

Din Computer 31

Januar 2003

9. Årgang

Pris: 30,- kr.

SIM CITY 4



FIFA 2003



Vi ser på konkurrenterne

DOOM 3 er på trapperne



VI FORTSÆTTER TIL TRODS FOR REGERINGEN...

Gennem min fagforening kom MS Office 2002. Et produkt, der har en værdi af små tusinde kroner (studieudgaven), umiddelbart er det en fordel for alle parter. Mere end 95% af alle computere i Danmark er Windows baserede, så alle med computer fik en fremragende kontorpakke, ganske gratis. Fagforeningen fremstod i et godt lys for at have skaffet medlemmerne pakken. Microsoft fremstod som et generøst firma, og sikrede sig fremtidige kunder og en masse velvilje. Altså skulle man synes alle parter kunne være tilfredse. Men så nemt gik det ikke, allerede kort tid efter kom skattemyndighederne og mente at de havde krav på skat af gaven, altså sagt med andre ord, at gaven var en skattepligtig indtægt. Hvem, hvis nogen, der ender med at betale er så vidt jeg ved ikke afklaret endnu, men det er heller pointen. Pointen er at Microsoft og lærernes fagforening må stå tilbage og overveje om det overhovedet er besværet værd at gøre noget godt for den almindelige lønmodtager. Noget udelukkende godt blev vendt til noget negativt - af regeringens politik.

Når man skærer statens udviklingsfond og portotilskuddet væk så sker det for at fremme den fri konkurrence, fint nok. Men er der en speciel begrundelse til at små forlag skal betale moms, skat og alt mulig andet, mens f.eks. Egmont ikke lægger en krone i Danmark*? Er det udtryk for fair konkurrence, at vi beskattes af et ekstremt lille overskud ud af en meget lille omsætning, mens de største forlag kan stikke overskuddet direkte i lommen eller investere overskuddet i forlaget, så det bliver endnu stærkere og dermed gør livet endnu sværere for de små?

Jeg er glad for at arbejde med forlaget, men vejen til at gøre det stort er lang, og skiftende regeringer gør alt for at det ikke skal ske. Man har virksomheder i Danmark *til trods* for skiftende regeringer, måske er det på tide at åbne øjnene og ser på de store. Skal vi betale skatter og afgifter, så skal de store også - eller sådan burde det være....

Kim Ursin, ansvarshavende redaktør

Din Computer

udgives af Forlaget X
c/o Kim Ursin
Kærbølvej 30, 6760 Ribe
Tlf: 2427 0296
E-Mail: kimursin@ofir.dk
Giro: 1-663-5154

Chef og ansvarshavende
redaktør: Kim Ursin

Priser:

Løssalg: 30,- kr.
Årsabonnement:
6 numre 120 kr.
Beløbet betales via. giro,
kontant, eller check ud-
stedt til Kim Ursin.

1. udgave, 1. oplag
Oplag: 350

Trykt i Ribe 2003
(c) Forlaget X 2003

Grand Theft Auto 3 er som bekendt udgivet for et stykke tid siden, og den eneste grund til vi ikke har bragt en anmeldelse af det er at vi ikke har kunne få det til at virke. Åbenbart er det noget at gøre med at XP kræver begge servicepakker installeret før man kan læse teksten. Da servicepakke 2 endnu ikke er kommet på dansk, må vi vel bare være tålmodige lidt endnu.



Efter hvad vi har hørt om spillet, så er det dog et fremragende spil. Grand Theft Auto 3 - Vice City er netop også udkommet efter en meget lang konverteringstid fra konsollerne.

I Vice City kan man bl.a. køre motorcykel og helikopter, ligesom grafikken er fremragende.



KNIGHT RIDER

Ethvert spil baseret på en middelmådig budgetserie fra '80'erne burde have fået enhver spilproducent til at rynke



brynene, men det er ikke sket. I stedet har man lavet et plot der handler om at den gode Michael Knight (David Hasselhoff uden overskæg) og hans superbil K.I.T.T skal slås mod K.A.R.R (K.I.T.T.'s onde tvilling bil og den stygge Goliath (David Hasselhoff med overskæg).

Dette kunne være blevet til et spil ala Hot Pursuit, men det er blevet til noget med at hoppe fra platforme til platforme med bilen og ellers skubbe lidt rundt med K.A.R.R. Grafisk ser det imidlertid meget pænt ud, og det kan vel være det er mere underholdende end det lyder....

Toca Race Driver

Dette spil kom til Playstation 2 for snart et år siden, det var forventet at udkomme i starten af året, men vi skulle altså hen over sommeren før det blev færdigt. Der vil være mulighed for at opleve 20 biler på banen på en gang, og det er langt flere end på konsolversionen, men ellers skulle det være nogenlunde det samme spil.



Medal Of Honour:

Allied Assault - Spearhead

I denne udvidelse af det velkendte spil skal du tage rollen som sergent Barnes og føre ham igennem krigens sidste år. Der er 9 nye single player missioner og 12 multiplayer kort, som du kan muntre dig med.

Spearhead er kun for dem som allerede har det originale spil,



Karate Bikini Babes

Man finder 16 dejlige piger, giver dem en bikini på og lader dem slås i baghaven, mens man filmer. En anden afdeling laver så lidt baggrundsgrafik og så har du et spil. Pigerne er søde og ideen er vist at det skal minde lidt om spil som Tekken. Kontrollen med pigerne er ikke helt dårlig og spillet



synes ikke helt elendigt, selvom både grafik og lyd trænger til gevaldigt at blive strammet op før det dukker op engang i løbet af vinteren. Billederne er fra forfilmen, da vi ikke kunne fange et skærmskud fra selve spillet.

Microsoft har valgt at samarbejde med EU. EU havde truet med "vidt rækkende konsekvenser", hvis MS ikke løsnede sit monopolgreb. Der var lagt op til en bøde i størrelsesordenen 20 milliarder.

Danskerne brænder på livet løs

Musikindustrien solgte i juni sidste år 400.000 cd'er, i dette års juni har man solgt 185.000 eksemplarer. Industrien mener det skyldes tre ting. Danskerne kopiere på livet løs, de downloader fra nettet og endelig har industrien ikke satset på nye navne i det sidste år. Det forventes at blive det værste år for industrien nogensinde.

KORTE NYHEDER

Konsolkrig

PlayStation 2 PS2 har solgt 50 millioner, mens Gamecube har solgt ca. 11 millioner. Lidt overraskende har Xbox kun solgt 8 millioner enheder. Det har ført til at Xbox og GameCube sælges konstant billigere, men spilpriserne ligger fortsat på ca. 600 kroner pr. spil.

Amiga Centrum stopper

Amiga Centrum har stoppet udgivelsen af klubbladet efter elleve års arbejde for og om Amiga. Amiga Centrums redaktør Karl Aage Hansen beklager beslutningen, men med et medlemstal på sytten, så han ingen anden mulighed. Han er ked af at det er gået galt på det tidspunkt, hvor AmigaOne endelig er kommet i butikkerne. Han henviser til klubbens hjemmeside for fremtidige nyheder:

www.amigacentrum.dk

Radeon 9800 Pro

ATI er kommet med et nyt grafikkort, der skal

tage kampen op mod GeForce's dominans. Den eneste test ATI har fremvist var med No One Lives Forever 2, hvor det klarede 86 frames i 1078x768, GeForce4 Ti-4600 tog i samme test 63. Det lyder lovende.

3D skærm

Årets CeBIT bød en sej nyskabelse, nemlig en skærm der var i stand til fremvise ægte 3D billeder. Det sker ved at sende forskellige billeder til hvert øje, på den måde kastes tingene ud af skærmen.

M e r e p å :
www.sharp.co.uk

GeForce FX 5800

GeForce 5 er kommet og det er fortsat for tidligt at tale om at GeForce4 er færdig. Dertil er 5'eren fortsat for dyr. Flere anmeldelser af grafikkort baseret på denne chip kritiseres voldsomt for at optage 2 slots og larme mere end en jumbojet.

Grådig skattefar

Alle lærere i landet modtog gennem deres

fagforeningsblad en gratis kopi af MS Office 2002, men det går ikke. Det repræsenterer en værdi og derfor skal det beskattes. Både Microsoft og fagforeningen var meget overrasket over skatteministeriets nidkærhed. Skatteministeriet har endnu ikke afsluttet sagen.

Spam

I USA er man ligesom så mange andre lande dødtrætte af spam i mailkassen. Handelskammeret vil nu have vedtaget en lov der forbyder spam. "folk bombarderes med porno og vildledende tekster, og det ødelægger enhver legitim virksomheds muligheder" hedder det i en opfordring til kongressen. I Danmark kan det straffes med bøde eller hæfte at udsende spam. Sidste år fik et firma en bøde på 800.000 kroner.

