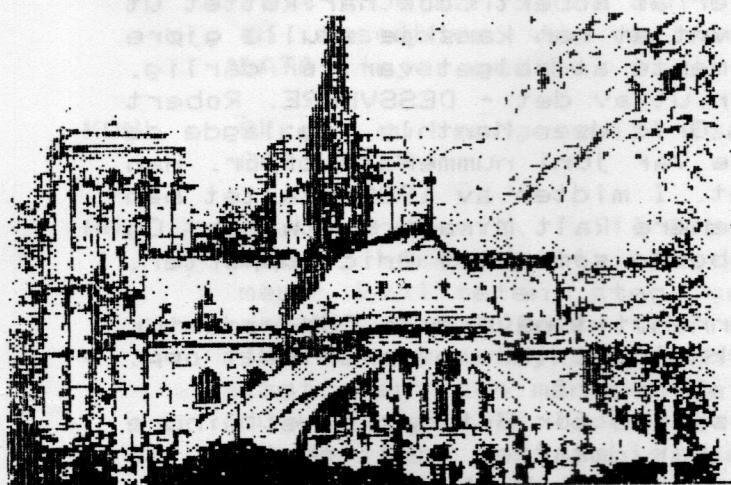




KLUBB ORIC NORDEN

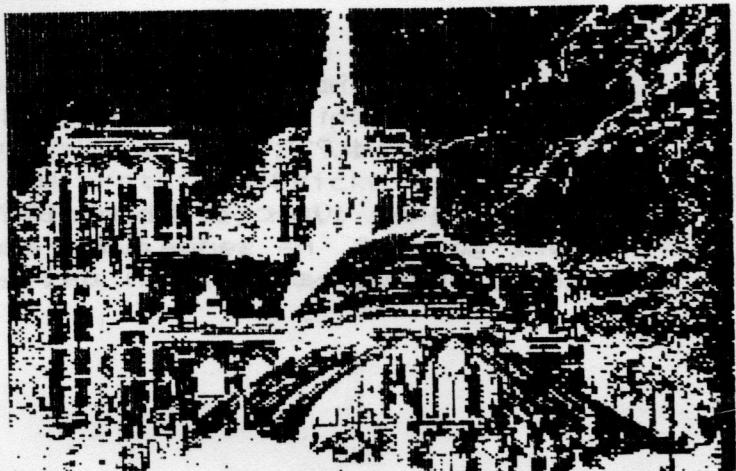
KLUBB ORIC NORDEN
C/O ARNT ERIK ISAKSEN
SIGURDS GT. 23
2000 LILLESTROM
NOERGE.

* KLUBB ORIC NORDEN * NUMMER 9 MARS/APRIL 1991



NOTRE
DAME,

FRANCE



KON NUMMER 9 MARS/APRIL 1991

Hei alle sammen, nå er vi allerede halveis i dette KON-året. Bestillinger til England og Frankrike er nettop sendt, og tilsammen ble det bestillinger for rundt 1400 kroner, en bestilte for ca. 1000 kroner, mens det var to på rundt 150 kroner.

INNHOLD

Side : Innhold

1	: Forside
2	: Leder
2	: Innhold
2	: Nyheter
3-6	: Intervju med Alistair Way, begynnelse
6	: 10 på topp (- Send inn lister nå !)
7-8	: Tester - Tetrix og Grendel
8	: Møterapporter
9	: Diverse

