



HALF-LIFE 2

KILDEKODEN STJÅLET

Valve har oplevet at hackere er sluppet ind i systemet og har downloadet hele kildekoden til Half-life 2.

Vi har konstateret, at der er en spilbar, men dog langt fra færdig version på nettet. Det er måske ikke engang det værste, for Valve har opkøbt kode fra andre firmaer. Den kode er nu frit tilgængelig. Dermed kan man forestille sig sagsanlæg i den nærmeste fremtid. Det er dog ikke sket endnu.



For Valve er det små fem års arbejde på en 3D motor, der er stillet offentlig til skue. Det kan blive en særdeles hård økonomisk bet at sluge. Valve har indtil videre udskudt lanceringen af HL-2 foreløbig frem til april, hvilket givetvis skyldes, at det meste af multiplayer delen vil blive skrevet om, så piratversionerne også i HL-2 vil være forment adgang.

Men det er ligeledes vigtigt at snydere ikke har adgang. Det oprindelige Half Life blev i sin tid præget af snydere, og det var den største trussel mod spillet.

ET ELENDIGT ÅR...

Og et elendigt nummer burde vi måske have skrevet i lederen af nummer 37, som formentlig var det værste numre, der nogensinde forlod redaktionen i 2004. Ligesom nummer 38 og 39, så var dette nummer præget af, at redaktionen var kørt træt. Sølle 26 sider blev det til, og det var ikke engang gode 26 sider. Både artikler og anmeldelser var genbrug fra det forrige år, som du vil opdage når jeg på et tidspunkt får lagt årgang 2003 ud på nettet. Bladets ellers konstante oplag på over 100 var faldet til ca. det halve, hvilket var meget deprimerende. Set i bakspejlet burde vi nok have lukket bladet, men vi forsøgte at køre det videre.

Bladets indhold var først og fremmest en lang artikel om bladets fremtid, hvor vi tre redaktionsmedlemmer næsten desperat forsøgte at få fat i læsernes opbakning og skrive lyst for at få bladet op og køre igen. Men faktum var, at bladets læsere havde opdaget Internettet og dermed var vores lille hobbyblad, med 2 måneder gamle nyheder, blevet forældet. Læserne gad hverken betale for bladet eller skrive til det, og dermed var det kun et spørgsmål om tid, før bladet enten måtte lukkes eller udkomme gratis.

Dengang udkom bladet 6 gange om året til 120 kroner, i dag ville alene portoudgifter ligge på omkring 100 kroner, så i dag er det helt umuligt at genoptage abonnementssalg, jeg ved heller ikke om det ville være ønskeligt.

I denne anden udgave er alle billederne blevet gjort til farver (bladet var sort-hvid), lederen er udskiftet med denne, men ellers er der ikke sket noget med bladet. Der er ikke læst korrektur, og der er heller ikke rettet i nogle af artiklerne. Tilbuddet om at skrive mod at modtage et spil blev ikke benyttet af én eneste, og det gælder altså ikke længere, spillene er givet til den lokale fritidsklub.

Kim Ursin, oktober 2007



Din Computer

udgives af DaMat

Kim Ursin

Bonderup Østergade 15

9690 Fjerritslev

24 27 02 96 eller

86 82 03 96

E-mail:

kim2000@mail.dk

Giro: 16635154

Reg.nr. 9846

Chef og ansvarshavende

redaktør: Kim Ursin

Priser:

Løssalg: 29,95 kr.

Årsabonnement

6 numre 120 kr.

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

1. udgave, 1. oplag,
oplag: 60

Trykt i Silkeborg 2004

(c) Forlaget X 2004

Indsendt materiale returneres kun, hvis der er vedlagt svarporto.

Annoncepriser:

1/8 side 75 kr.

1/4 side : 125 kr.

1/3 side : 175 kr.

1/2 side : 275 kr.

1 side : 600 kr.

Bagside : 850 kr.

Forside : 850 kr.

Farveside: Efter aftale

Alle priser er inklusiv opstilling og produktion af annoncen, hvis du ønsker at benytte din egen annonce skal den indsendes/mailes som grafisk billede. Ved gentagelse i mindst 6 numre gives 10% rabat. 30 % ekstra for en bestemt placering i bladet, gælder kun for mindst 1/2 sides annoncer. Redaktionen forbeholder sig ret til afvise annoncer uden begrundelse herfor.

Næste nummer:

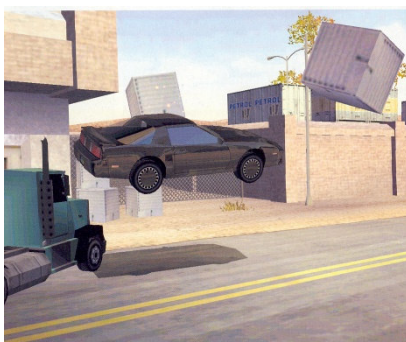
April 2004

KNIGHT RIDER

Ethvert spil baseret på en middelmådig budgetserie fra '80'erne burde have fået enhver spilproducent til at rynke brynene, men det er ikke sket. I stedet har man lavet et plot der handler om at den gode Michael Knight (David Hasselhoff uden overskæg) og hans superbil K.I.T.T skal slås mod K.A.R.R. - K.I.T.T.'s onde tvilling bil og den stygge Go-liath (David Hasselhoff med overskæg).

Det kunne være blevet til et spil a la Hot Pursuit, men det er blevet til noget med at hoppe fra platforme til platforme med bilen og ellers skubbe lidt rundt med K.A.R.R.

Grafisk ser det imidlertid meget pænt ud, og det kan vel være det er mere underholdende end det lyder....



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

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



N-Gage

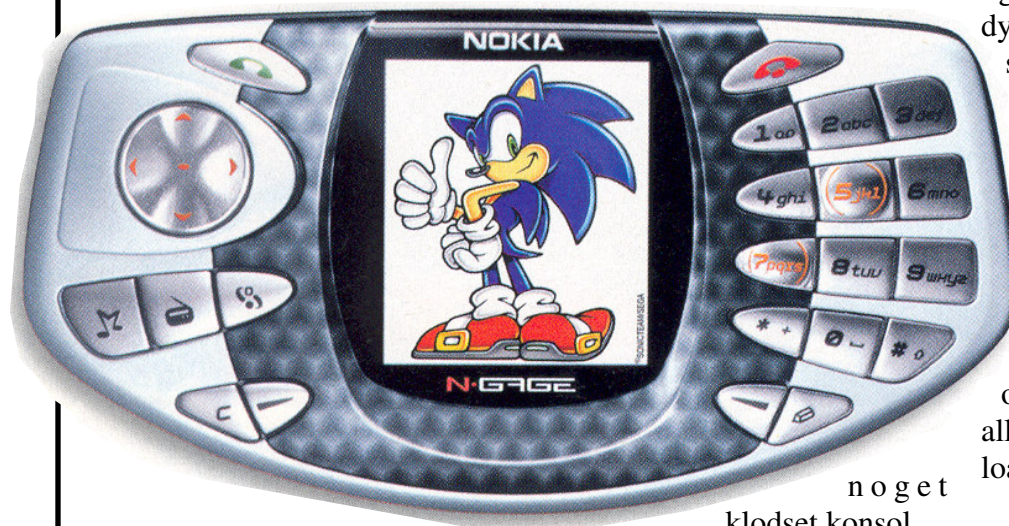
Ligeså lang tid jeg kan huske har Nintendo været alt dominerende indenfor håndholdte, enkelte har prøvet at ændre på det, f.eks. Atari med Lynx modellen, det gik ikke særlig godt.

Nokia prøver nu med N-Gage, der er både mobiltelefon og spil-

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 mobiltelefon, og en



noget klodset konsol.

konsol 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

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. septem-

ber. 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 spillene er konverteringer fra pc.

Men som om det ikke er nok, så er koden til N-Gage blevet brudt, og dermed kan man spille spillene på andre telefoner end N-Gage, og mange af spillene ligger allerede på nettet til fri download.

Finske Nokia overlever selvfølgelig tabet, men N-Gage tyder på at blive en økonomisk bet for selskabet. N-Gage ligner endnu en håndholdt der flopper.

Toca Race Driver

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



Karate Bikini Babes

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



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

Medal Of Honour:

Allied Assault - Spearhead

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

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



Platoon

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



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 grafikortene 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.

Forbrugerne kan måske dermed se frem til at grafikortet kan holde lidt længere, ulempen er dog at der går længere tid mellem de store fornyelser.

The Hulk

Lige før deadline kom dette spil ind af døren i form af et preview, selve filmen er i øvrigt nu kommet på dvd og er godt værd at låne, men ikke at købe.



Den eneste bane vi har set rummer Hulk kæmpe mod soldater, og det ser umådelig primitivt ud. Grafisk og lydmæssigt er det imidlertid ganske nydeligt, men om det er nok er mere tvivlsomt. Anmeldelser af Xbox udgaver har da heller ikke været positive. Pc udgaven er udkommet, når du læser dette.