Tennis Masters Series 2003 er udkommet. Serien har ikke de rigtige navne, men det har til gengæld en rigtig karrieremode, hvor man kan spille sig frem på ranglisten over en række sæsoner. Grafisk er det fremragende, og gameplayet skulle være væsentlig bedre end tidligere set.



Husk !

Skribenter i bladet modtager en julegave.

James Bond 007: Nightfire

Ni singleplayer levels og et hav af multi-player baner kommer fra EA Games. Spillet bygger på en fiktiv bondfilm, efter det preview vi



har spillet virker det både sjovt, men også noget uoriginalt.

Platoon

Nej, det er ikke et spil bygget over den fremragende film i firserne, det er derimod et strategispil, der handler om krigen i Vietnam.

Det er realtime og skulle efter sigende være ganske glimrende.



The Hulk

Lige før deadline kom dette spil ind af døren i form af en preview. Eneste bane rummer Hulk kæmpe mod soldater, og det ser umådelig primitivt ud. Grafisk og lydmæssigt er det imidlertid ganske nydeligt, men

om det er nok er mere tvivlsomt. Anmeldelser af Xbox udgaver har da heller ikke været positive. Pc udgaven skulle være på trapperne når du læser dette.



ET NYT ÅR ER OPRINDET, AMIGAS TID ER UDRINDET...

I 1995 stoppede de fleste danske blade med at arbejde med Amiga, men dette blad gik den modsatte vej; AMIGA var født.

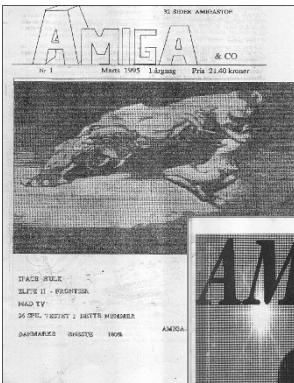
Frem til '98 var vi et rent Amiga-blad, men tog så PC med i bladet. Og sådan har det været frem til nu, men gennem de sidste to år er det gået stærkt ned af bakke med Amiga materialet i bladet, specielt det sid-

ste år har vi haft utrolig lidt. Faktisk er det nu så slemt, og har været det gennem et godt stykke tid, at vi ikke længere kan forsvare at kalde bladet for "Windows med Amiga".

Jeg har utallige gange forsøgt at få Amiga-folket til at skrive, men det sker ikke. Det er naturligvis alle abonnements ret, men det betyder også at vi ikke har noget at putte i bladet om Amiga, og jeg tror ikke der er grund til at tro dette vil ændre sig i fremtiden.

Den anden grund er, at vi ikke længere kan se en fremtid for Amiga. Selv de mest trofaste software-firmaer har i dag valgt at satse på andre platforme. ClickBOOM er det seneste eksempel med deres konsol og pc udgivelser.

Jeg kan ikke se, at Amiga International gør noget som helst for at bryde den negative spiral som Amiga vel reelt har befundet sig i siden Commodores konkurs i 1994. De har udgivet OS3.5 og 3.9, og nu AmigaOne - efter si-



gende. Når jeg skriver på den måde er det fordi, jeg kan læse at den er kommet, men selv på E3 og CeBIT har vi end ikke set eller hørt navnet Amiga.

Hvis man ikke viser sig på disse to messer, hvor skal man så gøre det?

Hvor meget reklame har **du** set for den? Vi hører fra Amiga International at Amiga vil blive aggressivt markedsført, men jeg har altså hverken hørt eller set noget til Amiga. Jeg har ikke set nogle aviser, blade - ja end ikke de få Amiga blade - anmeldte AmigaOne. Så om den overhovedet eksisterer ved jeg faktisk ikke. Det ville ikke være første gang, der er luftkasteller fra Amiga Internationals side. Jeg har ikke set den, jeg ville ikke ane, hvor jeg sku købe den, hvis jeg ville have den. Ved du?

En epoke, der slutter

Amiga kom på gaden i 1985. Dengang var det Commodore 64, Spectrum og Amstrad der dominerede privatmarkedet. I 1988 overtog Amiga for alvor førertrøjen skarpt forfulgt af Atari ST. Det var den dominerende private platform frem til 1992-93, derefter overtog pc



langsomt. Med konkursen i '94, og Win95's introduktion i '96 var Amigas dage reelt talte, da ingen af de store spillere på computermarkedet satsede på Amiga.

Tyske Escom overtog resterne i '95, men relancerede blot A1200 og A4000, der på det tidspunkt ikke længere kunne imponerer og da Escom ikke havde penge til massiv markedsføring af de fordele, som Amiga virkelig havde i forhold til pc og Mac, betød det, at der ikke blev solgt ret mange Amigaer.

Escom gik konkurs og i '97 overtog Gateway2000 firmaet. Men heller ikke dette firma bakkede rigtig op omkring Amiga. Og i 1999 blev det solgt videre til to tyske finansmænd.

De gentagne overtagelser betød at firmaet hver gang stod i stampe, mistede brugere og at konkurrenterne fik et større og større forspring.

I 2003 kommer AmigaOne så endelige, efter at være mere end tre år forsinket i forhold til den oprindelige tidsplan. Og hvad har vi fået?

Et produkt, der er baseret på G3 processoren, som Mac brugte i deres første generation iMac, nu arbejder de andre med G4. Og så kommer Amiga tøffende bagefter med gårsdagens teknologi?!

AmigaOne markedsføres (ikke) af et firma, der ikke engang vil bekræfte eller afkræfte lanceringen. Vi bad i april måned Amiga International om at oplyse en dansk forhandler, men vi har endnu ikke modtaget et svar.

Vi skrev udtrykkelig som et dansk computerblad, men man har end ikke gidet sende en mail med materiale om AmigaOne.

Jeg kan konstatere at alle Amiga sites *skriver*, den er kommet, men også at ingen af dem har stået fysisk med den i hånden - et halvt år efter lanceringen. Hvorfor?

Amiga i bladet

I fremtiden vil vi, på samme måde som vi også skriver om Xbox, Ga-

meCube, PS2, Linux og Mac, nævne, når der sker noget spændende på Amigafronten. Men det er også i det omfang vi fremover vil dække Amiga.

Vi vil følge Amiga fra kulissen, men slet ikke i et omfang, der berettiger at bære navnet på bladet. Jeg ville ønske det kunne være anderledes, men vi har ikke hverken materiale nok eller skribenter, der ønsker at skrive om Amiga. Derfor er det med vemod farvel og tak til Amiga i her i bladet.

Bladet om Windows

Den måde vi laver bladet på er ved at lave det suse igennem vores laserprinter, det har den fordel, at det er billigt, hurtigt og effektivt, men det har den ulempe, at ryggen i et stort A4 blad bliver grim. Det kan løses ved at lave det mindre format eller ved at gå til en trykker. I sidstnævnte tilfælde stiger produktionstiden og det bliver dyrere at fremstille bladet. Vi valgte altså derfor den mindre format. Vi har også været nødt til at gå ned til fire udgivelser om året, det skyldes en kombination af konstant stigende portopriser, papirprisernes konstante stigning og endelig at det er blevet svære at få reklamekroner hjem. Og husk at Bladet om Windows kun eksisterer fordi dets læsere skriver i det.... Lad det dette være en opfordring til jer alle - og nåja, der er for resten en lille julegave til alle



FIFA serien har de seneste år stået en smule i stampe, men denne gang rykker man igen fra resten af feltet. Atter engang må joysticks og skærm høre på ens ukvemsord, når du tæber - og det gør du....

Flottere

Grafikken har fået en gigantiske ansigtsløftning, man kan se ansigtsudtryk, og når man brænder en chance slår han ud med hænderne. Ved en tackling flyver spilleren gennem luften, og der bliver skældt ud og råbt af hinanden i kam-

pens hede. Man føler sig hensat til en rigtig kamp, prøv at se billederne (1024x768 med max detaljer). Dertil kommer at animationerne er formidable. Græsset er som det skal være og vi mangler sådan set bare at græsset bliver revet i stykker under regnskyl og den slags. Det regner, det sner, ja, det hele virker som det skal, ja langt bedre end man kan forvente.

Nemmere at gå til

Et af de store problemer med FIFA har altid efter min mening været sværhedsgraderne. På den letteste var modstanderne for passive, mens man fik tæsk på de næste. Det er jeg nok ikke den eneste, der har brokket mig over. Mit gennembankede joystick har sikkert haft lyst til at klage til joystickenes fagforening, og det kan være det er derfor at EA denne gang har lavet fire levels i stedet for de almindelige tre.

Det virker bestemt som om overgangen er blevet



mere flydende. Det er altså ikke femten nederlag, før man scorer første gang, det er rart. Omvendt er der slet ingen tvivl om at man får både råbt og skreget under ens kampe, nøjagtig som når man sidder og ser bold på TV3.

