

# DOOM 3



## DOOM 3

ANMELDELSE

SNYDESEKTION

INTERVIEW MED JADEWARE  
SUMMER GAMES 2004



Doom3Xtreme.com



## Farvel og tak

Det nummer du sidder med i hånden bliver desværre det sidste nummer af Din Computer som abonnementsblad. Vi er i dag blot 41 abonnemeter, og det er ikke grund nok til at lægge det store arbejde i bladet, ligesom det heller ikke er økonomisk forsvarligt at køre bladet videre i sin nuværende form.

DC startede i '95, hvor det hed AMIGA, det hed det frem til '98, hvor Pc kom med i bladet, siden da er det gået op og ned, men indtil 2003 lå oplaget gennemsnitligt på omkring 120 pr. nummer. Men i 2004 er oplaget faldet til blot 41, uden jeg kan give en forklaring på det.

Selv da jeg prøvede at give 100 numre væk, mod at man betalte porto, forblev alle tavse. Der kom ikke én eneste henvendelse, hvilket måske i den sidste ende var det som overbeviste mig om, at bladet har overlevet sig selv. Jeg har kunne mærke den dalende interesse gennem den sidste tid, bl.a. har jeg måtte lave de sidste mange numre nærmest alene, ligesom også brevkassen har været tom i de sidste fire måneder.

Hjemmesiden bliver besøgt af 1200 personer, der gennemsnitligt brugte lidt over 8 minutter på siden, hvilket på nettet nærmest er en evighed. I alt har 2380 personer besøgt vores hjemmeside i mere end 1 minut hver, mens der har været mere end 10.000 omkring vores side.

Din Computer dør derfor ikke, bladet vil leve videre på nettet, men det bliver på et andet plan. Jeg vil lægge de gamle numre af bladet på nettet hen af vejen, og der vil komme nye numre efterhånden, men der kommer ikke længere hverken 4 eller 6 numre om året.

I dette nummer har vi et stort interview med Jadeware og har en gigantisk anmeldelse af det længe ventede Doom 3, der er ligeså godt som vi havde håbet.

Tilslut vil jeg sige tak til alle jer abonnemeter, der holdt ud til enden, der var desværre for få af jer.

*Kim Ursin, Redaktør*

### DaMat yder korrekturlæsning

DaMat modtager langt flere manuskripter end vi har nogen mulighed for at udgive og vi modtager ligeledes store mængder af opgaver, som man ønsker rettet.

Vi kan naturligvis ikke påtage os at rette mere eller mindre tilfældige opgaver, men efter utallige opfordringer tilbyder DaMat nu at læse korrektur på dit manuskript, din novelle eller din opgave mod betaling.

Det er naturligvis sådan, at du fortsat er meget velkommen til at indsende manuskripter med henblik på udgivelse, hvis vi påtager os udgivelsen bearbejdes det naturligvis gratis, hvis vi ikke påtager os udgivelsen, vil du blot modtage manuskriptet tilbage, med de rettelser og kommentarer, vi har lavet undervejs sammen med en bedømmelse af dit manuskript, men altså ikke en egentlig korrektur.

Korrekturlæsning kan være den perfekte måde, at sætte prikken over i'et på. Det som en korrekturlæsning kan gøre, er at fjerne alle de dumme fejl, alle stavefejl og finde frem til de steder, hvor sætningerne går i kage. Da faktum desværre er, at de store forlag stort set ikke gider behandle de manuskripter, de får ind af døren, så er det vigtigt, at dit manuskript er tæt på fejlfri, når du sender det ind.

Det kan være næsten umuligt at finde sine egne fejl i sin egen tekst, men for en udenforstående er det meget nemmere. Jeg er sikker på, at du kan finde fejl i dette blad, som jeg selv har skrevet og selv har læst korrektur på. Det er næsten umuligt at læse korrektur på sine egne tekster.

Læs mere på [www.damat.dk](http://www.damat.dk), priserne varierer fra 100 kroner og helt op 4500 kroner.

### Din Computer

udgives af DaMat  
c/o Kim Ursin  
Bonderup Østergade 15  
9690 Fjerritslev  
24 27 02 96 eller 86 82 03 96  
E-mail: [kim2000@damat.dk](mailto:kim2000@damat.dk)  
Hjemmeside: [www.damat.dk](http://www.damat.dk)

Giro: 16635154 Reg.nr. 9846

Ansvarshavende redaktør: Kim Ursin

Indsendt materiale returneres kun, hvis der er vedlagt frankeret svarkuvert. Alle der får materiale i bladet modtager en gratis års dvd ved juletid.

© DaMat 2004, 1. udgave, oplag: 45

© DaMat 2007, 2. udgave

## 2. udgave

Der er sket temmelig mange ændringer i forhold til det oprindelige nummer, først og fremmest har vi ændret fra A5 til A4 format, så har du lyst til at udskrive bladet, så er det ligeså nemt som det altid har været. For selvom det var muligt at udskrive bladet i den lille format, hvis man havde en printer, der kunne udskrive på begge sider, så er faktum det, at kun de færreste tog sig tiden til at lære hvordan.

Sidetallet faldet fra 48 sider til 28, vi har fjernet anmeldelsen af Unreal 2, da forfatteren ikke ønskede den bragt i net bladet. Selvom vi ikke juridisk er forpligtet til dette, så vil vi i de fleste tilfælde gøre det.

Da nr. 39 udkom var det oprindelig tænkt som det sidste nummer af bladet, men dette ændrede sig siden. Vi har for at undgå forvirring derfor

valgt at ændre forsiden, hvor der var påtrykt et stort "sidste nummer". Ligeledes er der ændret en smule i lederen, så ingen førstegangslæsere bliver forvirret.

I 2004 hed bladet Damat Computer, dette er ændret til Din Computer, igen for at undgå forvirring for nye læsere. Og det er de fleste. Da bladet udkom til blot 41 abonnenter.

Da nummer 39 udkom boede jeg i Silkeborg, men for at undgå nogen sender materiale til denne adresse, så er den ændret til den nuværende.


Jeg har ikke genlæst korrektur på bladet, men det er naturligvis klart, at jeg har rettet de fejl, der skinnede i øjnene, mens jeg ændrede format.

Da bladet kun udkom for et meget begrænset publikum, så endte store


dele af bladets indhold med at blive genoptrykt i revideret og opdateret form i senere numre. Vi har i dette nummer lod dem være i den oprindelige form.

Reklamen for Sjøv og Spænding fortæller om et blad, der blev et stort mysterium for os. Vi solgte det i oplaget på 100 styks, men på nettet kunne vi kun lokke 36 til at hente det ned. Åbenbart ville man heller betale for bladet end at hente det gratis.

Kim Ursin, januar 2006




[DaMat undervisning](#)




[Info & kontakt](#)

# ΔαΜατ

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



[DaMat SOS](#)

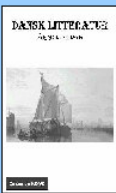



[DaMat Computer](#)

**Undervisning**

Der er kommet 6 bind i denne serie. Vi har dækket emner som Dansk litteratur, frihed i Folkeskolen og mange andre emner.

Serien henvender sig til alle, der ønsker at lære noget mere, dog er serien specielt velegnet til studiebrug under HF og gymnasiet.






**Damat SOS**

Sjov og Spænding er vores online magasin.

Masser af vittigheder, film, og ikke mindst tegnesener, noveller og digte.



**Kims Lille Verden og Lau Larve på eventyr** bringes på disse sider.

**DaMat Computer**

Anmeldelser af computer software og hardware.

Vor fokus er, at alt indholdet skal kunne afvikles på en Windows baseret maskine. Vi anmelder derfor både C64, Spectrum og andre atypiske produkter.

**7 nye spiltests**

**1 ny preview**

**1 ny softwaretest**

**1 ny hardwaretest**

Opdateret: 31. august 2004

Anmeldelser af spil, software og hardware til pc og Amiga m.v. finder du under DaMat Computer. Tegneserier, noveller, videoer og andet sjov og ballade under DaMat SOS

Sådan så damat.dk ud i 2004

# DaMat

Et dansk hobbyforlag

# www.damat.dk

## JDoom og JHexen

Er du træt af at betale penge for nye spil, som din computer alligevel ikke kan køre? Du kan prøve at se på denne side, der byder på helt nye udgaver af bl.a. Doom og Hexen. Du skal naturligvis eje et af spillene for at kunne bruge udvidelserne.

[www.doomsdayhq.com](http://www.doomsdayhq.com)

## Gennemsnitlig 20 millioner

I 2004 forventes det af bl.a. EA at deres konsolspil vil sælge gennemsnitlig 20 millioner kopier.

I 2004 forventes det at de ti største titler vil sælge små 200 millioner. På pc er det samme tal under 50 millioner. Til konsollerne udkommer der dog "kun" ca. 300 titler, mens der kommer mere 1500 til pc.

## Fight Night 2004

Udvalget af boksespil er i forvejen yderst tyndt, og det ser ikke ud til at blive meget bedre med EA's Fight Night. I første omgang kommer spillet udelukkende til PS2, senere kommer der måske en X-Box version, mens man ikke er direkte afvisende overfor en pc version, hvis og såfremt man skønner der er et markedet for det, som EA svarede os i en mail. Så lad os håbe det bedste.