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

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

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

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

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

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

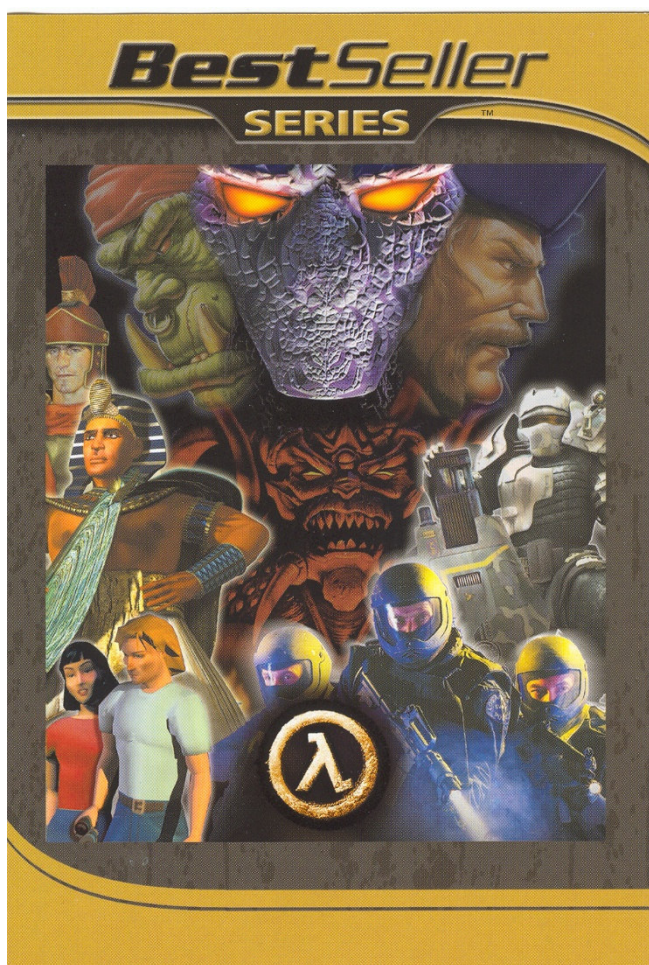
Diablo er det meget kendte og elskede rollespil, grafisk er det selvfølgelig lidt forældet, men gameplayet er fremragende.

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

Gunman Chronicles blev aldrig et rigtig hit da det kom, men efter sigende er det vist ganske udmærket, men jeg har aldrig prøvet det.



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



vi aldrig ret meget til.

Ground Control er et 3D realtime strategispil.

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

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

Husk vores hjemmeside:

www.damat.dk

- Operativ fra 15/3-2004 -

KING OF THE ROAD

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

Nu er jeg måske heller ikke helt fair, for vel får langturschaufføren set mange lande og fremmede byer, men et computerspil, der *simulere* dette, ærlig talt. Du får en last, kører en tur, aflaster, får en ny last, kører en tur, aflaster, får en ny last..... Der er ingen mulighed for at køre med ulovligheder, ligesom trafikbøder bare hæftes på din rude. Du kan godt køre fra politiet, men det nytter ingenting, for umiddelbart efter hænger

der alligevel en bøde i ruden. Kører du ind i en politibil, kan du ikke flygte fra stedet, og kører du ind i fodgænger reagere bilen som ramte du en klippe.

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



Nej, du kan ikke køre ned i vandet.

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



Lydeffekterne

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

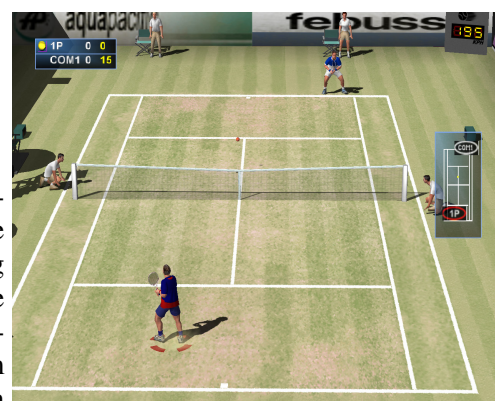
AGASSI TENNIS GENERATION

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

dollars og ikke points.

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

Da det nu er Cryo der har været på spil er det helt naturligt at der er masser af opløsningsmuligheder, men også at kun 800x600 virker.



Endnu et smådårligt Cryospil har set dagens lys. Tillykke.

(ku)



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

ROLAND GARROS 2002

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

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

det om hvem der har størst tålmodighed. Gæt selv hvem der vinder?

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

Man kan også vælge at gøre karriere, her skuffer RG2002 katastrofalt, for man kan nemlig kun vælge mellem de fire Grand Slam turneringer, hvilket betyder exit i første runde langt de fleste gange. Da du er rangeret dårligst.



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

Endelig kan du for resten også spille double, og det er forbløffende lidt morsomt.



RG2002 er endnu et ligegyldigt tennisspil, som kun de færreste ville have savnet, hvis det ikke var kommet.

Søren Carstensen

ROLAND GARROS 2002

399,-

Ikke specielt godt, ikke specielt dårligt, men hurtigt gabende kedeligt.

Systemkrav

500 MHz, 64 Mb ram, GeForce2 eller bedre

Anbefalet system

800 MHz, 128 Mb ram joypad

Oplevelse 77 %

Gameplay 64 %

Holdbarhed 59 %

62%

KVALITET

Cycling Manager 3

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

Nu tvivler jeg ikke på, at det er hamrende svært, at have overblik, når man er manager for et cykelhold, der er spredt ud over et stykke landevej, men når man sidder ved sin computer, så er det sidste, man gider netop dette manglende overblik. Hvad med at droppe den smarte og ganske nydelige 3D grafik og i stedet give os lidt overblik?

Nu har jeg da kunne høre på Bjarne Riis at det der med cykelhold ikke kun er løb, hvor er træningen? Hvor er sponsoraftalerne, hvor er muligheden for at rent faktisk gøre

andet end at sidde og se på cykellobet og en gang imellem klikke på angrib knappen?

Ideen er godt nok, men det hele falder til Jorden med et brag, fordi styring er uoverskuelig, og der er fuldstændig tåbelige fejl, såsom at



du ikke på et overblikskort kan se, hvor dine egne ryttere er og hvad med at rytterne ikke selv kan finde ud af at indtage væske, før de er dehydreret?

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

På næsten alle områder mangler Cycling Manager 3 bare lige det sidste. Men bevares, nu har vi jo kun set demoen, så det kan jo være det er et helt andet spil, der er i den fulde udgave... Men en meget positiv detalje er, at spillet er på dansk, og endda at oversættelsen synes at være ganske udmærket.

Kvalitetsbud: 55-65%

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

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

Hovedpersonen er endnu engang

Set før?

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

Der er heller ikke meget nyt med hensyn til lyden, den virker som den skal, skrigene lyder meget rigtige. Det gør skud og eksplosioner også. Spillet har masser af musik, det meste er lidt ligegyldigt, men det vir-



ker faktisk godt sat sammen med spillet. Om man heller vil løbe rundt i fred er en smagssag.

Banerne er ret gode, men de er ekstremt lineære, man kan godt nok tage flere forskellige veje til målet, men faktum er at man stort set altid skal fordi de samme vagter, at man skal udføre de samme



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

Mullins står derfor overfor 10 missioner, fordelt på ca. 70 baner. Alt er altså lidt som man kunne forvente, og det er måske der SOF2 i virkeligheden skuffer.





være på vagt til at være i alarmberedskab. Ligesom de også kommer hinanden til undsætning, men lad det være sagt med det samme, terrorister er altså ikke dem, der stod først i køen, da hjernerne blev uddelt.

har en M-60 kan du skyde direkte igennem en kasse eller en dør og i den stil.

Multiplayer

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

Okay

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

Søren Carstensen

ting og hver gang skal det ske i den rigtige rækkefølge. Det sker endda et par gange, at et rum er helt tomt, indtil du har trykket på den rette kontakt. Det er lidt træls for realismen. Fordelen er så, at man ikke kører fast i en bane, man ved at man skal finde døren, stigen eller lignende i nærheden af det sted, man er. Det er også godt at banerne er varierede. Det spænder fra jungle, gader og kontorbygninger.

Lidt mere af det hele

Fjendernes AI er også forbedret, det såkaldte LICH system. I f.eks. Serious Sam spillene styrer fjenden direkte imod én, i SOF2 bruger de syn og høresans - og det virker da også nogenlunde, selv om nogle af dem vist er meget langsynede. De kan også gå fra at

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

Det sidste store ting er TORR teknologien. Den betyder at du kan skyde igennem nogle ting, hvis du altså

SOLDIER OF FORTUNE II		199,-
God underholdning, der udover de drabelige dødsscener er et ret ordinært 3D skydespil.		
Systemkrav 400 MHz, 64 Mb ram, GeForce2 eller bedre	Anbefalet system 800 MHz, 128 Mb ram GeForce3 eller bedre	
Oplevelse	86 %	80%
Gameplay	86 %	
Holdbarhed	78 %	
KVALITET		

HALLOWEEN

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

Det er et 3D skydespil, hvor du



bliver spærret inde på et slot, du skal nu kæmpe dig igennem ni levels, og skyde mumier, flagermus og edderkopper. Den måde du gennemfører en level på er ved at finde bogstaverne HALLOWEEN.

