

COMPUTERBLADET 97

BETA

SEGA

Nintendo

ComputerBladet 97
er udgivet i 2022 af
Computerbladet.dk



QUAKE II
FALLOUT
BLADE RUNNER
AMIGA FOREVER
DRÆBER COMPUTERSPILE?





Hvornår er noget originalt, retro eller bare skrammel?

Quake 2 var et fantastisk spil i 1997. Det smadrede alle konkurrenterne og satte helt ny standarder for 3D skydespil. I august 2007 lagde ID Software det på Steam og det sælges fortsat i dag.

Det mulige dilemma overskygges dog hurtigt af, at hvis man insisterer på at ældre grafik ikke må opdateres, så gider den næste spilgeneration ganske enkelt ikke spillet.



Det giver os mulighed for at kunne sammenligne den oprindelige udgave med en ny moderne version. Der er nemlig lavet en RTX version, dvs. at al grafik er blevet raytraceet så det nu ser superflot ud og selvom vi ikke er på 2022-niveau, så er vi ret tæt på.

Allerede omkring årtusindeskiftet var Q2 forældet og havde ID Software ikke været med på at opdatere det til noget, der minder om moderne grafik, så havde kun de færreste spillet det i dag - selvom dets gameplay er på højde med nutidige spil.

over 25 år gammelt, det kunne ligeså vel være 50 år. Bare tænk på hvor svært vi har ved at forstille os en verden uden tv, uden vaskemaskine eller en verden uden elektricitet. Det er faktisk ikke en gang 70 år siden vi havde områder i Danmark, der ikke havde adgang til elektricitet.

Men spiller vi nu et retro spil eller et nyt originalt spil?

Historisk uheldigt?

En uheldig effekt kan dog være, hvis man ikke ved det er forbedret. Hvis man ikke ved at ens gamle produkt er remasteret, så kan det være uheldigt, fordi det kan fx føre frem til helt forkerte konklusioner, fx at "N64 og PS1 var latterlige konsoller", når nu PC kunne levere spil som Q2 RTX.

Heldigvis har du historieblade som ComputerBladet, denne gang er det et nedslag i årgang 1997.

Lad os starte med at sige det meget direkte: RTX er ikke det Q2 som forfatterne havde i tankerne, da de lavede det. Det kan naturligvis betyde nogle ændringer af gameplay, fx at spilleren vælger andre løsninger fordi en vej gennem spillet ser mere spændende ud pga. den nye grafik, måske at spillets sværhedsgrad ændres, fordi rummet ikke længere oplyses som forfatterne forventede det eller noget helt andet.

Jo længere væk vi kommer fra en periode, jo sværere bliver det at forstille sig den. En person på 12 år vil ikke have noget forhold til at Quake 2 er

Dette er som altid en beta version og dvs. der kan være stave, slå og andre småfejl rundt omkring. Konstruktiv kritik modtages med kyshånd.

God fornøjelse

Kim
Ansvarshavende redaktør

Spiltests:

PC:

18 Riven
19 Blood
20 Gadget - Past as Future
22 Quake II
25 Tomb Raider II
26 Turok
26 Mortal Kombat 4
27 Ultima Online
27 House of the living dead
28 Virtua Fighter
28 Streets of Sim City
29 Redneck Rampage
29 Fifa: Road to World Cup '98
29 Actua Soccer 2
30 Grand Theft Auto
31 Need For Speed 2 SE
33 Moto Racer
34 Blade Runner
36 Fallout
44 Zork Undiscovered...

Amiga

19 Shadow of the third moon
21 The Big Red Adventure
28 Myst
30 Master Axe
31 Worms Directors Cut
31 The Strangers
45 Zero Gravity
45 Diamond Cave 2
45 Sword

8-bit

29 Ice Guys (C64)
30 It's Magic (C64)
44 Bomb Mania (C64)
44 Zork Undiscovered... (C64)

Konsol

19 Game & Watch 1 & 2 (GB)
20 Pandemonium (PS1)
25 Gran Turismo (PS1)
33 Moto Racer (PS1)

Artikler

Nyheder S. 4-5, 7

NASA landsatte med succes Pathfinder på Mars og live transmitterede det på nettet, Amstrad stoppede med at sælge computere.

Ødelægger og dræber computerspil, s. 10

Flere dødsfald blev knyttet til computerspil, men var problemet spillet? Tvivlsom forskning sagde ja, nej og måske.

Blade Runner 1982 & 2049, s. 35

I 1982 kom filmen, i 2019 kom fortsættelsen og imellem kom spillet, der satte ny standard for grafiske adventures. Men holder det i dag?

Konsoller i 1997, s. 43

Playstation og Gameboy havde det danske konsolmarked i sin hule hånd.

Hardware

6 Tigers Game.com
8 Nintendo64

Film, vi husker fra 1997, s. 52

Det femte element, Men In Black, Conair, Starship troopers, Alien - Genopstandelsen, Copland, Air Force One, Titanic, As good as it gets, Event Horizon

Skrammel, vi husker fra 1997, s. 54

Batman & Robin, The postman, Speed 2: Cruise control, Mr. Mago, Mortal Kombat: Annihilation

WindowsPC i 1997, s. 56

The Curse of Monkey Island, Star Wars Jedi Knight. Dark Forces II, Carmageddon, Wing Commander Prophecy, Interstate '76, Disneys Hercules, Chaos Island: The Lost World, Theme Hospital, Rayman Gold

Amiga i 1997, s. 58

AmiBee, Testament, Tiny Troops, Uropa2, Gloom 3: Zombie Edition, Nemacs IV: Directors cut, Street Racer, Wheels On Fire

Commodore 64 i 1997, s. 63

Frogs and flies, Magical Formula, Sambar

Software

46 Amiga Forever (PC)

Snydekoder: Fallout, Quake 2, Turok 2, s. 61

Det er tilladt at snyde i singleplayerspil.



NYHEDER ÅR 1997

K6

AMD kommer med deres K6. Den vil komme i versioner, der har 166-300 MHz med 66Mhz bus. Den hurtigste på 300Mhz var den hurtigste på markedet et stykke tid. Priserne var svære at finde, men en 233 model blev i november nedsat til \$236 ifølge CNet. Det er ca. 3500 kr. i 2021-kr. hvilket blev set som billigt.



NAME (Multiple Arcade Machine Emulator)

Første udgave af NAME udkommer. Med den kan du spille arcadespil på din PC. I starten virker det ikke på ret mange spil og selv hvis spillet virkede var det ikke mange maskiner, der kunne trække både Windows95-NAME og arcadespillet på samme tid.



HyperCam

Hyperionics og Solveig kom med denne optager. Nu kunne du optage din skærm, tilslutte mikrofon m.m. Programmet kom som shareware og betalte man ikke stod der "unregistred Hypercam" midt på ens video.

The Mars Pathfinder

4. Juli 1997 opdagede jeg Internettet. NASA sendte nemlig realtime billeder direkte fra Pathfinder på Mars. 100 millioner loggede ind på siden indenfor de første fire dage. NASA måtte derfor have 25 mirror sites for at sprede trafikken ud.



GameTek drejer nøglen om

Gametak lukkede dørene i juli og fremviste igen hvor barsk softwarebranchen er. GameTek havde masser af hits i bagagen, bl.a. Elite Frontier, Pinball Fantasies og Street Figther II til MS-DOS. GameTeks restprojekter blev opkøbt af Take 2 Interactive.



Amstrad

Amstrad opkøber Viglen og Betacom. Betacom omdøbes til Amstrad PLC og man fortsætter med at producere settop bokse (i dag kaldet tv bokse). Deres sats på settopbokse og kommunikation kommer efter at deres PC-linje fejler pga. upålidelige harddiske fra Seagate.

Dermed blev enhver tanke om en ny Amstrad computer lagt i graven, til gengæld kunne Alan Sugar hygge sig med ejerskabet af Tottenham.

Gunpei Yokoi dør i trafikulykke

Yokoi stod bag Game & Watch serien, som alle der var barn i firserne sikkert husker. Han var også med til at udvikle Gameboy. Han insisterede på at Gameboy ikke skulle have hverken back-light eller farveskærm fordi det ville koste batterilevetid. Det var satsning, der adskilte den fra Sega og Ataris håndholdte konsoller, der havde væsentlig bedre grafik, men til gengæld lav batteritid. Historien viser at han satsede rigtigt. Senere var han arkitek-



ten bag den rædselsfulde Virtuel Boy. Yokoi afslørede senere at Virtuel Boy var en prototype og slet ikke var klar til lancering, men da Nintendo insisterede blev det sådan. Året efter forlod han Nintendo.



Derefter arbejdede han frem til sin død hos det japanske firma Bandai med at udvikle Wonderswan, som kun udkom i Japan.

Duke Nukem Forever

I 1997 fortæller 3D Realms at de er gået i gang med udvikling af et nyt spil med The Duke. Det går helt galt og spillet ender med vi skal helt frem til 2011, før det udgives. Uden at imponere.



Black Island

Bollaware udgav noget så sjældent som et Amstradspil. Isometrisk 3D mordmysterie.



Tigers Game.com

Tiger havde udgivet en lang række bippip spil i stil med Game & Watch fra Nintendo. Gameboy havde imidlertid taget markedet siden 1989 og nu var Tiger klar med modtrækket. De kom med en håndholdt konsol, der skulle genvinde en del af markedet. Det ville være nemt at bruge pladsen til bare at svine systemet til, men det vil være uretfærdigt. Tiger prøvede faktisk at levere noget unikt.

Den havde 10Mhz 8-bit CPU fra Sharp og ganske fornuftig mono lyd. De små spil cartridge fungerede fint og der kunne være to i konsollen på samme tid. Man havde sikret sig flere titler ved lanceringen, bl.a. Resident Evil 2, Duke Nuke'm 3D og Indy car 500. Der kom i alt kun 21 titler for hurtigt gennemskuede producenter og potentielle brugere at den virkede ikke godt nok.

Dens PDA funktioner er ellers rimelige med kalender, telefonbog, 14,4 kb internet adgang. Det hele blev styret med enten tasterne eller med touchscreen og en lille pen. Men til PDA tingene var 3,5" skærm meget småt. Opløsningen på 200x160 kunne heller ikke imponere og nu er vi ved det, der var helt galt. Skærmen. Den var ganske enkelt udelig og det smadrede fuldstændig systemet. Der var udover størrelse og opløsning problemer med lag, skygge og responstiden var horribel

Jeg sad tilbage med en følelse af at Tiger faktisk var tæt på at lave noget rigtig godt, men det hele forblev lige ved og næsten.

Det ser ud til at der kom en Pro version med farveskærm i 1999, men jeg har aldrig set den.



New Super NES 2



Nintendo 64 var kommet og SNES var forældet, men hvorfor ikke lige tage det sidste med? En ny version, der var uden noget som helst andet end kontroller og plads til cartridge og med en pris på blot 600 kr.. Det forlængede systemets levetid med yderligere et par år.

Facebook.com

Mark Zuckerberg laver siden Facebook for at skaffe sig og sine venner et redskab til at rate og snakke om piger på deres universitet. I 2004 bliver Facebook til det vi kender i dag. Men hvor er MeToo bevægelsen henne i den sag?

Netflix

Netflix tilbyder leje af dvd pr. post og leje af film over Internettet. Hvor god opløsningen har været i 1997 er nok tvivlsomt.

Kaspersky

Eugene Kaspersky stifter antivirus firmaet og vokser eksplosivt fra 1998-2000 og igen fra 2005-10. De er så gode til at bekæmpe at der opstår rygter om at Kaspersky har insiderviden om frigivne vira. I 2012 henter han datalogen Ruslan Stoyanov ind. Manden har en fortid i det russiske ministerium for cyperbekæmpelse.

I 2015 røber to tidligere ansatte at firmaet selv har frigivet vira for at kunne fremvise bedre resultater i test. Året efter bliver Ruslan Stoyanov anholdt for i 2012 at have sluppet vira løs.



I 2019 dømmes han 22 års fængsel for landsforræderi mod Rusland.

Aminet 41

Aminet er det bedste og største sted på nettet, hvis det er software til Amiga man ønsker. Samme software udgav man på cd frem til nummer 52 i 2002. Du kan ikke købe cd'erne længere, men alt indholdet ligger fortsat på nettet på aminet.com, så det er ikke et problem.

Aminet 41 var blot i en i rækken af cd'er, men det var blevet kutyme at der også lå et kommercielt program på cd'en. Denne gang var det 1996 spillet Capital Punishment fra Click-BOOM.



AmigaOS til PC

Rygtet siger, at IBM og Compaq kontaktede Amiga International om en Amiga version til PPC.

De ønskede at lave en PPC linje sideløbende med deres Intel/AMD linje med Windows. PPC linjen skulle have AmigaOS som styresystem.

Amiga krævede dog så høje royalties at de dropper hele tanken og udvikler OS/2 i stedet.

Amiga International gik fallit umiddelbart efter og endte hos Gateway 2000, der videresolgte selskabet i 1999.





NINTENDO 64

Årets helt store nyhed på konsolfronten var Nintendos 3. generation maskine, Nintendo 64. Den kom i marts 1997 endelig til Europa, I Tyskland gik den til 399 DM, mens vi i Danmark måtte slippe hele 1995 kr og 399,- kr. pr. spil.

Konsollen var mere end tre gange hurtigere end Playstation 1 og Sega Saturn, men fremfor at benytte cd-rom benyttede N64 kassetter, hvor der kun var plads til 64Mb.

Fordelen var at loadingtiden stort set ikke eksisterede på konsollen. Prisen var at man ikke kunne have store grafiske

filmsekvenser på konsollen. Nintendo måtte konstatere at den prioritering var forkert, for N64 solgte forholdsvis dårligt, blot 32 millioner, heraf små 7 mio. i Europa. De tal var skuf-

fende i forholdt til SNES, der solgte 50 mio, men endnu værre var det i forhold til Playstation 1, der solgte over 100 millioner.

N64 havde indbygget modem



Star Fox 64



Blast Corps



Turok - Dinosaur hunter



Lylat Wars

og ideen var at lade brugeren købe spil online, men det system kom aldrig udenfor Japan, formentlig virkede det ikke tilfredsstillende. Konsollen er i dag mest kendt for at alle spil skulle hedde noget med "64" samt dens klassiske titler, såsom Star Fox 64, Mario Kart 64, Goldeneye 007 m.fl.

Omkring 2018 begyndte Superman fra 1999 at give genlyd fordi flere Youtubere tog fat i det og lavede sjov med hvor forfærdeligt det var (er).

Et N64 spil koster i dag (2022) fra 50+ og fordi spillene er på cartridge, så er der sjældent problemer med dem.



Goldeneye 007



2nd
Mario Kart 64



Superman

Ødelægger og dræber computerspil?

Computerspil er voldelige, skaber dræbere og sociale tabere.

De skaber ønsket om at vinde og depressioner hos dem, der taber!

Jack The Ripper

Der var flere spil, der blev kritiseret i løbet af firserne for deres vold, men det Jack The Ripper i 1987, som blev det første spil, der endte med at blive debatteret kraftigt i den engelske presse og siden i parlamentet. Den almene presse, altså den udenfor computerbranchen, havde fået den opfattelse at man spillede Jack The Ripper, selvom historien i spillet er, at du bliver anklaget for at stå bag mordene og du skal rense dig selv ved at fange den rigtige morder. Det helt

store problem var de ”meget realistiske billeder” i spillet.

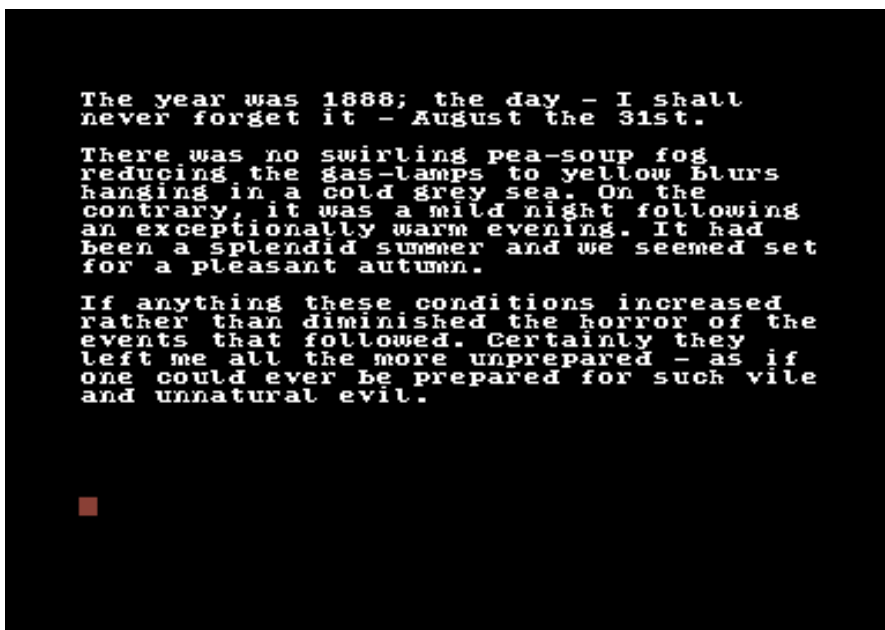
Det var et almindeligt tekstadventure med nogle blodige billeder. Det gjorde at spillet fik 18+-rating, som det første computerspil nogensinde. Danmark adopterede ratingen, men om nogen tog sig af det, skal være usagt.

Barbarian I og II

Palace Software kom samme år med Barbarian, hvor man spillede en barbar med klar reference til filmen Conan, som havde Arnold Schwarzenegger

i hovedrollen samt dets tegneserieblad.

I 1987 var VHS maskinen blevet alle mandseje og den ellers ligegyldige film fra 1982 var blevet et VHS-hit. Det første spil kom i vælten, fordi man kunne afslutte en kamp ved at hugge hovedet af modstanderen samt dets cover med en ”halvnøgen” pige. Året efter kom efterfølgeren og så lance-



Jack The Ripper udkom i 1987 til Commodore 64, Amstrad CPC 464 og Spectrum. (billeder her til venstre og øverst).

rede man med en bikinipige, der slangede sig på en 5 meter plakat, mens hun holdt spillets cover strategisk ved brysterne.

Debatten nåede at komme omkring både kønsroller, sexisme i gadebilledet og så den umådelig store vold i spillet, hvor man kæmpede med sværd. Der var en rød plet, når man ramte og så kunne man fortsat hugge hovedet af modstanderen.

Wolfenstein

I ID Softwares Wolfenstein gik man rundt i bunkers og skød nazister, der blev liggende i en blodpøl. Det var dog ikke det, der skabte debatten i 1992. Debatten gik på om man med så naturtro spil kunne skelne mellem virkelighed og spil.

1995 blev det kortvarigt forbudt i Tyskland pga. nazistiske symboler, men det blev omstødt fordi der ikke var lovgivning på området. Atter en gang i 2005 blev spillet forbudt i Tyskland, fordi der er hagekors i det og nu havde man lovgivningen på plads. I Tyskland nåede man frem til at man blev nazist af at se hagekors, så derfor blev hagekors forbudt i al almindelighed. Hvilket naturligvis gjorde at tusindvis af bøger og film og et par hundrede spil blev ulovlige, udover et par museum og samlere blev ulovlige i samme omgang. Så tilbage igen til tegnebrættet.

I 2018 kom der så et kompliceret regelsæt for hagekors i Tyskland. Det handler om ”forherligelse eller ej” af nazisme. I kunstnerisk sammenhæng kan det være tilladt, men



Barbarian øverst, derefter Wolfenstein og tilslut Doom II nederst.
Indsæt billede: Return to Castle Wolfenstein II ucensureret og censureret





Øverst venstre hjørne: Splatterhouse fremviste blod og vold. Lige under er Mortal Kombat fra 1993. Det store billede er Mortal Kombat X. Det store problem var den ekstreme vold og blod. På nogle platforme endte blodet med at være blå, mens man på PC valgte at lave en forældrekontrol funktion i de senere spil. Dermed kunne børn spille kampspillet som et fredeligt ublodigt kampspil, mens den voksne kunne få den fulde oplevelse.

indtil videre er det ingen computerspilsproducenter, der har taget kampen, formentlig fordi streaming af en titel kunne blive problematisk. I Return to Castle Wolfenstein 2 lavede man derfor en speciel tysk version, hvor alle hagekors er ændret og Hitler er uden overskæg, så er alt i orden og spillet risikere ikke at blive nazist jævnfør tyske politikere.

