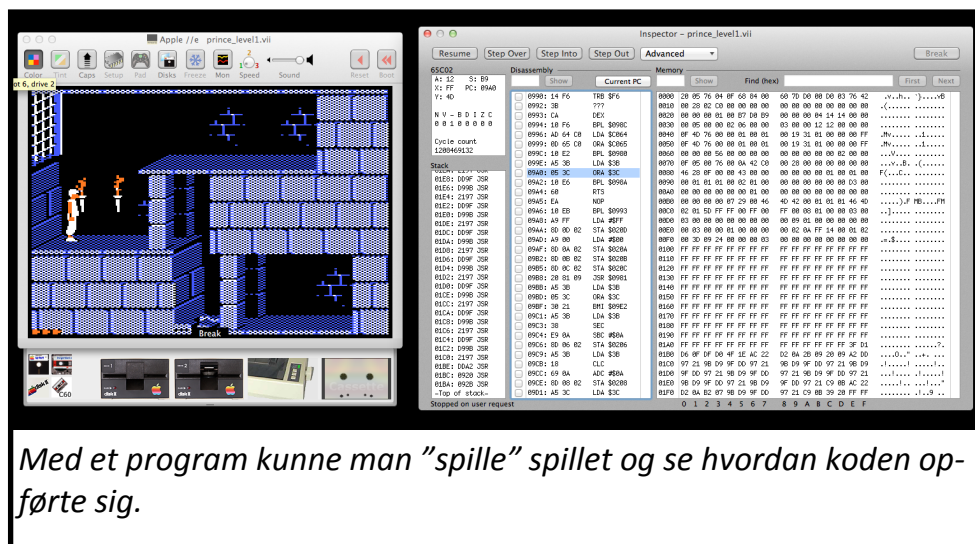
Her opdagede han, at Jordan Machers blog. Jordan havde fundet sine gamle disks fra Apple II, altså fra den originale version. De havde ligget i nogle flyttekasser i garagen og hans far havde i den bedste mening taget dem indenfor.

Jordan havde imidlertid aldrig fortalt faderen, at han havde mistet dem, så der gik 22 år før han opdagede, hvor de var blevet af.

Men ikke kun var det den fulde source code, det var også hans



Hver level bestod af 24 skærbilleder, og hvert skærbillede af 30 blokke. 08.09, 15-23 og 29 er således helt identisk, men det ser man først ved nærmere eftersyn.



Med et program kunne man "spille" spillet og se hvordan koden opførte sig.

dagbog under tilblivelsen med alle noter om animationer, lyd og alt. Koden var perfekt 6510 kode (en 6502 variant).

Godt nok krævede den version 128Kb, men Mr. Sid kastede sig uden tøven ud i et større optimeringsarbejde. POP kunne umuligt blive andet end et cartridgespil, men det var jo helt fint. De fleste fortrækker alligevel det.

Teknikken bag

I virkelighedens verden gik altid dog langt fra så enkelt. Jordan havde skrevet en lang række

noter, Mr. Sid havde koden, men alligevel gav det ingen mening. Men med et program lykkes det for ham at knække koden og finde ud af hvordan animationerne var skrevet.

Efterhånden forstod Mr. Sid hvordan animationerne, kontrollen med figurerne og kollisiondetektoren virkede. Det sidste store spørgsmål var hvordan baggrundene fungerede.

Hver bane bestod af 24 skærme, hver skærm er inddelt i 3 rækker af 10 kolonner (som set her på siden).

Datastrukturen er sådan bygget op, at hver skærm er 30 bytes, en for hver blok, der rummer et 5-bit objekt. I 05 er gulv, i 08 er væg osv. Hvis det ikke var fordi at andre allerede havde nedskrevet hvad de forskellige værdier var, så havde Mr. Sid selv skulle have dekoderet dette, men det var allerede sket af andre fans.

Så hver skærm er altså 30 bytes, hver level rummer 24 skærme, altså 720 bytes. Derunder var der 720 bytes som rumme-

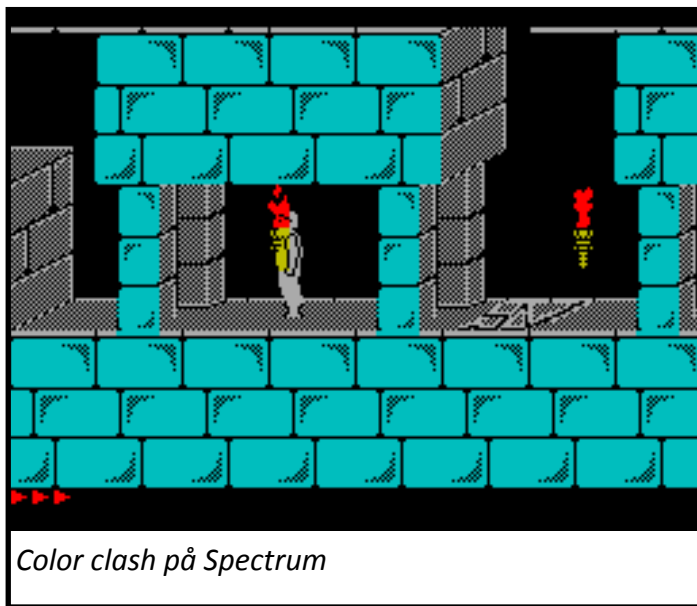
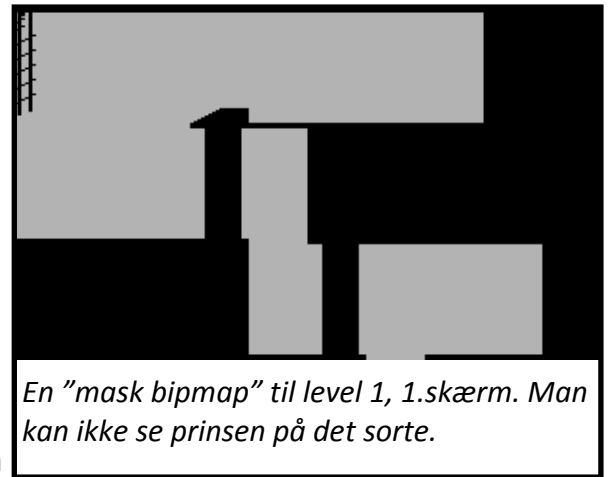
de animationer, kollisionsdektektor osv. Altså var hver eneste level oppe på 1440 bytes, pr. level. Dertil kommer lyd, introskærm m.m. Og så skulle de interaktive elementer jo også implanteres, så pladsen ville blive meget trang.

