

# Din Computer 33

Maj 2003

9. Årgang

Pris: 25,- kr.



**PLAYBOY JIGSAW**  
**DEFENDER OF THE CROWN**  
**RED FACTION**



Hånd aflæsere er spændende personer, og det er ren fup påstår nogle, inklusiv nok mig selv. Men jeg er nu begyndt og tvivle. En håndaflæser svor at jeg i første kvartal af det nye år ville støde på min kæreste. Tja, vi nåede vel omkring ti minutter ind i det nye år, før det skete, så det passede i hvert fald meget godt. Så er det store spørgsmål selvfølgelig om det skete fordi hun forudså det og derfor motiverede mig eller fordi det var forudbestemt?

Forudbestemt virkede krigen i Irak så sandelig også, både at den skulle komme og at det ville føre til tab af civile liv. Selvom det nu ser ud til at blive ganske begrænset i forhold til så mange andre krige. Uanset om man var enig med USA eller ej, så er det helt givet at krigen hurtigst muligt må afsluttes, og med det tempo, der er på er det også helt sikkert, at det sker formentlig inden næste nummer af dette blad er på gaden, ja måske endda inden du læser dette. Og hvad så? Kunne man jo fristes til at spørge. Der er ikke de helt store valg, man kan jo ikke bare smide Saddam ud og så tage videre, USA og dets allierede er nødt til at blive i landet og få det genopbygget, alt andet vil med garanti også bare føre til at et nyt diktatur overtager. Det lidt skøre er selvfølgelig at Irak forsvarer sig med våben indkøbt i

Frankrig, Tyskland og USA. Havde Europa og USA ikke handlet med ham i første omgang havde det hele været så meget nemmere. Og de biologiske våben, ja de er såmænd også indkøbt i Vesten.

Nå, men opgaven må vel hedde at få genopbygget landet med en eller anden form for demokrati, og opgaven er i hvert fald besværlig, men i det mindste har Irak penge nok i undergrunden til at det bør kunne lade sig gøre i løbet af relativ kort tid, og her tænker jeg på 2-3 år eller mere.

Og hvad betyder det så for dig? Reelt betyder det nok kun at du får lidt flere krigsspil, lidt flere mails i postkassen fra såkaldte irakere, der vil slå dig for penge, så dem sletter du bare, og ellers gør som du altid har gjort. Faktum er nok, at krigen i Irak faktisk kun betyder fede tv billeder sent om natten.

Det er hårdt at erkende det, krig er underholdning - når man sidder langt væk.

*Kim Ursin*  
*Ansvarshavende redaktør*

# INDHOLD I DETTE NUMMER:

## Artikler

19 Blitz Basic 4.del

23 Barndom

## Spilsektion

8 Roland Garros 2002

9 Agassi Tennis Gen

10 Cycling Manager 3

11 4 freewarespil

12 Red Faction

13 Defender Of The Crown

14 Rock Manager

18 Playboy Jigsaw

## Seriøs Sektion

24 Canon i550

25 CloneCD

## Diverse

4 Nyhedssektion

26 Snydesektion

27 Vuffers brevkasse



### **Pin Computer**

udgives af DaMat

c/o Kim Ursin

Kærbølvej 30, 6760 Ribe

Tlf: 7427 0296

E-Mail: kimursin@ofir.dk

Giro: 663-5154

Chef og ansvarshavende  
redaktør Kim Ursin

Redaktion:  
Anders Sørensén, Lotte  
Hansen, Steen Andersen.

### **Priser:**

Løssalg: 30,- kr.

Årsabonnement:

4 numre 120 kr.

Beløbet betales via giro,  
kontant, eller check udstedt  
til Kim Ursin

1. udgave, 1. oplag

Oplag: 250

Trykt i Ribe 2003

(c) DaMat 2003

**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

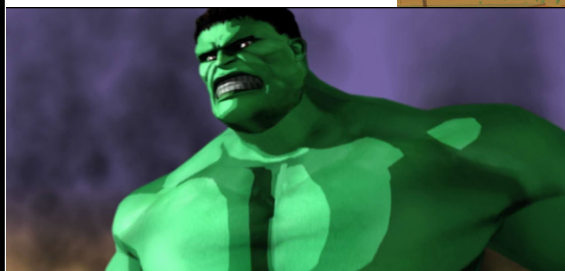
Nej, det er ikke et spil bygget over den fremragende film i firserne, det er derimod et strategispil, der handler om krigen i Vietnam. Det er realtime og skulle efter sigende være ganske glimrende.



## 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 lydæssigt 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.





# KORTE NYHEDER



Lord Of The Rings:

**Postal 2** har ingen handling eller plot, men maser af våben. Du skal løse nogle hverdagsting, hent mælk, hent smøger og den slags. Det kan man så enten gøre ved at gå i butikken og betale eller du kan smutte en tur ud i byen og skyde løs på alt og alle. Det gør man på et eller andet tidspunkt, fordi man er ved at skride af kedsomhed. Selv det vores preview version på en tidslås på 6 minutter føles som en evighed.