Taktik

Taktisk er dine medspillere blevet klogere, men ligeså spændende er det måske at de opfører sig forskelligt. Zidane er bedre til at løbe i position end Olsen fra Køge. En anden ting er at målmandene også er blevet mere realistiske. Man kan godt se Thomas Sørensen stå en fantastisk kamp for i den næste at tabe bolden i nettet. Schmeichel er fantastisk en mod en og i feltet, men ikke god på langskud. En ting, som jeg ikke ved om er bevidst er at f.eks. Manchester United spillerne nogle gange virker særdeles dovne,



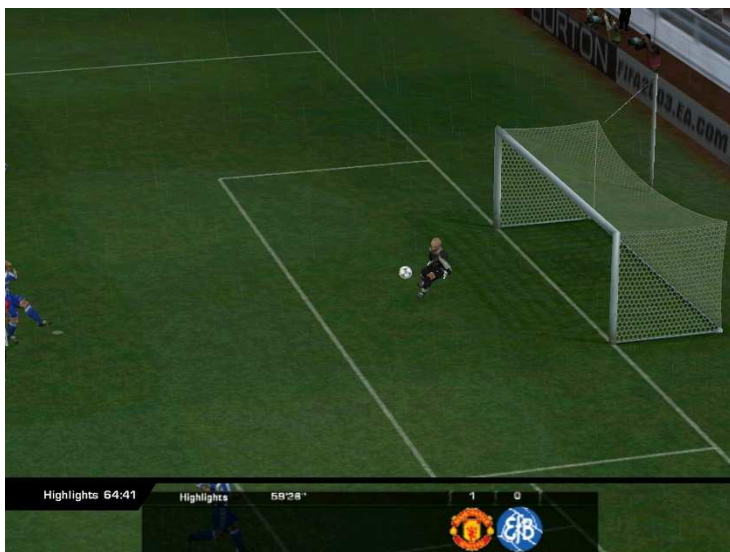
Esbjerg mod Manchester United, helt efter planen er Manchester foran.

mens ens spillere fra Esbjerg knokler hårdt derud af, og derfor pludselig ikke er så ufarlige, som man skulle synes. Hovedstødsduellerne er et kritiskpunkt, måske er det bare mig, men jeg vinder i hvert fald næsten ingen af disse dueller, om det så er fordi jeg er elendig til det eller fordi det er svært skal jeg ikke kunne svara på.

En ny ting er at man selv må bestemme tasterne på ens styrenhed, det kan så enten være tastatur eller joypad, det sidstnævnte er for øvrigt næsten et krav for at kan få den fulde fornøjelse ud af spillet.

Menu

Menuerne er blevet redesignet fra bunden, det er ikke første gang



Efter kampen vises højdepunkter fra kampen.



Du kan også spille online enkelt kampe eller hele turneringer.

og hver gang synes det at gå på at lave flotte menuer, men brugervenligheden går hver gang en tak nedad. Det er ligeledes sket denne gang. Det samme kan man sige om det at designe sine egne

turneringer. Den del er igen blevet begrænset, og denne gang endda helt ekstremt, måske er EA bange for vi ikke køber VM og EM spillene?

Kommentatorerne synes at være blevet bedre, der er lidt mere variation i både stemmeføring og det som de siger, men deres analyse af kampen er ikke altid lige skarpe, men spiller du som Man UTD og roder rundt i bunden af ligaen, så er der verbale tæsk i vente foran hver eneste kamp. Hele cd 2 også kun kommentatorlyd og musik, det virker fremragende.

På trods af...

FIFA2003 er helt klart et større spring end de seneste års små opdateringer,



Grafisk er FIFA2003 formidabelt.

men det har også sine fejl. At man er håbløst begrænset i at designe sin egen turneringer ser jeg som et skridt i den forkerte retning.

Det er også fortsat et spil, der kan virke meget frustrerende, selvom den ekstra level gør det mindre irriterende end tidligere. Det er svært at heade, det er svært at ramme målet, og det hele er faktisk ganske svært i starten, og ve den stakkel, der aldrig har spillet et fodboldspil før....

Multiplayer

Endelig kan man (naturligvis) også spille over nettet, det er lidt underholdende, men desværre oplevede jeg, at det vist kun er for folk, der bruger 10-12 timer om dagen på fodbold, i hvert fald

var alle milevidt over mit niveau, og det gjorde det til en anstrengende fornøjelse.

Alt i alt er FIFA 2003 er et utrolig godt spil, og det har fortsat ingen reelle konkurrenter - endnu. (ku)

FIFA 2003		399,-
FIFA2003 er et stort skridt mod det komplette fodboldspil. Bedste fodboldspil på markedet.		
Systemkrav 350 MHz, 64 Mb ram, 128 for XP 3. generation 3D kort	Anbefalet system 750 MHz, 128 Mb ram 3D kort m/64 Mb ram 1.2GB fri HD, joypad	
Oplevelse	96 %	<h1>92%</h1>
Gameplay	91 %	
Holdbarhed	90 %	
KVALITET		

HALLOWEEN

Alt for mange hobbyfolk har ikke realistisk sans og kræver ofte en lille hundredemand for sit spil. Jadesoft har den sjældne realistiske sans og har gjort spillet free-ware.



mier, flagermus og edderkopper. Den måde du gennemfører en level på er ved at finde bogstaverne HALLOWEEN.

Grafikken er simpel, men ganske nydelig, specielt omgivelserne, der har flotte tekture, mens

fjenderne er både grimme, fantasiløse og animeret særdeles ringe. Hele spillet er simpelt, men det er flot at give sig i kast med et så stort projekt og set i lyset af at det er et rent hobby projekt, så er det ganske flot. (ku)

Det er et 3D skydespil, hvor du bliver spærret inde på et slot, du skal nu kæmpe dig igennem ni levels, og skyde mu-



Et okay 3D spil	<h1>64%</h1>
Pris: Freeware	
www.jadesoft.com	

ROLAND GARROS 2002

Tennisspil har aldrig rigtig fanget mig, mest på grund af spillenes ringe AI og deres turneringsopbygning. Tennis er et spil, der i høj grad afgøres af hvem der kan slå færrest fejlslag, hvem der kan få bolden flest gange over nettet kan man måske lidt groft sagt påstå.

I begge tennisspil vi anmelder i dette nummer, så er computeren i nærheden af fejlfri. I RG2002 er det helt galt, selv topspillere laver altså uprovokerede fejl, men ikke i RG2002, her er det ikke usædvanligt at modspilleren har 0 uprovokerede fejl og du har 60. Alt for ofte holder spilleren sig på baglinjen og re-turnerer blot bolden, så derfor handler det om hvem der har størst tålmodighed. Gæt selv hvem der vinder?

RG2002 byder på flere forskellige former for spil. Arcade er den mest enkle form, første gang man taber, ryger man ud. I "enkelt kamp" kan man vælge blandt en lang række prominente tennisstjerne og møde dem i en enkelt kamp.

Man kan også vælge at gøre karriere, her skuffer RG2002 katastrofalt, for man kan nemlig kun vælge mellem de



fire Grand Slam turneringer, hvilket betyder exit i første runde langt de fleste gange. Da du er rangeret dårligst.

Selve styringen af ens tennisspiller er nogenlunde, men det udvikler sig som sagt alt for ofte til en stillingskrig fra baglinjen.

Endelig kan du for resten også spille double, og det er forbløffende lidt morsomt. RG2002 er endnu et ligegyldigt tennisspil, som kun de færreste ville have savnet, hvis det ikke var kommet.

Søren Carstensen



ROLAND GARROS 2002		399,-
Ikke specielt godt, ikke specielt dårligt, men hurtigt gabende kedeligt.		
Systemkrav 500 MHz, 64 Mb ram, GeForce2 eller bedre	Anbefalet system 800 MHz, 128 Mb ram joypad	
Oplevelse	77 %	62%
Gameplay	64 %	
Holdbarhed	59 %	
KVALITET		

2. udgave

Jeg har lige siddet og skrevet om DC32-36 og huskede egentlig året som et dårligt år, men mens jeg kiggede de fem numre igennem havde jeg svært ved at forstå det. Bladene var da fine, måske nok lidt tynde, men det var så hvad det var.

Når jeg sidder med dette i hånden falder brikkerne på plads, når du læser hele årgangen, så vil du nemlig hurtigt opleve, at der er massivt genbrug af artikler i løbet af året. Rigtig mange af det som er i dette nummer kom igen i løbet af året, og så er det jeg pludselig kan huske, hvorfor det var, jeg huskede den som så dårlig.

Jeg ved ikke helt, hvorfor det blev sådan, dette nummer kom i kiosker og når jeg kigger på regnskaberne fra dengang var det ikke ligefrem en katastrofe, men det var nok til at vi brugte alt for lang tid på at have ondt af os selv og skændes om økonomien i bladet, i stedet for bare at arbejde hårdt, som det var sket de tidligere år.