Efter godt seks måneders arbejde var han nået frem til at The

skulle gemmes. Dette er en meget almindelig teknik - og en grund til at spils systemkrav konstant er vokset.

Bipmap

Men Commodore 64 er anderledes bygget på. Hver blok skal have specificeret sine farver og altså



Prince kunne bevæge sig på 1. level, ingen af de interaktive elementer virkede endnu.

Et virkeligt problem var når han gik bagved en søjle, prinsen var simpelthen en sprite, der bevægede sig ovenpå en baggrund. Det var bestemt ikke godt nok.

I Apple II versionen, og formentlig de fleste andre, kunne dette problem klares nemt, da man ganske simpelt lod prinsen blive tegnet ind i den samme frame buffer som levelgrafikken. Det betyder at når prinsen bevægede sig bagved en søjle, så lod man grafikken blive gen-tegnet ovenpå det af ham, der

ikke pr. pixel, ligesom hver sprite skal have specificeret sine farver. Sagt med andre ord, ville gulvets farver blive blandet med prinsens. Det hele ville se underligt ud. Bare se hvordan det er kommet til at se på Spectrum.

Ved at have en sprite og en baggrund, så burde dette problem være løst, men ikke problemet med at prinsen skulle kunne løbe bagved en søjle.

Løsningen blev efter at have overvejet forskellige strategier at lave et bip-map til hver eneste skærm. De gennemsigte (her set som hvid) steder kan

man se prinsen, ved de sorte kan man ikke.

I august 2009 var Mr. Sid så langt, at han kunne erklære at spillet ville blive til noget.

Han begyndte at kunne tænke på farver. Det var fortsat ikke rigtig spilbart, men han begyndte så småt at tænke på farver og endda de mange fakler rundt omkring, der skulle animeres.

Level 1

I slutningen af oktober var spillet "færdig". Første level virkede, men der var problemer med flimrende grafik, ingen lyd og i det hele taget var det ikke et særlig godt spil konstaterede Mr. Sid.

Men pludselig læste han på nettet at to andre arbejdede på





en version af Prince Of Persia, hvilket udløste panik. Han mente det ville være spild at tid at andre lavede det samme for kun at nå det samme stadie, som han var nået, og ligesom ham konstatere at der var lang vej endnu. Han lavede en post på nettet med skærbilleder og en lille film.

Motivation

Mr. Sid var dels nået grænsen for ram, og da han først havde fremvist sine fremskridt på nettet efter seks måneders arbejde, mistede han motivationen. Han havde ingen ide om hvordan han skulle lave spillet færdigt, altså få vagterne ind i spillet, sværdkampene, implanteret lyd osv.

Projektet lå dødt i 17 måneder.

Han lavede en version af Canabalt, ikke at forveksle

med C64anabalt som er anmeldt i næste nummer. Mr. Sids version var en uofficiel version og da han ikke kunne finde nogle, der gad lave lyden, blev han træt af at vente og tiden gik.

Langsomt begyndte han at vende tilbage til Prince Of Persia.

Tilbage på sporet

Han begyndte i hovedet at overveje, hvordan han kunne lave en cartridge version. Helt konkret er fordelene ved en cartridge version, at den loader lynhurtigt. Nogle ting kunne altså lægges på cartridge, mens andre ting skulle være i ram.

Efter at have flyttet rundt på forskellige ting kunne han implantere nye sprites, lavet af Steve Day, og efter at have tilføjet en masse andre features så spillet endelig ud til at nå frem til spillerne.

Kun for at finde ud af at hans spil ikke længere virkede på den originale hardware, men kun med Vice.

Han var godt klar over at her var langt de fleste gamere, men hvis det ikke virkede på en rigtig C64'er, virkede det helt ligegyldigt at lave det færdigt. Prince Of Persia fandtes jo allerede til PC.

Mr. Sid var efterhånden ved at blive rigtig træt af de begrænsninger der var på de gamle cartridge udviklet i firserne, men løsningen var lige for.

Easy Flash

Easy Flash er nyudviklet cartridge, som arbejder væsentlig hurtigere og



Øverst MS-DOS versionen og nederst den endelig C64 version. Meget imponerende grafik.

bedre end de gamle, og efter sigende er der en masse software inkluderet i dem (men det kender jeg ikke nok til dem, til at kunne sige mere om). Men de virker skam med en original Commodore 64, så der er intet "snyd" i at bruge dem. Men lidt firkantet sagt kan man sige, at man får nærmest uendelig ram til rådighed.

På en original maskine skal man altså købe et easy-flash cartridge og overføre spillet til dette, før man kan spille det. Hvis man havde lavet spillet tilbage i 1989, skulle man have købt en ram udvidelse på 128Kb, hvilket var rasende dyrt og kun de absolut færreste havde det. Så lidt snyd kan man roligt sige Mr. Sid lavede. Sammen med Vice virker spillet dog som det skal, da EasyFlash er indbygget i denne emulator. CCS64 understøtter dog ikke EasyFlash, så spillet virker ikke med denne emulator, mere om det senere.