Grafikken er heller ikke god, så 349,- kr. er alt for meget.

**The Sims: Superstar**, Maxis er kommet med en ny udvidelsepakke til The Sims. Dette er den

sjette pakke, om det bliver den sidste inden The Sims 2 kommer må guderne vide. Målet er denne gang at gøre din sim til rockstjerne.

**Half Life 2** er snart færdig, endnu er der ikke kommet en spilbar demo, men skærmskudene og traileren ser lovende ud. Specielt er det grafikken der har fået en overhaling, og ser vi på Doom3 så tyder alt på at hele standarden for 3D skydespil hæves ganske betydeligt i løbet af vinteren.

**Harry Potter and the chambers of secrets** er naturligvis bygget over Harry Potter 2 filmen. Det ser flot ud.

**Lord Of The Rings: Fellowship of the ring**, endelig er spillet til den første film kommet. Det ser utrolig flot ud, men vi har ikke set nogle særlig gode anmeldelser af det. Der er otte missioner, der er taget ud fra bogen og filmen.

**Star Wars Galaxies: An Empire Divided** fra Activision er klar. Der er tale om et 100% onlinespil, og ud fra de skærmbilleder vi har set kræves der vist lidt mere end en 56k forbindelse.



# Championship Manager 4

Så skulle det være ganske vist, når du læser dette burde CM4 endelig være på gaden. Udover nye spillere, opdaterede ligaer og flere af begge dele, så er den store nyskabelse liga for reserve og 2D overblik over kampen.



Mindscape har sat sig for at gå i Cryos fodspor. Da Cryo gik konkurs hoppede vi ellers rundt i vild jubel, men arven skal åbenbart følges op.

Mindscape har lanceret **The Omega Stone**. Det brillerer ved at ha-

ve renderet baggrunde og rigtige skuespillere, men i modsætningen til Star Wars filmene er du aldrig i tvivl om at det er kunstigt.

Det ser ret latterligt ud, og gåderne i demonen er i hvert fald helt ude i hampen.

Hvis du var en af de få, der fandt underholdning i Jerusalem, så kan det nok være noget for dig. Jeg holder mig til Sam & Max 2.

## 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.

# 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 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

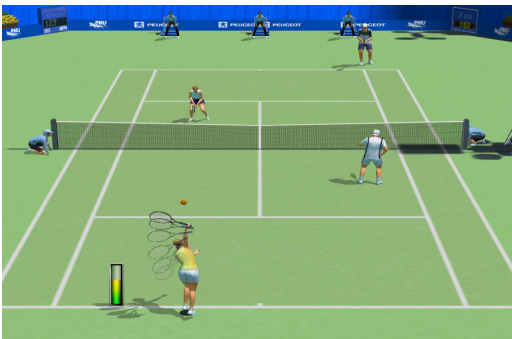


fire Grand Slam turneringer, hvilket betyder exit i første runde langt de fleste gange. Da du er rangeret dårligst.

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.		
<b>Systemkrav</b> 500 MHz, 64 Mb ram, GeForce2 eller bedre	<b>Anbefalet system</b> 800 MHz, 128 Mb ram joypad	<b>62%</b>
<b>Oplevelse</b>	77 %	
<b>Gameplay</b>	64 %	
<b>Holdbarhed</b>	59 %	
<b>KVALITET</b>		



## AGASSI TENNIS GENERATION


I dette tennisspil skal du kæmpe i en række turneringer, der alt sammen giver points til verdensranglisten. Det er sådan set meget godt tænkt, men da det nu er Cryo er det selvfølgelig lykkes for dem at få ødelagt konceptet ved at tælle dollars og ikke points.

Selve kampen er ganske underholdende en times tid eller tre og derefter gider man ikke rigtig mere. Og man gider slet ikke høre på den irriterende kommentator, der konstant fortæller om hvor god Agassi er; ”wow, han har gjort det igen” brøler han, mens man er bag ud 5-0 i første sæt og det for første gang lykkes at lægge et loop rigtigt.

Da det nu er Cryo der har været på spil er det helt naturligt at der er masser af opløsningsmuligheder, men også at kun 800x600 virker. Endnu et smådårligt Cryospil har set dagens lys. Tillykke.

(ku)

Det er det bedste spil fra Cryo, vi endnu har set, det siger ikke så meget.	<b>63 %</b>
Pris: 399,- kr.	



## 2. udgave

Bladet ligner sig selv, jeg har kompresset billederne, da bladet oprindeligt blevet lavet for at blive udskrevet i kommerciel sammenhæng.

Hvis du sidder og læser bladene i sammenhæng kan du se at vi gjorde oplaget 100 eksemplarer mindre med dette nummer. Det betød at der kom færre i kioskerne, det var nødvendigt for at få økonomien til at hænge sammen. Yderligere var antallet af abonnementer faldet igen.

