

Din Computer

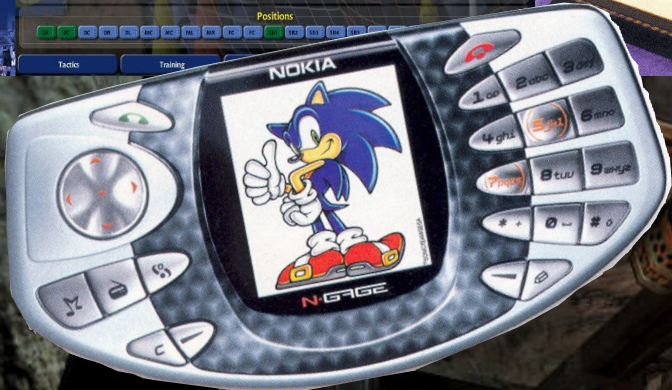
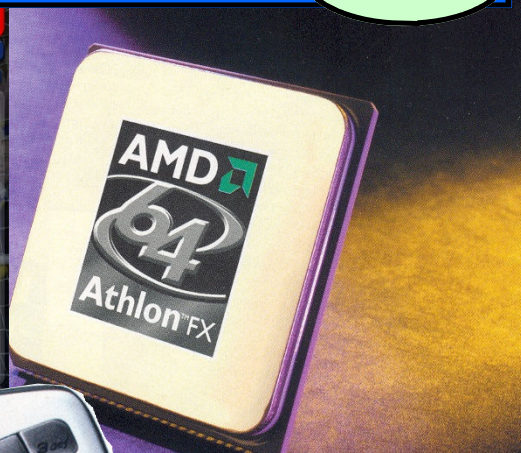
36

November 2003

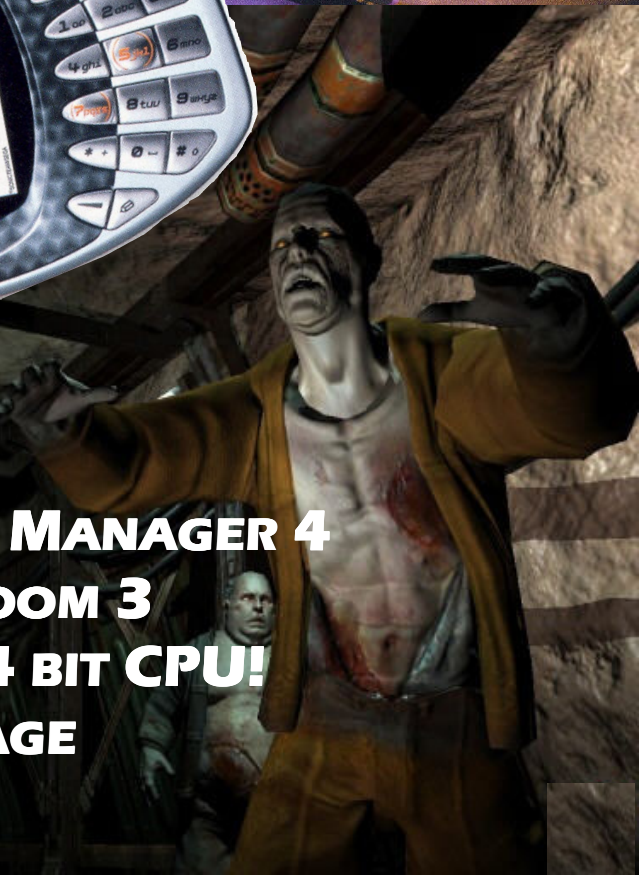
9. Årgang

Pris: 25,- kr.

Husk **CD**



CHAMPIONSHIP MANAGER 4
PREVIEW AF DOOM 3
AMD64, NY 64 BIT CPU!
VI SER PÅ N-GAGE



DET ER ET DILEMMA...

EU har truet Microsoft med en gigant bøde, hvis de ikke opgiver sammenblandingen mellem Windows, Media Player og Explorer. Det giver helt klart MS en fordel indenfor Internet området, det er der slet ingen tvivl om, det er svært for konkurrenterne både at fastholde deres marked og at erobre markedets andele, når der allerede er installeret gode programmer.

Det er ikke fordi EU og resten af verden ikke under MS at forbrugerne benytter Mediaplayer og Explorer, men man ønsker fair konkurrence og det mener man ikke konkurrenterne har, hvis Windows har programmerne integreret.

Alt det har EU og USA ret i, og det er vel også derfor MS er meget interesseret i at fastholde integrationen af de tre programmer. For os forbrugere står vi i et dilemma, på den ene side er monopol kun sjældent godt og har aldrig gavnet udviklingen, på den anden side så er nettet i dag en væsentlig del af hverdagen, og når man har smidt 1200 kroner på disken for Windows, så kan man med rette forlange at ens styresystem har adgang til nettet og at jeg kan se video og høre musik på dette net - uden jeg skal hente afspillere eller købe en browser ved siden af.

Det er lidt af et dilemma...

Til gengæld sidder man nu i EU og snakker om software patenter, og det er formentlig et skridt i den stik modsatte retning. Det kan betyde at hvis et firma opdager et eller andet smart, f.eks. som da MS lavede automatisk stavetkontrol, så vil det kunne betyde at alle andre firmaer må betale for at implantere den samme feature. Og hvad hvis der havde været software patenter i '93, skulle alle 3D skydespil fabrikanter så havde betalt royalties til ID Software?

Man kan håbe det ikke bliver til noget, for det meget svært at se det skulle gavne forbrugerne, men så sandelig heller ingen firmaer - slet ikke på længere sigt.

EU kan risikere at sikre forbrugerne med den ene hånd mod MS, om vi så har lyst til den beskyttelse ved jeg nu ikke helt, og med den anden hånd skabe grobund for nye monopoler, der bliver komplet umulige at bryde.

Kim Ursin

Ansvarshavende redaktør.

INDHOLD I DETTE NUMMER:

Artikler

7 AMD64

26 Nettet: Fup og Fakta (slettet)

Spilsektion

10 Championship Manager 4

15 Gunman Chronicles

30 Crazy Taxi

31 Unreal II - Preview

18 Big Buisness

19 Drahons Lair 3D - preview

19 Chaser - Preview

20 Fallout Radioactive - opsamling

22 XIII - preview

23 Doom 3

Seriøs Sektion

24 Amiga Forever Plus pakke

24 PDF995

25 ViewSonic P70F - skærm

Diverse

30 Brevkasse

Din Computer

udgives af DaMat

© Kim Ursin

Kærbølvej 30, 6760 Ribe

Tlf: 2427 0296

E-Mail: kimursin@ofir.dk

Giro: 1-663-5154

Chef og ansvarshavende
redaktør: Kim Ursin

Priser:

Løssalg: 25,- kr.

Årsabonnement:

6 numre + cd: 120 kr.