Som du også kan læse havde vi en plan om at kun udkomme fire gange, men endte med at ændre planen og udkomme 6 gange men med fær-

re sider. Det var en skidt beslutning.

Måske havde vi bare så store forventninger til kiosksalget at salget på 72 (ud af 250 i butikkerne) ramte som en rambuk.

Jeg må erkende, at når jeg ser dette nummer, så er det ganske udmærket, det er de andre også, i sig selv, men når man så læser dem i træk, så er det helt klart ganske horribelt at vi kunne finde på at genbruge i det omfang. Begrundelsen kan jeg ikke huske, men formentlig fordi vi ikke var flittige nok.

Derfor er det måske heller ikke så overraskende at oplaget endte med at falde og falde og falde i løbet af året.

I forhold til den oprindelige udgave er der ikke sket det store. Billederne er i farver (almindeligvis var det kun omslaget, der var i farver), opløsningen er skåret lidt ned, da bladet fyldte 128 Mb, og det er der ingen, der gider hente.

Kim Ursin, august 2008

KING OF THE ROAD

At være lastbilchauffør er nok verdens kedeligste job, og dette spil må være kandidat til verdens kedeligste spil, det simulere nemlig dette job.

Nu er jeg måske heller ikke helt fair, for vel får langturschaufføren set mange lande og fremmede byer, men et computerspil, der *simulere* dette, ærlig talt. Du får en last, kører en tur, aflaster, får en ny last, kører en tur, aflaster, får en ny last..... Der er ingen mulighed for at køre med ulovligheder, ligesom trafikbøder bare hæftes på din rude. Du kan godt køre fra politiet, men det nytter ingenting, for umiddelbart efter hænger der alligevel en bøde i ruden. Kører du ind i en politibil, kan du ikke flygte fra stedet, og kører du ind i fodgænger reagere bilen som ramte du en klippe.

Styringen af ens lastvogn eller bil er ikke specielt god, og alt for mange gange ender ens bil i forunderlige afkørsler og ulykker. Det hele bliver ikke nemmere af at det tager én ca. 1 sekund at se til



højre og venstre spejlene, derfor kører man ofte i blinde.



Lydeffekterne lyder som en plæneklipper på speed og det er ikke positivt ment. Hvis du ønsker et spil, der ikke bliver kedeligere i længden, så er det dette spil, du har ledt efter. (ku)



KING OF THE ROAD		399,-
Det er gabende kedsommeligt, og at lastbilen er besværlig at styre gør det ikke bedre.		
Systemkrav 500 MHz, 64 Mb ram, GeForce2 eller bedre	Anbefalet system 800 MHz, 128 Mb ram GeForce3 eller bedre	27%
Oplevelse	70 %	
Gameplay	37 %	
Holdbarhed	21 %	
KVALITET		

SIM CITY 4

Sim City er en regulær institution i spilbranchen. Maxis har bygget deres softwarefirma op omkring sim spillene, der har afledt spil som The Sims. Nu er nyeste Sim City så på gaden....

Sim City spillene er grundlæggende byplanlægningsimulatorere, som borgmester over en by skal du zone områder, hvor dine indbyggere så vælte frem for at bebygge med industri, boliger og kommercielle bygninger. Du skal sørge for politi, brandvæsen, strøm, hospitalsdækning osv. Konceptet er egentlig simpelt: Sims vil gerne bo et sted hvor der er mange goder, såsom skoler, biblioteker, universiteter, politi på gaden, par-

ker, forlystelser i nærheden og kort til arbejde, men de gider ikke bo steder der er kriminalitet, forurening, larmende veje eller industri. Altså nogenlunde som i virkeligheden. Det er hvad Sim City 4 grundlæggende handler om.

Der er sket meget siden de første Sim City spil. Første store ændring ses, når man starter spillet. I stedet for bare at få tildelt et stykke land, som du kan udvik-



le din by på, så skal du nu vælge et område på et stort oversigtskort, der er opdelt i mindre områder. Du kan så enten udvikle byer i alle områderne som selvstændige byer, eller du kan opbygge en storby med en række landsbyer. Systemet er egentlig smart, men man savner muligheden for at slå områder sammen til et senere hen i spillet.

I byplanlægningsdelen er der også sket massive forbedringer. Der er nye typer bygninger, vejene kan nu bygges på skrå områder, og man kan zone på siden af en bakke. Desuden kan man nu lave landbrugszoner. En meget væsentlig del

er opbygningen af et nyt skattesystem, så du favoritisere en bestemt gruppe. Det kan f.eks. være ved at give højteknologiske virksomheder skattefordele, mens beskidt industri må betale det mere for at bo i de by.

I Sim City 4 virker dine Sims mere levende. Du kan se fodgængerne daffe rundt på gaden og bygger du et nyt hospital eller en anden bygning, som de er glade for, samles de til en spontan gade-fest foran den nye bygning. Men bygger militærbaser, fængsler og kemikaliefabrikker for at tjene ekstra penge, så kan du forvente at se protestdemonstrationer,



Nat og dagstemningen er enorm flot og ekstremt krævende for din computer.

specielt hvis de bygges i nærheden af byen. Altså er det altså en god ide at smide den slags et pænt stykke udenfor byen, ligesom at aflive dem, når de ikke længere er nødvendige.

Gameplay

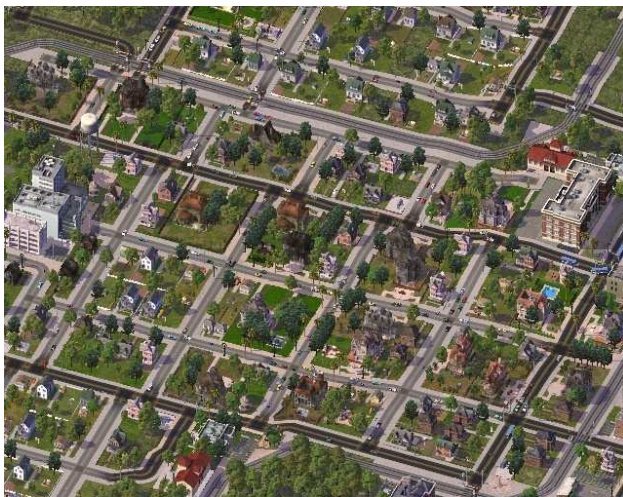
Gameplayet har dog ikke ændret sig. Du skal stadig bygge veje, sørge for strøm og vand, lave zoner, sørge for skoler, sikkerhed osv.

Efterhånden som byen vokser belønnes du med muligheden for at bygge særlige bygninger, f.eks. rådhus, domhus. Mængden af specielle bygninger er enorm. Og det er hele kendetegnet ved SM4, alt er blevet mere komplekst, flere facetter og læssevis af muligheder.

På et tidspunkt gider man ikke med rode mere med sin by, et tidspunkt der tager meget lang tid at nå til., fordi det er et gigantisk spilområde man har til rådighed, så har man muligheden for at skabe en rask naturkatastrofe Vulkanudbrud, tornadoer, eller sågar en kæmpe-robot, der går amok i byen. Lidt underligt skal du selv styre udrykningskøretøjerne under katastrofer, ligesom ved almindelige brande, personligt synes jeg det er lidt underligt. Nu er jeg jo borgmester, ikke brandchef.



Er dine borgere utilfredse begynder de at demonstrere, griber du ikke ind risikere du at de begynder at smadre tingene.



The Sims

En af de mere omtalte features i Sim City 4 er My Sim konceptet. Konceptet går ud på, at du kan flytte op til fem Sims fra dit The Sims spil ind i byen. Og har man ikke dette spil kan du bruge SM4's. Disse op til fem styks Sims kan så være dine øjne og ører i byen og fortælle dig, hvad folket på gaden me-

ner. Du vælger selv hvor de skal bo, så smid dem ind i et slemt kvarter og de vil begynde at kritisere din ledelse og komme med bemærkninger om kriminaliteten, forureningen, huslejen eller hvad de nu ellers kan finde på at klage over. Drop dem ind i et rigt kvarter og de vil lovprise din ledelse.

Du har ingen reel indflydelse over disse Sims i byen og de fungerer ligesom alle andre indbyggere. Det er da vældigt, men det er altså mere en fiks gimmick end noget andet.

Grafisk perfektion

Grafisk er sket enorme fremskridt, byen ser helt realistisk ud, der er proppet

SIMCITY4 ER EN VASKEÆGTE KLASSIKER, DET ER HELT FORMIDABELT. DET HOLDER DIG FANGET I TIMEVIS OG DU MISSER BÅDE JOB OG SKOLE, HVSI DU IKKE PASSER PÅ....



