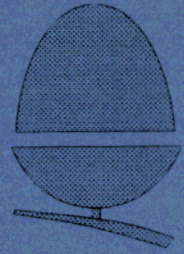


# Egebladet

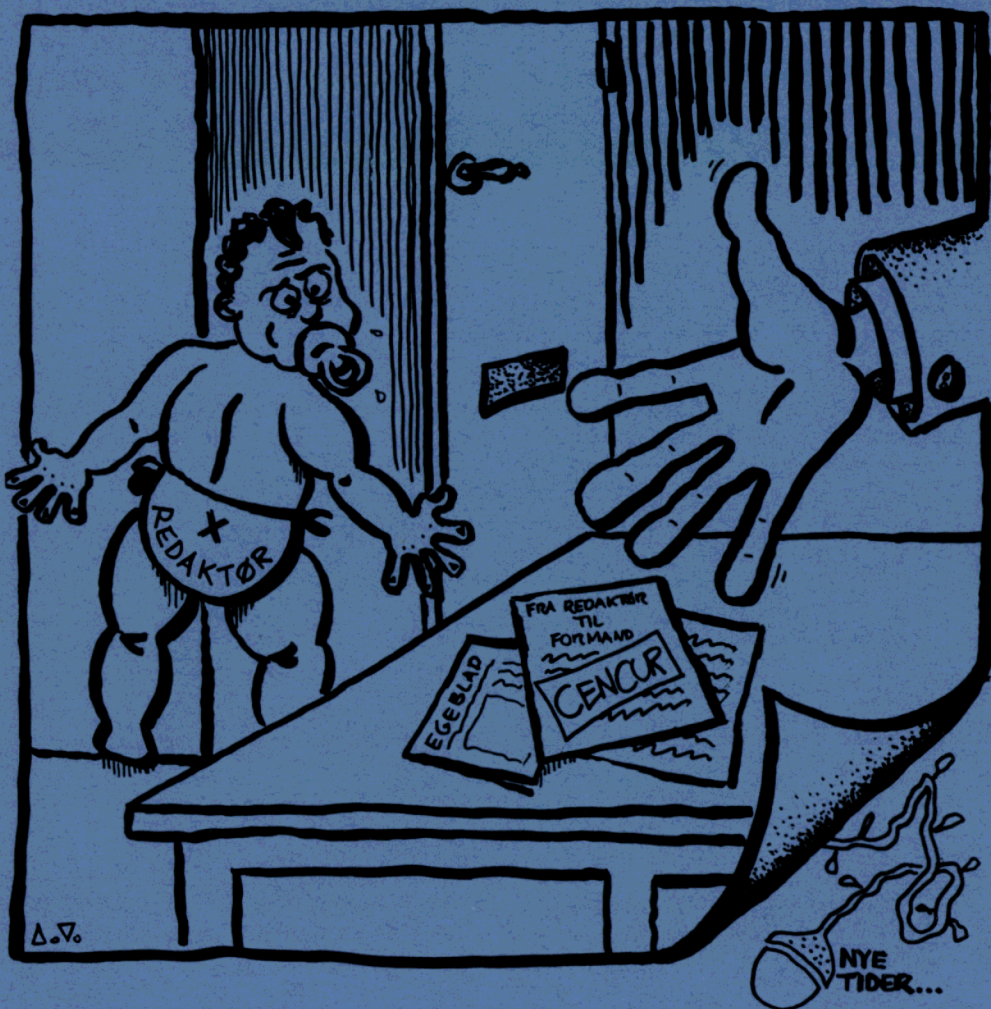


Dansk blad for BBC/Acorn computere

Nr.14

NOVEMBER/DECEMBER

1990



# Egebladet

Egebladet er foreningen "QUERCUS"  
klubblad.

Bladet udsendes til foreningens medlemmer  
ca. 6 gange årligt.

## Redaktion:

*Chef-redaktør/  
Layout* : Karsten Jensen

*Tryk* : Bo M Andersen

*I redaktionen  
i øvrigt* : Martin Søndergaard

## Adresser:

Indlæg til *Egebladet* sendes til nedenstående  
adresser.....

*Adventuresiden/Klubside/BBC-spil*  
Martin J Søndergaard  
Årestrupvej 76  
7470 Karup J

*Programmering etc. BBC*  
Thomas Olsson  
Kagså Kollegiet 155/5  
2730 Herlev

*Programmering etc. Archimedes*  
Jens H Ovesen  
Tolderlundsvej 27, 4tv  
5000 Odense C

*Tips&Tricks/Anmeldelser/Annoncer/  
Læserbreve og alle andre bidrag til bladet*  
Karsten Jensen  
Victoriagade 12  
9400 Nørresundby

Husk at mærke kuverten "Egebladet".

Artikler og længere læserbreve må meget  
gerne afleveres som ASCII fil på 3.5"/5.25"  
disc. Disketter returneres, selvfølgelig.

# quercus

*Dansk Acorn og BBC Bruger Gruppe*

*Formand* Olav M J Christiansen  
Sundvej 30  
Hvalpsund  
9640 Farsø  
☎ 98 63 81 50

*Næstformand* Thomas Christiansen  
Kildebakkegårds Allé 42  
2860 Søborg  
☎ 31 67 89 00

*Kasserer* Martin J Søndergaard  
Årestrupvej 76  
7470 Karup J  
☎ 97 10 21 95

*Quercus BBS* ☎ 31 67 97 70

*SysOP* Næstformanden

Henvendelser vedrørende klubben/  
adresseændringer rettes til kassereren.

Indbetalinger til klubben:

Giro 4 36 71 54  
QUERCUS  
Dansk Acorn og BBC Brugergruppe  
Årestrupvej 76  
7470 Karup J

*Egebladet nr 14 December 1990*

Redaktionen sluttet 20 December 1990  
Deadline for nr 15 15 Februar 1991

Forside:

'Nye Tider'  
Anders Vognsen

*Boni Balani Credo*

# Indhold

## Rodespalten .....5

En side med løst & fast, dumheder & indfald samt konkurrencer.

## UIM .....6

Sidste artikel om Ultra Intelligent Machine fra 4th Dimension.

## Hints & Tips.....12

Gode råd og spilletips til nogle af de mange spil der findes til Archimedes (samt en lille fåret historie-lektion).

## Dansk tastatur.....15

Hvordan bruger man det danske tastatur på sin Archimedes? Det ser vi på i denne artikel.

## Flysimulatorer .....16

Et kig på de 3 flysimulatorer der er på markedet til... *You Guessed It!* ...Archimedes igen.

## Adventure siderne.....23

Klubbens adventure ekspert, Martin Søndergaard har spillet Corruption fra Rainbird. Hvordan det gik, kan vi se i hans artikel.

## Moria.....26

Som tidligere lovet kommer nu første artikel om Moria - direkte fra Unix til en Archimedes nær dig.

## Klubsidens.....29

De sidste nye tilbud fra Quercus til dig. Benyt chancen og bestil julegaven til din computer nu.

## Medlemslisten.....30

De seneste ind- og udmeldelser i klubben.

*Redaktøren beklager i øvrigt at bladet mest indeholder artikler om Archimedes og Spil, men næste nummer bliver med garanti mere alsidigt.*

# Redaktionelt

Hej og velkommen til Egebladet nr. 14.

Det sidste års tid er bladet udkommet uregelmæssigt på grund af diverse problemer med forsinkelser, udskiftning af redaktører og andre kedelige ting.

Da problemerne med den seneste ex-redaktør begyndte, besluttede undertegnede (dvs jeg) sig (altså mig) for, at få lidt orden på - samt gang i - tingene, og henvendte mig derfor i min funktion som klubbens sekretær til de mere eller mindre faste bidragsydere (på nær Kim Igel, selvfølgelig, men det er en helt anden fadæse, som jeg ikke vil udrede her i bladet. Jeg vil bare benytte lejligheden til at sige : "*Ups! Sorry!*").

Jeg sendte en laaangt brev til de involverede, med en masse forslag til hvordan vi kunne uddelegere arbejdsopgaverne, så bladet ikke kommer til at hænge på én person alene. Bla. foreslog jeg en turnusordning, hvor folk i forvejen kan melde sig som redaktør til et bestemt nummer af bladet, så man har et par måneder til at få bladet færdigt. Dette kræver at de faste artikler til bladet bliver skrevet i god tid, men til gengæld vil der blive mere tid til at tage sig af læserbreve, spørgsmål fra medlemmerne osv.

Jeg har endnu ikke fået svar fra alle dem jeg henvendte mig til, men det regner jeg med at få når de har modtaget dette blad, men under alle omstændigheder vil jeg sende et resumé af besvarelserne til folk, så vi kan finde ud af en ordning. På de svar jeg *har* modtaget, kan jeg se at de fleste er enige om at vi skal tage os sammen og folk er interesserede i, at vi holder bladet kørende. Selvfølgelig er der nogle punkter der er lidt uenighed om, men ikke noget væsentligt.

Hvis medlemmerne gerne vil være med i debatten kan i sende en frankeret (4.50) kuvert til mig, så vil jeg sende en udskrift af brevet samt resumé af folks kommentarer. Det kan også findes på BBS'et, men det fylder en hel del (ca 5 A4 ark)

Indtil vi finder ud af en anden ordning har jeg påtaget mig jobbet som redaktør. I første omgang har jeg ikke fået så meget stof fra folk, men



det kommer der til næste nummer, da i alle vil stå i kø for at skrive til bladet efter at have læst de mange slet skjulte hentydninger i dette nummer.

Jeg har tænkt mig at eksperimentere lidt med layout, indhold, respons på læserbreve og eventuelt starte et par projekter i klubben. Jeg vil ikke love noget, da jeg har fundet ud af, tingene kun vil lykkes hvis i andre vil yde noget, men én ting vil jeg forsøge at holde (uden at love noget) nemlig at få indhentet de numre vi ikke fik udgivet i '90.

I løbet af foråret vil der blive sendt nogle snedigt udformede skemaer ud til folk, så vi kan se hvad medlemmerne forventer af klubben og bladet og hvor meget den enkelte er parat til at yde for at få det gennemført. Desuden vil vi prøve at finde ud af hvilket udstyr folk har, og hvad de bruger det til.

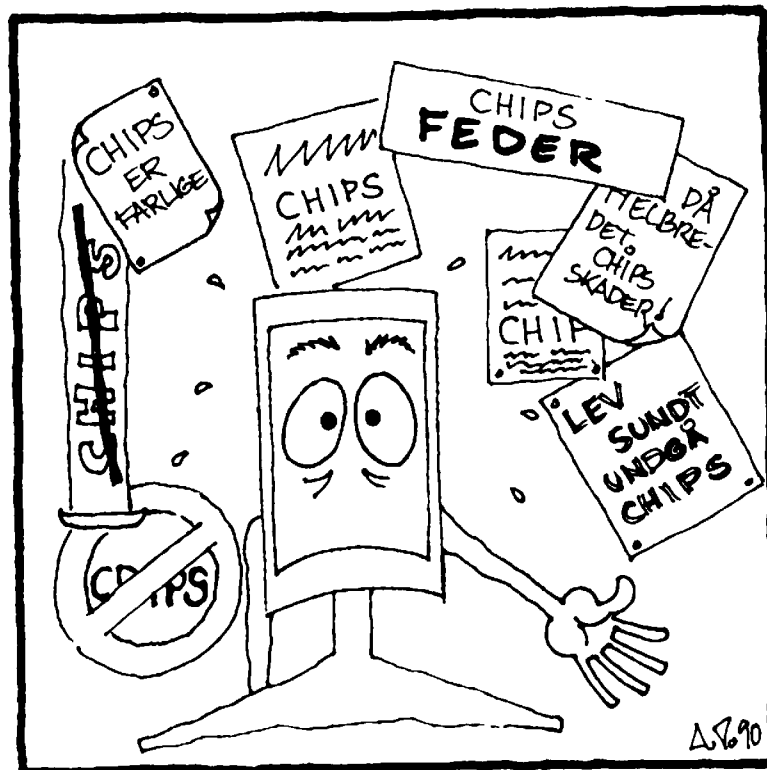
Jeg håber at få det hele til at køre, så jeg med god samvittighed kan overlade bladet i hænderne på den næste redaktør når vi engang finder ud af en ny ordning, men indtil da glæder jeg mig til at få en masse stof fra Tordenskjolds soldater samt de rekrutter der må befinde sig i klubben.

Men videre med denne leder. Der har jo været nogle problemer med vores kære Ex, og i den forbindelse vil jeg sige, at jeg mener at hans beskyldninger er ganske ubegrundede. Jeg synes at vores formand har gjort et godt stykke arbejde med at få klubben op at stå osv, og Søren burde måske have brugt den indvendige side af hovedet lidt mere inden han udtalte sig.

Hans svar til formanden, hvor han siger hans *redaktionelt* 'var som aftalt på GF90 udført i et provokerende sprog, for at få sat lidt skub i foreningen' viser, at han vist selv har misforstået noget. Der er en hel del forskel på at skrive i et provokerende sprog og ligefrem at fornærme folk. Jeg synes at han er gået for vidt i mange af de ting han skriver. Det er trist at se en voksen mand gå totalt i spåner, men dette er - som man siger - vand under broen (eller afføring i kloakken, som Søren udtrykker det). Ikke mere om ham denne gang. Jeg vil dog lige give ham en Smiley med på vejen: %-6

Med ønske om et godt og lykkebringende nytår

Sekretæren/redaktøren



# Rodespalten

Sladder, nyheder, læserbreve, ordspil og et par quizzer er emnerne for denne nye rubrik

## Velkommen

Onkel Duva byder hermed læserne velkommen til en hel side med alle mulige indslag. I denne omgang er det mig selv der har skrevet alle indslagene, men det er meningen at DU skal sende dine ting ind. Har du sladder, idéer, dumme vittigheder eller vil du bare gøre dig bemærket, så er det her det sner.