Beløbet betales via giro,
kontant, eller check ud-
stedt til Kim Ursin

1. udgave, 1. oplag

Oplag: 350

Trykt i Ribe 2003

(c) DaMat 2003

C64 Games Archive



De tidligere Commodore 64'er hver gang været meget skuffende, men denne gang er der andre boller på suppen. Ifølge producenten er emulatoren kommerciel og der er vedlagt ikke mindre end 15.000 spil på to cd'er. Det er selvfølgelig helt givet at en stor del af de spil reelt er elendige, men ligeledes at også må være en del kvalitetsspil i blandt. Vi håber at kunne bringe en anmeldelse i et kommende nummer. Prisen er ca. 400 kroner.

Disketteløst samfund

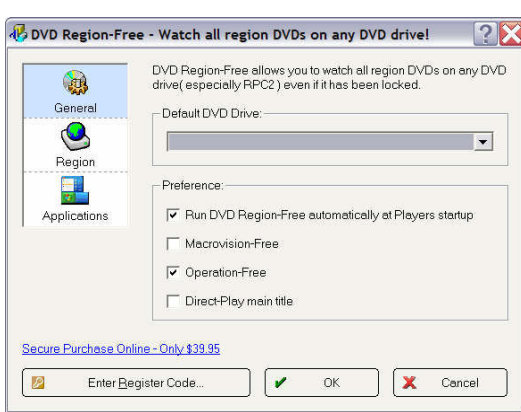
Mac har for længst skippet diskettetrevet, og med USB portens udbredelse er de såkaldte USB medier kommet for at blive.

De fleste USB medier koster fra 200 kr. og helt op til 800 kr. og svinger mellem 64-256 Mb og deres pålidelighed er ligeså høj som harddiske. Medierne har overførelses-hastigheder på ca. 1 mb/sek., mod diskette-drevets små 100 kb/sek.

Endelig er de 1.2 Mb plads på en diskette efterhånden så lidt plads, at man knap har plads til noget. Vi købte den billigste model, en WMG 64Mb model og har kun haft positive erfaringer med den.

nVIDIA og ATI - kamppause?

Interne kilder i de to gigantiske firmaer har lækket oplysninger om at ledelsen i de to firmaer har holdt møde. Efter sigende er det blot et spørgsmål om hvornår et af de to knækker halsen. Ingen af firmaerne tjener nok, derfor har begge interesse i at nedsætte hastigheden. Lige nu fornyes grafik kortene i en rasende hastighed med en ny generation hvert halve år. Efter sigende er både nVIDIA og ATI interesseret i at nedsætte dette til det halve. Forbrugere kan måske dermed se frem til at grafik kortet kan holde et år længere, ulempen er dog at der går længere tid mellem de store fornyelser.



DVD Region-Free 1.1

Du tror sikkert det er en spøg, men DVDIdle kræver 39 dollars for dette program, der kan fjerne regionsbeskyttelsen på dine dvd film. Det virker som en sluse mellem drevet og dit normale afspilningsprogram (f.eks. PowerDVD). Det virker helt fint, men der er bare også de første hundrede andre, der gør det samme ganske gratis.

Nye konsoller

To nye konsoller er på vej, den mest ambitiøse er Infinum Labs konsol, der længe har været betragtet som en joke i computerverden. Men nu er der endelig ved at komme lidt fakta på bordet.

3 GHz Intel CPU, 256Mb ram, 100 GB harddisk og et Nvidia grafikkort. Konceptet er anderledes end de øvrige ved at man skal leje sit spil over nettet. Efter Infinum Labs eget udsagn skulle konsollen kunne afvikle de fleste pc-spil, og dermed er der i hvert fald nok spil til rådighed. Forventet pris er 399 dollars, om den kommer til Danmark er endnu ikke afgjort.

Nurve Network mener også at have en ny konsol, den hedder Xgame Station, ideen er at den skal komme med massiv dokumentation udvikler sæt, og skulle være så nemt at arbejde med at det forventes at alle skulle have en god chance for at lave noget fornuftigt. Spillerne skal altså selv lave spil til hinanden. Konsollen med et dødsdømt koncept har endnu ikke en release dato, men vil kun koste små 99 dollars, hvilket måske trods alt kan hjælpe den godt på vej.

EU patent

EU er i gang med at overveje om det skal være muligt at lave såkaldte softwarepatenter. Det kan i yderste instans betyde at kun et firma f.eks. kan få patent på stavekontrol, automatisk korrektur osv. F.eks. kan det betyde at kun Word kan indeholde stavekontrol, og alle andre kan blive afkrævet royalties for at have den samme funktion.

Det står i voldsom modstrid mod at Microsoft lige nu undersøges for monopol misbrug. Man har krævet at MS skal slække sit monopolgreb, derfor virker det som en dårlig joke, og det er meget svært at se, hvordan det hænger sammen med at man ikke ønsker monopol tilstande.

Så må du ikke kopiere længere

Et års tid holdt den nye digital kopieringslov. Nu må ikke længere låne en kopi af din kamerat og kopiere den. Du må gerne kopiere sikkerhedskopier, du skal bare altid være i besiddelse af originalen. Altså sådan som alle stort set altid har opfattet loven, også før den blev vedtaget.

Det er lidt interessant og se om det så betyder at afgifterne på cd'er nu forsvinder igen, nu da grundlaget for den er væk. Er der nogen, der tror på det?

Godt gået Ofir.dk

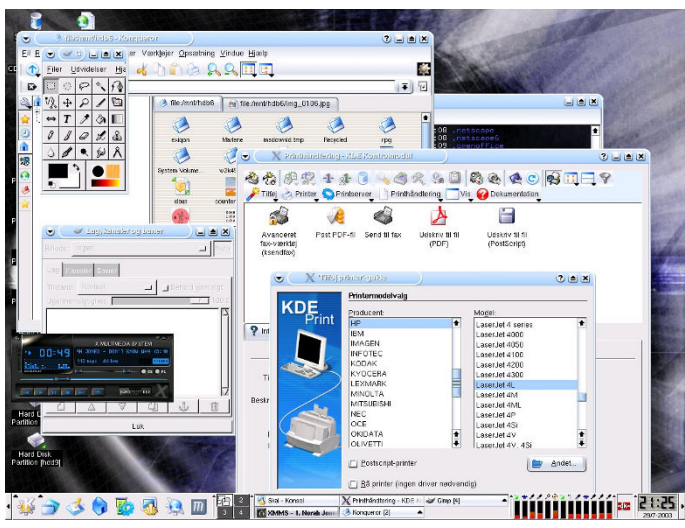
250.000 mails er forsvundet i posten i marts, mens små 300.000 fra april og maj først nåede frem i september. Godt gået.

Sidste nye om **Doom 3** er at det kommer engang i 2004, det er ikke så overraskende, men det er lidt træls. Vi glæder os jo for pokker.

Dappix

Dette er en ny Linux distribution, det helt specielle ved Dappix er at man downloader det som en .iso pakke, der blot skal pakkes ud på en cd-rom, derefter kan man enten overføre det til harddisk eller man kan bruge det direkte fra cd-rom.

Vi ser nok på Dappix i et kommende nummer.