Hele spillet klart

I juni 2011 kunne Mr. Sid ende-



lig spille sig igennem hele spillet, ikke alt virkede, men det var relativt små ting. Nu var den sidste hurdle at få de forskellige cut scenes ind i spillet.

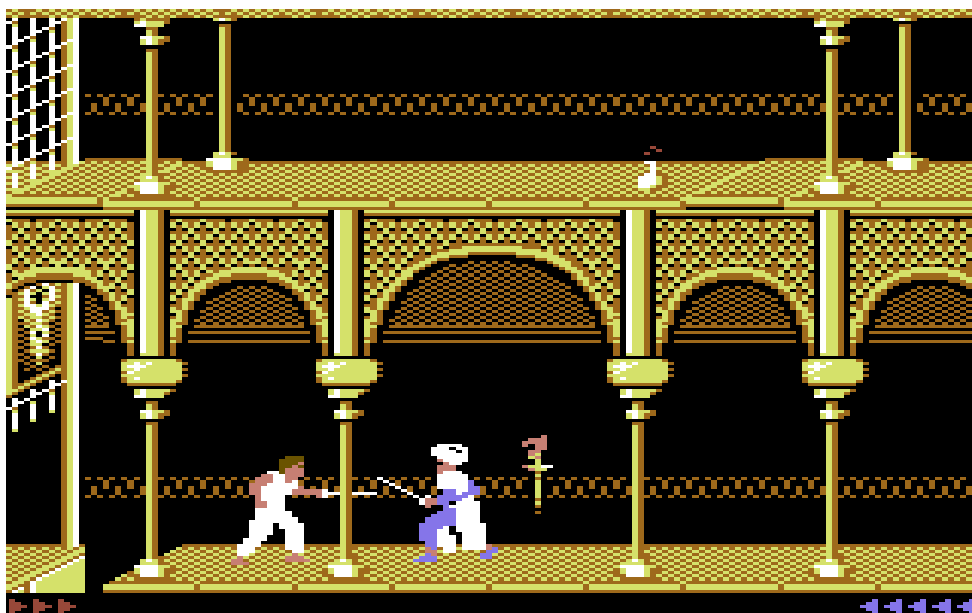
Det gav igen problemer, for i den oprindelige kode havde man ikke identificeret det undervejs og hvad de forskellige sprites hed stod heller ikke.

Musikken

Mr. Sid spurgte adskillige om de kunne lave musikken og lydefekter til spillet, og der var masser af interesse, men da det kom til stykket var der bare ingen der lavede det. På et tidspunkt begyndte det at stramme til og han valgte selv at finde ud af hvordan man lavede det.

Han startede med at rippe det fra Apple II versionen, men resultatet var ganske skrækeligt, så den taktik blev hurtigt dropet. Så fik han kig på MS DOS versionen og han fik set dens midi filer. Der var meget stramt sat op, så det var til at finde ud af.

Derefter skulle det hele samles og ligeså vigtigt så skulle lyden passes sammen med spillet. På en Apple II er det sådan at spillet simpelthen stoppede indtil



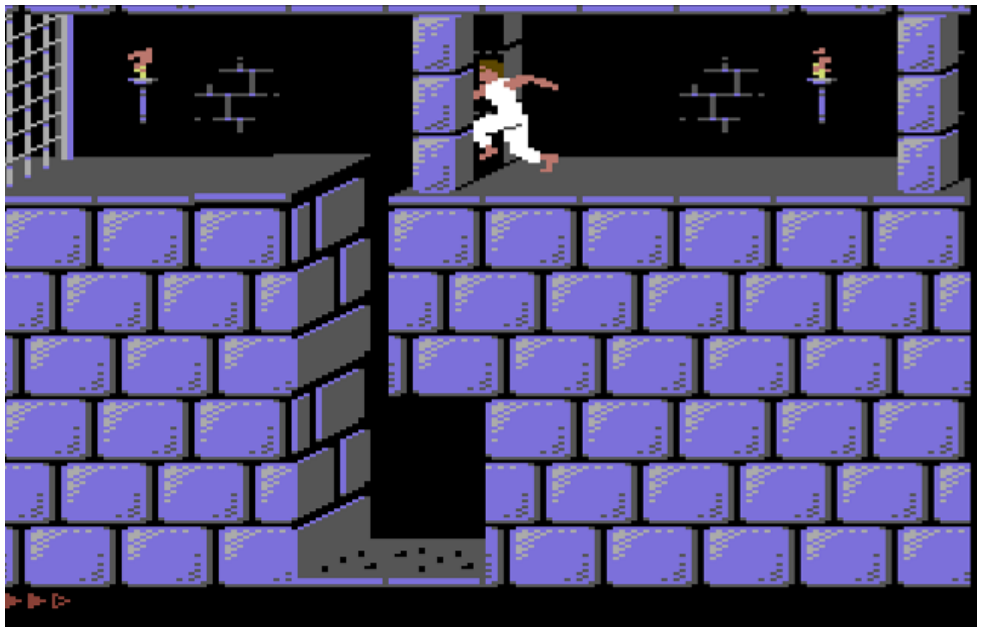
en bestemt tone var spillet. MS DOS versionen havde lyd, der kørte helt uafhængigt af selve gameplay. Samtidig er C64s SID chip opbygget med en anden rytme end en PC's lydkort, så Mr. Sid måtte ind og tilpasse musikken hele vejen igennem spillet.

