

Din Computer 32

Marts 2003

9. Årgang

Pris: 25,- kr.



SIM CITY 4

FIFA 2003

KING OF THE ROAD

GLOBE POWER WHEEL

MS FORCE FEEDBACK

Ferdinand
www.ferdinand.com

HVOR ER DET TRÆLS...

Gennem de sidste par år har vi holdt fast i den stive, men ikke særlig kønne ryg, men den har vi nu været nødt til at skippe og gå ned i format. Det skyldes, bladet fremover vil stå i kiosker rundt omkring, og der kan der ikke være en klipset ryg, da man risikere at ridse de andre blade eller fingere. Derfor var valget egentlig mellem helt at droppe kiosksalget, hvilket vil betyde, at der ikke kommer nye læsere til, og altså på længere sigt er det den sikre vej mod lukning. Det andet valg var at sende bladet til en trykker, hvilket ville gøre bladet meget dyrere, medmindre vi kunne sælge det i små 6-700 eksemplarer, og det har vi aldrig kunne, så det virkede på mig ret usandsynligt, at det skulle ske nu. Det ville samtidig gøre, at vi skulle sende bladet af sted til trykkeren ca. 45 dage før udgivelsen! Lige nu er deadline små ti dage før udgivelsen. Og det sidste valg var at gå ned i A5 format, som vi altså valgte. Det vil vi derfor nok holde fast i indtil laserprintere, der kan udskrive A3 papir er blevet væsentlig billigere.

I løbet af året bliver jeg nok nødt til at overveje at hæve prisen på bladet, det er lidt frustrerende, for mens det første nummer af bladet kostede 23 kroner at trykke, så koster det i dag omkring 6-7 kr., men i samme periode er portopriserne steget, og nu varsles der nye portostigninger i løbet af året, men nu må vi se. For selvom bladet kan virke dyrt, kan jeg garantere for, at bladet bestemt ikke er en guldgrube.

Årets regnskab for 2002 viser et plus, det er i og for sig godt nok, men dog skal man have i tankerne at bladet hele tiden skal spare op til en ny printer. Vores laserprinter kører jo mere end 40.000 sider igennem hvert år, så den slides ned i løbet af et par år. Men jeg er nu ikke særlig interesseret i at hæve prisen, for det er nu engang sjovere at lave et blad, hvis der er mange, der læser det, og stigende priser hjælper jo nok ikke ligefrem oplaget.

Kim Ursin

Ansvarshavende redaktør

Din Computer

Udgives af DaMat
c/o Kim Ursin
Kjærbølvej 30, 6760 Ribe
Tlf. 2427 0296
E-Mail: kimursin@ofir.dk
Giro 1-663-5154

Chef og ansvarshavende
redaktør: Kim Ursin

Redaktion:
Anders Sørensen, Lotte
Hansen, Steen Andersen.

Priser:

Løssalg: 25,- kr.
Årsabonnement:
6 numre + cd: 150 kr.
Beløbet betales via giro,
kontant, eller check ud-
stedt til Kim Ursin

1. udgave, 1. oplag.
Oplag: 350

Trykt i Ribe 2003
(c) DaMat 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 kopierer 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.

BestSeller fra Sierra er en ny serie af budgetspil. Serien vil bestå af spil, der er to år eller ældre. Indtil videre kan serien præsentere os for ret fede titler.

Star Craft er måske det realtime strategispil, der har betydet mest sammen med Command and Conquer. Også toeren er en del af serien.

Ceasar er et andet realtime strategispil, hvor du spiller ens af Romerrigets guvernører.

Pharaoh er nogenlunde det samme, men det foregår (naturligvis) i Ægypten.

Grand Prix Legends er et racerspil, men denne gang er det med ældre biler uden abs og den slags.

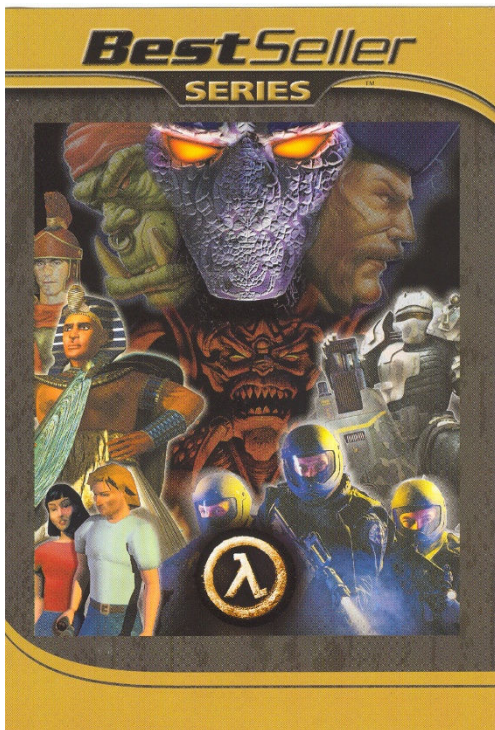
Homeworld er et realtime strategispil i rummet, det var en milepæl, da det kom i for et par siden. Dengang kunne næsten ingen køre det på grund af systemkravene, det har nok ændret sig for de fleste.