N-Gage

Ligeså lang tid jeg kan huske har Nintendo været alt dominerende indenfor håndholdte, enkelte har prøvet at ændre på det, f.eks. Atari med Lynx modellen, det gik ikke særlig godt.

Nokia prøver nu med N-Gage, der er både mobiltelefon og spilkonsol på én gang. Nu har vi kun set en i butikkerne og allerede her faldt vi over nogle underlige fejl. Du kan ikke skifte spil uden at også pille



batteriet ud, det virker helt skørt. Det virker også ret skørt at man ikke kan spille uden et sim-kort i telefonen, så der er visse steder man ikke kan bruge

N-Gage, f.eks. på adskillige hospitalsafdelinger og i fly. Der er kommet en del spil fra starten, bl.a. Tomb Raider og Sonic.

Umiddelbart virker det som en meget stor mobil-

telefon, og en noget klodset konsol.

Prisen på 2.500,- trækker nok heller ikke ligefrem op i salgstallene. De første salgstal i Sverige har da også været katastrofale, 500 styks er der blevet solgt siden premieren 1. september. Hvor mange spil, der er solgt er ikke oplyst, men de koster små 500 kroner. Det er lidt svært at se hvem N-Gage egentlig henvender sig til, den er for dyr for børn, og voksne har nok samtlige titler i forvejen, for samtlige spil er konverteringer fra pc.

AMD64

Gennem de sidste par år har der ikke været de helt store nyheder fra AMD, de har brugt tid og energi på at udvikle en CPU med 64 bit teknologi, tidligere hed den Hammer, nu hedder den AMD64. Bør du springe ned og købe den eller vente?

En CPU er computerens hjerne, lidt firkan-ten kan man sige at den består af tre dele.

En Arithmetic Logical Unit (ALU), der laver komplekse ligninger, det andet led er lageret. Når der er foretaget en be-regning er det ALU'ens opgave at sende dem til det sidste led, registeret. Det er her CPU'en hånd-tere de mange matemati-ske operationer, det er her begrebet 64-bit kommer ind i billedet. I et 8-bit register, såsom Com-modore 64, kan det håndtere et tal som 2 i 8. Potens, altså 256 eller 2^8 , før det er nødt til at dele tallet op. Jo færre gange en CPU behøver dele et tal, jo hurtigere går det.

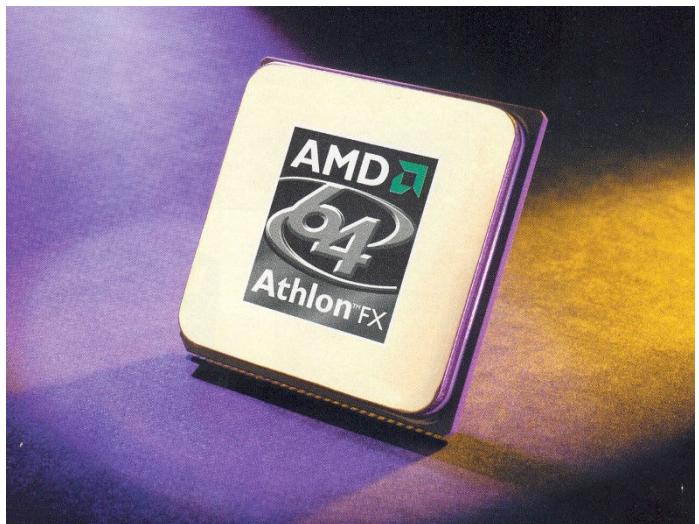
En 32 bit CPU kan håndtere 2^{32} eller det gigantiske tal

4.294.967.296, endelig kan et 64-bit system kla-re tallet 2 opløftet i 64. potens. Sagt med andre ord, en 64-bit CPU er langt hurtigere end en 32-bit.

Megahertz er ikke alt, hver gang en 3.5 MHz Pentium 4 laver én be-regninger, så laver en 2.2 GHz AMD64 to be-regninger. Alt det lyder

jo meget godt, men her og nu er det nu ikke så-dan at alle programmer og spil pludselig bliver meget hurtigere, for før noget bliver hurtigere skal programmer være skrevet til 64-bit tekno-logien.

Windows er jo basalt set bare et komplekst program, der styrer din hardware, der igen sør-



ger for at styre dine programmer. I denne stund skulle Microsoft være klar med WindowsXP 64 Edition, det er XP som vi kender det, men systemet vil udnytte den ny teknologi. Det vil betyde en væsentlig hurtigere udvikling af Windows, men det er heller ikke nok, for hvert enkelt program skal også være skrevet til 64-bit teknologien.

Intel er slet ikke klar med 64-bit teknologi til private, de arbejder i stedet for på Pentium 5, der er 32-bit men hurtigere og har en 1 Mb cache. Det har derfor lange udsigter, hvilket i computersprog betyder mere end et år, før AMD's teknologi formentlig bliver udnyttet optimalt.

AMD64 er da også fuldt ud kompatibel med K7, og vil være fuldt ud konkurrencedygtig med Pentium4. Sagt med andre ord, så er AMD64 ikke meget hurtigere end Pentium 4 - medmindre programmet er skrevet til 64-bit teknologien.

AMD frigiver 3 versioner, den skrabede er AMD64, som skal sam-

menlignes med Thunderbird. Den er udstyret med 754 ben (jo flere jo bedre). Det er den til de fleste af os, mens AMD64 FX henvender sig high-end markedet. Den er udstyret med 939. Derudover har den to hukommelseskanaler, mens AMD64 kun har en. Det har en ganske stor betydning for ydelsen. Den er først på markedet til foråret.

Den sidste hedder Opteron og er henvendt til servere. Den er udstyret med 940 ben. Det synes mærkeligt at der er kommet tre versioner, der hver især kræver sit eget bundkort. Mest mystisk var det dog at man kun har frigivet Opteron til test.

De tests vi har set er lavet af Privat Computer (10/03), hvor man har sat Pentium 4 3.2 GHz op mod Opteron 2.2 GHz. Her gav Quake 3: Arena Demo henholdsvis 402 og 423 frames per sekund (fps). Altså AMD64 gevinst på blot 5%. Bedre var det med Unreal Tournament, der var der en gevinst på 18%, mens Comanche

gav gevinst på 10%. Der er altså en mindre gevinst med spil. Omkring de mere seriøse software produkter var gevinsten ligeledes ikke overvældende, men dog altid i AMD's favør.

Det som dog bekymrer mig er at AMD i testen hævdede at det var en AMD64 FX 51, mens antallet af ben afslørede en Opteron, det kan have været en fejl, men under alle omstændigheder, så er det værd at bemærke at topmodellen kun gav mindre gevinster, dermed kunne man godt fristes til at tro at AMD64 vil give en negativ ydelse i forhold til Pentium 4 - medmindre det er programmer skrevet til teknologien. Lige p.t. er det antal nul.

Dermed må prisen på AMD64 helt givet blive lavere end en tilsvarende Pentium 4, således at AMD64 måske i virkeligheden skal konkurrere mod Celeron? Om det bliver sådan må tiden vise.

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 spillet 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.