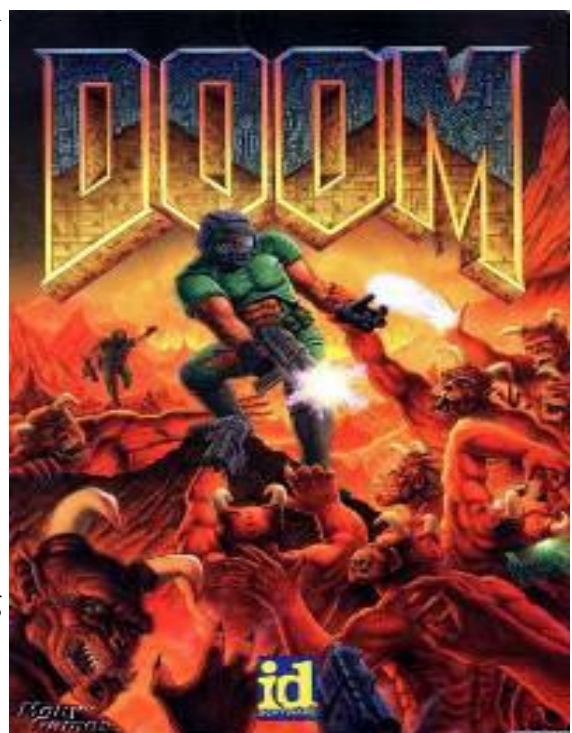
Doom filmen er ved at tage form, i et nyt interview med id Software's Todd Hollenshead, i forbindelse med succesen af det nyudgivne "Doom 3", afsløres det, at manuskriptet til den kommende film baseret på den uhyggelige univers næsten er på plads.

Det er filmselskabet Universal der skal stå for filmen og alt er ved at blive gjort klar. Der er gang i castingen af skuespillere samt andre opgaver. Han afslører at de er sikre på at fans vil kunne opleve filmen allerede inden udgangen af næste år.

Todd Hollenshead lover at filmen vil leve op til de forventninger som fans af spillene naturligvis vil have. Den bliver uhyggelig, intens og fyldt med action. Der bliver dog gjort opmærksom på, at de er klar over at spil og film ikke er samme medie, og ikke skal behandles ens. Hvad der virker over alt forventning i et spil, er langt fra sikkert at virke lige så godt i en film.

Det er også derfor at det ikke bare bliver "Doom 3: The Movie", selv om de fleste er enige om at dette spil er noget af det mest uhyggelige der er set på computerskærmen.

Selve historien lægger sig heller ikke op af noget konkret i spillet. Der er masser af ligheder og paralleller der kan tegnes, men den egentlige historie bliver ny, men stadig genkendelig som væ-



## Acclaim gået konkurs

Den engang så store og mægtige publisher er bukket under i en hård branche. Alle medarbejdere er sendt hjem og firmaet er gået konkurs.

Acclaim var for nogle år siden en af de største på markedet og de hits, som står klarest i vores hukommelse, er det første Turok til Nintendo 64 og Extreme-G racerne.

Acclaim havde over 600 ansatte og afdelinger i Manchester i England, i Austin, Texas og hovedkvarter i Glen Cove i New York. Medarbejderne blev informeret om Acclaims konkurs i fredags og fik 15 minutter til at ryde deres skriveborde - flere af medarbejderne har ikke fået løn for den sidste tid i firmaet.

Acclaim havde flere spil lige om hjørnet. Raceren Juiced er færdigt og det samme er The Red Star, men ingen af dem vil nu blive udgivet af Acclaim. Acclaim prøver givetvis i øjeblikket, at få solgt disse spil til andre udgivere. Det er altid trist, når firmaer som har sat deres aftryk på branchen gennem årene må dreje nøglen om, men det er måske ikke så overraskende. Acclaim har ikke haft et kommercielt hit i lange tider og det sidste spil i Turok-serien, Turok: Evolution, var en fiasko.



## Black Stone

Spillet, der er 11 år gammelt, er netop nu blevet frigivet på nettet. Spillet er opbygget på Doom motoren, og ser da også ganske forfærdelig ud efter nutidens standard. Gameplayet minder meget om Doom bare væsentlig dårligere. Lokalteterne er kedelige, lyden er styg og grafikken - ja den er nu engang efter '93 standarden. Sagt med andre ord; BS skulle nok være blevet i kassen over glemte spil, men det er da fint nok man kan finde dem ganske gratis.



## EU og Microsoft i ny strid

EU undersøger Microsofts opkøb af amerikansk selskab, der bekæmper internetkopiering. Med henvisning til Microsofts globale dominans forstærkede EU onsdag undersøgelsen af det amerikanske selskab ContentGuard, der søger at bekæmpe piratkopiering ved at sætte en ny standard inden for overførsel af musik og video på internettet.

Microsoft og Time/Warner anmodede 12. juli om EU's ja til at opkøbe ContentGuard, som er et datterselskab af Xerox. EU-kommissionen frygter imidlertid, at Microsoft dermed sætter sig på et nyt og lukrativt globalt servicemarked for styring og forvaltning af ophavsret på internettet. Kommissionen har givet sig selv indtil 6. januar til at undersøge sagen nærmere.

## Min side skal være kendt....

*Når man har siddet og knoklet med sin hjemmeside, så er der ikke noget mere deprimerende end at den aldrig har besøgende. Men hvordan gør jeg den kendt....*

### En god side

Inden man gør ret meget ved søgemaskiner og den slags, så bør man være bare nogenlunde sikker på at ens side også har en vis kvalitet. Man må have i tankerne at der er små 5 milliarder sider i cyberspace, og brugerne er benhårde. Du har typisk 4-5 sekunder til at overbevise brugeren om at han skal bruge sin tid på netop din side.

Den skal have et budskab, og dette skal fremgå med det samme.

På vores hjemmeside er budskabet klart, at det er en 3 delte side med computer, sjov og en undervisningsdel. Jeg har siden starten i marts også arbejdet meget med at få det budskab frem, så tag det roligt, hvis det ikke lykkes lige med det samme.

En indikation af om det er en god side er den nystartede [www.ratemysite.dk](http://www.ratemysite.dk), der giver brugere mulighed for at rate ens site. Naturligvis skal det næppe ses som mere end en førstehåndsvurdering, når jeg rater sider, bruger de fleste nok kun 7-10 sekunder på at vurdere hver side, men

det giver én et indtryk af, hvordan ens side bliver modtaget. Det er ofte førstehåndsideindtrykket, der afgøre om din side er en succes eller en fiasko.

### Søgemaskiner

Lad det være sagt med det samme, der findes kun én søgemaskine, der reelt er fremragende. Det er Google. Den side rummer mere end 4 milliarder sider, hvis du ønsker at folk kan finde din side, så er Google et must.

Siden virker på den måde, at den tæller sider, der refererer til din side. I regnskabet tæller det mere, hvis velbesøgte sider refererer, end hvis det er en privat japansk hjemmeside.

Google kræver, at din har en minimum af kvalitet, før den kommer i søgemaskinen. Hvis den kommer i Google, så vil det være svært at komme bare i nærheden af toppen. Men omvendt så er Google en så stor magtfaktor at ens hjemmeside bare **skal** i denne maskine.

De andre større søgemaskiner er Ofir, Yahoo og Jubii.dk, men de har lange registreringstider. Ved ofir.dk kan man enten vælge 9 måneder på at komme i maskinen eller man kan betale sig fra det med et tusinde kroner. Det er dog ret meget, bare for at komme i én søgemaskine. Desuden er Ofir overvældet af reklamer, hvilket klart trækker ned i min bog. Nå, men du kan



jo ligeså godt få din side tilmeldt der også, så er det gjort, selvom der går lang tid, før du mærker en effekt derfra.

I forhold til altavista og yahoo så er det naturligvis også bare at tilmelde dig dem, selvom jeg mener de begge bruger Google som søgemaskiner, men det er jeg ikke helt sikker på, så tilmeld dig også der.

Andre, og måske mere relevante sider for dig sider er [www.linkguiden.dk](http://www.linkguiden.dk) og [www.123start.dk](http://www.123start.dk). Linkguiden.dk er opbygget på samme måde som en telefonbog, dvs. at du søger i den kategori du har brug for at få noget at vide om. Fx kan du finde noget om computerspil, ved at søge under computerspil, der så igen er inddelt i en række underkategorier. Linkguiden er under opbygning, men det flotte design og en hurtig godkendelsesprocedure gør, at det ikke virker usandsynligt at den har en fremtid på det danske marked. Af kritikpunkter er dog, at man ikke har en generel søgefunktion direkte på forsiden, men det kan være det kommer.

123start.dk er en anden søgemaskine, som også er ganske fremragende, man har her den direkte søgemulighed, hvilket er et klart plus, desuden har siden eksisteret det længere tid end linkguiden, og det gør, at der er mange sider til-



*www.google.dk er suverænt den bedste søgemaskiner.*

meldt. Siden er overskuelig og rigtig flot, så også her kan du med sindsro tilmelde din side og forvente en vis respons.

**Videre**

Hvis ens side så er blevet optaget i et par søgemaskiner eller ti, så er det måske det? Spørger du måske. Hvordan kan man yderligere promovere den?

**Usernet**

Der er en gruppe til opslag af nye sider og der er faktisk en vis aktivitet i disse, der er desuden også en gruppe, hvor man udelukkende bedømmer hinandens sider, så bare læg en mail ind der også, og mens du er der, så husk lige at bedømme nogle sider selv - noget for noget.

Hvis du i forvejen skriver i nyhedsgrupperne, så er det også oplagt at putte din adresse i din signatur, hvad der til gengæld ikke er oplagt er at poste reklamer i grupperne og/eller krydsposte dine indlæg for at få større opmærksomhed.