Du sender bare dit bidrag til bladets adresse, og så kommer det med i bladet. Chansen for at komme med allerede i næste nummer er størst hvis dit brev er skrevet på bagsiden af noget værdifuldt eller du på anden måde fedter for mig.

Du skal mærke brevet/kortet/checken/disken etc. "Onkel Duva Thunder".

## Læserbrev

Det første læserbrev jeg har skrevet lyder således:

*Hej Onkel Duva,  
Synes du ikke det er snyd selv at skrive dine læserbreve. Jeg synes det er en dum idé!  
Med væmmelse Anonym*

*Ps. Det var dog det mest tåbelige navn(?): Duva Thunder.....*

Kære Anonym,  
Hvis jeg har såret dine følelser, så er det din egen skyld. Jeg sagde i min indledning, at jeg selv ville skrive det hele denne gang, så du var advaret.  
Hygge hejsa Onkel Duva

Ps. Jeg plejede at kalde mig Fætter Gadedør, men min tante Gram (hun hedder Anna til fornavn) synes jeg skulle ændre det til *DUVA THUNDER*. Desuden er Anonym også et stupidt navn, hmpf!

## Nyhed! Nyhed! Nyhed!

Det forlyder fra pålidelig kilde at Acorn har indgået et samarbejde med det amerikanske Apple. De har oprettet et nyt firma kaldet Advanced Risc Machines Limited (ARM ltd).

Acorn har 30% af firmaet, Apple 30%, VLSI (dem der laver RISC chipsene) 5% og de sidste 35% bliver tilbudt interesserede investorer.

Arm ltd skal efter sigende koncentrere sig om at udvikle RISC baserede maskiner, men det vides endnu ikke om det kommer til at dreje sig om Apple- /Archimedes- /?- baserede maskiner.

Firmaet skal senere bosættes i USA, men indtil videre har det adresse hos Acorn, da deres folk er dem der har mest erfaring med ARM.

Der ventes ikke at komme noget produkt frem de første par år, men vi venter med spænding på mere nyt.

## En julenød

Mary er 24 år. Mary er dobbelt så gammel som Ann var, da Mary var så gammel som Ann er nu.

**Spørgsmål:** Hvor gammel er Ann?

Svaret sendes ti. redaktionen inden 15 Februar 1991. Husk jeg skal ikke bare have et tal, men jeg vil også vide hvordan du fandt resultatet (ie. en ligning med X og Y osv).

Jeg vil prøve at få en venlig sponsor til at donere noget guf. Husk at nævne hvilken maskine du har (og hvilke disketter/bånd du bruger), i tilfælde af, at der bliver noget software til den (de?) først udtrukne rigtige besvarelse(r). OBS! Ekstra gevinst hvis du ved hvilken bog jeg har gåden fra (den er amerikansk).

# U.I.M.

## KayJay afslutter sin artikel fra nummer 12

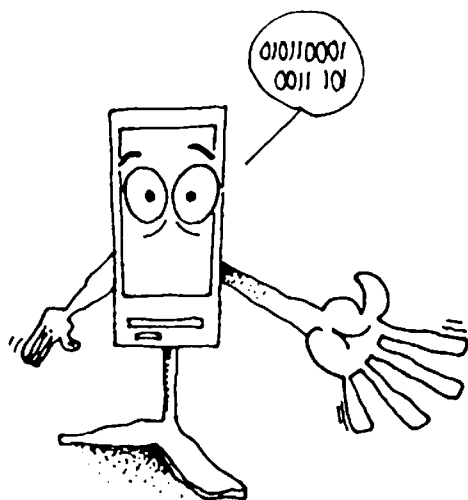
### U.I.M

(Del 2)

Her følger sidste del af gennemgangen af UIM fra 4th Dimension, hvor jeg vil beskrive selve spillet og forklare de mange funktioner.

Som sagt er den verden (Jorden), hvor UIM foregår, delt op i netværk. Et netværk er en lukket del af oceanet, man ikke kan forlade før man har udført en mission. I hvert netværk er der 256 ports (undevandsbyer).

En mission udføres ved at finde vej fra den port man starter i til en bestemt port, hvor man får udleveret en ting eller en besked, der så skal bringes tilbage til den første port, hvor man får sin belønning (hvis der gives en for den mission). Man bliver derefter transporteret til næste netværk, hvor man så igen skal klare en mission etc.



'Sikke en lang artikel'

### Ports

Hver port har en profil, der er afgørende for priser på varer, råstoffer o.l. og hvilket udstyr der er tilgængeligt:

**Name** - Hvad hedder stedet (klart nok)

**Condition** - Grøn, gul, orange & rød. Hvor meget aktivitet der er omkring porten. Hold dig fra de røde hvis du ikke ønsker for megen opmærksomhed fra andre (fjendtlige) skibe.

**Operating Index** - Teknologisk niveau. Skalaen går fra A til P, efterfulgt af et nummer fra 0 til 7. A0 er det laveste, P7 det højeste. Bestemmer priserne på varer samt hvilket udstyr du kan købe.

**Berthing Charge** - Prisen for at dokke ved port'en.

**Depth** - Portens dybde under havet. (Har ingen effekt på priser e.l.)

**Administration** - Den lokale styreform. Fra demokrati til fascisme.

**Trade Volume** - Stedets handelsstyrke i Giga-netværk dollars (GN\$).

Port Profile kan kaldes med F2, både når man er dokket eller når man navigerer.

### Udstyr

Før jeg beskriver resten af funktionerne, må jeg hellere gennemgå udstyret, da visse funktioner kræver at man har noget bestemt udstyr.

#### Equipment2:

(defensivt og navigations udstyr)

**Air Lock** - Bruges til at borde forladte skibe der nogle gange driver rundt i havet.

**Cargo Pod** - Øger din lastkapacitet fra 32 til 64 Ton. Noget af det første du bør anskaffe dig.

**Central Computer** - Den er nødvendig for at bruge software moduler, så den er altså et must.

**Financial Module** - Laver analyse af aktier/

valuta. En god hjælp når du skal handle (hvis du ikke har gennemskuet det system kurserne skifter efter).

**Heat Shield** - Når du hopper fra port til port, skyder du genvej gennem jordens atmosfære, hvor varmeskjoldende beskytter dit skib, men de bliver slidt op hvis du ikke holder din kurs, så sørg altid for, at de er intakte.

**Mission Module** - Skal installeres for at få en mission.

**Deflectors** - Mere effektive energiskjolde.

**Deuterium** (en tung brint-isotop [H<sup>2</sup>], sandsynligvis i form af tungt vand [HDO] *se kassen nederst på siden*) - Bruges af skibet som brændstof (Nej! Vand kan ikke brænde. Skibet bruger det i sin fusions reaktor). En fuld tank rækker til 1600 nautiske Km.

**Fuel Converter** - Bruger dit deuterium til at danne energi til dine energibanker og energiskjolde, så de er mere effektive (Køb en så snart du har råd).

**Graviton Detector** - Afslører fjender der bruger deres Stealth Device.

**Navigation Module** - Visse funktioner er kun tilgængelige hvis du har dette modul.

**Ocean Drive** - Transporterer dig fra én port til en hvilken som helst anden inden for samme netværk. Det er tit den eneste måde man kan komme til en bestemt port. Kan kun bruges én gang og er ret dyr, så brug den med omtanke, da den kun kan købes i ports med høj teknologi.

Check altid det sted du tager til, så du ikke stranded et sted du ikke kan komme fra uden OD.

**Portfolio Hexagon** - Hvis du vil handle med aktier og/eller valuta (og det vil du, hvis du vil

tjene mange penge) skal du bruge den. Den indeholder alle data om dine aktier og valuta.

**Re-entry Module** - Autopilot til dine hop.

**Teleporter** - Bruges hvis du kommer i knibe når du er på vej igennem jordens atmosfære. Virker kun én gang, men god at ha' hvis det brænder på.

**Torpedo Module** - Forbedrer dine torpedoers chance for at ramme fjender.

### Equipment1:

(våben)

**Soxel Generator** - Den svageste (og billigste) generator. Har effekt for hvor gode dine ion-kanoner er.

**Chlorel Generator** - En bedre generator.

**Hydrox Generator** - Den næstbedste generator.

**Goledy Generator** - Den absolut bedste generator.

**Torpedo** - Du kan kun have 4 om bord ad gangen.

**Sea Mines** - Max. 4. Pas på du ikke selv styrer ind i dem.

**Flares** - Afleder (som regel) fjendens torpedoer. **Intelligent Chaff** - Laver et falsk radar billede hos fjenden, så du kan smutte væk imens.

**E.M.P. Unit** - Ødelægger fjendens elektriske systemer og gør dem derfor mere sårbare. Bruger en masse energi, så bruges med omtanke.

**Thermosystem Device** - Kun for de virkelig sadistiske. Smadrer en hel port. Kan kun bruges én gang og kun i kredsløb. Pas på ikke at smadre de ports du skal bruge for at klare en mission!

**Phasor** - En slags smart-bomb.

**Re-target System** - Omprogrammerer

## Deuterium: stjernernes egen energi

*En tak til Steven Weinberg, professor ved Massachusetts Institute of Technology, der står for disse oplysninger:*

Tungt brint består af en proton og en neutron, i modsætning til alm. brint, der kun har protonen.

Deuterium var det første atom,

der dannedes efter the Big Bang, da universet (efter ca. 3 3/4 minutter) var kølet ned til omkring 900 mill. Kelvin (ca. 900,000,272° C).

Ved højere temperaturer vil der ikke kunne eksistere fast stof.

I fri tilstand vil deuterium atomerne meget hurtigt smelte

sammen og danne helium. Ved denne process udvikles der en hylens mængde energi.

Hvis du vil vide mere, har Weinberg skrevet bogen *The first 3 minutes'* (mener jeg den hedder), om universets skabelse.



fjendens torpedoer, så de returneres til afsenderen (Boomerang effekt!), eller destruerer sig selv (øv!).

**Chameleon Unit** - Kamouflerer dit skib, så fjenden bliver narret (gnæk).

**Stealth Device** - Gør dig usynlig for fjenden (og deres radarer).

**Display Module** - Giver dig mere effektivt sigte, med information om fjenden (dvs. Fjendtlig eller Venlig).

**Manipulator Arm** - Bruges til at samle fjendens Cargo Cannisters op med.

### Penge

Meget af ovenstående udstyr bør du anskaffe så snart som muligt, men først skal du skaffe nogle penge.

Dette kan (som nævnt i sidste nummer) gøres på flere måder:

- 1) Handel med varer, værdipapirer eller valuta.
- 2) Fabrikation af materialer.
- 3) Indkassering af dusører (og salg af lastcontainere fra skibene).
- 4) Piratvirksomhed (og igen lastcontainere).
- 5) Ved at udføre missioner.
- 6) En kombination af ovenstående.

I første omgang bliver det handel med varer (og eventuelt fabrikation), man må satse på da man, for at handle med værdier, bliver nødt til at anskaffe sig en Portfolio Hexagon.

Punkt 3 og 4 er yderst risikable indtil man har skaffet sig bedre våben osv.

Hvad missionerne angår skal man have et missions modul (samt Central Computer) og det er desuden begrænset hvor meget man tjener på en mission, hvis en mission overhovedet belønnes med kontanter.

Man kan maximum have en beholdning på 65,000 N\$, resten vil blive konfiskeret!

### Fabrikation

Fabrikation af råstoffer er et kapitel for sig. Man kan vælge denne funktion én gang hver gang man dokker i en port. For at udføre en proces skal man først og fremmest have råd til at leje udstyret.

Lejen er 125 N\$ for den billigste proces og 1000 N\$ for den dyreste.

Der er 8 processer at vælge mellem, bla. stål-, energi-, fødevarer- og aminosyreproduktion. Alt efter processens kompleksitet er der 3-8 ventiler man kan styre, dvs. åbne og lukke.

Skærmen viser en skematisk tegning af procesudstyret, hvor man kan se de forskellige beholdere med stoffer, hvor meget hver ventil er åbnet, effektivitetsprocenten for produktionen og værdien af det producerede. Man har så en bestemt tid til at producere så meget som muligt.

Ved at justere ventilerne (med nummer+piletaster) skal man så sørge for at holde en effektivitet så tæt på 100% som muligt, men det er sværere end det lyder, for ventilerne ændrer hele tiden stilling pga. af rystelserne fra maskineriet (man skulle tro, at de kunne bygge noget mere effektivt udstyr). Hvis man har produceret for mere end lejeprisen, så har man overskud, ellers ikke (det er meget logisk, egentlig!).

Med mindre man er meget god til styre maskineriet, er det dog begrænset hvor meget man kan tjene på denne måde, men det er meget sjovt (ti hi!).

### Handel med varer

Handel med varer er nok den nemmeste måde at komme i gang med at tjene penge. Man finder sig et par tætliggende ports, med hhv. højt og lavt Operating Index, og farer derefter frem og tilbage til man a) er blevet træt af det eller b) har tjent de penge man vil, og går i gang med at klare missioner.

Efter et par ture, finder man hurtigt ud af hvilke varer der er den største prisforskel på, og så satser man selvfølgelig på dem (dvs. helt i starten kan det bedre betale sig at satse på de billigste varer, så man kan få en fuld last). Der er dog ikke den store forskel på prisudsvingene på de forskellige varer.

Indtil man anskaffer sig en lastrumsudvidelse, er der plads til 8 ton af hver af fire forskellige slags gods, ellers 16 ton af hver. Der er ingen begrænsning af udbuddet, alle varer kan altid købes (og sælges) i de mængder, man har plads (og råd) til.