Personligt synes jeg bladets indhold er ganske fint, men der er altså kun 28 sider, det er ikke meget.

På redaktionen husker jeg stemningen som god da dette nummer var færdigt, vi var enige om at bladet var blevet godt, og at nu ville tingene igen vende efter DC32's lidt tvivlsomme kvalitet.

Det synes jeg egentlig vi havde ret i, i hvert fald synes jeg kvaliteten af bladet endte med at blive god, selvom jeg også husker at vi ikke brændte helt så meget for det, sikkert fordi bundlinien var blodrød og det tog en del fokus. Det følte hårdt at levere et godt produkt, uden rigtigt at blive belønnet for det.

**Kim Ursin, august 2008**

# 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?



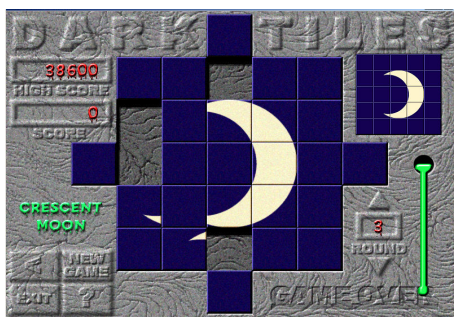
Lad os tage en Tour de France etape, hvis Armstrong (som han hedder i spillet) angriber, jamen så føler Hamilton da med, uden jeg som sportschef skal sige det til ham. Rytterne tænker slet ikke, og det hele bliver ikke nemmere af, at du ikke kan afholde taktikmøde inden dagens løb, hvor du gav rytterne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

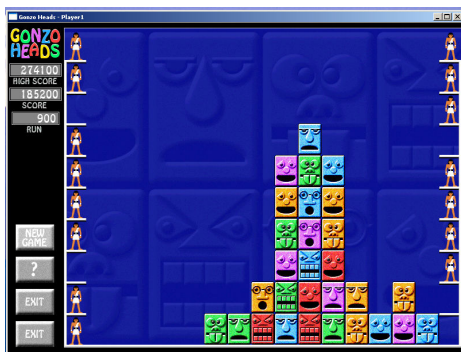
## Dark Tiles

Hvem siger man skal betale for at spille computerspil. På [www.egames.com](http://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-rend 7 kabalen...



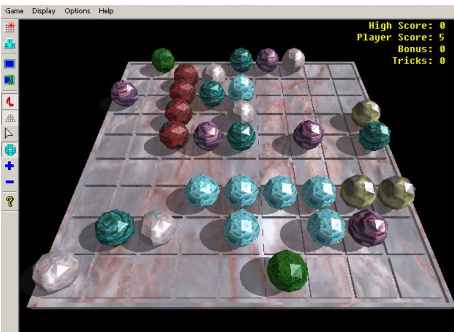
## Gonzo Head

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

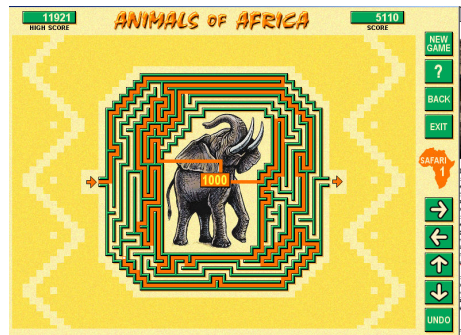
Du kender det sikkert i forvejen. Få fem eller flere kugler til at hænge sammen, jo flere jo bedre for jo flere points får du. Men hver gang du flytter en kugle falder 3 nye ned, og vejen skal være fri for kuglen kan flyttes. Altså bliver det hurtigt svært og krævende. Spillet har nydelig grafik og okay 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](http://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 våbenvælg 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.		
<b>Systemkrav</b> 400 MHz, 64 Mb ram, 8 Mb grafikkort	<b>Anbefalet system</b> 500 MHz, 128 Mb ram 16 Mb grafikkort	
<b>Oplevelse</b>	75 %	<b>74%</b>
<b>Gameplay</b>	74 %	
<b>Holdbarhed</b>	72 %	
<b>KVALITET</b>		



# 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.		
<b>Systemkrav</b> Pentium 266, 32 Mb ram	<b>Anbefalet system</b> 64 Mb ram	
<b>Oplevelse</b>	55 %	<b>43%</b>
<b>Gameplay</b>	41 %	
<b>Holdbarhed</b>	34 %	
<b>KVALITET</b>		



# ROCKMANAGER

Svenske Pan Interactive kender du sikkert uden at vide det. Det er dem, der har stået for distributionen af titler som Return to Castle Wolfenstein og Diablo II. De kan denne gang præsentere dig for svenske Monsterlands første spil; Rockmanager.

Der er otte missioner, når du har løst en får du adgang til den næste. Der er stor forskel på dem. Du skal sørge for at få et metal band på fode igen, du skal sikre at et komplet talentløst band (a la EyeQ) får gode anmeldelser, og at nervevraget sælger inden han kvitter musikken (igen). Nogle gange får du et komplet band stukket i hånden, andre gange skal du selv danne det. Missionerne kræver tilpas meget nytænkning af dig hver gang til at du bliver hængende.