Grafikken er simpel, men ganske nydelig, specielt omgivelserne, der har flotte tekture, mens fjenderne er både grimme, fantasiløse og animeret særdeles ringe. Hele spillet er simpelt, men det er flot at give sig i kast med et så stort projekt og set i lyset af at det er et rent hobby projekt, så er det



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

ROCKMANAGER

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

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

Mulighederne i lydstudiet er der ikke så mange af og det er helt tydeligt, at det ikke er der spillet har sat sit fokus. Selv den mest tonedøve kan gennemføre spillet og blive anerkendt manager - og sådan er det jo også i virkelighedens verden

(Popstars Simon Junker er jo et godt eksempel på det). Coveret spiller en stor rolle for dine salgstal, specielt hvis du kan betale forretningerne for at stille det frem i butiksruden (behøver vi nævne Jon?). Det handler en del om at smøre de rigtige steder. Pressen skal du sørge for modtager anmelderkopier, og måske et par billetter til en ishockey kamp med den kopi, så du får en god anmeldelse, de betyder utrolig meget for salgstallene. Det gør gode koncertanmeldelser også. Hvis alt går godt ryger du måske ind på hitlisterne, specielt den på tv er interessant, da det virkelig betyder noget for salgstallene.

Grafik og lyd

Hvis du ser på billederne kan du hurtigt fornemme, hvilken stil spillet er i. Det tager ikke

sig selv så alvorligt, og det fungerer fint. Lyden er rigtig god, primært fordi den passer kanongodt til figurerne, man føler sig glimrende hensat til et tegneseriemiljø, så oplevelsen er komplet.

Konklusion

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

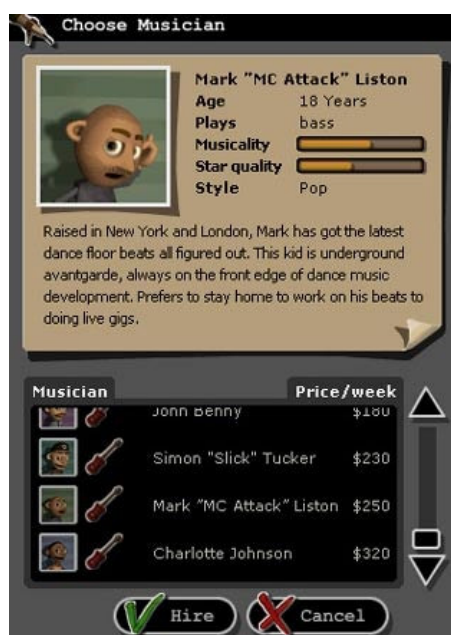
Mulighederne er ikke så store som man kunne ønske sig, men det har omvendt den fordel at man har en god indlæringskurve, der ikke er stejl og ikke håbløs af den grund. De otte missioner tager ikke mere end 7-9 timer at gennemføre, så kan man stille spørgsmålet om det



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



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



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

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



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



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



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



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



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



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

er nok for et spil til 200 kroner.

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

Hvis der havde været fyre missioner, ville det have stillet anderledes krav til spillets motor, de otte missioner passer fint til motoren. Man når ikke at blive træt af spillet før det er gennemført og havde det taget

to timer mere tror jeg kedsomheden var kommet snigen-de.

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



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



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

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

RED FACTION

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

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

Ødelæggelsen er en del af handlingen, der er lineær, men ikke mere end ved så mange andre spil af denne type. Hvis en tank ikke kan ødelægges kan broen under den måske, hvis en dør ikke kan

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

Opgaverne er ret simple, egent-



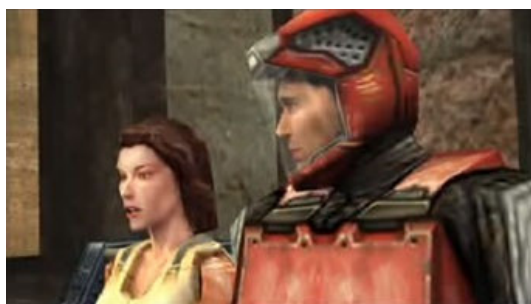
den nemmeste er det til at gå til, mens mere erfarne nok først finder udfordringer på de højere levels.

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



åbnes skal man måske smadre igennem dens sidevægge. Egentlig ret underholdende, men det sker faktisk kun de gange, hvor producenten har tænkt det.

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

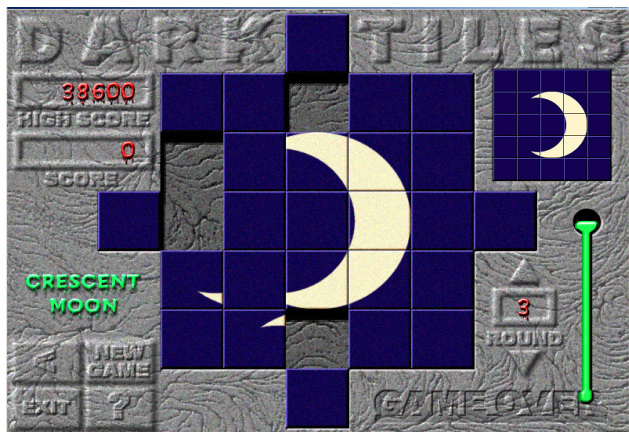


RED FACTION		99,-
Okay grafik, god lyd, fornuftig AI, generelt et okay solidt spil, men ingen revolution her.		
Systemkrav	Anbefalet system	
400 MHz, 64 Mb ram, 8 Mb grafikkort	500 MHz, 128 Mb ram 16 Mb grafikkort	
Oplevelse	75 %	74%
Gameplay	74 %	
Holdbarhed	72 %	
KVALITET		

Dark Tiles

Hvem siger man skal betale for at spille computerspil. På www.egames.com kan du finde en gigantisk samling freewarespil. Her har vi set på fire af dem.

Det første hedder **Dark Tiles**. Det handler om at du skal få det store billede til at se ud som det lille. I starten er det nemt, men efterhånden kræver det en smule opløb i hovedet, ja på et tidspunkt faktisk ret meget omløb. Sjovere end 7 kabal...

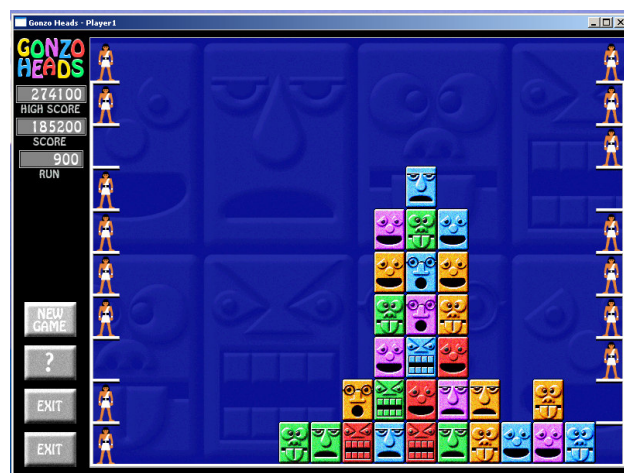


Gonzo Head

Du skal få hovederne til at passe sammen, når du har samlet nok klikker du på dem, jo flere der er sammenhængende jo flere point.

Slaverne kan du sætte til at skubbe hovederne. Spillet er rigtig sjovt og udfordrende. Det er sjovt at kæmpe for at få en bedre og bedre score.

Vi endte på lidt over en million. God lyd og okay grafik.

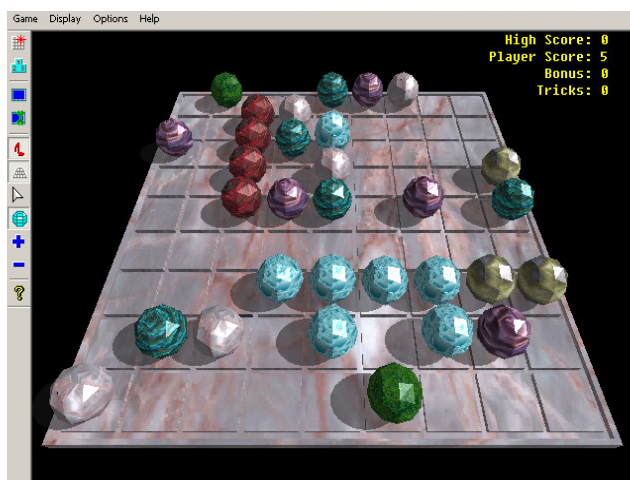


Gems 3D

Du kender det sikkert i forvejen. Få fem eller flere kugler til at hænge sammen, jo flere jo bedre for jo flere points får du. Men hver gang du flytter en kugle falder 3 nye ned, og vejen skal være fri for kuglen kan flyttes.