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Bommert

CM4 er en rigtig, ja bommert, fra Eidos. Det tog nemlig Eidos mere end seks måneders forsinkelse at få CM4 færdig, og til trods for det var CM4 smækfyldt med fejl, mangler og fantastiske tåbeligheder. Efter installationen fylder spillet 249 Mb, når man har installeret fire patches, er spillet nu oppe på mere end 400 Mb !! Jeg synes ikke, jeg er en specielt negativ person, jeg kan godt leve med at småfejl, ja endda store fejl

hvis man ikke kunne have forudset dem. I de mange år jeg har spillet, anmeldt computerspil, så har jeg op til flere gange forsvaret producenterne. Hvem kan forudse en grafikfejl på bane 28, der kun opstår, hvis du dør efter det og det antal minutter? Nej vel. Den slags må vi vel leve med, CM spillene har også altid haft fejl, men langt de fleste har altid først opstået efter utallige sæsoner. Når en bestemt spiller i CM3 i år 2033 opførte sig på en eller

anden tåbelig måde, så var det til at tilgive. Men når et spil tydeligvis har fejl, der burde være opdaget inden spillet overhovedet nåede ud over første beta fase, så bliver man irriteret. CM4 er et eksempel af værste skuffe...

Den umiddelbart mest graverende fejl er at ind- og udskiftninger ingen betydning har overhovedet, naturligvis er det fikset med en patch, men alligevel. En anden horribel fejl er at den danske sæson kun afvikles hvert andet år og at det ikke altid er de rigtige hold, der tildeles de europæiske pladser. Alt sammen fikset i en patch, men alligevel.

Design

Designet har fået en overhaling, måske til det bedre, men personligt mener jeg det er en smagssag, man kan vænne sig til det nye, men om det er direkte bedre end tidligere? Nej, det tror jeg ikke.

CM4 byder på mere end 200.000 spille-



Et af de nye tiltag er at man kan se spillet i 2D grafik, det fungerer utrolig godt. Man kan se hvorfor ens taktik enten virker eller ikke virker. Man kan vælge at se udvidet spil, kun nøgletingene eller man kan såmænd se hele kampen.

re, en avanceret motor, og en lang række andre forbedringer, desværre er kun de færreste ting altså gennemført ordentligt.

Installation

Spillet oplyser selv hvor mange ligaer og lande, det er muligt at køre med, i CM3 kunne jeg køre 4 lande og 9 ligaer, og det ser det også rigtig godt ud med CM4. Det oplyser at jeg kan arbejde med 8 lande og 21 ligaer, fint nok, altså en chance for at blive træner i Thailand eller Rusland måske. Men nej, beregningerne tager evigheder, faktisk endte jeg nede på 2 lande og 7 ligaer, før tempoet var acceptabelt. Det er noget træls, da det tager mindst 30 minutter for spillet at starte et nyt spil.

Managerkontrakt

Du er nu på kontrakt i klubben, f.eks. har du en 3-årig kontrakt med Rushen i 3. division, tre år senere forlænges den med 4 år, uden du er kontaktet eller har indflydelse på den. Her burde man måske have gjort det muligt at indsamle penge eller points eller noget i den stil. Det virker heller ikke som om point motoren er



Der er sket forandringer i layoutet, men ikke overvældende, som det kan ses, øverst er det CM4, nederst er det CM3.



specielt kvik, det er f.eks. logisk at føre Kidderminster (i 3. div.) til sejr i Ligacuppen burde belønnes med flere points, end hvis det er Manchester United, man fører til den samme sejr.

Økonomi

Klubben sætter nogle begrænsninger på hvad du må tilbyde dine spillere, en nøglespiller kan tilbydes maksimalt den og den løn, mens den er mindre for en rotationsspiller. I princippet er økonomien altså

Crystal Palace
1908 vs English Premier Division

Income

Income	£1,076,790	£1,277,348	£11,716,549	£22,749,101
Expenses	£3,874,182	£5,276,472	£26,797,897	£51,920,317
Profit/Loss	(£2,797,392)	(£4,000,124)	(£15,081,348)	(£29,171,216)

Balance: £9,688,415

Income Details

Expenditure Details

Salary Details

Final Wage Budget	£1,100,000 p/wk
Current Wage Budget	£1,200,000 p/wk

Player	10/09	10/10	10/11	10/12	10/13	Total
Paul Fryer (1)	£100,000	£100,000	£100,000	£100,000	£100,000	£500,000
Steve Train (11)	£15,000	£20,000	£30,000	£30,000	£30,000	£125,000
Hastings (4)	£10,000	£20,000	£50,000	£80,000	£80,000	£180,000
Belton (9)	£25,000	£11,000	£15,000	£18,000	£18,000	£87,000
Neil Pringle (1)	£1,000	£0	£0	£0	£0	£1,000
Youngster (1)	£1,700	£1,700	£1,500	£2,300	£19,900	£19,900
Not Needed (1)	£25,000	£0	£0	£0	£0	£25,000
Overall (37)	£100,000	£1,200	£31,500	£140,000	£1,238,928	

Økonomien er blevet mere gennemskuelig og langt mere omfattende, men der er fejl i udregningerne, sponsoraftalerne regnes slet ikke med og regner man selv tallene sammen med en lommeregner kommer man til andre resultater.

nogenlunde sikret af klubben. Dit problem er, at alle dine modstandere åbenbart ikke er bundet af de samme tøjler. Manchester United gik i 2005 fallit, jamen ikke noget problem, de køber da bare din stjernespiller for 4 millioner pund og kaster en løncheck i hovedet på ham på 340.000 pund om måneden, ca. det 10 dobbelte af dit tilbud. Fair nok, du ligger jo også kun i 1. division med et overskud på 8 millioner. Din bestyrelse bruger 2 millioner på aktionærerne, fint nok, men hvorfor er lige præcis din klub den eneste der gør det?

På et tidspunkt må man stille stolen for døren, enten så får jeg et ordentlig budget at arbejde med

eller også skrider jeg. Men det kan du bare ikke. Der er intet ultimatum at give, så det er bare ærgerligt, makker. Det eneste du kan gøre er at bande over manualen, hvor det står beskrevet.

I mine nu første 4 år af CM4 er godt og vel 35

klubber i betalingsstandsning, mindst ligeså mange har en usikker økonomi, men alle kan de rask væk tage mine spillere og give dem en løn på 3-4 gange

mere end jeg kan tilbyde. Ja, og så nytter det jo ikke noget at have en konto på 8 millioner, for spilleren jeg kan købe for 3 millioner vil aldrig acceptere mit latterlige løn tilbud. Et eller andet er galt når en klub, der er fallit, kan betale 17 spillere mere end 300.000 pund om måneden. Det et eller andet er helt tydeligvis det at sponsorkroner slet ikke tælles med i regnestykket!

