

# Din Computer 34

Juli 2003

9. Årgang

Pris: 25,- kr.



**Britney Spears har personligt skrevet idegrundlaget til sit helt eget spil. Nu er det udkommet og vi har haft fingrene i det. Vi ser om det holder.**

# JUBLEN, DER IKKE VIL STARTE...

Så er det blevet maj, og endelig er AmigaOne i butikkerne. Og jubel vil bare ikke starte...

Herfra kan jeg kun konstatere at AmigaOne bestemt ikke er et skridt fremad, nærmere viser det igen at Amiga står i stampe uden at fortage sig ret meget. På den ene side er det logisk at AmigaOS 4 må komme, det vil virke helt skørt at udvikle på et system i mere end tre år for derefter at skippe det. Men AmigaOne har altså ikke dette system, og *emulerer* kun Amiga. Helt skørt er det at man med sin AmigaOne ikke kan spille sine PPC spil, eller benytte sine PPC programmer, som netop er blevet udviklet de seneste 2-3 år. Lidt groft kunne man sige at det er skide ligegyldigt om et spil fra '87 virker, det er en milliard gang mere vigtigt at det nyeste virker.

Det er nogle underlige valg der sker hos Amiga International, og det virker som om man ikke helt selv tror på et succesprojekt.

Succesprojekter indenfor konsolverden tyder p.t. på at være lig med PS2, hverken GameCube eller X-box kan rigtig komme op i omdrejninger, og de utallige forudsigelser om PC'en snarlige død som spil platform har atter engang vist sig slet ikke at holde vand. Her på redaktionen er det nu ikke den store overraskelse, når en platform har 150 millioner brugere, så stopper man jo ikke med at lave spil til den, bare fordi der kommer et par nye konsoller, der måske tilsammen sælger 50 millioner på et par år.

Men hvordan ser markedet da ud. Windows sidder på ca. 90% af markedet, mens Mac sidder på små 5% og Linux på omkring 4%. Mens resten sidder på ca. 1%, og det dækker altså over alt fra Amiga til BeOs, der har mindre end 50.000 brugere.

Der er dog en væsentlig ting, som ikke burde få Bill Gates og Microsoft til at sove roligt om natten. 30 % af førstegangs købere vælger nemlig Mac og blandt kvinder generelt foretrækker 40% Mac.

Og dog; Bill Gates sover nu nok roligt alligevel, han ejer 49% af Mac.

**Kim Ursin**  
*Ansvarshavende redaktør*

## **Din Computer**

Udgives af DaMat  
c/o Kim Ursin  
Kærbølvej 30, 6760 Ribe  
Tlf. 7427 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: 120 kr.  
Beløbet betales via giro,  
kontant, eller check udstedt  
til Kim Ursin.

1. udgave, 1. oplag.  
Oplag: 200

Trykt i Ribe 2003  
(c) DaMat 2003



# AmigaOne

EyeTech har frigivet en AmigaOne model baseret på A1G4-XE bundkort, installeret med Debian (Linux) og UAE som virker som AmigaOS emulation, desuden er AmigaOS4 gratis, når det engang kommer.

Tekniske oplysninger er 70GB harddisk, dvd, cd brænder, AGP port og et spilkort i en af PCI portene. USB er der adgang til forfra, der er 512 MB ram. Tastaturet er et standard pc slags og det samme er den trådløse mus.

Installationen af Debian er det begrænset til at skrive sit brugernavn, og så er man i gang. Men det som er interessant ved AmigaOne er jo netop Amiga! Her er UAE vedlagt, desværre har jeg ikke kunne læse hvilken version, kun at UAE kørte smertefrit og bedre end Amiga Forever, men det siger ikke særlig meget. I hvert fald er Magic pakken (anmeldt i nr. 4) og Scala lagt ind. Efter hvad jeg har kunne læse virker de fleste programmer som på en A1260.

Min store overraskelse kommer dog, da jeg læste at PPC spil og programmer ikke virkede! UAE er slet ikke designet til at kunne køre PPC programmer, men kun 68k programmer. Det synes som en

komplet vanvittig prioritering, at programmer fra '86 virker fint, mens programmer fra sidste år, ikke kan afvikles. Det giver én en dårlig smag i munden.

## Support

EyeTech har gjort en del ud af lave support til Amiga, det sker primært via maillister, hjælpefiler og en hotline. Rygter på nettet siger at de fleste brugere i Amiga forums er lavet af EyeTech selv for at forgive en interesse, det virker som onde rygter, der er svære at tage alvorlige. I hvert fald er der mange diskussioner og snak i forumerne, så at EyeTech skulle have hyret folk til det... Nej vel! Det lugter lidt af folk, der morer sig på andres bekostning.

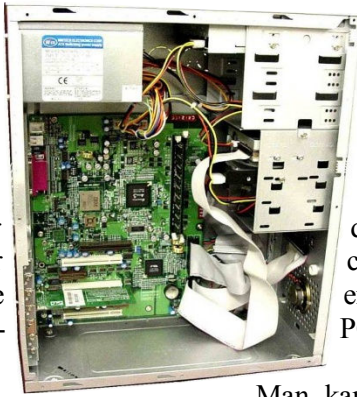
## Skal jeg vente?

Hvis vi skal tro de anmeldelser (f.eks. [www.amiga.dk](http://www.amiga.dk)), så virker UAE som en A1260 på speed, og Debian er et godt Linux system:

*"AmigaOne er langt hurtigere end 68060 systemer, det var muligt for mig at afspille film, arbejde med Scala og desuden have musik kørende i baggrunden, uden det påvirkede hastigheden. Alien Breed 3D II afvikles i 800x600 i fuldskærm med fps (framerate -red.), der konstant lå på 80"*

Efter at have læst anmeldelsen af AmigaOne så er begge anmeldere enige om man står med en klart stærkere computer end en A4060T og at du får et yderst kompetent Linux system, der i tilgift er installeret og klar til brug.

Jeg kontaktede EyeTech for at forhøre mig om muligheden for at låne en anmelderkopi, men p.t. har jeg endnu ikke modtaget svar. Det er kun sjældent engelske og tyske store firmaer låner den slags ud til blade, der har under et par tusinde abonnementer, så jeg forventer ikke et positivt respons.



Hvis vi går ud fra at UAE netop virker som en hurtig A1260, og vi har da ikke grund til at tro andet, så må det give os det store spørgsmål; Hvis du skal ud og købe en ny computer, skal det så være en AmigaOne, Mac eller en PC?

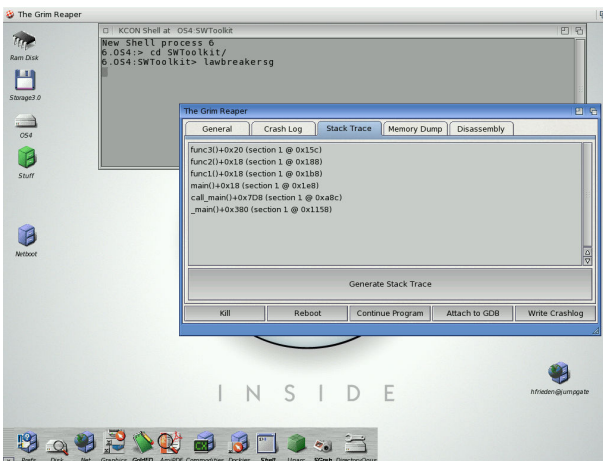
## Min holdning

Først og fremmest, så er det rigtig ærgerligt at AmigaOS4 ikke er klar, for uanset hvad, så er UAE altså kun med OS3.9, der rent ud sagt falder igennem både i design og funktionalitet i forhold til WindowsXP og MacOS X. Det er også virkelig ærgerligt at Amiga ikke valgte at satse på AMD/Intel chipsættet da man begyndte fornyelsen af Amiga, for det havde altså været noget andet at tale en investering på 800-1200 kroner, mens en AmigaOne ligger på 14.000 kr.