Altså bliver det hurtigt svært og krævende.

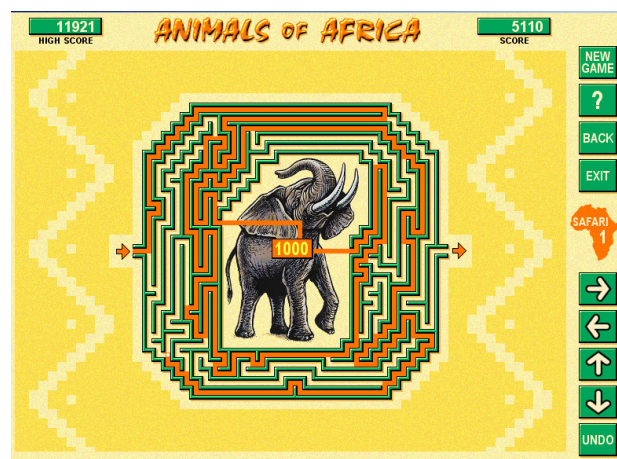
Spillet har nydelig grafik og okay lyd.



Animals of Africa

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

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



Bladets fremtid?

Vi tager på en tur omkring bladet, mens vi drager status 10 år efter Commodores kollaps.

Det er vist kun de færreste læsere af dette blad, der ikke kan nikke genkendende til de to navne "Commodore" og "Amiga". Næsten alle vil også vide, at der er en sammenhæng mellem de to navne.

Jeg vil i dette forsøg på at opridse Amiga'ens historie, springe let hen over Commodores senere skæbne, da det efter min mening har været mere en kuriositet end et relevant hændelsesforløb for Amiga freaks.

Der findes allerede en del læsestof på nettet, som omhandler Commodores storhedstid og nedtur og da denne historie er ganske omfattende vil jeg springe denne over, og starte min historie med Commodores konkurs.

Jeg vil her indskyde, at denne artikel er lige så meget en personlig historie som en historisk redegørelse, da det er svært for mig at holde de to adskilte pga. min tid med Amiga.

Fallit

Da Commodore gik fallit, blev jeg overrasket. Der skulle endda gå rimelig lang tid før det gik op for mig, da jeg havde været udsendt på FN mission. Men hjem kom jeg da, og da jeg på dette tidspunkt stod og skulle have en computer var Amiga, for mig det eneste valg. En PC sagde bip, en Commodore 64 var forældet og så var der ikke andre tilbage i mit univers.

Jeg havde ikke hørt meget til Commodores sidste krampe-trækninger.

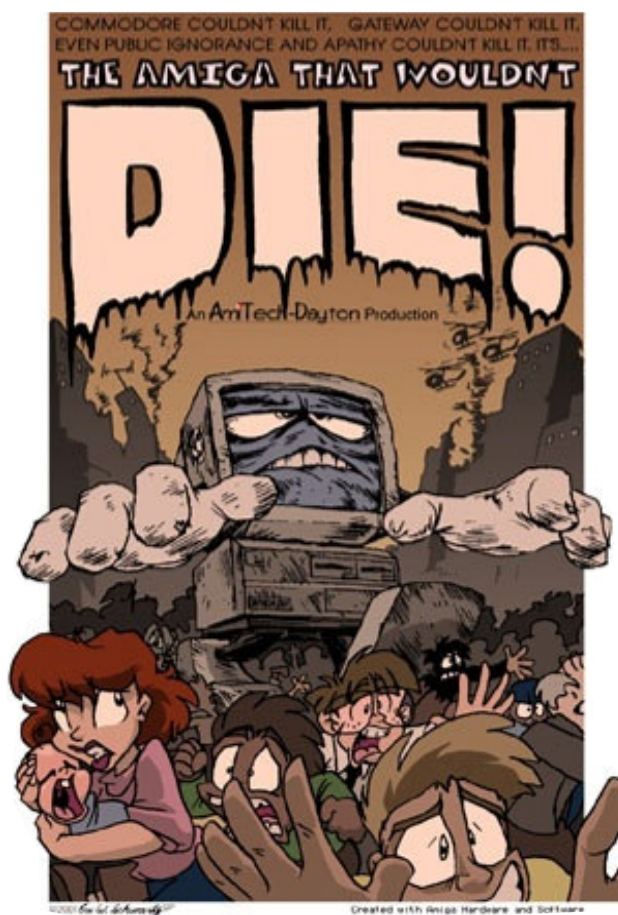
Dette skete jo før den tid med Internettet, dermed kunne firmaers ve og vel nemt blive til en langtrukken affære. Da jeg fandt ud af at de var gået konkurs var det ikke sådan at jeg gik i panik. På ingen måde faktisk.

Enhver der havde computer i 1994 kunne ikke være et sekund i tvivl om at Amiga1200 var en teknisk bedre maskine end både Pc og Mac. Godt nok havde PC fået Windows 3.11, men de var godt nok langsomme og for mig, der spillede en del, virkede det helt mærkværdigt overhovedet at overveje en maskine, der ikke kunne så meget grafisk og lyd-mæssigt.

Så jeg forventede egentlig, at der ville gå et par måneder, så var alt ved det gamle igen. Commodore havde jo været der lige så længe jeg kunne huske og kunne ikke forsvinde uden videre.



A1200



Jeg købte de engelske Amiga-blade for at finde ud af hvad der skete, og der var vilde rygter om store internationale korporationer som skulle være interesserede i at købe Commodore. Det er endda muligt at nogle - hvis ikke alle - af rygterne var sande. Det ville i sandhed have været noget af det mindst mærkværdige i tiden efter Commodore konkurs.

Bladene skrev side op og ned om de mulige købere, men den helt klare favorit lod til at være det tidligere Commodore U.K. med David Pleasance i spidsen.

Disse blade blev hurtigt de vigtigste kilder til mine egne artikler i et af de få danske Amigablade, nemlig AMIGA, der var forløberen for dette blad.

Efter meget lang tid, faktisk gik der mere end et år, før den tyske PC fabrikant ESCOM købte rub og stub. Dette chok-opkøb resul-

terede i to meget vigtig hændelser.

Amiga Technologies blev udskilt fra resten af det opkøbte konkursbo og blev et selvstændigt datterselskab med den nye præsident Petro Tyschtschenko (herefter Petro). ESCOM var først og fremmest interesseret i Commodore-navnet, og købte kun det hele, fordi de blev tvunget til det. Det viste sig dog at være en velsignelse i forklædning, for Amiga fortsatte med at tjene penge ind - i modsætning til Commodore-navnet.

Det helt store problem blev hurtigt, at tempoet på PC udviklingen var skruet voldsomt op, på det ene år, hvor Amiga manglede skete der forrygende ting på markedet. Først og fremmest skiftede hele markedet over til at computeren skulle være i et tower og både harddisk og cd-rom drev blev hverdagsbegrebet. A1200/A4000 havde på dette ene år teknologisk set tabt stort set hele forspringet.

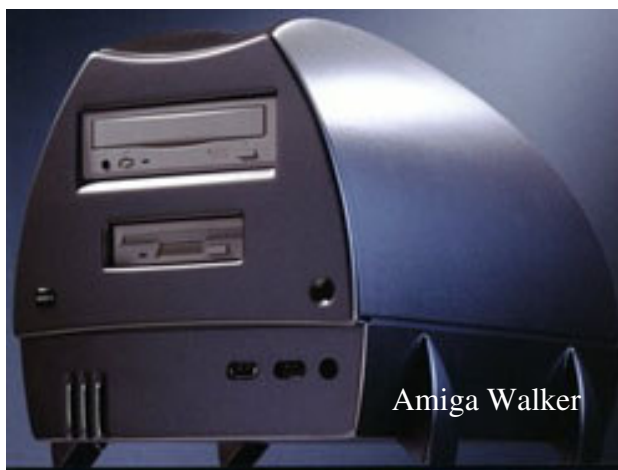
Petros første opgave var at få den mest populære maskine, som hed Amiga 1200, sat i produktion igen. A1200 modellen blev modificeret en smule. Man fik opgraderet romversionen til Kickstart 3.1 (fra 3.0), men beklageligvis var floppydrevet ikke 100% kompatibelt med ældre spil og demoer som benytter sig af trackload. Endelig kunne der forekomme flimmer i 31+ KHz opløsninger. Det sidstnævnte kunne dog løses enten med software eller et forholdsvist simpelt hardware indgreb.

Dette var dog et simpelt problem i forhold til det hele store A1200 rummede. Dels ville forbrugerne have tower, harddisk og cd-rom

og dels var A1200 slet ikke kraftig nok til at kæmpe mod pc standarden, der på det tidspunkt lå på Pentium60.

Den noget dyrere Amiga 4000 Tower model blev også sendt på markedet, dog noget forsinkede, og selvom modellen selv den dag i dag er både god og hurtigt, så var faktum dog det at en maskine, der kostede over 20.000 kroner - uden skærm - skulle kunne langt mere end det som A4000 kunne.

Tiden med ESCOM var tæt på at resultere i en meget kontroversiel maskine: Walker.



