

**FARCRY**

**DRAGONS LAIR 3D**

**DRUUNA - THE GAME**

**ALIEN VS PREDATOR TIL MAC**

**VI BESØGER CEBIT 2004**

# WEBSITE....

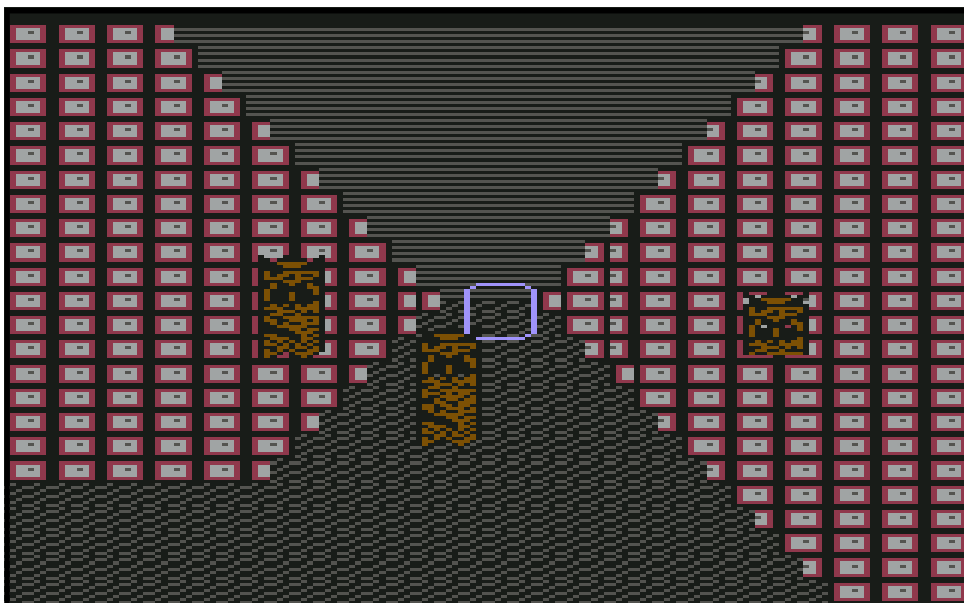
En af de ting, vi har brugt tid energi på, er vores website [www.damat.dk](http://www.damat.dk), som du måske allerede har besøgt. På de to første måneder har vi fået omkring 200 besøgende uden at gøre de store anstrengelser for det, så det er vi egentlig meget godt tilfreds med.

Du kan nu finde video'er og nogle vittigheder, men vi er også begyndt at lægge ældre anmeldelser på nettet, måske kan det få flere læsere til at tegne abonnement, for lige nu ser det faktisk ikke godt ud for bladets fremtid. Sidste nummer kostede omkring 1500 kroner at sende på gaden, og det vil formentlig være nogenlunde det samme med dette nummer, så vi skal ud og finde annoncører til bladet, alternativet er at bladet enten skal sælge mindst 400 eksemplarer eller at prisen skal hæves til 40 kroner, og bladet er dyrt nok i forvejen.

Nå, men vi har oplevet store problemer før, så mon ikke vi også løser det denne gang.

Denne gang er det et helt anderledes nummer vi kan præsentere, faktisk er det nemlig første gang vi kan præsentere en anmeldelse af et Mac spil, det er godt nok ikke ligefrem et nyt spil. Det kom til pc for cirka et år siden, men først nu har det fundet vej til Mac.

KIM



*Man tror det er løgn, men Wolfenstein er netop udkommet til Commodore 64, og vi modtog en anmelderkopi lige inden deadline, vi vender tilbage i næste nummer med en komplet anmeldelse.*

## Din Computer

udgives af DaMat  
c/o Kim Ursin  
Tindbjergvej 2  
8600 Silkeborg  
24 27 02 96 eller  
86 82 03 96

E-mail:

[kim2000@mail.dk](mailto:kim2000@mail.dk)

Giro: 16635154

Reg.nr. 9846

Chef og ansvarshavende  
redaktør: Kim Ursin

## Priser:

Løssalg: 29,95 kr.

Årsabonnement

6 numre + 1 cd: 180 kr.

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

1. udgave, 1. oplag,  
oplag: 55

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:**

**juni 2004**



# Dansk EU-parlamentariker kritiserer Microsoft-dom

EU-dommen mod Microsoft kan få en utilsigtet negativ indvirkning på konkurrence og innovation, mener EU-parlamentariker Bent Hindrup Andersen

Den danske EU-parlamentariker Bent Hindrup Andersen fra Juni-Bevægelsen frygter, at EU-dommen over Microsoft vil svække de mindre softwarevirksomheder og specielt den fri softwares konkurrencedygtighed – selvom det modsatte er hensigten med domsafsigelsen.

I et brev til EU-kommissær Mario Monti advarer han om, at dommen kan få en utilsigtet negativ indvirkning på konkurrence og innovation.

»Dommen giver Microsoft ret til at kræve betaling for brug af de protokoller og formater de har patenter på. Selvom det kun er et symbolsk beløb konkurrenter skal betale for at få adgang til formater og protokoller vil det

betyde at fri software ikke vil kunne deltage i den fri konkurrence,« siger Bent Hindrup Andersen

Ifølge dommen skal Microsoft frigive flere oplysninger for at sikre fuld interoperabilitet mellem konkurrenternes programmer og styresystemet Windows.

Men dommen giver samtidig Microsoft mulighed for at kræve betaling for konkurrenters brug af de protokoller, som firmaet har patenter på. Med krav om betaling kan softwaregiganten dermed spænde ben for den interoperabilitet, som EU-Kommissionen har krævet.

»Åbne standarder er af afgørende betydning for et sundt software-



marked og en fortsat innovation, men standarderne er ikke reelt åbne så længe håndhævelsen af patenter på formater og protokoller giver de største softwarevirksomheder mulighed for at holde fri software og mindre konkurrenter ude,« siger Bent Hindrup Andersen.

## 3,7 milliard

Microsoft er blevet idømt en bøde på små 4 milliarder danske kroner af EU for overtrædelse af monopol lovgivning. Det svarer til ca. overskuddet i et kvartal, så MS overlever såmænd nok.

## Netscape

Ifølge flere hårdnakkede rygter, ser det ud til at der vil komme en ny version af Netscape browseren til sommer. Den skal afløse den efterhånden aldrende version 7.1, der af AOL midt i 2003 blev erklæret som den sidste udgave af browseren. Den nye udgave vil blive baseret på den seneste udgave af Mozilla, der også tidligere var grundlaget for browseren.

Husk vores hjemmeside:

# www.damat.dk

# FARCRY

Her kommer lige et resume for dem, der ikke er bekendt med denne længe ventede shooter. Du spiller som Jack Carver, en mand, der er lige så stereotypisk maskulin som sit navn. Dit job er at eskortere journalisten Valerie Cortez til øen Cabatu i det solbeskinnede Stillehav, men så går alting galt, og du må skyde, køre, sejle og drageflyve din vej ud af problemerne, guidet af den mystiske, humorforladte Doyle. Men alt er ikke som det skal være, og din kaotiske øferie skifter hurtigt gear fra Rambo til Aliens.

Naturligvis er plottet mere eller mindre ligegyldigt, da det kun er designet til at bringe dig i mere og mere faretruende situationer. En blanding af in-engine og prærenderede mel-





lemsekvenser gør deres for at give dig grunde til at skyde flere ting, og spillets B-filmsatmosfære retfærdiggør til dels det dårlige stemmeskuespil og den fjollede historie, samtidig med at der bliver lagt fokus på action. Man spiller ikke Far Cry for at finde ud af hvad der nu sker i historien, men for at se hvad der eksploderer næste gang, og hvad der lurder om det næste hjørne. Man kommer forbi frodige jungler, snoede floder, bunkerkomplekser og den altid klassiske gale videnskabsmands vulkan. Spillet kan nemt deles op i to: de store udendørsområder, og de snævre, klaustrofobiske indendørsmiljøer.

Der er sjovest udenfor, men selvom banedesignet er rigtig

godt, så mangler det nogle specielle happenings.

Hver gang, man bevæger sig udendørs, består rejsen typisk af en række møder med lejesoldater, som står og laver et eller andet., og så gælder det at komme forbi dem. Der er tydeligvis brugt meget tid på at iscenesætte disse møder, da der altid er en række muligheder for at komme forbi dem, hvad enten man foretrækker et frontalangreb, at skyde modstanderne en efter en på afstand, at prøve at snige sig udenom, eller en kombination af det hele.