3 måneders test

Den sidste del af ethvert spils udvikling er tests, for der er altid et hav fejl i spil. Der er ingen nem vej, alt skulle tjekkes og alle løser ender skulle samles. Før spillet efter mere end 30 måneder endelig var klar til lancering.

Var det, det værd?

Der er to måder at se det. Skulle man været gået efter et spil, der kunne køre på en almindelig C64, men Mr. Sid har ikke ville på kompromis, og det har gjort at spillet fylder 128Kb og dermed kan man vel næppe kalde det en rigtig udgivelse. Der blev solgt forsvindende få disse ram udvidelser og derfor ville spillet aldrig være udkommet i 1993 under disse betin-



gelser. Man kan også se på det, på den måde at C64 er blevet presset til det yderste uden begrænsning af RAM. Og resultatet af dette eksperiment er et rasende flot spil. Man kan jo nemt forstille sig at have man smidt 128Kb i maskinen i fx 1989, så havde spillene taget et væsentligt skridt opad.

Men af samme grund har jeg dog valgt ikke at give det karakter, da man ikke kan sammenligne dette C64 spil med andre C64 spil. Man kan sige at POP konkurrerer på lidt "unfair" vilkår.

Hvordan?

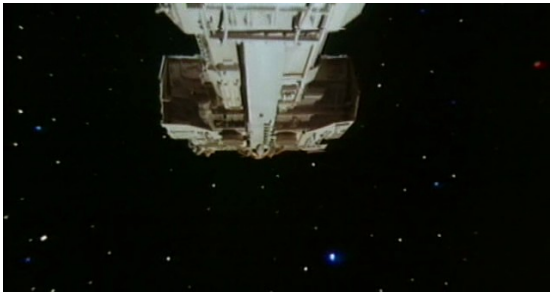
Du kan downloade spillet via Din Computers hjemmeside, og udpak den Winrar eller lignede.

I den mappe hvor der står Vice skal du lægge emulatoren VICE, som der linkes til. Derefter er det blot at trykke på exe filen og du kan spille.

Hvis du kun har spillet C64 spil via CCS64, så er det hele dog lidt anderledes, og under indstillinger skal du vælge joystick (eller keyset) som styreenheden.



Amiga og Commodore 64 overfor hinanden. Ingen kan være i tvivl om at det er meget imponerede kræfter, der er blevet presset af ud C64.



Det ligner noget fra Star Wars.



Og det er det bestemt ikke.



Vores to helte finder en såret soldat, der



rabler om noget, der angreb dem.



Den onde fyrstes rumstation. Vores helt og skurk Stella er smidt i en fangelejr, her skal de åbenbart samle nogle sten op som smides ned i et rør.



Stella gider ikke slæbe sten, så hun laver et fangeoprør og stikker af. Vi er nu cirka 12 min inde i filmen. I Star Crash spilder man ikke tiden.



Stella hyres af en god kejser til at finde hans søn, de besøger den planet, hvor hans rumskib sidst var set. De finder hurtigt et vrag og nogle spyd. Elle er Stellas seje robot ven.

Star Crash (1978)

Det var med forventnings største glæde, jeg satte den skive på. Den var bestilt for mere end tre år siden. De 249,- plus 89,- kr. i porto blev trukket samme dag, og så hørte jeg intet. Mails blev ikke besvaret, breve kom retur og telefonnummeret eksisterede ikke, så med andre ord regnede jeg med at jeg var taget i måsen. Men ud af det blå besluttede kom pakken pludselig fra det franske selskab, og ikke den bestilte VHS, men en dvd. Fedt nok.

Min glæde for StarCrash fornægter sig ikke. Jeg var så heldig at min far ejede en biograf da jeg var lille, og Star Crash fik faktisk Danmarks premiere i Mørkøv Kino, og ifølge mine forældre så jeg filmen hver eneste gang den blev afspillet.

Efter 32 år var det endelig tid til at gense "verdens bedste sci-fi film".

Rip off

Star Crash er kaldt for ripoff af Star Wars, det ved jeg nu ikke om jeg er enig i. Starten er måske nok filmet på samme måde og den er da helt tydeligvis inspireret af Star Wars, men var samtlige sci-fi film på daværende tidspunkt ikke det? Der er visse lighedspunkter, men decideret ripoff synes jeg nu ikke.

Red en prins, find en planet og skyd en fyrste

Plottet er, at den gode kejser (Christoffer Plummer) har mistet sin søn (David Hasselhoff) og han skal reddes fra den onde skurk af den gode skurk Stella Star (Caroline Morou) og hendes kammerater Akton, Thor samt den seje robot Elle, og undervejs sker der så en masse ting. Og mere plot behøves sådan set ikke. Alting er nemlig befriende enkelt.

Der er fart på, bl.a. bydes der på en slavelejr, amazoner til hest, en isplanet, rumkrig og



Og så bliver de ellers fanget af amazoner (til hest).



Elle finder sig ikke i det og tager dronningen som gidsel.



Dronningen bliver muggen og sender sin robotkriger efter dem. Naturligvis vinder de over den.



Tilbage i skibet fortæller Stella Star om hyperspace til sin pilot. Mon ikke at hendes pilot kender til det?



En ny planet besøges, denne gang er der vulkaner og masser af røg.

fægtekampe med lasersværd og det hele.

Man kan sige meget om Star Crash, men kedeligt er det sjældent. Kun et par gange kapper det over, det er primært under de forskellige rumslag, der bruges fx 2 stive minutter på at afsende raketter og filme disse.

Skuespillet

Skuespillet er slemt, al dialog udover Christoffer Plummer og David Hasselhoff er duppet og der tales meget tydeligt, ja nærmest som om det er skoleteater.