Man kan godt kaste sig ud i en større diskussion om hvilken der er bedst. Og det kan vi sikkert så snakke om de næste ti år. Lad mig i dag slå fast at:

Diskussionen om hvorvidt AmigaOS4 nogensinde kommer er tit oppe og vende, her må man bruge sin fornuft. Der er frigivet en beta version, der er brugt over tre års udviklingsarbejde af mere end 60 ansatte på systemet, ergo må der være brugt et beløb på mindst 50 millioner eller mere. Det ville ærlig talt være lidt underligt, hvis det skulle blive droppet nu. Det ville være ulogisk at stoppe udviklingen, så tæt på målet. Jeg må sige, at der er større sandsynlighed for Amiga succes nu end for tre år siden.

Lige her og nu får du en god solid Linux platform, der kan køre Amiga 68k programmer rigtig godt, det er simpelthen et spørgsmål om du vil have det eller vil holde dg til det du kender.



Billede fra AmigaOS4.0

## 2. udgave

I dette nummer er der en hel side, som jeg har fjernet, fordi det var en reklame for vores eget blad. Men det er lidt svært at skrive det store om selve bladet, der er som du kan se det, hverken specielt godt eller specielt dårligt, men i hvert fald tyndt i indholdet.

Vi brugte Britney som blikfang, uden det hverken gjorde fra eller til.

Nettet havde stille og roligt gjort at livet som hobby computerblad var blevet end hårdt. De første 100 sider bød på det samme som DC, og de fleste gjorde det nok også bedre, og i hvert fald gratis.

Oplaget var faldet yderligere, formentlig for at prøve at komme vores restproduktion til livs, for bundlinien var simpelthen en katastrofe, når vi kiggede på regnskabet efter de årets første to numre. Vi var alle fire studerende, og selvom 1700 kroner i underskud ikke er meget, så skal det dog ses i lyset af at omsætningen pr. nummer lå på omkring 4000 kroner, og at vi var studerende, der ikke kunne putte ret meget økonomi ind i bladet.

Samtidig begyndte skænderierne i forbindelse med dette nummer som gjorde at jeg inden årets udgang sad jeg alene med bladet.

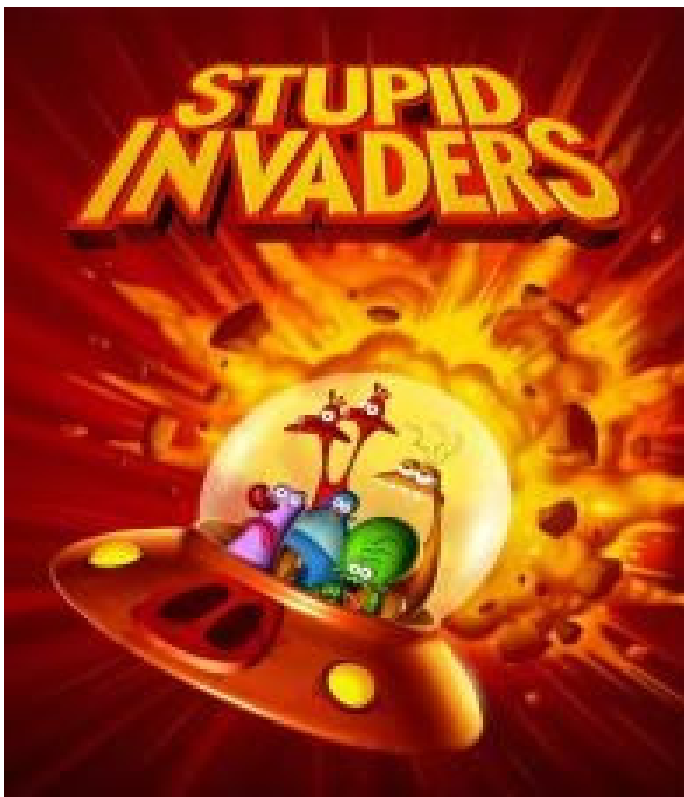
Grundlæggende handlede det ikke om bladets form, men mere om økonomien i projektet.

De mente, så vidt jeg husker, at vi skulle stoppe bladet, mens der var overskud i kassen, det følte jeg ikke, jeg var overbevist om at bladet nok skulle bide sig fast.

Det er nemt i dag at sige, de på sin vis traf den fornuftige beslutning, omvendt er spørgsmålet om DC ville have eksisteret i dag på hjemmesiden, hvis vi havde gjort det?

Fakta er i hvert fald at det ville have sparet os for en hulens masse besvær, ærgrelser og ikke mindst penge. For da sendte dette blad på gaden brugte vi også de sidste kroner i kassen, resten af året blev det for egen lomme bladet udkom.

*Kim Ursin, august 2008*



***Etno og vennernes ankomst til Jorden kan dårligt betegnes som en invasion; de er mere en flok forskræmte illegale indvandrerere, der egentlig bare vil hjem.***

#### **Nørderne angriber....**

Rumvæsenet Etno og hans 4 venner har driblet lidt rundt i galaksen i deres klassiske flyvende tallerken, da der på et tidspunkt opstår svære motorskader. Derfor nødlander deres skib på Jorden ved siden af et skævt hus. Etno mener

at de i løbet af nogle få minutter kan fikse skaderne, men efter et par år er de stadig bosiddende i det forladte hus.

Dr. Sakarine, som absolut ikke er så sød som navnet antyder, har fået nys om rumvæ-

senernes tilholdssted, og i et forsøg på at udvide sin samling af rumvæsner, som han af ukendte årsager samler på som andre samler på oldåser eller tændstikæsker, sætter han dusørjægeren Bolok på sagen. Bolok skal zappe de 5 rumvæsner og bringe dem tilbage til Area 52, hvor dr. Sakarine er bosiddende i en enorm ubåd på bunden af en endnu mere enorm fisketank fyldt med muterede kæmpehajer.

Som du sikkert allerede har bemærket er Stupid Invaders et eventyr i samme skøre genre som Day of the Tentacle, og det er et spil der helt sikkert vil henrykke enhver fan af de gamle skøre sjove LucasArts spil.

#### **Intelligens? Hvor?**

De 5 aliens, Etno, Gorgious, Candy, Stereo og Bud er alt andet end middelmådigt begavede. De er faktisk snotdumme, naive, godtroende fjolser, som

under ingen omstændigheder ville kunne udvikle teknologien til at rejse i rummet. Men om ikke andet er de altså kommet så langt som Jorden, og nu gælder det så i bedste point-n-click adventure-stil om at undslippe dr. Sakarine's håndlangere og udforske huset og omegnen i et forsøg på at finde dele, så rumskibet kan repareres og de 5 kan

tage hjem.