Manualen beskriver hver af de 16 varer, der alle

er organiske materialer, dvs. vitaminer, hormoner, cellulose, fedtsyrer ol. Dette er dog ingen hjælp til at tjene penge.

### Handel med værdipapirer

Så snart man har anskaffet sig en Portfolio Hexagon, kan man godt droppe handel med varer. Man tjener kun omkring 150 N\$ pr tur frem & tilbage (*alle* varer er billigere på en hightech planet, så man kan kun tjene i den ene retning!). Men inden man dropper det helt, er det en god idé, at have penge nok til en maximum ladning papirer, dvs. 255 enheder af hver af 4 forskellige papirer.

Det er ikke nødvendigt at have en fast rutefart, da papirenes værdi ikke påvirkes af portenes status.

Manualen giver en detaljeret beskrivelse af hver af de 15 selskaber samt en beskrivelse af selskabstyperne (Trust, Inc, Unl, Corp eller NLC), men ikke noget der har betydning for selve spillet.

### Handel med valuta

Handel med valuta forgår på samme måde som værdipapirer, og manualen beskriver hver enkelt valuta, men jeg vil ikke komme nærmere ind på det her, da man ikke kan tjene ret meget på det.

### Netværks kortet

For at finde rundt i et netværk, er der et kort, der viser portenes beliggenhed og Condition (farve). Kortet er 3D, så det kræver en del øvelse at finde rundt i det. Man har taster til at scrolle kortet langs de tre akser. Hver akse er delt op i 7 enheder. X fra A-H, Y fra 0-7 og Z fra 0-7. Et ko-ordinat kan derfor hedde A74 eller D03 osv.

Ved at trykke *Shift+F2* stiller kortet ind på den nuværende port. Hvis man ud for en anden port trykker *Ctrl+F2* får du afstanden mellem den port og den nuværende, så man kan se om den er indenfor rækkevidde. Man kan også trykke *F2* og få en Port Profile for den valgte port.

Har man installeret et Navigation Module (og Central Computer), er der også funktioner til at finde en eller flere ports ud fra et (wildcarded) navn man taster ind, samt til at finde den port, inden for rækkevidde, der ligger nærmest den port man vil til, hvis denne er udenfor rækkevidde. Dette er dog ikke altid en særlig stor hjælp, da

den eneste rute til en bestemt port ikke nødvendigvis er via den nærmeste port. Faktisk er der som regel ikke en sammenhængende rute fra startporten til den port missionen forlanger, da portene ligger meget spredt.

### Navigation


Når man har handlet, købt udstyr, våben og brændstof osv, er det på tide at tage til den næste port. Efter at have valgt en passende port trykker man *F5*, Launch Submarine, og *Zoumk'* befinder man sig i oceanet (der til forveksling godt kunne ligne det ydre rum) og er parat til at trykke *H* (hyperspace?) for at gå i kredsløbsbane.

Hvis man drejer skibet 180° kan man se porten (eller rettere den bøjede der markerer en port. Det er et (en?) rød- og hvid-ternet octaeder (ottekant)). (*Hvis man drejer skibet 360° vil man kunne se akkurat det samme som man så inden man drejede. Jeg har endnu ikke udforsket dette tilsyneladende paradoksale fænomen helt til bunden, men hvis det ikke bare er en bug i programmet, tror jeg, at jeg er på sporet af noget af samme proportioner som Einsteins første ureviderede teori om universets trivielle tilbøjeligheder.*)

Skærmen er delt op i to områder:

Selve displayet, hvor man ser hvad der nu er at se i et ocean, altså vand og grums og andre skibe etc. Instrument panelet der består af indikatorer for energibankerne og skjolde, Re-entry/Marker Bouy indikator (derom senere), plads til Central Computer og diverse moduler, Sonar (undervandsradar), indikatorer for Chaff, Flares, Sea Mines og Torpedoes, og til sidst indikatorer for hastighed, brændstof, varmeskjold og generator ladning (til våben).

Skjoldene (for og bag) tæller ned hvis man bliver ramt af skud eller sejler på objekter, og hvis et skjold bliver tørt, vil energibankerne tælle ned. Hvis energibankerne går på nul holder man op med at være levende.

Når man går i kredsløb, ser man jorden rotere rundt under sig, mens den bliver mindre (eller også er det fordi man selv kommer længere væk fra den). På et tidspunkt bliver den større igen (samme som forrige parantes, bare modsat) og man lander til sidst i oceanet igen. Undervejs 

skal man styre skibet og prøve at holde Re-entry indikatoren så tæt på midterstillingen som muligt. Hvis man er ude af kurs vil varmeskjoldet efterhånden blive slidt op og man risikerer at miste skibet, hvilket man sikkert ikke vil lægge mærke til, da man selv er fuldt optaget af at fordampe i atmosfæren.

Efter landingen skal man finde Marker Bouyen til porten. Der bruger man samme indikator som ved Re-entry, der nu viser retningen til porten. Når bøjen er synlig, styrer man bare lige imod den og dokker automatisk i porten. Man kan dog risikere at bøjen er en optisk illusion pga. vandstrømningerne, der bare forsvinder når man kommer tæt på.

Undervejs risikerer man at blive angrebet (eller selv at angribe) andre skibe. Der er adskillige klasser af skibe, der alle er dokumenteret sidst i manualen i bedste Elite stil. Kampene foregår næsten som i Elite, bortset fra forskellen i noget af udstyret (chaff, flares, mines og andet). Der er sådan set ingen grund til at uddybe det nærmere.

Efterhånden som man kommer til de næste netværk, dukker der flere (og farligere) skibstyper op, og ligeledes forskellige typer replikatorer (se nummer 12), der giver en (mindre) belønning hvis de skydes. I senere netværk skyder nogle af dem igen. Der dukker også andre forhindringer op, som miner og Cargo Cannisters (der kan samles op, hvis man har en manipulator arm installeret).

### Missioner

Den vigtigste del af spillet er missionerne. For at få en mission, skal man have installeret et missions modul (og Central Computer). Man trykker *Shift+F9* (Mission) og får først navnet på den port, man skal tage til. Når denne port er nået, vil Mission give detaljerne om missionen. Der er en kort beskrivelse af, hvad man skal gøre (dvs. bringe noget til den port man startede på). Der er som regel også nogle betingelser der skal være opfyldt for at man kan fuldføre missionen. Det kan f.eks. være, at man skal have en Goledy (eller Soxel, etc.) generator installeret, eller E.M.P. Unit osv.

Det betyder, at man kan risikere at blive nødt til at skille sig af med det dyre udstyr, man har anskaffet, da en del af udstyret er markeret med en *tick* (Se *ill.*). Det udstyr der er markeret på

denne måde er særligt pladskrævende, så man kan kun have 4 forskellige typer af den slags udstyr ombord på én gang. Det gør det nødvendigt hele tiden at tjene penge, for udstyret er ret dyrt.

Når destinations porten er nået, trykker man endnu en gang Mission, og hvis alle betingelser er opfyldt, vil man blive belønnet og sendt til næste netværk. Belønningen kan være et antal N\$ eller et Laser Side Arm eller andet udstyr. Dette ekstra udstyr kan ses ved at trykke Extra Equipment. Jeg har dog endnu ikke fået noget udstyr, der har haft nogen praktisk virkning under spillet (en Military Energy Unit eller lignende ville ellers være ret rart).

### Save options

Det sidste jeg mangler at beskrive, er save/load funktionen. Der er mulighed for at save og loade både til og fra disk og til/fra RAM, Catalogue Disc og Delete File.

### Bugs

Jeg har endnu ikke oplevet nogle deciderede bugs i programmet. Det har virket helt perfekt, men Martin Søndergaard var på et tidspunkt strandet i et netværk, hvor han ikke kunne komme til den port han skulle, fordi der ikke var nogle ports inden for rækkevidde, der solgte Ocean Drives. Efter en henvendelse til 4th Dimension blev fejlen rettet og missionen kunne gennemføres, men ak! samme fejl viste sig ved en senere mission. I skrivende stund ved jeg ikke om de har fået rettet den nye fejl.

### Konklusion

Som helhed er spillet meget flot. Grafikken er flimrefri (som lovet), farverig, detaljeret og farten er også god. Der er mange funktioner, og der dukker hele tiden nye detaljer op. Spillet er meget underholdende og fangende.

*Men.....*

På trods af de pæne ord, er der dog mangler:

- 1) Der er skudt for mange genveje under programmeringen. Planeternes navne er næsten ens fra netværk til netværk. Dette har dog ingen betydning for spillet, men det er med til at ødelægge atmosfæren.
- 2) Der er også skudt genveje



*En 'tick'*

hvad priserne i spillet angår. Der er slet ikke den afveksling i priserne, der burde være, for at gøre det spændende. For at sammenligne med Elite, som spillet helt klart er baseret på, er der ikke den spænding man oplever ved at lede efter et par (eller flere) planeter (i Elite), hvor både styreform, klima osv. passer sådan, at man kan tjene så mange penge som muligt begge (eller alle) veje.

3) Der er for langt mellem portene, hvilket gør at man ofte oplever at man er begrænset til nogle ganske få ports, indtil man har råd til et Ocean Drive.

4) Missionerne er meget ensformige, og udstyret, man får som belønning, kan ikke bruges til noget.

5) Der er næsten ingen udfordring i at kæmpe mod andre skibe. Der er ikke noget der hedder Kills, Right On Commander, Almost Useless og hvad der nu ellers er med til at gøre Elite hvad det er. Efter nogen tid prøver man at undgå kamp (hvilket også er let, når man får Stealth Device og andet. Jeg har dog en bedre metode til at undgå kamp. Se Hints & Tips sektionen).

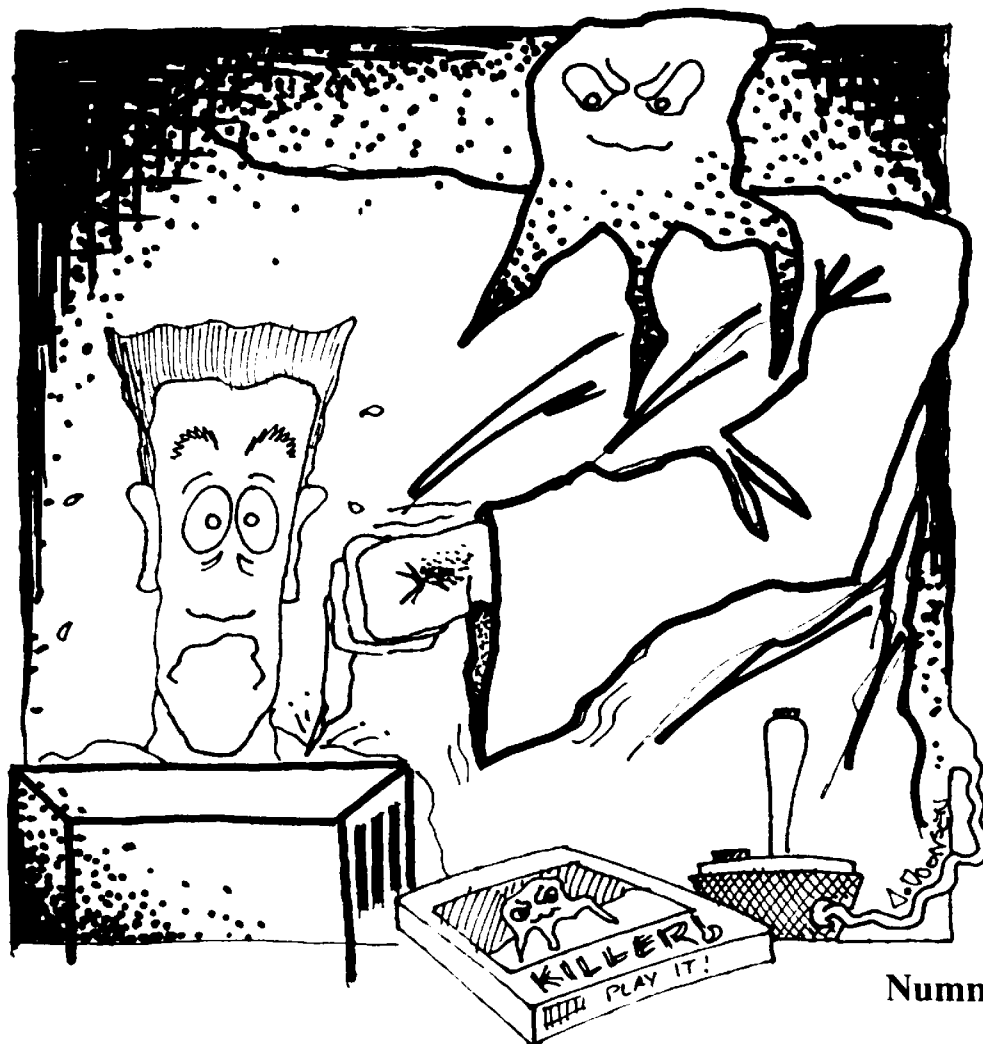
6) Universet virker meget fladt. Det er ikke muligt

at flyve omkring objekter og se dem fra en anden vinkel. De andre skibe ændrer godt nok vinkel, men kun på grund af deres egne manøvrer. Man kan ikke gøre som i Elite, hvor man kunne flyve ned under en station eller et skib og se det fra en ny vinkel. Bøjerne er ens, uanset hvor man ser dem fra.

Det var en ordentlig smøre, og det ser nok værre ud end det egentlig er. Jeg er vist gået rigelig hårdt til den i min kritik, men det skyldes nok den skuffelse det var, da jeg efterhånden fandt ud af at det ikke var en ny super-version af Elite (hvilket der egentlig er blevet lagt op til i både reklamer og manual).