**Automatisk**

Hvis man gerne vil være, så er der sider som fastfreeway.com og www.autobooster.dk. Førstnævnte side bruger den teknik der hedder at der åbner en ny side i din browser, hver gang starter den. Engang i mellem støder du så på

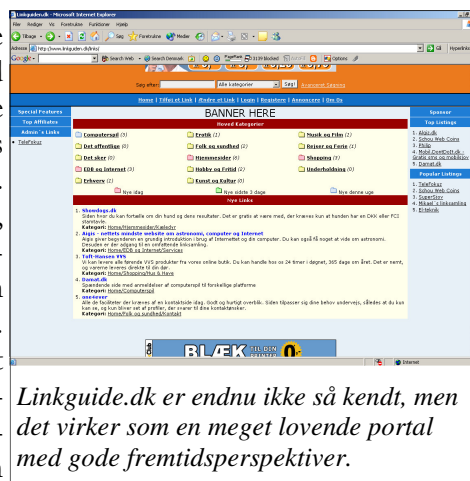
en side, der fanger din interesse og det sker så måske også med din egen. Man får så også nogle såkaldte bonushits og den slags efter et lidt "oversmart" system. Man kan også putte en kode ind, der åbner to nye sider, når brugeren forlader din side, og på den måde får du så nogle ekstra hits. Jeg vender tilbage til, hvorfor det er både interessant og dybt uinteressant. Men det er under alle omstændigheder noget som gør din side voldsom upopulær, så medmindre du kan præsentere brugerne for noget helt specielt som gør de ser gennem fingrene med det, så er det en dum ide.

Autobooster.dk er nogenlunde opbygget på samme måde, men her står browseren som sådan bare og kører skiftende sider, det skaber hits og med lidt held også besøgende.

**Hits og besøg**

Når jeg ser "på vores hjemmeside her den 7/8-2004, så er der i de sidste syv dage været 3993 fremvisninger af vores side. Dette tal kan jeg naturligvis bruge til markedsføringsformål, men hvad kan jeg reelt bruge det til? Der er ikke meget ved at min hjemmeside har 4000 besøgende om ugen, hvis ingen af dem er reelle besøgende. Personligt har derfor sagt, at jeg ikke betragter personer som besøgende hvis de ikke har tilbragt mindst 1 minut på siden. Det er samme system tv stationer kører efter, for at undgå at tælle zapperen med. For damat.dk's vedkommende betyder det at der har været 414 besøg, altså godt 10% af fremvisningerne førte til et besøg.

Endelig kan du også se på hvor mange der har



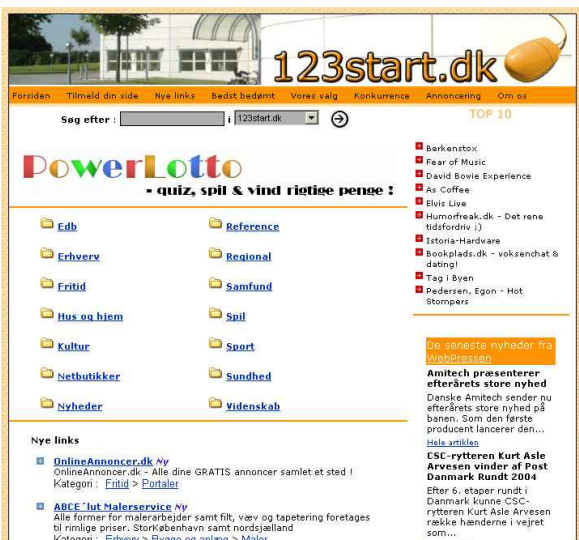
bookmarked din side, hvilket også fortæller dig om brugerne er tilfredse eller ej. I dette tilfælde var det 141.

**Update**

Uanset hvor flot, god og dygtigt din side er, så er der et par ting, der altid skræmmer "kunderne" væk. Det er manglende opdateringer. Det er generelt bedre at opdatere din side jævnligt, frem for at gøre det fx hver søndag aften. Hvis du altså har lavet 3 ting der skal på siden, så er det bedre at du smider det på siden efterhånden som det bliver klart. Det er bedre at lave 3 små opdateringer end en stor.

**Tålmodighed**

Det tager sin tid at opbygge både ry og kvaliteten, og du må også gøre op med dig selv, hvad der er realistisk at opnå med din hjemmeside, hvis det er en privathjemmeside om din hund, så er 10 besøgende om måneden måske helt fint. Du må ikke glemme hvorfor du laver siden, og hvad dens formål er. Hvis det eneste formål er, at hygge dig med det, så tag det helt roligt. Hvis sidens kvalitet er god nok, så skal folk nok finde vej ind til den - med tiden.





# JADEWARE

Shareware producenter er dukket op i en lind strøm siden nettet blev udbredt, og siden betaling over nettet er blevet en formsag, så er der kommet endnu flere.

Det er nu godt tre år siden, vi første gang stiftede bekendtskab med Jadeware, da var man ny med spillet Halloween. I dag er shareware versionen af Halloween fortsat yderst populær og downloades ofte.

### Starten

Jadeware startede egentlig som et par venner, der morede sig med at lave computerspil, mens de gik på high school. Julien Meyer lavede små sjove spil a la Super Mario, reelt set var Jadeware lig med Julien Meyer.

Omkring år 2000 begyndte Meyer at arbejde på et 3D skydespil. Det var et gigantisk projekt, der blev lavet helt fra bunden,

dvs. man lavede også sin egen 3D motor. Meyer måtte hurtigt erkende at man ikke lavede et 3D spil alene, og derfor søgte han efter grafikere og musikere.

Grundstammen af Jadeware gik i highschool sammen, men en del programmerne var spredt ud over det meste af Europa. Vi holdt så engang imellem møder, nogle gange i Paris, London og Hamburg. Meyer fortæller, at møderne ikke altid var lige konstruktive, men at de altid havde det mægtig sjovt.

### Halloween

Meyer havde altså samlet et hold omkring sig med det formål at lave et 3D spil helt fra bunden, og da alle i gruppen var fans af Quake 3, så blev det hurtigt besluttet, at det skulle være et skydespil.



*Julien Meyer*

Bego fortæller at han ønskede at lave et uhyggeligt 3D skydespil, der foregik i et hjemstøgt hus, og før de havde set sig om, så blev til navnet Halloween. Både Meyer og Bego erkender i dag, at de hverken havde gennemtænkt navn eller koncept. I starten var det meningen, det skulle være skræmmende, men det endte det ikke med, de forklarer at da man havde så mange skøre ideer, der trak i den modsatte grøft, så var det helt naturligt at spille nærmere blev en parodi på uhygge end et gyserspil.

### Plottet

Både Meyer og Bego er ikke blege for at erkende Halloween's største fejl, nemlig plottet. Plottet er helt tydeligvis ikke godt nok defineret. Vi havde nok bare ikke evnerne til at få historien til at fremgå tydeligere. Vores ide







var, at man spillede en knægt, der skulle kæmpe sig igennem et hjemsøgt hus, hver level var så en etage i huset. Ideen var så, at når han kom helt op på taget opdagede han, at han faktisk drømte og at en ond kraft var ved at overtage hans sind, så han var nødt til at kæmpe mod sig selv. Lidt i stil med Nightmare On Elm Street. Men det fremstår slet ikke tydeligt nok i spillet, erkender begge.

De er dog begge stolte over, at hver level er forholdsvis forskellig fra hinanden, man kæmper i kloaker, i kældere, i stuer osv. Atmosfæren i spillet er vellykket, mener Meyer.

Halloween indeholder fire våben, en pigøkse, et gevær, armbrøst og en granatkaster, der dog er ligeså farlig for brugeren som for fjenderne. Fjenderne er rimelig unikke. Meyer fortæller, at grunden til nogle af monstre blev

mærkeværdige var pga. sprogforskelle. En ligæder ser fx forskellig ud fra land til land, og da nogle så har prøvet at lave en ”fransk” ligæder, ja så er det nogle gange blevet lidt spøjst. Fællesnævneren er dog, at hver monstertype har forskellige svagheder og styrker.

### Gameplay

De ønskede at skabe et unik gameplay, som man ikke kunne finde i nogen andre 3D skydespil, egentlig ønskede man mere arcade end 3D spil. Bego forklarer, at det ligeså meget handlede om at tilfredsstille alle involverede i projektet. Projektet var baseret udelukkende på frivillighed, der kunne man ikke så sådan bare skære igennem og sige, hvordan de ønskede det.

Hverken Bego eller Meyer mener dog at der er kommet ideer med i det færdige spil, som ikke har sin berettigelse, selvom nogle af

ideer sikkert ikke var kommet videre i et professionelt firma.

En af de mere særprægede ting, er at der er tidsbegrænsning, men det er dog set før, men helt unikt er det at man skal samle bogstaver op, så man staver til H-A-L-L-O-W-E-E-N.

Andre sjove ting er fx The Matrix flasken, der fastlåser tiden og dine fjender. Der er mange andre forskellige ting, bl.a. også nogle hemmelige levels, som spilleren selv må søge efter.

### 3D motoren

Det fleste ville enten have udviklet en såkaldt mod til et eksisterende spil eller have købt en 3D motor, men ingen af delene valgte Jadeware. De udviklede deres egen motor, og det er i sig selv ret usædvanligt og gav genlyd i spilverden.

Meyer har stort set lavet hele



motoren alene, som er lavet i C og der er brugt OpenGL til 3D grafikken. Hele systemet er baseret på BSP/PVS som ID Software også brugte til deres spil.

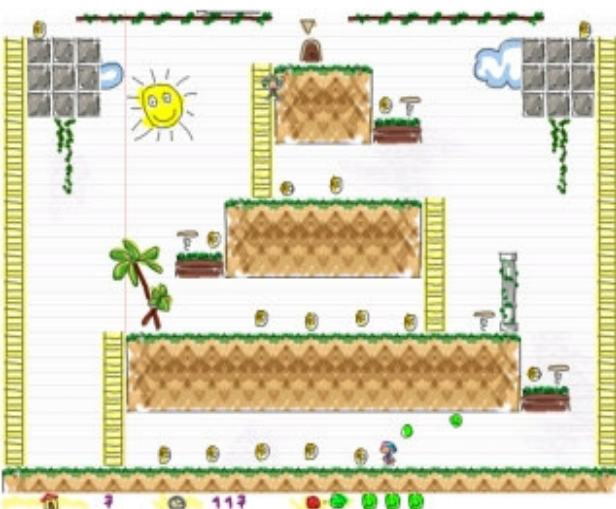
Meyer er i dag ikke sikker på, om det var den rigtige måde, han gjorde det på. Han føler at han måske har brugt for meget tid på at lave det med BSP/PVS, som jo er usynligt for spilleren og måske heller ikke brugt så meget tid på ubetydelige features, på den anden side er det netop motoren, der overhovedet gjorde spillet muligt.