Imens de udforsker spillets 120 forskellige lokaliteter og interagerer med de 50 personer man kan snakke med i spillet skal de naturligvis undgå at blive fanget af Bolok, hvilket absolut er lettere sagt end gjort, især når man tager i betragtning at alle 5 rumvæsner samlet stadig er dummere end en mursten.

Det er nemt at finde rundt i spillets interface, der dog ikke ligefrem er verdens mest stabile. I løbet af spillets første fire baner lykkes det for spillet, at gå ned 6-7 gange, så man skal gemme ofte. En stor del af spillet er også de lange filmsekvenser, som sjove både første og anden gang, men ikke tredje. Det er desuden kun



*Dine små fjolser strander i dette hus i årevis, da de ikke er så kvikke til at reparere rumskibet.*



*Tegnefilmsstilen er holdt fint, perspektivet er holdt i den lidt små skøre stil. En af de første gåder hedder at komme ud af toilettet. Det involverer toiletteppir, en svupper og det åbne vindue.*

muligt at gennemføre eventyret på én bestemt måde, og det trækker lidt ned, men da spillet er kæmpestort går det måske lige op i den sidste ende.

### **Farver og striber!**

Grafikken er holdt i flotte klare farver, og det minder mest af alt om en god gammeldags tegnefilm.

Baggrundene er meget detaljerede, og figu-







*Julemanden sidder fast i skorstenen, hvad gør du? Du opløser ham med*

erne er flot 3D renderede skabninger. Der er noget galt med perspektivet i stort set alle hjørner af huset. Det forladte hus ville ikke just vinde arkitekturpriser, med mindre Jens Jørgen Thorsen var dommer. Dertil kommer et væld af endnu flottere cut-scenes, so næsten gør Pixar til skamme.

Det er muligt at dø, det vil sige at få en GAME OVER skærm frem. Det har ellers været en tendens, der har vundet stigende

popularitet i adventure spil de sidste mange år, at man ikke skulle kunne tabe spillet på noget tidspunkt, da det tager en del af spilleglæden væk.

I stedet er der dog en ganske brugbar save-funktion.

Spillet fylder hele 4 cd'er, hvilket burde have givet anled-

ning til en DVD version, men det er der nu ikke kommet. Der er som sagt 120 lokaliteter at udforske og omkring 50 karakterer at snakke med, og Ubi Soft lover, at det tager på den gode side af 30 timer at komme igennem.

Alt i alt er SI et fremragende sjovt og forholdsvis nemt spil. Det er lige nu blevet nedsat til den halve pris, og det gør det ikke dårligere :-)

<b>Stupid Invaders</b>		99,-
Stupid Invaders er fremragende, selvom det er måske er en anelse ustabil på XP. Flot tegnefilmstil, god lyd og gode gåder. Selvom det ikke er så svært, så kompenseres der fint pga. mængden.		
<b>Systemkrav</b> Windows95 eller bedre P2 / 266 Mhz, 32Mb ram	<b>Anbefalet system</b> 3D kort, 64 Mb ram Full installation 2.8 Gb.	
<b>Oplevelse</b>	<b>93 %</b>	<b>90%</b>
<b>Gameplay</b>	<b>88 %</b>	
<b>Holdbarhed</b>	<b>90 %</b>	
<b>KVALITET</b>		

# INDUSTRY GIANT 2

I Industry Giant 2 skal du opbygge dig selv et industrielt imperium. Det betyder kort og godt, at du skal passe og udbygge en række forskellige led i et produkts livscyklus. Du skal udvinde råvarer, behandle dem til råmaterialer, kombinere dem til et produkt, transportere det til en lagerhal og til sidst sælge det i dine detailbutikker.

Der er en bred vifte af produkter, som du kan lave og sælge, fra forskellige madvarer og drikkevarer til en lang række af elektroniske dimser eller legetøj. Udbuddet af varer afhænger naturligvis af hvilket år du spiller i. Men for det meste handler Industry Giant 2, årstallet som spillet foregår i underordnet, om at finde et sted med mange mennesker, hvor du kan smække et

par detailbutikker op. Derefter placerer du et lager i nærheden, der kan forsyne dine butikker med råvarer og til sidst går du så i gang med at bygge et produktionsapparat op indenfor lagerets rækkevidde. Da du selv skal stå for alle råvarer kan det blive en enorm affære at producere nogle varer, især da mange råvarer som f.eks. jern, kun kan udvindes på helt bestemte steder. Skal du for eksempel sælge øl, skal du udvinde kvarts, hvilket skal blive til glas i din glasfabrik.

Du skal samtidig dyrke humle, som kan anvendes på bryggeriet sammen med glas til at blive til øl. Det er endda en af de simple produktionskæder... bare vent til du skal producere biler!

Varer transporteres automatisk fra dine produktionsanlæg til dine lagre (og derfra til detailbutikker eller til andre produktionsled), hvis disse er tæt nok på hinanden. Men har du brug for at transportere varer, hvilket ofte er tilfældet, da man som regel kun



bygger et produktionsområde, må du gribe til skrappere midler. Du kan oprette en lang række transportforbindelser, for eksempel lastbiler, tog, fly og skibe, der kan transportere varer fra et lager til et andet. Effektiviteten af denne transport og af de køretøjer, som du kan købe og sætte ind på transportruter, svinger naturligvis også afhængig af hvornår missionen du spiller, foregår.

Industry Giant 2 er missionsbaseret. Der er en kampagne, hvor du stilles overfor mål med stigende sværhedsgrad, men det er også muligt at spille free play, hvor du kan gøre hvad du lyster. Desuden er der en glimrende tutorial. Til sidst er det muligt at spille i multiplayer.

Det er størrelsen og mængden at ting i IG2, der redder spillet. Udover at bygge et væld af forskellige fabrikker og producere en lang række produkter, kan du nemlig også selv udvide områdets vej- og jernbaneanet. Men ikke nok med det, du kan også bygge

forskellige attraktioner som parker, zoologiske haver, forlystelsesparker, væddeløbsbaner og andre spøjse ting, der får folk til at flokkes til netop den by, som du vil have dem til at bo i

IG2 lider under det typiske problem for denne type af spil. Når først du har etableret et fungerende produktionssystem og har sat transportenheder ind, der kan fragte dine varer rundt til alle byerne på kortet, så har du ikke rigtig mere at lave. Du har tid til at luft hunden, pille næse, lære dig selv at danse ballet, eller hvad du nu kan finde på, for du skal have tiden til at gå til du har vundet missionen. Det er lidt trist og det kan derfor blive en smule kedeligt.

Grafikken indeholder masser af små detaljer, der giver liv til de store landskaber, som spillet

foregår i. Okay, terrænet og bygningerne er i 2D, og det får Industry Giant 2 til at se rigtig hyggeligt og old-school agtigt ud, men visuelt kan Industry Giant 2 aldrig siges at være mere end middelmådigt. Hvad angår lyden, så er der er nogle få lydeffekter og en gang muzak, der kører uendeligt i baggrunden. Lydeffekterne er nogenlunde, selvom der godt kunne have været en hel del flere af dem. Igen ikke rigtig basis for, at kalde det andet end middelmådigt.