Diablo er det meget kendte og elskede rollespil, grafisk er det selvfølgelig lidt forældet, men gameplayet er fremragende.

Half-Life er en 3D skydespil, og det behøver vist ikke en større præsentation. Det var formentlig det bedste spil i den genre da det udkom, det er fortsat rigtig god solid underholdning.



Gunman Chronicles blev aldrig et rigtig hit da det kom, men efter sigende er det vist



ganske udmærket, men jeg har aldrig prøvet det.

Swat 3 handler om at lede en specialstyrke i politiet. Etteren og toeren blev rost til skyerne, men treeren hørte vi aldrig ret meget til.

Ground Control er et 3D realtime strategispil.

Gabriel Knight 3 er nok det eneste spil vi har hørt noget rigtig negativt om, det er et adventurespil med engle og dæmoner og den slags.

Serien har altså utrolig mange gode spil, og da prisen for hvert spil er en lille hundredemand, burde den kunne sælge en pæn sjat.

2. udgave

Da Din Computer udkom i 2003 var det som købeblad, et konstant fald i oplaget og stigende portopriser gjorde at vi i 2003 gik fra A4 format til A5, mest fordi vi ønskede at få bladet ud i kioskerne for at skaffe flere abonnenter, derfor var forsiden nødt til at være i farver. Vi fik da også bladet ud i en del kiosker, men den ide kom vi til at betale alt for meget for. Effekten udeblev.

Godt 100 abonnenter i starten af året og 250 blade i kioskerne synes ellers at være en fin ide, men fakta er, at bladene blevet stående i kiosken, heller ikke selvom prisen var 25 kr., mens de store konkurrenter krævede over 70.

I kioskerne blev der solgt omkring 50-100 styks, hvilket var okay, men det efterlod også over 150 der blev returneret og økonomien kom aldrig til at hænge rigtig sammen, da der konstant blev færre abonnenter, som egentlig var der pengene blev tjent.

En anden grund var at DC blev skrevet af frivillige, og i løbet af 2002 var mange af dem faldet fra. Ikke fordi de var stoppet med at skrive, men fordi nettet var overfyldt at computersider, var ens artikel/anmeldelse kom ud til et langt større publikum og dermed var mere attraktivt. Endelig kunne man skrive sin anmeldelse om lørdagen og allerede få respons på den samme dag. I blad-

form kneb det ofte med at få respons fra læserne på ens arbejde.

Da vi startede på årgang 2003 følte redaktionen på fire mand, at vi enten fik øget oplaget og gjorde bladet til et større projekt eller lukkede. Når jeg ser tilbage, så var det simpelthen for sent, glansperioden for bladet var frem til midten af 2002, det var i den periode de absolut bedste blade udkom og også der vi brændte mest for bladet. Jeg tror, vi skal helt frem til 2006 før jeg igen begyndte at brænde for at lave bladet. Så det var egentlig et dårligt udgangspunkt vi arbejdede ud fra, men det udsagn må stå for min regning.

Dengang udskrev vi hæftet direkte på en laserprinter og klipsede det hele sammen. I dag er lasertrykkerier skudt op som paddehatte og trykningen i dag ville helt klart være sket på et trykkeri, sikkert billigere og helt klart nemmere.

I denne 2. udgave er billederne naturligvis gjort i farver, denne side er sat ind, men ellers ligner alt sig selv, selvom vi har kompresset billederne mere end i den oprindelig udgave, der fyldte 28 Mb. Adressen er fjernet på s. 2 for at undgå misforståelser.

Nyd bladet og se det som et tilbageblik og så skynd dig videre. Det er ikke værd at dvæle ved.

Kim Ursin, august 2008

Hvad bedømmer vi ?

Oplevelse

Hvilken spil oplevelse står man tilbage med, når man ser på spiltypen, hvad standarden er her og nu, og dermed hvad vi kan forvente os. God grafik og lyd er naturligvis vigtigt, men i nogle spil spiller det en større rolle end andre, f.eks. stilles der helt andre krav til CM4 end til Fifa 2003.

Gameplay

Er spillet en fornøjelse at spille eller er det ikke. Her kigger vi bl.a. på sværhedsgraden, interface, computerens AI etc. Sidder man tilbage med en flad fornemmelse eller ej.