Resultater

Du har lige sparket til termokanden, skreget højt og vækket kæresten i soveværelset og du er tæt på at hulke som et spædbarn, da du taber den sidste

Crystal Palace
1908 vs English Premier Division

Squad

Players (Selection View)

Plid	Inf	Name	Position(s)	Form	Morale	Cond.	Apps	Av R	Value
		Livermore, D	DM LC	6-8-8-7	Superb	100%	17 (7)	7.12	£1.5M
		Alexander, N*	GK	7-8-8-8-8	Good	99%	29	7.48	£3.5M
		Reid, S	AM RLC	8-8-7-7-8	Superb	99%	30 (1)	7.22	£4M
		Færnerud, A	AM F RLC	8-8-8-8-7	Superb	99%	17 (1)	7.50	£12.25M
		Jørgensen, M	AM F RLC	6-8-8-8-8	Superb	99%	25 (1)	7.26	£5.25M
		Rasmussen, A	DM C	7-7-8-8-8	Superb	100%	22	7.36	£2.6M
		Dawson, M*	D C	8-8-8-7-7	Superb	100%	28	7.32	£6.25M
		Samba, C	S C	8-8-8-8-8	Superb	99%	27 (1)	7.50	£6.75M
		Wanchope, P	S C	5-8-8-8-8	Superb	99%	23 (2)	7.32	£3.9M
		Svard, S	D/DM LC	8-6-6-7-6	Superb	33%	27 (1)	7.07	£1.2M
		Tobiasen, O	D RC	7-7-7-8-6	Very Good	99%	28	6.89	£1.3M
		Jonson, M	AM F RLC	7-7-6-6-8	Superb	26%	18	6.88	£1.6M
		Winothai, T	S C	8-8-7-6-8	Superb	99%	10 (10)	7.15	£8.25M
		Lynch, M	D/M R	8-7-7-8	Superb	100%	3 (1)	7.50	£2M

Positions

Tactics Training Last Match Premier Division History

rough vs Crystal Palace match re-arranged + + + Crystal Palace vs Bolton match re-arranged + + + Aston Villa vs Crystal Palace match re-arranged

Her er min trop i år 2006, grundlæggende handler spillet om at sætte det rette hold, lave den rette taktik og ellers vinde - måske.

kamp 2-1 og misser den vitale 6.plads, der kunne give playoff kampe, mens manageren i Gillingenham sikkert løber jublende rundt efter hans klub har sikret sig en sæson mere i 1. division. Og så er det at det sker. Du klikker dig klynkende videre og opdager til din forbløffelse at resultatet er ændret til 1-1. Når den første jubel har lagt sig, så er udvikler du et raseri på Eidos!! 3 års udviklingsarbejde og så kan det ikke bogføre de rigtige resultater.

Resultaterne er generelt slet ikke stabile, og hvad er det nu med den danske superliga? Den afvikles kun hvert andet år! Det er komplet uacceptabel, og det fortæller os vel blot at betatesterne end ikke har spillet to sæsoner inden CM4 blev frigivet. En anden ting er at jeg oplevede, at jeg med FCK blev ansat, mens holdet lå som nummer syv, og efter en fremragende afslutning endte vi som danske mestre, men kun for at opleve at det blev nummer 2 der fik Championsliga pladsen, mens jeg ikke fik nogen plads i de europæiske turneringer. Noget andet er at ranglisten tydeligt fortæller at Danmark



Træningsdelen er blevet markant stærkere, det samme er reservereholdene, der nu også spiller i ligaer, så kampene ikke virker så meningsløse.

burde have 2 med i ECC, to i UEFA cuppen og endelig 3 i den ligegyldige totocup, virkeligheden er én i hver, og det er altså ikke altid det er den rigtige. Betatesterne burde også have opdaget, hvor ustabil spillet er, det er ikke helt usandsynligt at det går ned 4-5 gange i løbet af en uges tid.

Moral

Da vi vandt 34 kampe i streg og rykkede op havde alle fortsat poor eller very poor moral, i bundklubber der taber konstant er moralen konstant høj, i samme sekund jeg overtager et hold falder moralen betydeligt, hvad gør jeg mon

galt?? Faktum er intet, det var en fejl, som blev løst gennem en patch. Problemet er nu til gengæld omvendt, så alle de andre klubber konstant har dårlig moral, da det spiller ind på deres spil, så falder sværhedsgraden mærkbart.

Hvis en spiller er udtaget til landsholdet falder hans moral i øvrigt også til nulpunktet, hvilket vel er det modsatte af den virkelige verden.

Som landstræner oplever man i øvrigt også at alle ens spillere ankommer til lejren med dårlig moral. Og mens vi er ved landsholdet, så er skal lige præcis dit landshold spille 30/5, hvor der også er

Champion League final, så er dit hold i den, så har du valget mellem at tage de bedste fra det dit klubhold og sikkert tabe finalen, eller at undlade deres udtagelse til VM eller EM. Smart ikke. Men det passer nu heller ikke, for spilles der landshold og klubkamp på samme dag, så spiller dit klubhold pludselig på landsholdet, således kan det åbenbart lade sig gøres at min italienske angriber score 3 mål på det engelske landshold.

Koncept

Men ret skal også være ret, Championship Manager 4 er utrolig vanedannende, til trods for alle sine fejl. Ideen bag hele spillet er naturligvis den samme som det altid har været.

Du overtager et hold efter dit eget valg. Du kan vælge mellem ligaerne i mere end 30 lande, der i nogle lande strækker sig helt ned i de nederste rækker. I Danmark slutter man efter 2. division, mens man i England først slutter efter conference liga, altså den femte bedste række. Her sættes ens computerkraft den en voldsom begrænsning, CM kræver ekstrem meget beregningskraft. Når man

har valgt sit hold kan kampen begynde. Og livet i de mindre rækker blevet endnu hårdere, præmiepenge- ne er blevet mindre, og det samme er startpenge- ne, men dermed er spillet naturligvis også blevet mere udfordrende. Så kan man så sige, at de underlige moralfejl vil gøre det hele lidt nemmere, men det er jo altså ikke særlig positivt at spille med noget der minder om konstant snyd.

Et par ting skal for øvrigt være opmærksom på, nemlig at din løn stiger efterhånden som dine evner bevises, så hvis du er en super manager og ønsker at skifte til en mindre klub, så kan det koste den klub helt op til 14 millioner kroner. Hvis man altså vil gå fra Premier liga til en

mindre klub, så kan det være en fordel at sige op i den gamle klub først, så du ikke belaster den anden klubs økonomi mere end nødvendigt.

Hvis CM4 ikke var smækfyldt med fejl havde det scoret meget højere., uden de fire udvidelses- pakker er livet ganske enkelt for kort til at spille tiden med Championship Manager 4. Med dem kan du roligt lægge 30 % til karakteren, men vi har nu engang det princip kun at anmelde det som ligger i pakken, så det kan ikke blive til ret meget.

Championship Manager 4		399,-
CM4 er smækfyldt med fejl, og har du ikke adgang til de krævede patches, er der ingen grund til at bruge 400 kroner på spillet, vent heller på den næste opdatering, der sikkert kommer i løbet af efteråret eller vinteren.		
Systemkrav Win98/XP P3 600Mhz, 64Mb ram 2-3 Gb fri harddiskplads	Anbefalet system 1 GHz, 256 Mb ram Hurtig Internet adgang	
Oplevelse	78 %	62%
Gameplay	62 %	
Holdbarhed	68 %	
KVALITET		

GUNMAN CHRONICLES

Hvem kender ikke Half-Life? Der er udkommet et hav af mods og spil, der er bygget direkte på motoren til dette ekstremt populære spil. Sidstnævnte er et spil, hvor man har ændret banerne, personerne og skydevåben, men man har altså ikke ændret andet end det.