Industry Gigant		499,-
<p>Det er et underholdende og ganske stort økonomisk baseret strategispil, der dog ikke byder på meget nyt. Der er mange positive elementer i spillet, der er stadig en række dumme problemer og mangler. Det kunne godt være lidt hurtigere og grafikken efterlader plads til forbedring. Men alt i alt er Industry Giant 2 rigtig god underholdning.</p>		
<b>Systemkrav</b> P2 / 450 Mhz, 64Mb ram	<b>Anbefalet system</b> P3 / 800 MHz, 64 Mb ram	
<b>Oplevelse</b>	61 %	<b>72%</b>
<b>Gameplay</b>	75 %	
<b>Holdbarhed</b>	71 %	
<b>KVALITET</b>		

# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Hvis et spil foregår på almindelig landevej, så betyder det at det enten er rally eller at politiet skal indblandes.

Hot Pursuit 2 går ud på at køre race på offentlige veje, hvor politiet prøver at stoppe dig, hvis (når) du kører for stærkt. De er meget ivrige efter at få fat i dig, og går hårdt til sagen med sømmåtter og helikoptere, der sågar smider bomber efter dig.

## Overflod

Spillet har to kampagner, den ene består af 33 udfordringer, mens mesterskabet består af 33 udfordringer, der skal gennemføres. En udfordring kan f.eks. bestå af at klare 4 løb, hvor den dårligste sorteres fra hver gang.

Banerne er ikke voldsomt varierende, bjerge, sne, by og den slags, men der er også en skovbrand, man skal køre igennem, og det ser fedt ud. Flere af banerne er de samme, men blot spejlvendte, det betyder ikke så meget igen, da hver bane er meget lang, en omgang kan godt tage 4-5 minutter eller mere. Det gør at man ikke kan lære dem udenad, og derfor betyder det mindre at der er få af dem.

## Suveræn teknik

Teknisk fejler hverken grafik eller lyd noget, tværtimod flyver spillet afsted

og det ser kanon flot ud. Lyden er det samme, masser af hårdt pumpede rock og suveræne effekter præger den del.

Når Hot Pursuit alligevel ikke scorer tårnhøje karakterer hænger det sammen med selve kørefornemmelsen. For bevares det føles som om man kører, men det er hvad man kan forvente på tidens spilmarked, men det virker som om at de andres biler står mere fast end din. Det sker lidt for ofte, at man får et puf for derefter at flyve gennem luften mister en



kommer igennem de mange levels.

Det korte og det lange er altså; et godt solidt produkt.

masse tid og placeringer.

Politiet har vist kun har interesse for dig og ikke dine konkurrenter, og det er egentlig også okay, hvis det ikke var sådan at dine modkører er limet fast til vejen, mens

du ryger af, bare de puster på dig. Det gør til tider spillet ret frustrerende, og jeg tvivler på hvor mange der nogensinde

NFS: Hot Pursuit 2		499,-
<i>Need for speed Hot pursuit 2 er et glimrende spil, men det kommer bare aldrig helt derop hvor klokkerne bimler.</i>		
<b>Systemkrav</b> P2 / 450 Mhz, 64Mb ram 3D kort m/16 Mb ram	<b>Anbefalet system</b> P3 / 800 MHz, 256 Mb ram, Nyere 3D kort	
<b>Oplevelse</b>	<b>94 %</b>	<b>82%</b>
<b>Gameplay</b>	<b>85 %</b>	
<b>Holdbarhed</b>	<b>80 %</b>	
<b>KVALITET</b>		

# Britney's Dance Beat

*Medmindre man er teenagerknægt eller en poptøs på 12, så var man sikkert allerede på vej til at lade Britney Spears glide over i glemmebogen sammen de 200 andre smukke hjernedøde høns, der har vrikket med rumpen til nogle rytmer en nörd har banket sammen i kælderens 200 marketingsfolk.*

Nå, helt seriøst så har hun fået meget ud af sit yderst begrænsede talent, og man er jo ikke forpligtet ud over egne evner, ligesom det jo handler om at smede, mens jernet er varmt, det er derfor blevet til et spil, der bærer sildens navn, mens vi stadig kan huske det.

Dansemåtten som kom til konsollerne for snart et par år siden var vældig populær specielt i østen. Kort sagt står man på en måtte og skal trykke på de rigtige



knapper i takt med musikken. Jeg har personligt kun prøvet det en lille halv times tid, men det var faktisk ret sjovt og ganske hårdt i længden, på en skør måde gav det lidt mening fordi man jo motionerede til musikken. Spil som Dance Dance Revolution slog igennem, og det er den ide folkene

bag dette spil har bygget på. Faktisk er Britney kvinden, der er krediteret som "game concept by...". Nå, men egentlig burde det ikke kunne gå helt galt, da hele konceptet er afprøvet og sangene har slået igennem.

Britney's Dance Beat er et meget simpelt

dansespil, hvor man vælger en af 7 forskellige håbefulde dansere. Disse unge talenter har en drøm om at være med på scenen, når Britney laver en stor koncert, men før man bare får adgang til det, må man bevise sit værd. Dette gøres ved



at trykke sindssygt mange gange på sit keyboard og komme gennem 8 ens dansebaner.

Hver bane består af to hovedfelter, hvoraf det store felt til højre på skærmen viser to dansere, som spræller rundt og slår vejrmøller. Den ene danser er spilleren, mens den anden er computerstyret, og selvfølgelig spræller din danser kun, hvis du trykker på de rigtige knapper på de rigtige tidspunkter.

Fangede du den, trykke på tastaturet, væk er dansemåtten og tilbage

er noget, der i bedste fald kan beskrives som en moderne Decathlon, der gik af mode engang i midten af firserne.

Venstre stribe af skærmen ER selve spillet, nemlig 3 rækker, hvor forskellige pile-symboler falder ned fra toppen af skærmen. Når pilene er ud for et bestemt punkt på skærmen, skal spilleren trykke på den tilsvarende knap på keyboardet. Nogle gange skal to eller tre knapper trykke på én gang. Alt efter hvor præcist man timer sine tryk giver det forskellige antal point, og

hvis man klarer en serie perfekt, bliver man belønnet med en lille pause, hvor alle knapperne fryser, og man kan se lidt mere koncentreret på danserne til højre. Hvis man misser nogle pile, er der en bar i bunden af skærmen, som bliver lidt mindre, og kommer den under et vist punkt, kan bane ikke gennemføres, da man har danset for dårligt. Gode combo'er bringer dog bar'en op igen, så man skal ikke fortvivle over et par tabte pile.

Efter hver gennemført bane får man et

Backstage Pass, som åbner op for et lille videoklip. Her kan man se hvad der foregår bag scenen og til show-træningen.

Da der er 8 baner, er der også 8 videoklip, men de er alle af sam-

ting som 'hendes fars navn', 'hendes yndlingsfarve' og andre ligegyldigheder i samme stil.

Man låser op for et hemmeligt videoklip, hvis man har mindst 20 svar rigtige ud af 25 spørgsmål, ud af i alt

man ikke tillade sig”, så lad mig blot fremhæve nogle af fejlene.