Holdbarhed

Nogle spil er vanedannende, andre er ikke, nogle har et fedt gameplay, men er overstået i løbet af en time. Hvor lang tid efter købet er det fortsat en del af din harddisk? Her spiller prisen også ind.

Kvalitet

Her holder vi det hele op mod hinanden. Hvilken samlet fornemmelse sidder man tilbage med, her spiller prisen også ind i karakteren, men uanset hvad prisen er, så kan den kun sjældent påvirke spillets kvalitet i væsentligt omfang.

SPIL SEKTION

Systemkrav

Hvad kræver spillet for at være spilbart med grafik i lav opløsning (640x480) med minimum af detaljer. Vi skriver det som vi mener er minimumskrav, og dette er ikke nødvendigvis det samme som producenten. Vi skriver ikke lydkort, harddisk, mus og den slags, medmindre der er noget specielt der gør sig gældende. Vi antager at alle er i besiddelse af dette.

Hvad betyder karakteren

95 % eller bedre

Ufatteligt godt, det er stort set fejlfrit på alle områder.

84 % - 94 %

Det er fortsat godt, det har sikkert nogle fejl, men de er enten små eller er der slet ikke. Der er et par skønhedspletter, men ikke noget alvorligt.

70 % - 83 %

Det er fortsat rigtig godt. Der er nogle ting, der trækker ned, men det er ikke af afgørende negativ betydning. Fans af genren vil få et solidt produkt.

55 % - 69 %

Det er ikke specielt godt, men for fans af genren kan der være oplivende momenter, vi anbefaler at nærlæse anmeldelsen inden køb.

35 % - 54 %

Fans af genren kan sikkert fortsat finde et par gode elementer, men spillet af væsentlige og betydningsfulde fejl og mangler. Oplevelsen er gennemgående dårlig og utilfreds-

stillende - også for fans.

0 % - 35 %

Det er helt galt dette her. Det er sjældent spil kommer herved Spillet er en gennemført skændsel, undgå det.

Anbefalet

Dette system anbefaler for vi for at få en god oplevelse. Grafikken er mindst 800x600, og de fleste detaljer er slået til, ligesom lyden er i top.

Men bemærk, at med *anbefalet* system står du ikke nødvendigvis med den suverænt bedste oplevelse spillet kan levere.



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,



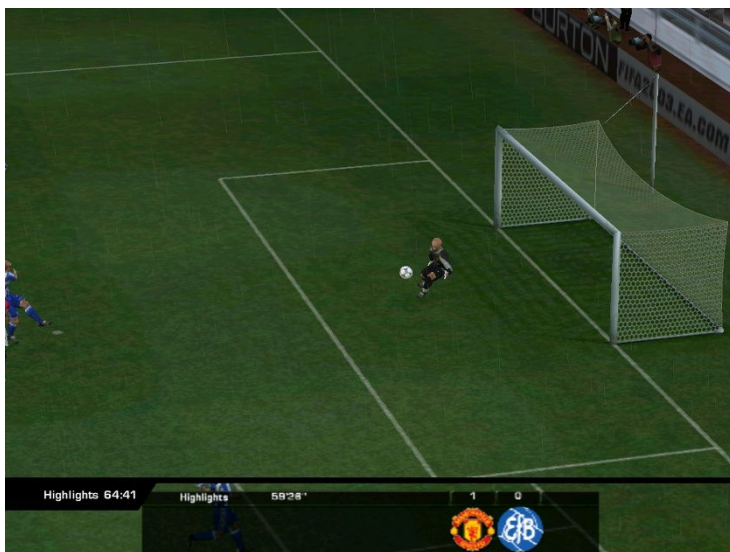
Esbjerg mod Manchester United, helt efter planen er Manchester foran.

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 fornøjelsen.

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 %	92%
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	64 %
Pris: Freeware	
www.jadesoft.com	

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE

Raven kom for alvor på landkortet med SOF, der introducerede GHOUL-teknologien. Nu faldt fjenderne ikke bare omkuld, men i stedet kunne man glæde sig over utallige varierende døds sekvenser, alt efter om man havde skudt begge arme og et ben af, eller blot havde sat en shotgun op til næsen og trykket af. Det vakte selvfølgelig et ramaskrig fra alle pædagoger og forældre, men den del gik rent ind blandt publikum. Fjendernes Ai var også væsentlig forbedret, lyden var bedre og i det hele taget var SOF et godt skridt foran konkurrenterne. At der kommer en toer er derfor hverken overraskende eller uvelkomment.