Gunman har en ganske almindelig smådum historie, det er noget med at du er rum kadet og pludselig befinder

dig på en fremmed planet for at undersøge, hvorfor man har mistet kontakten til planeten. Det viser sig hurtigt, at det handler om at en tidligere leder er blevet forladt på planten, og nu har erklæret krig mod menneskeheden. Det sker gennem han har trænet en lang række dyr og tidligere soldater til dette formål.

Der er bestemt ingen hjerneaktivitet i dette spil, du skal skyde, skyde og skyde lidt mere. Set med nutidens øjne, så ses det tydeligt at både grafisk, lydæssig og at AI'en er blevet gammel, det er der



ikke noget underligt i for Half Life er faktisk helt tilbage fra '98. Gunman er direkte bygget ovenpå HL, og dermed ses den alder altså, og da Gunman bestemt ikke er ligeså god som HL, så er det en noget begrænset oplevelse, vi sidder tilbage med.

Gunman koster 99,- kroner, og for det får man egentlig en okay oplevelse, specielt hvis man ikke har en så kraftig computer kan dette være et velkomment spil, men Gunman er et fem år gammel spil, dermed er det overgået af de fleste andre spil på markedet, så....



Gunman Chronicles		99,-
Forældet og på alle måder et middelmådigt spil, hvis du har en bæ computer, så er det Gunman interessant ellers ikke.		
Systemkrav Win9x/Me/2000/XP P233, 32Mb ram	Anbefalet system P266 eller bedre 64 Mb ram, 3D kort	
Oplevelse	48 %	50%
Gameplay	51 %	
Holdbarhed	47 %	
KVALITET		

Fulde Programmer

Prosuite

Fulde versioner spil

Commodore 64 med ca. 300 spil

Donkey Kong Rumble

Mario

DX Ball

Handball League

Zapspot

Film:

Badday - En dårlig dag på kontoret

Bart - Klip fra The simpsons

Bear Salmon - Reklame for fisk

Biker - Cykelløb

Blinddate - En kikset date

Idols - USA's idols

Cute-cat - Sød og nuser kat

double-a - Reklame for kopimaskiner

dy-physycat - En kat bliver bange

Kinder - Reklame for...

redneck surfing - Tja, amerikanere...

TP 2002 - Om demoparty

Programmer:

Spamfigher

Spywareblaster

Bazooka

WinZip8.0

Fatlow

Pdf995

Spil demoer

Moon Tycoon

Outlaws

World Boxing Manager

Lemonade Tycoon

Magic Ball

BeetleJu

Alien Shooter

Din Computer

Nr. **36**
November 2003
9. Årgang
Tillæg til nr. 36



FULD KONTORPÅKKE!
4 SPIL I FULDE VERSIONER
MASSER AF VIDEO

BIG BUISNESS

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

Det er lynhurtigt fuldstændig uoverskueligt



og da det har en håbløs stejl indlæringskurve så går det helt galt lige fra

første færd. Der er ikke meget mere at sige om dette spil, andet end undgå det.



BIG BUISNESS

349,-

Mickro management når det er værst. Grafisk uoverskueligt og små dårlig lyd. Selv Casino management spillene er bedre...

Systemkrav

Windows98 eller bedre
500Mhz, 64Mb ram,
3D kort m/16Mb

Anbefalet system

128Mb ram,
3D kort m/32Mb

Oplevelse 47 %
Gameplay 36 %
Holdbarhed 42 %

38%

KVALITET

Dragons Lair 3D

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



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

Kvalitetsbud: 68-78%

Chaser

JoWood har fremstillet en 3D shooter, som de kalder for Chaser. Umiddelbart har samtlige spilblade og anmeldere over det meste af verden gået i selvsving over det. Efter at have spillet den endelige preview version må jeg se undren- de til. Jo, det er da en glimrende shooter, jo gra- fikken er da ganske pæn og jo lyden hænger da godt på, men ærlig talt.

Det er et banalt skydespil, der har mange spændende våben, nightvision og den slags, men lad os nu ikke gå over gevind. Det hele er set før, så alt i alt virker Chaser som blot endnu et skydespil af høj kvalitet.

Det ville da også undre mig meget, hvis Jo- Wood virkelig havde lavet en genistreg.

Kvalitetstips: 70-80 %



Fallout Radioactive

Det overraskede de fleste, og nok også Interplay, da Fallout i sommeren '98 pludselig strøg til tops på alverdens hitlister. Siden da er det blevet til en Fallout 2 og Fallout Tactics. Og der skulle gerne komme et mere i løbet af sidste kvartal af 2004.

Fallout tager sin begyndelse efter en atomkrig, hvor du har overlevet i et underjordisk kompleks, men desværre virker vandchippet ikke, så I risikere at løbe tør for frisk vand. Du må ud i den barske verden og finde en. Fallout 2 tager sin begyndelse et par generationer efter. Din landsby er ved at uddø og rygterne fra den gamle forfader er, at i Vault 13, fandtes der



et ældgammel artefakt, kaldt "The Garden of Eden Creation Kit" eller G.E.C.K. Det er din opgave at opspore denne genstand og bringe den tilbage til dit folk.

Identiske spil

Selve gameplayet i Fallout 1 og 2 er nøjagtigt det samme. Du bevæger din helt rundt i en realtime verden, hvor folk går rundt på må og få. Du kan tiltale folk og nogle vil nøjes med en enkelte kommentar, hvor andre indleder sig på længere

samtaler. Rundt omkring møder du folk, der af deres egne grunde ønsker at slå følgeskab med dig. Disse venner kan du så rådspørge eller bytte ting med, som det passer dig.

Generelt er spillet meget blodigt, på en komisk måde, nogle folk dør på de vildeste måder. Når du går i kamp, skifter spillet til et tur baseret gameplay, hvor hver person skiftes til at bevæge sig.

Fallout er dog ikke kun kamp. Din helt er udstyret med en mængde evner, som han/hun bliver bedre til at udnytte undervejs. Hvilke evner, der forbedres bestemmer du selv, efterhånden som du får erfaringspoint nok og stiger en level. Udover erfaringspoint er der også rundt omkring folk og bøger der kan lære dig mere.

Hver gang du stiger tre levels, får du en såkaldt "perk". En lille evne ud-





over det sædvanlige. Det kan være ekstra bevægelse i kamp, evnen til at se flere informationer om sin modstander eller måske bare at blive en fandens charmerende makker.

Plot?

Plot og humor i Fallout er genialt, men det falder til jorden i toeren. Der går i begge spil lidt for lang tid med sideopgaver, der ikke har nogen som helst relevans for plottet, alligevel er man nødt til at gennemføre dem for at skaffe sig nok erfaringspoint. Et andet problem er, at når du har spillet Fallout igennem, og det tager nemt 50-60

timer eller mere, så er der ikke rigtig noget at komme efter i de efterfølgende.