Når man udforsker, kan man finde perfekte sniperpositioner og alternative indgangsveje, samt våben og køretøjer, der kan vendes mod deres ejermænd. Operation

Flashpoint-spillere har kunnet fortælle hinanden mange historier om hvordan de tackelede de massive åbne baner i spillet, og Far Cry er tydeligvis designet med lignende oplevelser in mente.

Vi prøvede en demo af spillet (505 Mb stor), og det giver os en god fornemmelse af spillet, det er lovende, spændende og ikke mindst flot. Men med flotthed kommer også de voldsomme systemkrav, som nok kan få de fleste maskiner til at puste en ekstra gang eller to.

**Kvalitetstips: 76-85 %**

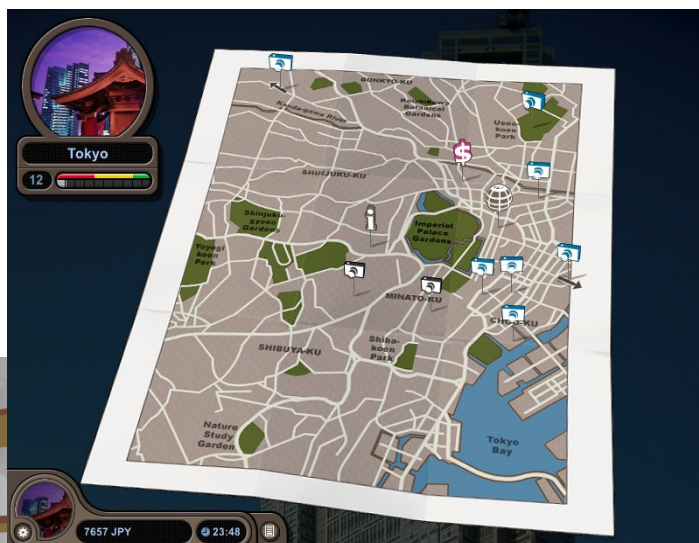


## BACKPACKER 3

Panvision er klar med tredje spil i Globetrotter serien, men nu har den et mere internationalt navn. Men ellers er spillet nogenlunde som vi kender det. Rejs rundt i verden, svar på spørgsmål og lær en masse.

I den fulde version læses spørgsmålene op, og der mulighed for at spille flere mod hinanden, ligesom der er en junior mulighed.

Spillet er ganske udmærket, men jeg må også blankt



erkende at jeg hurtigt kom til at kede mig, men det er formentlig noget sjovere mod en menneskelig modstander eller syv.

**Kvalitetstips: 72-82 %**

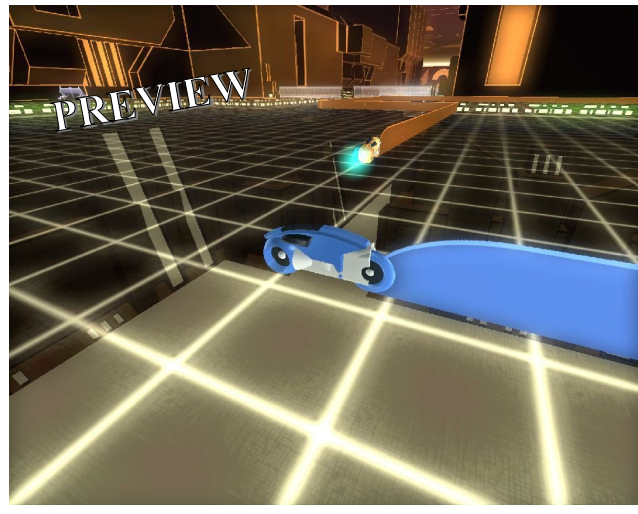
## Demon Massacare

Det er et 3D skydespil, der sammenligner sig selv med Doom 3 på grund af monstre og monstrenes AI. Lad mig være ærlig og sige det med det samme; grafikken er elendig, AI'en er slem og ja styringen og læssevis af fejl vælter ind over den stakkel der får installeret denne rædsel. Undskyldningen er at det kun er en tidlig demo, men det er ikke klogt at frigive så dårlig et preview. Indtil du hører andet, så anbefaler vi dig at gå langt uden om dette spil.



## Tron 2.0

Jeg har læst meget positivt om dette spil både i den danske og udenlandske presse om denne licens bygget over en film fra '83, hvor en mand suges ind i en computer og skal kæmpe mod en superCPU. Nu har jeg kun prøvet et preview, så det kan selvfølgelig være at det fulde spil er bedre, for previewet imponerede bestemt ikke. Det ligner et uhyggeligt simpelt 3D skydespil med syret og anderledes grafik. Personligt har jeg afskrevet spillet efter at have spillet dette preview.





# SERIOUS SAM GOLD EDITION

Denne pakke indeholder Serious Sam 1 & 2 samt udvidelsen Trisk' Episode.

Der er elleve nye baner og 14 nye multiplayer baner til etteren, og fem nye singelplayer missioner til hver af de to andre. Egentlig synes jeg nu der er baner nok i forvejen.

Sam spillene er nemlig rendyrket 3D action, der er ikke krav om ret meget hjerneaktivitet, og fjenderne



er dummere end almindeligt. De er nærmest målsøgende projektiler, der går efter dig. Desværre er der også nogle tåbelige platformbaner, der både er irriterende og svære.

Grundlæggende er problemet helt tydeligt, når du har spillet 10-15 baner er der ikke mere at komme efter, banerne ligner herefter hinanden, uanset hvor forskelligt man gør grafikken.

Grafisk er der ikke noget at ud sætte spillene på, lyden er hård rock, og den retter sig efter handlingen på skærmen, det har naturligvis den ulemper, at når musikken skrues op ved du, at der snart kommer et overfald, og det trækker en del af spændingen ud af spillet.

Da spillene ligner hinanden til forveksling, er der ikke meget at hente, hvis du har et af spillene i forvejen, men har du ikke det, så får du 2½ udmærket action

Okay actionpakke, men slet ikke i samme liga som Unreal 2, men prisen er også derefter.

Pris: 199,-

**76%**



# JUDGE DREDD

## DREDD VS DEATH

Jugde Dredd slog i midten af firserne igennem som den hårdkogte betjent i en fremtid efter en atomkrig. Dommerne er loven, og der er kontant afregning for forbrydelserne. I MegaCity bor 800 millioner mennesker på alt for lidt plads i gigantiske boligkomplekser, det er derfor helt forudsigeligt at der konstant er ballade.

Dreed var som tegneserie et hit, Serie Magasinet, Se-

riebladet og en række albums har alle solgt ganske flot i Danmark, men Dreed er aldrig for alvor slået igennem til det store publikum. Det var noget som Stallone kom til at føle med hans filmatisering "Jugde Dreed" i halvfemserne. Det var en ganske udmærket actionfilm, der fint fangede stemningen fra tegneserien, men alligevel blev et mindre flop i biograferne,



Judge Dredd har tidligere været udgivet som computerspil, her er det Amiga versionen. Det var helt forudsigeligt et platformspil, der bød på nydelig grafik og ikke ret meget andet.







men et hit på videomarkedet. Nu er Dreed så tilbage, og denne gang på computerskærmen, hvor man må formode at Dreed har et stort publikum.

Ret beset er Dreed blot et nyt 3D skydespil med nye personer, nye våben, andre effekter og nye lyde. Der er som sådan ikke nogle større overraskelser gemt, medmindre det fulde spil byder på noget helt andet end previewversionen. Udførelsen er til gengæld fremragende, grafikken er god men læssevis af regn effekter, lys/skygge og gode animationer. Den eneste nye ting er at du ikke bare skal skyde alt der bevæger sig, hvis en person overgiver sig må du ikke skyde personen men fortage en anholdelse.

Judge Dreed er solid og fremragende underholdning og kan det det fint bruges indtil vi endelig får Doom 3 i hænderne.



Særdeles lovende preview, god grafik og fremragende lyd.

Pris: 399,-  
Udkommer inden jul

**79-88%**

# DRUUNA

## Morbus Gravis

Morbus Gravis er titlen på Paolo Eleuteri Serpieri's fremragende voksentegneserie, der har gået sin sejrsgang over det meste af verden siden den startede i 1985. Det rigtig gode ved denne licens er at den aldrig har været presset af en bestemt deadline, Ringenes Herre licensen skulle jo f.eks. helst udnyttes, sådan at spillet kom nogenlunde samtidig med filmen. Det er ikke tilfældet med MG, alligevel er det gået så frygtelig galt at det er til at græde over.

han har vist ikke haft en helt store indflydelse på andet end grafikken. For grafik og lyd er desværre det nogenlunde det eneste positive der er omkring MG.