Hovedpersonen er endnu engang den gamle, garvede lejesoldat John Mullins, der arbejder for enhver der kan betale, og forbløffende nok er det åbenbart altid de gode. I en efterfølger er alting naturligvis lidt værre end tidligere. Terrorister udvikler nu biologiske våben, som kan udrydde storbyer på en enkelt nat.

Mullins står derfor overfor 10 missioner, fordelt på ca. 70 baner. Alt er altså

lidt som man kunne forvente, og det er måske der SOF2 i virkeligheden skuffer.

Set før?

Det første man nemlig lægger mærke til er at intet er nyt. Jo, grafikken er da blevet pænere. Det er ikke overraskende, hverken i forhold til teknologien, som er kommet siden da, men også at hver figur nu består af 4000 polygoner, mod 400 i etteren. Det er dog fortsat milevidt fra det som Doom 3 kan præstere.

Der er heller ikke meget nyt med hensyn til lyden, den virker som den skal, skrigene lyder meget rigtige. Det gør skud og eksplosioner også. Spillet har masser af musik, det meste er lidt ligegyldigt, men det virker faktisk godt sat sammen med spillet. Om man heller vil løbe rundt i fred er en smagssag.



man ved at man skal finde døren, stigen eller lignende i nærheden af det sted, man er. Det er også godt at banerne er varierede. Det spænder fra jungle, gader og kontorbygninger.

Lidt mere af det hele

Fjendernes AI er også forbedret, det såkaldte LICH system. I f.eks. Serious Sam spillene styrer fjenden direkte imod én, i SOF2 bruger de syn og høresans - og det virker da også nogenlunde, selvom nogle af dem vist er meget langsynede. De kan også gå fra at være på vagt til at være i alarmberedskab. Ligesom de også kommer hinanden til undsætning, men lad det være sagt med det samme, terrorister er altså ikke dem, der stod først i køen, da hjernerne blev uddelt.

Den anden ting er noget, der kaldes for GHOUL teknologi. Den er nu blevet videreudviklet til GHOUL 2. Hvis du skyder fjenden i skulderen tager han sig til skulderen og skriger. Det er også muligt at fjenden falder død om og hviler hovedet op af væggen og den slags. Det er egentlig ikke fordi det ikke virker, men ligeså ofte sker det, at fjenden falder gennem væggen eller ligger halvvejs inde i væggen. En del af det er løst med patches, men selv uden patch er det nu ikke så voldsomt, at man sidder og bliver irriteret.

Det sidste store ting er TORR teknologien. Den betyder at du kan skyde igennem nogle ting, hvis du altså har en M-60 kan du skyde direkte igennem en kasse eller en dør og i den stil.



Multiplayer

SOF2 er et af de spil, der har lagt vægten på singel player delen. Multiplayer er ikke specielt udviklet. Spawn tiderne er lange og i det hele taget er den del ret dårlig i forhold til så mange andre på markedet (f.eks. Counter Strike).

Okay

SOF2 er god underholdning, men ikke mere end det. Det er en udmærket 3D shooter, men i forhold til udviklingen i genren, så nytter det altså ikke, at komme med en næsten identisk toer et par år efter etteren.

Søren Carstensen

SOLDIER OF FORTUNE II		399,-
<i>God underholdning, der udover de drabelige dødsscener er et ret ordinært 3D skydespil.</i>		
Systemkrav 400 MHz, 64 Mb ram, GeForce2 eller bedre	Anbefalet system 800 MHz, 128 Mb ram GeForce3 eller bedre	
Oplevelse	86 %	80%
Gameplay	86 %	
Holdbarhed	78 %	
KVALITET		

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 nemme-



re 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	
Oplevelse	70 %	27 %
Gameplay	37 %	
Holdbarhed	21 %	
KVALITET		