Doom serien

ID Software stod også for den næste skandale da man smæk-

kede Doom på skærmen i december 1993. Kritikere reagerede med det samme: "Nu var det jo helt umuligt at se forskel på virkelighed og spil", lød det. Da Doom II kom var det endnu mere realistisk og endnu mere voldeligt. Det kan man måske nok trække på smilebåndet over i dag, men der er ingen tvivl om at folk mente i fuldt alvor at grafikkenes realisme var ekstrem. ID Software måtte mod sin vilje acceptere voksen rating.

Selvsving - som sædvanlig Pædagoger, lærere, forældre m.fl. gik i selvsving over den forfærdelige udvikling børnene var ofre for, mens andre sagde, at det var det samme, som deres forældre havde sagt om rockmusik i tresserne.

Tidligere var det film og endnu tidligere bøger som ødelagde ungdommen. Nu var det så spil, der ødelagde dem.

Politikerne på banen
Politikere og kulturperson-



GTA 2, GTA 3 og GTA 5. Hvad åbenbart er gået de fleste forargedes næse forbi er at GTA er et 18+ spil.

ligheder var meget bekymret i Danmark i midten af halvfemserne. De frygtede at mere vold i computerspil og mere naturtro vold ville føre til et mere voldeligt samfund.

Om det rent faktisk var sådan i virkeligheden gik forskerne i gang med at undersøge. USA og Danmark var de første, der kastede sig over forsøg og det var med vidt forskellige resultater.

Bliver man voldelig af at spille computerspil?

I USA opsatte man laboratorieforsøg. De forsøg understøttede til dels at computerspil kunne skabe en uheldig adfærd. Men, der var flere problemer med forsøgene påpegede bl.a. danske forskere. Man havde placeret forsøgspersonerne i en uvant situation, fx at være alene om at spille og man lod dem spille i op til 12 timer i træk. Det er atypiske situationer, hvilket påpegede forskerne.

Undersøgelserne handlede om børn og unge og derfor ville forældrene ikke tillade den slags scenarier. Ligeså vel som det vil være helt usandsynligt at man tillod sit barn at være på værelset og lege med Lego 5

timer i træk uden kontakt med omverden.

Forskningen blev præget af mange stærke holdninger og de stærkeste udmeldinger blev oftest knyttet til den svageste dokumentation. Fx skrev Valdemar Setzer og George Dukket i en artikel fra 1998:

"We believe that the prolonged and excessive use of electronic games contribute to obsessive, addictive behaviour, dehumanization of the player, desensitizing of feelings, health problems and development of anti-social behaviour as well as other disorders as described in this paper."

(...)

"Unfortunately, we can find no research to substantiate the negative aspects presented in this paper, but on the other hand, neither is there research to support any positive ones."

Med andre ord: "vi mener, at computerspil er skyld i afstumpethed, asocial opførsel, men ingen af vores forsøg fremviser dette"

Problemet med de fleste forsøg indenfor området viste sig at være at man startede med en



Carsten Jensen, kulturforsker, mener ikke vi skal male fanden på væggen med computerspil.

forudindtaget holdning. Når det ikke blev underbygget konstaterede man, at forsøget var forkert.

Danske resultater

Danske medieforskere står ikke ligefrem i kø for at undersøge computerspilseffekter, formentlig skræmmes man væk af den mildest talt brogede historie med mange useriøse projekter.

Grundlæggende er danske forskere dog enige om at laboratorieforsøg ikke dur, fordi man ikke placerer forsøgspersonerne i den rette sammenhæng. Derfor er danske forskere gået anderledes til værks og har stillet sig nogle spørgsmål i stil med: Hvordan indgår computerspillene i spillernes liv? Bruger børn spillene som socialt samlingspunkt eller i mangel på levende legekammerater?

Kulturforsker Carsten Jensen mener at computerspil indgår i de fleste børn og unges hver-



Soldier Of Fortune bød på vold, hvor man dels kunne skyde lemmer af modstanderen, men det bød også på multiplayer, så man kunne spille med vennerne.



dag på linje med andre medier og desuden ofte er et udgangspunkt for leg og tilsvarende aktiviteter.

"Børn spiller jo sjældent alene, og computerspil handler om mere end selve spillene. Modsat hvad man umiddelbart skulle tro, så opsuges computeren og spillene i den eksisterende børnekultur. Det sker i høj grad på denne kulturs egne betingelser - og ofte helt på tværs af legetøjsmarkedets interesser." forklarer han.

Jensen ser ikke et problem i at børn ofte fortrækker computerspil frem for bøger, for computerspil er ofte et socialt medie, som man kan være fælles om, mens man er alene om en bog.

Sierra OnLine fortæller i en artiklen i Privat Computer fra 1996, at computerspil ikke er



en ideal måde at tilbringe sin tid på fordi det er begrænset hvor meget man bevæger sig, men man bruger trodsalt mindst 200% mere energi på computerspil end på at se fjernsyn.

Efterhånden er det sådan, at danske forskere ikke mener, det nødvendigvis er indholdet i spillet i sig selv, der giver de største problemer, men derimod langvarig påvirkning, der er problemet. Her er det stør-

ste problem langvarig isolation. Derfor er problemet formentlig mindre i online spil end i singleplayer, men det er kun min hypotese.

Soldier Of Fortune

I år 2000 kom Soldier Of Fortune. Det var chokerende fordi det satte ny standard for vold. Man kunne skyde kropsdele af folk og hvis man mente, der var blod i Doom, så var det intet i forhold dette spil.



Manhunt 2 fra 2007 blev listet ud til forbrugerne efter store protester fra interessegrupper, der var bange for børn ville tage skade af spillet. Børn skal selvfølgelig slet ikke spille dette 18+ spil.

Spillet blev en stor succes, da det både var vellavet og effekterne var bedre end tidligere set. Det blev også et af de første spil, hvor man havde en forældrekontrollfunktion. Den voksne kunne altså med password beskytte børnene mod den blodige version. Slog man forældrekontrollen til, så faldt folk bare om. Den funktion er i dag standard i de fleste blodige spil.

Manhunt

Manhunt kom i butikkerne under protester, men sådan gik det ikke med toeren i 2007. Det lykkes det for interessegrupper at få de fleste butikker til at droppe salget i USA og England. Rockstar droppede den storstilede lanceringen af spillet i maj 2007, og listede i stedet spillet ud i juli måned i al stilhed. Der opdagede man et ganske udmærket spil, men også et spil, der langt fra var så chokerende, som man skulle tro bedømt ud fra reaktionerne. Faktisk ville man kunne have lavet de samme protester over de fleste 3D spil i samme periode.



Everquest



Danmark og EU har taget godt imod skalaen, men det er dog langt fra altid sådan at spil/film får den samme rating i hvert land. I Danmark er det meget sjældent man bruger 18 rating. Langt de fleste importerende titler springer dog den danske vurdering over af økonomiske årsager og bruger den amerikanske. Den anses som er den vigtigste, fordi alle spil der ikke vurderes der anses som rating 18 år. En anden spiller på markedet er ESRB er baseret på frivillighed. Hvilket alle ratings egentlig er, da det er op til butikkerne at håndhæve det og der ikke er sanktionsmuligheder, hvis de ikke gør.



Postal (2007)

Postal gav anledningen til den i dag velkendte PEGI rating (Pan European Game Information), som gælder i Europa og en del andre lande. Den er ikke lovpligtig, men de fleste forretninger følger den. Forældre har også taget godt imod den som guideline.

Postal udkom under en strøm af protester. I Postal gjorde man alt det forkerte. Man kunne smide benzin på en person

og så tænde ild til ham eller man kunne tisse på en tilfældig osv. En opgave i spillet var fx at hente mælk, man kunne så enten betale for mælken eller man kunne skyde butiksmanden og tisse på hans lig, eller omvendt for den sags skyld. Men hverken anmeldere eller publikum var imponeret. Tværtimod.

Knud Larsen, samfundsforsker, udtrykker det i en kronik i Jyllandsposten i 2004 skrevet om spillet Hitman:

”...børnene ser kun i kort tid at de dræber personer, det element forsvinder ganske hurtigt og så bliver det strategi, taktik og reflekser, der betyder noget”.

Postal fejlede på de punkter og derfor var spillet da heller ikke sjovt. Alligevel er der dog kommet flere spil i serien, men også den serie har måtte gøre det til at handle om strategi, taktik og





World of Warcraft var specielt i starten af dets levetid et spil som mange udviklede afhængighed af.

reflekser og ikke bare om chokværdi for chokværdiens skyld.

Spil, der dræber?

Everquest fik skylden for en skolemassakre i USA, hvor en dreng gik amok, da han troede han var omgivet af trolde og orker. Forældrene sagsøgte Daybreak Game Studio for at være skyld i hans forbrydelse.

Ifølge kontoen havde drengen spillet i mere end 400 timer i træk, kun afbrudt af 3-4 timers søvn en gang imellem. Ekspertvidnerne konstaterede, at manglende søvn og spillet kombineret kunne have forårsaget en psykose.

Juryen ville give både forældrene og ofre erstatning, men dommeren underkendte juryens kendelsen og frikendte firmaet. Dommeren mente i stedet at forældrene groft havde svigtet deres forældreansvar ved ikke at gribe ind i drengen afhængighed.

Tragisk

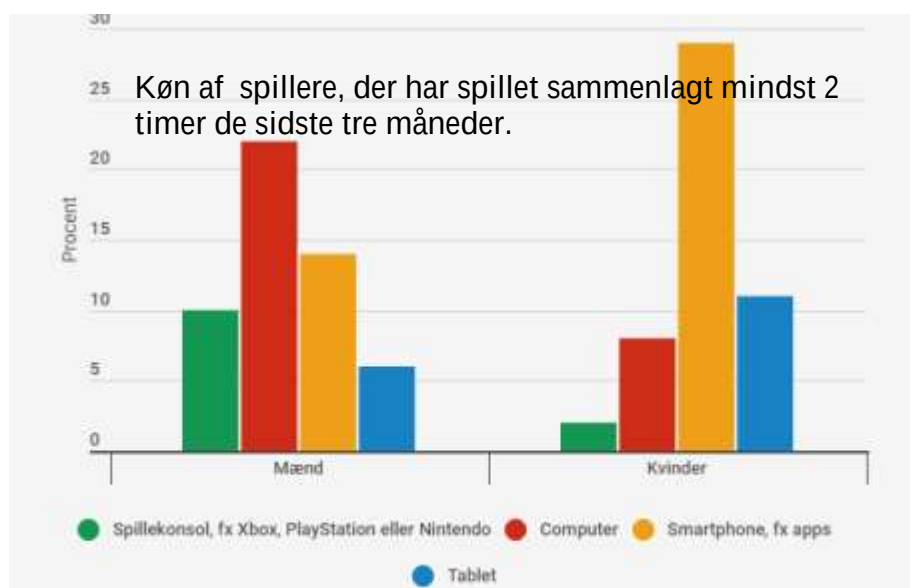
Samme firma måtte samme år igen i retten, da en dreng på 16 havde begået selvmord. Efter at have spillet i 80 timer i træk troede han, at han kunne flyve og sprang ud fra et højhus. Og så i den sag fastslog ekspertvidner, at psykosen formentlig var udløst manglende søvn.

I Japan kollapsede og døde en mand på toilettet efter at have spillet 76 timer i træk på en Internetcafe. Han havde hverken holdt tissepause, spist eller drukket fremviste overvåg-

ningsbåndet.

I 2012 gik det helt galt for et ungt par, der ikke gav deres spædbarn hverken vådt eller tørt i så lang tid at barnet døde af det. De spillede World of Warcraft i stedet.

I Louisiana, USA, gik en mand amok, da hans kæreste slettede hans karakter i World Of Warcraft. Heldigvis lykkedes det for hende at slippe væk og fik hjælp af naboer mod kæresten, der jagtede hende med en kniv.



Dommeren gav manden 12 års fængesel, men først efter kæresten havde fået en opsang for at ødelægge hans hobby samt en bøde på \$50 for at have brugt hans konto uden tilladelse.

Vold

Der er altså sket adskillige dødsfald og endda også overfald og mord som kan relateres til computerspil, men der er bare ingen grund til at tro, at det er selve spillet, der er problemet. Derimod synes ekstrem lang eksponering af spil.

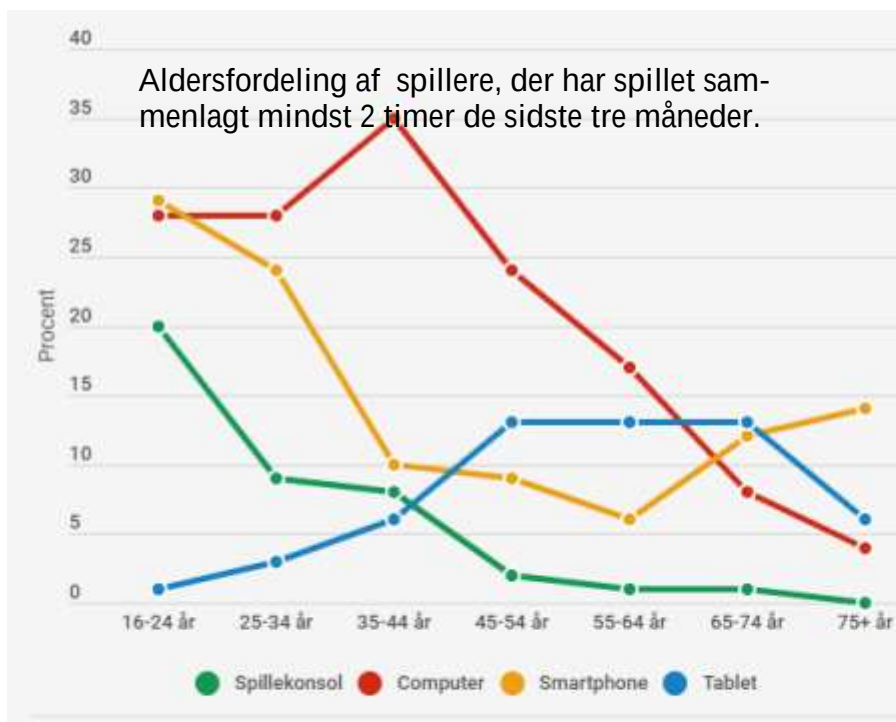
Her er problemet at nogle spil er designet til aktivt at fastholde folk langt ud over det rimelige. Men omvendt er det jo netop spillets opgave at fastholde publikums interesse. Uanset hvordan man vender og drejer det, så handler langt de fleste dødsfald om at spilleren helt enkelt har siddet stille for længe, mens andre har spillet på en ualmindelig måde, fx 40 timer i træk.



Aaron Drummond, senior forsker i psykologi hos Massey University New Zealand stod i spidsen for en metaanalyse af 28 undersøgelser fra 2008-2020 med over 21.000 deltagere.

Hvem spiller?

Der er stort set ingen forskel på hvor meget mænd og kvinder spiller. 25% af begge køn spiller hver dag og 50% har spillet indenfor de sidste tre måneder. Mænd spiller primært på konsol eller computer, mens kvinder spiller på telefon eller tablet.



Grafer s. 16 og 17: Kilde: <https://www.dfi.dk/nyheder/halvdelen-af-befolkningen-spiller> (2019)

Når man ser på alder, er der meget store forskelle på den måde, der spilles på. Computere er mest brugt frem til ca. 44 år, hvorefter andelen falder. Til gengæld er tablet det mest populære blandt de ældre. Interessant er det måske at konsollernes popularitet falder drastisk fra 24-års alderen.

71% oplyser at de udelukkende i de sidste tre måneder har brugt gratis spil, mens 62% oplyser at de har spillet 3 spil efter færre.

I USA (2018) blev det anslået at 52% af amerikanerne spillede computerspil mindst tre timer om ugen. Det er næppe meget anderledes i andre lande og dermed kan man måske konstatere at når omkring halvdelen af befolkningen i vestlige lande spiller, så må det gå galt

engang imellem for folk, der spiller.

Men kan man sige at det er problemer forårsaget af computerspil?

Det, der hurtigt springer i øjnene er, at når der er ligeså mange spiller computer i Danmark og EU som i resten af verden, hvorfor er det så oftest kun i Japan og USA, det går helt galt og stort set ikke i EU?

Er computerspil farlige?

I juli 2020 kunne forskere med Aaron Drummond fra New Zealand i spidsen erklære at svaret formentlig er nej.

De gennemgik i en metaundersøgelse 28 undersøgelser med sammenlagt 21.000 deltagere i.

De konkluderede at spillere godt kunne blive midlertidig være aggressive under spil og



umiddelbart efter, men de fandt ingen sammenhæng mellem spil og længerevarende vrede og aggressioner. Mellem de 28 undersøgelser var bl.a. en fra 2008, der konkluderede en mulig sammenhæng mellem vrede og computerspil. Her mente man at spillerne virkede mere aggressiv for hvert spil og at denne vrede kunne ophobes. Der var også en undersøgelse, der fremviste at computerspil gav mindre vrede, fordi spiller-

ne fik udtrykt deres vrede i spillet fremfor i virkeligheden.

Ingen af de konklusioner kunne imidlertid understøttes, når man lavede metaundersøgelsen. De nåede frem til at effekten af computerspil og aggression er tæt på ingenting og så usikker at man ikke kunne sige noget om det.

Det eneste de kunne nå frem til var forbigående humørsving-

ninger som kunne anses som normale alt efter hvad der skete i spillet.

Den samlede konklusion er derfor at der kan måske nok kan være andre problemer med computerspil, som bør undersøges, men øget aggression synes ikke at være et af dem.

Riven

Cyan

Riven ligner sin forgænger, man går lidt rundt, trykker på nogle kontakter, og ser lidt på omgivelserne og det er på ingen måde min kop the.

Lyd og grafik er suveræn og gåderne kræver vel at man er blandt de 10% bedste i Mensa. Selv med løsningen i hånden, var det alt for sjældent at jeg tænkte, ”nåh, på dén måde”. Jeg sad flere gange tilbage og tænkte, ”nå, var dét gåden?”. For det kan nemlig være svært nok at finde ud af, hvad gåden

egentlig er. Det er ikke logisk at man skal trykke tre gange på en kontakt og derefter dreje i et håndtag, kunne det ikke ligeså godt være to gange? Selv når jeg ser hvad der så sker, så virker fortsat ikke som gåder jeg kunne have regnet ud. Selve forhistorien er noget med at du er sendt tilbage til den



mystiske ø og skal finde Katri-ne. I betragtningen af at der ikke er nogen fjender ville det logiske nok være at bare stille sig op på den højeste klippe og kalde på hende, men du drak en kop kaffe.

Riven er på 5 cd'er og hvis man kun har et drev, så kommer man til at skifte cd et utal af gange, selv hvis man har lavet den maksimale installation.

Riven et flot slideshow med film sekvenser, men når de anbefaler dig at slukke lyset og spille det sent om natten, så må jeg nok erkende, at jeg hurtigt kom til at tænke mere på dyner end spillet.

Men Riven havde helt sikkert sit publikum, det var bare ikke mig.



Blood

Monolith lavede dette spil med en ny motor af Ken Silverman til at lave voxel-grafik. Det gav en flydende 3D oplevelse på de lidt mindre maskiner, hvor vi ellers sloges med at få nogenlunde framerates.

Blood er en 3D horror-gyser-shooter der finder sted i 1920'erne med et stænk af sci-fi elementer.

Du genopstår på en kirkegård kun bevæbnet med en trefork og så er det ellers med at forsvare sig imod skeletter, kutteklædte fanatikere og meget andet. Da spillet kom frem druknede det en smule i de utallige andre 3D spil. I dag lider voldsomt under at man ikke kan keybinde ens taster samt man ikke kan strafe.