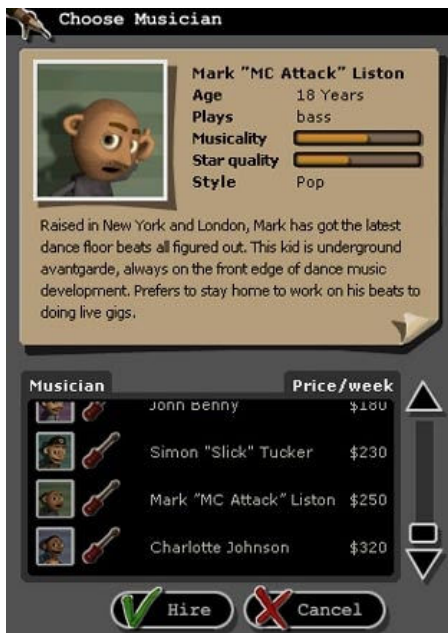
Mulighederne i lydstudiet er der ikke

så mange af, og det er helt tydeligt at det ikke er der spillet har sat sit fokus. Selv den mest tonedøve kan gennemføre spillet og blive anerkendt manager - og sådan er det jo også i virkelighedens verden (Popstars Simon Junker er jo et godt eksempel på det). Coveret spiller en stor rolle for dine salgstal, specielt hvis du kan betale forretningerne for at stille det frem i butiksruden (behøver vi nævne Jon?). Det handler en del om at smøre de rigtige steder. Pressen skal du sørge for modtager anmelderkopier, og måske et par billetter til en ishockey kamp med den kopi, så du får en god anmeldelse, det betyder utrolig meget for salgstallene. Det gør gode koncertanmeldelser også. Hvis alt går godt ryger du måske ind på hitlisterne, specielt den på tv er interessant, da det virkelig betyder noget for salgstallene.



Du kan vælge mellem otte missioner, nogle er forholdsvis nemme, mens andre kræver at man prøver igen og igen.

Denne gut er den mest talentfulde ”nogensinde”, men har nerver og truer med at stoppe konstant. Opgave: sælg 25.000 cd'er med en kunstner, der ikke tør snakke med medierne og er bange for sin egen skygge.



Indspil sangen, nogle studier er elendige, andre er gode, det koster derefter.

Find nogle mere eller mindre talentfulde musikere til at hjælpe idio... øh... kunstneren, og sikre dig millioner på kontoen.



Lav et godt cover. I denne mission handlede det om at sælge den tudegrimme og talentløse mafiaboss' datter til publikum, og det lykkes.

Der er nok altid et eller andet fjols, der vil udgive den. Her er vi inde hos Rebel Records



Hvis en cd skal sælge kræves der også en musikvideo, så du går ind og laver sådan en. Her følger vi bare indspilningen af cd'en, det er nemlig billigt og hurtigt.



Intet band uden koncerter, nogle går godt, andre mindre godt.

Hvis du gør det godt, kommer dit band på hitlisterne. Det betyder naturligvis mere tid i radioen, tid i tv, og flere solgte cd'er, og flere penge til dig. →



Benyt medierne, vælg mellem blade, aviser, tv og radio. Giv dem et par gaver for at smøre dem, men overdriver du giver det bagslag.



## Grafik og lyd

Hvis du ser på billederne kan du hurtigt fornemme hvilken stil spillet er i. Det tager sig ikke sig selv så alvorligt, og det fungerer fint. Lyden er rigtig god, primært fordi den passer kanongodt til figurerne, man føler sig glimrende hensat til et tegneseriemiljø, så oplevelsen er komplet.

## Konklusion

Hvis du allerede har set på karakterboksen undre du dig måske over mine rosende ord. Rockmanager er nemlig en god oplevelse og et dejligt spil, der dog hurtigt afslører hvor simpelt det egentlig er.

Mulighederne er ikke så store som man kunne ønske sig, men det har omvendt den fordel at man har en god indlæringskurve, der ikke er stejl og ikke håbløs af den grund. De otte missioner tager ikke mere end 7-9 timer at gennemføre, så kan man stille spørgsmålet om det er nok for et spil til 200 kroner.

En DVD film tager måske 2-3 timer at udforske og se til samme pris, så på den konto hænger det vel fint sammen. Hvis

der havde været fyrrer missioner, ville det have stillet anderledes krav til spillets motor, de otte missioner passer fint til motoren. Man når ikke at blive træt af spillet før det er gennemført og havde det taget to timer mere tror jeg kedsomheden var kommet snigende.