NYHETER

- * CEO holder sitt neste møte 16. mars.
- * Mest interessante nyhet er at Robert Cook har kuttet ut Mirage Software. Han har nevnt at han kanskje skulle gjøre det tidligere, fordi han mente at salget var for dårlig. Nå gjorde han altså alvor ut av det - DESSVERRE. Robert Cook var grunnleggeren av Oric User Monthly, og lagde de første 34 numrene, det siste var juni nummeret i fjor. Han gjorde en god jobb med det. I midten av 1989 startet han OUM Software i tillegg (senere kalt Mirage Software). Og nå er han plutselig helt borte som aktiv Oric-supporter.
- Den gode nyheten er at sønnen til nåværende OUM-redaktør, Simon Dick, tar over slik at det ikke stopper helt opp.
- * Dave Dick har snakket med sjefen for Softbacks, et mindre kjent softwarefirma, og har skaffet rettighetene på programmene : Picture Book, Story Book og Account Book.
- * David Goodrum ga morsom informasjon til OUMs siste nummer, nemlig at Oric Products International Limited fortsatt er registrert firma i England, mens Opel er stryket. Strange world ????
- * Club Europe Oric i Frankrike ble registrert som firma i fjor, og må nå sende inn regnskap hvert år. Kanskje KON skal gjøre det samme, nei det blir for mye skatt. FLEIP !!

INTERVJU MED ALISTAIR WAY - "MASSEPROGRAMØREN"

I nummer 9 av Klubb Oric Norden kommer det alle fans har gledet seg til - Et intervju med Alistair Way, ungutten som ble profesjonell programør for Oric i 1989.....

KON :- Lag en kort presentasjon av deg selv.

AW :- Jeg er 19 år gammel. Akkurat nå i det første året av et treårs økonomikurs ved universitetet. Mine hobbyer bortsett fra Oric er fotball, badminton, musikk, lesing og å følge med i politikk.

KON :- Når ble du involvert med programmering ?

AW :- Jeg startet i 1983. Lærte BASIC på skolens BBC-computer og programerte et par enkle spill og grafiske fremstillinger til å begynne med.

KON :- Når og hvordan lærte du maskinkode ?

AW :- Læring av maskinkode var en lang og vanskelig prosess. Jeg begynte ved å lese Rodney Zaks sin bok "Programming the 6502" i midten av 1984, og startet å introdusere maskinkode rutiner i mine Basic-programmer, mens jeg lærte sakte og ble mer dirstig. Mitt første spill med 100% maskinkode var heller en vanvittig sak, skrevet i sommeren 1985 og kalt "Jetman". På den tiden hadde jeg ikke en gang en assembler. Jeg var nødt til å skrive tusenvis av DATA-linjer med hex !

KON :- Skrev du mange spill før du ga ut Starwind, utenom Cricket ?

AW :- Ja, hundrevis ! Til å begynne med skrev jeg veldig mange korte spill i Basic, som alle var fryktelige, men kvaliteten steg gradvis. Mitt første gode arbeid var "Timeswitch" skrevet i oktober 1984, som skulle vært trykt av 'Which Micro' om de ikke hadde lagt ned den måneden det var meningen at det skulle dukke opp. I løpet av 1985 begynte jeg å skrive lengre og mer ambisiøse spill, inneholdende noen enkle maskinkode rutiner og med titler som "Star-Wars", "Airwolf", "Spacelock" og "Airwolf".

"Jetman" representerete et skiftende punkt, siden jeg startet å bruke opp til et par måneder på å skrive og utføre, istedenfor under en uke. Jeg skrev et Xenon-1 type spill og en prototype Cricket spill mot slutten av 1985. I 1986 lagde jeg mitt første spill i nesten kommersiell kvalitet : "Escape", et skrollende plattformsspill, hvis navn jeg stjal for

et senere spill; fargerik og med god lyd, men minus fordi det var i LORES.

I 1987, utenom Cricket og Starwind, skrev jeg et fotballmanagerspill, som jeg har forbedret og forandret hele tiden siden, og i midten av 1988 skrev jeg et "Games Designer" program, som lager animerte plattformspill.

KON : - Hvilket spill er din favoritt av de du har skrevet ?

AW : - Min favoritt er fotballmanagerspillet som er nevnt ovenfor. På grunn av overfloden med lignende spill for Oricen, har jeg aldri prøvd å gi det ut, men har brukt talløse timer ved å spille det. "Football" er favoritten av mine utgitte spill, selvom det har relativ mangel på forfinelse. "Cricket", "Grendel" og "Grand Prix" spiller jeg tidvis. "Starwind", "Galactosmash" og "Escape" veldig sjeldent.