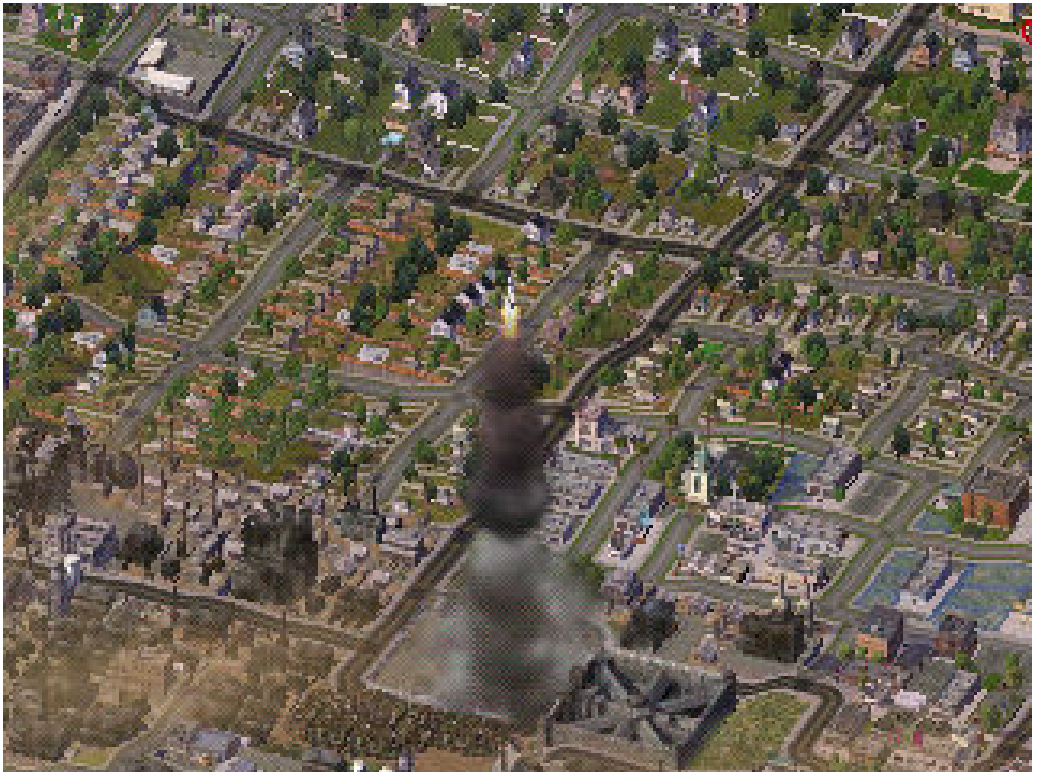
SIM CITY 4

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

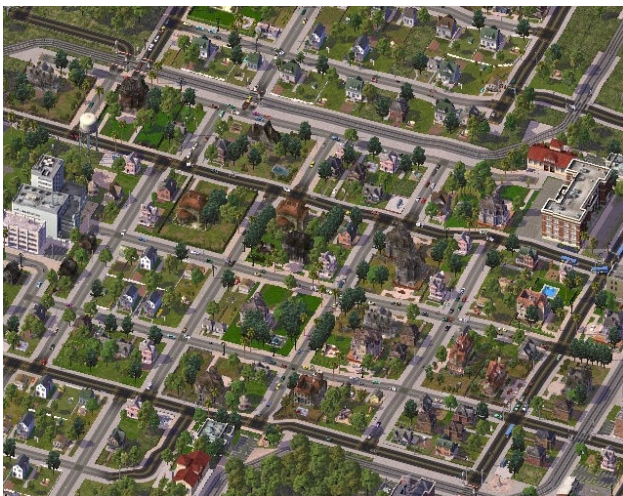
Gameplayet har dog ikke ændret sig. Du skal stadig bygge veje, sørge for strøm og vand, lave zoner, sørge for skoler, sikkerhed osv.

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 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



***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.*



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 baggrundsmusik, som jeg synes er ret god, og der bydes på masser af lydeffekter fra de enkelte bygningstyper og masser af storbys støj. 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



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.

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		

Globe Power Wheel

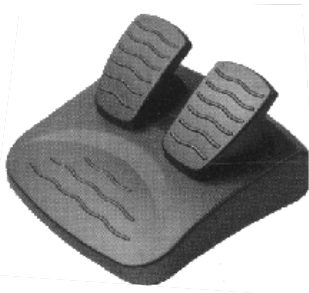
Globe vil sælge dig Power Wheel for 249,- kr. Det lyder lidt for billigt til det kan være et godt produkt, man kan godt være skeptisk.

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.

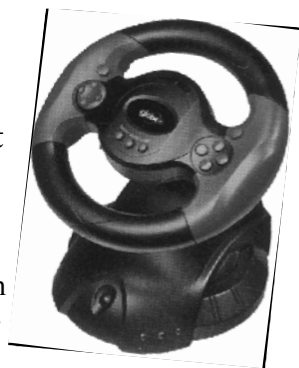
Der er en grund til at specielt Logitech og Microsoft er populære indenfor branchen.



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

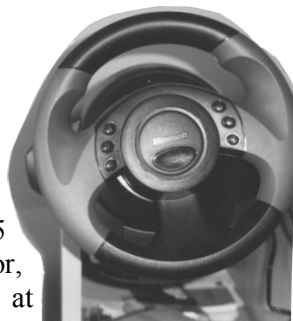
MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK

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

Betjening

Alt skal indstilles første gang det tilsluttes. Nemt.

Teknologi

Force feedback m/75Mhz CPU. 8 knapper.

Pris: 1099,- kr.