Druuna er en lækkerbiksen af format, hun lever ude i en rumby, der er blevet glemt af alt og alle. Sorten er en slags mærkelig pest, der er i gang med at overtage hele byen, når det sker forvandles borgeren til et skrækeligt slimet monster med en uhyggelig sextrang. Det er der blevet



bind i serien som udgangspunkt. Druuna's hjerne er fanget i den onde computer, mens hendes krop er i kontrolrummet. Naturligvis sidder hun nøgen i stolen. Naturligvis fordi det er helt i stil med tegneserien, der er særdeles pornografisk.

Din opgave er så at trænge ind i hendes hjerne og befri hendes sjæl. Ifølge en velskrevet manual er spillet et grafisk 2. generations adventure ulig noget vi nogensinde har set.

Og det er i hvert fald rigtigt, for det er sjældent vi hører et platformspil blive kaldt for et adventurespil. Men mens vi er ved manualen, så er der god tid til at læse den, for der er hele seks cd'er at lægge ind på harddisken, i alt 3.2 GB, hvis man har tålmodighed til lange loadingstider kan man dog nøjes med 500 Mb. Her kan man altså godt undre sig over at det virkelig kan betale sig at lave 6 cd'er i stedet for en dvd, men åbenbart tøver



### Først det positive

Artematica, der har brugt tre år på udviklingen af spillet, har skabt fremragende lyd, og grafisk er vi også oppe i den bedste ende af skalaen. Efter sigende skulle Eleuteri personligt have fulgt spillet udvikling, og det er jo sådan set også meget fint, men

foreløbig syv bind ud af med sindssyge flotte tegninger og sextegninger er der også masser af. Hvilket måske grundlæggende er derfor Druuna har fået så stor succes, for historien skal man læse mere end 3-4 gange for at forstå den bare i hovedtræk.

Man har valgt at tage det 6.





## Paolo Eleuteri Serpieri: Morbus Gravis 7: Hvide Øjne

Paolo Eleuteri-Serpieri startede i 1985 sin tegneserie om pigen Druuna, der vil gøre hvad som helst for at befri sin elskede Schastar fra den frygtede virus, der forvandler almindelige mennesker til monstre. Druuna erfarer i slutningen af første bind, at hun er passager på et enormt rumskib på vej væk fra jorden. De har rejst rundt på må og få i universet søgende efter en passende planet i så lang tid, at de har glemt alt om deres mål. Efter syv bind kan man næsten sige det samme om serien.

### Den Store Mor

Druuna vågner op uden at kunne huske noget, og uden at ane hvor hun er. Det eneste hun med sikkerhed ved er, at nogle klamme, mystiske væsener med hvide øjne vil have fat i hende. De redder hende fra nogle andre klamme væsener, der viser sig at være en slags maskiner, og afklæder hende for at bruge hende til befrugtningen af Den Store Mor.

### Sex sælger

Man kan argumentere længe, om historien i Morbus Gravis-serien er interessant og spændingsfyldt, men hvad der ikke kan diskuteres, er hvorfor serien er blevet så populær. Druuna-karakterens velformede krop og hendes evne til at havne i både bizarre og vulgære seksuelle scenarier sælger. Derfor blev Paolos tegninger mere og mere

re i seriens sjette bind, hvor alt skulle afprøves. Det var derfor en befriende at erfare at det seksuelle er trådt en smule i baggrunden for at blive erstattet af lettere uskyldige seksuelle handlinger. Pornificeringen af Morbus Gravis er på retræte, og selvom Druuna render nøgen rundt i halvdelen af albummet, er syvende bind et forsøg på, at fokusere på historien frem for det seksuelle.

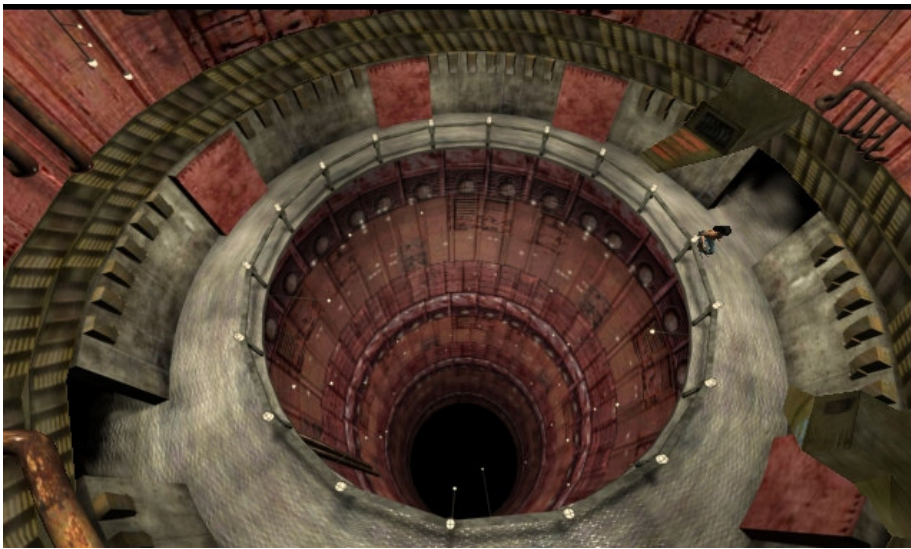
Det er dér det kikser for albummet, for historien er så forvirrende og uforløst, at det ingen mening giver. Det er ikke nyt for serien,

## DRUUNA



men der var trods alt en rød tråd i de første albums,.

Men det 7. album har hverken det ene eller det andet, de første seks albums gav én lang historie, og der er ikke mere tilbage i den historie, derfor er det da også en ny historie, der startes på her, men den hænger slet ikke sammen, i hvert fald ikke når 7. album står alene. Men der er dog allerede udkommet nyt album på fransk, så vi giver tegneserien en chance mere.



væsen. Næste ting ved styringen. er at den katastrofal langsom og har næsten sin helt egen intelligens. Tryk på hop tasten og hun bukker sig den ene gang, næste gang gør hun noget andet og med lidt held hopper hun også en gang imellem.

Styringen bliver hurtig din værste modstander, for selve ideerne til udformning af banerne er uhyggelig banale, men det bliver frustrerende, når du skal bruge 18-20 forsøg for at hoppe over et hul i en bro på højst en 1/2 meter, og det bliver jo ikke bedre af at man ikke bare kan gemme, når man har lyst.

Stilbillerne er flotte, det samme kan man sige om video sekvenserne, men animationen af figurerne lader meget tilbage at ønske, det er okay, men heller ikke mere end det.

Generelt er der brugt alt for meget energi på kvantitet i stedet for at have satset på et lidt mindre spil, der have bedre styring og generelt bare var bedre hele vejen igennem; Grafik og lyd er ikke alt.



samtliche producenter med dvd spil.

I spillet styrer du ikke Druuna, du spiller dig selv, skriver manualen, og efter godt en 40 minutters installation er vi endelig klar til at se efter ved selvsyn. Her kan det i øvrigt nævnes at cd'erne fremover kan gemmes helt væk, da der ikke er cd tjek.

Efter nogle flotte sekvenser er vi klar til vores adventurespil, og kan trænge ind i Druunas hjerne. Hvilket sker med god lyd og video.

Og hvad sker der så? Jo vi styrer Druuna. Her er argumentet det at du jo ikke styrer hende, fordi hendes krop sidder ved

siden af dig i kontrolrummet, men uanset hvad så er det altså som om du styrer hende.

Og adventurespillet, jo det er en række platforms lignede spil, først og fremmest er der flere ting, der allerede går galt her. MG er voksenspil, og når man reklamere med det som et adventurespil, får man fat i et helt forkert publikum. Næste punkt er at det vigtigste ved et platformspil er styringen. Og styringen i MG er forfærdelig, du går med stort besvær ligeud, når kameravinklen skifter betyder den samme knap at du går baglæns. Det er nemt at forestille sig, hvad der sker når du bliver forfulgt af et

### Druuna - Morbus Gravis

399,-

Flot grafik og suveræn lyd, gigantisk på sine 6 cd'er, men styringen er gennemgående elendig og ødelægger enhver fornøjelse

Systemkrav	Anbefalet system
Win9x/Me/XP, P3-450, 64Mb ram, 3D kort	128Mb ram, Godt lyd kort 3.2 GB harddisk fri

Oplevelse	89 %
Gameplay	32 %
Holdbarhed	21 %

**KVALITET**

**37%**





De søde kokoer holder volleyballturnering, men da en koko har meget korte arme er de nødt til at heade til bolden.