Konceptet er taget fra andre (og bedre) dansespil, og ikke nok med det så tager det vel godt 50-60 minutter og gen-



*For 10-12 år siden havde dette også været grim grafik.*

me udformning, og ligner hinanden ekstremt meget. Det er ikke så underligt da alle videoklip bruger optagelser fra samme dokumentarprogram.

Den indlagte Britney-quiz, som ikke har noget med dansespillet at gøre, er kun for virkelige kendere af Britney, da spørgsmålene går på

100 tilfældige spørgsmål. Jeg fik aldrig mere end fire rigtige og det er ikke noget jeg får søvnløse nætter over, skal jeg hilse og sige.

### **Teknik**

Når man uddeler ekstremt lave karakterer er der altid nogen, der er uenige, ja endda nogle, der siger at ”det kan

nemføre, selv den ringeste 7-årig tøs kan klare det på højst 2 timer. Og sværhedsgraden er fastlåst. Faktisk gennemførte jeg spillet første gang, sammenlagte tid med installationen nåede dermed op på en lille time.

Det har 8 helt ens baner og der er sølle 5



sange at danse til, det nærmer sig grådighed det her.

Programmørerne har været så ”snedige” at indlægge tastaturkombinationer, som computeren ikke kan opfange. Det er en umulighed at trykke venstre, ned og højre pil på samme tid, da computeren kun kan opfange to af disse signaler. Dette bevirker at serier, hvor disse kombinationer indgår slet ikke kan lade sig gøre at spille.

Konceptet i dansespil er, at man skal trykke på knapperne i takt til musikken. Dette undgår Britney's Dance Beat også, da pilene falder mod bunden i vild uorden og helt ude af takt med den underlæggende musik. Man kan således ikke støtte sig til trommeslagene fra sangen for at ramme en pil perfekt, men må se på skærmen og håbe sit bedste, at man rammer rigtigt.

Grafisk er Britney's Dance Beat ekstremt kedeligt at se på. Danserne bevæger sig ganske vist udmærket, men de er totalt detaljeforladte og har grimme polygonfejl i samtlige led. Baggrunden er flad, livløs og ligeledes uden detaljer. Der er slet ikke brugt 3D-lys-effekter, som ellers ville være kærkomment, når man nu skal prøve at forestille sig at man står på en scene med Britney og 50.000 fans står og skriger i forgrunden.

### End ikke hardcore fans

Nej det går ganske enkelt ikke det her. Programmørerne har ganske enkelt været for dårlige til at resultatet er

bare nogenlunde. Enhver shareware programmør kan lave det her endda uden at bruge ret meget energi på det. De mest hardcore Britney fans har for længst set de skjulte klip og må føle sig voldsomt snydt af det her.

Det er i det hele taget meget svært at finde på nogen, der kan have glæde af det her spil. Det eneste spørgsmål jeg har tilbage er om det mon er muligt at klage til menneskerettighedsdomstolen over Britney's Dance Beat?

Britney's Dance Beat		399,-
Det er grundlæggende en fornærmelse overfor sine fans at lægge navn til det her. Hun burde tvangsindlægges til at spille det i 48 timer i træk.		
<b>Systemkrav</b> Win9x/Me/2000/XP P2-350, 64Mb ram	<b>Anbefalet system</b> -	
<b>Oplevelse</b>	28 %	<b>12%</b>
<b>Gameplay</b>	15 %	
<b>Holdbarhed</b>	5 %	
<b>KVALITET</b>		

# Destroyer Command

Tiden er 2. verdenskrig, og nej, du skal ikke være jagerpilot eller fodtusse, du skal derimod styre en destroyer.

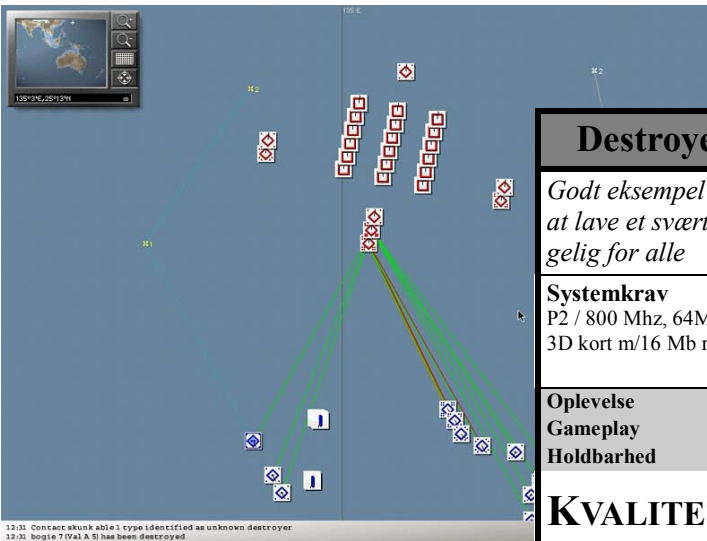
Jeg var skeptisk, men det er sjovt, og det er nemt at komme i gang, men meget svært at mestre. Det kræver både evner, hurtighed og overblik. Styringen er som sagt nem at komme i gang med, men du skal være forberedt på at du skal lave et hav af taster på tastaturet, og det vil tage de første



par uger, før du kan komme succesfuld ud af de helt store kampe. Er du dygtig nok overtager du kontrol med

større skibe, og hele flådekompagnier.

Det er dog ikke den helt store grafiske oplevelse, men det er heller ikke spillets fokus.



## Destroyer Command

499,-

*Godt eksempel på et det kan lade sig gøres at lave et svært tilgængeligt område tilgængelig for alle*

### Systemkrav

P2 / 800 Mhz, 64Mb ram  
3D kort m/16 Mb ram

### Anbefalet system

256 Mb ram,

Oplevelse

72 %

Gameplay

85 %

Holdbarhed

87 %

**KVALITET**

**86%**

# Hotel Tycoon

Jeg er ved at brække mig over firmaet "Monte Cristo", for nu har de igen ødelagt en god ide.

Denne gang skal du blive verdens førende hotel

koncern, desværre er det så kedeligt at man tror det er løgn. Mikromanagement drukne spillet i, skal man virkelig sidde og tage stilling til hvor

billedet skal h æ n g e ,

hvilket forklæde hver enkelt ansat skal have på?

Menuerne er uoverskuelige og lyden er stygt. Grafikken er 2-3 år forældet og det er ufatteligt at man ikke kan bare prøve på at lave spilbare produkter.



## Hotel Tycoon

399,-

*Hotel Tycoon er endnu kedeligere end det ser ud.*

Oplevelse	53 %
Gameplay	40 %
Holdbarhed	21 %

# 32%

## KVALITET

# Dino Island

Hvis du tager Zoo Tycoon og ændrer dyrene til dinosaurer, tilføj

et særdeles ringere interface, og endnu mere krævende dyr, så har

Dino Island.

Det er ikke specielt godt, og man skal være særdeles interesseret i dinoer, før man gider bruge mere end et par timer på dette spil.