Konklusionen er derfor at du får en god oplevelse, der bare ikke holder ret lang tid. (ku)

ROCKMANAGER		199,-
Rockmanager er et godt spil, der byder på godt gameplay og er gennemført på rekordtid. Derfor passer prisen glimrende.		
<b>Systemkrav</b> Virker ikke med XP Pentium 233, 32 Mb ram	<b>Anbefalet system</b> -	<b>82%</b>
<b>Oplevelse</b>	87 %	
<b>Gameplay</b>	89 %	
<b>Holdbarhed</b>	53 %	
<b>KVALITET</b>		



Hvis alt går godt kan du tage på verdensturne, og dermed rigtig score kassen



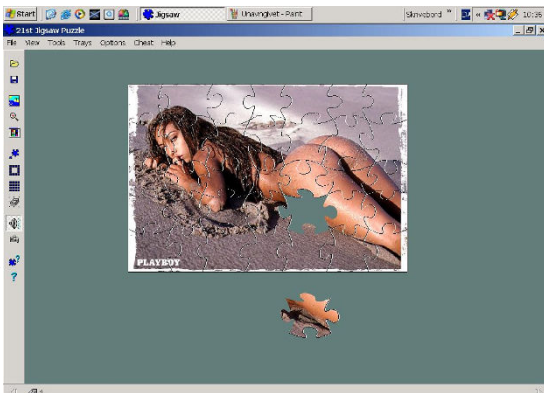
Det går galt utallige gange, og hver gang prøver man liiige én gang mere.



## Playboy Jigsaw

Du kan finde denne type spil i læsevis gratis på nettet, men alligevel skal vi have et playboy spil. Det vil sige en masse rigtig flotte piger, der posere på en passende måde uden tøj på.

Det er et glimrende puslespil med nøgne damer. Når du bliver træt af dem, kan du selv lave puslespil af dine egne billeder, og det kan være ethvert jpeg billede. Man kan også udskrive dem og give dem i gave til dem man holder af. Det er faktisk slet ikke så tosset, det er et rigtig afslapningsspil. Spillets største problem er prisen, du kan nemlig uden de store problemer finde et ganske gratis på nettet. Og det skulle jo også være underligt, om du ikke kan finde en stak piger på selv samme net.



*Playboy Jigsaw er et godt eksempel på, at selv det mest simple kan fænge.*

Det er imidlertid glimrende underholdende i en tid, hvor 3D effekter og tempo er kodeord.

**Kvalitet: 78 %**

*Pris: 249,- kr.*

Tiffany Taylor - BB



*Vi har jo ikke rettigheder til at bringe Playboy modeller, så dette er en enestående chance.*

*Denne pige er med i Playboy Jigsaw, hun kalder sig Tiger (GRRR). Glimrende spil.*



## 4. DEL: COMPUTERSPIL

Desværre faldt 4. del ud af sidste nummer, men serien er naturligvis ikke færdig, så her er den lovede 4. del.

I dette afsnit vil vi komme omkring det man har brug for, når man laver et spil. Undervejs laver vi et simpelt spil, hvor man skal spise nogle prikker og undgå nogle andre. Det meste af denne programkode burde du på nuværende tidspunkt være i stand til at forstå, hvis ikke, ja så er det i gang med de gamle numre 27-30, der evt. kan bestilles ved forlaget.

```
; eat the dots
Graphics 640,480
SetBuffer BackBuffer()
Global status=0,x#=0,y#=0,speed#=1,dir=1
; main loop
While Not KeyHit(1)
; refresh screen
Flip
Cls
Color 255,255,0
Rect 0,0,640,480,0
; select state
Select status
Case 0
Locate 100,100
Print "Press Enter To Start"
If KeyHit(28) InitGame()

Case 1
UpdatePlayer()
End Select
Wend
```

I traditionel BASIC ville man måske bruge subroutines og GOSUB, men i BB bruger kommandoen function. Tilføj disse funktions.

```
Function InitGame()  
x=320  
y=240  
speed=1  
dir=1  
status=1  
End Function
```

Herefter skal vi kunne styre spilleren rundt på skærmen.

```
Function UpdatePlayer()  
; steer player  
If KeyDown(200) Or JoyY()<-0.5 dir=0  
If KeyDown(205) Or JoyX()>0.5 dir=1  
If KeyDown(208) Or JoyY()>0.5 dir=2  
If KeyDown(203) Or JoyX()<-0.5 dir=3  
; move player  
Select dir  
Case 0 y=y-speed  
Case 1 x=x+speed  
Case 2 y=y+speed  
Case 3 x=x-speed  
End Select  
; draw player  
Color 255,255,255  
Rect x,y,10,10  
End Function
```

Prøv at køre spillet, det vil virke nu, men det er ekstrem simpelt. Nu skal vi have tilføjet noget mad og nogle farlige sten. For at gøre det arbejder vi med type. Husk at type skulle placeres i starten af programmet.

```
Type food  
Field x,y  
End Type
```

```
Type rock  
Field x,y  
End Type
```

Den følgende kode skal nu tilføjes InitGame() function, indsæt det efter den linie:

```
reads status=1.
```