Christoffer Plummers indsats som kejser er fornærmende ringe, og da han sikkert er den bedst lønnede, så er det noget, der kan irriterer mig. Hverken Hasselhoff (Kejserens søn), Marjoe Gortner (Akton) eller Caroline Munro (Stella Star) kan gøre det bedre, end det de præsterer. De er bare ret så middelmådige skuespillere. Hasselhoff er et levende bevis på ordsproget om 10% talent og 90% hårdt arbejde er så sandt som det er sagt.

Akton har en sjov funktion udover at være manden der altid dukker op på rette tid og sted,



Og stenalderfolk, der får smasket Elle i jorden.

så er han fortæller undervejs for at få tingene til at hænge sammen.

Og det virker da også ganske fint i sin absurditet.

Dialogen er hylende morsom i håbløshed. Fx "Jeg har kun eet skud tilbage" brøler Elle – hvorefter han skyder tre skud på døren.

"There is so much whiteness...."

"Pyha, der er kun et skib tilbage" siger Stella Star mens de angribes af tre rumskibe.

Og så er der det med at vi er i 1979, så man tager sig tid til at **piloten** bliver forklaret hvad hyperspace er.

Effekterne

Vi er tilbage i 1979, men det er altså samme år vi fik Alien, og Star Wars kom 2 år tidligere, men trods alt kan vi da se hvad det forstiller. Men Hasselhoffs kamp mod to robotter er godt nok slem.

Men der er også mange sjove ting. Da man skal landsætte sine tropper på Kejserens rumstation, her sender man sine tropper i nogle missiler. Ideen er helt tåbelig i sig selv, men



Heldigvis redder et monster dem.



Og så finder de ud af at de er på den onde onde fyrstes planet. De tager flusk elevator ned i hans hemmelige rum og vil destruere hans hjemplanet. Tal da om at gå til yderlighederne. Men den onde onde fyrste fanger dem og hans sætter sine livvagter til at bevogte dem – i det rum hvor selvdestruktionsknappen er. Som enhver planet jo er udstyret med...



Den onde fyrste har nemlig en plan om at lokke den gode kejser til og derefter springe sin hjemplanet i luften. Tal da om at gå til yderlighederne. Akton finder sit sværd frem for at forhindre det.



Det gør han så og den gode kejser ankommer.



Og stopper tiden med grønt, der stopper tiden i 3 minutter, og det er nok til at komme væk.

helt galt går det da tropper smadrer igennem glasset på stationen uden der kommer vacuum af den grund. Ja, faktisk er der et par tropper der står udenfor i rummets vacuum (uden dragter) og kæmper med de onde.

Det er en længere afhandling at ridse de utallige fejl op omkring Star Crash, men uanset hvad så, er det alligevel svært ikke at se filmen i et positivt lys.

På mange punkter rammer Star Crash faktisk rigtigt, hvis man ser den som en børnefilm, for det første er handlingen som sagt enkel, for det andet er der gang i den så man bruger ikke lang tid på at dvæle i tingene, omvendt så er der den røde tråd, som er tilpas enkel, for faktisk hænger historien ganske nydeligt sammen.

Manuskriptet kunne meget vel være skrevet af Luigi Cozzis søn fremfor ham selv, I hvert fald er det hele barnligt enkelt. Man fristes til at sige, at havde George Lukas dog bare haft halvdelen af den fantasi og halvdelen af den røde tråd der lægges for dagen i Star Crash, så havde hans nyeste Star Wars film fungeret.

Star Crash's største problem er



Måske fordi at der i Star Crash ikke er vacuum i rummet vinder den onde fyrste slaget.

formentlig at man har været alt for ambitiøs omkring projektet, der er utallige lokaliteter, masser af effekter og masser af lyd, intet af det er bare særlig godt, selv om man har indtrykket af de har forsøgt sig. Man har fx fået lavet en ganske udmærket melodi, men det virker også som om man kun har haft penge til den ene, den bruges overalt og til alt.

Star Crash er en kult klassiker. Når det første chok over dens elendighed har lagt sig så kan man kaste sig ud på nettet og læse om dens over 200 fejl og plothuller og så kan man se den igen med nye øjne.

Star Crash er kun for dem af os der kan finde fornøjelse i B-film, men for os vil den have en stor plads i hjertet.



Hvorefter at den gode kejser tager byen Star Crash og smider den i hovedet på ham. Tal da om at... nåja, det der med yderlighederne.



Og så er der ro i universet, hvorfor det betyder at den gode kejser så pludselig blive gennemsigtig måde vi gætte os til.

CASTLE OF TERROR - Melbourne House

Kilde: <http://tin.at/c64/>

Som nævnt i anmeldelsen i dette nummer, så kan det ikke lade sig gøre at dræbe Dracula. Hvis du gør det, så skriv endelig til mig, så tager jeg fluks kontakt til både tin.at og forfatteren.

Løsningen er på engelsk, da du ikke kan gennemføre (eller spille) denne slags spil uden at kunne engelsk.

Der bruges en række forkortelser, de kan bruges i spillet, men du skal selvfølgelig vide, hvad de betyder.