Meyer kan være stolt af sin kollisiondetektor, som er stort set fejlfri, og ligeledes fungerer tyndekraften perfekt. Derudover skulle han også gøre den god at arbejde med, så de ikke skulle bruge urimelig lang tid på at putte nye monstre og baner ind i spillet.

## Demo

Demoversionen på nettet er blevet en populær demo målt i downloads. Både Bego og Meyer mener at udgivelsen og arbejdet var noget af et antiklimaks.

*"Mens vi arbejdede på spillet fik vi konstant positiv feedback, og derfor var vi egentlig sikker nok på os selv, da spillet udkom, selvom vi godt var klar over at spillet slet ikke kunne*



*måle sig med de nyeste titler på markedet. Da vi frigav spillet var der mange der roede vi var et professionelt softwarefirma og vi fik mange hårde ord med på vejen. Det var egentlig en lærerig oplevelse at finde ud af, hvor meget der egentlig skal til, før den almindelige spiller er tilfreds."* skriver Meyer på hjemmesiden omkring spillet.



Meyer kunne glæde sig over at demoen er blevet hentet et utal af gange, og det er noget han er stolt over. Han er tilfreds med at så mange folk, nu kender til gruppens arbejde og forklarer at han ikke havde nogen ide om hvor mange der ville ende med at spille spillet.

## Salg

Bego og Meyer mener at hovedbegrundelsen til et sløjt salg skal ses i at de ikke har en distributør bag sig, der kunne få det ud i butikkerne og måske lave en mere professionel pakning

I september 2003 kom så den sidste opdatering af Halloween, den inkluderede af afpudsning af grafikken, langt bedre lyd og en masse småfejl var også blevet rettet. Meyer mener umiddelbart

at det bliver den sidste version af spillet, og i november 2003 frigav man både koden til spillet og et udviklingssæt. Meyer har dog ikke gjort sin nogen anstrengelser for at den skal være tilgængelig for den almene bruger, og han har heller ingen planer om dette.

## I butikkerne?

Både Bego og Meyers største ønske for både Halloween og deres andre spil er, at få det ud i butikkerne. De har modtaget tilbud, men ingen af dem har virket seriøse, derfor er det ikke blevet til noget endnu.

Lige nu holder Jadeware en pause fra 3D spillene, dels for at opbygge energi til at gå i gang med et nyt stort spil, dels for at udbygge deres shareware salgskatalog.

De har udviklet en række sjove 2D spil, der alle er bygget på den nogenlunde den samme motor, men også deres Ultranium serie er blevet udvidet med nu fire udvidelser. Deres spil koster fra ca. 130 kroner og helt ned til 30 kr. Til trods for dette ser man også Jadeware spil bliver cracket.

**Jadeware holder til på:**  
[www.jadeware.org](http://www.jadeware.org)

## Hvad bedømmer vi ?

### Oplevelse

Hvilken spil oplevelse står man tilbage med, når man ser på spiltypen og på hvad standarden er her og nu, og dermed hvad vi kan forvente os. God grafik og lyd er naturligvis vigtigt, men i nogle spil spiller det en større rolle end i andre

### Gameplay

Er spillet en fornøjelse at spille eller er det ikke. Her kigger vi bl.a. på sværhedsgraden, interface, computerens AI etc. Sidder man tilbage med en flad fornemmelse eller ej.

### Holdbarhed

Nogle spil er vanedannende, andre er ikke, nogle har et fedt gameplay, men er overstået i løbet af en time. Hvor lang tid efter købet er det fortsat en del af din harddisk? Her spiller prisen også ind.

### Kvalitet

Her holder vi det hele op mod hinanden. Hvilken samlet fornemmelse sidder man tilbage med, her spiller prisen også ind i karakteren, men uanset hvad prisen er, så kan den kun sjældent påvirke spillets kvalitet i væsentligt omfang.

## Hvad betyder karakteren

### 95 % eller bedre

Ufatteligt godt, det er stort set fejlfrit på alle områder.

### 84 - 94 %

Det er fortsat godt, det har sikkert nogle fejl, men de er enten små eller er der slet ikke. Der er et par skønhedspletter, men ikke noget alvorligt.

### 70 - 83 %

Det er fortsat rigtig godt. Der er nogle ting, der trækker ned, men det er ikke af afgørende negativ betydning. Fans af genren vil få et solidt produkt.

### 55 - 69 %

Det er ikke specielt godt, men for fans af genren kan der være oplivende momenter, vi anbefaler at nærlæse anmeldelsen inden køb.

### 35 % - 54 %

Fans af genren kan sikkert fortsat finde et par gode elementer, men spillet af væsentlige og betydningsfulde fejl og mangler. Oplevelsen er gennemgående dårlig og utilfredsstillende.

### 0 - 35 %

Det er helt galt dette her. Det er sjældent spil kommer herved Spillet er en gennemført skændsel, undgå det.

## Systemkrav

Hvad kræver spillet for at være spilbart med grafik i lav opløsning (640x480) med minimum af detaljer. Vi skriver det som vi mener er minimumskrav, og dette er ikke nødvendigvis det samme som producenten. Vi skriver ikke lydkort, harddisk, mus og den slags, medmindre der er noget specielt der gør sig gældende. Vi antager at alle er i besiddelse af dette.

## Anbefalet

Dette system anbefaler for vi for at få en god oplevelse. Grafikken er mindst 800x600, og de fleste detaljer er slået til, ligesom lyden er i top. Men bemærk, at med *anbefalet* system står du ikke nødvendigvis med den suverænt bedste oplevelse spillet kan levere.

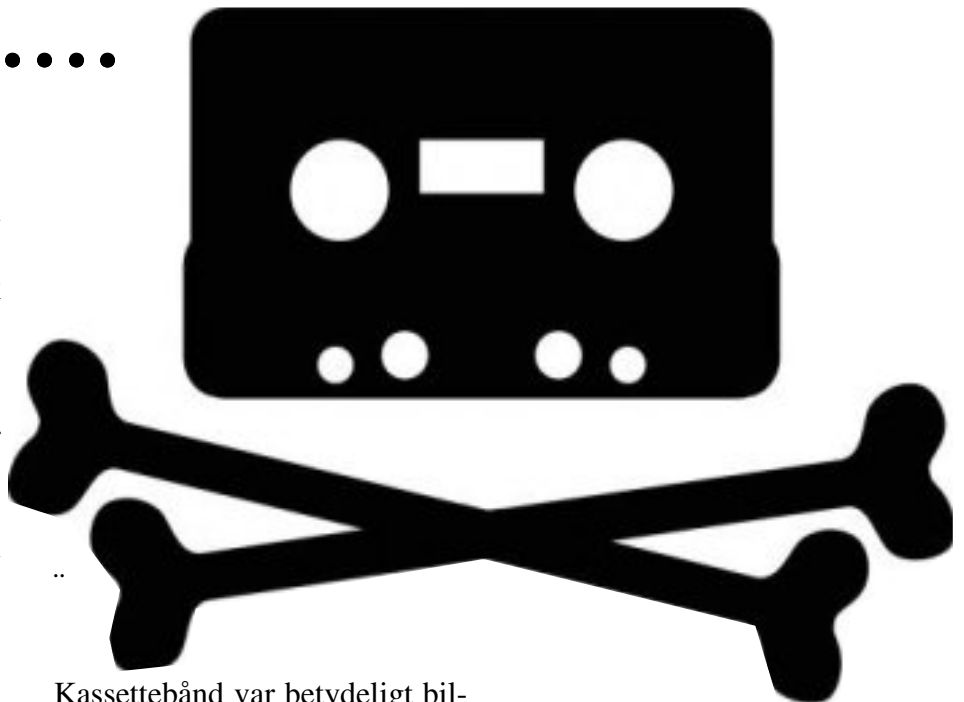
# DA PIRAT INDUSTRIEN STARTEDE....

I dag er det let at glemme hvilken radikal rolle kassettebåndet har spillet som teknisk innovation.

Eftersom det for første gang gav alle og enhver mulighed for på egen hånd at reproducere musik, må kassettekulturen ses som en forgænger, ikke bare til dagens ophavsretsfjendtlige piratbevægelse, men også til Do It Yourself-kulturer af forskellige slags.

Selv det berømte piratdødningshoved-symbol - et kassettebånd med korslagte knogler - har fulgt med ind i den digitale reproduktions tidsalder, og er i dag kendt som Piratgruppen og det svenske Piratbyråns logo.

Dagens kassetteformat blev lanceret af Philips i 1964. For at sikre udbredelsen af formatet, valgte Philips at lade formatet være åbent i stedet for at anvende patent til at forbyde andre at producere kassettebånd. Under den oprørske anden halvdel af 1960'erne slog formatet hurtigt igennem.



Kassettebånd var betydeligt billigere en LP'er. For første gang kunne masserne indspille musik. Selv "tale-bånd" med politiske budskaber har fået en omvæltende betydning uden for den vestlige verden.

Kopierede kassettebånd siges at have spillet en vigtig rolle i den iranske revolution i 1979, og i vore dage er kassetteprædikener et vigtigt medie for kristne, islamiske og andre religiøse fundamentalister rundt omkring i verden. Hvor som helst har de sejlivede virkninger af kassettekulturen præget musikverdenen.

Vi skal heller ikke glemme hvordan vores måde at høre musik på blev forandret for altid, da kassettebåndet muliggjorde Sony's Walkman, som først begyndte at blive solgt i 1979.