Ens spiller kan udelukkende hoppe og gå frem og tilbage, dermed bliver det altså ret hurtigt noget ensformigt. Til trods for det er det faktisk slet ikke helt dårligt, og man bliver hængende et pænt stykke tid alligevel.

Grafik og lyd passer godt til stemningen af et sødt, hyggeligt tegneseriespil uden de store armbevægelser. Hvis Koko Arena havde kostet 50,- havde vi anbefalet det, men der er for lidt til 200,- og sådan er det.

Et sødt, simpelt og ganske sjovt volleyballspil, men også for simpelt til at klare sig som kommercielt spil.

Pris: 199,-

**48** %

## 2. udgave

Nr. 38 ser nogenlunde ud som det udkom i april 2004. I lederen beskriver jeg optimistisk, hvordan at bladets hjemmeside nok skal lokke flere abonnemeter til. Sådan gik det ikke.

Bladet udkom yderligere en enkelt gang som abonnementsblad, men så var det slut med at udkomme i en

papirudgave.

Nr. 38 blev lavet til sort-hvid produktion, kun forsiden var i farver, derfor er samtlige billeder gendannet i farver op til denne anden udgave.

Bladet var også kun på 26 sider, hvilket vist var det tyndeste nummer, der no-

gensinde udkom. Ikke kun var bladets økonomi presset, men ligeledes var abonnemeters bidrag faldet kraftigt på dette tidspunkt.

*Kim Ursin, januar 2007*

# Alien vs Predator 2

**Alien vs Predator 2 er et "First Person Shooter"-spil, der foregår i et meget højt tempo. Det er som navnet angiver bygget over Alien-filmene og med rummonstret fra Predator-filmen som en bonusfigur. Dette spil starter ligesom Aliens-filmen, hvor man er en lille gruppe marinesoldater, der er ankommet til planeten LV-1201.**



fleste andre shoot 'em up-spil. Hvis man har anlæg for mæredridt, skal man dog nok holde sig fra multiplayer, da folk af en eller anden grund synes det er sjovt at lure på en som Alien, og så springe ud af mørket og rive en i småstykker. I øvrigt er det ret afgørende at pc og mac brugerne spiller sammen i skøn forening på nettet, så man skal ikke tænke på om det er en Mac server eller en pc server.

Spilforløbet ligner utroligt meget 1'eren, bortset fra, at grafikken er blevet piftet lidt op.

Der er dog kommet et væld af flere våben, mens Alien-kampagnen meget ligner sig selv.

Spillet har i forhold til sin forgænger fået mange flere funktioner, som man skal bruge i sin udforskning af banerne og spillet. Eksempelvis så skal man åbne elektriske kredsløb og kortslutte den med noget specielt udstyr man bærer rundt på for at åbne flere skydedøre. Vi har primært set på Mac udgaven, da den er væsentlig bedre udført end sit pc modstykke, der dog også udkom for snart 1½ år siden, men det er jo ingen undskyldning.

## Uhygge

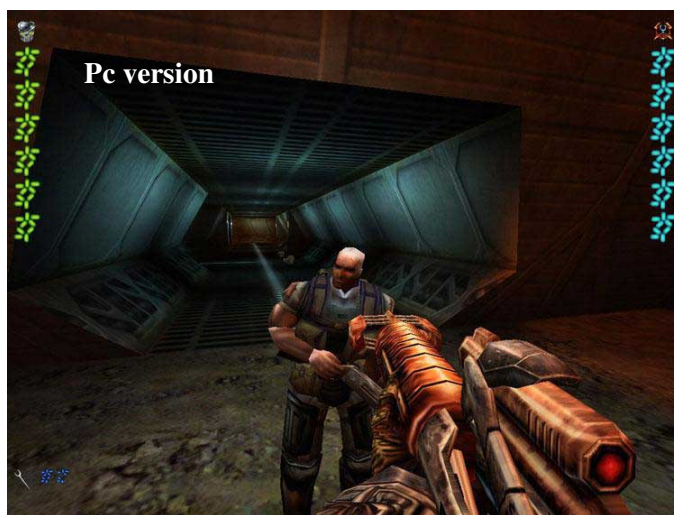
Man kravler rundt i mørke og fugtige korridorer, dårligt oplyste rum og beskidte luftrør, og overalt lurer der Aliens, både under gulvet, i sidegange og ikke mindst fra loftet... Som en ekstra krølle så kan man nu også se, hvis der er en Predator, der har indstillet sigtekorntet på ens krop...

I spillet er selvfølgelig også en multiplayerdel, hvor der er 6 forskellige muligheder. Der kan man spille enten hver for sig eller også i hold, som man kender det fra de

Spillet forløber som de fleste andre shoot'em up-spil, hvor man starter som en Marinesoldat, der skal udforske en "forladt" planet, og man skal så senere spille en Alien,







der udvikler sig fra Face Hugger til supermonster, der skal infiltrere og inficere en gruppe soldater.

### Figureerne

Som Marinesoldat har man en god bunke pistoler og geværer foruden en flammekaster, et raketstyr og en granatkaster. En Marinesoldat har ikke de store fysiske spidsfindigheder, men har dog en bevægelsessensor, så man kan se om der er sure Aliens eller Predators i nærheden.

Som Predator har man klinger på sine hænder, et spyd, en plasmapistol, en speargun, en skuldermonteret Plasmacaster og meget andet. Det mest interessante er dog The Disc, som er en slags frisbee, der hugger fjenden i småstykker og som vender tilbage igen...

Derudover er en Predator usynlig, men kan opfanges på Marinens bevægelsessensor og ses som en sky af feromoner af Aliens.

Alien'en er den klart sjoveste at spille med, da de er de mindst udrustede i spillet. De kan dog bevæge sig klart hurtigst, de kan løbe og klatre på vægge og lofter. En Alien kan slås med sine kløer, sin hale og ikke mindst sine oversavlede tænder. Hvis man skal vinde som Alien, gælder det derfor om at snige sig ind på ofret og holde sig i ro, indtil man kan springe på vedkommende og få det i småstykker.

En Alien findes desuden i mange forskellige udgaver; dels som Face Hugger, Chest Burster, Runner,

Drone og hele vejen op til det ultimative monster; en Predalien, som er en Predator-Alien..

### Det gode

Udover at grafikken har fået et pift opad, så er spillet også blevet meget mere varieret og ikke mindst dunkelt. Det kører desuden suverænt på min maskine under normale forhold, mens den kløjes lidt i det, når man kommer ind i en kæmp kamp med en ordentlig bunke uhyrer.

Det kan der dog rettes op på ved at lave lidt om på grafikindstillingerne, der er nemme og finde rundt i, og hvis man kan finde sig i at spille et sådant spil ved 640x480, så kører det perfekt.

Lydsiden er også blevet forbedret. Den var dog rigtigt god i det gamle, men er blevet endnu bedre i det nye, og hvis man ikke har dårlige nerver kan et par gode hovedtelefoner anbefales. Første gang man får en Alien i nakken, skal man nok lige ud at skifte bukser...

### Og det dårlige

Spillet er en smule ensidigt, og hvis det ikke lige var for de mange forskellige figurer, så ville det ikke hæve sig over gennemsnittet, men det er jo så heldigvis ikke tilfældet!

Grafikkkravene er lidt i den høje ende, men det kan som

nævnt nemt omgås ved at lave lidt om i indstillingerne.

Hvis vi skal sammenligne med pc her tilslut, så er Mac versionen egentlig flottere, men dog lidt hæmmet af 800x600 opløsningen, men den er betydelig pænere end sin pc fætter. Generelt er AvP2 et okay pc spil, mens det er et godt stykke over middel på Mac.