N, S, E, W = North, South, East, West

U, D = Up, Down

Part 1

(You begin near a field) HELP (10/10)(the villagers give you a coin), GET COIN

(5/15), N, N, EXAMINE POT, EAT SOUP (5/20), EXAMINE TABLE, GET KNIFE (5/25), S,

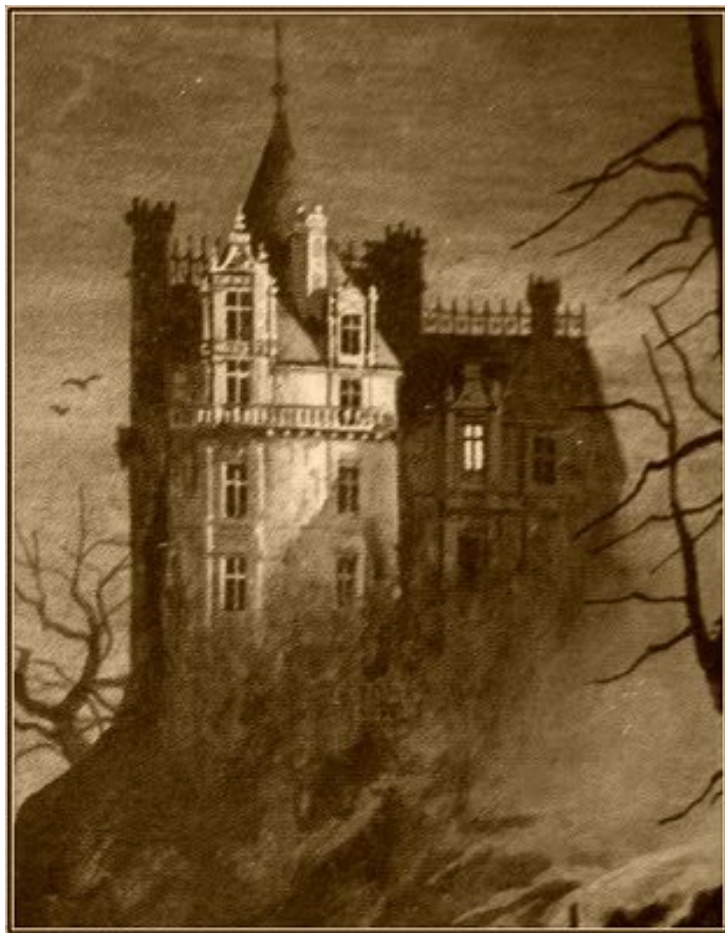
E, EXAMINE BARREL, GET FLINT (5/30), U, MOVE SACK (5/35)(this prevents the mill

from catching on fire), GET LANTERN (20/55), D, W, S, E, U, GET ROPE (5/60),

EXAMINE LADDER, GET RUNG (10/70), EXAMINE RUNG (10/80)(it's a locking pin for

the drawbridge wheel), D, W, ENTER INN, TALK TO MAN (he wants a drink), BUY ALE

(1/81), GIVE ALE TO MAN (5/86)(he tells you about his lost daughter and gives you a key), WAIT*6 (5/91)(the villagers give you a tankard of ale), W, W,



EXAMINE CHURCH, GET CROSS (5/96), W, W, EXAMINE WHEEL, TURN WHEEL (10/106), LOCK

WHEEL (5/111)(with the rung - this way you won't be killed when you go north!),

E, E, S, EXAMINE GRAVE, GET BONE, N, W, W, N, KNOCK (5/116)(the door opens - you

can also use the key to unlock the door, but this doesn't seem to give you any points), N

END OF PART ONE WITH 116 POINTS

Part 2

W, UNLIGHT CANDLE (5/121)(the skull's eyes start to glow), EXAMINE SKULL

('depressing' hint hint!), PRESS SKULL (5/126) (otherwise you'll fall into the

dungeon when you take the book), GET BOOK (10/136)(a passage opens to the west),

W, DROP KEY, GET TREASURE (20/156), LIGHT CANDLE (5/161)(you see that a book is missing), PUT BOOK ON SHELF (5/166)(the exit opens again), E, E, E, E, DROP BOOK, DROP FLINT, DROP LANTERN, GET AXE (5/171), GET ARMOUR (5/176), U, W, D, N,

KILL KNIGHT (10/186)(you must have both axe and

armour), N, DROP AXE, GET CLUB

(2/188), REMOVE WEB (5/193)(with the club - you may now proceed), N, DROP CLUB,

EXAMINE ADVENTURER, READ NOTE (5/198), GET DAGGER (5/203), PRESS BRICK (this

makes a strange clicking noise), S, S, U, U, EXAMINE COUNT (he sees your cross),

KILL COUNT (20/223)(with the knife - this doesn't kill him, though - he just turns into a bat),

UNTIE MAIDEN (20/243), D, D, E, THROW ROPE (the only way to cross the pit with the maiden), THROW ROPE (or type HELP) (you have escaped from the castle - but the



count is still alive!)

CURRENT SCORE 243/290

Notes

1. Annoyingly, you have to LOOK at an object in each location in order to be told what items and exits are available.

2. There are quite a few score bugs. You can keep on eating soup and gaining points, and you'll also be awarded 5 points for each weapon you pick up.

3. Yes, there *are* two mills! One with flint and lantern, the other with rung and rope.

4. If you get caught up in the dungeon, EXTINGUISH FIRE with the ALE and GET CAULDRON. This gives you an escape route - however, you don't receive any points for this.