Denne kode vil skabe 20 sten og 20 mad, der vil forøge spillerens hastighed.

```
For i=0 To 20  
r.rock=New rock  
r\x=Rnd(640)  
r\y=Rnd(480)  
Next
```

```
For i=0 To 20  
f.food=New food  
f\x=Rnd(640)  
f\y=Rnd(480)  
Next
```

Nu har vi brug for en funktion, der tegner maden og stenene og tjekker om spilleren er stødt ind i det eller ej. Her gør vi det at vi tjekker om spillerens position overlapper sten eller mad ( (f\x , f\y) eller (r\x , r\y) ). Hvis spilleren kolliderer med mad øger vi spillerens hastighed og fjerner stenen, hvis spilleren støder ind i en sten resetter vi spilleren.

```
Function UpdateRocksandFood()  
; draw food and check if eaten  
Color 0,255,0
```

```
For f.food=Each food  
Rect f\x,f\y,10,10  
If RectsOverlap(x,y,10,10,f\x,f\y,10,10)  
speed=speed+0.2  
Delete f  
EndIf  
Next  
; draw rocks and check for roadkill  
Color 255,0,255
```

```

For r.rock=Each rock
Rect r\x,r\y,10,10
If RectsOverlap(x,y,10,10,r\x,r\y,10,10)
status=0
EndIf
Next
End Function

```

Nåja, husk at kalde på UpdateRocksandFood() function fra main loop. Lige efter UpdatePlayer() ville være et godt sted at indsætte:

```
UpdateRocksandFood()
```

Nå, men nu har du et spil. Som altid opdager man derefter fejl og mangler. Først og fremmest hvad sker der, hvis spilleren ryger udenfor banen? Intet! Det må vi så ændre på. Vi må altså tjekke om spillerens position overskrider de ydre rammer (0,0,640,480) som vi angav i starten af koden. Prøv at tilføje denne linie i UpdatePlayer function.

```
If Not RectsOverlap(x,y,10,10,0,0,630,470) status=0
```

Hver gang spillet starter kommer der flere og flere sten, det er fordi vi aldrig sletter de tidligere sten fra tidligere spil. Husk computeren gør kun det du beder den om, intet andet.

InitGame() function skal vi have fat i :

```

For f.food=Each food Delete f Next
For r.rock=Each rock Delete r Next

```

Jeps, det var så de småfejl jeg lige kunne finde. Nu kan du udbygge spillet ved at lave bedre grafik, tilføje lyd, hiscore og den slags. Det vil vi se på i næste afsnit, men jeg må erkende jeg er i tvivl om der skal være et næste afsnit. Jeg har ikke modtaget nogen respons overhovedet på dette kursus, så det ville være rart at høre om nogen overhovedet læser det, eller om det bare er fyldplads, som irriterer alle. Send mig en mail: [kimursin@ofir.dk](mailto:kimursin@ofir.dk)

# Barndom

Forlaget X har eksisteret siden 1982, og efter vi har modtaget flere mails om at fortælle om dette blads historie, har vi valgt at gøre det i et par artikler, der strækker sig tilbage til 1987. I dette nummer ser vi tilbage på Bladet om Amstrad. Jeg har skannet de numre ind jeg fortsat har liggende og du kan, hvis du har lyst, læse dem. Men jeg advarer på forhånd, kvaliteten er præget af at jeg ikke var ret gammel da de blev lavet og at de har ligget i flyttekasser.

## Bladet om Amstrad

I 1987 var computere fortsat en nying, det var mindre end otte år siden, at den første Philips hjemmekonsol var udgivet, og det var først i '82 at den første rigtige hjemmecomputer var udkommet. I 1987 var der tre store mærker på markedet. Spectrum var den svageste, men havde gigantisk succes i specielt England, mens Commodore 64 havde

enorm succes i resten af verden, og så var der den helt nye Amstrad, der var udkommet i '86 og havde taget store markedsandele på grund dens flotte grafik, gode lyd og god markedsføring. Det var et helt nyt koncept for os danskere, at både skærm og computer skulle købes sammen, deraf følgende var prisen naturligvis ret høj, nemlig små 6000 kroner, så vidt jeg husker.

Min storebror købte en Amstrad CPU 464 med grøn skærm. Computeren var fortsat i sin barndom, og alle startede op med BASIC, der var et programmeringssprog i stil med det som vi kører kursus i, i dag læses og programmerer et lille mindretal, men dengang var det almindeligt at de fleste lærte lidt. Min bror var f.eks. nødt til at lave et databaseprogram selv, da der ikke var nogen på markedet, der kunne det han ønskede. I dag er det kun sjældent man støder på opgaver som ikke kan laves af eksisterende programmer.

Jeg synes spillene var vildt interessante og så det at skrive, min interesse for at anmelde blev vakt og på min skrivemaskine anmeldte jeg nu stort set alle de spil jeg kom i nærheden af.

Jeg lavede syv numre, derefter købte jeg en Commodore 64 og så kom Computer Magasinet med Amstrad og C64. Men det kan vi altid vende tilbage til.