Her på regionskortet kan du samle hele dit område til én stor by. Desværre kan man ikke sammenlægge regioner i spillet, det kunne ellers have været meget godt.

med detaljer, og byerne har et utroligt varieret udseende. Ikke noget med blok efter blok af ens huse, med mindre det er ens rækkehuse naturligvis. Nu er der variation over hele linjen og samtlige huse ser forbløffende godt ud. Bygningernes design er fantastisk med masser af små detaljer, der giver dem liv og et realistisk udseende. Desuden kan alle bygninger ses fra de fire fastlagte kameravinkler, så man kan se hvordan den grå og kedelige bagside, af det nye smarte kasino egentlig ser ud.

Du kan zoome ud for at få overblik eller du kan zoome helt ind på dine sims og se hvad de har i baghaven. SM4 går nærmest amok i detaljer. Men det har naturligvis den pris, at SM4 ligesom sine forgængere har mere end svært ved at køre på gennemsnitsmaskineriet.

Lyden består af noget baggrundsmu-



Øverst: Naturkatastrofer kan man selv skabe eller de kan opstå af sig selv.

Midt: Efterhånden som byen vokser begynder den at skyde i vejret

Nederst: Broer bygges og din by kan fortsætte sin udvikling.



sik, som jeg synes er ret god, og der bydes på masser af lydeffekter fra de enkelte bygningstyper og masser af storbystøj. Det er i princippet som det skal være og det er enormt stemnings skabende.

En klassiker

Konceptet har ikke ændret sig siden midten af firserne, da det første Sim City kom, men det er et koncept, der er heller ikke skal ændres ret meget. Grafik og lyd har udviklet sig, men det er ikke det afgørende. Det afgørende er at den økonomisk styring har ændret sig ganske betydeligt. Ligesom styringen af infrastrukturen har ændret sig til det

bedre. De mange nye små features og forbedringer gør spillet mere komplet og underholdende, naturligvis vil nogle hævde at spillet savner reelle mål, men jeg kan ikke stoppe, når jeg først er kommet i gang. Det er og bliver et sikkert køb og en klassiker.

Frederik Andersen

SIM CITY 4		449,-
Fremragende hele vejen igennem, man kan ikke slippe det, når man først er kommet i gang.		
Systemkrav 1 GHz, 256 Mb ram, GeForce3 eller bedre	Anbefalet system 2 GHz, 512 Mb ram GeForce4 eller bedre	
Oplevelse	95 %	94%
Gameplay	92 %	
Holdbarhed	96 %	
KVALITET		

Cycling Manager

Da Cycling Manager kom for et par år siden fik det roser for konceptet og ris for gennemførelsen, det samme med toeren. Og det er da bestemt heller ikke sådan at spillet ikke er blevet bedre siden da, faktisk en hel del. Men det er fortsat milevidt fra godt.

Nu tvivler jeg ikke på, at det er hamrende svært at have overblik, når man er manager for et cykelhold, der er spredt ud over et stykke landevej, men når man sidder ved sin computer med Tour de France i fjernsynet, så er det sidste man har brug for at få simuleret dette manglende overblik. Hvad med at droppe den smarte og ganske nydelige, men fejlfyldte, 3D grafik og i stedet give os lidt overblik? Nu har jeg da kunne høre på Bjarne Riis at det der med cykelhold ikke kun er løb, hvor er træningen? Hvor er sponsoraftalerne, hvor er muligheden for at rent faktisk gøre andet end at sidde og se på cykelløbet og en gang imellem klikke på angrib knappen?

Konceptet er godt nok, men det hele falder til Jorden med et brag fordi styring er uoverskuelig, og heller ikke ligefrem hjælpes på fejl og fuldstændig tåbelige fejl, såsom at du ikke i et overblikskort kan se, hvor dine egne ryttere er, at overblikket via gardinerne pludselig er væk, og hvad med at rytterne ikke selv kan finde ud af at indtage væske, før de er dehydreret?



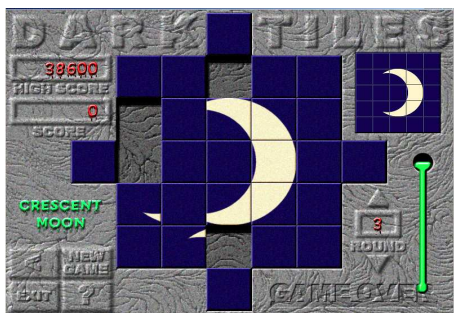
Lad os tage en Tour de France etape, hvis Armstrong (som han hedder i spillet) angriber, jamen så føler Hamilton da med, uden jeg som sportschef skal sige det til ham. Rytterne tænker slet ikke, og det hele bliver ikke nemmere af, at du ikke kan afholde taktikmøde inden dagens løb, hvor du gav rytterne nogle beskeder og ordre, de skal holde sig til.

Men set positivt kan det formentlig godt holde cykelinteresserede computerfolk fanget i et par dage eller fem, men på næsten alle områder mangler Cycling Manager 3 bare lige det sidste. Men bevares, nu har vi jo kun set demoen, så det kan jo være det er et helt andet spil, der er i den fulde udgave... Men en meget positiv detalje er, at spillet er på dansk, og endda at oversættelsen synes at være rigtig god.

Kvalitetsbud: 55-65%

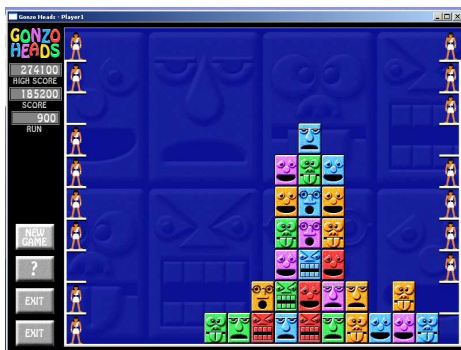
Dark Tiles

Hvem siger man skal betale for at spille computerspil. På www.egames.com kan du finde en gigantisk samling freewarespil. Her har vi set på fire af dem. Det første hedder Dark Tiles. Det handler om at du skal få det store billede til at se ud som det lille. I starten er det nemt, men efterhånden kræver det en smule opløb i hovedet, ja på et tidspunkt faktisk ret meget omløb. Sjovt er end 7 kabalen...



Gonzo Head

Du skal få hovederne til at passe sammen, når du har samlet nok klikker du på dem, jo flere der er sammenhængende jo flere point. Slaverne kan du sætte til at skubbe hovederne. Spillet er rigtig sjovt og udfordrende. Det er sjovt at kæmpe for at få en bedre og bedre score. Vi endte på lidt over en million. God lyd og okay grafik.



Gems 3D

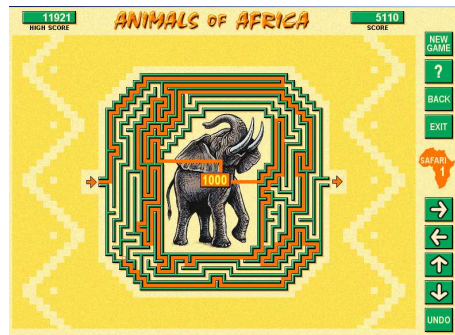
Du kender det sikkert i forvejen. Få fem eller flere kugler til at hænge sammen, jo flere jo bedre for jo flere points får du. Men hver gang du flytter en kugle falder 3 nye ned, og vejen skal være fri for kuglen kan flyttes. Altså bliver det hurtigt svært og krævende. Spillet har nydelig grafik og okay lyd.



Animals of Africa

Dette labyrintspil er sjovt nok, men det er alt for kort, der er kun fem baner så spillet er gennemført på ti minutter. Labyrinterne skifter nemlig ikke fra gang til gang.

Disse fire spil og hundreder af andre kan du finde ganske gratis på egames.com, måske kommer vi med flere bud på gode spil i et senere nummer.



Red Faction

Toeren er netop udkommet, og det betyder også at etteren nu kan erhverves for det halve beløb.

Ødelæggelse er nøgleordet i RF, der er rigtig meget der kan ødelægges, men der er nu også mange ting, der ikke kan. Det er da lidt underligt, at man kan smadre klippen med ens granatkaster, men at den samme granatkaster kan ikke ødelægge en stol.

Ødelæggelsen er en del af handlingen, der er lineær, men ikke mere end ved så mange andre spil af denne type. Hvis en tank ikke kan ødelægges kan broen under den måske, hvis en dør ikke kan åbnes skal man måske smadre igennem dens sidevægge. Egentlig ret underholdende, men det sker faktisk kun de gange, hvor producenten har tænkt det.

Plottet i RF er, at en ond minekoncern laver nogle mærkelige ting i deres laboratorier. Du bliver kastet ind i historien en dag, da du er på arbejde, og pludselig vælter nogle onde blå folk frem, heldigvis er alle de onde i blå og de gode i rødt, så det er til at kende dem fra hinanden.