Hvis man ikke sammenligner spillet med Elite, er det ganske udemærket, og mit råd er stadig: hvis du kan lide den type spil, så køb U.I.M.

*KayJay*



# Hints & Tips

## Egebladets svar på 'Tossede Tricks og Fede Fiduser'

### En lille fårhistorie...

(dedikeret F'Murr, hvis fårrykte historier er mig en evig inspiration)

En gang får mange år siden, sad en meget klog filosof på sin fåretrukne grubleplads og grublede over nogle af livets store uløste gåder (på dette sted må jeg hellere indskyde, at der stod et får og græssede i nærheden).

Filosofen var Arkimedes og spørgsmålet var: 'Vil det kunne lade sig gøre at lave en maskine, der kan tænke for mennesket, og vil den i så fald blive brugt til noget fårnuftigt eller bare til fårnøjleser?', og sidst men ikke mindst: 'Er der mon en

chance får, at jeg vil få én opkaldt efter mig?'

Pludselig blev hans tankegang afbrudt af en ny revolutionerende idé. 'EUREKA!' udbrød han begejstret. En fårbipasserende kamelreparatør blev meget fårskrækket og overfusede ham spontant med skældsord.

Efter en længere (og, efter Arkimedes' mening, meget ensidig) diskussion, satte han 'Arkimedes' sig ned for at arbejde videre med sin nye teori, men ak... han havde glemt hvad den gik ud på.

'Nå, pyt', sagde han til fåret, 'jeg kommer nok i tanke om hvad det var'. 'Mæh!', svarede fåret.



Men trods fårets fårsøg på at opmuntre ham, fårblev teorien glemt og blev ikke taget op igen, før Darwin mange år senere foretog sin epokegørende rejse på skibet "The Beagle".

Den teori Darwin fremkom med efter sin rejse til Galapagos-øerne, var den vi i dag kender som "Arternes oprindelse", der i store træk går ud på, at gennem naturlig udvælgelse, vil de individer der er bedst tilpasset - eller i stand til at tilpasse sig - det miljø de lever i, være de der overlever længe nok til at progre.. prokroe.. pregr.. øh, få afkom, så derfor vil der udvikles forskellige arter i forskellige miljøer, der hver er tilpasset deres omgivelser, eller noget i den retning.

Mennesket har ved hjælp af sin intelligens været i stand til at tilpasse sig faktisk overalt, og senere at tilpasse overalt til sig selv, hvis det passede dem, og der er nu intet sted på (i, eller over) jorden, hvor mennesket ikke har kunnet finde ud af at overleve.

Stopper den naturlige udvælgelse her...? Nej, selvfølgelig ikke! Mennesket udvikles til stadighed, men nu er det en helt anden udvælgelse der finder sted: evnen til at kunne udtrykke sig over for sine (tilpassede) omgivelser. En udvælgelse der har fundet sted siden mennesket trådte sine små Homo Sapiente barnefødder i mudderet ved Victoriasøens bredder (eller hvor det nu var).

Skal denne udvikling stoppes nu, hvor den er blevet altoverskyggende vigtig for menneskeracens videre overlevelse? Helt klart, NEJ!

Og her kommer DU ind i billedet: Vis at netop du er vores races håb... Udtryk dig!

'Hvordan?', vil du måske spørge, måske ikke, men det er sagen uvedkommende, for svaret får du alligevel. Men først et resumé.

Resumé.....

Jeg sad og himlede op om arternes udvikling og Arkimedes (og et får!) og i andre sad og undredes: *'Hvilket vanvid har dog ramt den arme og overbebyrdede person?'*, medens de af jer, der var begyndt at lade sig rive med ivrigt bladrede videre for at få mit svar på det store spørgsmål: *'Hvordan, hvordan, oh! fortæl os dog hvordan vi kan kan yde vores!?'*

SVAR: Skriv ind med dine egne idéer og tips. Det behøver ikke at være de spil jeg har skrevet om, det kan godt være BBC/Electron spil, og hvis i stiller spørgsmål om nogle spil, jeg ikke kender, så vil jeg selvfølgelig forsøge at grave et svar op i den bank af viden, som klubbens (aktive!) medlemmer udgør.

Hvis du ikke er til spil, så har alt andet stof også interesse (som disse par sider vel illustrerer).

Nå, nu har jeg vist også opfyldt min kvote af fyldstof til dette nummer, så det er vist på tide at få bragt de tips, jeg har fundet frem i denne omgang.

### U.I.M.

I gennemgangen af U.I.M. nævnte jeg en metode til at undgå kamp. Metoden bygger på en bug i programmet, der gør at det første jump man foretager sig, efter at spillet er blevet load'et ind, altid resulterer i, at man automatisk dokker med destinations porten ved re-entry i oceanet.

Metoden er så, at man efter hvert besøg i en port, save'r sit game på disk, reset'er, starter spillet igen, load'er gamet og hopper til en ny port, hvorefter man gentager proceduren.

Selv om det tager tid at load'e hele tiden, så er det alligevel hurtigere end at skulle navigere hele vejen til en port (ca. 1 minut, mod 4-5 minutter normalt), og endnu hurtigere hvis man har harddisk.

En god idé er at lave en !Boot-fil på disken, der starter spillet, når man bruger SHIFT+ BREAK.

### TERRAMEX

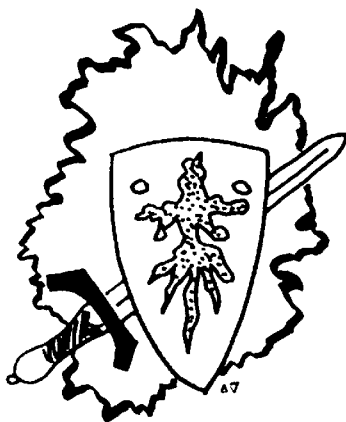
I Terramex kan man opnå uendelige liv, hvis man straks efter opstarten skriver SUBJECTTOC-HANGE (i ét ord), før man rører noget som helst andet. Foroven på skærmen vil der så stå, at du spiller i Cheat Mode.

### ORION

I Orion kan man få ekstra liv og smart-bombs, ved at holde tasterne C,L og U (programmørens initialer) i bund samtidig, når du bliver bedt om at presse SPACE.



Du får så lov til at vælge hvilket level du vil starte fra, men jeg vil råde dig til at vælge et level under 10, da det bliver ret hektisk, når man når op i levels, og nogle gange flipper 'puteren' totalt ud og splatter skærmen totalt til med skud, skibe og andet remoulade.



## ZARCH

I Zarch er der også et indbygget cheat. Her skal man straks efter at spillet er startet (men inden du letter), slå lydeffekterne fra ('Q') og derefter igen trykke 'Q' hurtigt efterfulgt af 'T'+ 'U'.

Du har nu følgende ekstra funktioner til din rådighed under spillet:

'D' - Autopilot fra/til  
'F' - Fuel (fylder tanken op)  
'L' - Ekstra liv

Det var de tips jeg havde fundet frem til denne gang. Jeg bringer flere næste nummer, så indtil da: Husk Darwin holder øje med dig! (Så hvis du kender nogle tips bliver du nødt til at sende dem til mig)

## En lille ekstra artikel.

Søren Mejlby skriver i sin artikel om dobbeltstepper i nr. 13, at man ikke kan formattere en MS-DOS diskette til 360K under Archimedes' PC-emulator. Det kan dog godt lade sig gøre på følgende måde:

Under emulatoren tager du din MS-DOS boot disc og skriver EDLIN Config.sys  
Du er nu i line-editoren hvor du kan ændre din configurations-fil. Ved at skrive L kan du se en liste af filen. Skriv nu I (insert) Derefter skriver du følgende linie drivparm=/d:1 /f:0 /h:2 /s:9 /t:40 Bagefter trykker du CTRL+C (escape) og E (end).

Du kan nu re-boote sytemet med CTRL+ALT+Delete. Dette sætter dit externe drive til 40 track, 360K. Du kan ikke bruge 720K disketter når du har ændret drivparm, men det er en smal sag at lave din configuration tilbage til normalen. Du skriver bare EDLIN Config.sys som før, skriver D (delete) og E (end), efterfulgt af en ny re-boot (re-re-boot).

Syntaxen for drivparm er: drivparm=/  
d:<drive> [/f:<format>]  
[/h:<heads>] [/s:<sectors>]  
[/t:<tracks>]

<drive>	0 svarer til A, 1 til B osv
<format>	0 for 360K, 2 for 720K
<heads>	antalle heads, 1 for single-sided, 2 for double sided
<sectors>	sectors pr track. 9 for både 360K og 720K
<tracks>	er tracks pr side, 40 for 360K og 80 for 720K

*Efter deadline! Redaktøren meddeler, at ovenstående ikke virker under den nye emulator, da den bruger den configuration, man bruger under Risc-OS, og derfor totalt ignorerer drivparm.*

---

*Alle børnene havde en computer,  
undtagen Ida - hun havde en Amiga*

---

# Dansk Tastatur

## KayJay har kigget lidt på layoutet af det danske tastatur på Archimedes

De fleste Archimedes-ejere ved vel, at man kan vælge dansk tastatur ved at skrive \*KEYBOARD DENMARK. De, der har prøvet, ved også at det der står på tasterne ikke længere svarer til de tegn der bliver skrevet på skærmen.

Af gode grunde er tegnene på de taster, der bliver til Æ, Ø & Å, blevet flyttet, men i et forsøg på at opfylde den danske standard, er der blevet flyttet mere rundt på tasterne.

Diagrammet nederst på siden viser det nye tastatur. Tegnene øverst til højre på nogle af tasterne vælges med ALT tasten.

Det nye tastatur opfylder dog ikke helt standarden, da der er byttet rundt på visse taster, men jeg vil ikke komme nærmere ind på det her (jeg kan nemlig ikke huske hvilke det er, men

vorses formand siger at Acorn allerede ved, at det er forkert, så i det nye RISC-OS, vil de lave et andet forkert tastatur til os).

Jeg vil lige tilføje, at nogle af de øverste nummer-taster har alternative funktioner sammen med ALT (ALT er i øvrigt en forkortelse for ALternative shift) ved engelsk tastatur, der ikke er tilgængelige fra dansk tastatur, men man kan altid få en given ASCII værdi frem ved at holde ALT i bund, og taste værdien ind på det numeriske tastatur og derefter slippe ALT igen.

Det eneste vi nu mangler, er nogle af de der dutter til at sætte på tasterne, hvor de nye funktioner står. Er der nogen der ved hvor man kan få dem?

Jeg håber at disse informationer vil være nyttige for de medlemmer der vil skrive til bladet!



Shift	Alt
Normal	

### Det danske tastatur:

~	!	"	#	\$	%	&	/	{	(	)	=	}	?	>	£	←
`	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	+	<	@			
Tab	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	Å	*		\		
Ctrl	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ø	Æ	↵	Return			
Shift	Z	X	C	V	B	N	M	;	:	-					Shift	
Caps Lock		Alt													Alt	Ctrl

# Archimedes spil

Denne gang ser vi nærmere på de fly-simulatorer der findes til Archimedes

*There is an art, or rather, a knack to flying.  
The knack lies in learning how to throw yourself  
at the ground and miss.  
Pind a nice day and try it.*

## *The Hitch Hiker's Guide to the Galaxy*

Lige siden - om ikke før - Ikarus' forsøg på at hæve sig over jorden ved hjælp af et par vinger lavet af voks og fjer, har mennesket drømt om at flyve.

Indtil brødrene Wright fløj for første gang med deres Kitty Hawk, har denne oplevelse været forbeholdt de få der mestrede den teknik der er beskrevet i *Hitch Hiker's Guide to the Galaxy*. Da denne publikation hidtil ikke har været udgivet i denne del af galaksen, er der ikke mange der har været bekendt med teknikken.

Siden starten af dette århundrede er flyvning blevet mere og mere almindeligt, og få af os har vel aldrig på et eller andet tidspunkt prøvet at flyve. Kun de færreste har dog prøvet selv at styre et fly. Det er en dyr, og for den uerfame også risikabel, affære.

Der findes store flysimulatorer, hvor kommende piloter på en forholdsvis billig måde kan opøve deres færdigheder uden fare for dem selv eller materiellet.

Først efter fremkomsten af billige og hurtige hjemme-computere er det blevet muligt for almindelige mennesker at opleve flyvningens specielle verden.

BBC-ejerne har længe haft det superbe Aviator, men først nu er der dukket simulatorer op til Archimedes. Det første program var Interdictor fra Clares, hvor man flyver en High Performance Jet (ikke et bestemt fly, bare en generel kamp-

maskine). For nylig dukkede der en Interdictor II op, hvor man har samme type fly, men hvor missionerne og landskabet var blevet forbedret betydeligt.

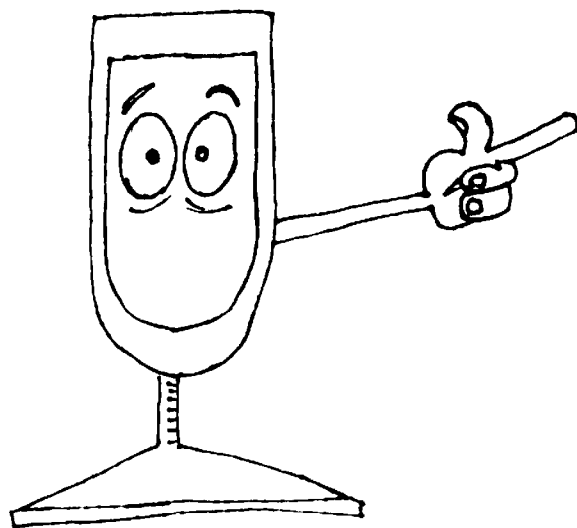
Næsten samtidig udkom Chocks Away fra 4th Dimension, hvor du får lov til at prøve kræfter med et lidt mere stilfærdigt fly, en Tiger Moth fra De Havilland fabrikkerne. De af jer der kan huske tilbage til 1ste verdenskrig vil nikke genkendende til flyet, men mere om det i anmeldelsen.