5. What is the effect of pressing the brick in the tunnel?

6. To get past the knights, you can also THROW ROPE in order to entangle them.

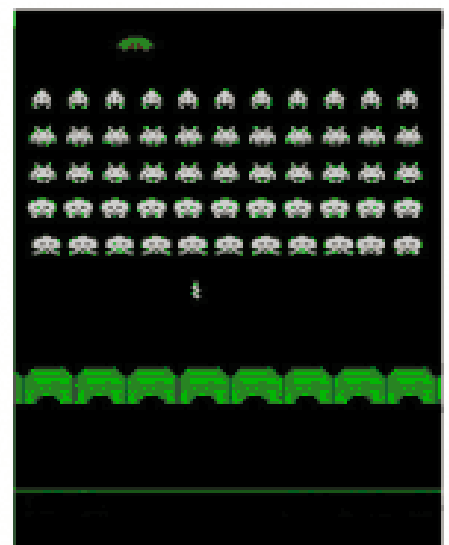
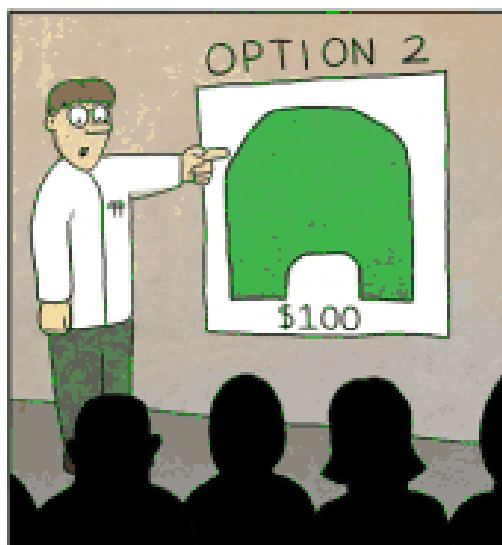
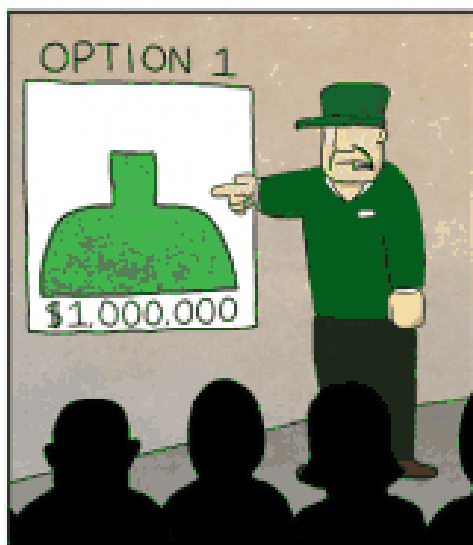
Jacob Gunness

BLOW THE CARTRIDGE

Name an old video game.
I'll make a comic about it!

new comics on
wedNESday!

Space invaders



www.blowthecartridge.com (c) Cameron Dault 2017

DVD

1

Skrammel og ikke værd at bruge sin tid på. Selv fans af genren vil næppe kunne finde noget godt i den.

2

Hurtigt glemt, men fans af genren vil formentlig synes den ganske habil. Betal ikke mere end 50 kr.

3

En ganske udmærket film, som du næppe vil huske ret lang tid, men den kan da ses.

4

En fin film, der giver god underholdning i sin genre, fans af genren vil sikkert kalde den et lille mesterværk.

5

Rigtig god film, som man bestemt ikke bør snyde sig selv for.

6

Fremragende, manuskript, skuespil og alt andet går op i en højere enhed.

Looper Sci-fi, action dvd, 95 min

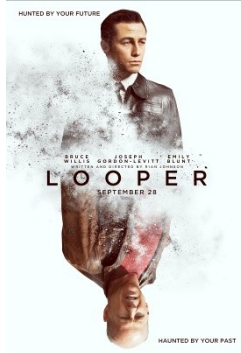
Det at være looper-morder er måske det nemmeste job i verden i 2040. På nærmere bestemte tidspunkter og steder møder han op og dræber en bagbundet mand med en sæk over hovedet. Det er den perfekte forbrydelse, for offeret kommer fra 30 år ude i fremtiden.

I 2070 er tidsmaskinen en realitet, men den er også forbudt. Derfor er gangsterne de eneste, der anvender den – til at skaffe sig af med folk. På hvert offer finder Joe og de andre looper deres betaling i sølv. Der er kun én hage ved jobbet. På et tidspunkt vil ens arbejdsgivere i fremtiden lukke kredsløbet – ved at sende ens fremtidige jeg tilbage som næste offer. Der er vedlagt en bonus i guld, men så ved man, man skal dø, endda for egen hånd. Derfor tøver Joe et øjeblik, da hans seneste offer ikke har en sæk over hovedet... og ser svagt bekendt ud. Da Joes offer – hans ældre jeg – undslipper går tingene ikke helt som det skal.

Med Bruce Willis som den ældre Joe og Joseph Gordon-Levitt (Inception) som den yngre Joe er der lagt op til en fantastisk film.

Man sidder tilbage med rigtige mange spørgsmål om tidsmaskine paradokser, og det vil nogle hade, mens andre vil elske det, uanset hvad, så efterlader Looper en med følelsen af at tidsrejser er kompliceret.

Looper er på adskillige hjemmesider blevet undersøgt både forfra og bag-



fra, og der er faktisk rigtig mange både plothuller og ulogiske forklaringer for at få historien til at hænge sammen. Det kan være ganske underholdende at læse om bagefter.

Det ændre dog ikke på at Looper er en god film, som de fleste vil være godt underholdt af.

① ② ③ ④ ⑤ ⑥

Star Trek: Into Darkness Sci-fi

122 min

Into Darkness starter lige på og hårdt med at Kirk & co er nede på en fremmede planet og bliver jagtet af de indfødte og for derefter at redde Spock vælger Kirk at lade de indfødte se deres rumskib. Spock er vred over dette brud på reglerne, men Kirk siger roligt: Hvad er det værste der kan ske? Mens man ser de indfødte anlægge en religion.

Tilbage på Jorden bliver Star Fleet of-



DVD

1

Skrammel og ikke værd at bruge sin tid på. Selv fans af genren vil næppe kunne finde noget godt i den.

2

Hurtigt glemt, men fans af genren vil formentlig synes den ganske habil. Betal ikke mere end 50 kr.

3

En ganske udmærket film, som du næppe vil huske ret lang tid, men den kan da ses.