KON : - Fortell om alle dine utgitte spill.

AW : - "Cricket", januar-mars 1987. Utgitt oktober 1989 (Mirage). Siden det ikke var noen cricketspill for Oric, bestemte jeg meg for å skrive et godt et. Som nevnt tidligere hadde jeg skrevet en enkel versjon et og et halvt år tidligere. Det var mitt første forsøk på punktbevegelse i HIRES, og det var et problem. Jeg prøvde å få det utgitt gjennom FGC, men de hadde stoppet å utgi ny software. I 1989 gjentok jeg skrivinga på det ved å lage det mer spillbart og attraktivt, og Robert Cooks 'OUM Software' utga det.

"Starwind", mai-juli 1987. Utgitt desember 1988 (HGC). Lignende mangelen på 3D vektor-grafikkspill påvirket meg til å gjøre et forsøk, men Oricen er bare ikke tilpasset for en slik teknikk, og spillet som dukket opp må ha vært skuffende for de som ventet et 'Elite'-stil fantastisk stykke. Hovedproblemet var å tegne de fiendtlige skipene på skjermen, selvom jeg hadde enkle planer ble de for sene og blafrrende.

"Football", januar-mars 1988. Utgitt januar 1989 (HGC). På den tiden vurderte jeg Oric-scenen helt død, så jeg skrev Football hovedsaklig for min egen skyld, og var ikke nok ambisiøs - Oricen kunne utføre et mye bedre fotballspill enn dette. Det var enkelt å programmere - bare intelligensen til det computerstyrte laget ga noen problemer - og mens jeg liker å spille det selv, kan jeg ikke helt skjønne hvorfor noen mennesker ikke liker det !

"Escape", november 88-april 89. Utgitt august 1990 av Dave Dick gjennom OUM. Jeg har alltid ment at veldig få Oricspill har mye dybde, kanskje ikke noen med unntak av det øresfulle Don't Press the Letter Q, klarer å kombinere et element med utforsking med actionen. Faktisk involverer alle Oricspill en militær ferd gjennom et par skjermer, som uavsett blir kjedelig uansett hvor bra de er laget. "Escape" var et arbeid for å bidra med noe originalt og nytt, men sluttresultatet levde ikke opp til forventningene mine, og veldig få mennesker liker spillet noe spesielt. Jeg la en stor mengde arbeid i å lage grafikken, legge frem de 64 skermene og bevegelsene til monstrene, men spillet mangler spilleevne og bare på level 4 ser grafikken og fargene virkelig bra ut.

"Galactosmash", juli-oktober 89. Utgitt desember 89 av Mirage. Dette var et forsøk på å skrive et skyt-dem-istykker spill med mer variasjon enn de vanlige 'invaders' spillene - herav valget mellom 10 våpen, fire skjold og fire motorer. Jeg startet med å skrive et 'alien design'-program, og min bror, Tim på 13 år som også hjalp til på Escape, og jeg hadde en uke med fantastisk morro med å lage 50 romvesener som jeg tror var nøkkelen til dette spillets suksess. Jeg prøvde å få et mer profesjonelt utseende på spillet - loadingskjermen, separat instruksjonsprogram og skarpe figurer også, og det fikk noen fantastiske testresultater. Utenom dette var jeg personlig ikke fornøyd med Galactosmash - grafikken var støtvist og under spilling var det heller seint og frustrerende - det er fortsatt lysår unna spilleevnen til skyt-dem-istyker spill for andre computere. For meg er Defence Force fortsatt nummer #1 romspillet for Oric !

"Grand Prix", november-desember 89. Utgitt 90 av Mirage. Robert Cook ga meg ideene til dette spillet, et racerspill basert på 'Supersprint' fra spilleautomater. Dette tok bare fire uker å skrive og var for det meste ganske enkelt. Det eneste seriøseproblemet var bevegelsene til de computerkontrollerte bilene, og dette var ikke helt tilfredsstilt løst - det er ganske enkelt å slå dem. Selvom jeg var ganske fornøyd med Grand Prix, har salget vært bunnløst for en eller annen grunn. Kanskje har Oriceiere hatt nok bilracingsspill med Starter 3D og Formule 1 allerede tilgjengelig.