## Dino Island

299,-

*Hotel Tycoon er endnu kedeligere end det ser ud.*

Oplevelse	72 %
Gameplay	62 %
Holdbarhed	50 %

# 54%

## KVALITET

# Movie Jack 2

Nogle forretningsfolk får nogle gange nogle ideer. Tag programmet Movie Jack 2, der kan rippe en dvd og lægge det på cd. Der er vel omkring et par hundrede af dem på nettet. Du tager programmet, udskriver labels med serienumre, putter en stor æske omkring det hele og sælger det i en af de store supermarkeds kæder for lige under en hund. I min egen uvidenskabelige undersøgelse, så stod der om onsdagen 40 styks på hylden, og der stod otte om fredagen, altså et salg på ca. 80%. Det burde måske få virksomhederne til at overveje at lave noget markedsanalyse på området. Måske kunne salget forøges ved at nedsætte prisen?

Movie Jack 2 er et program, der kort sagt ripper indholdet fra en dvd og putter det over på et antal cd'er som Video CD, Super Video CD, AVI fil eller til en håndholdt maskine.

Man kan vælge mellem format, en Widescreen film kan lægges ned som PAN SCAN, hvis man ønsker det, man kan frit vælge mellem sprog og undertekster, der er til rådighed på dvd'en. Man kan også vælge i hvor god kvalitet man ønsker at rippe, jo bedre kvalitet jo længere tid tager det. En film på ca. 90 minutter tager det ikke mere end 4-5 timer at rippe i almindelige kvalitet (med 1.2 GHz CPU), men det afhænger naturligvis af ens CPU's styrke. Generelt er det slet ikke en god ide at rippe på maskiner, der har mindre end 500 MHz, kan kan nemt tage 24 timer at klare en 90 minutters film.

Hvis du vil rippe en film i SuperVideoCD standard i bedste kvalitet tager det sin tid, det vil sige 10-13 timer for en 90 minutters film.

Programmet forklarer om copyright lovgivningen og at du kun må lave back up kopier af de film du selv har købt. Umiddelbart ved jeg ikke hvorfor man skulle ønske at gøre dette, og personligt tror jeg alle er klar over hvad programmet vil blive brugt til - og det er ulovligt, men grundlæggende er det op til ens egen samvittighed, hvordan man vil bruge programmet.

Grundlæggende savner man måske et par funktioner, såsom at tage et klip fra en film som du måske er



*Her er vi i gang med Roadtrip.*

særligt fascineret af, men det er til at leve med.

## Og de dårlige nyheder

Det at rippe gik som sagt smertefrit, det gjorde brændingen til gengæld ikke langt fra, faktisk virker det som om MJ2 benytter Windows egen brænde funktion, under alle omstændigheder havde jeg mere end 50% fejlbrændinger, hvilket skal ses i sammenhæng med de almindelige 1-2% som jeg normalt har haft med Nero og lignende programmer.

Løsningen er derfor at benytte MJ2 til at rippe og derefter benytte Nero til at brænde dem ned på cd. Udover MJ2 til 99 kr. skal du altså have tegnepungen op af lommen igen til Nero eller et lignende program. Jeg skal dog ikke afvise om

problemet er at min brænder ikke har burn-prof funktion og om det derfor vil virke, hvis din brænder har det.

Endelig er der vedlagt en label editor, der dog ikke er specielt prangende, men det er dog muligt at lave labels med den, de bliver bare ikke fantasifuld og særlig spændende.

Movie Jack 2 er fremragende til at rippe, elendig til at brænde, og lever dermed ikke helt op til det, man kan og vil forvente.	
<b>Systemkrav</b> Windows9x/Me/XP, 64Mb ram, 600Mhz (helst over 1GHz)	<b>Kvalitet</b>  <b>75%</b>
Pris: 99,- kr.	
+ God og hurtig til at rippe	- Svag label editor
+ Label editor vedlagt	- Elendig brænde funktion

## CD Anywhere

V-com.com er ligesom os andre blevet godt trætte af altid at skulle finde cd'er frem for at spille et spil. Dette program har det formål at skabe kunstige cd-drev. Det tager få minutter at installere og de kunstige drev er skabt. Desværre stopper de gode erfaringer der.

CM4 og FIFA2003 kunne ikke lægges ind på de kunstige drev, jeg gik ud fra at det var på grund af kopibeskyttelsen. Jeg prøvede derfor med diverse opsamlings-cd'er af billeder og lyd, musikcd'er, ja sågar VCD'er, men det lykkes faktisk ikke at få lagt så meget som én eneste cd ind. Tilslut lykkes det endelig, men cd'ens indhold lå bare som .cdi fil og var ikke tilgængelig. Efterhånden følte jeg mig holdt for nar. Jeg ringede op til Lasse, som jeg havde lånt det af og spurgte til hans erfaringer. Han bekræftede mine værste anelser, både han og hans bror havde de samme

erfaringer, og havde derfor overlagt det til mig at skrive anmeldelsen, da han regnede med at jeg måske kunne finde ud af det. Og nej, det kunne jeg ikke.

CD Anywhere skaber nogle pæne bogstavs-drev, som man da virkelig kan kalde *virtuelle*, da de vist kun eksisterer i producenterens hjerner, der nok også er ret fraværende.

CD Anywhere er et forfærdeligt program, hvis positive egenskab er at det kan fjernes igen.	
<b>Systemkrav</b> WindowsXP	<b>Kvalitet</b>  <b>00%</b>
Pris: 29 US\$	
+ Nemt at installere	- Og at fjerne igen
+ God manual	- Til et program, der ikke virker.

# Stupid Invaders - Løsning

[Bud]

Du starter som Bud, der har lukket sig inde på et af husets mange toiletter. Tag plunger ved siden af kummen, tag afløbs-rensens på hylden og en rulle af G.I. Asswipe toiletpapir. Bind toiletpapiret om plunger for at få et hjemmelavet kastereb. Brug kasterebet på vinduet og flygt ud af rummet. Ude på taget kigger du i skorstenen og opdager at Julemanden sidder fast halvejs nede. Snak kort med ham og hæld afløbs-rensens i skorstenen og vent på at julemanden er smeltet. Derefter kravler du ned. Tag svovlsyren, gå op af skærmen og tag brækjern og tragten. Gå sydpå til kisten. Brug brækjern for at åbne den. Brug tragten på zombien, brug syren på tragten for at få nøglen. Gå tilbage til stigen i den nordlige del af rummet. Kravl op og brug

nøglen. I næste rum kigger du på den store musefælde og samler den op (højreklik for at skifte øjet ud med en hånd). Smid den store musefælde foran trappen på gulvet. Gå tilbage og sluk for lyset og vent på Bolok.

I huset skal du først gå ud i køkkenet (gider ikke skrive hvordan, for det er let at finde rundt). Der tager du lighteren i en af skufferne. Gå derefter til garagen og snup et stykke fyrværkeri. Gå til værelset med den kødædende plante og placer fyrværkeriet i pejsen og brug lighteren til at affyre det med. Gå ovenpå og ind i badeværelset, hvor du finder en nøgle i vaske maskinen. Derfra går du til Candys værelse, hvor du skal finde et par nylonstrømper i skabet og bruge nøglen til at låse op for Candys skuffe så du kan finde en hårtørner.

Fortsæt dernæst ovenpå. Tag forlængerledningen i det store rum, og gå ud af den bagerste dør i rummet med badekarret (døren er helt inde i venstre hjørne). Du kommer til et mørkt rum. Led efter en lyskontakt (switch) i den mørkeste del af rummet (midt imellem døren og vinduet i den anden ende af rummet). Når du tænder lyset skal du tage håndsvinget. Brug håndsvinget i samme rum ved de store vinduer, hvor der er et lille hul. Brug håndtaget et par gange for at åbne vinduet og hop så udenfor.