4

En fin film, der giver god underholdning i sin genre, fans af genren vil sikkert kalde den et lille mesterværk.

5

Rigtig god film, som man bestemt ikke bør snyde sig selv for.

6

Fremragende, manuskript, skuespil og alt andet går op i en højere enhed.

fer for et terrorangreb og så er vi ellers i gang med den formentlig bedste Star Trek film, der endnu er lavet. Det viser sig nemlig at det er den frygtede Khan, der står bag angrebet og Kirk får sit skib tilbage og sendes af sted for at dræbe ham (ikke fange ham), men alt er langt fra, hvad det ser ud til.

Into Darkness er fremragende action, fantastiske effekter og et ualmindelig velskrevet manuskript, hvor det lykkes at få den gode "sædvanlige" Kirk lune og endda også et par Star Trek referencer ind uden det virker anmassende.

Hvis du er Star Trek fan (trekkies), så vil du have et par oplevelser mere end den "almindelige" biografgænger. Men trekkies har dog også skældt den ud som både rodet og beskyldt den for ikke at fange den gamle ånd. Og det er for så vidt helt rigtigt, personligt er jeg bare en af dem, der synes det var særdeles tiltrængt med mere action og mere komplekse plots på samme tid uden at have ekstrem meget dialog.

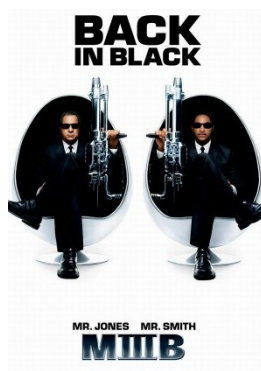
① ② ③ ④ ⑤ ⑥

Men In Black 3

Sci-fi, komedie

Dvd, 100 min

MIB et var fantastisk på grund af samspillet mellem Will Smith og Tommy Lee Jones, de sjove aliens og den sjove vellykkede historie. Toeren var fortsat sjov, men dog et stykke under etteren. Nu er der så kommet en treer.



Samspillet mellem Will Smith og en aldrende Tommy Lee Jones denne gang mangler komisk timing og de første 20 minutter er direkte kedelige. Så rejser Agent J tilbage i tiden for at forhindre Jorden i blive invaderet og møder en ung agent K (Josh Brolin) og så bliver det hele da lidt bedre. Men de fremmede aliens er ikke længere rigtig fascinerende.

Manuskriptet er ikke dårligt, bare heller ikke sådan rigtig sjovt. MIIIIB kan da ses, men den er hurtigt glemt og Will Smith burde have bedre dømmekraft end at være med i undermiddel småskrammel.

① ② ③ ④ ⑤ ⑥

Battleships

sci-fi

dvd, 140 min.

NASA opsender et signal til en nyopdaget planet i et nærliggende solsystem, hvor de fortæller "her er vi". Forskerne er ellevilde med udsigten til kontakt, mens nogle ganske få er meget uenige og frygter det værste.

Der går nogle år og så kommer svaret i form af fire rumskibe. Det ene støder ind i en satellit og styrter ned i Hong Kong, resten lander i Stillehavet ved siden af den amerikanske flåde, der er i gang med en øvelse. Og de er ikke venligsindede.

Battleships er først og fremmest god ved at invasionstropperne er gode modstandere, de er ikke uovervindelige, ja faktisk lidt menneskelige. Da en professor bliver overrasket af en alien, får han faktisk lov til at tage sine ting og stikke af, da han ikke udgør en fare for soldaten.

Battleships er først og fremmest mas-



se af action, tempo med et vel-fungerende manuskript.

①②③④⑤⑥

American Warships sci-fi

dvd, 85 min

Man hører om et nyt stort Hollywood projekt, som kaldes Battleships, derefter laver man en film, der involverer et krigsskib (altså battleship) og nogle rummonstre. Når den store Hollywood film udgives (af Universal), så laver man et næsten identisk filmcover og sender den direkte på dvd. Du kan selv sammenligne de to covers.

Naturligvis kom Universal på banen og resultatet blev at man ændrede titlen til American Warships og ændrede lidt på cove-



rets farver. på det tidspunkt havde man dog haft sine 3 måneder i butikkerne til at tjene en skilling eller fem.

Med et budget på under 1 million dollars er standarden derefter, elendigt manuskript, endnu værre CGI effekter og jeg nægter at tro på skuespillerne har dette som deres levebrød. Den eneste formidende ting omkring filmen er at den varer kun varer 85 min.

①②③④⑤⑥

Punisher War zone

**Action
dvd, 90 min**

Ray Stevenson er ny i rollen som The Punisher, som er betjent, der fik slagtet hele sin familie og siden har erklæret underverden krig. Ray Stevenson er fremragende i rollen, han siger ikke meget, han viser ingen følelser og er utrolig modbydelig. Præcis som jeg forstiller mig ham. Det er dog lidt svært at have sympati for ham og det er jo knap så heldigt, når han er hovedpersonen.

Det trækker op at man har Colin



Salmon med som FBI agenten, der desperat forsøger at holde loven og den altid sjove Wayne Knight (Newman fra Seinfeld), denne gang i en rolle, der er næsten alvorlig. Ray Stevenson har faktisk nogle gode folk at spille op af det meste af vejen.

Filmens absolutte force er de ekstremt voldelige scener og de gode actionscener, mens filmens helt store problem er skurkene. Skurkene er simpelthen alt for overspillet og en parodi. Læg dertil et dårligt manuskript.

Ser du den til en halvtresser, så skal du ikke gå udenom, men forvent ikke det helt store.

①②③④⑤⑥

ROGER CORMAN'S

CULT CLASSICS

From a vast and distant galaxy...A Space Adventure for all Time!

STAR CRASH