I 2019 kom der en remastered version, der spiller på ens nostalgiske følelse, men egentlig ikke har meget mere at byde på.



Shadow of the third moon - AGA 030

Du styrer en drone af en slags som kan både flyve forlæns, baglæns og stå stille i luften. I starten er missioner ret nemme, men efter de første par stykker skal man hive koncentrationen frem. Du styrer med en kombination af mus og keyboard og det går rasende hurtigt selv på minimumskravene. Spillet bruger nemlig voxelgrafik, det er en måde at få 2D grafik til at se ud som 3D. Det gør at spillet netop kan få høj hastighed. Prisen er dog når man kommer for tæt på ting bliver de meget pixeleret.

Shadow Of the third moon kom i Amigas sensommer og måske derfor led det af det samme problem som mange andre Amiga-spil i den periode, det virkede kun halvfærdigt. En skam.



Game & Watch 1 & 2 (Gameboy)

Nintendo kom med sin Game & Watch serie på Gameboy.

Det er de gamle bip-spil med fire spil på hver cartridge samt en ny remastered udgave af



hvert spil. Tanken er god nok og udførelsen ligeledes fremragende både i form af emulering af de gamle spil ligesom man har genskabt og fornyet grafikken på samme tid.

Herunder er det Fire, hvor Mario og Luigi skal redde Yosi og vennerne fra den brændende bygning. Men man opdager hurtigt at tidens tand havde været barsk ved firsernes store dille. Spillene var meget simple, ja ligefrem primitive



og det opdager man alt for hurtigt og med blot fire spil på hver, så er det en dyr fornøjelse. Finder du dem til 50-60 kr. er det bare med at slå til, men dengang var det 300 kr. pr. cartridge.

De originale bip-spil kan til gengæld være ret dyre og meget svære at finde.

Gadget – Past as Future

Cryo

Det blev lavet af kun to mand, primært Haruhiko Shono, hvilket var (er) en kæmpe præstation og det er den eneste begrundelse til at bruge tid på det i dag.

Du går rundt i en verden i stillbilleder. Hvis du klikker øverst på skærmen, går du frem. Klikke du til venstre og du går til venstre osv. Hvis du klikker på et objekt kommer du tættere på. Tit afspilles der så en quicktime sekvens, hvorefter du vender tilbage til spillet. Disse quicktime film er der så mange af, at spillet er på hele 4 cd'er.

Handlingen er at en komet vil ramme jorden, og du er den eneste, der kan redde verden. Men efter den glimrende forfilm falder det hurtigt fra hinanden.

Det er uhyggelig lineær, for du skal gøre alting i én bestemt rækkefølge. De mange kæmpe



maskiner, man skal betjene i bedste (eller værste) Myst stil, skal betjenes på én bestemt måde for de virker, men det er ikke altid lige logisk hvordan. Belønningen er hver gang en filmsekvens og adgang til at komme længere ind i spillet.

Grafikken er fine stillbilleder, men ingen mundbevægelser eller animationer, til gengæld er stemmer ganske gode.

Hvornår spillet udkom er noget usikkert, nogle siger så tidligt

som 1993, andre siger 1995 og atter andre 1997. Det er naturligvis givet at det i 1993 havde virket mere imponerende end i 1997, hvor det var forældet, og det er netop det ord, jeg tænker mest på når jeg spiller det i dag. Forældet.

Jeg kunne kun få det til at virke med min Win95 maskine.

Det er også kendt under navnet Gadget: Invention, travel & adventure.

Pandemonium (Playstation)

3D platformer, hvor spilbanen er i 3D og du styrer i 2D. Det virker rigtig godt for vi undgår det irriterende med falde ned de forkerte steder, hvor det kan føles uretfærdigt. Det gør også at kameraet er forprogrammeret, så det virker og er afprøvet inden vi spillere står i suppedasen.

En nar og en troldmand skal forsøge at redde verden efter de er kommet til at slippe et monster løs. Det er i den sjove ende og jeg hyggede mig vældigt med det - men når man dør, og det gør man tit, så starter man ret langt tilbage og man skal være skrap - og tålmodig - til platformsspil for at komme ret langt.

Der kom også en identisk udgave til PC, der understøttede 3Dfx og så blev det rigtig flot.



The Big Red Adventure (Amiga)

Core Design



Vi er i Rusland, du styrer rundt med musen, trykker du på højre tast dukker en valgmenu op med en del kommandoer og de ting man har samlet op undervejs. Eventyrets hovedskærm fylder altså det hele og for 1997 var det nyt.

Big Red består af fire dele, og de kan spilles hver for sig.

Introen består af nogle stillbilleder, hvor plottet forklares i larmende tavshed. Kommunismen er forsvundet fra Rusland,

og en flok generaler ønsker de gode gamle dage tilbage. Det er op til dig at forhindre det. Og det skal du gøre ved at spille tre forskellige karakterer.

Computernørden Doug Nuts er hovedpersonen i første del, mens anden del har Dino i hovedrollen. Han er en stor stærk eksbokser, der er bange for mørke. I tredje del styrer du Dolly Fatale på en togrejse med en millionær. I sidste del skal alle tre arbejde sammen.

Halvlunken oplevelse

Amiga udgaven er det svært at være helt tilfreds med. Grafikken virker død, i en park kan du f.eks. høre springvandet, men man kan ikke se det bevæge sig. Jeg savnede også at der var stemmer fremfor bare tekst og så er vores helte langsomme, så det tager evigheder at gå en skærmbredde.

Grafikken er tegneserieagtig og i high-res hvilket gav noget flimmer for alle der ikke havde multisync/VGA monitor dengang, men er i dag ikke et problem.

Sværhedsgraden ligger, i mine øjne, et pænt stykke over det tilladelige, og personligt er jeg i hvert tilfælde ikke kommet særlig langt på nogle af de fire baner. Opgaverne er langt fra lige logiske, og man kommer ikke så langt, hvis man kun tænker logisk – og det er ulogisk.

The Big Red Adventure er ikke dårligt, det er bare ikke særlig godt heller.

The Big Red Adventure kom også i en, efter sigende, identisk PC-version.



Q U A K E II

Quake 2 kom fra ID Software i 1997 og var et kvantespring frem indenfor 3D 1st person shooter spil.

Man kiggede rundt med musen og styrede resten med tastaturet. Fjendernes AI var markant bedre end noget set tidligere.

Quake 2 redefinerede hvad vi krævede af et computerspil.



Mange af os måtte nøjes med opløsning på 320×200 og da jeg fik et 3Dfx kort kunne jeg presse Q2 op på 480×400. Jeg mener det var med 16-18 frames pr. sek. (fps) og senere hele 24 fps.

Det går som i de fleste andre 3D shootere ud på at skyde alt

der, bevæger sig, åbne døre og ellers komme til enden af banerne. Menneskehedens fremtiden er på spil og vi angriber de onde aliens på deres egen planet. Du smides ud i atmosfæren og dykker i din rumkapsel ned sammen med hundrede af andre soldater. Men før du har set dig om så er alle de andre

døde og du er alene om at infiltrere basen. Det fede er at man ser det i en filmsekvens i høj kvalitet.

Quake 2's grafik var imponerende i 1997 og mange af os købte også 3Dfx kort på den konto, så der kom både flere frames og endnu bedre grafik





og lyden var som du måske husker fremragende og det er den fortsat, selvfølgelig. Måske har du glemt der kom over 50 minutters cd-track musik med. Desværre ser det soundtrack ikke ud til at være med på de fleste til gængselige versioner i dag.

Fjendernes AI var uovertrufne i 1997 og satte nye standarder. Q2 var i det hele taget et syv-mile skridt indenfor genren.

Q2 handler grundlæggende om at slå fjender ihjel, trykke på de rigtige kontakter og så sprænge basen i luften.

Quake 2 var lavet så intelligent dens grafiske motor kunne opskaleres ret nemt. Dens oprindelige udgave var 4:3 og max 1024x724 (hvilket de færreste kunne spille), men bare med OpenGL kan man nå op på den opløsning som de skærm har. Det er dog ikke lige kønt hver gang, men det





ler, så er begynder virkelig for begynderen og selv bedstemor har en chance på begynderniveau. Det kan være det lykkes at gennemføre det på et tidspunkt, selvom det selvfølgelig hurtigt bliver sværere, så er det absolut et spil, hvor man 3D nybegyndere kunne starte og få en god følelse.

Q2 kom også til Playstation og den version virker lidt forældet i dag.

fortalte mig at spillets grafik var lavet efter forskrifterne og derfor kunne opgraderes ret nemt.

Der er derfor lavet adskillige porte, der har forbedret dets grafik. Jeg fandt en, der hedder Yamagi Patch, hvilket betyder at spillet kan køre i 16:9 format, med musik og i HD og så ligner det jo pludselig noget.

RTX

Man kan enten købe spillet på Steam til \$2, finde det på et loppemarked eller i en af de utallige pakker, hvor spillet ind-

går, derefter kan du gratis opgradere det til 2021 grafik. Og det virker. Det er som et nyt spil, der er lige er blevet 20% bedre og 10xflottere.

Let

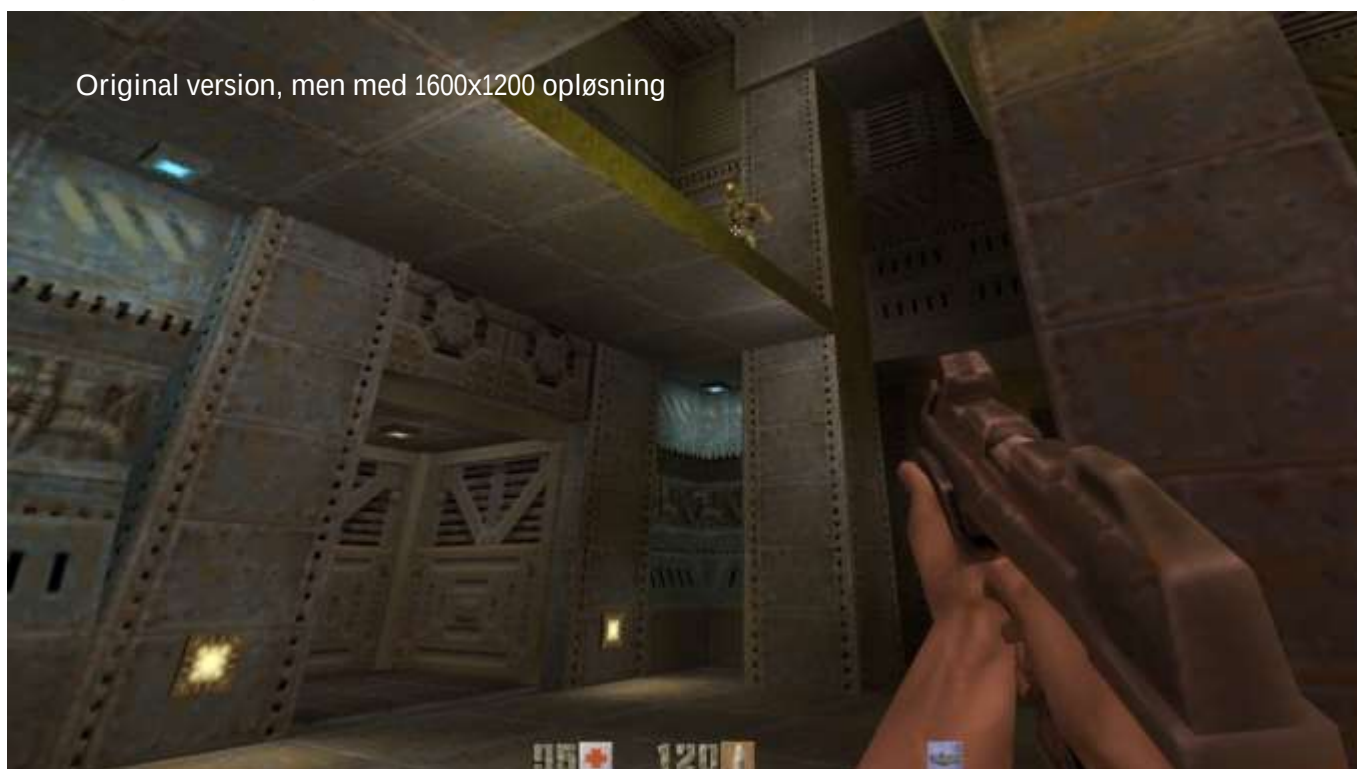
Jeg spiller stort set altid på level easy, fordi jeg hellere vil have fremskridt end point eller noget andet. Easy er virkelig let i forhold til hvordan level easy er i moderne spil. Selv level hard er ikke voldsom svær på de første par levels. For de hardcore er der Nightmare.

Til forskel for mange nyere tit-

Der er 30 levels fordelt over 10 missioner og hver bane er fyldt med ammo, førstehjælpskasser, powerups og temmelig mange hemmelige rum. Naturligvis får du også kraftigere og kraftigere våben.

Skønt gensyn

Quake 2 er et godt gensyn. Det er langt fra alle spil, der holder i dag og da slet ikke indenfor 3D spil, men det her holder. Naturligvis er grafikken lidt rusten, men en høj opløsning hjælper og lyden er ret så fantastisk.



Gran Turismo (PS1)

Sony

Hvis vi skal starte med at det oplagte, så er spørgsmålet om Gran Turismo udkom i 97 eller 98. Officielt udkom spillet 23. december 1997, men åbenbart ikke i EU før i oktober 98, hvilket lyder lidt mærkeligt(?).

GS markedsføres som en simulator og det er måske lige at tage munden lidt for fuld. Det ændrer dog ikke på at det er et fremragende racerspil. Man kan køre arcade eller championship, det kan være på bane eller i byen. I Championship skal man først få sit kørekort før man kan køre race. En anden ting er man kan fintune sin

bil. Man kan også vælge mellem mange rigtige bilmærker og selvom de er tunet fra starten, så kan man vinde halve og hele sekunder ved at ændre indstillingerne. På letteste level betyder det mindre, men ikke på den højeste.

Et 3D racerspil med 640x480 ville i 1997 have krævet en meget dyr PC og var derfor udenfor rækkevidde af de flestes budget. Det gjorde at serien solgte mange maskiner på den konto.

Gran Turismo solgte 10,5 millioner eksemplarer. Svarende til at hver 10. konsol ejer købte spillet.



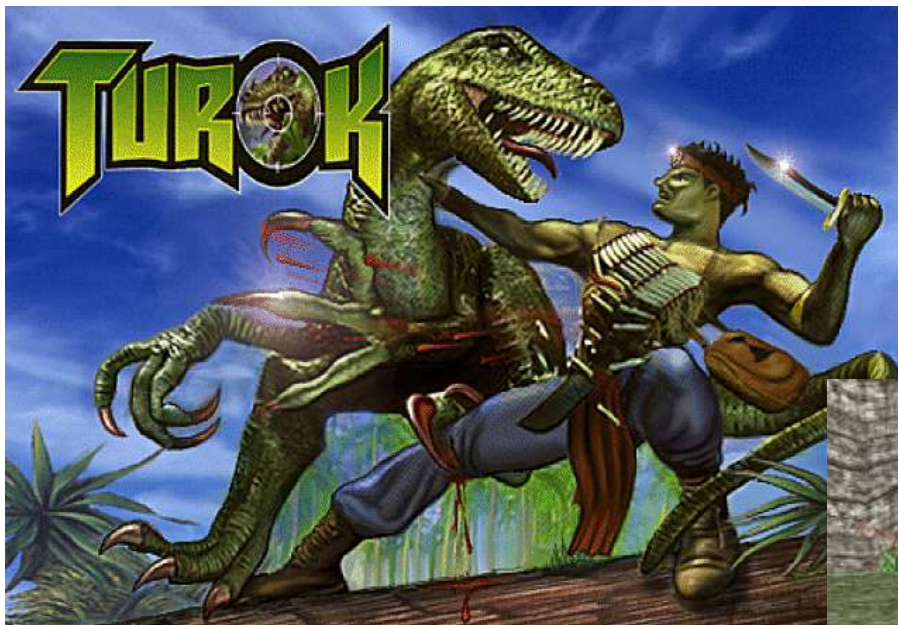
Tomb Raider II (PC)

Core Design

Ja, så har man set det med. Core Design frigav det som abandonware og derefter ombestemte de sig og lavede en tyvekroners pakke på GOG og i betragtningen af det tog et par timers arbejde at få skidt til at virke med en moderne maskine, så er det måske ikke en dårlig handel.

Lara er mere af det samme som man så i første del. Platformsspil, action og puzzles i 3D og så endda med en køn kvinde i hovedrollen. Den del huskede man at gøre meget klart for os alle. Personligt spillede jeg ikke ret med TB2. Jeg fandt det for svært, platformsdelen i 3D krævede nok mere øvelse end jeg gad lægge i det. Anden del bød på mere af det samme og det var fans efter sigende meget tilfredse med.





Fra det nu lukkede Akklaim frem kom Turok. Det er et 3D actionspil, hvor du skal indsamle nøgler og ellers skyde fjenderne, der i dette spil er indianere, dinosaurer og meget andet.

Man har tre liv og hver gang man dør starter man forfra ved sidste check point, som der er fordelt nogenlunde fair på banerne.

Turok var et 3Dfx spil til Windows 95 og det gav mig en del problemer. Primært det at kun spille i et 800x600 vindue. Det er jo noget lavt i dag. Lyden var som altid forrygende. Men det værste ved Turok er dog styringen, hvor man



udelukkende kan styre med tastaturet, ikke noget med at bruge mus og keyboard, og det er tæt på en dødssynd i dag.

Heldigvis er der kommet en remastered version, som har taget højde det det samt der er kommet bedre grafik. Den oprindelige version er gratis, mens den remastered koster ca. 100 kr. Det er den bestemt værd.



I fjerde afsnit af Mortal Kombat bruges der polygoner i stedet for rigtige skuespillere. Det har givet programmørerne større frihed, når det kommer til bevægelser. Der er også blevet kastet våben ind i spillet. Hver karakter har sit eget sværd, kølle, stav eller noget helt andet.

Det er naturligvis muligt at spille med tastaturet, men det bedste er en gamepad, og til trods for sin alder, havde jeg ingen problemer med at få det til at genkende min Xbox controller. Kravet er at der skal være mindst seks knapper.

Kampene er fortsat sjove, selvom grafikken naturligvis bærer en hel del præg af alderen. Lyden hjælper da også en del på oplevelsen.

Mortal Kombat er et fint og gratis gensyn.



Der er siden kommet version 11 og den er bare så meget bedre end den gamle udgave at det ikke helt er tiden værd at bruge energi på version 4.

Men gratis: Jo tak en times tid eller to.

Ultima Online

Origin Systems

Dette grafisk MMORPG kom i 1997 - og nej, det var ikke verdens første, det var Meridian 59 der kom året før.

Ultima Online lignede egentlig de andre spil i serien, men var på nettet. Det var det første MMORPG til at få 100.000 abonnemeter.

Det nåede en forbløffende succes med over 250.000 abonnemeter i sin storhedstid og så sent som i 2008 var der fortsat knap 100.000 spillere.

Dets succes gjorde at vejen blev banet for mange andre MMO (Massive Multiplayer Online) spil.

Ultima Online krævede internet forbindelse og på den måde kunne alle spillere kunne interagere på samme tid i det

samme univers. I dag er det selvfølgelig, men i 1997 var det kæmpe stort.

Siden dets udgivelse er der kommet otte udvidelses-pakker, en booster pakke og snesevis af gratis indhold opdateringer. I 2007 kom der med Ultima Online: Kingdom Reborn en ny spilmotor med en nyere visuel oplevelse. Hvilket er

den eneste version til rådighed i dag, for Ultima Online er skam fortsat i luften og nærmer sig med hastige skridt 25 år.



House Of The Living Dead Sega

Det er tydeligvis et konsolspil beregnet til en lightgun, der er konverteret til PC. Ideen er at man skal skyde alt, der bevæger sig mens computeren styrer dig rundt. Når man skyder på zom-

bierne kan man skyde lemmerne, af den, og den effekt virker godt. Hvis det bliver lidt for blodigt kan man ændre blodets farve til blå eller grønt.