"Grendel", januar-mai 1990. Utgitt juli 1990 av Mirage. Grendel var inspirert av et ønske om å

Det var ikke lett å kombinere skyt-dem-istykker med et plattformsspill, og veldig slibrig basert på en Marillion sang med det samme navnet. En mengde tid gikk med i å lage grafikken. Jeg prøvde å gi dem en tydelig atskilt stil så at de ble oppslukt og blandet seg godt med hverandre, og fant ut en teknikk så at de bevegende forgrunnsfigurene fritt kunne mixe med bakgrunnsfigurene. Hovedproblemet var å skvise hele greia inn i minnet, ofringer var nødt til å gjøres i noen områder sånn som lydefekter. Jeg valgte også å lage spillet for det meste monokromatisk, siden det i mitt syn ville fargegedeler over alt ødelegge bakgrunnsgrafikken. Helt sikkert er grafikken den beste delen i Grendel, bortsett fra at den er litt rotete på noen plasser, siden spilleevnen ikke er sånn den burde vært og mange mener det er for vanskelig. Over det hele så var jeg fornøyd med spillet - det er faktisk det eneste ikkesportsspillet jeg har skrevet som jeg spiller regelmessig.

* Dette spennende intervjuet med Alistair Way fortsetter i det neste nummeret av KON.

* TOPP 10 *

- | | |
|--------------------------------|-------------------------|
| 1. "RAT SPLAT" | - Tansoft |
| 2. "GRAVITOR" | - FGC / Severn Software |
| 3. "XENON III - GENESIS PROBE" | - IJK Software |
| ----- | |
| 4. "Zorgon's Revenge" | - IJK Software |
| 5. "Zebbie" | - IJK Software |
| 6. "Doggy" | - Loriciels |
| 7. "The Hellion" | - Orpheus Software |
| ----- | |
| 8. "Manic Miner" | - Software Projects |
| 9. "Football" | - HGC Software |
| 10. "Scuba Dive" | - Durell Software |

Kommentar : Rat Splat kommer inn som nummer 1, klarer den å holde på plassen ? Gravitor vet jeg at mange nordboere liker, kanskje ikke som den helt store favoritten, men en bra gjennomsnittspopulæritet fører til at den kommer høyt opp. Så er det IJK Software som alltid dominerer topplister, her med tre titler. Doggy som eneste franske på lista, men flere franske spill kommer nok på lista i fremtiden. Ellers vil jeg ikke kommentere for mye nedover lista, men i hvertfall så er Football meget kuult etter min mening. Mht. få lister blir ikke resultatet det aller beste, så send inn lister dere som ikke har gjort det ennå, P L E A S E ! ! !

PROGRAM-TESTER

Appendix til testkarakterene som ble innført i forrige KON, når det er tvilstilfeller :

+ = Pluss, er litt bedre enn den rene karakteren

(+) = Tvil om det bør være + eller ikke

- = Minus, er litt dårligere enn den rene karakteren

(-) = Tvil om det bør være - eller ikke

Maksimumkarakter er for det ***** uten +, men minstecaracterísticas er for det * uten -.

Tetrix

Mirage Software

1990/91

Atmos

Arcade (/Strategi)

I forrige nummer kunne du lese om Tetris utgitt av CEO Software, nå er det Tetrix sin tur. Spillet går som nevnt i forrige Tetris-test, ut på å danne vannrette linjer av geometriske figurer som er bygd opp av klosser, og daler nedover skjermen. Du kan da tilpasse figurene slik at de passer best mulig når de lander, for i tilfelle de ikke er best mulig tilpasset, blir det tomhull som gjør at du får problemer med å lage en vannrett rekke med klosser der. Det som er viktigst i denne testen, er forskjellene mellom Tetris fra CEO og dette. Idemessig er de jo helt like. I dette kan du spille med alternative geometriske figurer, som er oppbygd med tre istedenfor fire klosser. En annen forskjell som favoriserer Tetrix er at du kan save hi-score tabellen også på kassettversjonen. Tetris derimot har etter min mening bedre grafikk som også er lettare å se på sort/hvit tv som jeg bruker. Det er også mulig i Tetris å starte med klosser hulert i bultert nederst. Begge har såkalt 'next'-rute som viser hvilken geometrisk figur som kommer neste, noe som jeg har sett at enkelte PC-versjoner ikke har.