Man havde overvejet hvordan man kunne bringe Amiga ind i dagligstuen, og det blev så via et design som fik den til at ligne noget som kunne findes i en dagligstue.

Walkers design var egentlig fin nok. Den planlagte pris var inden for fornuftig på omkring 1000 dollars, under 10.000 kroner. Den blev dog aldrig til noget, denne tendens til at snakke mere, end man handlede kom til at præge hele Amigas kommende tid. Et problem var ligeledes det, at standardkonfigurationen slet ikke var kraftig nok til at eksisterende brugere ville opdatere. På



dette tidspunkt havde de fleste Amigaejere nemlig allerede købt 68030 kort, og det var netop denne processor som Walker var udstyret med.

Under alle omstændigheder blev Walker aldrig til noget og efter ganske kort tid gik ESCOM konkurs. Vi er på dette tidspunkt fremme ved år 1997, hvor faktum er, at Amiga altså fortsat ikke har en Amiga, der kan købes med samlet med cd-rom drev, hvis vi ser bort fra A4000, der var ekstremt dyr.

Petro forblev bag rattet og forsøgte at holde sammen på resterne.

Denne gang var der endnu en gang rygter om flere store spillere, som gerne ville have fat i Amiga.

De mest prominente var VISCorp (CEO: Bill Buck), som lavede set-top bokse og var interesseret i Amiga'ens patenter og ressource-effektive styresystem. Det gik endda så vidt som at billeder blev offentliggjort af VISCorps præsident og Petro, mens de lavede det afsluttende håndtryk. Der blev ligeledes skrevet i mindst et af de store Amigablade, at nu var Amiga solgt. Dette viderebragte vi i AMIGA. Og vi blev slemt skuffet.

VISCorp begyndte da også at opføre sig som ejere og gik bl.a. til angreb, da et asiatisk firma præsenterede deres WonderTV A6000.

En set-top boks baseret på Amiga. Det viste sig, at firmaet havde købt rettighederne til det asiatiske marked af ESCOM, men at disse oplysninger ikke var nået VISCorp for øre.

Det viste sig imidlertid, at VISCorp ikke var i stand til at hoste op med pengene da det var sidste indbetalingsfrist, og til stor overraskelse og forvirring dukkede den amerikanske pc-gigant Gateway op som køber.

Gateway købte imidlertid Amiga for patenternes skyld, men blev kraftigt overrasket over, at få et af de mest fanatiske og produktive samfund af computerbrugere.

I 1997 var Windows95 dukket op og de mindst fanatiske af de fanatiske brugere var langsomt sivet over til "fjenden".

I årene efter Commodore konkurs forsvandt de fleste kommercielle udviklere til først og



Øverst til nederst: PageStream4, Photogenics 2.0, Arteffekts 4.0.

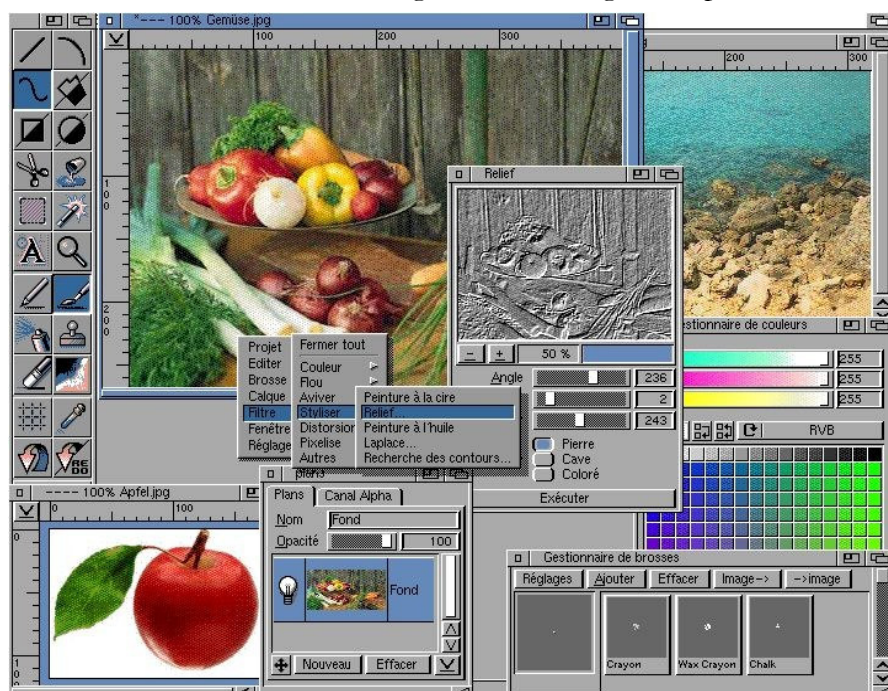
fremmest Windows. Langsomt men sikkert overtog den markedet. De 10-12% af markedet som Amiga sad på i 1993 var

blevet reduceret til ganske få procenter. Kun de udviklere, som hellere ville af med deres lemmer end arbejde på andre platforme, blev tilbage.

Man kan så undre sig over, hvad der holdt platformen i live så længe, og svaret er først og fremmest Aminet.

Aminet er et stort arkiv af Amigasoftware og indeholder både public domain, shareware, demoer af kommerciel software og en masse andet -ware. Der findes mange mirrors af aminet rundt om i verden og her i lille Danmark har vi både et delvist og et fuldt mirror.

Aminets størrelse på lidt under 60 gigabyte lyder ikke af meget,



men i forhold til at Amiga software ikke fylder meget. AmigaOS fylder fx ikke mere end blot 20Mb.

60 gigabyte er derfor en imponerende mængde programmer.

En stor del af disse programmer er freeware, formentlig kan kun Linux overgå Amiga i gratis software. Der er dog mange af både free- og sharewareprogrammerne som er af kommerciel kvalitet, og enkelte programmer mangler stadig deres lige på andre platforme.

En absolut fordel ved softwareudbuddet på Amiga er, at den kommercielle software, som enten er lige så god eller tæt på at være det, er meget billigere end den tilsvarende software på Windows og Mac.

Det er for eksempel muligt selv på et studenterbudget at købe et DTP-program, som sagtens kan konkurrere med de helt store drenge som Quark Xpress og Page Maker: Pagestream 4. Programmet findes også til Windows og MacOS, men har et noget højere prisleje der.

Ligeledes har Photogenics også hjemme på Amiga. Dette er et meget anderledes tegne-/billedbehandlingsprogram som har høstet meget fine anmeldelser og er blevet særdeles populært.

Photogenics er for nylig udkommet i udgaver til Windows,

PocketPC og Linux og er i udviklingsstadiet til Amiga-DE.

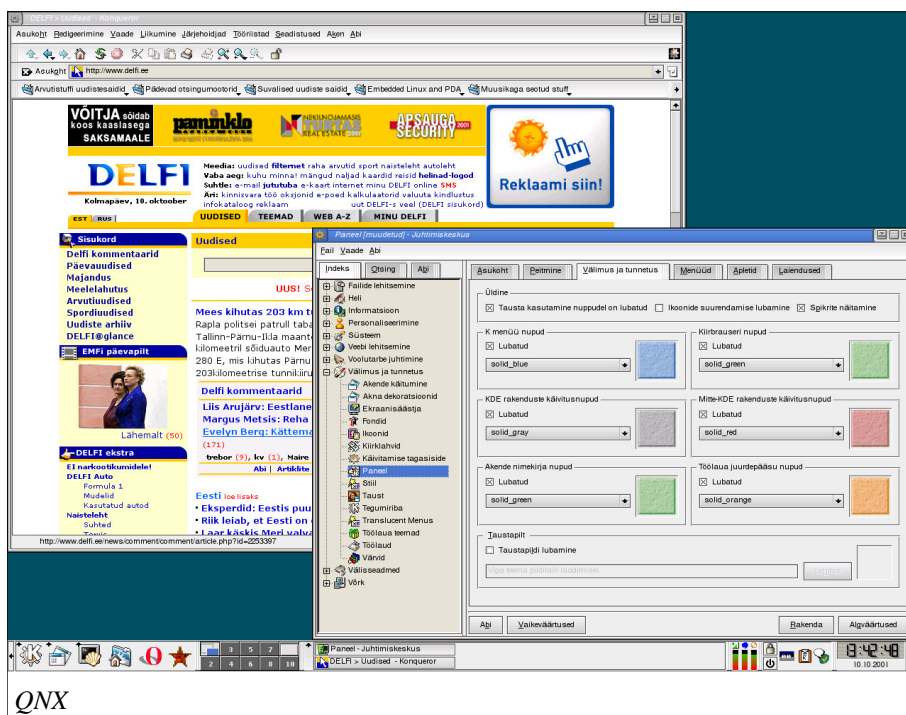
Der findes desuden tekst-



behandlingsprogrammer som understøtter Microsoft Word og RTF dokumenter. Der er i øjeblikket to browsere under udvikling og de understøtter de fleste

kelt program kan man ofte lave ARexx scripts som kan løse opgaverne takket være de indbyggede ARexx porte, som gør det nemt for programmer at udveksle data og automatisere opgaver.