Grafikken er taget direkte fra Sega Saturn og det virker på en pc noget forældet. Lyden er ligeledes fin, men gameplayet halter.

Det er temmelig sikkert fordi man spillede Saturn versionen med lightgun, mens sådan en fætter ikke understøttes på pc.

Det er ganske enkelt både for nemt og for ukompliceret til at det bliver rigtig sjovt.

Når jeg skal teste spil, vælger jeg tit den nemmest level for at komme et stykke ind i spillet, men jeg har kun sjældent oplevet, at jeg har gennemført et spil på under to timer og både level easy og middel.



Virtua Fighter (PC)

Kampspil til hjemmecomputeren kan tælles på en hånd, og heldigvis blev listen en smule længere VF startede i arcadehallerne og rykkede derefter til Sega Saturn. Udover Mortal Kombat er der ingen andre spil, der når det til sokkeholderne.

God grafik, fremragende lyd og vigtigst af alt kontrol og modstanderens AI. Den helt store forskel på dette og andre kampspil er at det er i 3D, hvor kameraet aktivt flytter med rundt. Det er en smule forvirrende de første 5 minutter, men hurtigt opdager man at det skaber et meget dynamisk gameplay.



Historien er noget med en turnering og redde en pige.

Streets of Sim City (PC)

Ideen var nok bedre end udførelsen. Ideen var at køre rundt i den by man havde lavet i Sim City, det var absolut en fed ide som fuldstændig blev smadret af at bilkørslen var forfærdelig og spillet var propfyldt med fejl, som nærmest gjorde det uspilleligt. Man kunne også inviterer op til 7 venner med over et serielkabel. Men mon ikke de hurtigt insisterede på at spille et andet spil?

Så meget potentiale i en ide og så ringe udført. Maxis gik videre med at lave Sim City spillene og gentog aldrig forsøget.



Myst (Amiga AGA/RTG)

Endelig fik Amiga verdens mest solgte spil, Myst. Det krævede naturligvis cd-rom, AGA og helst 030+ samt en 8Mb ram, men så kørte det som det skulle. Baggrunden var mere levende, fx bevægende fuglene sig i horisonten. Lydeffekterne havde fået et pift opad og i det hele taget var Myst blevet fint pudset af.

Eneste problem var at Myst nu var fire år gammelt og selvom det jo fortsat var sig selv, så var det netop sig selv. Verden havde bevæget sig videre og jeg fandt nok mediernes begejstring overdreven.



Redneck Rampage (PC)

Interplay stod bag dette 3D skydespil, hvor du spiller en bondeknold, der skal forhindre en invasion af aliens og desuden redde deres præmiegris. Ligesom langt de fleste andre 3D spil fra den tid har du ikke fri mus, så det er ikke muligt at se op eller ned og man føler mere man kører rundt end man går. I samme stil kom også Outlaws, hvor det samme slags grafik, samme lydeffekter og meget af det samme. Begge spil var vældig underholdende.



Fifa: Road To World Cup '98 (PC)

Endelig kom den version af de gamle fodboldspil, som man så for sit indre, når man spillede dem. 3D isometrisk vinkel i fantastisk grafik, god AI og forrygende kommentatorlyd. Det var hverken for svært eller for let. Det grådige var dog at man kun kunne spille frem til VM og ville du spille VM, ja så kom der heldigvis en ny version næste år. Det virkede grådigt fordi der også kom både Fifa '97 og Fifa '98. Men jeg købte dem alle og nød hver eneste sekund med dem, så helt galt var det jo ikke.



Actua Soccer 2 (PC)

Gremlin og EA kæmpede om sofa-fodboldspillernes gunst og selvom 3D motoren, lyd og AI alt sammen virkede godt, så var det netop kun godt nok.

I forhold til Fifa serien, så virkede det hele bare næstbedst og selvom serien fik en fanbase endte den med at tabe kapløbet mod Fifa serien, der også den fordel at der spillede man med de "rigtige" spillere.



Ice guys (Commodore 64)

Protovision udgav dette spil i C64's sidste periode og overraskende nok, er firmaet her fortsat. De udgiver helt nye spil til de gamle 8-bitter. Typisk lader de spillet efter 6-8 måneder overgå til free-ware, men det er nu noget andet at modtage et spil i en kasse med manual og det hele. Ice Guys handler det om at skyde snebolde efter nogle drilske trolde, der vil gøre vores lille fyr fortræd. Musikken er fremragende, grafikken er nydelig. Gameplayet fungerer fint, selvom der mangler variation.



Master Axe (Amiga)

Egentlig var det et lovende CD32 spil, der var på vej fra Millennium tilbage i 1994, men det endte med at blive droppet. Islona samlede det op og udgav det i 1997.

Nydelig grafik, lunken lyd og et gameplay, der var ganske fornuftigt, men med nogle helt absurde fejl. Det er helt tovligt at et CD32 spil kun virker med en knaps-joystick, det udkom kun på disketter, uden at genkende diskettedrev 2, det kan ikke installeres på harddisk og for at fuldende billedet, så skal der skiftes diskette mellem hver kamp.



Det burde ikke ske i 1997 og gør et fornuftigt, men forældet, spil nærmest uspilleligt og det har selvfølgelig ikke ændret sig i dag.

Grand Theft Auto (PC)

Du kender sikkert GTA 3D spillene, men allerede i 1997 kom seriens første afsnit. Det var i 2D set ovenfra og handlingen var den samme. Du er en gangster og kan køre fra politiet, ramme uskyldige og bliver mere og mere kriminel undervejs.

Spillet vakte stor opstandelse da det kom frem fordi det "opfordrede til kriminalitet" som det lød i talrige klager over det. Spillet blev en temmelig stor succes og fik formentlig pga. klagerne langt mere opmærksomhed dets kvalitet berettigede til.



It's Magic (Commodore 64)

Saml diamanter, platforme og skyd fjender. Det virker som om at It's Magic er hastet færdigt for enten tjene de sidste penge på platformen eller fordi spillet egentlig var opgivet.

Sværhedsgraden er ikke afbalanceret godt nok, fx kræves der flere steder masser af skud for slå fjenden ihjel og nogle steder er det ikke muligt før fjenden rører dig og du dør. Du kan ikke hoppe på fjenderne og man har også undladt baggrundslyd. It's Magic virker helt enkelt ufærdigt.



Heldigvis kom 2'eren i 2019. Det er samme spil, men denne gang færdiggjort og koster €5. Det er det også værd.

Worms Directors Cut (Amiga AGA)

Worms er et spil, hvor 2-4 hold kæmper imod hinanden. Holdene trækker på skift og det handler helt simpelthen om at slå de andre ihjel. Team 17 sidste Worms udgivelse var egentlig bare det som den gav udtryk for at være. En genudgivelse af det gamle spil med nogle nye features. Det kom eksklusivt til AmigaAGA. Udover nye baner bød det dog ikke på noget nyt. Dets lave salgstal kunne måske forklares ved at Worms var overbrugt de sidste par år. Det største problem er at spilområdet i dag virker småt og det gjorde at jeg ikke fandt meget fornøjelse. Worms er ikke ældet så forfærdelig godt.



The Strangers (Amiga AGA)

Vulcan udgav dette som deres første CD spil og det er grundlæggende en Renegade klon. Man overfalder af mange bandemedlemmer og dem skal man så tæske løs på. Man kan være helt op til 8 spillere og det er da ganske imponerende, specielt, fordi det skal ske omkring den samme skærm. Dine venner kan også ramme dig, så det skaber også noget dynamik.

The Strangers grafik og animationer er halvdårlige set i betragtningen af vi er i 1997, var spillet kommet 4-5 år tidligere havde det været en anden sag. Lyden er fin, mellemskærmene er gode og det er flot man har oversat til mange sprog, bl.a. dansk.

Problemet er, at sammenligner man med de spil, der var fremme de år så var det fx Body Blows og Mortal Kombat. The Strangers var ikke kun grafisk langt bagude i forhold, men også gameplayet var langt ringere. Sværhedsgraden er heller ikke afstemt og skurkene er rasende uintelligente, gå mod venstre alle går mod venstre, gå til højre alle går til højre. Spil 2-player og den ene holder dem beskæftiget mens anden holder slår dem ud. The Strangers er et oppustet sharewarespil, der udkommer minimum 5 år for sent og burde have været afpudset en ekstra gang eller tre.



Need for speed II Special Edition

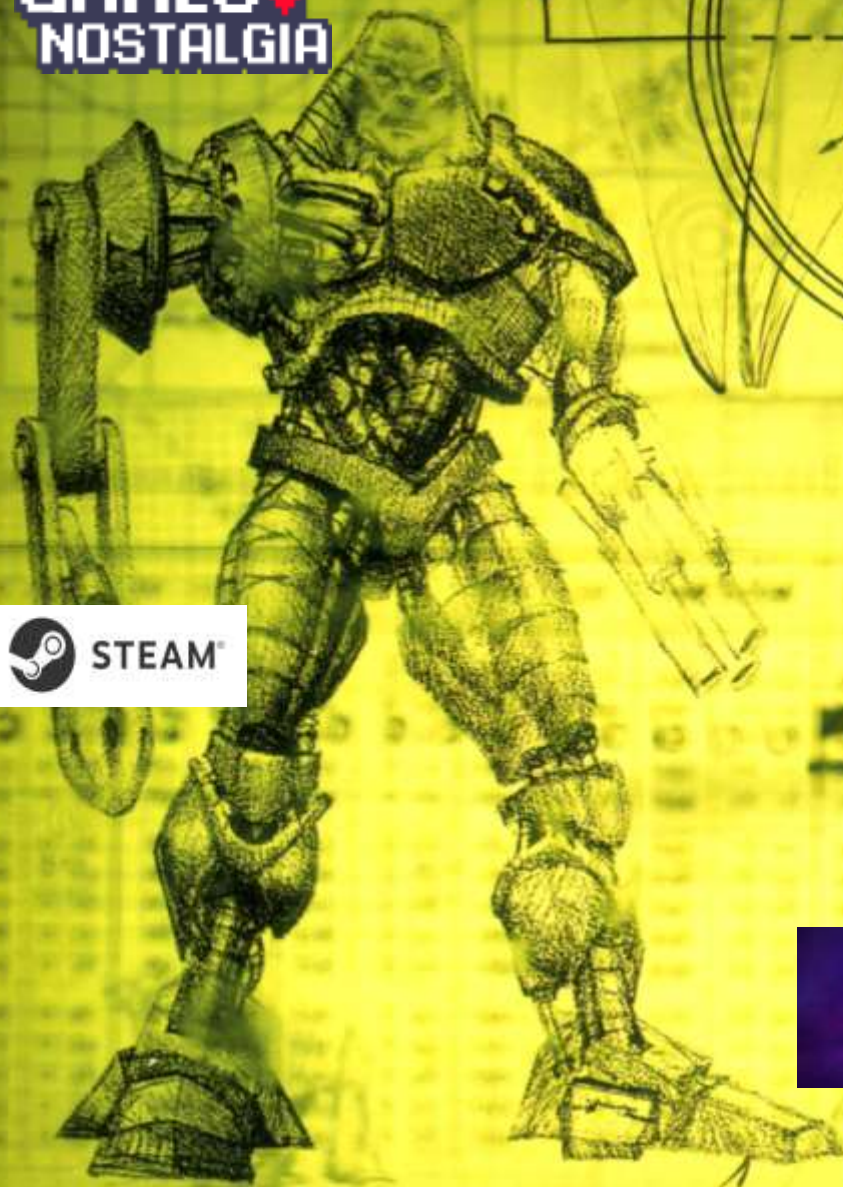
Hvis du som jeg husker hvor ufattelig hurtigt det gik i dette spil, hvor man kom i tvivl om man kørte rigtig bil eller sad på sit studieværelse - og så tager det frem igen. Ja, så opdager du at grafikken egentlig ikke var særlig flot, kørslen ikke var særlig realistisk og farten bestemt ikke imponerer, alt sammen naturligvis set med 2022 øjne. Det er næsten ubegribeligt hvor langt teknologien er kommet de sidste 25 år. Et af bedste racerspil fra 1997 virker i dag komplet håbløs forældet, men det er selvfølgelig også lidt sjovt at opdage.



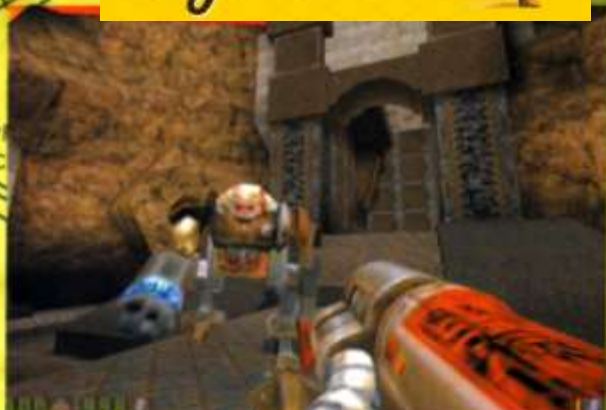
"Quake II, without a doubt, the game of E3."

— Computer Gaming World

GAMES
NOSTALGIA



My **ABANDONWARE**



gog
com

5-19-47 14:35 ALIEN SCUM CAN KISS THE BUTT OF MY RAIL GUN. Orders came in from the brass this morning. Tonight, I'll be on the C-30K Marine Carrier with the rest of 101st Spaceborne. A little hypersleep, a couple thousand gallons of rationed and we'll

old-games.com



Coming Soon on
Windows 95 CD-ROM



ACTIVISION

QUAKE II™ © 1997 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by Activision, Inc. under license. QUAKE II is a registered trademark of Id Software, Inc. QUAKE II™, the Id Software name, the "Id" logo and the id logo are trademarks of Id Software, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

www.idsoftware.com

Moto Racer (PS1, PC)

Electronic Arts



Man kan på ingen måde kalde Moto Racer for simulation, men det forsøger - og lykkes - meget godt at give en motorcykleffekt. En motorcykel reagerer anderledes end biler, både eller fly og man ser ofte at producenterne ikke forstår den forskel. Moto Racer er undtagelsen, dejligt.

Man skal i top 3 for at få adgang til de sidste fire baner, i alt er der 8 baner på PC og 10

på PS1. En anden dramatisk forskel er dog at man har adgang til alle baner på PS1.

Nu vi er ved forskelle, så er der 12 modstandere på pc og 8 på PS1 og endelig er PS1 udgaven mere arkade og det er nemmere at styre din motorcykel og faktisk også sjovere.

Banerne er varieret, veldesignet, man vælter ikke hvis man lige snitter kanterne, men der

ikke plads til ret mange fejl, hvis man skal op i hierarkiet.

Moto Racer har dog den irriterende "feature" at dine modstandere hellere end gerne kører ind foran dig og det er kun dig, der taber tid, hvis I rører hinanden.

3Dfx

Moto Racer var et fantastisk eksempel, hvorfor PlayStation fik så stor succes. Den kostede omkring 3000 kr. og så var man i gang med lynhurtige 3D spil med 50 frames.

Moto Racer krævede minimum Pentium200MMX og 3Dfx kort før man havde samme framerate, det var altså de første 15-20.000 kroner.

Når man i dag fjerner prisaspektet, så er Moto Racer et middelmådigt spil som vil underholde i kort tid og sikkert give lidt kriller i maven og den nostalgiske følelse.

Set ud fra den betragtning, så passer prissætningen i dag fint. 4 kr. på GOG.



Blade Runner

Westwood

Blade Runner sker i samme univers som filmene, men det er en selvstændig historie uden forbindelse til Deckard & co.

Vi starter hos en dyrehandel, der får besøg af to replikanter. De skyder alle dyrene, men skåner ejeren.

Du bliver som detektiv Ray McCoy tilkaldt. Det sker i den solide Philip Marlowe, dvs. du hører den indre monolog i stil med ”Jeg fik et opkald fra en dyrehandler, der havde mistet alle sine dyr, hvad er der mon sket, kunne det være...”

Spillet er en blanding af adventure med udforskning og en smule action hist og pist, det er ikke den del, der fylder.

Mest af alt følte jeg mig som deltager i en langsom film, for dette adventurespil håndterer din interaktion helt anderledes end andre spil, jeg har prøvet. Du klikker på et objekt og så kommer der automatisk en sekvens. Der skal fortsat tænkes og man skal se sig omkring for at finde alle sporene. Det hjælper dog at ens cursor bliver blå, hvis der er noget at interagere med. Det giver en form for interaktiv film. Handlingen skubbes af dig, når du laver noget sker der noget og ellers ikke.

Forældet grafik

Mens lyd og tale er fremragende og virker rigtig godt, så er grafikken ramt af tidens tand.



Det er flot grafik anno 1997, men meget pixeleret. Det er specielt tydeligt når man kommer tæt på personer (lille billede) I 2021 kommer spillet i en ny remastered version (herunder). Den kommer nok til at kostevæsentlig mere end de 35 kr. jeg gav hos GOG.



Problemet er at Blade Runner netop er bygget op på at være et grafisk banebrydende med 3D modeller. I 1997 var det helt klart et mindre computer mirakel. Det er det ikke længere, hvilket gør at dets tidligere wow-faktor er væk. Historien er glimrende fortalt, men spillets automatisk tilgang gør at du godt nok skal samle sporene, men spillet forbinder det selv. Det gør spillet ret let og ligetil, nok for let.

Der er oftest for lidt reel sjov og selvom Westwood bestemt har indfanget Blade Runner universet flot og effektivt, så endte det med at jeg kedede mig efter nogle timers spil.

Blade Runner er i dag forældet og dem, der roser det til skyerne, skal måske stilles spørgsmålet: Husker du det som fantastisk eller har du spillet det fornyeligt?

Blade Runner blev instrueret af Ridley Scott og kom i 1982. På rollelisten var bl.a. Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos og Daryl Hannah.

Vi er en dystopisk fremtidsversion af Los Angeles i november 2019. Verden er plaget af forurening, overbefolkning og industrialisering, hvorfor mange har forladt planeten til fordel for rumkolonier. Kæmpekongcernen Tyrell har udviklet menneskelignende væsener, replicants, til at udføre risikabelt arbejde for menneskene. Imidlertid har en gruppe af disse gjort oprør og er flygtet til Jorden.

Deckard er en blade runner, dvs. en agent, der opsporer og tilintetgør disse "replikanter" som er på fri fod. Om de egentlig er farlige nu får vi al-

drig svar på. De er farlige når de bliver angrebet, men umiddelbart virker de fleste til at handle i selvforsvar.

Blade Runner er i dag en klassiker, men den blev ikke modtaget særlig godt da den kom frem. Rocky og ET stjal opmærksomheden og dertil er det en dystopisk cyperpunk film og dermed langt fra for alle. Dertil kommer ligeledes at den første biograf version var markant anderledes end den version du sikkert har set.

I den første biograf udgave var der en lykkelig slutning og voiceover der forklarede slutningen. Slutningen blev lavet i al hast fordi studiet insisterede på det og det er lavet halvhjertet af Ridley Scott, der var imod ændringerne.

Først i 1992 kom den ver-



sion som han havde forstillet sig og der kom også en ny version i 2007 med et par nye scener. Det var den syvende version.

Der findes 3 kortfilm på YouTube, der forklare hvad der er sket mellem 2019 og 2049.

Blade Runner 2049 er fortsættelsen. Den første film fandt sted i 2019, mens denne her finder sted i 2049, hvor klimaet opfører sig meget uforudsigeligt.

Replikanter er endt med at blive forbudt pga. en række oprør. Tyrell Corporation gik konkurs og blev overtaget af et nyt firma. Nogle replikanter overlevede og lever fortsat i skjul. Politibetjenten K (Ryan Gosling) er en Blade Runner, altså en der opsøger replikanter og afliver dem, mens han gør det kommer han på sporet af en hemmelighed.

For at løse den sag må han opspore Rick Deckard (Harrison Ford), der har været forsvundet i de sidste 30 år. Det viser sig at være mere betydningsfuld end de nogensinde havde troet muligt.