Opgaverne er ret simple, egentlig er gameplayet som det altid har været, du løser opgaver ved at trykke på kontakter, du kan styre køretøjer såsom biler og ubåde. De har for en gangs skyld en funktion og spillet kan slet ikke gennemføres uden brug af dem. Men generelt handler det om at skyde fjenden og ellers komme fremad. Der er flere svær-



hedsgrader ,og på den nemmeste er det til at gå til, mens mere erfarne nok først finder udfordringer på de højere levels.

Vi preview anmeldte spillet i nummer 25 og vurderede det til at ligge et sted mellem 85-93%. Og det var lidt overvurderet, i mellemtiden er der sket meget på 3D skydespil området, men som budget spil får du et glimrende 3D skydespil, der har fornuftig grafik og lyd. Eneste rigtig irriterende punkt er, at spillet er optimeret til PS2, så der er ofte ikke mere end 2-3 minutters spil, før spillet skal hente en ny bane ind, og endelig er våbenvalg funktionen ganske forfærdelig, men RF er okay, og ikke mere end det. (ku)

RED FACTION		99,-
Okay grafik, god lyd, fornuftig AI, generelt et okay solidt spil, men ingen revolution her.		
Systemkrav 400 MHz, 64 Mb ram, 8 Mb grafikkort	Anbefalet system 500 MHz, 128 Mb ram 16 Mb grafikkort	
Oplevelse	75 %	74%
Gameplay	74 %	
Holdbarhed	72 %	
KVALITET		

DEFENDER OF THE CROWN

Defender Of The Crown er blevet genudgivet i en ny "digital remastered edition" som ClickBOOM kalder det. Foruden denne nye udgave rummer cd'en et par originale udgaver til bl.a. Commodore 64, EGA (4 farver og biplyde) og lidt andet.

Spillet er nogenlunde det samme som Amigaudgaven i 1987, og man har egentlig ikke rigtig udnyttet mulighederne i cd mediet og den ekstra kraft som computerne har i dag. Under turneringerne blafre flagene f.eks. ikke, publikum bevæger sig ikke, under kampene ser man ikke slaget, og når man skal styre sin katapult bevæger bladene sig ikke og den slags, grundlæggende ret skuffende.

Lydmæssigt er det den originale lyd, det er altså ganske fin, men slet ikke hvad vi kan og bør forvente i dag. Og det kendetegner Defender Of The Crown, det ligner sig selv. Men grafik og lyd er efter dagens standard jo langt under middel og derfor lægger man øje-



blikkelig mærke til det ekstremt simple gameplay. Dengang gik der adskillige måneder, før vi indså hvor ringe spildelen var, vi var fascineret af oplevelsen. Nu er det gennemskuet på en halv times tid.

Spillet fylder hele 500 Mb, heraf er de 475 grafik, og det er klart, når man lader én frame fylder 120 Kb i BMP format - tåbeligt. Og når det oveni købet kun kan lægges på c drevet, så er det virkelig irriterende. Generelt er Defender kun et spil for den *meget* nostalgisk anlagte spiller. (ku)



DEFENDER OF THE CROWN		199,-
Man skal være yderst nostalgisk anlagt før man ikke føler sig snydt med denne titel.		
Systemkrav Pentium 266, 32 Mb ram	Anbefalet system 64 Mb ram	
Oplevelse	55 %	43%
Gameplay	41 %	
Holdbarhed	34 %	
KVALITET		

Dragons Lair 3D

I 1983 kom Dragons Lair til laserdisc (arkadehallerne), i '88 kom det til Amiga, og nu er det endelig kommet til pc. Men spillet har ændret sig - gudskelov - væk er nu "prøv dig frem" teknikken og nyt er et rigtigt 3D miljø, hvor du godt nok utallige gange dør og ofte skal prøve dig frem, men der er nu også kommet rigtige kampe mod fantasidyr. Det hele er rigtig flot, utrolig sødt og hyggeligt i Dirks univers, hvor han atter skal redde prinsessen. Jeg kunne godt lide dette spil, det virker hverken for let eller for svært og det har god grafik og lyd. Glæd



dig til næste nummer, hvor vi har anmeldelse og stor baggrundsartikel om spillet.

Kvalitetsbud: 68-78%



Unreal 2 har været ventet med længsel i et par år, men nu er den endelig her. Man er godt tilbage til etterens ide, hvor det var et solid singelplayer spil. Preview versionen rummer de første tre baner og den slags man vi lide at se. Monstrene er ikke helt tabt bag en vogn, de søger dækning, de trækker sig tilbage og de kan endda spille død kun for at skyde dig i ryggen når du passerer dem. Der er 3 sværhedsgrader og selv på den nemmeste er det fortsat meget svært. Unreal 2 læner sig altså godt og grundigt op af sin forgænger. Store lokaliteter og in-

dendørs oplevelser, med meget flotte textures og en helt uhørt detaljegråd.

Grafisk er det formentlig den bedste oplevelse lige nu, nøjagtig som Unreal var da det kom frem. Lyden er fed baggrundsmusik og masser af seje effekter.

Jeg tror godt, jeg tør love en god oplevelse. Unreal 2 burde være udkommet når du læser dette.

Kvalitetsbud: 75-85%



Big Buisness

Det handler om at starte sin egen virksomhed og få den til at fungere. Det er egentlig et godt og gennemtæskt koncept. Men i dette spil drukner det i, at man skal tage stilling til alt, lige fra hvor potteplanten skal stå, til om du skal tisse i venstre eller i højre kumme - og det er ikke engang overdrevet.

Det er lynhurtigt fuldstændig uoverskueligt og da det har en håbløs stejl indlæringskurve så går det helt galt lige fra første færd. Der er ikke meget mere at sige om dette spil, andet end undgå det.

Kvalitet: 38 %



PDF995

Hvis du gerne vil lave PDF filer, men ikke gider købe et Adobe produkt for det, så er PDF995 et genialt produkt, der er freeware.

Du installerer det som printerdriver, når du derefter ønsker at udskrive vælger

du blot 995, og der udskrives en PDF fil på harddisken. Den kan du derefter gøre med hvad du har lyst.

Det er ikke fejlfrit, og man er derfor nødt til at tjekke sin fil, men omvendt er det et glimrende alternativ til Adobes 8-9000 kro-

ners programmer. Du må leve med at det tjekker sin hjemmeside, hver gang du bruger det. Du kan finde det på den logiske adresse, som du sikkert kan regne ud. Der er der flere lignede produkter.

Kvalitet: 86%

Globe Power Wheel

Globe vil sælge dig Power Wheel for 249,- kr. Det lyder lidt for billigt til det kan være et godt produkt, man kan godt være skeptisk.

Den skepsis viser sig desværre hurtigt at holde stik. Det ligner et legetøj, men det ligger nu meget godt i hænderne. Det kan også byde på et hav af knapper, og de sidder rigtig godt placeret, så man nemt kan nå dem, uden at flytte hænderne.

Det første problem kommer, når man opdager, at basen ikke kan spændes fast på bordet, man er tvunget til at leve med sugekopper. Resultatet er ikke særlig godt. Ofte hopper det rundt på bordet, og tager du et vildt sving, og det er det hele, der flytter sig og ikke kun rattet. Ja, så kan du finde dig selv ligge ude i rabatten et sekund efter. Derudover understøttes duel chock effekt, men det er vist kun noget konsollerne arbejder med.

Pedalerne er rigtig gode, de hænger godt fast i gulvet og flytter sig ikke, og de føles rigtig. Det er bestemt positivt.

Der er en grund til at specielt Logitech og Microsoft er populære indenfor branchen.



Begge producenter arbejder med at deres ting skal være solide, specielt rat og

joysticks. Som Logitech beskriver det i deres tekniske manuel, så skal det kunne klare både at blive slået og banket. Det kan Globes bestemt ikke. Eet hårdt slag efter en afkørsel, og hele ratstammen knækkede øjeblikkeligt. Dét er simpelthen ikke godt nok.

Det korte og det lange bliver derfor at dette rat ikke er særlig holdbart, ikke tungt nok og faktisk slet ikke anbefalelsesværdigt. Du kan ligeså godt bide i det sure æble med det samme. Køb et ordentligt med det samme. Priserne uden Force Feedback starter ved 600 kr., og med Force Feedback ved ca. 1100 kroner. Og sidstnævnte er værd at betale ekstra for. (ku)



Systemkrav: USB port	
Design Legetøjsdesign	Kvalitet 39%
Betjening Sæt stikket og det virker	
Teknologi Forældet og sugekopper til at holde det fast.	
Pris: 249,-	
+ Billigt	- Manglende Force Feedback
+ Nem installation	- Basen er for let

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK

Efter at have brugt Globe rattet i forbløffende kort tid, før det brød sammen valgte jeg at investere i det som jeg havde hørt så meget positivt om. Det har længe været kendt, at indenfor spilenheder er kampen mellem Microsoft og Logitech.