To versjoner av samme spill, er altså på kort tid blitt skrevet for Oric, litt spesielt kanskje eller hva? Jeg foretrekker Tetris fremfor denne, så det er min anbefalning mellom disse alternativene. I tillegg kan det nevnes at ingen engelskmann har skrevet en 'Tetris'-versjon, selvom Mirage Software er engelsk. Faktisk er det en tysker som har skrevet det, han heter Andre Widhani, og jeg vet ikke helt, men håper at han skriver flere spill.

Grafikk : *** (+)

Lyd : ** (+)

Underholdningsverdi : ***** (-)

Samlerverdi : ****

Generelt : **** (-)

Coming up : Test av et Alistair Way-spill.

Grendel
Mirage Software
1990
Oric-1/Atmos
Arcade

Etter begynnelsen på Alistair Way-intervjuet, kommer det nå altså en test av et av spillene han har skrevet. Grendel er et bra skrevet spill som går ut på å ødelegge Grendel som er et uhure. Det er som Alistair Way nevnte i intervjuet, en slags blanding mellom skyte- og plattformspill. Det du må gjøre er å finne våpen og nøkler. Totalt er det fire forskjellige våpen du kan bruke, men det er fire nøkler. Du hopper på plattformer, og møter mange forskjellige fiender, som alle er i meget bra grafikk.

Dette er et meget bra skrevet, har nok for det noen minus. Det kan nemlig være litt vanskelig, og da kan det fort bli litt kjedelig. Samtidig begynner du alltid på begynnelsen igjen når du misser, men du beholder eventuelle våpen og nøkler. Du får heller ikke noen vurdering av deg selv i form av poeng. Det er altså noen minus, men selvom det er vanskelig & fullføre, er det meget kuult & spille, og det er generelt meget bra. Et virkelig samleobjekt, etter min mening.

Grafikk : ***** (-)

Lyd : ****

Underholdningsverdi : *****

Samlerverdi : ***** (-)

Generelt : *****

MØTERAPPORTER

Alternativt mikroshow, 9. november 1990, Stafford i England. Oric-stands var Allan Whitaker, Robert Cook, Jon Haworth og Dave Dick med assistanse gjennom dagen fra Paul Moxon, Bob Terry, Nicholas Haworth og Alistair Way. Det kom faktisk så mange at Dave Dick skulle ønske at han hadde mer tid til å prate med dem. En del retningslinjer i håp om å holde Oric i live ble skrevet opp. Rob Kimberley og Ray McCloughlin demonstrerte BYTEDRIVE - 500. Det ble også solgt Atmos-tastaturer. Etter showet har det blitt flere nye medlemmer i OUM.

Generalforsamling, 8. desember 1990, Paris i Frankrike. Dette var den første årlige generalforsamlingen, der 25 møtte frem. Forrige års regnskap ble godkjent. Og offiserene ble gjenvalgt : V. Talvas president, J.M. Hoy visepresident og A. Weber som kasserer. Alle andre direktører ble gjenvalgt utenom E. Kuntz som trakk seg, erstattet av R. Barbier. Direktør J. Boileau hadde bursdag. L. Chiacchierine er også direktør. Deretter ble valget feiret, og demoer osv. gjort.

O.N. SOFTWARE

Chess Madness	kr.50
Rockrun	kr.50
NHL Icehockey Manager (Atmos)	kr.50
Sjefen (Atmos)	kr.20
Sjefen (Oric-1)	kr.20
Escape (Atmos, utgitt av OUM)	kr.35

Penger kan sendes til postgiro 0824 0312256 (A.E. Isaksen), postanvisning til Arnt Erik Isaksen eller kontant betaling.