*Af Frederik Lundberg*

Alien vs Predator 2 - PC		199.-
Det er både flot og ganske udmærket underholdning, men det har også sine småproblemer. Der er bedre 3D skydespil på markedet.		
<b>Systemkrav</b>	Win9x/Me/XP, 800 Mhz, 128Mb ram, 3D kort	<b>Anbefalet system</b> 1 Ghz 256 Mb ram,
<b>Oplevelse</b>	79 %	<b>65%</b>
<b>Gameplay</b>	75 %	
<b>Holdbarhed</b>	72 %	
<b>KVALITET</b>		

Alien vs Predator 2 - Mac		499.-
Næsten identisk med pc versionen, men på flere punkter flottere og bedre gennemført, specielt lydsiden har fået et ekstra gear. Man har udnyttet det ekstra år godt.		
<b>Systemkrav</b>	Mac OSX x 10.2.6, Power Mac G4 700 MHz 256 MB Ram, Grafikkort med 32 MB VRAM	
<b>Oplevelse</b>	93 %	<b>84%</b>
<b>Gameplay</b>	82 %	
<b>Holdbarhed</b>	85 %	
<b>KVALITET</b>		

# DRAGON'S LAIR 3D

*Dirk er tilbage fra graven med det fjerde spil i Dragons Lair serien, der hittede i slutningen af firserne. Spørgsmålet er om Dirk er en genopståen legende eller et levende lig, der hurtigt skal tilbage i graven?*

Historien er den samme som i det første spil, Dirk er en lidt bøvet helt, der skal redde prinsessen, man har prøvet at holde tingene nogenlunde, som det var dengang, omgivelserne er de samme, men gameplayet er forbedret. Nu er det ikke en tegnefilm, men et rigtig arcadespil, hvor Dirk kan bevæge sig frit og det udvikler sig







venstre om bordet trykke på kontakt og komme dermed slukke ilden i ovnen. Desværre lykkes det aldrig at hoppe over et bordben! Efter mere end syv timer på denne ene bane gav jeg op og dermed må jeg konstatere at åbenbart har man ikke lært ret meget af de første spil.

Dragons Lair er en gigantisk skuffelse, og at firmaet ikke engang gratis giver os en hint guide, men rask væk kræver 9 amerikanske dollars for en help & hint guide, så er det virkelig at man tager sig til hovedet. Det er simpelthen for ringe.

til sværdkampe med monstre. Det er hele er dog ret sødt og hyggeligt, så tegnefilmstilen holder hele vejen. Udfordringerne er der mange af, og selvom det ikke er ligeså meget prøv dig frem koncept som i de tidligere spil, så dør man nu temmelig ofte alligevel og oftest er det svært at gennemskue fælderne på forhånd.

Egentlig kunne DL3D der-

med være et typisk og meget flot platform og arcadespil, men desværre er det ikke gået sådan, for adskillige levels er meget besværlige kropumulige.

Efter mindre end femten minutters spil nåede jeg til en bane med nogle flammer. Der er et bord og umiddelbart er banen logisk nok, du skal løbe

### Dragon Lair 3D

399,-

Flot grafik, god lyd og et ganske utåleligt gameplay grænsende til det pinlige.

#### Systemkrav

Win9x/Me/XP, P2-300, 64Mb ram, 3D kort

#### Anbefalet system

Pentium3/800MHz 128Mb ram,

Oplevelse	85 %
Gameplay	75 %
Holdbarhed	39 %

# 51%

**KVALITET**



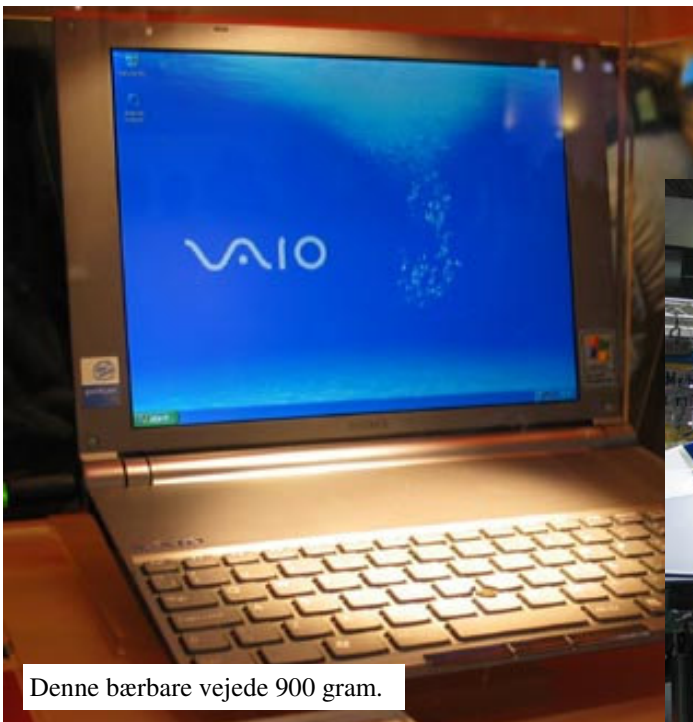
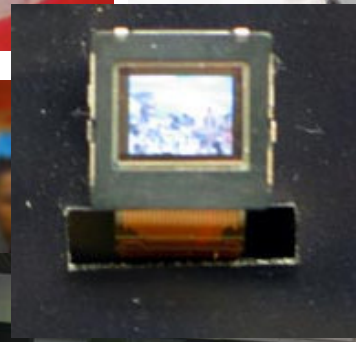
# CeBIT 2004

Vi har været en tur til Tyskland for at se på den årlige messe, måske var der lidt nyt?

Lad det være sagt med det samme, spilproducenterne overser stort set CeBIT hvilket skaber en meget "alvorlig" atmosfære, hvor almindelige brugere ikke rigtig gider være med. Vi havde i klædt os et pænt jakkesæt og så tilpas buisness ud til at vi kunne komme ind de fleste steder uden vrøvl. Alligevel er dette kun et lille uddrag af messen, da det er helt umuligt at skrive om det hele.

Samsungs er godt på vej i computerbranchen med deres nye Mini Mediaefspiller, der er baseret på Microsoft software. Den så godt ud og lå godt i hånden.

Når man så på skærme, så så vi på fladskærme på 57", men vi så også en ganske imponerende skærm, der er mindre end en læbestift, men alligevel har en opløsning 180.000 dots. Ordet mini kom også frem da vi så harddisken på 80 Gb, der fylder mindre end en æske tændstikker. Vi så bærbare på 900 gram, og skærme der var tyndere end 1 cm, og havde knivskarpe billeder alligevel. Vi opgav tilslut at prøve en ægte Formel 1 race simulator, da vi ikke



Denne bærbare vejede 900 gram.





havde lyst til at stå i kø i mere end 2 timer for der. I stedet så vi på noget af det andet på messen. Der var støvsugere specielt udviklet til computere, blæsere der lyste, kølesystemer der var lydløse og en masse andet.

Microsoft var også tilstede, men udover et par smukke og dygtige piger til at fortælle om deres produkter var der ikke noget at komme efter der. Men messen var flot, vi lærte en del og var en oplevelse rigere, da vi tog hjem igen efter ca. 12 timer med CeBIT 2004.



Blæsere, kølere og masser af andet gejl, der ser vildt godt ud, men ikke kan ret meget mere end det. Herunder ser vi så vandkølesystemet fra Zalman.





Tweak består efterhånden af en række programmer, Tweak Gold (Me), Tweak Master (95/98) og nu altså XP, der henvender sig til WindowsXP brugerne.

Der er grundlæggende fire områder du kan tweeke (optimere/forbedre) for at opnå en mere tilfredsstillende afvikling af Windows, det er ram, Windows, Internet og hardwaren.

Hver gang du åbner et program går det over i ram, men når du lukker det igen er det langt fra sikkert det slettes igen, dermed optager programmer du ikke bruger måske fortsat ram. Der-



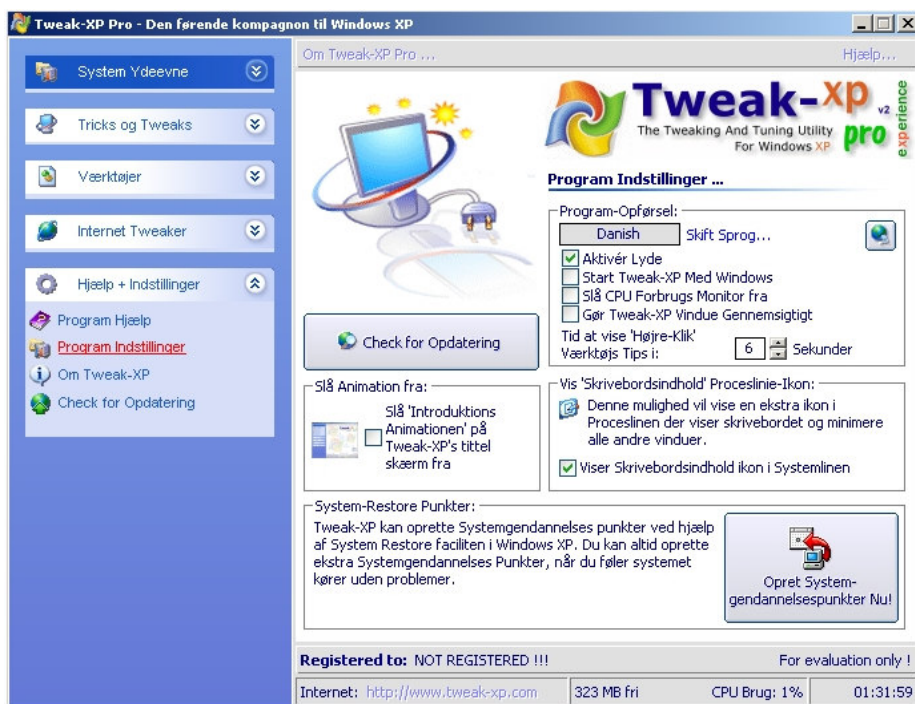
for kan du frigøre ram, så der er den plads fri som der nu engang rent faktisk er. En anden ting du kan gøre hvis du har 512Mb ram, eller måske endda 1024Mb, så kan du tvinge XP til at blive i rammen, dermed afvikles Windows faktisk særdeles hurtigere, og du kan hurtigt skifte mellem programmer.