Snart begyndte kassettebåndet at blive brugt til flerkanalsindspilning. I 70'erne begyndte 4-spors kassettebåndoptagere med indbygget mixer at blive overkommelige i pris. Parallelt med punk-bølgen blev hjemmeindspilning på flerkanal kassettebåndoptagere markedsført som et billigt alternativ til at hyre dyr studietid og gøre sig afhængig af musikindustriens økonomiske system.

Nogle år senere begyndte det, som en følge af kassettenes indvirkning på musikproduktionen at blive mere almindeligt med grupper som Soft Cell og The The, som kun bestod af en eller to personer



I slutningen af 70'erne var det i de økonomiske kriseår, i oliekrisens fodspor, at selv pladeselskaberne måtte notere et svigtende salg. Man skød skylden på hjemmekopieringen og forsøgte, uden nævneværdig succes, lobbying for en hårdere ophavsretslovgivning. Samtidigt indledte pladeselskaberne de propagandakampagner mod hjemmekopiering som i dag har fået en slags kultstatus blandt digitale pirater.

På et tidspunkt i starten af 80'erne så kassettedødninghovedet dagens lys, ledsaget af parolen "Home Taping is Killing Music (and it's illegal)"

På samme tid begyndte elektronikamatører at markedsføre båndoptagere som kunne kopiere musik til flere kassettebånd samtidigt.

Selv om disse hændelser kan se ud som mindre dramatiske sammenlignet med hvad den digitale udvikling skulle komme til at give, følte musikindustrien sig altså truet og konflikt-

linierne omkring kopieringen begyndte at blive tydelige. RIIA krævede at såvel båndoptagere som kassettebånd skulle tillægges strafskatter og pengene fordeles til ophavsretsindehavere, proportionelt efter hvilke skiver som solgte godt på hitlisterne. Logikken er at de artister som sælger mange skiver også er dem som bliver kopieret mest. Samtidigt begyndte man at tale om "The Cassette Underground" som samlet betegnelse for de internationale netværk af musikere og fans som, ofte i opposition til den etablerede musikindustrien, spredte sin musik på kassettebånd.

Kassettebåndskulturens opposition til musikindustriens apartheid besvarede hurtigt "dødningehoved-kampagnen" ved helt enkelt at overtage modstanderens symbol. teksten "Home Taping is Killing Music (and it's illegal)" blev skiftet ud med "Home Taping is Killing Bussiness (and it's easy)". Med andre ord begyndte der at høres røster som i stedet for at afvise at piratkopiering ville omvælte

kulturindustriens magtforhold, klart erkendte at de nye reproduktionsteknikker kunne være subversive værktøjer. Billedet på forgående side kommer fra et fanzine knyttet til de tidlige 80'eres musikalske kassette-subkultur:

Et andet udtryk for tidlig opposition mod pladeselskabernes piratjagt, kan man finde hos tidligere Sex Pistols producent Malcolm McLaren's Bow Wow Wow. Sangtitellen "C30 C60 C90 Go" er et tidstypisk eksempel på hvordan man se på kassetten subkulturelle betydning. Her er det et klip fra videoen til sangen (tjek stortrommen)

I dag overhales kassettebåndkulturen af en ny digital kultur, med nye muligheder for reproduktion som den tidlige piratbevægelse ikke kunne drømme om. Samtidigt lever kassettebåndkulturens arv af forskellige former for produktion og distribution af musik videre, via CD-brændere og p2p-netværk - tænk på artister som Le Bombe. Der hjemmekopieres dog stadig bånd, se bare communitiet Bladband.nu som samler musikelskere som foretrækker old-school-piratkopiering.

Pladeindustriens rædsler i begyndelsen af 80'erne var nok ikke helt ubegrundede: Måske var det der hvor industriens langsomme fald begyndte?

*Forfatter: Rasmus*

*DaMat modtog artiklen anonymt, vi valgte at bringe den fordi vores publikum var begrænset, hvis du mener du ejer copyright til artiklen og ikke ønsker den bragt i den nuværende form, så tag kontakt til forlaget, så fjernes den.*



# Cycling Manager 4

Managerspil har altid været populære. Og selvfølgelig har vi set dem i alle afskygninger. Selv Cykelsporten har stået for tur, jeg spillede etterten og stod af ret hurtigt. Nu er tiden kommet til at se på det fjerde spil i serien, måske er serien blevet bedre?

## Muligheder

Mit første indtryk kommer fra de utallige muligheder man nu har i spillet. Man skal virkelig styre alt nu. Udover du selvfølgelig styrer dit hold under løbet, skal du også skaffe sponsorer, sørge for fornuftigt træning, ansatte læger og trænere, søge efter nye talenter og bestemme udstyret dit hold skal bruge inden hver etape/løb. Der er 40 hold, 1300 ryttere og 300 løb.

Derefter er tiden inde til at gå i gang med et nyt spil. Karriere, enkelte løb, klassiker eller flere løb.

Karriere-delen er klart det sjoveste at gå i gang med. Her kan du vælge et af de professionelle hold, komplet udstyr med ryttere, en træner, en manager og en talentspejder. Du kan inden sæsonens første løb gøre dig nogle få indkøb, skaffe dig nogle nye sponsorer og tilrettelægge træningslejr og andre sæsonmæssige forberedelser.

Din næste opgave kommer så i et Australsk løb over 5 etaper. Efter du har udtaget dit hold, og valgt stel, forhjul, baghjul og hjelme til rytterne, kan etappen begynde.

Du kan indstille dine ryttere til at placere sig forrest i feltet så de er klar, hvis der sker noget, indstille deres ydelse til kun lige at hænge på feltet, til at tage skiftende føringer eller lade én rytter trække feltet af sted i et hæsblesende tempo. Alt efter hvad du vælger til dine ryttere, bruger de kræfter der svarer til formålet - og tærer derved på deres energi.

Når du har tømt din energi, har du tilsvarende efter etapens længde nogle forsyninger der opfylder denne bar igen. Selvom din bar bliver opfyldt, vil du dog stadig blive trættede og trættede som etappen udvikler sig. Dette er dog en usynlig faktor. Hvis rytteren går helt kold vil det tære stærk på rytterens moral.



## Variation

Bjergetaper, klassikere, enkelt-starte, holdenkelstarte og flade etaper. Du mangler ikke variation over de mange løb, som er mangfoldigere end du kan nå at deltage i dem alle. Og hvis du vælger et klassemandskab som US Pystal, ja de har ikke rettighe-derne til alle holdenes navne og ryttere, vil du kunne opleve stor-slæde bjergetaper og opdage, at det næsten er umuligt at komme tilbage i feltet hvis man punkterer.

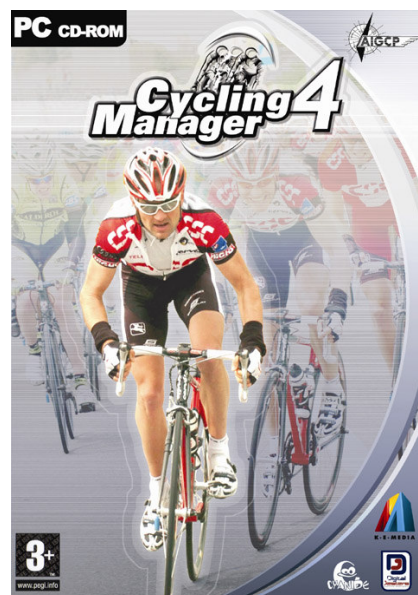
## Gnidret og kedeligt

Spillets visuelle side er uhyggelig

lidt imponerende. Hverken til-skuerne eller baggrundene tager pusten fra dig, og rytternes detal-jegrad er godt og set ikke eksiste-rende. Lyden fuldstændig hjerne-død kedelig med kommentatorer der vist ikke følger med i det samme cykelløb som dig, og søvndyssende underlægningsmu-sik.

## For fans

Medmindre du er decideret fan af cykelsport generelt, er dette en ganske forfærdelig titel. Der kræ-ves godt kendskab til hvordan man køre løb for man overhove-



det har en bare lille mulighed for succes. Det får man nu nok ikke alligevel, for spillet er fyldt med alt for mange bugs. Som det fjer-de spil i serien, burde det være en bedre titel - og antallet af fejl væ-re reduceret betydeligt, så man skal starte med at hente over 100mb patch, hvilket bringer mig på randen af raseri.

Det hele kan koges ned til, god ide, elendigt gennemført - og selvom spil 4 er milevidt bedre end spil 1 (der knap var spilbart), så er det hele bare ikke godt nok.



### Cycling Manager 4

Man skal være særdeles meget cykelfan for at finde ret meget glæde i dette spil, ideen er god, men ikke godt gennemført.

Systemkrav	Anbefalet system
PIII-733, 128 Mb ram, 3D kort	256 Mb ram
Oplevelse	52 %
Gameplay	52 %
Holdbarhed	51 %

**KVALITET**

**50%**

# DOOM 3

Der er gået lang tid siden vi så det første billede fra spillet til vi i dag endelig kan se på sagen, og kan det så leve op til forventningerne?

## År 2145

Spillet starter på Union Aerospace Corporations (UAC) forskningsfacilitet på Mars. Du er lige ankommet til Mars City, hvor du skal tilbringe de næste 180 dage som en af de marine-soldater, der beskytter faciliteterne og forskerne på Mars.

Der er ingen glæde og lyse farver her - basen er mørk, truende og fyldt med kasser, rør, ventilationsanlæg og computerterminaler. Eneste lys kommer fra dæmpede neonrør i væggene og fra en terminalskærm, der i stærk kontrast til resten af omgivelserne lyser op. Der er fyldt med mennesker i Mars City - soldater på vagt og ikke mindst de forskere, der for UAF, arbejder med projekter, der skal udvinde råstoffer fra Mars' overflade.