+ God Force Feedback

+ Det sidder fast

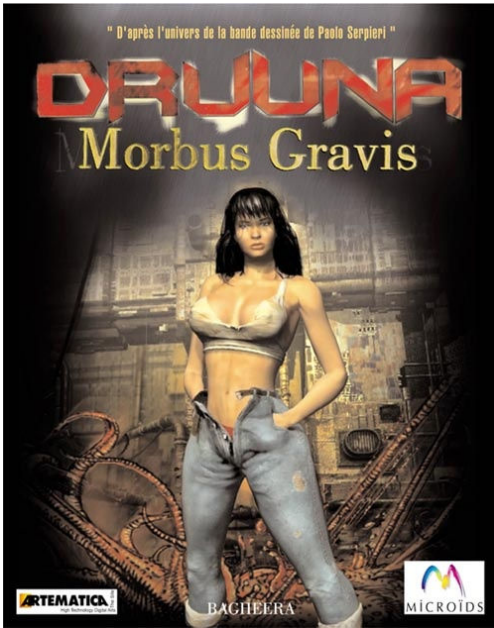
Kvalitet

95%

- lidt dyrt

- skruer i plastic lover ikke godt.

IT'S JUST MAGIC



FIRST MEMORY

- Druuna's room: go out;

-B01

Go straight to the misanthrope film;

-012

Cross through the sector to reach the gap in the wall while avoiding the misanthropes;

-k03

Refer to Snap_1 or jump over the trench; make way through the steam;

-k09

Go through the first chamber and go down the hallway; go up to the cadaver, after the film, go up to it again a second time (pick up the map); go into the hallway.

SAVE.

STEAM

TUNNEL: in

the three interactive sequences, press the key that corresponds to the appropriate direction;
1st sequence DOWN
2nd sequence UP
3rd sequence DOWN

k9b

Move towards the large door; in the front hallway, at the back on the right (DWARF);

SECOND MEMORY

RECOLLECTION
(interaction up)

-K91

Move forwards, until the text related to the small ball bearing appears, and pick it up; turn 90° to the left and go towards the room; on the left, from the "K91" text, follow the hallway; at the back on the left;

-Ita

Refer to map_Ita; for jumps refer to snap_2, 3.

-Itb

Refer to map_Itb; for jumps refer to snap_4.

-Itc

Refer to map_Itc; for jumps refer to snap_5.

RECOLLECTION

(interaction up)

-k00

Go towards the room and plunge into the water at the back of the hallway (SWIM, DWARF, MONSTER)

THIRD MEMORY

-k5a

SAVE. Move in the direc-

tion you are facing.

-kbr

Let the fast blade pass by, take two steps and lean.

-kbs

SAVE. Same as before.

-k05

Straight ahead.

-k78

Keep to the right.

FOURTH MEMORY

-K11

Keep going forward in the same direction. Follow the wall until you come to a lane on the right-hand side.

Follow it to the back and find the small alley that is level with some corrugated iron roofs on the left-hand side. Continue straight on and turn right at the junction.

Move forward in the first room encountered (recognisable by its iron pillars) and locate the exit on the right-hand side.

At the following junction turn right, and go straight on.

RECOLLECTION

K37

Continue straight on. At the first junction, turn left, and turn right at the second.

37B

SAVE. Directions for jumps:

-long forward jump

-short jump

-step(s)

-two small rotations right

-short jump

-small rotation right

-long jump

-two small rotations left

-long jump

-small step

-backward step

-long jump

-small step

-short jump

-small step

-short jump

-two small steps

-small rotation right

-small step

-short jump

-long step

-rotation left

-small step

-short jump

Interactive Video - elevator sequence: wait for the doors to open and for the upwards signal

FIFTH MEMOIRE

-RECOLLECTION

-H06

Cross it watching out for the archers positioned above.

-002

Cross the field and head towards the soldier.

- Interactive video - Infected: when the soldier moves closer and the female character changes into a monster, wait for the right hand signal indicator.

- Interactive video - Jock: dialogue between Druuna and the soldier. Exact answer is "A".

-02B

Go all the way to the end of the hallway; go through the last door on the right and head towards the office. Pick up the test tube of serum, and then go through the door opposite (the last door in the hallway on the left).

Head for the office on the same side as the wardrobe and pick up the JJ180. Go through the door on the side of the operating table where the cadaver of

Doctor Ottonegger is lying.

The Interactive video begins: it shows the soldiers entering the room and Druuna, who must hide - the correct choice is on the left.

SIXTH MEMORY

-PGF

Cross through the zone to a large gate. Enter via the illuminated door.

-PGI

Cross the room and to the door on the left.

Go down the hallway containing the first cells up to the tank.

Turn left and enter the small room containing the keys.

On the ground there is a large key.