En anden fordel ved at bruge Amiga er, at man i lang tid har kunnet få særdeles brugbare Mac og PC emulatorer. Mac emulatorerne kører endda meget hurtigt, da der er tale om samme processor, så en Amiga med 68060 og et fornuftigt grafik kort var væsentligt hurtigere end de hurtigste 680x0 baserede Mac. Der er siden også kommet en emulator af PowerMacs, så man også kan køre de nyere versioner af MacOS og dermed har haft adgang til bl.a. Internet Explorer og MS Office - de programmer som oftest skaber problemer for bru-

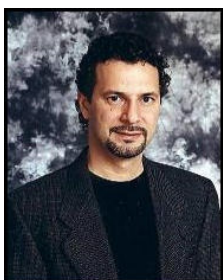


standarder såsom javascript, flash, streaming audio etc. I det hele taget er Amiga temmelig veludrustet på softwarefronten - især til Internet brug, og man kan næsten altid finde et program der kan løse det job man skal have lavet.

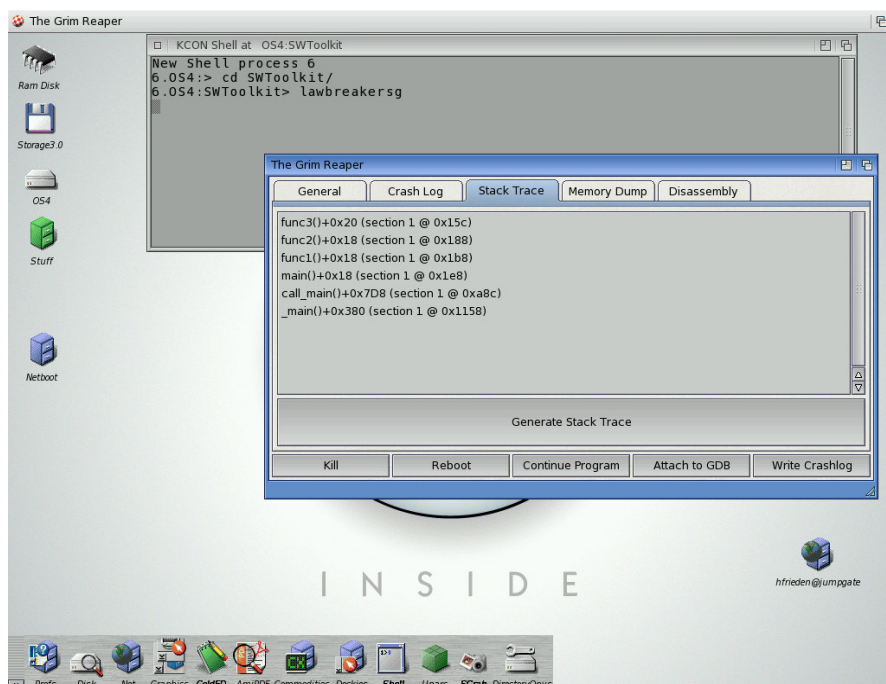
Hvis det kræver mere end et en-

gere af alternative platforme, når de skal bringe arbejde med hjem fra kontoret.

Man må sige, at det i meget høj grad er brugerne selv, som har holdt platformen i live. Nogle få af dem har endda kunnet leve af det. Det var også i perioden lige før Gateway, hvor jeg selv tog



Jim Collas



skridtet fra at være almindelig bruger til at blive udvikler. Min vej ind var egentlig som grafiker, men på grund af ændrede planer med det spil jeg blev hyret til, var der pludselig ikke længere brug for den funktion jeg blev hyret til. Jeg blev så involveret på det designmæssige og driftsmæssige plan, og endte med at dele direktørtitlen med manden som startede firmaet. Vi har delt administrationen af firmaet op så det passer med den tid vi hver især kan investere i det, og det virker meget godt. Vi passer på ikke at blive overbelastede, for vores arbejde med maskinen handler først og fremmest om det samme som vi bruger maskinen til: at have det sjovt!

Tilbage til Gateway. Også Gateway havde set-top bokse på hjernen, men indså at de ville få en samling meget vrede Amiga-freaks på nakken, og besluttede sig for at lave et desktop-OS og tilhørende maskine.

Amiga blev ved samme lejlighed opdelt i to selskaber: Amiga Technologies blev til Amiga International og blev kørt fra Tyskland af Petro, mens udviklingsafdelingen i USA kom til at hedde

Amiga Incorporated. Manden i spidsen var Jim Collas. En meget karismatisk mand, som selvom han ikke tidligere havde beskæftiget sig med Amiga, hurtigt overgav sig til maskinen og fællesskabet. En anden prominent person var Bill McEwen, som kom til at stå for kontakten til udviklere og brugere. Fleecy Moss var også involveret, men ham vender vi tilbage til senere.

Der var endnu en gang mange spekulationer omkring hvad de havde tænkt sig at gøre. Det var nemlig tidligere blevet sagt at AmigaOS's kernel Exec ville være for vanskelig at tilpasse til understøttelse af virtual memory og memory protection.

En del overvejede om det kunne være BeOS, da det på mange måder minder om AmigaOS. Det kørte også på PPC processorer hvilket øgede sandsynligheden en hel del. Linux blev også overvejet, da det også var og er platform uafhængigt, men da Linux på det tidspunkt var et monolitisk system og AmigaOS er baseret på en microkernel, dvs. alt er indbygget i kernen vs. indlæsning af moduler, virkede det usandsynligt og fik ikke de

bedste odds. Endnu en gang kom svaret som et lyn fra en blå himmel: QNX.

Det lille forholdsvis ukendte firma skulle levere fundamentet som AmigaOS skulle bygges på. QNX gik hurtigt til værks og havde faktisk forholdsvis hurtigt noget at vise. Folkene fra QNX viste sig at være meget interesserede i Amiga'ens udviklere, da de kunne være en genvej til desktopmarkedet. QNX arbejdede hårdt på at færdiggøre deres produkt og der kom en del screenshots og information, om hvor langt de var kommet. Bedst som det var ved at være klar til brug, kom der en annoncering fra Amiga Inc. om at Linux i stedet skulle være kernen i det nye AmigaOS.

Mange folk blev skuffede og vrede over dette, men en del var interesserede, især fordi Linux havde en del momentum på det tidspunkt. Folk brokkede sig dog højlydt over at Linux ikke var lige så elegant og ressourceeffektiv som QNX og det eksisterende AmigaOS. Amiga Inc. mente dog at en trimmet Linuxkernel med kun de mest nødvendige tilføjelser ville være lige så effektivt som QNX-løsningen. Jeg sendte på det tidspunkt en mail til en af de QNX-folk som havde talt med udviklerne, hvor jeg citerede Amiga Inc.'s udtalelse, og svaret var kort og kontant: "Ha!". Fleecy Moss var inden dette tidspunkt blevet fyret.

Amiga Inc. barslede samtidig med en maskine som havde kodenavnet MMC. Denne var forholdsvis kraftig, men selv på World of Amiga var det tætteste man kom på at se den, en plastskum-model som var ganske nydelig at se på i forhold til Walker, men dog ikke noget som ville stå ud fra mængden, grundet den

Der kom en ny mand bag roret, og der blev sat fokus på set-top bokse. Tydeligvis var der nogen hos Gateway der ikke brød sig om at Amiga Inc. i realiteten var ved at skabe en konkur-

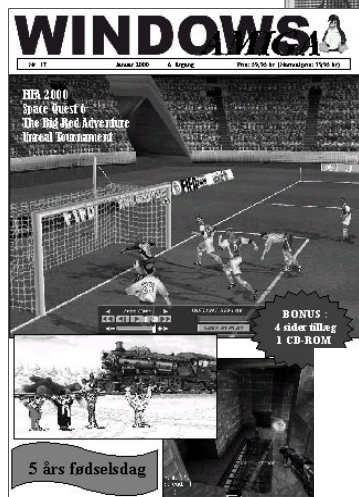
Herfra begyndte det pludselig at gå stærkt. Der var selvfølgelig stadig nogle enkelte utilfredse brugere som krævede at se en maskine foran dem indenfor de første 6 måneder med nyt operativsystem og alt hvad dertil hører, men alle der havde et realistisk forventningsniveau blev nok ret overrasket over, at der i løbet af 6 måneder var et SDK på gaden, så man kunne begynde

Der blev også hurtigt annonceret nogle imponerende samarbejdspartnere såsom Matrox, Tao, Microsoft, Nokia og Sharp. Der gik heller ikke længe før udviklere fik tilbud om at udvikle til PDA'er via AmigaDE til Sharps Zaurus PDA, som blev lanceret i Japan i 2001, den og i 2002 ramte den Europa. Det var dog i en noget opgraderet version i form af Sharp SL-5500D. Der kom en version af Amigas SDK til både Windows og Linux. Det skal dog bemærkes, at dette var rent udviklingsværktøj, det vil sige, at den almindelige bruger ikke mærkede ret meget til at AmigaDE var kommet.