Vores hovedperson, K, er selv replikant og det arbejdes der effektivt med af instruktøren Denis Villeneuve (Arrival).

K oplever konstant slet skjult foragt, hvis den da ikke fremvises direkte. Han kontrolleres



konstant af Wallence selskabet gennem nogle ubehagelig interviews der skal afgøre om hans "baseline" er tiptop. Goslings følelsesregister er meget begrænset, men det er tydeligt se der sker ændringer undervejs. Ana De Almas som hans kunstige kæreste spiller fantastisk og udfordrer virkelig vores ide om hvad liv og bevidsthed er.

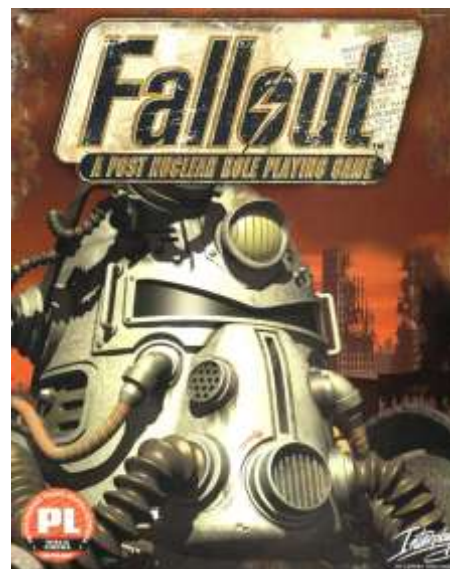
Den ny storby er opbygget samme stil som etterens, men det virker til man lige har taget et skridt bagud og fundet en smule mere realisme til de regnvåde gader.

BR2049 er en slow-burner, der vokser for hver gang man ser den. For man ser den både 2 og 3 gange.

Fallout

Interplay

Fallout er et kæmpestort spil, der byder på fremragende, men ustabil, underholdende - også i dag.



Fallout universet tager udgangspunkt i at USA holdt fast i 1950'ernes ideologi. Det førte til en radikal ændring af det politiske verdenskort og den teknologiske udvikling. Mikrochippet blev først opfundet i 2070'erne og i stedet var der avancerede robotter og computere baseret på elektronrør. USA blev til 13 store stater, og Europa samlede sig i The European Commonwealth. USA fik et godt forhold til Sovjetunionen og dårligt til Kina.

I takt med der bliver mindre olie, stiger prisen og får i 2052 The European Commonwealth til militært at angribe området for at tage den sidste olie. FN går i opløsning samme år.

I 2059 beslutter USA sig for at forstærke deres frontlinje i Alaska for at beskytte den olieproducerende stat imod en mulig invasion fra Kina. Det gør forholdet til Canada anspændt.

I 2060 tømmes det sidste olie-felt i Mellemøsten og The Eu-

ropean Commonwealth stopper deres angreb og bliver kort efter opløst til en række mindre nationer, der går i krig mod hinanden.

I vinteren 2066 invaderer Kina Alaska for at erobre jordens sidste olie-felt. USA rykker tropper dertil og går gennem Canada, hvilket gør forholdet endnu værre.

I 2072 begynder befolkningen i flere canadiske byer at lave op-rør, USA svarer igen ved at





overtage kontrollen over Canada og nedskyde alle oprører på stedet.

Den 10. januar 2077 presser USA Kina ud af Alaska for igen at sikre kontrollen med olien. Opmuntret af sejren forsøger USA en invasion af Kina. Det er selvom at situationen i USA stadig bliver mere ustabil. Befolkningen er i oprør og plyndringer finder sted i mange store byer.

I marts 2077 flygter en stor gruppe bestående af magtfulde amerikanske politikere, forretningsmænd og militærfolk fra landet, de bliver senere kendt som "The Enclave". De frygter et forestående biologisk eller atomart angreb fra Kinas side.

De søger tilflugt på en stor gammel olieplatform i Stillehavet.

Den 23. oktober 2077 begynder et massivt globalt angreb med atomvåben. Hvem der skød først vides ikke, men da døgnen er omme er antallet af overlevende meget lavt.

Efter angrebet og den efterfølgende atomvinter har de få overlevende problemer nok at slås med. Ikke kun er det svært at finde ressourcer i den post-apokalyptiske ødemark, men takket være atomstråling og udslip af biologiske våben, er der sket mutering af dyr, plante og endda også af mennesker. Alligevel har et par byer rejst sig fra asken og organisationer så

som "The Brotherhood of Steel". De er opsatte på at redde hvad de kan af den gamle verdens teknologi og lærdom.



Vault boy er i dag Fallout mascot og der er masser af merchandise.

Vaults

I starten af 2060'erne satte den amerikanske regering firmaet Vault-Tec til at opføre en række af såkaldte "vaults". Det var specielle bunkere, som blev bygget til at modstå et direkte angreb med atomvåben og understøttelse af store grupper mennesker igennem længere tid. Meningen med bunkerne var dog ikke at redde den amerikanske befolkning. For at opnå dette var skulle man bygge 400.000 bunkere, men der blev kun bygget 122.

I virkeligheden var formålet at udføre sociale og et par militære eksperimenter. Kun 17 bunkere var bygget efter forskrifterne, da der var brug for en kontrolgruppe. Resten havde defekter indbygget med fuldt overlæg i deres systemer. De modtog særligt udstyr og/eller personale eller var bygget til længere tids isolation. Vault-Tec håndplukkede de folk, der skulle bo i dem ud fra kriterier så som arbejde, baggrund og mentalitet, samt deres ledere, såkaldte "overseers" der ofte var instrueret i eksperimentet på forhånd.

Da bomberne faldt den 23. oktober, blev bunkerne forseglet, i mange tilfælde med færre beboere end forventet, da mange ikke tog alarmer alvorligt nok.

År 2161

I en underjordisk grotte er du og din familie opvokset. Her er trygt og rart, ikke som udenfor, hvor der er radioaktiv stråling, lovløshed og farligt. Du vil egentlig gerne blive i din trygge Vault, men vandforsyningen er



Den 3D isometriske vinkel er fastlåst og selvom den fungerer fint, er der ingen tvivl om at man specielt i dag savner muligheden for zoom ind og ud.



i De vil gerne have dig til at besøge "The glow". Hvis du accepterer missionen kan du høre deres latter hele vejen dertil.

fare, og du må ud for at finde en vandchip. Her starter dit eventyr.

Du har 144 dage til din mission, hvis det ikke lykkes, vil din familie dø. 144 dage er mere end rigelig tid og det lykkes faktisk for mig i første forsøg på lettelse level ved at gå målrettet efter opgaven og undgå alle side opgaver. Det var dog helt unødvendigt og jeg missede en del af spillet, så den strategi kan ikke anbefales.

Som et rollespil nu skal være...

I et rollespil skal du starte med skabe en karakter (eller du kan bruge en af de tre

medfølgende). Du kan vælge at lave en som satser på styrke og mindre på intelligens eller omvendt. Man kan godt gennemføre det med fokus på styrke eller omvendt med intelligens, men det er en afvejning. Hvis man er dum som en dør vil man sikkert ikke opdage fælder eller kunne snakke med folk, altså skal det meste opnås med muskelmasse. Er du på den anden side superklog og svag, så kan du ikke bruge de store våben, hvilket kan gøre spillet svært.

Den bedste karakter tror jeg er en blanding, sådan en middel overalt, og ikke mindre end 4 ud af 10 i de forskellige parametre.



Van Buren var et kodenavn for Black Isle Studios oprindelige udkast til Fallout 3. Spillet var i de sidste faser af sin udvikling, da Interplay gik konkurs og lukkede Black Isle Studios i 2003. Bethesda Game Studios overtog Fallout serien, men ønskede ikke at gøre projektet færdigt.

Kildekoden og de færdige dele af spillet blev efterfølgende frigivet på nettet.

https://fallout.fandom.com/wiki/Van_Buren_tech_demo



Denne fyr er ikke kun grøn og grim, han er nok hundrede gange stærkere end dig og så er han desuden sindssyg.

3D overblik

Grafisk ser man spillet i en 3D isometrisk vinkel, og ens brugerflade er virkelig godt opbygget. Cursoren skifter alt efter hvad du vælger. Højre og venstre museknap har forskellige funktioner, og holder man venstre nede får man tit flere muligheder. Man kan undersøge, tale, bruge og mange andre logiske ting, men ligeså vigtigt får man kun adgang til det man rent faktisk kan, så altså ikke noget med at sidde og afprøve sig frem.

Fallout er inddelt i mange lokaliteter, der hver igen er inddelt i nye steder.

Gameplay

Fallout er realtime, men når du kommer i kamp (og det sker hurtigt), bliver det turbaseret. Det fungerer glimrende.

Du kan enten bruge dine træk til at flytte dig, affyre dit våben eller noget helt andet. Derefter gør din modstander det samme. Det indebærer i øvrigt også at de kan finde på at flygte. Du skal ikke som sådan sigte. Karaktererne står nemlig stille, så du skal blot placerer dit sigtekorn på modstanderen og så håbe på din karakters egenskaber er gode nok. I starten går det sikkert ikke så godt, men det bliver bedre hen af vejen. For i takt med at du får erfaring, får du points, som gør at du stiger i levels, hvilket betyder at du får point du kan fordele på fx at sigte, førstehjælp, lockpicking eller noget helt andet.



Fallout 2 blev ligesom sin forgænger produceret af Black Isle Studios, og blev udgivet i 1998 af Interplay. Et absolut godkendt eventyr, det eneste problem var at det reelt bare var etteren med en ny historie.



Fallout 3 (herover) og Fallout 4 (herunder) blev udviklet af Bethesda Softworks og udgivet i henholdsvis 2008 og 2015. Som det ses er gameplay helt anderledes end tidligere og kan slet ikke sammenlignes med de to foregående. Fallout 4 kom endda i en VR version.



Fallout Spinoffs

Fallout: New Vegas

Det kom i 2010 og blev udviklet af Obsidian Entertainment i samarbejde med Bethesda Softworks. Spillet foregår i ruinerne af Las Vegas og byder på samme gameplay som i Fallout 3, altså en 3D shooter med lidt ekstra.

Fallout Shelter

Fallout Shelter blev udviklet af Bethesda Game Studios & Behaviour Interactive og udgivet af Bethesda Softworks i 2015.

Fallout 76

Fallout 76 (billede herunder) er det sidste nye i Fallout-serien. Det kom i 2018. Hvor de to andre er singleplayer, så er det her et MMORPG. Fallout 76 er udviklet af Bethesda Game Studios og udgivet af Bethesda Softworks. Det modtog benhård kritik efter at have været efterspurgt, men da det udkom var det efter sigende fejlfyldt og kunne ikke leve op til forventningerne.



Øvrige spil i serien:

Fallout Tactics: Brotherhood Of Steel, udviklet af Micro Forté og udgivet af 14 Degrees East i 2001.

Fallout: Brotherhood Of Steel blev udviklet og udgivet af Interplay i 2004.

Begge spil forgår i det midvestlige USA omkring Chicago og byder på et radikalt anderledes gameplay, der fokuserer mere på taktisk kamp end rollespil.



Oplevelsen

Både lyd og grafik er både funktionelt og flot. Atmosfæren i hele spillet er ganske enkelt superb, knuste og ødelagte ting er troværdige og hele ideen om hvordan verden kunne se ud efter en atomkrig er spændende. Underlægningsmusikken er eminent. Man lægger slet ikke mærke til den. Den er der, og er der ikke, og det skal forstås som ros.

Effekterne er også gode. Hvis man har valgt en speciel "skill", vil folk rundt omkring dig dø på en eks-

trem blodig måde, det virker faktisk til tider ganske afskrækkende. Når man vander ind i en rum med fem personer og du skyder lederen, så både arme og ben spredes overalt i lokalet, så kan det ske at de andre flygter eller overgiver sig. Kombinationen af den gode oplevelse sammen med det ikke lineære plot skaber virkelig et hit spil som man kaster sig over i timevis, men det er også her, man så småt begynder at opdage spillets mange fejl.





Små sidespring

Der er utallige små eventyr, som man enten kan udføre eller ikke. Nogle er ganske "harmløse", andre er dødsensfarlige. Fælles for dem er at de kan udføres på forskellige måder. Hvis du skal have en kidnappet datter tilbage kan du ganske simpelt gå ind i løvens hule og skyde hele banden ned, eller du kan udfordre bandelederen til kamp, eller (efter sigende) overtale ham til at udlevere datteren.

Den eneste grund til at udføre de mange forskellige småopgaver er dog egentlig bare for få nok xp til at kunne gennemføre det man egentlig går efter.

Questmotoren

Der er dog nogle problemer med eventyret. Nogle gange

(ret tit) ævler de videre om nogle ting du allerede har udført, og det fjerner noget af indlevelseshøjden.

En anden ting er at du kan hyre forskellige karakterer til at hjælpe dig. De er nyttige i starten, hvor du selv er ret svag. Men senere er de mere pakæslende end noget andet. De er elendige i kamp. Det er muligt at give dem både forsyninger og våben, men det betyder ikke at de altid kan finde ud af at vælge de nye våben. Det er f.eks. ikke smart, at når man giver sin makker en flammekaster inden vi skal kæmpe mod et monster, der har klør på størrelse med en underarm, at han så vælger at angribe det med sin dolk. De kan tilføje lidt skade, men du kan ikke satses alt for meget på dem.

En anden ting er at det er dig som skaber plottet, dvs. at vagten altså står det samme sted under hele spillet, både dag og nat. Adskillige personer bliver ved med at sige det samme igen og igen, og du kan spørge i én uendelighed om det samme, uden de bliver trætte af det.

Men det må man bare ignorere. Vi er i 1997 og det var sådan tingene var dengang.

Lidt kort underholdning

Hvis du vælger målrettet at gå efter at løse hovedplottet tager det ikke lang tid, og de 144 dage man har til at finde chippen er mere end rigeligt, i mit første spil lykkes det faktisk at stå tilbage i hulen med den allerede efter godt 50 dage – uden at skynde mig.

Her slutter spillet imidlertid ikke, men det vil være lidt skidt at afsløre for meget at sige mere om det.

Jeg oplevede desværre også at spillet havde en tendens til at gå ned og det kunne man nok have forventet var fikset i den nye udgave på GOG, hvor det ligger til billige penge.



Wasteland fra 2020 er nok det nærmeste vi kommer en moderne version af Fallout i den gamle stil.

Konsoller i 1997

Konsolmarkedet i Danmark bestod først og fremmest af PlayStation i 1997. Nintendo 64 blev lanceret i marts og havde det svært mod konkurrenten. Sega Saturn er jeg end ikke sikker på kom til Danmark og jeg har fortsat til gode have sådan en i hånden.

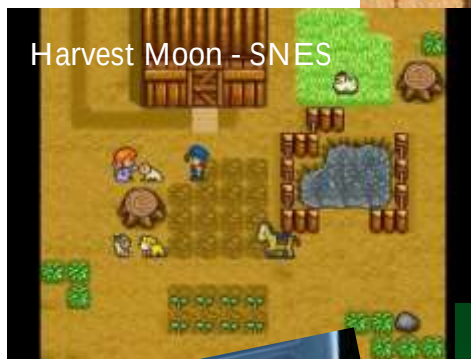
Sega var med hastige skridt på vej ud af markedet. Sega Genesis var forældet og der kom stort set ingen spil. Saturn havde tabt eftertrykkeligt til PlayStation og hvad værre var, så havde lancering af Nintendo 64 i Japan året før fremvist N64 solgte 3 gange mere end Saturn. Super Nintendo Entertainment System (SNES) var i fuld vigør og overgik både Genesis og Saturn i 1997.

I Danmark var det først og fremmest PlayStation og Gameboy, der blev langet over disken sammen med et hastigt voksende PC marked.

Gameboy spillene var oftest nedskalerede versioner af SNES spil. Biblioteket af Gameboy spil var kæmpestort, men det var ganske få der blev tilføjet i 1997.

Donkey Kong Land 3, Hercules og Game & Watch Gallery 1-2 var nogle af de mere

Harvest Moon - SNES



Kirby Land 3 - SNES



Mole Mania - Gameboy



spændende titler, men kun de færreste kom eksklusivt til Gameboy, hvis man havde en SNES var der ikke meget begrundelse til ikke at købe den version, men de fleste af køberne var børn. Det kunne man også mærke på spillenes sværhedsgrad, der lidt for ofte var skruet meget langt ned. Nogle spil kunne en erfaren spiller gennemføre på en eftermiddag, mens deres SNES version var meget sværere.

Mole Mania var et Gameboy only spil, men det kom så sent at det solgte ret dårligt og man skal være heldig for at finde det.

I 1997 sagde vi farvel til Sega



Game Gear. Den var udkommet i 1992 og havde haft væsentlig bedre hardware end Gameboy, vigtigst så havde den backlight, men det var måske også dens største problem. Dens batteri levetid var blot 3-5 timer med 6 AA batterier, mod Gameboys 12-15 timers på 6 AA batterier. Sega bakkede kun Game Gear sporadisk op og den endte med at sælge lige under 11 mio. Majesco genudgav den på licens i 2000 med angiveligt bedre display og bedre batterilevetid, hvilket gav en kort opblomstring.



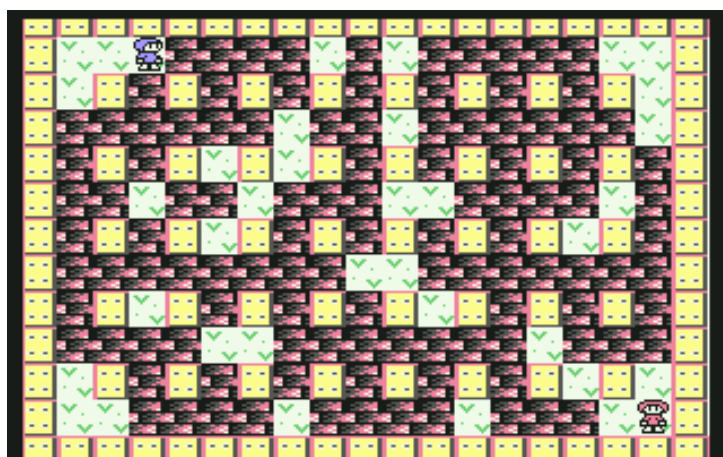
Bomb Mania (C64)

Protovision

Kan du huske Dynablasters fra Ubisoft i 1991? Hvis ja, så ved du præcis hvad Bomb Mania. Spræng modstanderen i luften og undgå at blive ramt af din (eller modstanderens) eksplosion. Men desværre har BM ingen computermotstander, hvilket gør at man altid skal finde en makker at lege med. Man kunne spille helt op til fire rundt om skærmen, og adapteren kan skam fortsat købes.

Der er 8 levels, bl.a. en level med et spørgsmål, der smider bomber, en anden der langsomt fyldes op og en mørk level m.fl.

Styringen er glimrende, det samme er lydeffekterne og det der egentlig trækker Bomb Mania ned, er den manglende AI.



Zork: The Undiscovered Underground (C64/PC)

Infocom

Spillet foregår i samme periode som Activisions spil. Du er en menig i inkvisitionsvagten, tildelt af den store inkvisitor til at udforske et nyligt afsløret område af det gamle Great Underground Empire. I samme sekund du kommer ind i hulen, falder loftet sammen og du bliver nødt til at udforske det mystiske imperium for at finde en vej ud.

Zork serien er ren tekst, du skal selv tegne kort, selv holde styr på noter og den slags. Det kan være svært og virke uoverskueligt, heldigvis er Google behjælpelig med kortdelen. Du skal dog fortsat være ret skrap til engelsk, for Zork er som at læse tyk engelsk bog, om end denne titel mindre end de foregående, formentlig fordi det udkom som free-ware som promovering for Zork grand inquisitor, som var i 3D med lyd og billeder. Det lykkes dog ikke for Zork serien at overleve turen fra tekst til grafik.