TweakXP har også en lang række spændende muligheder for at gøre din adgang til systemet mere enkel. F.eks. kan du vælge at den springer password over, hvis du bor alene kan det godt give mening. Når Windows starter er der en række småprogrammer, der starter op, selvom du sikkert ikke skal bruge dem, derfor kan du gå ind og frakoble dem, alternativet er at gå ind i hvert enkelt program og vælge det ikke skal starte op.

Hvis du har fjernet noget på den forkerte måde optræder det ofte på listen over "tilføj og fjern programmer", det kan du nu gøre noget ved.







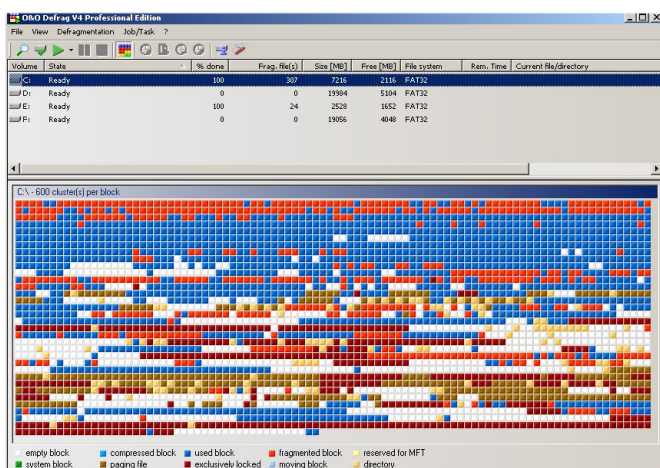
virus).

TweakXP lever fuldt ud op til de tidligere versioner, som vi også har rost til skyerne. Det udfører sit job perfekt, det er nemt at finde rundt i og det er i det hele taget svært at tro man har kunne leve uden det, når man først har prøvet det.

Under Internet tweak kan vi finde en vigtig popup-blokker, så når du ser på (specielt) porno på nettet så har du ikke fyrrer andre sider kørende i baggrunden indenfor ti minutter. Der er

endda en ret effektiv reklameblokker. Du kan også her fjerne en del af virusfaren, ved at bede dit mail program slette filer der slutter på en bestemt endelse (.vbs er som regel et tegn på

## O&O Defrag V4 Professional Edition



Windows' eget defragmenteringsprogram har alle dage haft et elendigt ry, det er utrolig langsomt og det viser kun sjældent det samme som de andre programmer. Og selvom det dårlige rygte efter min mening er stærkt overdrevet, så er der bedre programmer på markedet. Et af dem er O&O.

Det eneste formål det har er defragmentere din harddisk. Det er sådan at hver gang du gemmer et program, så gemmes det bare i det spor der er plads i, hvis der ikke er plads til hele programmet, splittes det bare

op. Jo flere gange det sker, jo mere spredt bliver dit program, og det går naturligvis ud over hastigheden at harddiskens læsehoved skal på jagt efter dele af programmet rundt omkring på harddisken.

O&O er fremragende, men når man tager i betragtningen af at man skal af med 900 kroner for at få udført en ret simpel funktion, så er spørgsmålet om man ikke fint kan leve med Windows' eget program. Det er langsommere og dårligere, men jeg har altså andet at bruge 900 kroner på, så dårlig er Windows' eget heller ikke.

Det er fremragende, men det er urimelig dyrt i betragtningen af dets meget begrænsede funktion.

Systemkrav	Kvalitet	
Windows 9x/Me/XP, 64Mb ram, 500Mhz	<b>82%</b>	
Pris: £60 eller 899,- kr		
+ Løser opgaven til UG		- Windows eget program er OK.
+ Flot og funktionelt design		- Urimelig dyrt

## SPIL ELLER TEGNEFILM

Hvis du har haft computer i mange år, så kender du sikkert Dragons Lair eller Space Ace spillene, der udkom til de fleste platforme, nu er Dragons Lair atter udkommet. I den anledning ser på vi spillet og manden bag, Don Bluth.

Don Bluth blev født i Texas 13. September 1937 i Texas som den næstældste af en børnefolk på syv. Her voksede han op på landet, hvor han skulle malke familiens to køer ind han gik i skole. Men hans drøm var at blive animator hos Disney, til trods for det blev det aldrig til undervisning i tegning. Han er selvlært og fortæller om det:

*"Om lørdagen red jeg ind til byen for at se den nye Disney film, derefter tog jeg hjem og tegnede de figurer jeg kunne finde ud af."*

I 1956 lykkes det for ham at komme indenfor hos Disney, da han blev assisterende animator under veteranen John Lounsbery



Banjo

på filmen Tornerose. Det holdt kun i cirka halvanden år, før han forlod studiet igen og rejste til Argentina.

*"Det var for tidligt jeg startede med animation, jeg kedede mig, og jeg søgte spænding i stedet"* forklarer Bluth om sin tid i Argentina, men han vendte dog hjem og fuldførte college med en rimeligt gennemsnit. Herefter startede han sit eget teater sammen med sin bror. *"Det var meget lærerigt, en-*

*gang kom vi til at spille 3. akt i stedet for 2. akt, publikum opdagede ikke noget, men sad og ventede på sidste akt, så måtte vi finde på det efterhånden som det skred frem."* fortæller han grinende om sin tid med teateret.

Vi skal nå frem til 1967 før Bluth besluttede sig til at hans fremtid lå indenfor animationskunsten. Det mest naturlige var at søge tilbage til Disney, men: *"Disney havde ikke brug for flere folk, og da jeg heller ikke havde uddannelse indenfor animation stod jeg ikke særlig godt"* forklarer han med et smil. I stedet måtte han tage arbejde hos det noget mindre Fimation Studios som layout mand. Bluth måtte vente til '71 før Disney hav-



tede han et studie sammen med kammeraten John Pomeroy.

De to fik i de kommende år følgeskab af flere, og selvom de måtte skrotte deres første film, så var de i 1979 klar med deres første store tegnefilm "Banjo The Woodpile Cat". Den udkom umiddelbart



de plads til ham, og han måtte starte med deres træningsprogrammer for animatører. Han var med til at lave den lettere mislykkede Robin Hood som udkom i 1973. Sideløbende med arbejdet i Disney opret-

tefter at Bluth og en række animatører havde brudt med Disney under stor medie opmærksomhed. Gruppen var utilfreds med Disneys kreative kvalitet og på det tidspunkt lignede Disney også et



skrantende selskab, som bekendt overlevede Disney også kun med nød og næppe og blev først i midt firserne igen et stort og markedsførende selskab.

”Vi var uenige med Disney om mange ting..”, fortæller Bluth lidt diplomatisk. Banjo blev aldrig den helt store succes, men den blev dog solgt til flere tv kanaler og den skaffede dem en kontrakt med Universal Pictures, hvor de skulle producere en 2 minutters sekvens til filmen Xanadu.

Bluth havde en drøm om at fremstille en hel spillefilm ligesom Askepot, altså i den klassiske stil. I 1982 efter blot 2½ års arbejde var ”NIMH Fru Brisbys hemmelige verden” færdig. Den lignede i streg og udseende en Disney film, og i de fleste lande gjorde man da også meget for at publikum skulle tro det var en Disney produktion. ”Den var en begrænset succes i biografene, men videosalget var

foryrygende. Den viste at det ikke kostede så meget at lave gode tegnefilm, som andre firmaer påstod” forklarer Bluth, der modtog en Saturn for filmen. Det er en pris til

en animator, der har gjort sig særligt godt bemærket.