Spillet har derudover meget lange loadtider og spillet skal loades hver gang man bevæger sig til et nyt skærmbillede, hvil-

ket du gør konstant. Dermed er du reelt nødt til at installere samtlige 650 mb, positivt er det dog at spillet ikke kræver cd'en.

Generelt gør det det lidt svært at holde gejsten oppe, specielt i Fallout 2 eller Tactics, eller Fallout, det kommer an på, hvilken rækkefølge du spiller spilene i.

Yderligere er alle tre spil krydret med ret generende bugs, der gør at du er nødt til at save konstant, for at være sikker på at du ikke spilder din tid. Det er underligt, at der hverken er vedlagt patches eller at fejlene ganske enkelt er rettet. Det er mærkværdigt at de samme fejl optræder i alle tre spil, for der er



gået mere end 2 år mellem udgivelserne af Fallout og Fallout Tactics.

Grafikken og lyden er som i forgængeren upåklagelig, naturligvis kan det ses at det ikke er helt nye spil, det virker f.eks. lidt kikset at nogle karakterer kun snakker via tekst, mens andre taler.

Som Rollespil (RPG) holder spillene genren godt og forskellige handlinger kan føre vidt forskellige veje. Dine handlinger er afgørende for hvordan folk reagerer overfor dig. Generelt giver dårlige handlinger

et dårligt resultat, men de kan føre dig til folk du ellers ikke ville have mødt.

Begynderen

Generelt er Fallout spil for begynderfolket, det er ikke særlig svært og kampene giver dig den fordel, at du kan overskue tingene, du behøver heller ikke samle et stort hold, ting som begynderen kan have svært ved at holde styr på i f.eks. Diablo og Icewind Dale spillene.

Problemet er naturligvis det, at når begynderen har gennemført det ene spil, så er personen ikke længere begynder, og så kniber det med at holde dampen oppe i de resterende.

Fallout Radioactive		199,-
Fallout er fremragende til nybegynderen. Lidt forældet, men pæn grafik, lidt mangelfuld og god lyd. Temmelig mange bugs, der burde være fikset for længst.		
Systemkrav Pentium90, 32Mb ram	Kvalitet: 81%	
Anbefalet system Pentium266, 128 Mb ram		

XIII

Dette spil bygger på, den i Danmark ukendte, tegneserie af samme navn. Du vågner op uden hukommelse, og næsten samtidig bliver skadestuen angrebet, det er dig de er ude efter. Herfra tager handlingen form i et tegnefilmskoncept, der betyder at alt er tegnet op med sort streg. Det er set før, men til gengæld har man også adopteret andre finesser fra tegneseriemediet, specielt det at der dukker ruder op, der viser handlingen på tættere hold. Det virker overraskende godt, og skaber en kanonstemning.

Det specielle ved dette spil er altså den lidt særprægede grafik, men selv den mest skeptiske overgiver sig hurtigt. Lyden hænger godt sammen med grafik og man er hurtigt fanget i et solidt action 3D



spil, der giver os fuld valuta for alle pengene.

Kravene er ikke voldsomme, men kræver dog alligevel 800MHz, 256Mb ram og et fornuftigt 3D kort.

<i>Hæsblæsende action med et stenk af nytænkning.</i>	82-93 %
Udkommer inden jul til ca. 449,-	

Doom 3

Det helt store trækplaster ved E3 i Los Angeles var Doom 3, der efterhånden har været under udvikling i temmelig lang tid. Ud fra den demo jeg har fået mine fingere i, vil spillet blive det helt store hit. Previewet var godt nok kun en version i alfa, hvilket vil sige, at end ikke preview versionen var fejlfri. Det gav sig bl.a. udslag i at det kun kunne spilles i et vindue på skrivebordet, og deraf følgende var framerate



helt i bund, når der skete ret meget. Men det jeg så var fantastisk. Grafikken er helt formidabel, og lyden er helt exceptionel. Det er så hamrende uhyggeligt, at det er helt uvirkeligt. Det er nogenlunde samme indtryk, som man fik da Doom 2 og Quake kom - uhygge og lidt vantro - kan det virkelig lade sig gøres - følelse. Doom 3s karakterer har meget livagtige ansigter (altså bortset fra de fleste er levende døde), meget livagtige animationer, umiddelbart synes spillets grafik ligeså god, som det vi så i Final Fantasy filmen. Endelig er Doom 3 vist et spil, der igen gør mærkning af computerspil diskussionen relevant.

Hvad missionen er? Aner det ikke. Du skal skyde en masse væsener og ellers undgå at skide i bukserne af skræk undervejs, behøver du vide mere?

ID Software insisterer på at det kommer inden jul, men tør vi tro det?

Michael via mail

AMIGA FOREVER PLUS PAKKE

I nummer 29 anmeldte vi AF, som vi kaldte en massiv skuffelse. Først og fremmest fordi pakken kun kunne emulere op til 020 CPU, hvilket gjorde at meget af de nyere og bedste software ikke virkede. Nu er Cloanto klar med en pluspakke til den lille sum af 99,- kr.

Efter at have installeret pakken sad jeg måbende tilbage. Jeg kunne ikke se eller mærke nogle forskel overhovedet. Jeg undersøgte cd'en og konstaterede at den eneste forskel var ny dokumentation og et par lydclip med Jeff Milner, der grundlagte Amiga.

99,- kr. for en ny manual! Det her kan man simpelthen ikke tillade, det er måske ikke ligefrem en fornærmelse mod menneskeheden, men det snerper derhen af.

Man kan da ikke tillade sig at frigive en pakke, hvis eneste nye indhold åbenbart er en ny manual.	
Systemkrav Windows9x/Me/XP, 64Mb ram, 800Mhz	Kvalitet 32%
Pris: 99,-	
+ Okay manual	- det burde være gratis
+ Virker fint som Amiga	- Men kun med 020 CPU.

PDF995

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

Du installere det som printerdriver, når du derefter ønsker at udskrive vælger du blot 995, og der udskrives en PDF fil på harddisken. Den kan du derefter gøre med hvad

du har lyst.

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

Adobes 8 - 9 0 0 0 kroners programmer.

Du må leve med at det tjekker

sin hjemmeside, hver gang du bruger det. Du kan finde det på den logiske adresse:

www.pdf995.com

Nemt, bekvemt og hverken uden de helt store fejl.	
Systemkrav Windows9x/Me/XP,	Kvalitet 82%
Pris: Freeware	
+ Virker som pdf. printer	- Nogle fonte virker ikke.
+ 250 Mb publikationer bliver til 25 Mb.	- En hjemmeside åbner hver gang.

VIEWSONIC P70F

Denne skærm fra ViewSonic er bestemt en æstetisk nydelse med dens sølvgrå forside og helt flade billedrør. Dens opløsning på 0,24 dot er gør at billedet står knivskarpt.