Zero Gravity (AmigaAGA)

I et forsøg på at få hastighed har Zero Gravity droppet enhver spilbarhed. Det går ganske rigtigt hurtigt, men det er umuligt at se om man skal den ene eller den anden vej. Ingen turnering, ingen modstandere ud over tiden. 25 frames på A1200 var dog imponerende, det samme er spillets soundtrack. Som godt kunne gøre det interessant at downloade det.



Diamond Cave 2 (Amiga)

De fleste kender selvfølgelig Boulder Dash som udkom til de fleste platforme i firserne og start halvfemserne. Diamond Cave 2 er 100% rip-off, desværre på den dårlige måde. Ekstreme loadingtider, ekstremt ringe ulogiske menuer og så man åbenbart kun eet liv. Et. Diamond Cave er ganske enkelt ikke værd at bruge tid og energi på.

Alle tre spil på denne side kommer sammen med Amiga Forever 8.



Sword (AmigaAGA)

Titan Computing

Sword kunne have været en klassiker, men vi kommer aldrig helt derop. Det største problem er at alle fjender skal have ti skud uanset hvor store eller små de er. Det næste problem er at man ikke må røre nogle fjender overhovedet. Når ens våben, der har uendelig ammunition, konstant overopheder, så kan det føre til mange dødsfald.

Baner er logiske og man har god kontrol over ens figur, grafikken er fremragende for sin genre, lyden er forrygende og der er over 100 animeret fjender på 8 store levels. Naturligvis har Sword ligesom alle andre Amiga platformsspil den ulempe at up betyder hop, i stedet for at bruge to knapper. Måske kan man i en emulator lave det om. Personligt købte jeg en joypad, der er designet specifikt til at knap 2 betyder op (se bladets hjemmeside).

Sword er fint spil, men det kunne have været en klassiker med lidt mere udvikling, gametestning og mere balanceret sværhedsgrad.



Amiga Forever

Cloanto

Med Amiga Forever kan du genopleve Amiga og alle dens muligheder.

Hvis du da kan finde ud af det.



Lad os starte med at slå fast at den pakke som Cloanto kom med første gang i 1997 på ingen måde var særlig imponerende overhovedet.

Den kunne udelukkende emulere Amiga 500 og kun op til 68020 cpu. Det betød, at rigtig mange spil og programmer ikke virkede. I 1997 var nettet ikke almindeligt, så det at få ens spil ind på AF var faktisk ikke nemt.

Ens Amiga diskette drev virker ikke sammen med en PC. Et PC drev kan ikke læse DD disketter.

Det gjorde at man skulle serielt-koble ens PC med en rigtig Amiga, hvis havde en rigtig Amiga, hvorfor skulle man så ønske at emulere den. Godt nok behøver ens A500 ikke have skærm tilsluttet, men alligevel.

Man kunne også købe en adap-

ter, så man kunne smide sit DD drevet ind i sit tower. Det kan man vel fortsat i dag, hvis du da har et motherboard, der har disketteadgang. Jeg har ikke prøvet det.

En sidste mulighed var at nøjes med cd-rom titler, der i de fleste tilfælde krævede AGA og 020, som AF ikke kunne klare. Men man kunne da købe Aminet cd'erne, CDTV titler osv.

Endnu værre var dog at de før-





For at få adgang til programmer, der Her skal man vælge sit system, derefter højreklikke og vælge edit.



Vælg media og derefter tilføj DH1 eller DH2.

DH(tal) er nemlig det en harddisk hedder på Amiga. Det kan være en skuffe på din harddisk.

ste versioner rent faktisk kun havde en shareware version af UAE (Ultimative Amiga Emulator), så man skulle altså først lægge 799 for Amiga Forever og derefter lægge 300 kroner for den fulde version af emulatoren.

Naturligvis blev Amiga Forever slagtet i 1997.

Amiga Forever 8

Men siden da er der altså kommet 8 udgaver. Under "about" står der at min version hedder 2016, men på deres hjemmeside står der Amiga Forever 8 Plus.

Det er i hvert fald den nyeste jeg sidder med og den eneste der kan købes på hjemmesiden her i 2022.

På en eller anden måde er det dog meget symptomatisk for både produktet og for Amiga scenen generelt. Det virker ikke særlig professionelt og det ses også ved manualen, der ikke synes at have forstået at ens målgruppe konstant forandre sig væk fra at være gamle Amiga-folk til at folk, der måske knap ved hvad Amiga er.

Selv dem, der kender Amiga ud og ind har måske ikke rørt ved maskine de sidste 20 år. De skal naturligvis guides ind i den verden igen. Cloanto gør absolut intet for at hjælpe til.

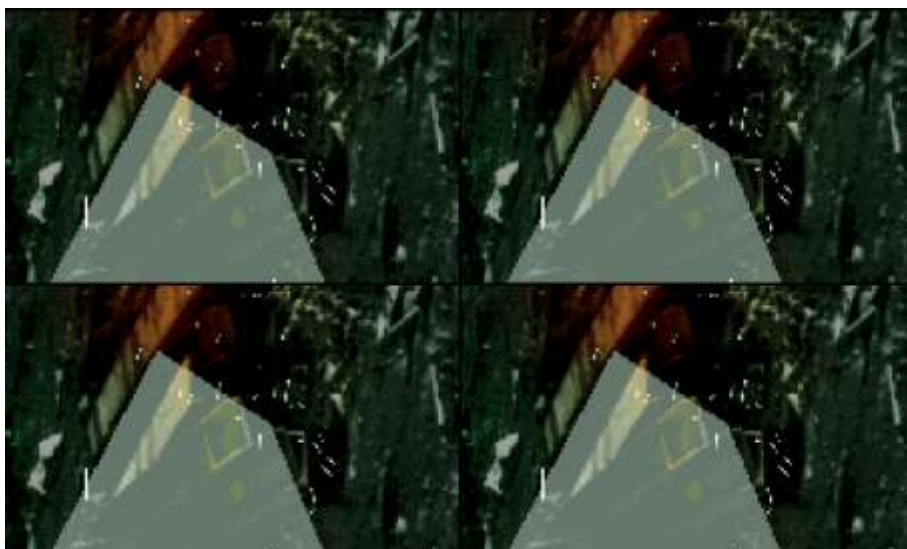
Indforstået

Hele pakken er indforstået og man kan derfor ofte føle



I venstre hjørne er der fire symboler, bl.a. kan finde dit joystick / gamepad. I den anden side er der forskellige muligheder, bl.a. for fuldscreen, at dele ens spil på Facebook og at tage et screenshot.





Der er 50 demoer i pakken. Dette er Fake Lightning.

sig lidt fortabt - og efterfølgende forundret over det ikke er forklaret.

Der er utallige ting, som man forventer brugeren bare ved eller kan huske fra sin Amiga tid. Fx at skifte tastaturet over til sit eget sprog, man forklarer heller ikke hvad chip og fastram er eller hvordan man indstiller det under konfigurationen.

En ikke Amiga ejer har ikke en chance for at vide, hvad han skal vælge i de forskellige indstillinger.

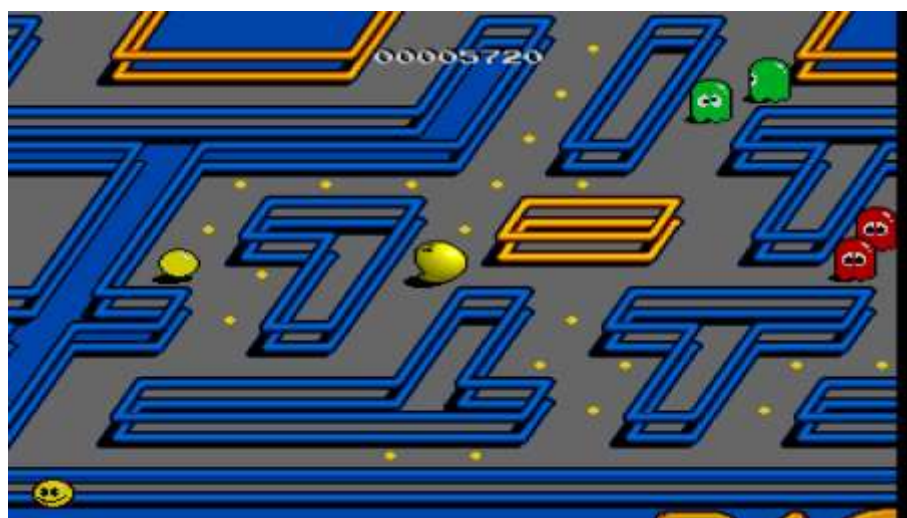
CPU forklares ikke, så brugeren må selv regne ud, at en 68020 nok er stærkere end en 68000, men samtidig også selv finde ud af at hver enkelt titel har forskellige krav, som i nogle tilfælde endda ikke må være for høje. Det er fx langt fra alle spil, der virker med 060, men fint med 040 eller 030 CPU.

Der står heller ikke et ord om hvordan man får adgang til software hentet ned fra nettet eller hvordan man mounter en harddisk eller hvordan ændrer et system.

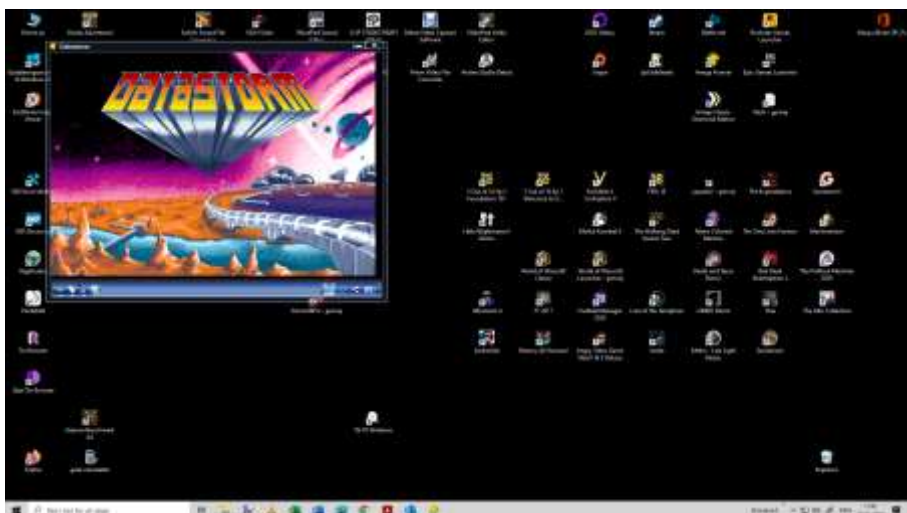
Her højreklikke man på det valgte system og man kan derefter tilføje mere ram, en stærkere cpu osv., men hvordan man egentlig bruger emulatoren må du selv finde ud af ved hjælp af Youtube eller lignende.

Men virker det?

Når man først har lært systemet at kende, at mounte harddisk eller bare bruge disketter,



Pacmania strækkes ud på en 16:9 skærm.



Vælger man fullscreen vil billedet blive trukket (hvis din skærm er 16:9 selvfølgelig). Det ser ikke så slemt ud, men det er det. Alternativet er at spille i et vindue, men som du kan se er det et ret lille vindue. Du kan også gøre PC'ens skærmopløsning mindre, så vinduet fylder mere, det er heller ikke en rigtig god løsning.

hvad så, det noget værd?

Først prøvede jeg Pacmania. Det fungerede som det skulle og er jo altid sjovt. Pacman kan hoppe i spillet og det gør det helt klart meget sjovere.

Joystick og gamepad blev fundet af sig selv. Men det viste sig hurtigt at være lidt tilfældigt. De fleste gange skulle jeg ind i ikonerne i nederste venstre hjørne. Og nej, det er ikke forklaret. Jeg prøvede at hente en adf fil ned, som er det en Amiga diskette hedder (det er heller ikke forklaret i manualen). Det var Sidewinder og det virker også helt fint.

Så kom turen til at prøve Olo-fight, det lå på harddisken og ja, det virkede da som det var forventet. Altså elendigt, men nu havde jeg det jo liggende i forvejen.

Fine programmer?

Der er vedlagt bl.a. Personal Paint 7 og Dopus 5 som de helt store titler, dertil kommer



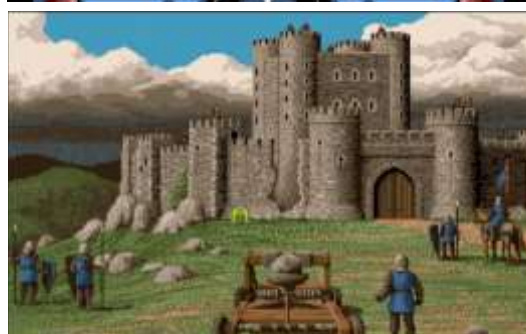
en helt igennem ligegyldig teksteditor. Endnu værre var det dog at jeg ikke fik AF til bruge æøå. Måske er det bare mig?

Personal Paint 7 er bare forældet i dag og virkede derefter.

AWeb er også med og den kan ikke læse "sikre sider", javel ja. Udover det er det lavet med New Ikons 4 og det ser fint ud.

Skærmopløsninger

AF understøtter fint en række forskellige skærmopløsninger, og den finder uden problemer ens hardware. Jeg oplevede dog flere gange at fuld skærm gav problemer, når et spil blev lukket. Det gav ikke problemer ved programmer, men lad os nu bare være ærlig og erkende at det er de færreste, der vil bruge en AF til andet end spil i dag.



De fleste PC'ere havde i staten af 1990'erne EGA grafik (højre side), som ikke så helt tosset ud, men det var langt under hvad en Amiga kunne. Ofte var gameplayet dog hurtigere pga CPU og harddisk.

Øverste række er Stunt Car Racer og nederst er det Defender Of The Crown.



Spillene

Der er 50 spil og 50 demoer. Spillene er bl.a. Amibee, som er et skydespil. Skal vi over og se på de mere kendte spil, så er der bl.a. klassikere som Arkonoid, Datastorm, Dr. Mario, Exile, Goal og Kick Off 1 og 2 samt *suk* treeren.

Du kan også finde Flight of the amazone queen og Lure of the Temptress, Megaball, Over the net, Pac-Mania og Ports of call. Et andet gensyn er Player Manager 1 og 2.

Spilpakken er generelt er mærkelig størrelse. Der er mange glimrende spil, men der er også en del skrammel. De fleste spil kan man godt finde gratis på nettet, noget som Cloanto ikke prøver at skjule. Her er de dog sat op til virke optimalt. Det virker dog alligevel ud fra den betragtning utroligt at man ikke kunne finde bedre spil end fx Kid Pool, der er tæt på uspilleligt.

En lidt morsom ting er også at man indlæser spil i noget, der ligner realtime, altså at man bevidst sløver "diskette"-loading ned, sådan at det tager samme tid som på en original.

Indrømmet, det kan der være en grund til i nogle få spil, men i langt de fleste spil er det helt unødvendigt og morsomt nok ikke i nogle af de vedlagte.

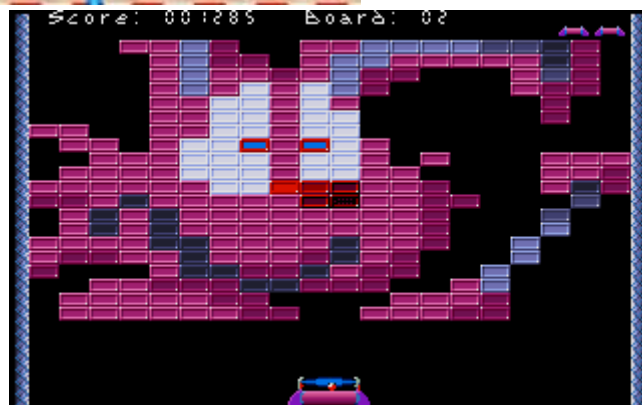
Pengene værd?

AF er en emulator af de alle modeller fra Amiga1000 til den nyeste Aros version. Du kan vælge mellem alle versioner fra 1.3 til 3.9, mens AmigaOS4.1



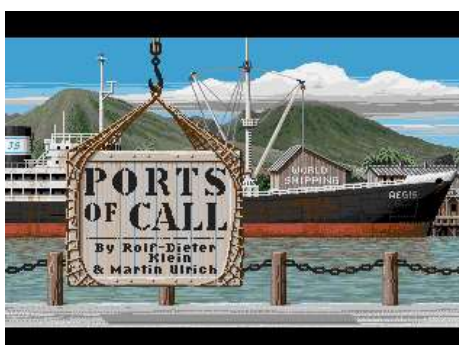
I Over The Net spiller du stand volleyball, det er egentlig ret underholdende.

Megaball var forløberen for DX Ball. Masser af baner, bonusser og meget andet.



Jeg huskede Exile som 100% action og sjov, men her 20 år efter virkede det fladt.

Hvorfor vedlægger man så ringe et spil som Kid Pool?



Ports of Call er fortsat et mareridt at strejkende havnearbejdere som ødelægger et ellers fremragende handelsspil.

virker, men det skal købes ved siden af.

De fleste Amigaspil jeg har prøvet AF med har virket, men det kan krævet noget arbejde med at indstille ram, cpu og den slags, så det skal man være forberedt på.

Desværre er nogle af de spil der kom frem fra 1999 og fremad så dårligt lavet at det ikke engang nødvendigvis er dig, der laver noget forkert, men de er bare besværlige at få installeret. Alive var fx berygtet for deres ikke-eksisterende testning af deres spil.

Hvorfor?

Jeg behøver ikke forklare en (tidligere) Amiga bruger, hvor-

for Amiga er interessant, men for andre er det måske nok et relevant spørgsmål.

Fra 1985-1992 var Amiga versionerne oftest bedst, ganske enkelt fordi det var den bedste maskine på markedet.

I de 6-7 år var Amiga klart den stærkeste maskine på markedet. De Amiga spil, der måske dengang virkede lidt sløve, kan du ovenikøbet med AF give den CPU du dengang ikke havde råd til. Det samme kan man selvfølgelig gøre med DOS-Box, men Amiga versionerne havde bedre lyd og grafik.

Skillepunktet kom for alvor med Windows95, men det er oftest et farligt mas at få gamle

Win95 spil til at virke og derfor kan Amigatitler fortsat være det bedste bud.

Der er jo til gengæld klart at det giver ikke så meget mening at spille fx Quake 2 på AF fremfor PC versionen.

A500 Mini

I 2022 kom A500 Mini med 25 spil indbygget. Mini betyder at tastaturet kun er til pynt. Det er dog muligt at tilslutte tastatur med usb ligesom det er muligt at installere flere spil end de 25 vedlagte. A500 Mini emulere alle modeller og ikke kun A500.



Film, vi husker fra 1997

Det femte element

Fremragende sci-fi action-komedie af Luc Besson med hovedrollerne besat af Bruce Willis, Gary Oldman, Mila Jovovich og ikke mindst Chris Tucker som en forfærdelig radiovært.

På Jorden efterlader en gruppe aliens i 1914 fire sten, der repræsenterer livets fire elementer. Hvis det onde en dag vender tilbage, vil de afhente stene og skabe evig fred i universet. Jeg behøver vel næppe fortælle at det går galt da de 300 år senere vil afhente dem. Pludselig er taxachaufføren Korben Dallas (Willis) rodet ind i at redde universet.

Men In Black

Alt hvad du har ført om Men in Black er sandt, der lever ali-

ens blandt os og dem, der rydder op er mænd i sort tøj, som dukker op, hver gang der sker noget underligt. Will Smith og Tommy Lee Jones i hovedrollerne i denne fremragende og legendariske komedie. Selve Jordens fremtid er på spil.

Conair

En straffefange skal flyttes fra et fængsel til et andet. Niclas Cage er mesterforbryderen der skal flyttes fra et fængsel til et andet. Den er egentlig ikke hverken specielt god, specielt på andre måder, men til gengæld er det en af de film, der bare konstant kører i fjernsynet (sammen med Air Force Force), ikke mindre end 30 gange er den blevet sendt på dansk tv. Det er også en god film som man ser jævnligt.

Starship troopers

Alt for mange misforstod denne sci-fi action-komedie som en alvorlig film. Insekter angriber Jorden og barndomsvennerne lader sig indskrive i hæren. Bogen, som den er løseligt baseret på, var formentlig ment som satirisk kritik af USA's manglende og faldende disciplin i og udenfor hæren jævnfør forfatteren Edward Neumeier.