På taget anvender du bjælken som bro for at komme videre til stigen, som du skal op af. Hop igennem skorstenen og brug nylonstrømperne på skabet. Kravl op igennem skorstenen igen og gå hele vejen ned til stueetagen og ud igennem køkkenet for

at komme til baghaven. Brug nylonstrømpen på plæneklipperen og send så plæneklipperen af sted. Gå derefter tilbage op igennem huset til rumskibsrummet og brug forlængerledningen på stikkontakten og hårtørreeren på forlængerledningen for at befri dine frosne venner.

[Etno]

Begynd med at finde og tale med computeren. Den er let at provokere, hvilket vil slutte spillet. Så vælg dine ord forsigtigt, indtil du kan love computeren, at du vil flyve to ture og komme tilbage og hente den. Samtalen går noget i denne retning:

I need, Asking, There, Lovely day for, Okay, it's, But of, But of, I'm going. Gå derefter helt ned i enden af rummet og brug kufferten. Tag batteriet og vend tilbage og genoplad batteriet ved hjælp af stikket ved den forældede maskine (obsolete machine). Tilslut det genopladede batteri til SMTV. Snak med computeren igen,

mens du er i en anden skikkelse. Gå til pengeskabet og tag bogen.

[Gorgeous]

Kig på alle kyllingerne og tag en op. Følg stien til du kommer til et træ, hvor du kan tage en gren, fortsæt derefter til fabrikken. Undlad at gå venstre eller højre, men gå derimod til det kloakdæksel du kan se. Brug grenen på dækslet og forsøg derefter manuelt at åbne dækslet. Gå væk og vent på Chicken Zilla (en kæmpe kylling). Tal med den og den vil eksplodere og åbne kloakdækslet for dig. Hop ned i hullet.

[Candy]

Følg gangen du er i fremad indtil du falder ned. Gå til døren og brug den to gange.

[Gorgeous]

Gå lidt frem til du kommer til en stige. Kravl op af den. Der er et dæk som du kan æde, eller du kan fortsætte ind i rummet og ind i elevatoren. Tryk på knappen og køр med elevatoren.

Gå til venstre når du kommer helt ud på ko platformen, og tag elevatoren op. Gå lige ud af footbridge til du kommer til et rum. Gå op af den lille trappe og tag skeen (ladle) og brug den et par gange på gryden. Derefter kan du samle gryden op.

Gå til næste rum, op af trappen og op på scenen ved det store sydstatsflag. Tag gryden på hovedet, og du får en møddings hammer (dung hammer). Der kommer en kylling og skælder ud, og den skal naturligvis have et gok med hammeren. Gå tilbage til ko platformen. Tag elevatoren lige overfor porten du kom ud af. Gå til venstre når du er kommet op og tag vindeltrappen.

Gå til højre og hen til reklameskiltet. Der står en mand og svejser. Knald ham ned med din dung hammer, og snup hans gasflaske. Gå tilbage, ned af vindeltrappen og ud af den højre dør, for neden af trappen.

Snup ambolten og giv gasflasken til vagthunden. Snup hundehuset, og spis eventuelt hundens mad. Gå igennem døren, snup skateboardet og fortsæt mod højre. Brug hundehuset foran kisten (front of chest). Kravl op af hundehuset og tag winch. Gå tilbage til ko-plattformen.

Gå til højre fra ko-plattformen. Brug winch på den ko på væggen, der har ring i næsen. Brug winch til koen er fri, og brug derefter skateboardet på koen. Skub koen ind i elevatoren og tag selv elevatoren. Skub derefter koen hele vejen rundt på platformen indtil du kommer til døren. Åben døren og skub koen igenem. Brug krogen på gulvet, og brug derefter det røde håndtag.

[Candy]

Begynd med at snige dig ud på badeværelset og snup body oil og find et barberblad i skuffen. Gå tilbage, og husk at du ikke må vække Nelson (gutten i kanindragten),

så hold fingrene fra radioen og fjernsynet. Gå igennem huset og find den oppustelige stol. Gå til døren. Brug body oil på hængslet. Åben døren og gå udenfor. Gå til venstre og ligefrem til du kan anvende den oppustelige stol "on the ground". Sæt dig i stolen og hak hul i den med barberbladet.

Åben døren i rummet du kommer til. Indenfor snupper du støvsugerslangen og forsætter igennem døren til det næste rum. Der er der en gul dykkerdragt, som du hopper i. Nede i akvariet går du til du finder en gul ubåd som du kravler ombord i. Der er rige muligheder for at dø på ubåden, så pil ikke ved nogen håndtag. Gå til venstre og kravl op af stigen og snup Fugu fisken. Gå tilbage og forlad akvariet. Gå til højre til du kommer til et køkken. Smid din Fugu fisk på stakken af fisk og vent til kokken dør af madforgiftning. Tag spanden ved side af køleskabet, og tryk på knappen.

Smut ind i elevatoren. Kig på kontrolpanelet og tryk på knap #2.

Følg gangen rundt, fordi jern persienerne til du kommer til en stor dør. Åben den, gå ind og tryk på knappen. Kravl ud og tilbage til jern gardinet, som du i din nye flade form kan glide under. Gå til venstre når du er under iron curtain. Snup dåsen med chili og gå til højre og tag elevatoren. Gå til venstre og hen til håndtaget bag redneck. Hiv i håndtaget og gå til svingdøren. Fjern jernstangen og gå igennem døren.

Gå tilbage til køkkenet. Åben det lille skab og brug støvsugerslangen på gasflasken. Tænd for gasflasken og tænd for komfuret. Sæt chili dåsen på flammerne og snup den derefter igen. Smut tilbage igennem svingdørene og hen til jern persienerne ved siden af elevatoren. Tryk på knappen og smut indenfor og mød Gorgeous. Når koen har fået chili bruger du spanden på den. Og



vupti du er i kapitel 4.

[Stereo]

Gå nedad indtil du kan komme ud af rummet. Gå ud og følg gangbroen igennem Access 1, 3 og 5. Gå ind i elevatoren og tryk på knap #1. Følg gangen og gå ud af korridoren og gå igennem døren til venstre til gas room. Tag den grønne tomme gasflaske og fyld den fra hanen med det smilende ansigt. Forlad gas room og gå igennem den højre dør til dissecting room.

Gå til højre og brug jern rullegardinet. Brug gasflasken på munden. Tag derefter elevatoren ned. Hiv to gange i Igors fod til den falder af. Tag derefter Igors ID kort. Gå tilbage til elevatoren med de tre knapper. Brug knappen for at tilkalde elevatoren og tryk denne gang på knap #3.

Gå igennem korridoren og op på platformen. Brug Igors fod på foot identifier og smut igennem døren.

[Candy]

Snak med den store flue til den flyver dig op af hullet. Derefter går du ned af skærmen og klatrer op af trappen. Gå mod huset under det store 2-tal, og gå derefter ud til højre hvor der ligger en stor lilla kasse. Den lilla kasse er en kvinde-robot, som du skal gemme Candy i.