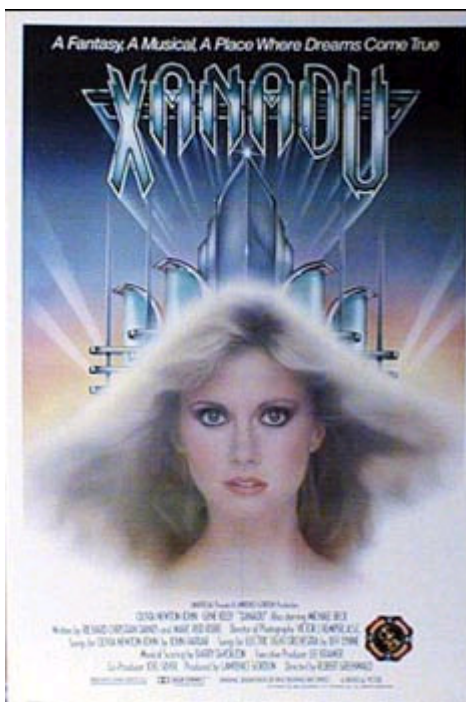
### Computeren

Allerede inden NIMH var færdig var Bluth i gang med at under-

med Dragons Lair. Det var et spil skabt på baggrund af 22 minutters animation.

Spillet var i høj grad en slags hybrid mellem tegnefilm og spil. Al grafik og lyd var egentlig tegnefilm, men brugeren troede han egentlig spillede. Rent programmeringsmæssigt er Dragons Lair utrolig simpelt.

Forstil dig en hel scene består af billeder lagt ovenpå hinanden, for at se scenen, vises billede 1,2,3,...120. Ved billede 50-60 kan du lave en ændring med joysticket, f.eks. slå med sværdet eller lign-

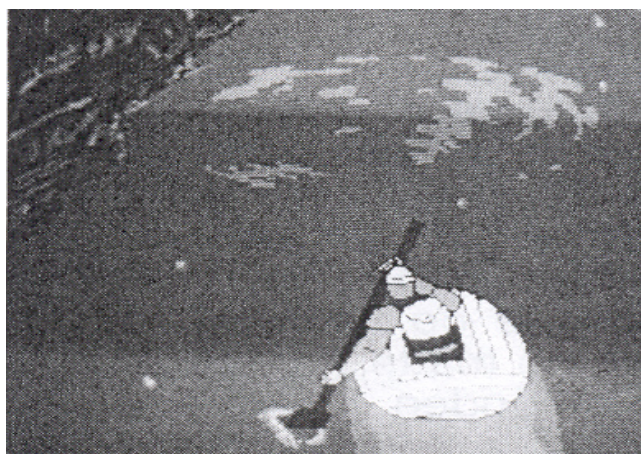
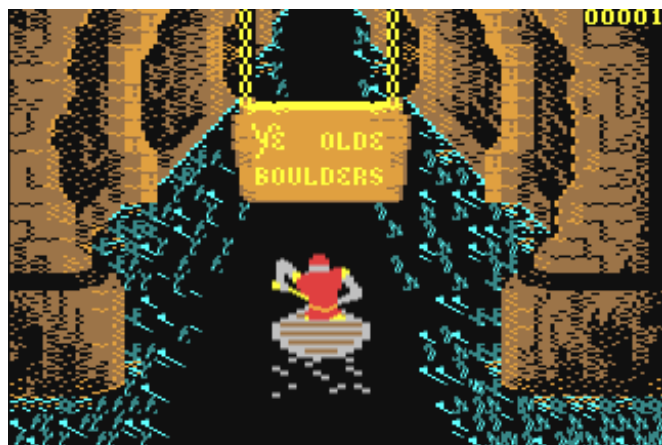


søge computermarkedet. Han var interesseret dels i at finde billigere måder at producere tegnefilm på, og dels interesseret i at prøve noget nyt. Selskabet lavede flere forsøg, men alle lige frugtløse, men 1. juli 1983 var selskabet Magicom klar



de, hvis du gør noget hopper filmen til billede 121, hvis du ikke gør noget kører filmen videre. Mellem 130-135 kan du så lave en

De to første Dragons Lair spil udkom til Commodore 64 (venstre). Det var en spillemæssig, men ikke kommerciel, katastrofe. Udover rædselsfuld grafik, så udviklede det sig til loadingsmareridt af de helt store. Dragons Lair udkom også til 16 bit maskinerne (Amiga/Atari, skærmskud til højre fra Amiga). Der var tale om spil på mellem 6-10 disketter, og ingen af dem kunne lægges på harddisk. Spillets koncept gjorde at man kunne indtaste koder, så man blot kunne se filmen.





*Space Ace var ikke ligeså flot, det blev kult, men aldrig på samme måde som Dragons Lair.*

ny bevægelse. Det opdager man som spiller naturligvis slet ikke under selve spillet.

Hvert enkelt billede blev lagt på laserdisc og derfor fyldte spillet da også hele 200 Mb, på daværende tidspunkt fyldte de største spil lige under 100 kb, så spillet var gigantisk efter datidens forhold og det var helt uhørt.

1. juli 1983 ramte Dragons Lair arkadehallerne og blev øjeblikkeligt en gigant succes. Spilanmeldere, blade og selv TV avisen gik i selvsving og roste spillet til skyer-



ne. Dragons Lair var et hit, og dermed var det også naturligt at kaste blikket mod det konstant voksne marked indenfor hjemmecomputere. Computerne havde gennem det sidste årti taget enorme skridt, men problemet var åbenlyst at ingen hjemmecomputere var i nærheden af at kunne klare spillet. Den absolut stærkeste hjemmecomputer

(eller datamat, som det hed dengang) hed Commodore 64 og havde 37 kb hukommelse. ReadySoft, en afdeling af Visonary Design, kastede sig dog over projektet, men efter to år og konstant nedsatte forventninger blev det skrinlagt. Imens fortsatte man med at udgive et par Dragons Lair spil mere til arcadehallerne, der alle fulgte succesen op. Men hvorfra fik han inspirationen til Dirk, helt i Dragons Lair?

”Dirk er helt, der falder over sine egne fødder, han er dybt naiv og kan gøre det umulige. Ofte fordi han aldrig forstår at det er helt umuligt, det han laver.” Bluth fortæller at han ikke havde de store forventninger til salget af Dragons Lair The Movie vil komme, lige nu er de i gang med at skrive manuskript. Han fortæller, at det faktisk er den del han altid har nydt mest. *”at skrive storyboards er virkelig det som jeg bedst kan lide. Når man sidder og samler alle de utallige gode ideer som holdet har lavet og samler det til en historie, der fænger publikum. Jeg elsker det.”*

I 1986 kom Amiga og straks blev Dragons Lair fundet frem igen. Umiddelbart var alle hurtigt enige om at Amiga kunne klare grafikken, men Amigas grafik var ikke helt god nok, derfor var man nødt til at finpudse hvert enkelt billede, men det var langt fra det eneste problem. Grafikken blev ved den første teknik kun presset ned på lidt under 100 Mb, altså et spil, der fyldte på den anden side af 120 disketter, og det kunne ingen naturligvis acceptere. Det tog yderligere fjorten måneder før ReadySoft havde opfundet en ny pakketeknik, de havde lært at manipulere med den særlige Amiga blitterchip og havde

samtidig skåret grafikken ned, ved at arbejde med faste baggrunde. Baggrunden blev altså kun indlæst én gang, mens tingene i forgrunden var det eneste der bevægede sig.

Sideløbende havde Software Projekt arbejdet på en Commodore 64 version, for i 1988 var det fortsat den største platform på markedet. Software Projekt havde lavet en særdeles fornuftig kommercielt handling, de havde (formentlig) helt bevidst satset på at der ville komme en Amiga version, ligeledes at denne ville blive et hit og dermed ville navnet blive et hit indenfor hjemmecomputer markedet, og det var på navnet spillet skulle sælge. C64 udgaven af Dragons Lair var et elendigt produkt, det havde dårlig grafik, selv computerens evner taget i betragtning. Grafikkens elendighed blev dog overgået af lyden, der var endnu værre.

Amiga udgaven udkom og det blev det forventede hit, Troldspejlet anmeldte det og det fandt igen vej til Tv-avisen. Amiga blev det helt store hit og maskinerne strøg over disken i en lind strøm. Alligevel indrømmer Bluth i dag indirekte at Dragons Lair spillene slet







blev aldrig et rigtigt hit.