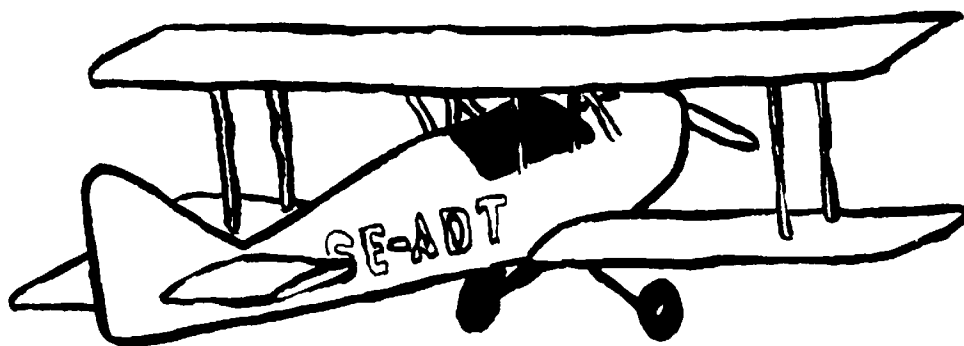
Hvis du savner et almindeligt personfly, som f.eks. en Cessna Skyhawk (eller hvad man nu foretrækker), må vente til der kommer en gangs (dvs. ikke kamp-orienteret) flysimulator eller 'nøjes' med Microsoft's Flightsimulator til PC.

Men indtil videre er der mange timers spænding i vente med denne trio af programmer der bliver anmeldt på de følgende sider.

Husk - frem for alt:

**DON'T PANIC!**





Den følgende anmeldelse er indsendt af et af klubbens nyere medlemmer, Nick Etlar Eriksen også kaldet Aries. Hans initiativ bliver belønnet med, at jeg lader være med at skrive noget grimt om ham i Egebladet, så som i kan se, kan det altså betale sig at bidrage til bladet.

## INTERDICTOR

### CLARES MICRO SUPPLIES

Når søndagssolen får guld i mund og spreder sit ultraviolette spektrum ud over de danske vande, og når man synes at man mangler et virkeligt godt spil til sin Achimedes - eftersom man allerede har spillet sin morgenrotation af Zarch og Conqueror 1.000.000 gange (en million), tager man sig selv i at overveje hvorfor nogen dog ikke laver et eller andet rustfrit man kan kede sig med. Så tænker man.... Archimedes, dit ord er lov!.

Alle jer, som har det ligesådan, fortvivl dog ej!. Svaret findes i det engelske øgenavn Archie, som betyder luftværnskanon ( Gyldensdals Engelsk-Dansk ordbog, Tiende udgave, 9. oplag (og har ca. 4000 flere ord end sidste udgave (uanset hvilket oplag!))). - LUFTVÆRNSkanon!!!(!).... selvfølgelig, det vi mangler er en flysimulator!

Flysimulatoren er døbt INTERDICTOR. INTERDICTOR kommer af InterdicTION, som er et substantiv (navneord) og er opstået i forbindelse med den katolske ortodokse kirke. Det betyder at forhindre nogen adgang til kirke. (se Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English).

Hvis man undersøger en senere udgave af en ukendt ordbog, vil man til fryd for de mindre religiøse (protestanter) eller eventuelle Satanister, erfare at ordet i luftværnets hænder har skiftet betydning til, at forhindre nogen i noget, og hvis de ikke vil, så skyd dem!.

En flysimulator betyder at si-mu-le-re et fly - altså at lade som om man selv sidder i cockpittet og flyver ud over et 3-dimensionelt landskab. Man starter (og slutter) spillet i en high performance jet (et skidegodt jettfly) på en landingsbane i den ene ende af spillet og en 500 km lang flod med krydsende broer og veje hvorpå der befinder sig skibe, kanoner, køretøjer, depoter og ikke mindst de allernyeste supermoderne jettflymodstandere.

Landskabet giver et forholdsvis øde og ret ensartigt indtryk. Ud over bjerge man kan flyve ind i er der ikke brugt processortid på ting der ikke direkte har indflydelse på gameplayet, hvilket da også giver INTERDICTOR en fornuftig hastighed, men til gengæld ikke giver nogen rigtig fornøjelse hvis man bare flyver rundt og ikke har lyst eller måske ikke er GO nok til at spille selve spillet.

Gameplayet er en simpel ting, og her kan i hvert fald alle følge med. Du skal forhindre fjenden i at tilføre fronten de fornødne forsyninger der er påkrævet for at føre en krig. Det er nemlig sådan, at det nymodens bras af et jettfly rent faktisk skal bruge både ammunition og fuel. De kyndige inden for området vil straks vide at den slags bliver gjort på de mange landingsbaner der er

Alle børnene var glade,  
undtagen René - han havde en PC

cementeret hele vejen op langs den superlange flod.

Problemet er at disse landingsbaner, desværre, fra spillets start alle er erobret af fjendens tropper. Før du kan lande på en vilkårlig landingsbane må du afskære fjendens forsyninger fra at nå frem, sulte tropperne, kanonoperatørerne og piloterne for derefter at lande på den nu venligtsindede landingsbane. Dette gøres ved at ødelægge broerne der lader fjenden overføre forsyninger fra depoterne. Dernæst ødelægger du depoterne, river larvefødderne af køretøjerne, smider flyene ned fra himmelen og smadrer kanonerne samt skibene der vil reparere broerne.

Således vil du kæmpe dig vej op langs floden med missiler fygende omkring ørene på dig i alskens hedeste luftkampe indtil du når frem og smadrer fjendens hovedkvarter.

Dine våben er en 30mm kanon (250 runder) som du kan skyde mindre og mellem objekter med, så som køretøjer, skibe og fly. Luft til jord missiler (36 afskudt to af gangen) til lidt hårdere genstande som broer, og sidst men ikke mindst har vi de varmesøgende luft til luft missiler (4 stk.). Fjendens fly har også varmesøgende missiler og skydere, og på landjorden har visse specielt farlige genstande såmænd SAMS (jord til luft missiler).

Til at forsvare dig mod de allerværste nasties, har du infra-red flares til at vildlede de varmesøgende missiler og Chaff (en sky af metalstumper) til at forstyrre de radarsøgende missiler. Både fjende og dig er forsynet med disse og i begge tilfælde, naturligvis kun i begrænset mængde.

Der er ikke lagt vægt på at gøre kontrolpanelet realistisk, men det har alle de nødvendige features som radar, map, højdemåler (som ivørigt altid er on-screen selv om panelet er fjernet), om dine hjul er oppe osv.

Man har via det separate keypad mulighed for at skifte view direction, at glo bagud, til siden, til den anden side og fremad - både med kontrolpanel eller full screen hvilket giver en `stor` fornemmelse!!.

Når man skyder gunnen og rammer jorden eller på anden vis ved siden af, vil der som i Zarch (se Egebladet 11) komme små bursts og jordsprut der

hvor man rammer. Må jeg lige gøre opmærksom på at de heller ikke her er sprites, men masser af små pixels og streger i rødt og gult der ligesom på film efterlader en exploderende effekt!!

Det er fortrinligt at man ikke holder sig tilbage for den slags små men effektfulde detaljer da mange andre flysimulationer netop ved brugen af sprites har ødelagt dybden der er så absolut nødvendig i spil som dette.

Lyden består af jetlyd og 3 forskellige størrelser af eksplosioner afhængig af hvor langt væk man nedlægger en fjende. Affyringen af missiler støttes af swoosher og lyden fra gunnen samt andre smålyde ligger omkring standarden for denne type spil.

Man kontrollerer flyet med mus og taster - eller med joystick og taster, hvis man foretrækker det. Et stort plus er at mussehastigheden har 3 niveauer som alle er fordelagtige i forskellige situationer. Den hurtigste er f.eks. utrolig behændig i dogfight hvor man lynhurtigt kan rulle, loope og undvige.

Skal man påpege et mindre minus, vil i hvert fald dem som har set flysimulatorere på andre computere bemærke, at man ikke kan tage spot på flyet og se det udefra. Det er lidt ærgeligt at man aldrig har mulighed for at se sit eget fly. Det store minus er at det praktisk talt er umuligt at se hvornår man er 400 fod oppe eller 10 fod under jorden! Det er generel flysimulatorpolitik at lade jorden være oversået med pixels der angiver at hvis de er tydelige, så er det på tide at trække i styredrengen. I kampens hede, og netop det faktum at det ofte er nødvendigt at gå tæt ned på jorden, er der næsten aldrig tid til lige at kigge på højdemåleren - specielt ikke når man har et orangefarvet missil i r..øh..måsen. Dette er møjtræls, selv for den garvede pilot, for det burde altid være let at afgøre hvor tæt jorden egentlig er på!.

En anden ting er landingssekvensen der virker lidt urealistisk. Flyet letter og lander ALT for hurtigt - selv om det er en superjet ødelægger det morskaben ved at lande og lette - og det er jo fandme halvdelen af flysimulatoren. Alt sammen småting, men som man siger, mange bække små.....

## Konklusion

Bortset fra et par enkelte bugs er det en ganske god flysimulator. Den er hurtig, luftkampene er fede, fjendens fly er fede. Det er ikke et spil man bliver færdig med på det første. Derfor er det en fed facilitet at man gemmer sin status på disk fra landingsbane til landingsbane. Det er udfordrene, hvilket er fedt!

Desuden er realismen slående idet fjendens fly selvfølgelig ikke har uendelig ammunition eller fuel, næh, de må skam lande på banerne som alle andre, og så...bam..bam..baaaam!. Køretøjerne vipper når de kører op af rampen til broen, og vipper tilbage igen når de kører ned.

Flyets elektriske system, moteren eller landingshjulene kan gå i stykker hvis du kvajer dig eller bliver ramt osv. og mm.

Gameplayet er måske ikke sindsygt ophidsende sammenlignet med de missioner man står over for i andre flysimulatorer (på andre computere da denne er den første til Archimedes).

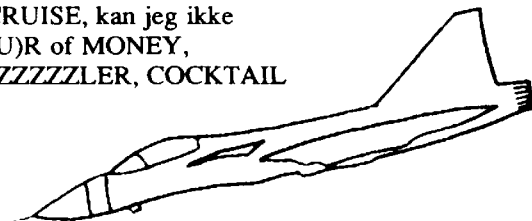
Landskabet er heller ikke særligt varieret, men kompakt og overskueligt.

Manualen var ikke hvad jeg just havde regnet med - ikke den store tunge, omfattende manual og det store kort over hele verden. Næh, en ganske beskedne lille brugervenlig børnebog (21x14.7cm) med en Quick-key oversigt og en hurtig gennemgang af B. Vingerslev's "Gør det selv - jettfly". Man ligger meget vægt på at du kommer i gang med det samme. Fint og udmærket.

For dem som ikke har prøvet en flysimulator før, vil jeg lige advare jer om, at det er svært i starten - det er det selvfølgelig med alle spil, men dette er noget for sig selv, og kræver virkelig træning.

Er der nogen imellem os som stadig ser TOPGUN 2 gange om dagen?? Ja, så er dette lige sagen. Er der nogen imellem os som IKKE har set TOPGUN endnu?! Hvis det er fordi du ikke bryder dig om TOM CRUISE, kan jeg ikke anbefale THE COLO(U)R of MONEY, RAINMAN, THE HUZZZZZLER, COCKTAIL og RAMBO III.

Aries, Juni 1990.



## Interdictor II

### CLARES MICRO SUPPLIES

Som sagt i indledningen er der blevet lavet en fortsættelse til Interdictor. Denne er - originalt nok - blevet kaldt Interdictor II.

Selve spillet svarer til det Nick beskrev i sin anmeldelse, med en tilsvarende manual (jeg skal lige tilføje at den 'børnebog' Nick beskriver, er en 43 sideres guide i A5 format, med ringe i ryggen, som alle Clares' manualer). Manualen beskriver selve spillets gang og flyets funktioner. Den prøver ikke at uddanne læseren til pilot, da den bedste måde at lære at flyve alligevel er at prøve det selv.

Det første man skal gøre efter opstarten, er at slå op i farvekodetabellen bagest i manualen. Hvis man ikke har trykket forkert kode ind, vil man nu se et kort over 1/9 af kamp-området. Området er delt op i 9 sektorer, der hver indeholder en landingsbane og et antal militære installationer og forskellige forsvars mekanismer.

Fjenden kontrollerer i starten de 8 sektorer, og du har selv kontrollen over den sidste sektor, der ligger midt i det hele (*Kringsat av fiender*). For at vinde en sektor, skal du destruere installationer og forsvarsmekanismer i hele sektoren og derefter lande på landingsbanen. Jeg ved ikke hvad *destruere* betyder, men jeg har fundet ud af,



at man kan nøjes med at ødelægge dem i stedet (Av, den var under gennemsnittet!).

Når du er landet på landingsbanen bliver den automagically til en startbane, hvilket er en udemærket ting. Når flyet er på jorden, kan du kalde kortet frem, hvor du kan se fjendens positioner og afsætte op til 3 markører, som du kan bruge til at finde vej til de punkter du ønsker at bære med en visit.