Der blev tid til en opdatering af AmigaOS til version 3.9, hvilket skete i officielt skete til World of Amiga i Köln, men personligt har jeg ikke hørt om nogen, der sad med systemet før i 2001, men opdateringen kom dog.

Opdateringen af AmigaOS inkluderede blandt andet endnu bedre multimediasupport, forbedret ikonsystem, understøttelse af diske op til meget store størrelser og medfølgende software til understøttelse af tredjeparts hardware, altså grafik- og lydkort.

Efterfølgende er der kommet updates som blandt andet giver fuld asynkron brug af Workbench, så man f.eks. kan kopiere to eller flere filer samtidigt uden brug af programmer som Directory Opus. Directory Opus kan også fungere som komplet Workbench erstatning og har ligeledes asynkron og fuldt multitaskende interface. Personligt må jeg dog erkende at jeg lidt vred



over at et firma i disse tider tager penge for logiske opdateringer, selvom der er tale om mindre beløb.

AmigaOS4.0

Amiga, Eyetech og Hyperion har underskrevet en kontrakt som forpligter Eyetech til at lave en AmigaOne og Hyperion til at levere en PPC udgave af AmigaOS, som kommer til at blive AmigaOS 4.0.

Det bliver først og fremmest en konvertering, så OS'et kan køre på den nye hardware, men der bliver også tale om forbedringer, såsom et mere robust filesystem, memory protection, virtual memory, en ny TCP/IP stack og sikkert et par andre forbedringer hist og pist.

AmigaDE

AmigaDE playeren til Win32-platforme samt Linux er frigivet, og der er da også kommet en del programmer og spil til den. Men alt tyder dog på, at AmigaDE har kunne stå distancen på PDA markedet.

Adskillige store samarbejdspartnere blev allerede annonceret som udviklere i 2002, men indtil videre har de produkter, der har ramt forbrugerne været begrænset både i udbud og i kvalitet.

Amiga i dag

Det er snart ti år siden Commodore gik konkurs, og som du kunne læse på de forgående sider, så har Amigas liv bestemt ikke været kedeligt, men dens liv har også kostet særdeles mange brugere.

Lad os se på hvordan situationen er præcis i dag.

AmigaOne sælges, priserne for et G3 system ligger på små 9.500 uden skærm, mens et G4 system ligeledes uden skærm ligger på

små 1.000 kroner mere. Et samlet Amiga system koster altså et sted mellem 12-15.000 kroner, altså nogenlunde det samme som et Mac system. Det skal dog nævnes at det er milevidt fra pc'erne, der sælges for under 5.000 uden skærm.

Det eneste bekymrende ved de nuværende AmigaOne modeller er at de leveres uden OS4.0, der først dukker op i løbet af året, p.t. må man derfor klare sig med et emulationssystem, der gør at AmigaOne ikke kan afvikle PPC produkter, men fint kan afvikle 68k produkter. Sagt med andre ord, så virker programmer fra 80'erne og 90'erne fint, men det gør det allernyeste ikke. Det er bestemt ikke smart.

Det meste hardware virker i dag med Amiga, hvis man vel og mærke kan finde en driver til det, og det er oftest frivillige programmører, der laver det. Faktisk er det kun yderst sjældent at firmaerne udsender drivers til Amiga.

Vi må tage konsekvensen

Faktum er imidlertid at Amiga her og nu ikke har et system, som vi kan kalde up to date, ja faktisk er det således at du ikke kan købe et samlet system, men er nødt til at købe AmigaOne, derefter står du med en computer uden styresystem, så enten er det noget med at købe det gennem Amino eller ved at købe en gammel A1200/A4000.

For mig at se betyder det at Amiga p.t. ikke eksisterer som andet end en hobby, og det er selvfølgelig fint nok, men omvendt giver det os et problem, eller rettere sagt flere problemer. Der udkommer næsten intet kommercielt, og selv det der kommer kan vi faktisk ikke få anmeldt, fordi ingen Amiga ejere

ganske enkelt vil anmelde det. Hvorfor ved jeg ikke, men det er faktum det er sådan..

Bladet Om Windows

Der er efter redaktionens mening nok blade der udelukkende beskæftiger sig med pc. Hvis vi vælger at gøre det samme skal vi sammenlignes med vores langt større blad-søstre, og det slipper vi næppe godt fra.

Derfor vil vi forsøge og se om vi kan få nogle af de mere alternative platforme ind i bladet. Det drejer sig om Amiga, Mac og Linux. Men vi vil gerne gå et skridt videre, og tilføje emulation. Det vil sige, at vi altså også kan finde på at anmelde f.eks. et Gameboy spil, et Commodore64 spil osv., hvis og såfremt at det virker på en af bladets platforme.

Jeg vil tro at bladet i praksis kommer til at bestå mest af pc indhold, men det er op til jer læsere, hvis ingen skriver om andet end pc, så ender det med et pc blad, husk dette er jeres blad.

Læs mere om næste nummer på
www.damat.dk

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 den eller vente?

Af Michael Christensen

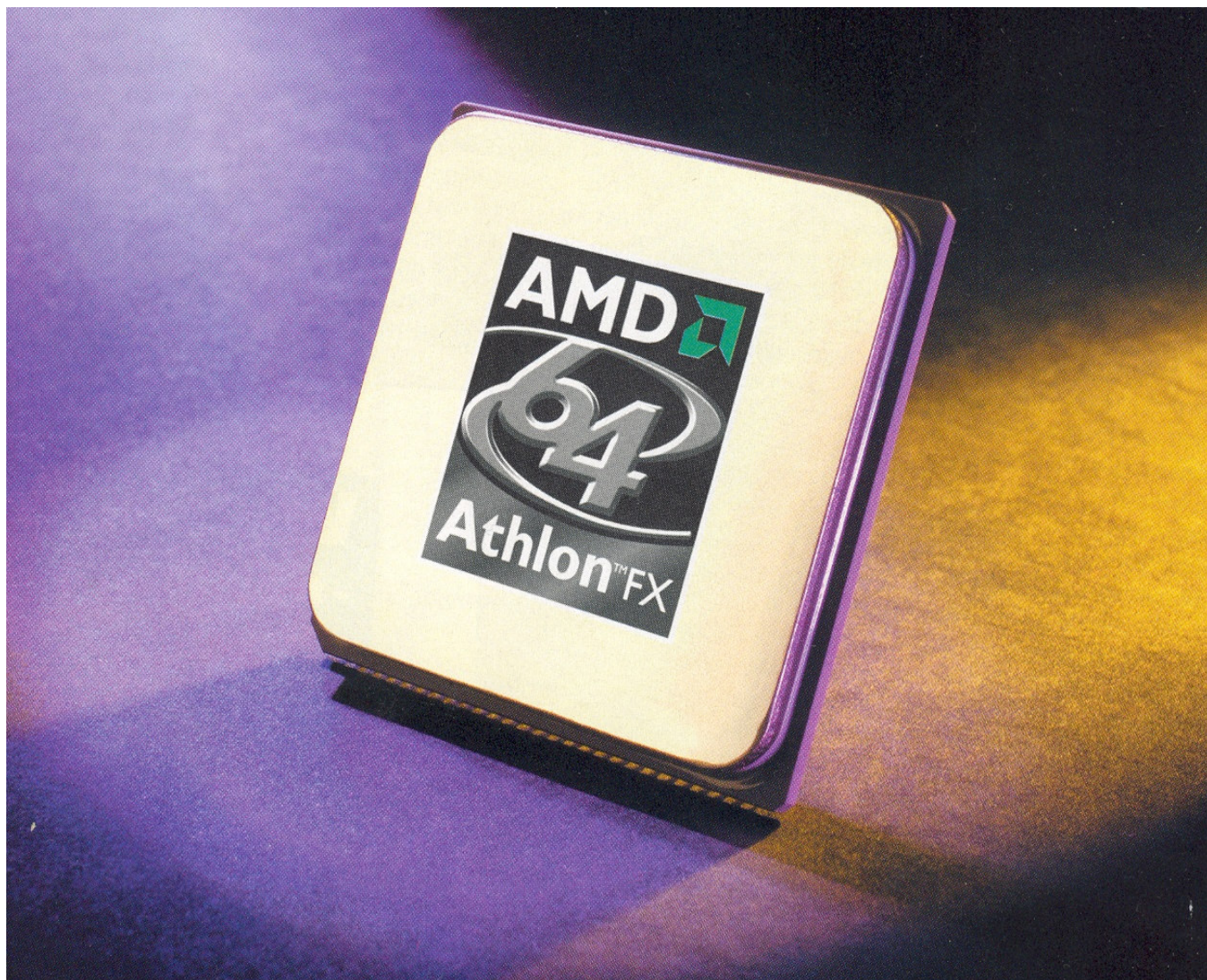
En CPU er computerens hjerne, lidt firkanten kan man sige at den består af tre dele.