Space Ace fyldte 9 disketter, men det kunne ikke lægges på harddisk, og langsomt var luften ved at gå ud af ballonen.

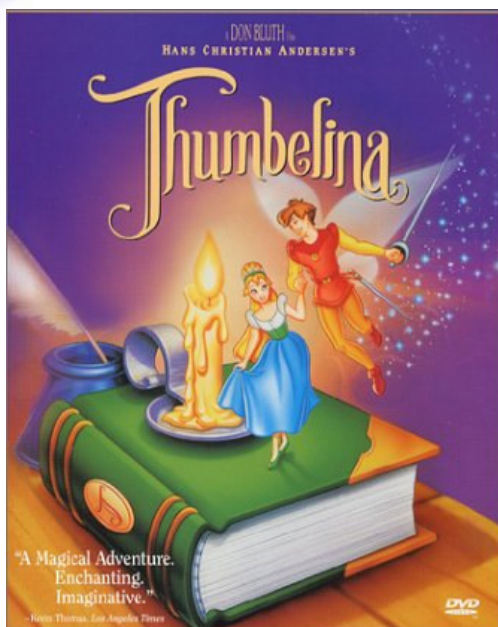
I 1993 kom Space Ace II og blev en gigantisk fiasko. Det blev ikke kun sablet ned i bladene, men det solgte overhovedet ikke. Det gjorde så ondt på Don Bluth at han øjeblikkelig stoppede helt med at arbejde med både tegnefilm og computerspil, og svor han aldrig ville røre ved mediet igen. Det efterlevede han så i godt to uger, før han gik fortsatte arbejde på filmen "A Troll in Central

hit på video og DVD. Den nåede faktisk først til Danmark i 2002 i en dansk udgave.

Ti år efter det sidste Don Bluth spil så dagens lys, er Dragons Lair heltens Dirk så tilbage igen, denne gang på pc. Man har valgt at beholde den oprindelige historie, og fastholde store dele af grafikken, men gameplayet har ændret sig. Nu er det ikke en tegnefilm, men et spil. Dirk kan bevæge sig hele tiden, kameraet flyver rundt og det er alt det som Bluth drømte om. Bluth har ikke haft så meget med spillet at gøre, han har godkendt figurerne, designet og har selv været instruktør på indledningsfilmen.

ikke levede op til den forestilling de lagde ud med. "I Dragons Lair 3D kan du udforske hele rummet, Dirk kan hoppe, springe, rulle, skyde med armbryst, kæmpe med sværd, ja selv flyve. Der er fyrrer fjender og Dragons Lair er nu virkelig blevet det som vi drømte om, da vi startede på spillet for tyve år siden."

Dragons Lair II kom først i '91, også til Commodore 64, senere kom også treeren. Bluth mente derefter det var på tide at skabe noget nyt, og Space Ace blev født, men konceptet var ikke længere nyt, og grafikken var heller ikke længere bemærkelsesværdig, så Space Ace

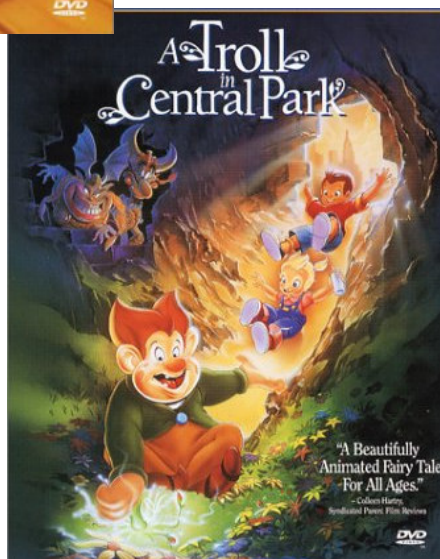


Park" og "Tommelise".

I de kommende år blev det dog ikke til flere computerspil. Bluth følte ikke teknologien gjorde det muligt for ham at opfylde sine drømme med karakterne, som han udtrykte det i et interview i Amiga Format i '96. I 1997 blev det bl.a. til Anastasia, der blev et pænt hit, men i 2000 kom Titan A.E., der var en rum tegnefilm, den gik rent ind blandt publikum, og selvom det kneb gevaldigt for den at fange opmærksomhed i Europa, så blev den stort

Dirk er altså på vej til det store lærred, men hvad blev der egentlig af Space Ace? Bluth mener at Space Ace karakteren har et stort potentiale, men også at han ikke har nogle planer for ham. Han vil lade det være op til "Dragonstone", der står for Dragons Lair 3D at komme med et udspil omkring den figur. Endelig røbede han tilslut at man lige nu diskutere muligheden for en add-on pakke til Dragons Lair 3D.

Læs anmeldelsen af Dragons Lair 3D andet sted i bladet.





Den japanske spilkoncern Nintendo har fremlagt et skuffende årsregnskab for 2003/2004. GameCube har skuffet.

I forhold til det sidste regnskabsår er koncernens nettooverskud halveret fra 67,3 milliarder yen til 33 milliarder yen eller omkring to mia. kroner. I samme periode er omsætningen steget svagt med 1,2 pct. til

dollar nævnes som hovedårsagen til Nintendos faldende overskud.

Men en anden faktor kan være, at priskrigen på kon-

## Nintendo skuffer

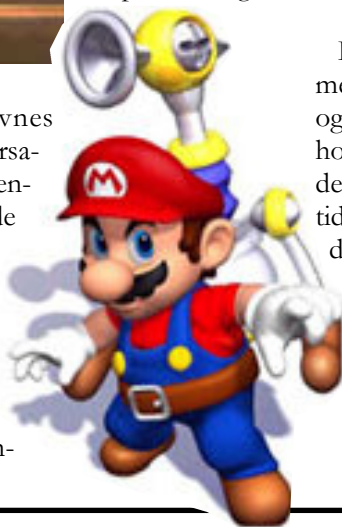
knap 30 mia. kroner.

På regnskabsårets sidste dag – den 31. marts – faldt dollar-kursen til 103 yen, den laveste kurs i fire år, og netop den svage

solmarkedet har tvunget Nintendo til halvere prisen for sin GameCube-konsol til 99 euro.

Salget af konsollen har heller ikke levet op til forventningerne, og Nintendo måtte i september sidste år gennemføre et midlertidigt produktionsstop for at få tømt sin lagerbeholdning. Men det betyder ikke Nintendo er på vej ud af markedet.

Efterfølgeren til GameCube kommer på markedet i 2005 eller 2006, og senere i år lanceres en ny håndholdt konsol med dobbelt-skærm, den kommer præcis på det rigtige tidspunkt til at tage kampen op mod den håndholdte Sony PSP maskine, der også kommer i år.



## Amiga solgt - igen



Gary Hare

Nej, det er ikke en aprilssnar, men man skulle tro det. Vi prøver lige at tage den igen. Amiga International har besluttet at satse på det mobile marked, som de skriver og har derfor solgt AmigaOS til KMOS, som jeg har aldrig hørt om.

Men ikke nok med det, det er faktisk sket allerede marts03, og som om det ikke er nok, så har Amiga International modtaget ordre på t-shirts, udstedt rabatkuponer på AmigaOS osv. Men direktøren for KMOS nægter at være forpligtet på at indløse dem. Han mener det må være Amiga Internationals ansvar.

Direktøren for KMOS er yderst kritisk:

”Der er blevet frigivet informatio-

ner til vores konkurrenter omkring styresystemet, hvilket ikke kun er dumt, men kriminelt”.

Han fortsætter: ”folk har solgt kode for overhovedet at få smør på brødet, og det har været tydeligt for enhver længe at firmaet slet ikke magtede opgaven.”

Han bliver spurgt hvorfor man købte AmigaOS. Han svarer ganske køligt: ”Jeg har aldrig haft en Amiga før, men jeg har brug for et styresystem til vores computer, AmigaOS 4 er stærkt og vi kunne nemt opkøbe det”.

Men han fortsætter med at forklare at de ikke havde gjort det, hvis de havde været klar over den oprydning de nu roder med.

”Det er eet stort rod.”

Og hvad betyder det så? Tja, det betyder vel, at hvis du har en AmigaOne maskine og regner med at få 400 kroners rabat på AmigaOS 4, ja så kan du godt glemme det, men forhåbentlig ender det med en anden løsning.

Og hvad siger DaMat? Vi siger at Amiga skal stå med en klar model før vi tager Amiga seriøst. Og det vil jeg se, før jeg tror på det.