Fra kortet har du også mulighed for at gemme din position til disk og at få en status-rapport, der viser hvilke sektorer du kontrollerer samt dit effektivitets-tal, der beregnes efter hvad du har opnået i forhold til hvor meget tid og hvor mange fly du har ofret på det.

En anden ting du kan gøre fra kortet, er at vælge 'Brick Mode', hvor dit fly bliver udskiftet med en flyvende 'mursten'. Der vil sige at fysikkens love bliver tilsidesat, så du kan flyve utroligt langsomt uden at falde ned, lave sindsyge manøvrer, accelerere og decellerere på lyntid og ramme jorden med flyet uden at det gør nogen skade (på flyet). Du er usårlig, og din ammunitionsbeholdning bliver automatisk suppleret op, når du løber tør for skud.

Dette 'Brick Mode' er alletiders til at lære at orientere sig i landskabet, og i det hele taget at blive bekendt med flyet. Du kan imidlertid ikke gemme din position, efter at have brugt denne funktion.

Selv om dit fly er det samme som i Interdictor, er der alligevel forskelle. Du har fået en Combat Radar, der viser de fjendtlige fly's position og retning i forhold til dit eget fly.

De markører du placerer på kortet, kan du kalde frem på instrumentpanelet, så du kan se retningen og afstanden til dem. På dit HUD (Head-Up Display) kan du også se retningen til markørerne. Selve flyet reagerer mere realistisk, ligesom de andre fly. En dogfight med et andet (eller flere andre) fly, er blevet mere krævende, men også meget sjovere, da de andre kan finde på at lave en

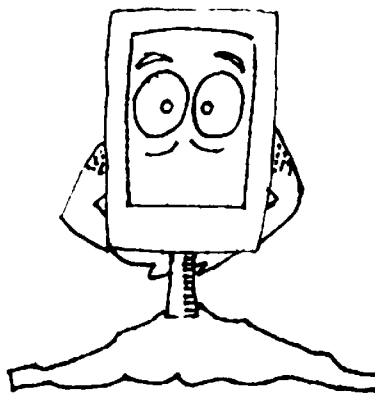
eller anden mystisk undvige-manøvre i bedste Tom Cruise (begynder jeg nu også med ham?) stil.

Landskabet er blevet mere detaljeret og de prikker Nick efterlyste er også kommet med (dvs det er godt nok streger, men effekten er den samme). Der er også kommet flere forskellige fly-typer, feks. Hercules Carriers, der dropper forsynings-køretøjer ned over landskabet. Du kan risikere at de indtager de sektorer du allerede har indtaget, og endda at de indtager din egen personlige sektor, så du ikke har nogen steder at lande (uden kamp).

Der er desuden ting som radar-stationer, krigsskibe, bondegårde, jernbaner og endda en Auto-bahn med biler (i 'Brick-Mode' kan du lande på den, og bruge flyet som en racerbil - 2 spil i ét!).

En sidste ting jeg vil nævne er at du - foruden at kunne se bagud og til siderne - nu har mulighed for at kigge diagonalt (altså på skrå), hvilket giver et lidt bedre overblik (eller rettere sideblik).

Hvis du kunne lide Interdictor, vil du elske Interdictor II.




---

*Alle børnene spillede Elite,  
undtagen Harry - han havde en Atari*

---

## Chocks Away

### 4TH DIMENSION

Chocks Away er et af de utroligt mange nye spil fra 4th Dimension. I den seneste tid er markedet blevet oversvømmet med gode (og et par mindre gode) spil fra disse fyre. Chocks Away er et af de bedste fra den kilde.

Som nævnt er det en De Havilland Tiger Moth man bliver udstyret med. En Tiger Moth er en dobbeltdækker af bedste slags. Efter at have drønet rundt i et jet-fly med Mach2+ er Tiger Moth's 117 knob maximumfart dejligt afslappende.

Spillet går ud på at man skal klare 20 missioner, som man får én efter én, efterhånden som man har klaret den foregående. Undervejs vil man blive forfremmet fra *Cadet* og efterhånden arbejde sig op til *Marshal of the RAF*.

Missionerne bliver selvfølgelig sværere og sværere, men det sker gradvist, så man mærker det næsten ikke, da man jo selv bliver dygtigere undervejs. Ved starten af en mission får man en briefing, hvor man får at vide hvilke mål man skal detruere (eller ødelægge, hvis man stadig ikke har fundet ud af at detruere).

De første missioner foregår i et område inde i landet, men på et tidspunkt bliver man forflyttet til en base på en ø i havet (hvor ellers) omgivet af øer med fjendens baser. Ved de sidste missioner er man blevet forflyttet til et hangarskib (havde de dem under 1ste verdenskrig?), hvor fjenden befinder sig på (eller over) havet eller de nærliggende øer.

Fjenden har en række fly, fra Fokker Eindecker IV til Fokker VIII Triplane (baron Von Richthofen's fly, såhuden jeg visker) og Gotha G IV Bomber, samt en del jordbaserede våben og installationer, og forskellige skibe.

Dit fly er forsynet med (den tids) mest moderne udstyr: maskingevær, højdemåler, speedometer, kompas og brændstof-måler. Faktisk er det mere end de fleste fly var udstyret med dengang.

Du kan se ud af dit fly i fire retninger og desuden se flyet udefra i samme fire retninger. Sidstnævnte

funktion er meget nyttig i en dogfight, da fjenden har for vane at kredse rundt om én i de mest umulige vinkler. Hvis man er vant til at flyve med fjernstyrede modelfly, kan man prøve at klare en hel mission mens man ser flyet udefra under hele forløbet. Det er svært, men man har samme fornemmelse af flyet, som med et modelfly.

Landskabet er fyldt op med sjove detaljer (Ok, detaljer - det er ligesom med majonæse og pomfritser, det kan man osse stave forskelligt), blandt andet har jeg set kirker, sejlbåde, borge og rugby baner. Nick's små prikker er også til stede.

Flyet kan styres med enten mus, joystick eller keyboard. Musen er at foretrække frem for keyboard, da den giver hurtigere respons og man kan sætte følsomheden i 6 trin, dog kan man ikke skifte under spillet som man kan i *Interdictor*, hvilket er en ulempe, men til at leve med.

I stedet for at spille missioner kan man nøjes med practice eller man kan vælge dogfight. Dogfight skal man være to spillere til. Dette er noget af det sjoveste jeg har prøvet på Archie endnu. Den mini-messe i Haderslev som jeg var med Royal Data på (der er måske en rapport andetsteds i bladet) prøvede jeg for første gang at spille mod en anden. Nu havde jeg på det tidspunkt allerede klaret de fleste missioner, og de andre tilstedeværende havde aldrig prøvet spillet før. Det gik også som ventet: plaf, pløk... færdig med ham.

De første par runder vandt jeg uden problemer. Men derefter fik jeg tæv! Hver eneste spil! Uden undtagelse! Hulk! Til sidst blev han træt af at gøre mig til grin, så en ny fik chancen. Endnu en række nederlag. Til mig! Så gad jeg ikke mere. Spillet fik lov til at køre resten af dagen, og der var hele tiden en hel flok der sad og så på eller ventede på at komme til. Ret populært.

Foruden at kæmpe mod hinanden, kan man også spille sammen og klare missioner i fællesskab. Skærmen er delt op i to halvdele, så man kan godt flyve i hver sin retning og klare hver sin del af en mission. Det skal dog tilføjes at spillet ikke kører så hurtigt når man er to spillere, men det er dog så morsomt at man glemmer at lægge mærke til den slags småting.

Der er også en Black Box funktion, der gør det muligt at optage sine flyvninger på en Black

Box disc (som man formatterer med et program der er med på den ene af de to disks, spillet består af). På denne Black Box disc er der plads til at optage ca. 500 minutters flyving. Man kan så afspille en flyvning senere, med mulighed for at spole hurtigt frem eller at overtage styringen igen på hvilket som helst tidspunkt.

På hoveddisken er der nogle demo flyvninger, der er optaget med Black Box, hvor man kan se en lang række manøvrer og stunts. Der er ialt 1 1/2 time demo, så der er nok at se på, hvis der ikke er noget i TV en aften.

Den nok vigtigste funktion i spillet, er et program der hedder !Hint. Ved at starte dette fra desktoppen får man et vindue med et hint. Disse hints er nyttige oplysninger om hvordan man klarer missionerne etc. Feks. får man at vide hvordan man kan redde sig ekstra points i mission 17, eller at man bør lande på landingsbanen, eller at man under landing bør lade være med at ramme kontroltårnet, da det ville være tåbeligt osv.

4th Dimension lover at der snart kommer en disk med mange ekstra funktioner og andet guf, så der noget at glæde sig til (Der er allerede kommet en upgrade, se teksten efter artiklen - red. (Det er jo mig selv der er red. - Kayjay (Nå ja, og hvad så? - red.)))

Chocks Away er et meget underholdende spil, som jeg vil anbefale til alle der kan lide uforpligtende spænding, holdt i en humoristisk tone.

Lige efter deadline har undertegnede (og red. - red.) fået oplysninger fra klubbens software detektiv, Martin Søndergaard, at 4th Dimension nu tilbyder en upgrade af Chocks Away. Man indsender bare original disken og manualen, og får tilsendt en ny forbedret version, med flere

funktioner, mere detaljeret (whatever!) grafik og ca. 70 % hurtigere. En ny version er allerede bestilt hjem, og i vil få en opdateret anmeldelse, så snart jeg har spillet det.



## En tom spalte?

Nej, den går ikke. Det ser dumt ud med en tom spalte inde i bladet. For at fylde den ud, må jeg finde på noget at fortælle, men hvad? Er der nogle af læserne der har en idé?

Jeg har her nogle forslag til artikler, så hvis du gerne vil skrive, men ikke har nogle idéer, så er muligheden her nu.

Hardware artikler kan altid bruges. Har du fundet ud af hvordan man kobler et digitalt (dvs, med kontakter, frem for modstande) joystick til din Beeb eller Archimedes, så er der sikkert mange der gerne vil høre hvordan.

Eller hvordan man bygger en forstærker til beep'eren, så man kan få lyden ud i en bilhøjttaler. En stereoforstærker til Archie ville også være en god ting.

Hvordan kan man kontrollere én eller flere motorer eller kontakter med sin maskine? Ved du hvordan?

3D grafik er også fascinerende at arbejde med. Der er sikkert flere i klubben der kunne fortælle andre hvordan de gør.

Hvordan laver man en application på Archie? Hvordan nultitasker man? Hvad med en sprite til programmet, hvordan skal den se ud?

Har du fundet ud af at lave nogle gode lydeffekter som andre kan bruge?

Har du prøvet at bygge en laserprinter? Gik det galt? Hvorfor?

Har du brug for hjælp med dit nye ultimative, AI, superduper, selvprogrammerende, kombinerede skak/Elite/database program?

Har du engang tastet et helt program ind fra et blad uden fejl? Har din kat?

Hvad er det FPASSMACRO library, som Hans Otto Lunde's Julia program i nummer 12 beder om??

Hvad er meningen med livet, universet.....



# Adventuresiden

## Martin bringer denne gang den komplette løsning til Corruption fra Rainbird

Du begynder på dit kontor. **FOLLOW DAVID**, tryk return indtil du bliver låst ude af Mr. Hughes' kontor, så skal du **LISTEN AT THE WOODEN DOOR**, derefter går du mod **WEST** ind i handelsrummet. En eller anden tager listen du fik af David, hvorefter du er tilbage i korridoren. Gå **SOUTH WEST SOUTH** hvilket bringer dig tilbage til dit eget kontor, hvor du **OPEN THE CABINET AND TAKE ALL FROM IT THEN READ THE CERTIFICATE AND READ THE LEDGER**.

Nu går du **NORTH EAST EAST SOUTH** og du befinder dig nu i en badekabine, her skal du **OPEN THE CISTERN AND TAKE ALL FROM IT THEN CLOSE THE CISTERN**. Så går du **NORTH WEST SOUTH DOWN DOWN DOWN** ned i en parkeringskælder.

Her skal du **UNLOCK THE BMW WITH THE KEY**, derefter **OPEN THE BMW THEN IN**. Nu skal du **OPEN THE COMPARTMENT THEN TAKE ALL FROM IT**, derefter **OUT THEN BREAK THE WINDOW OF THE VOLVO WITH THE SCREWDRIVER THEN TAKE ALL FROM THE VOLVO THEN CLOSE THE VOLVO**, og til sidst **CLOSE THE BMW THEN LOCK THE BMW WITH THE KEY**.

Gå **UP UP NORTH WEST** og **WAIT UNTIL 10:00**. (Vent med intervaller på 5 minutter; f.eks. **WAIT UNTIL 9:15 WAIT UNTIL 9:20 osv.**). Gør nu følgende: **OPEN THE DRAWER AND TAKE ALL FROM IT THEN TAKE THE LETTER THEN UNLOCK THE DOOR WITH THE BRASS KEY THEN WEST**. Du er nu inde på din partners kontor. **TAKE THE CASSETTE FROM THE DESK THEN EAST THEN CLOSE THE DOOR AND CLOSE THE DRAWER**. Så går du **EAST SOUTH UP NORTH WEST** og **TAKE THE ENVELOPE FROM THE DESK THEN SOUTH**.

Du er tilbage på dit eget kontor. **READ THE ENVELOPE AND READ THE CHEQUE**. Gå **NORTH** ind på Margarets kontor og vent indtil **10:59**, hvor hun forlader kontoret. Når hun er gået **PICK UP THE PHONE** og **DIAL**. Gentag dette indtil **11:25**, hvor du overhører en samtale mellem David og Bill. **PUT THE PHONE ON THE DESK**, hvorefter du går **EAST NORTH**, her venter du indtil **11:41**. David går ind på Hughes' kontor, og du **LISTEN AT THE WOODEN DOOR** indtil du hører noget.