[Gorgeous]

Tag kraniet, tarmene og den lille knogle, der ligger og flyder i rummet. Bind tarmene om knoglen. Brug kraniet i radioactive gutter for at fylde det med ætsende radioaktivt affald. Gå helt ud til kanten af afgrunden og gå op. Brug dit tarm-reb på gitteret. Tag wooden wedge. Kravl op i hullet og tag endnu engang en wooden wedge (som Gorgeous denne gang skygger for). Brug kraniet på tremmerne og kravl igennem hullet.

Gå igennem det blå rum til du finder en stige. Kravl op af stigen og tag jernkrogen (kan være svær at se). Kravl ned igen og gå tilbage til gas

røret, som du slår hul på med krogen. Gå derefter tilbage til jerndøren ved siden af stigen. Slå på den med krogen. Gå igennem gøren og gå til venstre hvor der er et brandskab. Brug den lille hammer til at smadre glasset så du kan snuppe brandøksen. Gå ned af skærmen til du kommer til døren ud. Brug den. For at komme forbi møblerne truer du skamlen med øksen. Gå ud. Brug de tre knapper for at fjerne alle rumvæsnerne og fortsæt igennem døren til venstre. Tryk på knappen ved det store monster, og gå videre igennem døren til venstre.

[Candy]

Gå til højre og undersøg sofaen for at få nogle penge. Smut ud af huset og ned til fluen. Betal den med pengene og den flyver dig væk. Gå derefter ned af skærmen og op på footbridge. Brug teleporter rør 1 så 3, derefter 8 og til slut 21.

[Stereo]

Gå med det samme ud af kontrolrummet. Tag elevatoren til level 2. Gå hele vejen tilbage til cellerne (access 5,3,1). Find cellen med space brick (murstenen med øjet). Brug Igors kort på Electronic lock og snup murstenen. Gå tilbage til elevatoren og tag tilbage til kontrolrummet (knap #3 i elevatoren). Gå rundt i kontrolrummet til du kommer til en teleporter i form af en ring på gulvet. Gå ind i den. Gå derefter frem og find right foot switch. Træd på den og en rød knap kommer frem. Placer space brick på knappen. Tag teleporteren tilbage og find den hemmelige dør du har åbnet. Gå igennem døren og hen til farvepanelet. Hav papir og blyant klar og spil spillet igennem (der kan jeg ikke hjælpe dig, for det ændres fra gang til gang). Blot tryk samme farver i den rigtige rækkefølge som du ser. Du skal blive ved indtil der er 10 farver i rækkefølgen. Når du har gjort

det rigtigt åbner der sig en dør i kontrolrummet. Gå ud i kontrolrummet og hent til døren og hop igennem den. Indenfor går du til Dr. Sakarines store bord og sætter dig ned.

[Bud]

Gå frem og brug det store toilet midt i rummet. Gå derefter til højre på røret indtil du kommer til det næste rum. Dette bringer dig til en labyrint. Gå ind i labyrinten. Der er ikke meget andet at gøre end at blive ved med at trisse rundt i labyrinten indtil du er igennem. Dette sker når du møder en snegl (tryk escape for at slippe for verdens langsomteste cut scene). Når du kommer igennem labyrinten hopper du i golfhullet. Derefter bruger du en green alien. I røret snakker du med robotten til du kan tilbyde den en fod-massage. Når robotten er væk går du nedad indtil du kan komme om bag den gigantiske propel. På den anden side af pro-

ellen bruger du robotten. Oppe på overfladen går du mod højre og derefter mod den store klippe midt på skærmen. Brug øre trompeten.

[Etno]

Gå hurtigt ned og brug fjederen. Gå videre ned og ind i teleporteren. Gå derfra op på den store moving platform. Arbejd dig hele vejen op via stiger og platforme indtil du kommer til to store tandhjul. Hjælp rotten fri, og you guessed it: gå hele vejen tilbage. Når du kommer ned skal du stille dig på small platform og trykke på den grønne knap. Gå derefter ned af platformen og ned og tryk på knappen ved døren. Hop ind i røret når porten går op.

[Stereo]

Gå ud af gangen overfor bordet hvor Stereo sad (altså ikke tilbage i kontrolrummet).

[Bud]

Gå nedad for at forlade skærmen du er på. Gå

derefter til højre. Gå East, South, South og du finder et skelet på en vippe. Skub til stenen og tag kraniet. Gå til venstre og gå derefter North, North, og så lang tid til West indtil du finder en haveslange på jorden. Tag slangen. Gå North og derefter vedbliv med at gå East indtil du kommer til det store hul, hvor du startede da du kom til ørkenen. Gå mod den store splittede sten, og gå højre om den. Gå East, North, West, hvilket bringer dig om på bagsiden af stenen. Gå frem

mod det store hul imellem de to dele af klippen (mod højre), indtil du kan se et rør stikke op af jorden. Brug haveslangen på røret. Brug derefter kraniet på haveslangen og vupti du er tilbage i basen. Gå mod venstre og op af rulletrappen.

Gå til bunden af skærmen (væk fra det store rumskib). Gå derefter igennem den venstre dør og ned i bunden af rummet, hvor du bruger kontrol panelet.

[Candy]

Kravl ned af stigen, og

videre ned af den næste stige. Hop derefter ned igennem hullet. Udenfor raketten bruger du elevatoren og går mod højre. Derefter samler du den gigantiske brændstoftønde op. Når Candy har båret den tilbage bruger du slangen på jorden og kravler tilbage i rumskibet. Du anvender håndsvinget og kravler op og trækker i det røde håndtag. Derefter kravler du atter op og trykker på ignition switch.

*Tillykke!*

## **Soldier Of The Fortune II**

Højreklik på ikonet på skrivebordet skriv, sådan at sætningen ser således ud:

```
"F:\Games\Soldier of Fortune II - Double Helix\SoF2.exe" +set  
com_multilingual 2 +set sp_language 0 +set sv_cheats 1
```

Vælg i spillet konsollen, her skriver du:

```
setrandom sv_cheats 1
```

god	godemode	give all	få alt
noclip	gå gennem vægge	notarget	ingen angriber dig
give health	få helbred	give ammo	få ammo
kill	slår dig selv ihjel	toggleconsole	lukker konsollen

**DIN COMPUTER** 38



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

**DIN COMPUTER** 45



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

**DIN COMP**  
INTERVIEW  
VIRUSPROG  
PAINKILLER



**DIN COMPUTER** 47

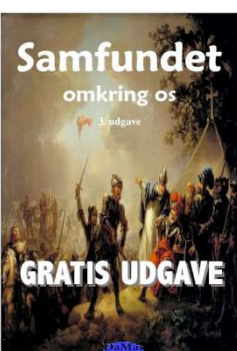
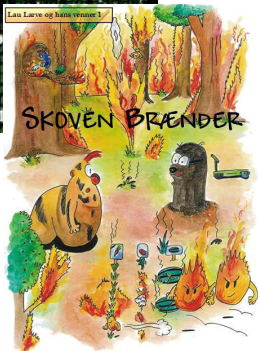


Clive Barker's Jericho  
BIOSHOCK  
DE MEST BLO  
SKANDALER I  
SPILLETS HISTO

**DIN COMPUTER** 48



World Of Warcraft  
Safari 3.1  
Lider du af Andefeber?  
Læs også  
Ipad Shuffle



## 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)