Kvalitetsmæssigt er der vist ikke de store forskelle, det handler mest om design, og da dette rat var hjemme hos forhandleren, så blev det det.

Det kommer med spillet Motorace Madness, der var et af de første spil, der udnyttede Force Feedback. Det er sådan set okay, men det bærer naturligvis præg af sin alder.

Rattet er meget tungt og det skal spændes fast på bordet, ligesom det har en anordning, der gør at man kan gøre det klart til brug på få sekunder.



Motoren består af en 75 MHz processor, der sørger for at koordinerer tingene.

Rattet er dejligt at holde på, dets design gør at hænderne sidder solidt placeret, og knapperne i alt otte styks (6 foran, 2 bagpå) er placeret rigtig godt, så man ikke kommer til at ramme dem ved et uheld. Pedalerne virker også som de skal og de glider ikke rundt på gulvet. Endelig virker det meget solidt, og det har da overlevet et par måneder nu med min aggressive spillestil. (ku)



Systemkrav: USB port, Windows95 eller bedre, PentiumII CPU.	
Design Race og kønt	Kvalitet 95%
Betjening Alt skal indstilles første gang det tilsluttes. Nemt.	
Teknologi Force feedback m/75Mhz CPU. 8 knapper.	
Pris: 1099,- kr.	
+ God Force Feedback	- lidt dyrt
+ Det sidder fast	- skruer i plastic lover ikke godt.

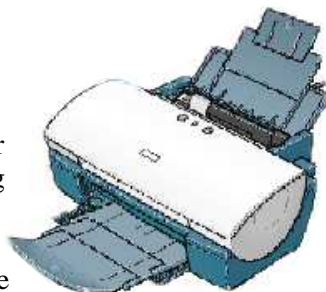
Lækker lille sag

CANON i550

i550 er en af de mellemstore farveprintere fra Canon der ligger i prisklassen omkring 1500-2000 kroner.

De tekniske specifikationer er ganske imponerende. Først og fremmest 4800x1200 dpi, hvilket er nok at udskrive fotografier og meget flotte udskrifter på almindeligt papir. Hastigheden ved brug af sort er på 7 sider (18 sider ved kladde), og det er det samme med farveudskrifter. En vigtig funktion ved inkjet printere er deres udskriftområde, og her kan man nøjes med 30 mm margin på et A4 ark. Dens buffer er kun 56 Kb, hvilket reelt gør at store publikationer på 50-100 Mb må deles op i et par bider, ellers går printeren kold. Lydmæssigt er Canon i den bedste ende med sine 39 dB er den stort set lydløs (man lægger først mærke til

lyd når den er over 45), og det er bestemt noget som andre producenter kunne lære noget af.



En smule bekymring kan man få når man ser at dens driftstemperatur ligger på 3-35 grader, og i betragtningen af den danske sommer, så når vi altså derop et par gange i løbet af året.

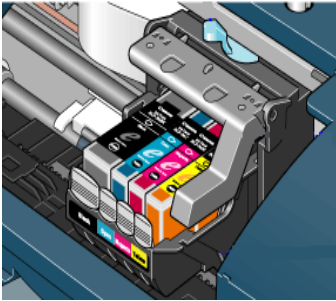
Udskriftkvaliteten kan ligge på 300, 600, 1200, 2400 eller 4800 dpi. Her kan man med sort dog ikke nå højere end 600, men det er vist rigeligt til de fleste. Vigtigere er det at farverne kan nå op på 1200 dpi, så du kan udskrive fotografier på det specielle fotopapir.

Billig i brug

Enhver der har købt en billig printer oplever at det ret hurtigt bliver utrolig dyrt i blækforbrug. Det er fint nok, hvis man udskriver få sider om året, men ligeså snart vi taler om et højt forbrug kan det godt betale sig at købe dyrt og rigtigt. Canon har en stor fordel i forhold til f.eks. HP og Epson, så er hver enkelt farve i separat patron. Hvis en Epson løber tør for f.eks. gul så skal alle farverne udskiftes, hos Canon kan man nøjes med at udskifte den pågældende farve. Det er en klar fordel for ens pengepung. Omkring forbruget er det svært at



Aflæs hvor meget farve der er tilbage.



sige så meget. Du kan forvente at skrive ca. 300 sider tekst med den sorte farve, det giver en

pris på ca. 60-70 øre pr side. Det er en ganske fornuftigt i forhold til så mange andre på markedet. Farverne er til gengæld svær at regne på. Det afhænger af hvor meget farve der er på siden, men også hvor stærke farverne er. Men fordelene er altså at du kan udskifte en enkelt farve (ca. 75 kr. pr. farve), og det giver en rigtig god økonomi.

Canon fik gennemført en undersøgelse

af printerøkonomi for et par måneder siden, og de vandt testen, efter at have set denne Canon i aktionen er jeg tilbøjelig til at give dem ret, selvom man altid skal være forbeholden overfor firmaernes egne tests.

Systemkrav: USB port, Windows95 eller bedre, Pentium CPU, 64 Mb ram	
Design Okay	Kvalitet 88%
Betjening Nem installation, besværlig duplex funktion	
Teknologi Moderne fototeknik	
Pris: 1299,- kr.	
+ God print økonomi	- Larmende
+ Udskriftskvaliteten	- Langsom opstart

CLONECD

Enkelthed er nøgleordet i CloneCD fra Elaborate Bytes. Hele programmet består af fire ikoner, der hver har sin funktion. At lægge et image på sin harddisk, at lægge et image fra harddisk til cd, at kopiere en cd og at slette en cd. That's it.

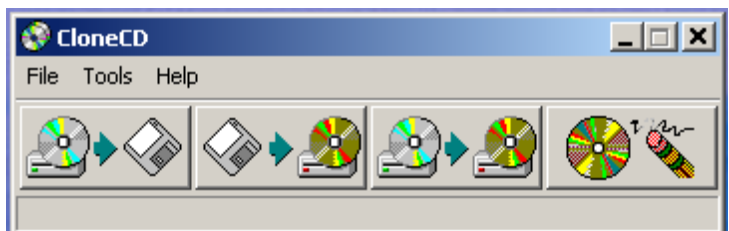
Disse funktioner klarer det suverænt. Det er ikke uden grund at programmet hurtigt er blevet meget populært, for det kan nemt bruges til at tage sikkerhedskopier af ens cd'er. Det være sig både musik og software.

Disse sikkerhedskopier, har det imidlertid med at ende som kopier

til venner og bekendte. Flere softwarefirmaer også derfor programmet forbudt, men det er det nu ikke (endnu). Personligt mener jeg ikke at det gør programmet kriminelt. Du kan jo også bruge en hammer til at slå en med, men det gør jo ikke hammerproducenten til forbyrder.

Find det på: <http://www.elby.de/>

Gratis de første 21 gange, derefter 19,95 engelske pund.



DANSKE COMPUTERBLADE

Bladet Om Windows udkommer hvert kvartal, for mange er det mere end rigeligt computerstof om året, mens andre vil gerne læse mere. Vi ser derfor på konkurrenterne, hvilke fordele og ulemper har de.

Privat Computer

Danmarks grand old man med sine snart tyve år i branchen. Det startede som et Commodore blad, i starten af halvfemserne gik de over til at skrive om PC. Selvom bladet nærmest desperat og næsten komisk de senere år har hævdet, at de også er et konsolblad, så er dette stof begrænset til allerhøjst to sider i hvert nummer. Bladet tager dog gerne nye konsoller og platforme op i bladet, beskriver og vurderer dem i forhold til pc.

Opbygning

Ser man på bladets opbygning så består det af to blade i et. Det første er den mere seriøse del. Her arbejder man med harddisk, grafikort, nettet, mobiltelefoner og lignede temaer. Den anden del består af en spilsektion, der, af uvisse

www.privatcomputer.dk - www.itsvet.dk

19. årgang nr. 4
27. marts 2003

DEL MED ANDRE
Næpster er død
- K7z og Gnutella lever

4,3GB DVD ROM

Wind iX
Kønkurrence
iX Shuttle XPC

Test af 13 kameraser

DIGITALE DRØMME?
Komplet købsguide til digitalkameraser

DIN NABO VIL HADE DIG
10 surround-heatlere til din pc

Test **GEFORCE FX TIL TÆLLING**
Radeon er stadig "the greatest"

19 sider spil

PLUSD: Ny software - seks observationer af 10 bedste...
PLUSD: Er din computer en smøbel? 10 tips til...
PLUSD: Den nye computer i fremtiden - Privat...
PLUSD: Den nye computer i fremtiden - Privat...
PLUSD: Den nye computer i fremtiden - Privat...