Forsiderne af nr. 2, 4 og nr. 7 (sidste nummer).

Man kan vist roligt sige at forsiderne er "lidt" bedre i dag.



Hæfter var i A5 og der var typisk 16 sider i hvert nummer, det vist udkom nogenlunde 3-4 måned.



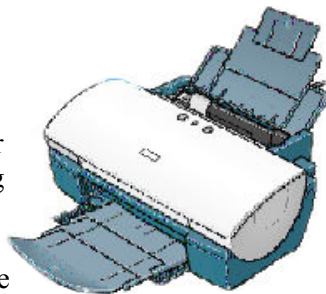
Lækker lille sag

## 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.

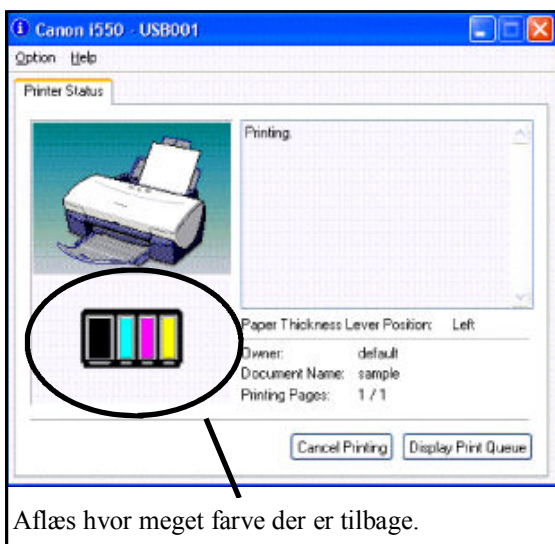


En smule bekymring kan man få når man ser at dens driftstemperatur ligger på 3-35 grader, og i betragtningen af den danske sommer, så når vi altså derop et par gange i løbet af året.

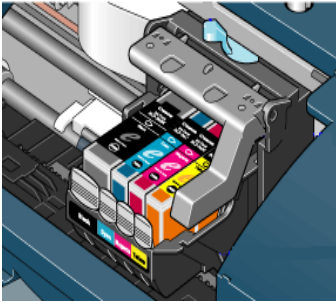
Udskriftkvaliteten kan ligge på 300, 600, 1200, 2400 eller 4800 dpi. Her kan man med sort dog ikke nå højere end 600, men det er vist rigeligt til de fleste. Vigtigere er det at farverne kan nå op på 1200 dpi, så du kan udskrive fotografier på det specielle fotopapir.

### 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.

<b>Systemkrav:</b> USB port, Windows95 eller bedre, Pentium CPU, 64 Mb ram	
<b>Design</b> Okay	<b>Kvalitet</b>  <b>88%</b>
<b>Betjening</b> Nem installation, besværlig duplex funktion	
<b>Teknologi</b> 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.

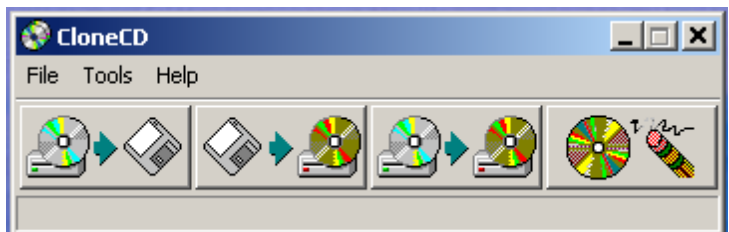
Disse funktioner klarer det suverænt. Det er ikke uden grund at programmet hurtigt er blevet meget populært, for det kan nemt bruges til at tage sikkerhedskopier af ens cd'er. Det være sig både musik og software.

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 forbryder.

**Find det på:** <http://www.elby.de/>

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



# IT'S JUST MAGIC

## Half-Life

Start Half-Life ved at taste: **hl.exe -console**

Dette vil give dig adgang til "console" ved at bruge "~" tasten. Du skal måske skrive 'sv\_cheats 1' i konsollen først.

De følgende kommandoer er så tilgængelige i konsollen:

<b>IMPULSE 101</b>	- Giver alt
<b>/GOD</b>	- god mode
<b>/NOCLIP</b>	- gå igennem vægge/flyve

## Unreal 2: The Awakening

Åben konsollen og skriv:

GOD	Udødelighed
NEXTLEVEL	Næste level
LOADED	Få alle våben
FEARME	Fjenderne bliver bange for dig
ALLAMMO	Masser af ammo
FLY	Du kan flyve
AMPHIBIOUS	Du kan ikke drukne.

## Gunman Chronicles

Spillet er lige blevet genudgivet, men det er jo ikke ligefrem det spil man gider sidde fast i, derfor vil disse koder sikkert hjælpe dig.

Start spillet med:

c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf

Eller hvor du har placeret dit spil. Du vælger konsol med ' .