Af andre positive ting kan nævnes at den kan klare op til 1600x1200 og ned til 640x480 ved op til 85 Hz. Dermed er sundhedsstyrelsens anbefalinger overholdt. Det er også rart at se den er antirefleksion. Med andre ord står vi altså med en ren teknisk suveræn skærm, men hvorfor er den så bare ikke god?

Billedet går simpelthen en smule ind i skærmen, det er ikke direkte generede, men efter to ombytninger må jeg konstatere at det åbenbart er sådan skærmen opfører sig, det er ikke en fejl ved skærmen. Desuden kan man så sige, at ”fejlen” ligeså stille forsvinder med tiden.

Det er ikke sådan at man laver en direkte fejl



med denne skærm, men der er så mange andre der er rigtig gode, så hvorfor skulle vi acceptere noget, der er bare nogenlunde okay?

2. udgave

En enkelt artikel er klippet væk, fordi forfatteren ikke ønskede den bragt i et større forum.

Bladet var med en cd til medlemmerne, desværre blev det også det sidste nummer i butikkerne, det kostede for meget at have en stor spildproduktion. Dermed forsvandt det fra hylderne og medlemstallet på 55 gik kun én vej, nedad.

Som du vil kunne læse i de kommende numre, så kom der yderligere et par numre, før bladet i første omgang gik ind og siden genopstod som gratisblad.

Kort opsummeret så var årgang 2003 en blandet fornøjelse. Redaktionen blev reduceret til én (mig), de fleste numre gav underskud, men et enkelt (35) blev meget vellykket og solgte rigtig godt. Den succes kunne jeg leve på i et halvt års tid, men så var det også slut.

CRAZY TAXI

Lad os få det sagt med det samme: Det ER præcis det samme spil som Crazy Taxi var til Playstation 2 og Dreamcast. Det er fedt at alle dem, der ikke havde en Dreamcast, eller har en Playstation 2, nu har chancen for at prøve det selv.

Spillet er en form for Taxi-racerspil, der er rigtigt meget arkade over Crazy Taxi. Spilleren har mulighed for at vælge imellem fire forskellige chauffører, der inkluderer den overvægtige italienske type med åben skjorte, betydelig brystbehåring og guldkæde, til en yndig og rå kvinde.

Spillet foregår i et meget højt tempo! Man skal i alt sin enkelhed køre rundt og samle kunder op. De skal derefter køres til bestemte destinationer. Hvis du når til kundens destination inden for en tidsgrænse modtager du betaling. Jo længere tur, jo højere betaling. Jo mere vildt du kører, jo flere penge tjener du, men du skal ikke tage dig for god tid til at udføre stunts, for hvis du ikke kommer frem til tiden får du ingen penge, da kunden så forlader vognen (selv mens du kører 200 km/t!). Ved siden af hovedspillet, er

der nogle komplet ligegyldige minispil, hvor du skal udføre tricks, stunts og kundeleveringer på tid. Disse er mest lavet som high-score-spil, hvor de bedste scores gemmes.

Hvad er der sket?

Jamen, der faktisk ikke sket så meget, Grafikken er selvfølgelig blevet bedre, endnu bedre end Playstation 2-versionen. Det er ikke fordi det er særligt smukt. Pænt er det selvfølgelig, men ikke imponerende.

Der er stadig kun to baner, Original, og Arkade-banen. Begge er meget store, med et forvirrende vejnet, der tager lang tid at lære. Byerne er meget detaljeret og de forskellige mennesker du samler op er meget forskellige. Så det eneste nye er at, der er kommet nogle flere ture, men hvis du ikke har spillet Crazy Taxi før, så betyder det jo ikke særligt meget og det er ikke det helt

store plus alligevel, da det bare er en mindre detalje.

Lyden er stadig den sammen, det gælder også soundtracket! Off-Spring er stadig med, og det er helt bestemt et plus, hvis man ellers kan lide deres musik. Der er noget California Summer over hele spillet, og det er selvfølgelig fedt, når man sidder og sveder i sin mørke stue i fjernsynets skarpe skær.

Lydeffekterne er stadig gode og skaber en temmelig god stemning. Lyden af horn og menneskernes råben af din kørsel, sammen med din passagers enten venlige og bifaldende ord eller konstante brokken, giver spillet en glimrende lydkulisse.

Bilen reagere dog ikke helt, som man eller kunne forvente et køretøj på fire hjul ville. Den har det med at tage nogle vilde udsving. Jeg vil dog heller ikke tro, at der er nogen der forventer realisme, når

de køber et spil, der hedder "Crazy Taxi", så det er nok okay. Fartfønnelsen er rigtig god og den klaustrofobiske fønnelse af tung trafik, imens at man bliver presset af en tidsgrænse, giver både stress og en hektisk stemning, der virkelig får spilleren til at foretage vilde manøvrer for at finde de hurtigste genveje.

Når det hele bliver lagt sammen, er der ikke så meget nyt at sige om Crazy Taxi. Det virker mest af alt som om SEGA prøver at tjener flere penge

på suppe kogt på rigtig gamle ben. Jeg har brugt en del timer på at spille Crazy Taxi og jeg synes dog stadig det er godt spil, som man sagtens kan bruge en del tid på. Det er nemlig vane-dannende på den gode måde.

Der er absolut ingen grund til at købe Crazy Taxi, hvis du allerede har det til Playstation 2, men

har du aldrig spillet det før, er det stadig et godt spil uden de store fejl og mangler.

CRAZY TAXI		199,-
Crazy Taxi er et glimrende spil, der for engangsskyld lader pc-brugeren spille arcadespil uden at tænke så meget, desværre holder spillet ikke lang tid, du vil næppe spille det mere end et par dage, før det samler støv på hylden.		
Systemkrav Windows98 eller bedre 500Mhz, 64Mb ram, 3D kort m/16Mb	Anbefalet system 128Mb ram, 3D kort m/32Mb	
Oplevelse 69 %	Gameplay 73 %	65%
Holdbarhed 63 %		
KVALITET		



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

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

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

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

Kvalitetsbud: 75-85%



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

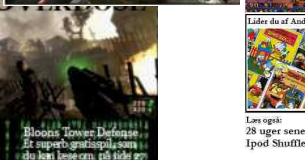


DIN COMPUTER 47



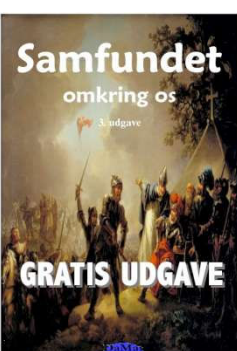
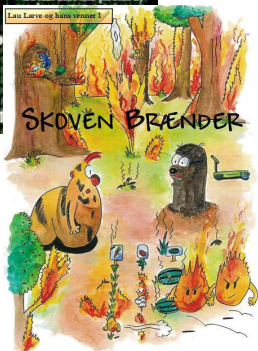
Clive Barker's Jericho
BIOSHOCK

DE MEST BLO
SKANDALER I
SPILLETS HISTO



DIN COMPUTER 48

World Of Warcraft



Din Computer udkommer fortsat

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

www.damat.dk