Go back out. If the key was picked up, enter the second part of the prisons opposite (near the tank).

-PGC

Go all the way to the back and to the right;

-PGE to the left and then in the first hallway on the right.

-Full motion video -
Abrham

Retrace his steps backwards until the PGF while keeping your back to the large gate, then turn a left.

Columns and a gap in the wall point the way to the cathedral entrance.

-A06

Cross the cathedral and enter through the last door on the right.

-STV

Go up the stairs and enter the room with the small robots. Full motion video: pick up the micromind lying on the ground.

Head through the door on the left and talk to the bishop. The correct answers are "B" and "A". At the end, cross back again through the cathedral and leave the PGF zone.

SEVENTH MEMORY

-RECOLLECTION

-15 A

Go all the way to the back on the right; go down the stairs to 15B. Go to the

left of Druuna to Jetta's house.

Interactive video: give response "B" to the request to obtain the little ball bearing. Come back the same way and follow the only path to the slum.

-07 B

Cross the entire slum zone without getting caught by the soldiers searching for Druuna.

EIGHTH MEMORY

-B02

Go to the right and slip through the green door.

-012

Go back towards Druuna's house.

-B01

Before entering her house, pick up the pistol lying on the ground next to the cadaver.

Interactive video of SHASTAR. At the end, the direction will be indicated below.

Go through the layers until reaching the seventh.

SEVENTH MEMORY, BIS

Go back to 15 A, and instead of turning to the right as before, slip through the circular opening on the left. Interactive video with Druuna who is walking inside the tube up to the point where the indication to the right is given.

NINTH MEMORY

Interactive video of the Priest. Direct Druuna to the right.

Interactive video of the Organ Hunter. Direct Druuna upwards.

-41 C
Under Druuna's feet is the flask containing the substance. Pick it up and move towards the door.

-S 41 Move forward in the gully and in the small square on the left. A shadow in the shape of an arrow indicates that the direction is the good one.

TENTH MEMORY

-EXA
Go to the left towards the large gateway. Druuna uses the hunter's balm here.



Vi har ikke selv haft fingrene i Druuna, men det er i hvert fald særdeles flot grafik.

-00Z

Proceed up to the tower of blood and type the name "ABRHAM21" using the typewriter. This action will provide the plans for zone 50.

Return to the EXA and on the opposite side, between the ruins, use the down direction to access the two-headed monster interactive video.

ELEVENTH MEMORY

Follow the plans while making sure that the X and Y axes are inverted: the path leading to the first floor doesn't exist, it is a trap with no way out.

TWELTH MEMORY

-BDH
Go straight ahead to the back and stay to the left until the door.

-BDM
Watch out for the androids and continue straight on and then go to the right hand door. There is no danger in this room and one can continue up to last door - Lewis' door

That's the end

VUFFERS BREVKASSE



Hej Vuffer

Jeg har nogle spørgsmål:

1) Incite PC (3/00) skrev at pc'en sikkert ville uddø indenfor et par år. Nu er min Pentium2/450Mhz forældet og hvad mener du? Skal jeg satse på konsol eller pc?

2) Hvilken konsol er bedst?

3) Hvad skal jeg se efter med hensyn til PC?

4) Hvad med at bringe flere fuldpris spil?

5) Hvad er det egentlig blevet af Duke Nuke'm 3D?

6) Hvad med at anmelde børnespil (jeg har selv en børn på 5 og 7 år.)

7) Har I kontakt med gamesites på nettet?

8) Hvorfor reklamere I for gamesektor.dk og snydesektionen.dk?

Torben Clausen, Viby

Hej Torben

1) Bladet konstaterede nu godt nok, at pc ikke ville uddø, og det havde det ret i, konsolmarkedet er stort, men alene privat markedet for Windows har altså over 100 millioner brugere, så der udkommer altså også spil til PC de næste mange år, det kan simpelthen ikke betale sig at lade være.

Men lad mig sige det på den måde, du skal glemme alt om fremtiden og spørge dig selv og pc'en kan bruges til den type spil du vil spille. Spiller du strategi er konsollen elendig, er du til platform, så er pc'ens titeludbud nærmest håbløst. Jeg vil personlig foretrække en pc pga. af grafik og lyd og at 99% af alle titler før eller siden kommer til pc, det samme er ikke tilfældet

med konsollerne, hvor man i øvrigt også vil have op til 600 kroner for et spil, til pc er prisen 99-499 kroner. Endelig skal du naturligvis også tænke på at du kun kan spille på en konsol, mens du kan så meget andet med en pc'er.