## Mars City

Starten af spillet går med at snakke med forskere, soldater eller bare kigge dig lidt omkring, indtil du får din første opgave. Der har været en række mystiske dødsfald og flere af forskerne er blevet sindssyge af at arbejde med projekter i Delta Lab. UAC ønsker at løse problemet, og din første opgave er at finde en forsker og bringe ham til afhøring - en på papiret let sag, men sådan skal det ikke være, du finder forskeren, netop som et eksperiment løber løbsk og basen for-

vandles på sekunder til helvedes forgård.

Bizarre væsner vælter pludselig ud af ingenting - dæmoniske skikkelser lurker overalt og de fleste mennesker forvandles til zombier, der kaster sig over de få overlevende soldater, der må se deres kolleger blive vanvittige monstre. På mirakuløs vis overlever du - kun bevæbnet med en pistol bliver det en kamp imod alle odds at overleve.

Doom er tilbage som vi kender det, så fans vil elske hvor tro Doom 3 er mod originalen. Dog er spillet denne gang kraftigt inspireret af det klassiske og meget roste Half-Life. Udviklerne har desuden sigtet imod et mere horror orienteret plot og det er lykket.

## Plottet

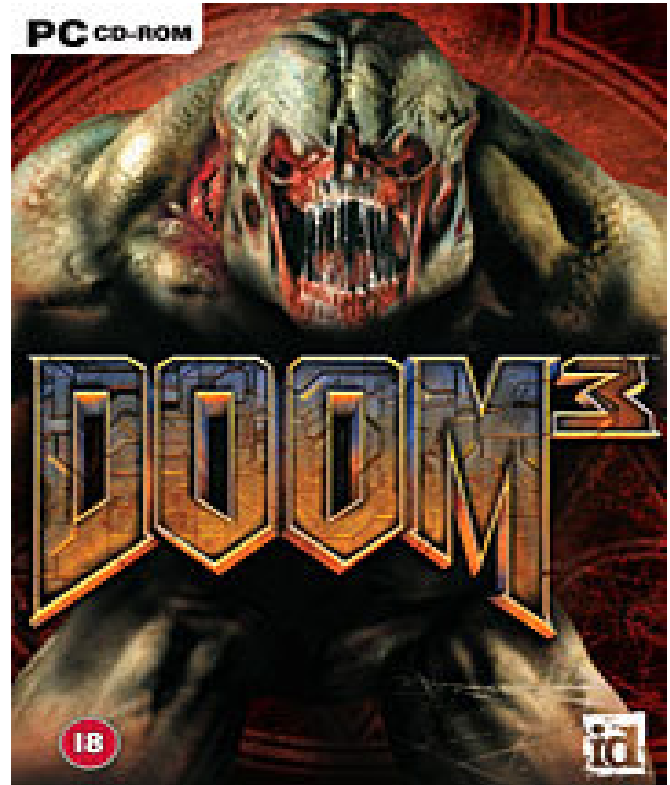
Spillets plot fortælles igennem små filmsekvenser, brudstykker af samtaler du overhører og via e-mails og voice mails, indtalt på disketter, som du kan finde rundt omkring på basen og afspille i din PDA, der også holder styr på

dine objektiver (opgaver). Disse er oftest ret simple, men det er klart et krav at man er nogenlunde god til engelsk for man kan forstå spillet.

En del opgaver er de velkendte "find vej til et sted". Dvs. at man skal finde diverse keycards, der bringer en videre frem i spillet. Undervejs møder man så både fjendtlige og venlig sindende.

Du skal kæmpe dig igennem forskningsstationer, lagre, fabriksanlæg og den ene endeløse gang efter den anden, for til sidst at bringe kampen over i fjendens lejr, og dermed ligner plottet til forveksling, det vi så i det første Doom spil for mere end 12 år siden.

Doom 3 har dog også hentet kraftig inspiration i Half Life





spillene i forhold til interaktion mellem so, og ligeledes i den fremragende Resident Evil serie, af sidstnævnte er det måske filmene man har kigget på end spillene. Her tænker jeg på grafik og lyd. Fjenderne er som taget ud af Resident Evil 2 filmen, og det er måske slet ikke det værste der kan ske.

Våbenene er næsten de samme som i de første to Doom spil, chaingun, chainsaw, shotgun, plasmagun osv.

### Stemningen i top

Id præsenterer selv Doom 3 som en "horror sci-fi shooter", det har andre firmaer også forsøgt at lave, men det er første gang jeg synes det er lykkes til fulde, plottet er hverken værre eller bedre end så mange andre spil, men det der gør Doom 3 interessant er den samlede stem-

ning. Det er uhyggeligt. Flere gange har man end ikke rigtig lyst til at spille videre, fordi det er uhyggeligt, men på den anden side kan man heller ikke lade være.



Omgivelserne er mørke og sammen med en af de bedste lydkulisser jeg har oplevet i et computerspil, skaber det en uhyggelig stemning.

Fjenderne er tit gemt i mørket eller dukker op fra retninger du troede var sikret, hvilket giver en paranoid stemning. Men det skaber også tit irritation, fordi realismen helt går af fløjten, og ens strategi i virkeligheden ofte ender med at vælge det rette våben og ellers blæse alt i stumper og stykker. Flere gange er mørket så kvælende, at man langsomt må arbejde sig frem med sin lommelygte. Og nærmest latterligt kan du ikke have et våben fremme, mens du har tændt lygten.

Når lyskeglen, så pludselig falder på et hvæsende monster, der i samme sekund kaster sig over dig, så hopper du en ekstra gang i stolen. Der er altså ofte tale om en banal chokeffekt, men den bliver ved med at virke, fordi spillet gør dig paranoid.



Men på et tidspunkt bliver det alligevel for meget, for du lærer hen af vejen at når du fx samler et kort op, så kommer der sikkert væltende monstre frem mod dig, choket kommer fortsat, men det bliver lidt frustrerende.

### Stemningen

Stemningen i Doom 3 er begrundelsen til overhovedet at købe og installere de næsten 2 Gb software. Lyset og lyden er real-time lyssætning, hvilket er banebrydende. Neonlys blinker og går fra tid til anden ud, mens nogle lamper svinger i loftet, hvilket skaber uhyggelige skygger, når lyskilden bevæger sig. Monstrene selv kaster ligeledes skygger, men ikke altid lige troværdige.

Det kan man også sige om den mængde af maskiner, rør og ledninger, der hænger overalt. Mør-

ket er i det hele taget kvælende. Flere har kritiseret det, for vel skaber det en stemning, men på den anden side er det også dybt frustrerende ikke at kunne se en hånd for sig.

Lydeffekterne er den anden side, den er med til at skabe en fantastisk stemning. Rør runger, så man tror, der kravler noget rundt inde i dem, iturevne slanger og knuste computerskærme hvæser og i mørket kan man høre mystiske knirke lyde, hvis oprindelse ikke er helt til at identificere. Metal, som vrides eller gnides mod andet metal giver mystiske lyde, kan i et uhyggeligt øjeblik let forveksles med skrig eller umenneskelige hyl.

Den dårlige side af det er at alle der har et grafikkort på under 64 mb kan ligeså godt med det sam-

me erkende at Doom 3 ikke kan spilles tilfredsstillende, heller ikke den der sidder med to små højtalere vil få fuld glæde af spillet, så man kan ligeså godt erkende, at man både skal have et godt lyd-kort og et sæt gode højtalere, før Doom 3 rigtig rykker. For det er her problemet med Doom 3 er. Fjerner man grafikken og reducerer man lyden, så står man tilbage med et banalt skydespil, med en handling, der heller ikke trækker op.

Våbnene kender man fra de tidligere spil og der er ingen nyskabelser i den retning, AI'en er ikke alt for skarp, flere af monstre er direkte dumme, og selv dem der skal forgive at være kvikke er det ikke. Sagt med andre ord, kunne spillet uden sit navn og sin visuelle effekter nemt være blevet overset i mængden.



Unreal spillene har en bedre handling, ligeså gode monstre og AI'en er bedre i Unreal spillene.

### Brutalt

Omgivelserne er detaljerede og veldesignede. Rumstationen er mørk, dystert og beskidt - den er uhyggelig helt af sig selv - den ville også give mig myrekryb, selvom der ikke var monstre gemt i alle skyggerne. Animationerne er i top, monstrene er uhyggelige og groteske at se på, og de fleste er endda troværdige.

Doom 3 er et brutalt og blodigt spil, det er absolut ikke for børn. Faktisk er der sat en aldersgrænse på 18 år for at være med, det er i sig selv ret usædvanligt, Doom 3 lever altså i vidt omfang op til forventningerne, men der er også skuffende elementer.



*Denne buttede mand vil give dig et kram, men der sætter vi sgu grænsen.*





### Multiplayer - nej TAK

Multiplayerdelen er for ringe, kun op til fire spillere kan dyste i deathmatch, team deathmatch, last man standing og tournament. Fire spillere er for lidt til at gøre specielt sjovt. Multiplayerdelen er helt tydeligt lavet fordi et 3D skydespil skal have denne mulighed indbygget, men jeg tvivler på hvor mange der gider bruge den.

### Konklusionen

AI'en er ikke overbevisende, det er den visuelle del og den lydæssige til gengæld. De fleste rum rummer mere eller mindre skjulte monstre og hver gang du har samlet en vigtig ting op eller åbnet en låst dør, ved man bare at monstrene om få sekunder vælter frem fra skjulte rum bag dig. Det er rigtigt, at det giver en fed

stemning, men på den anden side er det lidt tamt at benytte det samme trick igen og igen.

Derudover mener jeg spillet er for mørkt, og at man ikke kan tage tændt sin lygte mens man har våbnet fremme er latterligt.

Doom 3 skal nok gå hen og blive husket for sin stemning, sin grafik og sin lyd, men generelt vil jeg ikke ligefrem sige at livet er uudholdeligt uden Doom 3 i sin spilsamling.