TOPP 10

Alle bes om å sende inn sine lister med 20 favorittprogrammer, alle kategorier f.eks. arcade, strategi eller nyttel, for at klubben skal kunne lage en best mulig topp 10-liste.

HIGH-SCORES

Dette er en spalte der dere kan sende inn deres rekorder på forskjellige spill. Benytt dere av deres high-scores, og vær stolt av dem ved å få dem på trykk i KON.

VEDLEGG

Sammen med dette bladet følger et ark som dere kan fylle ut. Dere kan fylle det ut, men jeg mener dere ikke har noe valg og må fylle det ut hvis man skal kunne kalle KON en levende klubb. Fyll det ut : Det tar cirka 10 minutter å fylle ut dersom du er ekstra treg, så dere har 100% mulighet til å fylle det ut uten at det går utover tiden deres. Dersom dere har ekstra dårlig tid, kan dere fylle det ut mens dere sitter på do e.l. Så det bør gå bra på en eller annen måte, eller hva ?

NESTE KON

Neste KON inneholder blant annet :

Fortsettelsen av Alistair Way-intervjuet,
Anbefalninger,
10 på topp,
test av Insect Insanity + mer.....

ANBEFALNINGER

Grendel utgitt av Mirage Software og skrevet av Alistair Way er et meget bra skrevet spill, som jeg anbefaler høyt for dem som tror de liker et spill som er blanding av skyte- og plattformsspill. Les test i dette nummeret.

I antenne 10 på NRK (norsk tevekanal) skal det diskuteres hvorfor det gikk dårlig med Oric på det norske markedet med blant annet tidligere importsjef Erik Dahl (AD Elektronikk) som gjest. Det kan bli artig hvis dette ikke bare er tull, men det er det jo.....

Men det er debatt angående Oric i neste KON, altså mai-nummeret av KON. Jeg ønsker at ALLE medlemmer kommer med sin mening om hvorfor det gikk dårlig med Oric i Norden. Skriv minst fem linjer der dere uttrykker best mulig hvorfor det gikk dårlig, og hva du mener kunne vært bedre taktikker av de nordiske importørene. Jeg kommer med kommentarer til deres meninger. Det kan bli ganske kuult faktisk dersom ALLE de få medlemmene sender inn sine meninger. Dersom det er mulig, kan jeg prøve å ta kontakt med Erik Dahl for å få hans kommentarer, men det er noe jeg ikke kan løve - Bare prøve på.

SUPERMANAGER

Er du en av dem som liker fotballmanagerspill ? Dersom du er det, og bor i Norge, kan du lese videre :

Ståle Eikebråten har laget et spill som spilles per post, og som er mye mer realistisk enn andre fotballmanagerspill. Spillet kaller han SUPERMANAGER. Det går ut på å lede et av de engelske ligalagene. Jeg er selv med, og er meget godt fornøyd med spillet (av 16 lag ligger nå mitt lag på 5. plass). Les følgende om hva du kan gjøre med laget ditt, og du er snart hekta :

- Velge ut de 11 du mener bør spille.
- Kjøpe spillere du mener vil forsterke laget.
- Selge spillere for å tjene eller spare penger.
- Sparke uudugelige spillere.
- Bestemme treningsprogram for laget.
- Bestemme formasjon for laget.
- Bestemme taktikk og spillestil for laget.
- Sette opp betingelser før kampen.

Dessuten kan følgende nevnes :

- Økonomiske valgmuligheter (bl.a. billettpriser).
- Utskrifter av oppdaterte lister.
- Full kamprapport fra de andre kampene i din divisjon.
- Oversikt over den økonomiske situasjonen den siste uka.
- Statusrapport.

Skriv etter informasjon fra :

Ståle Eikebråten, Skrivervegen 36, 2200 KONGSVINGER.
Oppstart med fem runder koster kun 60 kroner.