PRIS BOKS 74,50 - NOK 69,50

Teknisk er PrC et meget flot produkt, tykke sider, flotte billeder burde måske afløses af flere sider med langt skarpere journalister.

er lavet som et selvstændigt blad, der vender på hovedet. Spiltestene er i bedste fald overfladiske, i værste fald har de direkte fejl, og de er til tider utrolig gamle. Den begrænsede plads på 19 sider, gør man hele tiden synes at tingene ikke bliver afsluttet. F.eks. har man en

årsager,

Privat Computer har et pænt, lidt konservativt, og meget læsevenligt layout. (4/2003, side 37)





PCGW har ofte forvirrende, men oplysende, forsider. Masser af sider på ultratyndt papir. Det er opbygget efter engelsk forbillede.

person med ved CeBIT, men det bliver kun til en enkelt sides reportage.

Billederne i hele bladet er store og flotte, ligesom trykket er det. Desværre er layoutmanden vist gået helt i stå, bladet har lignet sig selv de sidste 5-6 år og det er efterhånden trivielt til den helt store guldmedalje. Specielt spilsektionen er pinlig i forhold til konkurrenterne, selv vores sort-hvide layout er ved at være mere spændende. Og vigtigere: Afvekslende fra nummer til nummer.

Tilbehør

DVD'en er en blandet fornøjelse. Adult sektionen rummer typisk ca. 30

minutters porno af god teknisk kvalitet, og sektionen er lagt, således at man ikke braser ind i den. Det er en af de bedre dele af dvd'en. Spil og program demoerne er som altid en blandet fornøjelse, men at man hver gang vedlægger en lang række "faste" programmer, såsom Paint Shop Pro, synes som en mærkeværdig udnyttelse af mediet.

Alt i alt

Prisen på PrC er ca. 75 kr., inklusiv en dvd, og det er dyrt, men det er alle de andre computerblade på markedet også. For de 75 kroner får man typisk 80-82 sider i flot tykt papir med et tryk, der er særdeles godt. Bladet henvender sig, efter min mening, til den "semi-professionelle" bruger. Sproget er ofte simpelt i hardware anmeldelser, nogle gange for simpelt. Men til gengæld kan de fleste følge med uden det store besvær, ligesom artiklerne er skrevet i klart og venligt sprog - også for den uerfarne.

Med PrC får man egentlig et glimrende blad, men det får aldrig én til rigtig at blive glad for det, dertil er det for kedeligt både i layout og skrivestil. Skrivestilen er ganske enkelt for pæn og desperat tandløs. Det er lidt som Politikken, refererende, godt sprog, ikke mange fejl og det er ikke i dette blad skandalerne afdekkes - slet ikke.

PC Gaming World

PCGW kender ordet fornyelse, indenfor blot fem år har det ændret sit udsende og layout markant fire gange og navnet tre gange. Bladet har et andet fokus



Layoutet er spændende, men også til tider forvirrende og bære præg af at bladet henvender sig til et publikum under 30 år. (3/2003, side 19)

end PrC, bladet har et omdrejningspunkt, der hedder spil. Grafikkort, harddisk etc. anmeldes og vurderes ud fra deres muligheder indenfor spil.

Godt 80-85% af bladet er anmeldelser og omtale af spil, derudover er der en stor snydesektion om spil. Bladet er hurtige med anmeldelser af de nyeste spil, hvilket formentlig hænger sammen med at bladet udkommer i mange lande.

Anmelderne er typiske skarpe og dårlige spil sables oftes ned i meget hårde vendinger. Artiklerne (der altid har noget med spil af gøre) er gode, præcise og de sproglige fejl er små og grundlæggende ubetydelige for indholdet.

DVD

PCGW kommer med en DVD, hvor der bl.a. er videoklip af de nye spil, det dækker over (engelske) anmeldelser og trailers. Der er mange patches og drivere, og deres kvalitet og nødvendighed afhænger naturligvis fuldstændig af om man har spillet og dermed kan bruge dem. Demoerne er generelt af høj kvalitet, mens deres share- og freewarespil virker meget tilfældigt udvalgte.

Generelt er det uheldigt at den danske redaktion ikke har indflydelse på den del, dermed kommer der næppe nogensinde nogle danske demoer. Ved de fleste andre blade, ville man formentlig altid hilse læsernes programmer/spil velkommen, men PCGW er altså afskåret fra dette.

Alt i alt

PCGW er på 116 sider koster små 70 kroner. Antallet af sider er højt, fordi papiret er tyndt. Til gengæld er farverne klare og det har ikke mange reklamer. Personligt ser jeg meget hellere flere tynde sider end færre tykke, men det er sikkert en smagssag. Bladet har en skarp pen overfor spil, de ikke kan lide, og generelt er de meget kritiske overfor branchen, det er ikke negativt ment. Alt så et godt blad, hvis man kan leve med at det kun har fokus på spil. Du vil næppe opdage at den nye kontorpakke udkommer, hvis dette er det eneste blad man læser. Så er det jo godt du også har Bladet Om Windows....

I næste nummer ser vi på yderligere to computerblade. (ku)



VUFFERS BREVKASSE

Hej Vuffer

Jeg er dødtræt af at vi pc brugere ender som betalende betatere. Og det synes som om det bliver værre og værre. Da Championship Manager 4 udkom var det med et par tusinde fejl, nu ved jeg godt, at de fleste fejl er lidt ligegyldige. Om Søren Jensen fra Hellerup FC nu engang er en superhurtig angriber eller sløv som en snegl beror på en vurdering af de 2-3 personer, der har leveret data fra den danske 2. division. Den slags kan man såmænd godt leve med. Men hvad siger du til at den danske liga kun afvikles hvert andet år? Den slags burde opdages i batafasen. Har betatere end ikke spillet to

sæsoner? Hvad siger du til, at Liverpool har 3 milliarder i gæld, men alligevel kan opkøbe spillere til 50-60 millioner? Kan det mon passe, at 16 ud af 20 premierliga klubber er fallit i 2008, uden det i øvrigt ser ud til at påvirke deres købekraft? I samme spil står der uden på pakken ”vælg mellem bl.a. 4 forskellige sprog”, og så er der eet. I Return To Wolfenstein kan en bane ikke

tider - på både 30 og 40 Mb. Hvorfor kan jeg ikke forvente at det produkt jeg køber er i orden? Jeg ved godt, at pc er en åben platform, der kan være fejl, der kan være svære at finde, og jeg lever såmænd fint med at en eller anden nedskudt soldat på bane 28 pludselig ligger halvt inde i væggen, men der er alt for mange fejl, der slipper igennem som burde opdages i betafasen.

Som forbrugere er det os, der sidder med aben, og hvad kan vi gøre ved det. Svaret er egentlig kun at undlade at købe de spil, der er mest fejlfyldt. Brian Jensen, Århus

Hej Brian

Jeg er meget enig med dig, men reelt køber vi jo fortsat de bedste titler, også selvom de har fejl, CM4 er til trods for sine fejl fortsat et fremragende spil. I dette blad anmelder vi kun det produkt, der er i æsken, og kun det. Det nytter ikke noget, at der kommer patches senere, disse pakker tages ikke med i bedømmelsen. Sådan er vores politik. Vuffer



Brian er dødtrætte af spil som CM4, der er smækfyldt med fejl

gennemføres, hvis man har et grafikkort med mindre end 32 Mb ram. Svaret på disse problemer med spil og programmer hedder konstant ”find en patch”. Men hvorfor skal jeg det? Hvorfor skal jeg være afhængig af at kunne hente filer på nettet - til

DIN COMPUTER 38
April 2004
Pris: 95,-



FARCRY
DRAGONS LAIR
DRUUNA - THE
ALIEN VS PRED
VI BESØGER CE

DIN COMPUTER 45
Maj 2007



Quake 4, The Movie
Michael gør comeback
900 sider Vakse Vi
Musikbrønden sm

DIN COMPUTER 47
November 2007



Clive Barker's Jericho

BIOSHOCK

DIN COMPUTER 48
Juli 2008



World Of Warcraft



DE MEST BLOI
SKANDALER I
SPILLETS HISTO

DIN COMP



INTERVIEW
VIRUSPROG

PAINKILLER



Safari 3.0
Leder du af Andebøl?

Læs også:
28 uger senere
Ipod Shuffle



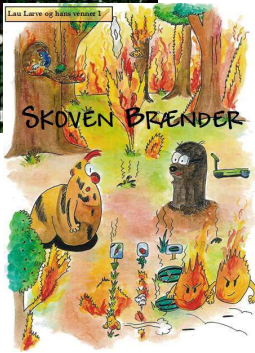
Bundet af
Fornuften

Tina
HVIDBERG



Et
LIV
MED
eller
UDEN
Gud

Kim Ursin



Lars Løve og hvidvannet

SKOVEN BRÆNDER



Samfundet
omkring os

3. udgave

GRATIS UDGAVE

Din Computer udkommer fortsat

På vores hjemmeside kan du finde de nyeste numre af Din Computer, online bøger og meget andet.

www.damat.dk