3) Se på spiludvalget. Personligt, ville jeg ikke drømme om at købe hverken Nintendo eller Xbox da priserne på spil er alt alt for høje. PS2 kan desuden afspille dvd film, det kan Xbox også, men der skal man købe det som ekstra tilbehør. Spil-titler og prisen på spillene er nok det, du bør se mest efter.

3) Tjah, lidt svært at generelt svare på, men 2Ghz bør maskinen nok have, 512Mb ram, et nyt grafikort, dvs. mindst GeForce4 Ti-4200, og 80Gb harddisk er også minimum.

4) Øh, det har vi da vist ikke gjort før, men vi vil naturligvis ligesom sidste gang gennemtræve nettet efter tidligere kommercielle spil, der nu er freeware, ligesom vi vil kontakte producenter for at høre om retten til at bringe et kommercielt spil, men det er oftest

dømt til at mislykkes, så hold ikke vejret.

5) Vi venter fortsat alle, i efterhånden lidt ligegyldighed på titlen der har været forsinket i foreløbig 2-3 år.

6) De få gange vi falder over et børnespil anmelder vi det som regel. Men husk at Bladet Om Windows er ikke kommercielt, så det er meget begrænset hvor mange spil vi får tilsendt. Langt størstedelen af anmeldelserne er skrevet af læserne selv, der selv har punget ud for spillene.

7) Nej, vi har end ikke en hjemmeside

8) DC udkommer 6 gange om året, flere læsere ønsker mere information. Omkring spil er game-sektor.dk en af de bedste og hurtige med anmeldelser og nyheder. [Snyde-sektionen.dk](http://snyde-sektionen.dk) er dansk og har løsninger til de fleste spil, vi bringer snydetricks og løsninger men hvis man sidder fast i et spil er 2-3 måneder meget lang tid at vente på en kode.

Vuffer

Hej Vuffer

Jeg er lige stødt på en børnepornoside, da jeg søgte efter nøgenbilleder

af Anna Kornikowa. Jeg skyndte mig at slukke computeren og rive stikket ud, men er skrækslagen for at politiet en dag banker på min dør. Det gjorde de jo med dem der fra Bornholm. Hjælp!

Anonym (navn bekendt af redaktionen)

Hej

I sagens natur sendte jeg en mail til læseren og beroligede ham.

Lad os starte med at slå fast at det er yderst sjældent man tilfældigt støder ind i børneporno.

Hvis det sker kan man tage det stille og roligt, åben notesblokken, kopiere adressen og gå derefter ind på f.eks.

www.redbarnet.dk, hvor du kan anmelde siden. Paste nu adressen fra notesblokken, og derefter tag det stille og roligt. Der er folk, der tjekker de anmeldte sider, nogle viser nemlig kun nøgne børn, hvilket ikke er forbudt - det er altså en balancegang mellem hvornår det er porno og hvornår det er nøgenhed. Jeg læste engang på tekst tv, at det handler om billederne har fokus på kønsdele eller ej, men det skal du selvfølgelig ikke sidde

og tage stilling til, det er i sidste ende politiet, der skal det.

Hvis man støder på den slags sider man har man helt klart både et moralsk og etisk ansvar for at få siderne anmeldt til de rette myndigheder. Bag hvert eneste billede ligger et overgreb. Og det er alles ansvar at stoppe det og sikre at de skyldige straffes.

Angående sagen fra Bornholm, hvor flere hævdede at de tilfældigvis var stødt på siden, så blev det bevist, at man kun kunne komme ind på siden ved at betale et beløb og at alle havde fået et personligt password, altså var det ikke "bare en tilfældig, der kom forbi", der blev anklaget - og dømt. Personerne skulle altså aktivt have indbetalt et beløb, installere et program og indtaste en kode, før de overhovedet fik adgang til siden. Derfor blev de naturligvis dømt.

Vuffer

DIN COMPUTER

38
April 2004
199,-



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

DIN COMPUTER 45
Maj 07



Quake 4: The Movie
Michael går comeb
900 sider Vakse Vi
Musikbranchen sm

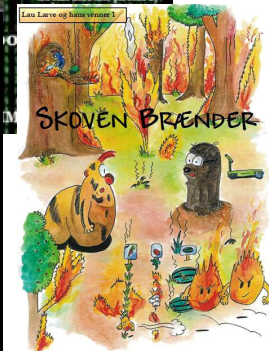
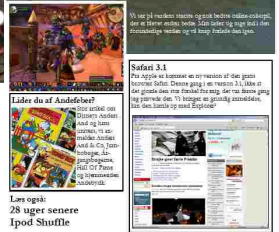
DIN COMPI
INTERVIEW
VIRUSPROGI
PAINKILLER



DIN COMPUTER 47
December 2007



DIN COMPUTER 48
Juni 2008



Din Computer udkommer fortsat

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

www.damat.dk