En Arithmetic Logical Unit (ALU), der laver komplekse ligninger, det andet led er lageret. Når der er foretaget en beregning er det

ALU'ens opgave at sende dem til det sidste led, registeret. Det er her CPU'en håndterer de mange matematiske operationer, det er her begrebet 64-bit kommer ind i billedet. I et 8-bit register, såsom Commodore 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 klare 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 beregning, så laver en 2.2 GHz AMD64 to beregninger. Alt det lyder jo meget godt, men her og nu er det nu ikke sådan at alle programmer og spil pludselig bliver meget hurtigere, før før noget bliver hurtigere skal programmer være skrevet til 64-bit teknologien.

Windows er jo basalt set bare et komplekst program, der styrer din hardware, der igen sørger 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 afvikling 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 sammenlignes 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.

Lækker lille sag

CANON i550

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

De tekniske specifikationer er ganske imponerende. Først og fremmest 4800x1200 dpi, hvilket er nok at udskrive fotografier og meget flotte udskrifter på almindeligt papir. Hastigheden ved brug af sort er på 7 sider (18 sider ved kladde), og det er det samme med farveudskrifter. En vigtig funktion ved inkjet printere er deres udskriftområde, og her kan man nøjes med 30 mm margin på et A4 ark. Dens buffer er kun 56 Kb, hvilket reelt gør at store publikationer på 50-100 Mb må

deles op i et par bider, ellers går printeren kold. Lydmæssigt er Canon i den bedste ende med sine 39 dB er den stort set lydløs (man lægger først mærke til lyd når den er over 45), og det er bestemt noget som andre producenter kunne lære noget af.

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

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

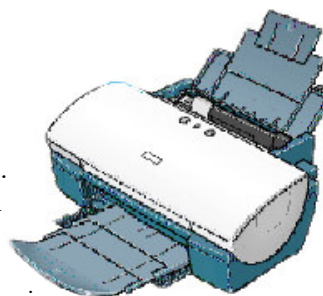
Billig i brug

Enhver der har købt en billig printer oplever at det ret hurtigt bliver utrolig dyrt i blækforbrug. Det er fint nok, hvis man udskriver få sider om året, men ligeså snart vi taler om et højt forbrug kan det godt betale sig at købe dyrt og

rigtigt. Canon har en stor fordel i

forhold til f.eks. HP og Epson, så er hver enkelt farve i separat patron. Hvis en Epson løber tør for f.eks. gul så skal alle farverne udskiftes, hos Canon kan man nøjes med at udskifte den pågældende farve. Det er en klar fordel for ens pengepung. Omkring forbruget er det svært at sige så meget. Du kan forvente at skrive ca. 300 siders tekst med den sorte farve, det giver en pris på ca. 60-70 øre pr side. Det er en ganske fornuftigt i forhold til så mange andre på markedet. Farverne er til gengæld svær at regne på. Det afhænger af hvor meget farve der er på siden, men også hvor stærke farverne er. Men fordelene er altså at du kan udskifte en enkelt farve (ca. 75 kr. pr. farve), og det giver en rigtig god økonomi.

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



CLONECD

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

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

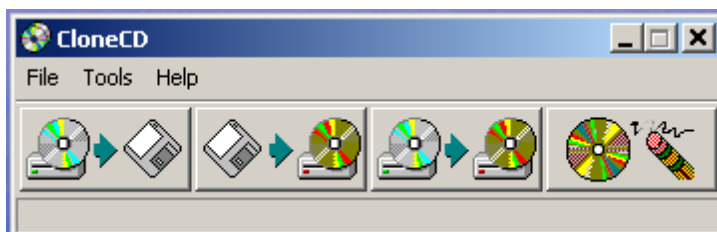
musik og software.

Disse sikkerhedskopier, har det imidlertid med at ende som kopier til venner og bekendte. Flere softwarefirmaer ønsker derfor programmet forbudt, men det er det nu ikke.

Personligt mener jeg ikke at det gør programmet kriminelt.

Du kan jo også bruge en hammer til at slå en med, men det gør jo ikke hammerproducenten til forbryder.

Find det på: <http://www.elby.de/>
Gratis de første 21 gange, derefter 19,95 engelske pund.



2 X RAT



GLOBE POWER WHEEL

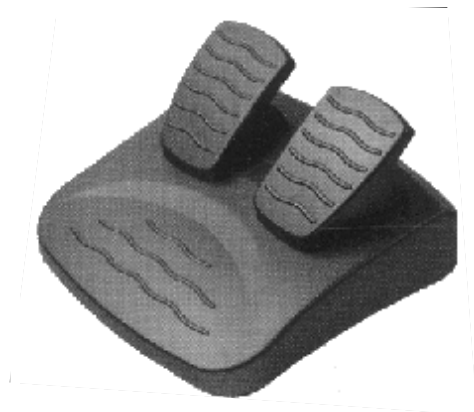
MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK

Det kræver sit rat at spille et godt racespil, vi har valgt at se på det billige fra Globe til 249,- kr. og det dyre fra Microsoft til 1100 kr.

Globes rat lyder lidt for billigt til det kan være godt. Ens skepsis viser sig desværre hurtigt at holde stik. Det ligner et legetøj, men det ligger meget godt i hænderne. Det kan også byde på et hav af knapper, og de sidder rigtig godt placeret, så man nemt kan nå dem, uden at flytte hænderne.

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

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



Ens joystick eller rat skal dog have en vis holdbarhed, det har Globes bestemt ikke. Eet hårdt slag efter en afkørsel, og hele ratstammen knækkede øjeblikkeligt. Dét er simpelt-hen ikke godt nok. Man må forvente at ens legetøj kan tåle en passende gang fysisk vold.

Det korte og det lange bliver derfor at dette rat ikke er særlig holdbart, ikke tungt nok og faktisk slet ikke anbefalelsesværdigt.

Sidewinder

Tiden var nu kommet til at se på Microsofts Sidewinder. Det har længe været kendt, at indenfor spilheder er kampen mellem Microsoft og Logitech. Kvalitetsmæssigt er der ikke de store forskelle, det handler mest om design, og da min forhandler havde Microsofts hjemme blev det det.

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

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

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

Rattet er dejligt at holde på, dets design gør, at hænderne sidder solidt placeret, og knapperne - i alt otte styks (6 foran, 2 bagpå) - er placeret rigtig godt, så man ikke kommer til at ramme dem ved et uheld.

Pedalerne virker også som de



skal og de glider ikke rundt på gulvet. Endelig virker det meget solidt, og det har da overlevet et par måneder nu med min aggressive spillestil.

Min konklusion er klar, du kan ligeså godt bide i det sure æble fra starten og ofre de mange penge. Eneste minus er at ofte ender både det dyre og det billige med at samle støv, men sådan er det jo også med ungernes legetøj.

(ku)

SKRIV

For at få lidt flere af jer til at skrive artikler, anmeldelser og lign. Til bladet prøver vi nu noget nyt. Hver gang du skriver et indlæg til bladet (af fornuftig størrelse) så kan du skrive hvilket spil du vil have, du skriver simpelthen en

ønskeseddel på 1-3 ønsker, så finder vi det spil frem du ønsker, men husk vi har kun eet af hver, så det handler om held, dygtighed og hurtighed.

Lige nu har vi kun pc spil at byde på, men vi vil forsøge at gennemføre det samme med Mac og Amiga, så her må vi så spørge jer læsere efter ældre aflagte programmer, I mener andre kunne have glæde af.

Al Unser Racing.....	Race
Allegiance	Simulation
Black & White	Action
Blade Warrior	Kampspil
Championship Manager 3 season 99/00.....	Fodboldmanagerspil
Die By the Sword.....	3D
Dreams to Reality 3D	3D
Druuna	3D adventure
Earth 2140 (virker ikke på XP).....	Strategi
Fifa 98.....	Fodbold
Fifa99	Fodbold
Forsaken.....	?
FreeSpace	Action
Grand Prix Manager 2 Virker ikke med XP (?).....	Manager
Gadget	Adventure
Hexen II	3D
Industry Giant	Simulation
Jedi Knight Dark Forces.....	3D
Johnny Herberts GP Championship	Race
Kick Off 2002	Fodbold
Krossfire KKND 2	Strategi
Max 2	Strategi
MDK	Action
NFK.....	Action
Private Eye.....	Adventure
Quake	3D
Racing F1	Race
Rally Championship	Race
Redneck.....	3D
Samurai Spirits	Kampspil
Shadows Over Riva	Rollespil
Shattered Light.....	Rollespil
Sidney 2000 Sport.....	Sport
SimCity3000.....	Simulation
Snowboard Race	Action
Bodyboarding 2.....	Action
Star Wars Rogue Squadron	Action
Stellar Mercenaries.....	Action
Tactical Manager 2	Manager
Toca Touring Car Championship	Race
Tom Clancy SSN	Simulation
Tribes 2.....	3D
Ultra Fighters.....	Simulation
Carrier Strike Fighter.....	Simulation
Unreal	3D
WaterWorld	Strategi