Nu går du **SOUTH SOUTH DOWN NORTH WEST** ind på Theresa's kontor, hvor du venter indtil **12:00**. Theresa går, og du tager telefonen **PICK UP THE PHONE** og derefter **DIAL** indtil **12:10**, hvor du vil overhøre en samtale mellem David og Charpontier. Så **PUT PHONE ON THE DESK THEN EAST SOUTH DOWN DOWN**, derefter **UNLOCK THE BMW WITH THE CAR KEY THEN OPEN THE BMW THEN IN**.

David kører. Du skal **PUT TAPE IN DECK** derefter **OPEN THE FOLDER AND READ THE AFFIDAVIT**. Så **DROP THE CASE THEN OUT THEN CLOSE THE BMW THEN LOCK THE BMW WITH THE CAR KEY**. Du går **UP NORTH WEST**, hvorefter du nu er udenfor bygningen.

Gå **NORTH NORTH** til du er udenfor 'Le Monaco'. Her skal du **LOOK** indtil lyset skifter til rødt, gå derefter mod **WEST**, gå **WEST SOUTH SOUTHEAST** ind i parken til andedammen. Sæt dig på bænken **SIT ON THE BENCH AND READ LETTER**. **STAND** og gå **NORTH NORTH**. Vent til lyset skifter til rødt, gå **EAST** over gaden, derefter gå **IN** i restauranten. Vent indtil **1:57**, gå så mod **NORTH** ind i en niche. Vent indtil **2:10**, igen til **2:20** og igen til **2:30**. **TAKE THE CARD THEN SOUTH** ned i



selve restauranten. Gå så mod WEST ud af restauranten.

Nu vil du blive skubbet ud foran en bil og bragt til hospitalet. Du vågner op i en hospitalsseng. **TAKE ALL FROM THE CABINET.** Vent så til sygeplejersken går ud på gangen og **STAND AND TAKE ALL FROM THE EMPTY BED.** Gå **SOUTH SOUTH** og **TAKE ALL FROM THE BEAR THEN OPEN LOCKER AND TAKE ALL FROM IT.** Gå **NORTH EAST** til skadestuen. **PUT ALL BUT THE PAPERS IN THE PILLOW CASE.** Lyt indtil fodtrinene forsvinder, gå **WEST WEST** og **LIE ON THE BED AND WEAR THE BANDAGE.**

Vent til du bliver anbragt i en ambulance. Nu kan du **STAND** og **WEAR ALL FROM THE PILLOW CASE** og **REMOVE THE BANDAGE. OPEN THE DOORS.** Vent til ambulancen stopper for rødt lys. Gå mod **SOUTH** og du befinder dig udenfor Le Monaco.

Nu skal du gå **SOUTH EAST** ind på parkeringspladsen, gå videre **UP UP NORTH WEST.** Du er nu i Miss Jenkins kontor, hvor du venter indtil hun går hjem, så **UNLOCK THE DOOR WITH THE BRASS KEY THEN WEST** ind på din partner's kontor.

**MOVE THE TV** og et pengeskab kommer til syne. Åben skabet med **TWIST DIAL,** gentag dette indtil skabet er åbnet. **TAKE ALL FROM THE SAFE THEN READ THE FULL LEDGER THEN READ THE RECEIPTS.** Luk skabet igen **CLOSE SAFE THEN TWIST THE DIAL.** Gå nu **EAST EAST SOUTH UP NORTH NORTH.**

Du befinder dig nu udenfor Hughes kontor. Vent indtil 4:00, så går han hjem. Nu kan du **OPEN THE WOODEN DOOR WITH THE CREDIT CARD** og gå **EAST,** så **OPEN THE DRAWER WITH SCREWDRIVER. TAKE THE DOCUMENT FROM THE DRAWER.** Gå så mod **WEST SOUTH SOUTH DOWN DOWN DOWN.**

Du er nu nede på parkeringspladsen. **UNLOCK BMW WITH THE CAR KEY THEN OPEN THE BMW THEN IN. TAKE ALL THEN**

**OUT. Gå UP NORTH WEST NORTH NORTH.**

Du er udenfor 'Le Monaco'. Gå mod **WEST** og når lyset skifter til rødt, gå **WEST** en gang til og **PUT THE BAG IN THE BIN.** Gå nu mod **NORTH NORTH** til politistationen og **TELL RUSSELL ABOUT MR ROGERS.** Nu bliver du ført til afhøring sammen med inspektør Goddard.

For at klare forhøret tilfredsstillende skriver du følgende: **TELL GODDARD ABOUT THE CASSETTE GIVE THE CASSETTE TO GODDARD TELL GODDARD ABOUT THE AFFIDAVIT GIVE THE AFFIDAVIT TO GODDARD TELL GODDARD ABOUT THE CERTIFICATE GIVE THE CERTIFICATE TO GODDARD TELL GODDARD ABOUT BILL TELL GODDARD ABOUT THE RECEIPTS GIVE THE RECEIPTS TO GODDARD SHOW THE ENVELOPE TO GODDARD TELL GODDARD ABOUT THE PHONE CALL READ THE DOCUMENT TELL GODDARD ABOUT THE DOCUMENT.**

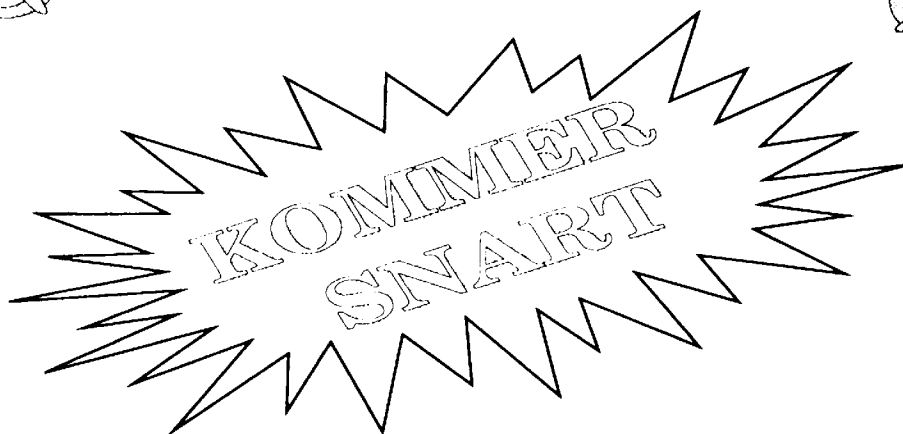
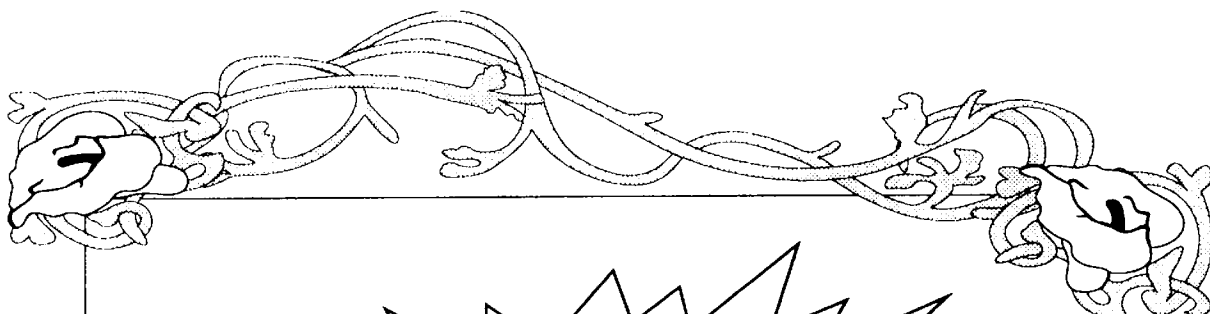
Derefter spørger politiet om du vil hjælpe dem. Skriv **TELL GODDARD YES.** Du er nu udenfor politistationen. Gå mod **SOUTH EAST** og gå over gaden når lyset skifter. Gå **EAST** ind i restauranten og **SHOW THE CHIPS TO THE WAITER.**

Du er i en baggård. **KNOCK ON THE WOODEN DOOR** og du bliver lukket ind i casinoet. Du kan godt deltage i spillene, ellers **ASK TELLER ABOUT CHIPS,** hvorefter du bliver vist ind i et privat rum. Tilbage i casinoet og gå **SOUTH,** hvor du **KNOCK ON THE WOODEN DOOR,** hvilket bringer dig tilbage til det private rum. **ASK CHARPINTER ABOUT THE ASSASSIN,** derefter **TELL CHARPINTER ABOUT THE POLICE,** så **ASK CHARPINTER ABOUT WESLEY,** hvorefter politiet stormer rummet og arresterer alle.

Dette - kære eventyrer - var det hele.

**GODT KLARET.**





I nogle af de kommende numre af *EGEBLADET* vil vi bringe en ny serie artikler.

Artiklerne vil handle om, hvordan vi bruger vores computere i hverdagen, på arbejdspladsen eller i fritiden.

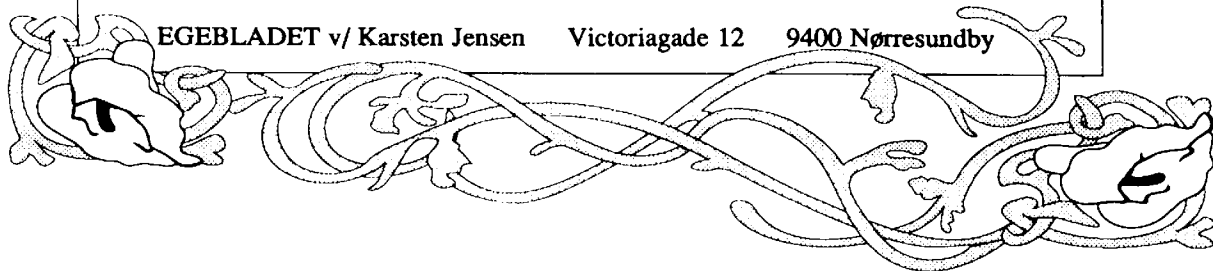
Derfor vil jeg gerne høre fra folk, der synes at de bruger deres computer på en utraditionel måde.

- Bruger dit firma en Electron til at styre en atom-reaktor?
- Bruger du din Archimedes som dørklokke? Eller som vækkeur?
- Har du en Amiga i campingvognen? Eller på din båd?

Det behøver ikke at være noget så eksotisk, bare det er *anderledes*. Og det er ikke nødvendigvis en Acorn maskine.

Vil du dele dine erfaringer med klubbens medlemmer, så send mig et par linier.

EGEBLADET v/ Karsten Jensen    Victoriagade 12    9400 Nørresundby



# MORIA

## Den første af 50 - 60 artikler om det fantastiske Moria til Archimedes

*Three Rings for the Elven-kings under the sky,  
Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone,  
Nine for Mortal Men doomed to die,  
One for the Dark Lord on his dark throne  
In the Land of Mordor where the Shadows lie.  
One Ring to rule them all,  
One Ring to find them,  
One Ring to bring them all and in the darkness  
bind them  
In the Land of Mordor where the Shadows lie.*

### The Lord of the Rings

### MORIA

Som tidligere lovet, vil jeg nu bringe en række artikler, om spillet Moria. I første omgang vil jeg koncentrere mig om baggrunden for Moria.

### Baggrund

Selve spillesystemet er baseret på Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), et rollespil af Amerikansk oprindelse, skabt af Gary Gygax, en fantasifuld og fanatisk tyksak, der i årenes løb har fået en masse tilhængere i hele verden. I Danmark, har AD&D vundet indpas i de sidste år. Spilleklubber er skudt op overalt i landet og aviserne har skrevet mange artikler om spillet og om sindsforstyrrede unge der tror, at de er mægtige krigere og render rundt i skovene og prøver at massakrere hinanden med deres plastiksværd osv, osv. Trods alle skrivelserne, er spillet også for folk, der vi' nøjes med at sidde hjemme i stuen og kaste terninger, lave notater og tegne kort over indviklede hulesystemer, mystiske borge, hjemsgøte huse eller lignende.

### Hvad er rollespil?

Som navnet antyder, skal man spille en rolle. Lyder det ophidsende? Måske ikke. Og dog.. Har du ikke oplevet, at efter at have set en spændende film, at have lyst til at kunne gøre nogle af de

heroiske ting som helten i filmen gjorde? Det er den grundlæggende tanke i spillet: at kunne sidde derhjemme og lave en masse farlige ting, som ingen normal person ville udsætte sig selv for.

I AD&D er man hensat til et univers der minder om den Europæiske middelalder, med riddere, borge, onde tyranner og alt hvad der ellers hører den tid til. Men der er mere endnu.... Magi! Hvad er en middelalder uden magi?!? I AD&D er magi lige så vigtig og grundlæggende som sværd og rustning. Der er både magi til at angribe med men også til at beskytte brugeren mod angreb fra både sværd og magi.

Der er også et væld af monstre. Frygtindgydende monstre som Drager. Små, men mangfoldige monstre som Kobolds. Diabloske monstre som Balrog. Magiske væsner som talende træer, tænkende sten, hjælpsomme feer, altædende slimklatter. Mulighederne u-udtømmelige. Det hele afhænger af spillernes fantasi.



### Reglerne

Reglerne er på samme tid simple og komplekse. Simple fordi de ikke bestemmer hvad man kan gøre, kun hvordan man gør det. Alt hvad man kan finde på at prøve er tilladt (inden for visse grænser, så klart). Det komplekse i reglerne er den samling af tabeller der bestemmer sandsynligheden for om noget lykkes eller går galt, som udgør det meste af reglerne. Tilfældigheder afgøres med terninger. Der er specielle terninger med 4, 6, 8, 10, 12, 16, 20, 30 og endda 100 sider.