Det leverer solid underholdning og en virkelig gennemarbejdet horrorstemning, men glem alt om spillets multiplayer, der er fornærmerende ringe og fokuser i stedet på at opleve Doom 3 for det, det er. Et frygteigt spil, som du på den ene side ikke har lyst til at spille

af skræk for hvad der sker om lidt, og på den anden side ikke kan lade være med at spille videre på, hvor at se hvad der sker om lidt.

## Doom 3

Doom 3 er et meget krævende spil, og derfor skal du også have et yderst stærkt grafikkort for at kunne spille Doom i 1024x768 opløsning. Et fremragende spil - køb det.

### Systemkrav

Pentium 4, 1.5 Ghz, 384 Mb ram, 2.2 Gb harddisk

### Anbefalet system

2.4 Ghz CPU, helst bedre, 1024 Mb ram, et stærkt grafikkort

Oplevelse 95 %

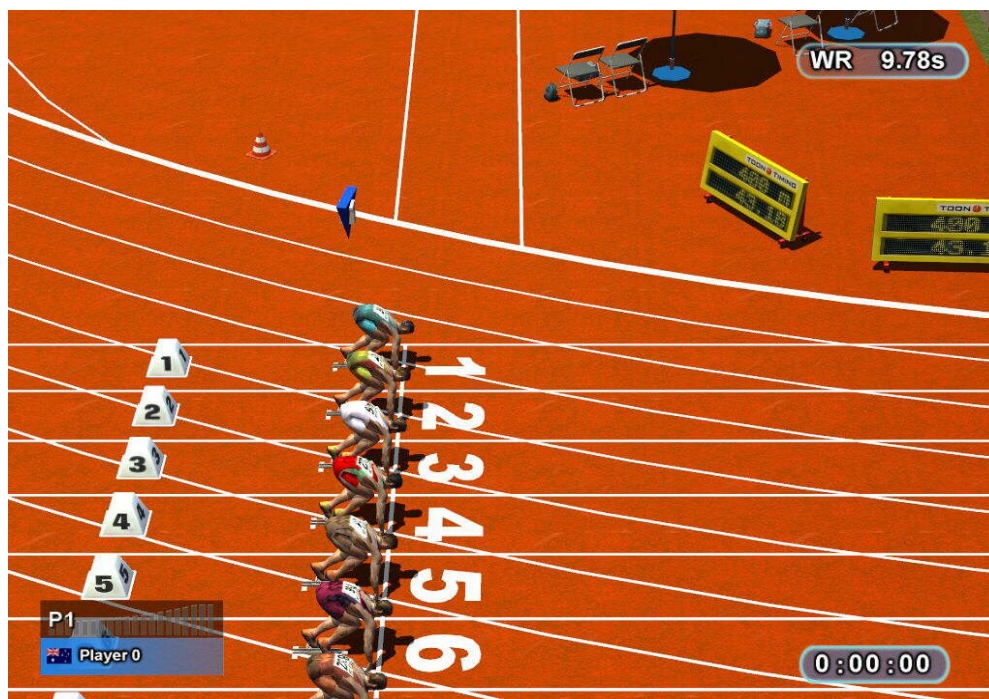
Gameplay 89 %

Holdbarhed 86 %

# 92%

## KVALITET

# Summer Games 2004



Hver 4. år er der olympiade, det burde ikke være en overraskelse for nogen, men det er det åbenbart for Surf Side, der i sidste øjeblik har banket i elendigt makværk af et spil sammen.

Der er ti discipliner, bl.a. 100 m løb, hvor det gælder om at trykke piletasterne fra side til side, der er 110 m hæk, hvor det gælder om at trykke piletasterne fra side til side og for at gøre det avanceret skal man trykke space for hoppe.

Så er der svømning, og her gælder det om at trykke piletasterne fra side til side. Hvis

man får kæmpet sig igennem den larmende kedsomhed afsluttes der med skydning, der næsten er underholdende et par minutter.

Hvis man ser på grafikken, ja så er det i klar modstrid med gameplay.

Gameplayet har man nok udviklet i sidste øjeblik, mens man tydeligvis har taget sig god tid til grafikken, i hvert fald ligner det noget der har 2-3 år på bagen. Lyden er hamrende elendig og blottet for enhver atmosfære.

Summer Games 2004 går ind i rækken af ligegyldige spil, og det kan muligheden for multiplayer ikke ændre på.

Summer Games 2004		399,-
Det har været sommerens mest solgte spil, og er dermed blot endnu et bevis på, at kvalitet og salgstal ikke hænger sammen.		
<b>Systemkrav</b> 733 Hhz, 256 Mb ram	<b>Anbefalet system</b> 512 Mb ram	
<b>Oplevelse</b>	57 %	<b>32%</b>
<b>Gameplay</b>	31 %	
<b>Holdbarhed</b>	34 %	
<b>KVALITET</b>		

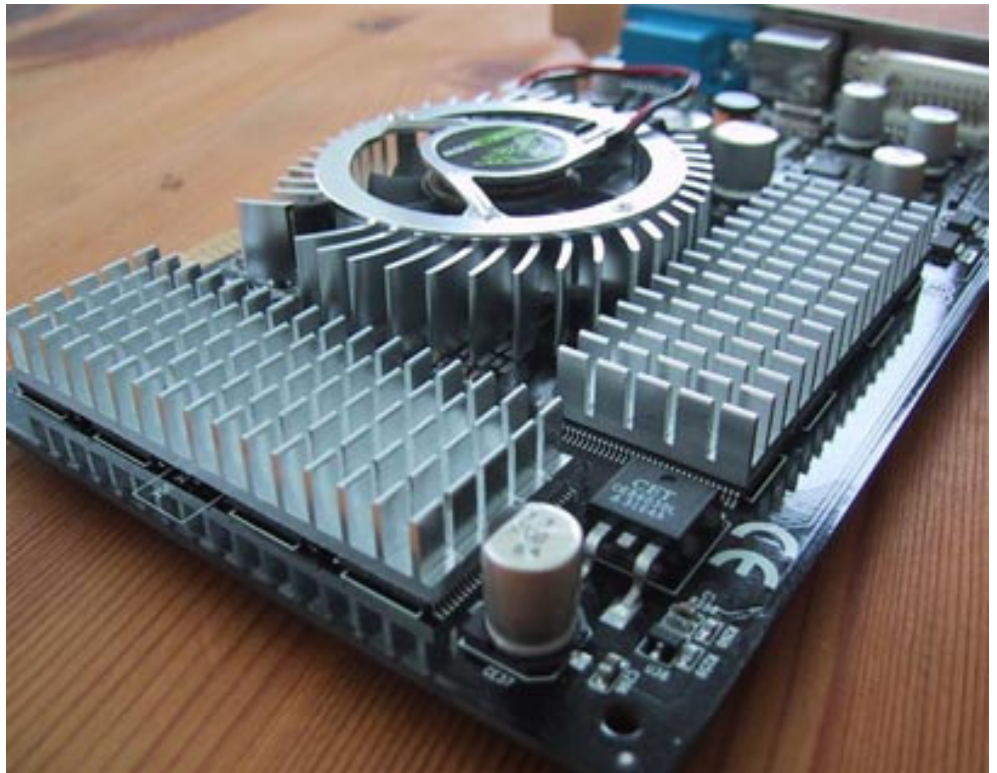


# Point Of View GeForce FX 5600

Jeg vil denne gang se nærmere på Point Of View GeForce FX 5600. Det bygger på en "mid-end" GPU i Nvidia's GeForce FX serie

## Design

Grafikkortet er lavet i et lækker sort PCB, som får det til at se rigtig pænt ud. Køleren på grafikkortet klarer jobbet udmærket, dog bliver den lidt lun ved 3D-benchmarking. Desværre er grafikkortet ikke udstyret med temperatur- overvågning, så det er ikke muligt at følge med i GPU'ens varmeudvikling.



Grafikkortet har 256 MB RAM, som alle er monteret på forsiden. Det betyder at, hver hukommelseskreds er på 32 MB. Det at alt RAM er monteret på forsiden, betyder der er plads til chipsetkølere på bundkort. Mærkværdigvis har Point Of View følt det nødvendigt at køle rammen, som ellers ikke er specielt hurtige.

Kortet er udstyret med en almindelig CRT-skærmudgang, en DVI-udgang specielt til TFT-skærme og en Video-Out udgang. DVI-udgangen gør, at man med den medfølgende DVI VGA-conveter kan koble 2 skærme til grafikkortet.

## Tilbehør

Med til grafikkortet får man en CD indeholdende drivere, praktiske programmer og manualer

på forskellige sprog. En fuld version af PowerDVD5, en DVI VGA-conveter, et S-Video kabel og en S-Video Composit adapter. Tilbehørspakken er egentlig god, og prisen gør også at man ikke med rimelig kan kræve spil med i købet.

## Overclocking

Enhver fattig spiller har rodet sig ud i at overklokke sit kort, og da chips i dag er solide, er det praksis talt uden risiko. Vi nåede op på  
GPU: 361 MHz og  
RAM: 434 MHz DDR (217 MHz).

Grafikkort var fuld stabilt ved disse hastigheder. Da vi satte hastigheden yderligere op kom der ofte grafikfejl, men stabiliteten blev ikke påvirket.

Resultatet er desværre ikke et ret godt overclock, set i forhold til andre mærker, men det betyder dog at kortet kan blive mere end 25% hurtigere end producenten har kalkuleret med. Men husk, det er på eget ansvar, enhver garanti forsvinder ved indgrebet.