Følgende koder virker nu:

/impulse 101	Giver dig alle våben og ammunition
/god	Gudemode
/noclip	Gå gennem vægge

## Redline Racer

Hvis du skriver dit navn som **ABODE** vil du få adgang til alle baner og racers.

## Homeworld

Start spillet med en af følgende kommando linjer for at aktivere snyden:

Eksempel: c:\homeworld\homeworld.exe /debug

<i>Kode</i>	<i>Effekt</i>
/debug	Debug mode
/noBG	Slå Galaxy Baggrunde fra.
/noCompPlayer	Slå 'default' computer spillere fra.
/notactics	Slå taktik fra.
/noretreat	Slår 'Retreat feature of Tactics' fra.
/disableAVI	Slår film fra.

## VUFFERS BREVKASSE



Hej Vuffer

Jeg ved godt det er blevet sagt før; Men er det pirat kopier I anmelder, for hvordan I hel.... kan I ellers anmelde Sim City 4, det er da endnu ikke kommet i butikkerne?!

Claus via mail

*Hej Claus*

*Vi modtog en anmelderkopi, og spillet udkom i februar. Det er vist kun fjerde gang vi modtager en anmelderkopi, så det er altså utrolig sjældent vi kan være blandt de første med en anmeldelse.*

*Vuffer*

Hej Vuffer

Så udkom bladet atter en gang, men denne gang i en ny format og designet har også fået et løft, selvom det var et lidt tyndt blad. Men jeg er ked af I dropper Amiga.

Jeg har selv både pc og Amiga4060T, og jeg er godt tilfreds med begge maskiner. Jeg spiller

mest på pc og laver tekstbehandling og billedarbejde med Amiga. Jeg ved ikke om MS Office er bedre, men jeg har altså ikke 8.000 kroner til en kontorpakke, Word Worth kostede 600 kroner og er under alle omstændigheder en rigtig god pakke. Jeg synes Amiga International, altså hedder Amino, har gjort det godt de sidste 2-3 år, der er kommet styr på tingene. AmigaOne er baseret på G4 CPU, det er den nyeste teknologi. Det er operativ systemet, der gør om maskinen virker godt eller dårligt. Jeg går ud fra at man helt har droppet ideen om at møde op til de store messer, fordi det koster en rigtig masse og at pc folket alligevel kun ser Windows.

Windows er også god, og om man kan lide det AmigaOS eller Windows er vel op til en selv. Jeg regner bestemt med at Amino vil reklamere for

sin maskine, men det sker nok mest i England og Tyskland, og nok ikke i Danmark.

Nå, men hvad så med bladet? Jeg synes det virker dybt naivt at tro I kan overleve som rent pc blad, der er mange andre blade på markedet og jeres kun i sort-hvid, så....

Karl-Aage Hansen

*Hej Karl-Aage*

*Personligt holdt jeg gerne Amiga i bladet, men omvendt så er der altså ikke noget materiale til at fastholde bladets navn. Det er ikke fordi der ikke udgives nye ting, men desværre har det ikke været muligt for os at finde nogle, der vil anmelde og skrive om det. Primært derfor forsvandt Amiga. Og om bladet overlever uden Amiga kan kun tiden vise, men det var altså den samme spådom der kom i både '95 og '98, da vi henholdsvis skippede Commodore 64 og introducere PC.*

*Vuffer*

**DIN COMPUTER**

**38**  
April 2004  
Pris 9,95

**DIN COMPUTER**

**47**  
December 2007

**DIN COMPUTER**

**45**  
Maj 07

**DIN COMP**

**INTERVIEW  
VIRUSPROG**

...en alvorlig identit  
...Aalborg mødte vi  
...en af de personer  
...der har lavet store for  
...alle os andre på  
...nettet  
...fortælle  
...jeres me  
...tyvare  
...trojaste

**PAINKILLER**

Clive Barker's Jericho

BIOSHOCK

**DE MEST BLOI  
SKANDALER I  
SPILLETS HISTO**

**DIN COMPUTER**

**48**  
Maj 2008

World Of Warcraft

Vi har på næsten måned opgjort hvilke spil der er de mest populære, som er blevet mest solgte. Samt om der er nye spil der er kommet på markedet og vi kigger på de nye spil.

**Safari 3.1**  
Den nye Safari er en revision af den gamle Safari-familie. Denne gang i version 3.1, har vi en grundlæggende omstrukturering af den gamle Safari og præstere den. Vi bringer en grundlæggende omstrukturering af Safari til den nye Safari.

Leder du af Andeføet?

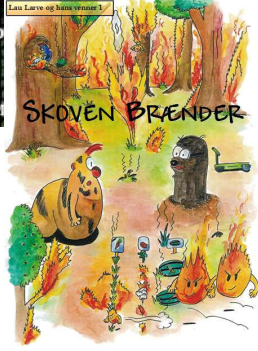


Læs også:  
28 uger senere  
Ipod Shuffle



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

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



## Din Computer udkommer fortsat

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

[www.damat.dk](http://www.damat.dk)