Hvis du beslutter dig for at prøve at balancere over en kløft på en tynd line, bærende en skatkiste



fyldt med guld på ryggen alt imens du slås med en flyvende, ildsprudende drage, kan spil-lederen (dungeonmasteren), ved hjælp af sine tabeller, finde ud af chancen for at du falder ned undervejs (meget stor!). Du ruller så dine terninger og ser om du kan slå det nødvendige antal øjne for at undgå din grumme skæbne.

### Spil-lederen

Spil-lederen er ham/hende der skaber det eventyr, spillerne skal udsættes for. Det kan være at redde en stakkels hjælpeløs prins, der bliver holdt fanget af en ond troldmand, at finde en forsvunden krystalkugle eller bare at skulle udforske nogle skumle huler, befolket af monstre af forskellig slags.

Under spillet tager spil-lederen mod instruktioner fra spillerne eller giver instruktioner, fortæller hvad der sker, styrer de monstre og personer de møder, afgør hvilke handlinger der skal belønnes eller straffes og i det hele taget sørger for at spillet går sin gang. Det er så op til spillerne at bruge deres fantasi og prøve at løse de opgaver, de får fra spillelederen. Undervejs vil figurene (de personer spillerne styrer) udvikle sig og blive bedre til at kæmpe, bruge magi osv.

### Hvem vinder?

Et grundlæggende træk ved rollespil er at der ikke er nogen vinder af et spil, men at man i stedet spiller sammen og hjælper hinanden. Hvis figurene overlever ét eventyr, kan de bruges næste gang, ellers må spilleren starte forfra med en ny figur.

### Andre rollespil

Foruden AD&D er der efterhånden dukket rollespil op i mange andre genrer. Der findes nu spil, hvor man spiller superhelt, hemmelig agent, rumhelt, spion, tegnefilmsfigur (det er sandt!), men også mange andre hvor handlingen foregår i et magisk middelalder univers, men AD&D er stadig det mest populære.

Nok om rollespil, for Moria er ikke helt et rollespil, i sagens natur, for selv om



*Alle børnene ønskede sig en ny computer,  
undtagen Ib - han havde en Beep*

computeren er god til tabeller, sandsynligheder og terningkast, er den ikke så god til at reagere spontant på et pludseligt indfald fra spillerens side, så der er nogle begrænsninger af de handlinger, man kan foretage sig. Men bare rolig, spillet er stadig meget afvekslende, som vi skal se senere.

### Mere baggrund

Selve systemet er altså baseret på AD&D, men hvad er dét så bygget over? Den verden spillet foregår i, er en fantasy (egl. opdigtet) verden. Fantasy er en hel genre inden for film og litteratur. En fantasy verden er baseret på magi (i modsætning til videnskab) og er som regel på middelalderstadiet (der er selvfølgelig unøjagtigheder) og befolket med alskens monstre og væsner.

Fantasy genren startede i halvtredserne med udgivelsen af JRR Tolkiens bog 'the Hobbit' (på dansk, *Hobitten*) og senere (1956) hans mesterværk, trilogien 'the Lord of the Rings' (Ringenes Herre), der beskriver en fantastisk verden med Hobbits (eller Halflings), Elves, Dwarves, Orcs og mange andre væsner. Denne verden, Middle-earth, er i disse bøger beskrevet i nøje detaljer, og der er bøger der yderligere uddyber dens geografi, historie, de folkeslag der befolker den, deres sprog, konger, oprindelse og meget mere.

Med denne verden som baggrund, er der lagt op til mange fantastiske fortællinger og eventyr, så det er intet under, at så mange er blevet optaget af fantasy. Selv om der er blevet udtænkt mange lignende verdener og væsner har de næsten alle deres udspring i Tolkiens fortællinger, med lidt islæt fra gamle folkeeventyr og sagn. AD&D har efterhånden udviklet sig til at indeholde alle disse islæt, enddog så vidt, at der er blevet lavet et system med guder og halvguder, dæmoner, ånder, mysticisme og hvad man ellers kan finde på, men *Moria* indeholder (næsten) kun elementer fra Tolkiens værker.

### Moria

Navnet *Moria* er Elvisk og betyder *det Sorte Dyb*, da stedet er et meget stort system af huler, bygget af Dværgfolket, men senere et hjemsted for onde væsner. Dværgfolket selv kalder stadig stedet for *Khazad-dûm*, Khazads hjemsted (*Khazad* er

Dværgfolkets navn for sig selv), selv om de selv undgår stedet. I Common Tongue (det fælles sprog, som racerne i Middle-earth bruger indbyrdes) hedder det *Phurunargian* hvilket betyder Dværg-bo, men det dagligdags navn er altså det Elviske *Moria*. På disken med spillet er der en text fil med en artikel om udtalelsen af navnet, på baggrund af Tolkiens noter om udtale af det Elviske sprog.

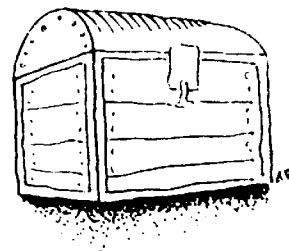


De, der har læst *Lord of the Rings*, vil vide at det er stedet hvor the Fellowship med nød og næppe undslap, da Gandalf tog kampen op mod Balrog. I andre vil sikkert hverken vide hvad the Fellowship, Gandalf eller Balrog er.

Jeg kunne skrive en hel masse mere om *Lord of the Rings*, men jeg vil hellere opfordre jer til selv at læse bøgerne, der også findes på dansk, men hvis du er vant til at læse engelsk, er originalen langt at foretrække. Hvis du ikke er vant til at læse større værker, kan den være lidt svær at komme i gang med, men så kan du jo starte med *the Hobbit*, der egentlig er skrevet som en børnebog, men den henvender sig ligeså meget til voksne. Den lægger desuden baggrunden for handlingen i *Lord of the Rings*, og bør under alle omstændigheder læses først. Også denne bog findes på dansk, men personligt synes jeg at oversætteren burde tvinges til at se samtlige film, som Kim Schuhmacher har oversat (men det er en helt anden diskussion, jeg ikke vil tage op her).

Hvis du har fået den opfattelse, at der ikke stod ret meget om selve spillet i dette nummer, så har du helt ret, men jeg synes at spillet er så specielt, at det retfærdiggør et forsøg på at uddybe baggrunden, så alle kan få noget ud af spillet.

I næste nummer vil jeg fortælle hvordan man laver en figur og hvilke figurer der egner sig bedst til magikere eller krigere og meget andet.



# Klubside

## Månedens tilbud til klubbens medlemmer Støt klubben - Bestil nu!

### Kontingent

Abonnement på Egebladet (6 blade) + medlemskab i et år: kr. 175,00

Tidligere numre af Egebladet. nr. 1-7 pr. stk: kr. 12,00, nr. 8-14 pr. stk: kr. 20,00. Hele årgang 1988 (1-4): kr. 40,00. Årgang 1989 (5-10): kr. 80,00.

Ekstra badges (medlemskab inkluderer et gratis badge): kr. 10,00 pr. stk.

### Disketter

*Klubdiskette nr. 1* (BBC og Master). Listninger fra blad nr. 1-3, samt biorytme-program, raytracer og badge-program, kr. 20,00

*Klubdiskette nr. 2* (BBC og Master). Listninger fra blad nr. 4-7, samt

væveprogram, vinderbadget og vinduedemo, kr. 20,00

*Klubdiskette nr. 1* (Archimedes og A3000). Listninger fra bladene plus programmer fremstillet af vores medlemmer, kr. 25,00

Bemærk: Ovenstående priser er alle inklusive porto.

### Særlige disketter:

*Medlemsregister, vedtægter.* Send frankeret svarkuvert og formatteret diskette.

*Gallery-disks* (til Archie og A3000); 5 disketter fyldt med IFF/GIF billeder, kr. 100,00

*Indeks* (BBC og Master serien).

Har du problemer med at huske hvilke disketter der indeholder bestemte spil, så er dette programmet for DIG. Det eneste der kræves er at dine disketter indeholder en menu. Indeks går ind og læser alle data i menuen og gemmer disse til f.eks. udprinting. Vi sælger dette eminent program til den latterlige lave pris af kun kr. 25,00.

### Programmer på tape (BBC og Master).

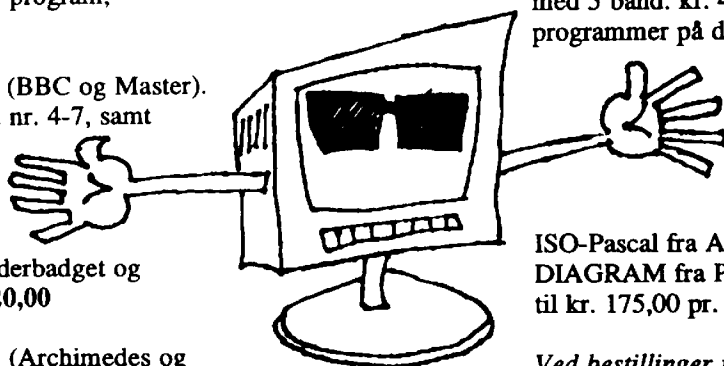
Skriv eventuelt efter en komplet liste. Listen er også at finde på vores BBS. 1 bånd: kr. 15,00, 4 bånd: kr. 50,00, 10 bånd: kr. 100,00. Lykkepakke med 5 bånd: kr. 45,00. (Vi har også programmer på disk fra kr. 30,00 og

opefter). (BEMÆRK; VI HAR SÆNKET PRISERNE).

Vi har f.eks. LOGO fra Logotron,

ISO-Pascal fra Acornsoft, PCB og DIAGRAM fra Pineapple Software, alle til kr. 175,00 pr. stk.

Ved bestillinger på kr. 50,00 og derover betales der ikke forsendelsesporto.



Opgiv navn og adresse samt medlemsnummer.

Martin J. Søndergaard

Årestrupvej 76

7470 Karup J

Tlf. 97 10 21 95

BEMÆRK: Vi mangler stadig programmer fra medlemmerne til de næste klubdisketter, så få nu fundet de små, (u)nyttige programmer frem, så andre kan få glæde af dem.



## NYE MEDLEMMER

Indmeldt i perioden 21/08/90 - 01/12/90

6636

Rygårdsskolen  
Bernstorffsvej 54  
2900 Hellerup

6637

Morten E. Petersen  
Nybrovej 304, vær. 538  
2900 Hellerup

6638

Jesper Cederberg  
Krågstykket 11  
2730 Herlev  
Tlf.: 42 94 90 68

6639

Rene Rasmussen  
Jesper Brochmandsgade 2, 3 th  
2200 København N

6640

Morten Rethmeier  
Skinkelsvej 10  
6100 Haderslev

6641

Therkild Therkildsen  
Heisesgade 38  
2100 København Ø

6642

Niels Kirkeby  
Borgmester Jørgensensvej 3, lejl. 142  
9000 Aalborg

6643

Larsen & Thorup I/S  
Herningvej 17, lejl. 168  
9220 Aalborg

6644

Per Madsen  
Egevej 26  
4632 Bjæverskov

6645

Nick Etlar Eriksen  
Dronning Margrethesvej 4B, 1  
8200 Århus N

## ADRESSEÆNDRINGER

6506

Skoleelev  
Bo Vestergaard  
Lærkevej 16, mf  
Langeså  
6430 Nordborg

6529

Stud. Polyt.  
Flemming Mårtens  
Bøgehegnet 171, 1 th  
2670 Greve

6534

Stefan Nilsson  
Nybrovej 356 P17  
2800 Lyngby

6539

Invalidepensionist  
Jan Blak Østergaard  
Årestrupvej 66, st th  
7470 Karup J

6604

Joakim Rösli & Lei Berg-Arnabak  
Krudtmøllegårds Alle 18, st  
2300 København S

6622

Stud. Phil.  
Olav Reinert  
Marius Simonsensvej 15, 1 th  
8200 Århus N  
Tlf. 86 10 07 70

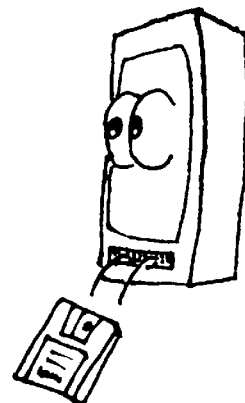
6629

Christian Larsen  
Krudttårnet 15, 2 th  
2791 Dragør

## UDMEDELSE

Følgende nummer er slettet af medlemslisten:

6586



 **Royal Data ApS** 

*ønsker sine kunder*

*Glædelig Jul*

***Nyheder i denne måned:***

*Priser gælder fra og med 14/12*

Voltmace Mouse Eliminator Joystick for Archimedes ..... kr. 575,-  
1 MB (expandable) RAM til A3000 (Morley) ..... kr.1700,-

Ny prisliste er på vej - gælder fra og med 14/12.

Ring/skriv efter den.

Julelukket fra og med 21/12 til og med 2/1.

Alle priser er inkl. moms. Der tages forbehold for trykfejl.  
Ved bestillinger på under kr. 1000, opkræves et ekspeditionsgebyr på kr. 25.

**Royal Data ApS, Sundvej 34, Hvalpsund, 9640 Farsø**

Tlf. 98 63 81 50 / 98 63 81 93 henviser til nærmeste forhandler

**B**

Afsender:

**EGEBLADET**  
V/ Karsten Jensen  
Victorlagade 12  
DK-9400 Nørresundby

Videresendes ikke ved vedvarende adresseændring, men returneres til "Egebladet" med oplysning om den nye adresse.