Paul Verhoeven lavede imidlertid en satirisk film om den groteske disciplin i hæren. Senere stillede han selv spørgsmålet om insekterne egentlig angreb eller bare fik skylden.

Alien - Genopstandelsen

Ripley (Sigourney Weaver) døde som bekendt i 3. del, men hun bliver genoplivet flere år-





hundreder senere, hvor man fortsat tror på at Aliens-racen kan bruges som et våben. Det går selvfølgelig galt og Ripley skal forsøge at redde dagen og sig selv en gang mere. Vi husker den, men voldsom god er den altså ikke.

Copland

Sylvester Stallone tog 18 kg på for at spille rollen som den overvægtige godmodige betjent, der skal redde sin landsby. Det var efter sigende et forsøg fra Stallone i at indtage mere seriøse roller. Han udtalte i 2019 at han elskede filmen og arbejdet med instruktøren James Mangold (bl.a. *Kate & Leopold*, *Walk the line*, *Logan*), men også at den skadede hans karriere og at det var et helvede at smide overvægten igen. Den er undervurderet. Se den, hvis du falder over den.

Air Force One

En anden "genudsendes konstant" film var *Air Force One* med Harrison Ford (USA's præsident) og Gary Oldman (skurken) i hovedrollerne. Russiske terrorister kaprer hans fly *Air Force One*. 38 gange er den blevet sendt på Dansk TV,

det er da alligevel også en sjat. Faktisk er den ikke voldsom over super god, men den er da ganske udmærket. Hvis du ikke har set den, er du sikkert en af de få i Danmark.

Titanic

Skulle jeg tage denne her med i 1998 udgaven eller i dette nummer? Det blev i dette nummer, for den udkom 23. december 1997. Jack Dawson (Leonardo DeCaprio) vinder en billet til Titanic og løber jublende ned til superskibet, hvor han får plads på 3. klasse. Han redder overklassepigene Rose (Kate Winslet) fra at begå selvmord og de ser hinanden. Det bliver brat afbrudt af et isbjerg. Spoiler. Skibet synker.

As good as it gets

Jack Nicholson spiller en homofobisk, racistisk, tvangsneurotisk forfatter der lever i en verden, der pga. hans sygdom, er skrumpet ind til at være hans lejlighed. En dag møder han Carol (Helen Hunt) og opdager at verden måske slet ikke er så slem. En skøn livsbekræftende komedie som falder over på skiftende streaming tjenester.

Event Horizon

Dr. Weir (Sam Neill) laver et overlysdrev, skibet sendes afsted og forsvinder. Efter mange år er det pludselig tilbage og de tager derud for at se hvad der er sket. Captajn Miller (Laurence Fishburne) opdager at noget er helt galt. En skræk sci-fi film, der blev oversat på det groveste af alt for mange.

På falderebet skal vi måske lige nævne *Austin Powers* (Mike Meyers) og *Liar liar* (Jim Carey) som måske nok ikke lige frem skuespil i verdensklasse, men hold da hvor var de sjove. **Det bar' mænd** er måske også værd at kigge efter. En flok arbejdsløse overvægtige mænd laver et stripshow. En klassiker, som dog aldrig har sagt mig det store, er *Good Will Hunting* med Robin Williams og Matt Damon.

I den mere ligegyldige men absolut sjove del finder vi *George - den gæve liansvinger* med Brandan Frasier.

Der kom mange rigtig mange gode film i 1997.



Skrammel, vi husker fra 1997

Batman & Robin

Ja, så er den måske heller ikke værre, men George Clooney fungerer ikke som Batman. Hovedskurken Arnold Schwarzenegger er en meget overspillet ond skurk Mr. Freeze og det er måske nok både absurd og ment som en komediefilm, men sådan rigtig godt bliver det aldrig. Anmelderne hadede den og de fleste af os fandt den nok lidt ligegyldig. Alice Silverstone dukker op som Batgirl er måske i virkeligheden det mest interessante.

Den blev alligevel den 15. mest indtjenende film i 1997 og alle har set den.

The postman

I et post-apokalyptisk USA finder en fyr (Kevin Costner) en gammel postsæk og hvad der startede som en smart måde at få et måltid mad på udvikler sig hurtigt at genoplivelse af det amerikanske postvæsen. Fil-



men er lavet ud fra bogen af samme navn, der udkom i 1985 midt under Den Kolde Krig og det ses. Først og fremmest er den meget patriotisk og svulstig, alt er kæmpestort. Skurke er meget onde. Helte er meget gode. Alt er endimensionelt.

Når det er sagt så har den også gode elementer og jeg fandt den egentlig alt i alt underholdende og velfortalt i store dele af filmen, men 3 timer er ganske enkelt for lang tid til en halv tynd "vi klarer den, hvis vi står sammen"-film. Ligesom

filmens skurk (Will Patton) er helt igennem uinteressant.

Speed 2: Cruise control
Speed husker de fleste nok med Sandra Bulluck og Keanu Reeves. Det var den med en bus, der ikke måtte køre under 80 km/t gennem LA. Tre år senere ville man lave toeren. Keanu Reeves var ikke lun på ideen og afviste filmen efter at have læst manuskriptet. Han valgte i stedet Warner Bros "Djævlens Advokat". Efter sige blev 20th Century Fox så rasende at de nægtede at





bruge ham helt frem til 2008, hvor han havde hovedrollen i *When The Earth Stood still*.

Sandra Bullock fik i stedet Jason Patric som makker og William Dofoe som skurk. Det er en ret banal action film, der foregår ombord på et krydstogt. En gal mand lægger nogle bomber og vil stjæle pengene. Helt komisk er det at man desperat på coveret fremviser fart. Det er der ikke i hverken filmen eller på et krydstogt. Jeg kan godt forstå Keanu Reeves valgte at spille sammen med Al

Pacino i stedet for det her.

Mr. Mago

Leslie Nielsen var et komisk geni, som bl.a. Højpestolføringsserien fremviste, men her fungerer hans gags ikke. I tegnefilm er Mr. Mago en person, der ikke forstår han er nærsynet og derfor nægter at bruge briller. Overført til film virker det slet ikke. Måske fordi tegnefilmene var små 3 minutters gags, mens dette skal trækkes ud i 90 minutter. Ved et uheld kommer han i besiddelse af en juvel som han forsøger at få

tilbage til museet mens han er forfulgt af forbrydere og agenter. Det er ikke hverken sjovt eller spændende.

Mortal Kombat Annihilation

Den onde kejser Shao Kahn åbner langt borte på øde ø en portal til Jorden, så dronning Sindal kan sende sin hær igennem den og erobre vores verden. Der er kun en hage, den skal være åben i seks dage før man kan bruge den.

Øen er helt øde, men Shao Kahn er åbenbart ensom eller meget sportslig, så han inviterer verdens dygtigste kæmpere til øen for stoppe ham. Det havde været mere logisk at bare være helt stille i seks dage.

Usammenhængen manuskript, dårligt skuespil, endnu værre kampscener og forfærdelig CGI. Det gør MKA til en pine at se, den er end ikke sjov at se fordi den er dårlig.



WindowsPC i 1997

En spille PC i 1997 havde typisk en CRT skærm med opløsning på 640x480. Den havde harddisk på 500-1000 Mb og en Pentium100-150Mhz eller lignende. Ram var dyrt, men de fleste havde 16-32 Mb ram installeret. Derudover havde man grafikkort, lydkort og cd-rom. En rimelig computer kostede nemt 15-20.000 kr., men ofte hørte man om personer, der havde brugt helt op mod 30.000 kr. En computer skulle man regne med at skifte hvert andet år, hvis man ville følge bare nogenlunde med i de nyeste spil.

The Curse of Monkey Island

3. del af den populære serie var nu i 3D tegnefilmstil. Det fungerer fint og historien er sjov, men det kom aldrig på samme niveau som forgængerne.

Star Wars Jedi Knight. Dark Forces II
3D First person shooter, der druknede i mængden af den slags spil. Det er et glimrende Star Wars spil og det er jo altid lidt sejt at bruge lasersværd, men det er for pænt og lidt for sikkert til det bliver helt godt.

Carmageddon

Racerspil, hvor man får point for køre hurtigt, bonus for at slå andre modstandere ihjel og lidt flere hvis du rammer fodgængere. Et kontroversielt, men fantastisk underholdende, spil.

Wing Commander Prophecy

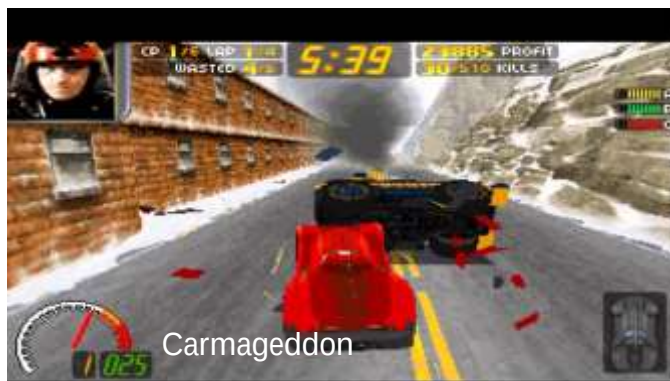
I fremtiden er du jagerpilot i rummet. Masser af FMV film og adventuredel. Det var blandet med fremragende 3D grafik og lyd i simulationsdelen, hvor man styrede ens rumjager. Det krævede en monster maskine for at være spilbart. Jeg fik en



The Curse of Monkey Island



Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II



Carmageddon



Wing Commander Prophecy

rippede kopi og min maskine kunne overhovedet ikke trække det. Derudover var en rippede kopi heller ikke sjov fordi hele historien var skåret væk, så det der var tilbage var nogle action sekvenser. I dag finder du hele serien på GOG til omkring 30 kr.

Interstate '76

Kørespil med våben i en alternativ tidslinje, hvor oliekrisen aldrig blev løst og med deraf følgende korruption. Først og fremmest blev spillet husket, fordi det var det første PC-spil, der understøttede rumble effekten, men også fordi ens bil blev påvirket fysisk af den skade den fik, ligeledes ændrede bilens udsende sig i takt med den fik tæsk.



Interstate '76

Disneys Hercules

Nydelig platformer med 3D elementer med de kendte figurer fra Disney tegnefilmen. Masser af tegnefilm undervejs i processen, spillet var lavet for yngste og der vurderede man åbenbart at 1½ times spil var nok, for længere tager spillet ikke fra start til slut.

Chaos Island: The Lost World

Realtime strategispil, der bygger på filmen af samme navn og det er beviset på at folk købte alt med dinosaurer. Forfærdelig rodet gameplay og slem grafik.



Theme Hospital

Theme Hospital

Der kom et utal af Theme spil, Theme Hospital var et af dem, det var ikke hverken specielt godt eller dårligt og her er det mest bare taget med for at fortælle om genren.



Rayman Gold

Rayman Gold

Rigtig god platformer med karakteren Rayman. God grafik, god lyd og man har godt kontrol over sin figur. Det ligger på GOG som "Rayman Forever", det er dog ikke helt det samme spil som dengang. Rayman Gold var det samme som Rayman Designer plus 24 nye baner. Men Forever er vist det nærmeste vi kommer det, medmindre du kan finde spillet brugt. Og ja, det er fortsat absurd svært efter den første level, som gjorde at de fleste af os troede det var et sødt lille børnespil. Det er det ikke. Men det er fortsat fantastisk flot.

Amiga i 1997



I 1997 havde Amiga det ene ben i graven, Windows95 havde indtaget markedet primært fordi det var nemt at bruge, købe og ikke mindst til gængelig. Havde man en Amiga med harddisk, acceleratorkort, CD og ekstra ram, så var den på højde med Pc'erne. Men du skulle selv bygge den, samle stumperne og opsøge drivers. Man skulle kort sagt være computerkyndig for at have Amiga, mens Windows ikke krævede større kyndighed. Det ironiske

var at Amigas slagnummer altid havde været at man ikke behøvede computer kundskaber for at kunne bruge en computer. Nu var det omvendt.

Konsoller som PlayStation, Sega Saturn og den netop udkommet Nintendo64 havde fremvist, hvordan spil kunne se ud i 1997. Ren teknisk kunne opgraderet Amiga systemer levere den slags spil, men de kom ikke.

Amiga var fanget i en spiral. Forbrugerne ville ikke købe nyt hardware fordi der ikke var grund nok til det. Spilproducenter ville lave spil uden der var forbrugere nok. Nogle eksklusive titler af høj kvalitet og effektiv markedsføring kunne have gjort en del, men det skete ikke.

Amiga var ren teknologisk konkurrenterne overlegne, hvis man brugte penge og hjemmebyggede sig til det, helt frem til



Fra venstre mod højre: PageStream 4 og Directory Opus 5.6.

1992-94. Problemet var at Commodore ikke havde bygget disse maskiner som den hardcore gamer efterlyste, hvilket var kendetegnet ved virksomheden. Commodores deroute havde været undervejs i mindst et halvt årti. Derouten startede bestemt ikke med konkursen.

Amiga havde til trods for dens overlegen teknologi aldrig solgt mere end en million maskiner om året. Amiga var derfor aldrig en stor spiller på verdens markedet, det er nemt at glemme i dag, fordi Amiga var kæmpestor i Danmark, Tyskland og ikke mindst England. I USA anede de knap maskinen eksisterede, for Commodore havde skræmt forhandlernettet væk.

Programmer

Ser vi på brugerprogrammerne var der langt imellem de titler, der for alvor kunne imponere.

En af dem, der imponerede var DTP programmet PageStream 4 som bød på flot layout og muligheder, der var bedre end Microsoft Publisher, som det kunne sammenlignes med.

Et andet var Directory Opus 5.6, der omdannede hele din WorkBench til en ny og moderne brugerflade. Det program var formentlig grunden til jeg ikke var voldsomt imponeret af Windows95.

Af spillene var der mange opustet shareware titler, mange nedroslede PC titler, oversatte PC spil og enkelte Amiga-Only spil.

Jeg blev med tiden mere og mere forbløffet over de tyske og engelske blade i deres dækning af Amiga. Spil som The Strangers, Master Axe og Flying High var når jeg skulle bedømme dem i bedste fald

middelmådige spil, men engelske og tyske anmeldere sad øjensynligt med mesterværker. Ja tæt på nogle af de bedste spil, der var lavet til Amiga. Et af de spil, der, ifølge anmelderne, imponerede var OnEscape, som gik helt over mit hoved. Jeg tænkte at det bare lignede en kopi af Another World og da alle anmeldere konsekvent var jublende lykkelige over alt, der udkom, så holdt jeg på tegnepungen. Spillet kom til Pc i 2004 og da jeg ikke har spillet det i skrivende stund så bliver det i 2004-udgaven jeg tager fat i det.

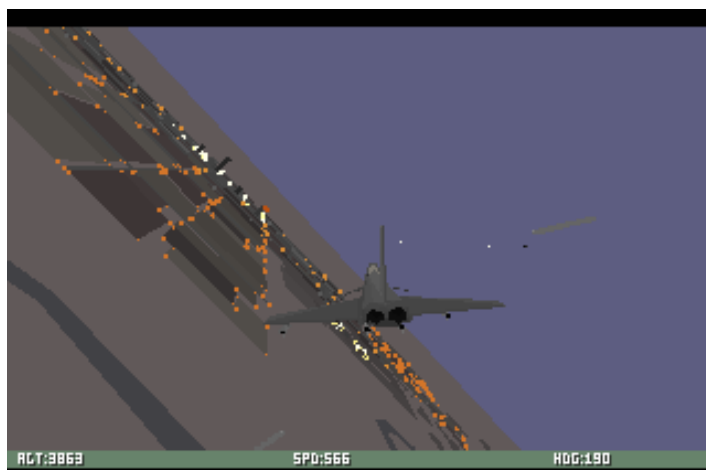
Begejstring?

Det virkede til at man forsøgte at puste en begejstring op, som der ikke var grund til at have.

Escom var allerede i 1996 gået fallit efter en meget lidt imponerende indsats for at genstarte markedet for Amiga. Nu kom



Fly'n High fra Alive Media bød et forfærdeligt mas bare for at installere det. Grafikken var horribel, hastigheden hakkende og styringen var nærmest ikke eksisterende. Man skal huske på at det var altså samme år vi fik spil som Grand Turismo til PS1.



TFX var en fremragende flysimulator fra 1993, der endte med at blive droppet af Ocean i 1995 og det endda efter man havde sendt anmelderkopier ud. Så en del blade anmeldte spillet, der aldrig kom. CU Amiga udgav det sammen med et blad i 1997. TFX var fremragende hvis man havde systemet til det, hvis ikke var det et forfærdeligt spil. Det var grunden til Ocean havde opgivet det to år tidligere.



så Gateway2000 til. Deres plan var at lukke firmaet ned, for de var udelukkende interesseret i patenterne. Fan kulturen overbeviste dem dog om at lade firmaet fortsatte som selvstændigt firma uden at putte penge i det. Resultatet blev derefter.

Det var ikke noget man fortalte os brugere. Amiga bladene stod i kø for at skrive at alt var godt og fremtiden så lovende ud og videregav ukritisk enhver information og samtidig virkede det til at Amiga International fodrede dem med direkte løgne.

Fx da jeg købte en printer. På Amigas hjemmeside stod der at de havde indgået en aftale sådan at man fik Amigadivers med til Epson printere. Jeg købte den printer, der var nævnt på siden. Der var ingen driver til Amiga med. Deres hotline endte efter overtalelse med at sende en diskette med en PD-driver lavet af frivillige - på en pc-diskette.

Mistænkeligt

Efter den oplevelse og med det i baghovedet at Escom havde fortalt i seks måneder at Viscorp havde købt Amiga, uden at der var sket andet end man havde haft et par indledende snakke, så var jeg blevet mistænkelig.

Derfor tænkte jeg, at hvis PIOS-1 allerede var i produktion, Paws1200 var udgivet, Siamise 2.0, Infinitiv 1500 samt Amiga Sharp 6000 kunne købes, hvorfor så jeg dem så ikke? Hvorfor var der ingen reklamer og hvorfor kunne jeg end ikke finde forhandlere på nettet?

Tilslut ringede jeg til Sharp. Hvor en medarbejder stillede mig om til deres presseafdeling. Jeg følte mig som en rigtig journalist. Hun gik i gang med at undersøge denne Amiga Sharp 6000 model. Den eksisterede ikke. Hun brugte lang tid, men fandt ikke et ord om Amiga, hvis der var gjort sig tanker om det, kunne hun afvise at der ville ske noget indenfor de første 18 måneder, medmindre det var et hemmeligholdt projekt.

I betragtningen af jeg havde læst om i et engelsk magasin efter Expo97 hvor Petro havde fortalt det, kunne vi begge være enige om det næppe var tilfældet. Jeg skrev til Amiga International og hør-



Herover: Paws1200 viste sig at være et projekt, der var præsenteret for Amiga International. Man skulle selv bygge den udgangspunkt i sin Amiga1200s motherboard. PIOS-1 var også bare en prototype som heller ikke gik i produktion. Herunder: Siamese System viste sig at være et printkort som skulle sættes i sit tower, så kunne man forbinde ens Amiga og pc via kabler. Altså endnu en "ny Amiga" som krævede at man havde computerevner. Noget, der skræmte den almene bruger løbende skrigende bort.



te intet tilbage. Og nej, der kom aldrig ikke en Sharp model.

Jeg senere kunne læse at Petro havde en ide om at god presse kunne hjælpe aftaler på vej. Så det er nemt at se for sig at han og en Sharp medarbejder har snakket sammen om et eller andet samarbejde, hvorefter han har pyntet lidt på det til pressen, der har været ivrige efter at fortælle gode nyheder. Ligesom vi Amiga folk meget gerne ville høre og tro på gode nyheder. Det kaldes bare ikke anstændig journalistik.

Spillene

I 1997 var mange udviklede på vej væk fra Amiga og hastede nu de næsten-færdige titler igennem, men der kom også nye til. Generelt var fællesnævneren dog at mange titler virkede ufærdige og ikke gennemtestede nok. De manglede lide de der 10% for at være rigtig gode.

AmiBee

AmiBee var et lille hyggeligt skydespil, som udkom som forside spil på Amiga Format. I 1999 udviklede det sig til det kommercielle GunBee 99, der er næsten identisk. Største problem er meget lange loadingtider. Men ellers er det en fin og sød shooter.

Testament er et 3D skydespil a la Wolfenstein og det går afsted med forbløffende framerate. Det var underholdende spil selv på en almindelige A1200 maskine, hvilket var dets største styrke. I dag er det ret primitivt og da de fleste vil spille det på emulator udstilles det svagheder, det er ganske enkelt ikke ældet med ynde. Men imponerende at blot fire mand kunne lave det.

Tiny Troops var et Vulcanspil, lidt i stil med Cannon Fodder, vi anmeldte i 1999 nummeret i forbindelse med Vulcan opsamlingens cd'en.

Uropa² fik jeg aldrig prøvet, da jeg ikke synes det rigtig tiltalte mig. Adventure, hacking og skyderi i 3D isometrisk. De fleste anmeldere og brugere virkede begejstreret for det.

Gloom 3: Zombie Edition var egentlig bare et hobbyprojekt hvor der var lavet MOD til Gloom. Den 16-årige Gareth Murfin sendte det ind til



Guildhall, der sendte det på banen som et fuldpris spil. Man undres.

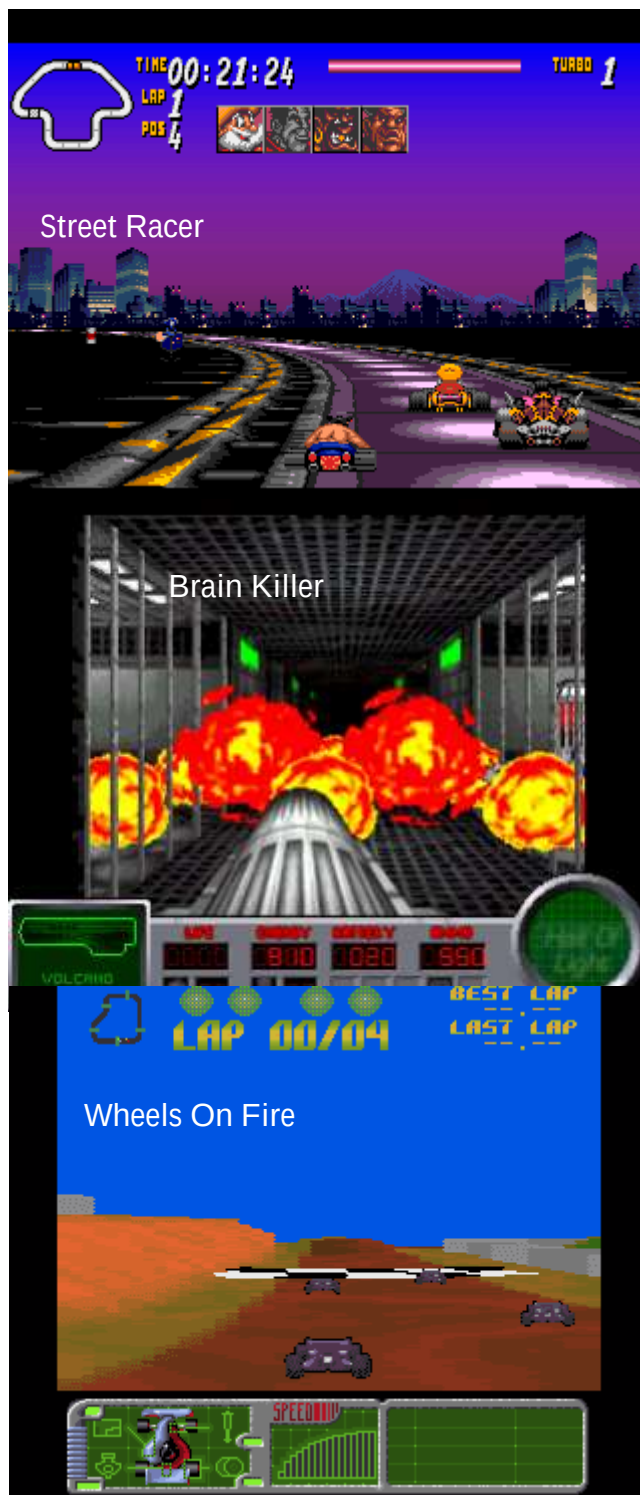
Nemac IV: Directors cut, var var for de fleste det samme (fremragende) spil, der kom i 1996, men der var understøttelse af VR og grafikkort samt man havde tweaket nogle småting.

Street Racer er et andet spil som det måske en dag lykkes at opspore. Det kom til alle konsollerne, pc og til Amiga. Det er ikke abandonware og tilsyneladende ikke lige sådan at opspore. Jeg håber at finde det over de kommende år.

Wheels On Fire var et racerspil, der brugte Voxelgrafik, men på en eller anden måde var lykkedes at få hastigheden ned alligevel. Grafikken var slem, banerne kedelige og så var der kun fire modstandere. Små 500 kroner ville man have for den titel. De må da selv have kunne se det var langt under den standard man kunne forvente.

I alt kom der ca. 100 spil til Amiga. Kvaliteten var svingende og så kom der mange previews og ufærdige spil. En del af disse spil var aflyste spil som udviklerne eller spilfirmaer frigav. Et af dem var Brain Killer som bestemt så lovende ud. Et andet var et strategispil kaldet MAG!, som jeg ikke er sikker på om udkom eller ej.

1997 var Amigaens skumringstid, man kunne fortsat blive godt underholdt, men hold da op, hvor blev der også udgivet meget skrammel af samvittighedsløse folk, der ville flå de sidste penge ud platformen.



www.computerbladet.dk



Commodore 64 i 1997

At året var blevet 1997 betød ikke at C64 var i graven, selvfølgelig var den for længst droppet af de største producenter, men overraskende nok, kom der en del software til maskinen. Jeg fandt over 230 titler. De fleste var dog (naturligvis) PD spil. En del previews, der aldrig udkom, det var fx Civilization, om ikke andet var det da optimistisk, men helt urealistisk at lave på 64kb. Og så var der nogle få kommercielle, som er anmeldt her i bladet.

Frogs and flies

Hop fra åkande til åkande og fang fluer. Mange af de spil, der kom til C64 var som Frogs and Flies egentlig sjove nok som små mini spil og derfor er sådan et spil i dag en positiv oplevelse. I 1997 var det et af de mange Public Domain spil som mikroforlag hentede ned og solgte lokalt for 50 kroner. Ikke at prisen var helt urimelig, men jeg er sikker på forfatterne aldrig så en krone.

Magical Formula

Skaldyr og snegle som hovedpersonerne i denne platformer, hvor man skal indsamle ting, mens undgår fjender. Det kunne være sjovt, det er det ikke. Dertil er styring for upræcis og banedesignet for uinteressant.

Sambar

Løb rundt og find de forskelle juveler og undgå fjender. Du har ikke krudt og kugler, men du kan lave et hul foran dig som fjenderne kan falde i. Desværre skal man være meget præcis for at kravle op af stigerne. Det gør at et fast-paced spil konstant sløves ned. En skam, der var ellers Loderunner over det.



Fallout®

EN SLAGS LØSNING

Der er mange måder at gennemføre Fallout på og denne "løsning" er derfor heller ikke en løsning, men mere en guide. Ting behøver ikke ske i rækkefølge og der er heller intet krav om at alt skal gennemføres.

Jeg fortæller ikke, hvem du skal snakke med, og jeg gennemgår heller ikke alle problemer i spillet, da de fleste kan klares uden du behøver føres i hånden gennem dem. Spillet slutter, når både militærbasen og kirken er ødelagt

På hjemmesiden har jeg lagt en cheater på. Du finder dit savegame, hvorefter du kan ændre din karakters egenskaber. Der er også andre derude, som kan ændre inventory m.m., dem oplevede jeg som meget ustabile og kan ikke anbefales.

Mange af de her opgaver sker for at opbygge xp og dermed din level, hvis du giver dig selv max eller et solidt boost, så kan du selvsagt hurtigere gå til endgame og springe de mere ligegyldige fyld opgaver ud. Hvis du allerede har spillet Fallout for snart 25 år siden, så er det måske at fortrække ellers går man glip af en del spil.

Generelt

Snak med alle i nærheden af dig, du skal regne med konstant at komme i kamp, så gem med jævne mellemrum. På et tidspunkt vil du nok bruge dine hjælpere som pakæsler, du kan få tingene igen ved at stjæle det fra dem, det bliver ikke betegnet som en fjendtlig handling.

Din karakter

Ingen af dine færdigheder bør være under 5, og dit Hit Point skal også være mindst 7, ellers kan du nemlig ikke betjene de store våben. Sørg for at opbygge i særdeleshed evner som våbenbrug (husk energivåben), science og repair. Brug evt. vores cheater, hvis det går helt galt.

Huleindgangen:

Så snart du er ude, skal du styre mod Vault 15.

Shady Lands:

Tal med vagten ved porten (Seth). Han vil fortælle dig om Radscorpions, og tilbyde at vise dig vej til deres huler. Seth har et reb og det skal du bruge på et tidspunkt.

Radscorpions Huler:

Sørg for at tage mindst én af deres haler efter du har dræbt dem.

Vault 15:

Brug rebet og ellers undersøg stedet.

Junktown:

Find Junktowns borgmester, Killian Darkwater. Acceptér den opgave som kommer. Opsøg Gizmo. Tal med ham om mordforsøget, og tilbyd dig selv som den rigtige mand til jobbet. Gizmo vil nu tilstå, at han ønsker Darkwater død.

Tag imod Darkwaters tilbud om at være med til at få skovlen under Gizmo.

Når du skal anholde Skultz. Tag til Skum Pitt klokken 20:00, og du vil se bartenderen dræbe et Skultz-medlem. Stjæl urnen på baren, og vis den til Vinnie, lederen af Skultz-banden. Vinnie kan findes i det bagerste værelse i Crash House. Vinnie vil lade dig blive medlem af bande, og tilbyde dig at være med til at dræbe bartenderen.

Hub:

Der er meget at udforske i Hub. Her er nogle af de mest interessante ting

Våbenhandleren i Old Town har det mest kraftfulde slagvåben i



spillet. For at få fingre i det, skal du kigge på hans udvalg, og spørge, om han ikke har noget med mere 'punch'.

Du vil sikkert prøve at finde grunden til de forsvundne handelskaravaner.

Tal med Butch, lederen af Far Go Traders. Han tilbyder dig jobbet med at finde de forsvundne karavaner. Spørg ham om Death Claw, og gå derefter hen

og tal med Beth - hun har en våbenforretning her i Hub. Derefter skal du opsøge den skøre mand i Old Town; han befinder sig altid ved Mutanten Harolds hus. Han vil ikke hjælpe dig, før du har talt med Harold. Derefter vil han tage dig til Death Claw-hulen. Nu ved du får den er, men du er slet ikke stærk nok til at klare den, så smut igen. I hulen vil du finde en døende mutant, som vil give en holodisk. Vis den til Butch, og du får nogle penge.

Derefter skal du tale med fyren, som kører FLC. Han råder dig til at søge arbejde hos Dekker, undergrunds-lederen. Gå til natklubben, som er på den anden side af gaden, og overtal Kayne til at lade dig komme ind. Dekker vil have dig til at gøre det af med en handlende, som bor i Heights. Tag jobbet, og snyd Dekker ved at fortælle om jobbet til Sheriffen. Han vil bede dig om at hjælpe sig med Dekkers anholdelse. Acceptér og dræb Dekker



og hele hans bande, når du er klar. Du får ikke meget hjælp fra Sheriffen, men til gengæld har du et godt sted at gemme dine forsyninger. Glem i øvrigt ikke at besøge politiet, for at få resten af din belønning.

Det er også en god idé at blive medlem af tyvenes cirkel, baseret i kælderen i et af husene i Old Town. Tal med deres leder - han vil bede dig om at stjæle en halskæde fra en handlende, som bor i Heights. For at komme ind i huset, skal du vente, til det bliver mørkt, og snige dig ind, mens der er vagtskifte. Find så halskæden, og gå ud. Når du giver den til tyvenes leder, får du en elektronisk låsedirk.

I Old Town er der en bande, som holder et medlem af Brotherhood of Steel som fange. Dræb dem (den stærkeste har en combat shotgun), og løslad fangen. Tal med vand-købmændene (i

den sydlige del af Hub) om vand-chippen.

Shady Sands:
Seth vil fortælle dig, at Tandi er blevet kidnappet af Khans'ne.

Khans:
Gå direkte til Garl, lederen. Sig til ham, at du tager pigen og udfordrer ham.

Necropolis:
Dit mål er at komme til vandskuret gennem kloakkerne.

I centrum af Necropolis bor Set, byens leder. Han fortæller dig om nogle store mutanter, som giver problemer ved vandskuret. Tag derhen, og tal med deres boss, Harry. Hvis du kommer i kamp med ham får du svært ved at overleve, så undgå det. Du kan altid senere vende tilbage og gøre arbejdet færdig.

Nede i kloakken (tag dækslet lige

foran supermutanten) vil du finde nogle reservedele, enten tager du dem med tilbage til den fredelige ghou, men det nemmeste er bare at reparere lortet med det samme (hvis du har høj nok science). Kravl igen ned i kloakken i den sydlige del af huset, hvor du finder vand-chippen. For at kunne slippe af, vil du kunne tage tilbage til Vault 13 og aflevere chippen, hvilket øjeblikket giver dig et utal af points. Uanset hvad, så skal du ud igen.

Brotherhood of Steel:
Tal med vagterne.

Boneyard:
Tag til Adytum, og tal med Miles, kemikeren og Zimmerman, borgmesteren.

Gun Runners:
Så snart du er kommet ind i deres fort, skal du tale med Gabriel, deres leder, og blive enig med ham om at udrydde alle Death Claws. Vend tilbage til, hvor du så dem, og dræb alle på overfladen, hvorefter du fortsætter ned i kælderen. Der vil du finde moderen og æggene. Tag dig kærligt af dem, og vend tilbage til Gabriel. Derefter skal der ryddes op i Boneyard, og du har en gruppe til at hjælpe dig, hvis du har spillet dine kort rigtigt.

Gabriel beslutter ikke at ville flytte. Gå derefter tilbage til Death Claw-stedet, og tag reservedelene. Gå til Miles med dem, derefter til Smitty, og til sidst tilbage til Miles.

The Glow:
Stop på torvet nær Glow, og tag Rad-X, indtil din strålingsmodstand er 100%. Gå derefter til krateret, og find noget at binde dit reb til. Find paladinligt og tag hans holodisk.



Skriv på kode skærmen følgende koder:

THSCKSTFTHSHSCK	All Keys
CHTRSNRPRSPR	All Map
CMGTSMMGGTS	All Weapons
FRTHSTHTTRLCK	Infinite Lives
RLMNDNTCHT	Invincibility
NSTHMNDNT	Show Enemies on the Map
NTHGTHDGCRTDTRK	Ultimate Cheat
BLLTSRRFRND	Unlimited Ammo
THBST	Unlock the Gallery

Brotherhood of Steel:

Nu vil vagterne lade dig komme ind. Power-armour er suverænt det bedste valg, når du skal belønnes. Få den fra Michael, fyren i Combat-armour i nærheden af forsyningslokalet. På 2-3. etage er der et værksted, et bibliotek og en læge, som permanent kan forbedre dine stats.

Boneyard:

Tal med Miles om din Power-armour. På dette tidspunkt bør du også være i besiddelse af en plasma-riffel. Gå til Smitty med den, og få den opgraderet til en turbo-plasma riffel.

Vault 13:

Hvis du allerede har været tilbage med chippen, så er det jo fint, ellers er det vist på tide.

Katedralen:

Bagerst finder du nogle folk, udryd dem, fortsæt ovenpå og udryd dem. Morpheus har en nøgle til døren, hvor der er en grimmert, du tager det bare fra hans fortsat varme lig (han er levende, når du møder ham). Gå tilbage til stueetagen, åbn den hemmelige dør, og gå ned.

I kælderen skal du finde den un-

derlige væg nær bogreolerne. Bag den hemmelige passage er der en vault-indgang. Du skal senere ud i en fart, så udryd alle der kan forsinke dig. Du kan godt gå i gang med at finde mesteren og så ellers udrydde ham, så skal du gøre følgende:

Find vejen til tredje etage, find en anden hemmelig passage, og gå ind i 'corridor of flesh'. Du vil tage skade af at opholde dig her, så du kommer sandsynligvis til at bruge dine doctor-evner, før du begynder at slås med mesteren. Gå tæt på ham, og han vil tale til dig. Tag ikke mod hans tilbud om at slutte dig til ham. Derefter vil han angribe. Gem dig bag én af søjlerne, og skyd jævnlige på ham med din turbo-plasma riffel - det kræver 4-6 skud. Hver tredje tur vil der fremkomme en mutant, men det stopper, når mesteren er død. Når han dør, starter selvdestruktions-sekvensen, og du skal skynde dig ud.

En anden måde er at finde bomben, udryd de to vagter og ellers få startet udløseren. Mon ikke mesteren også dør af en a-bombe (jo). Når bomben er sat til at springe løber du som ild og torden.

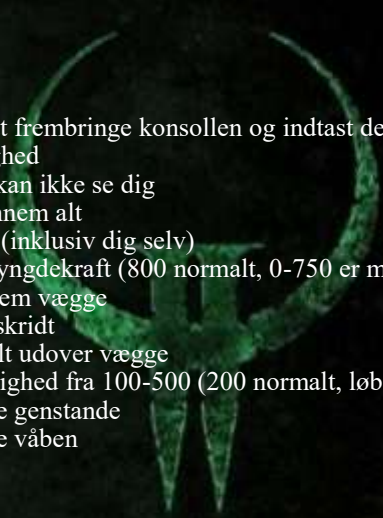
Militærbasen:

Find militærbasen, og udryd vagterne udenfor. Tag en radio fra en af de døde, og skrig ind i den, at du ved at blive angrebet af en ukendt fjende. Det ser dog ikke ud til at gøre den store forskel om du husker det eller ej. Gå ind i bygningen.

Hvad kraftfelterne angår, så gå bare gennem de røde - du tager meget lidt skade. Ved at bruge repair kan du komme forbi det grønne.

Husk at reparere senderne på de grønne felter. På den 4. etage vil du finde kontrolrummet, dræb dem alle og hack dig ind i computeren og sæt basen til at springe i luften. Sørg for at gøre det med 3 minutters forsinkelse og uden at sætte alarmer i gang. Er der nogle som har en fornuftig forklaring på, at man har et sådan program liggende :-)

Og så er det ellers med at komme afsted inden det siger bang.



Tryk ~-tasten (eller ½-tasten) for at frembringe konsollen og indtast derefter følgende snydekoder:

god	Udødelighed
notarget	Fjenden kan ikke se dig
noclip	Flyv igennem alt
kill all	Dræb alt (inklusive dig selv)
sv_gravity	Bestem tyngdekraft (800 normalt, 0-750 er mindre, 850 eller højere er mere)
cl_blend 0	Gå igennem vægge
cl_footsteps 0	Lydløse skridt
cl_entities	Fjerner alt udover vægge
cl_forwardspeed #	Løbehastighed fra 100-500 (200 normalt, løb 300)
give all	Giver alle genstande
give weapons	Giver alle våben





I've seen things that you people wouldn't believe...

I watched C-beams
glitter in the dark
near the
Tannhauser gate.

Attack ships on fire
off the shoulder
of Orion..

Like tears...
in rain.

All those moments
will be lost... in time.

Time... to die.



Serien består af:

- Computer Bladet Årgang 1997
- Computer Bladet Årgang 1998
- Computer Bladet Årgang 1999
- Computer Bladet Årgang 2000

Under forberedelse:

- Computer Bladet Årgang 2001