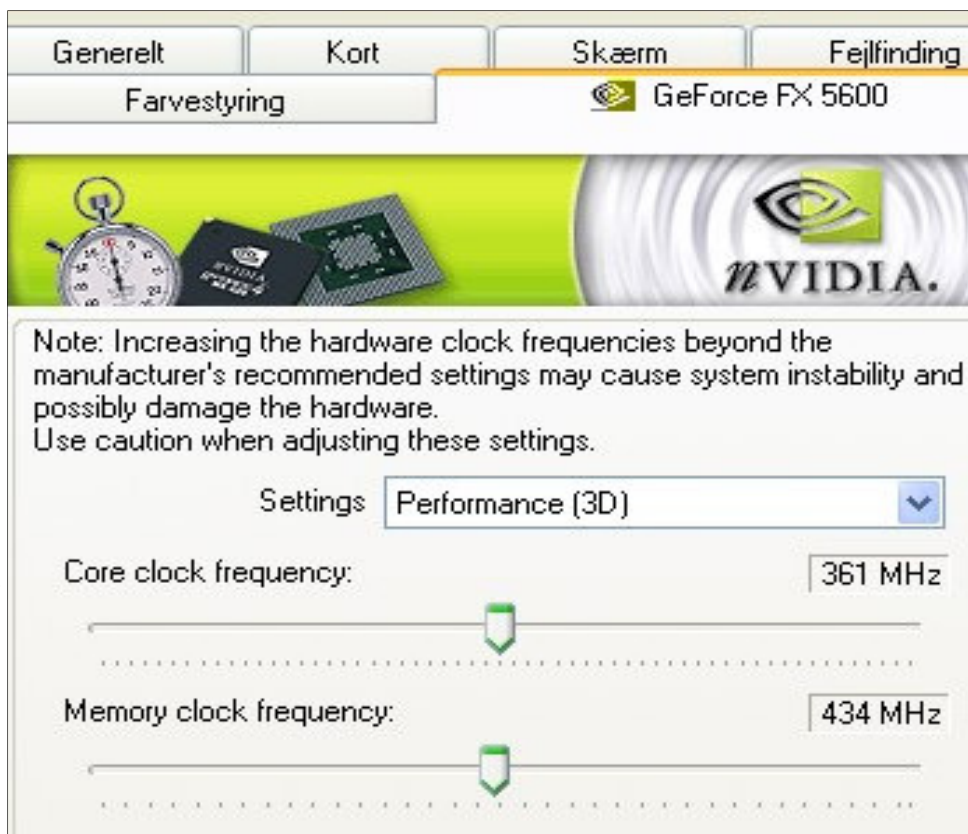
## Konklusion

Designet Geforece FX5600 grafikkortet fra POV er flot, ikke kedeligt, men stilet. Det sorte PCB ser godt ud sammen med køleren samt RAM-kølingen i aluminium. Køleren er stille og effektiv. Dog bliver den en smule lun, som hindrer grafikkortet i at være en god overclocker.

Til en pris på op til 900 kr. er dette et grafikkort, som sagtens kan anbefales den normale bruger. Dog kan dette grafikkort

ikke tilfredsstillende den mere hardwarefikserede bruger, da der kan findes andre og bedre alternativer.

Grafikkortet har kørt fejlfrit i hele testperioden og har været helt stabilt, som man kunne forvente. Det yder tilfredsstillende i 3D set i forhold til prisen, og virker som et rigtig fornuftigt kort spilleren, der fx end ikke overvejer spil som Doom 3, men måske mere tænker i Zoo Tycoon eller CM baner.



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

# SNYD

## DOOM 3

Doom 3 er endelig kommet, så her er lidt snyd og tips til spillet.

En fremragende komplet guide til Doom 3 finder du på:

<http://ucguides.savagehelp.com/Doom3/maps.htm>

tryk ctrl+alt+§ så kommer konsollen frem, du kan nu indtaste:

god	God mode
give all	All weapons, ammo, shields and health
give health	Health
give ammo	Ammo
give armor	Shields
give berserk	Berserker mode
notarget	Invisibility
noclip	No clipping mode
com_showFPS 1	Show frame rate
vid_restart	Accept video settings without restart
seta g_nightmare 1	Nightmare mode
pm_thirdperson 1	Third person view

### Weapon cheats:

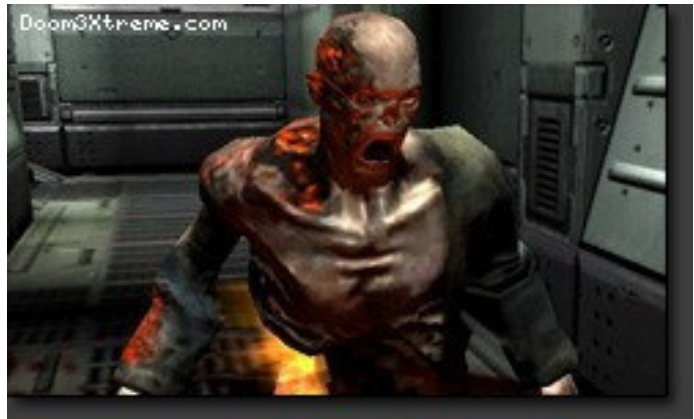
give weapons - All weapons  
 give weapon\_flashlight  
 give weapon\_bfg  
 give weapon\_chaingun  
 give weapon\_chainsaw  
 give weapon\_handgrenade  
 give weapon\_machinegun  
 give weapon\_pistol  
 give weapon\_plasmagun  
 give weapon\_rocketlauncher  
 give weapon\_shotgun  
 give weapon\_soulcube





**PDA cheats:**

give pda - Get the PDA  
 give pda admin\_banks - Get data of the PDA from ...  
 give pda admin\_dorweiler  
 give pda admin\_moses  
 give pda admin\_simons  
 give pda alphaslabs1\_berger  
 give pda alphaslabs1\_krietman  
 give pda alphaslabs1\_lipsitz  
 give pda alphaslabs1\_smith  
 give pda alphaslabs2\_chin  
 give pda alphaslabs2\_connors  
 give pda alphaslabs3\_abrams  
 give pda alphaslabs3\_lamia  
 give pda alphaslabs3\_nelson  
 give pda alphaslabs3\_poota  
 give pda alphaslabs4\_kaczynski  
 give pda caverns1\_cody  
 give pda comm1\_blake  
 give pda comm1\_finch  
 give pda comm1\_wolfe  
 give pda comm1\_wolfe  
 give pda commoutside\_holiday  
 give pda commoutside\_ridge  
 give pda cpu\_bates  
 give pda cpu\_haskell  
 give pda cpuboss\_tooloose  
 give pda delta1\_mora  
 give pda delta1\_price  
 give pda delta2a\_cinders  
 give pda delta2a\_raleigh  
 give pda delta2a\_wilson  
 give pda delta2b\_bullman  
 give pda delta2b\_erikson  
 give pda delta2b\_mcnail  
 give pda delta2b\_stemmons  
 give pda delta3\_cerano  
 give pda delta3\_lee  
 give pda delta3\_shultz  
 give pda delta4\_gilbert  
 give pda delta5\_jackson  
 give pda delta5\_swann  
 give pda enpro\_chasar  
 give pda enpro\_hammer  
 give pda enpro\_raad  
 give pda hell\_garlick  
 give pda hell\_hebert  
 give pda marscity2\_caseon  
 give pda marscity2\_duncan  
 give pda marscity2\_stanton  
 give pda marscity2\_tyson  
 give pda mc1\_berneche  
 give pda mcunderground\_baston



give pda mcunderground\_delahue  
give pda mcunderground\_ryan  
give pda mcunderground\_young  
give pda monorail\_cullen  
give pda monorail\_harding  
give pda monorail\_hollies  
give pda monorail\_ross  
give pda recycling1\_garza  
give pda recycling1\_sadowayj  
give pda recycling2\_johnson  
give pda recycling2\_moen  
give pda site3\_davis  
give pda site3\_rogers



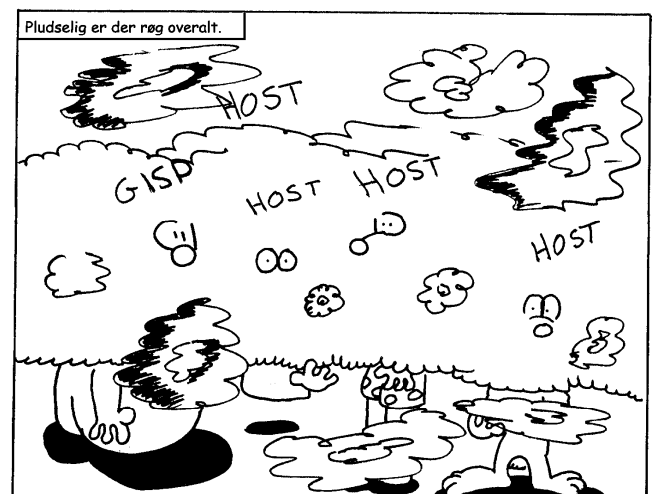
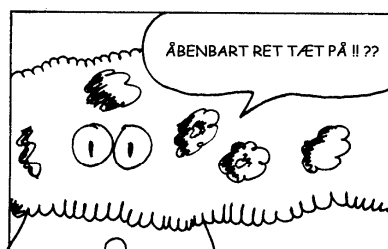
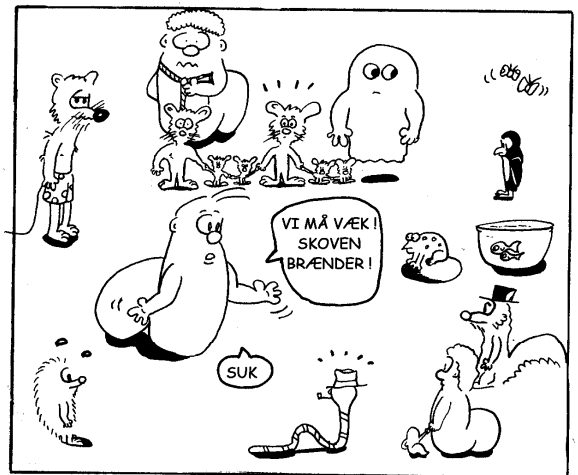
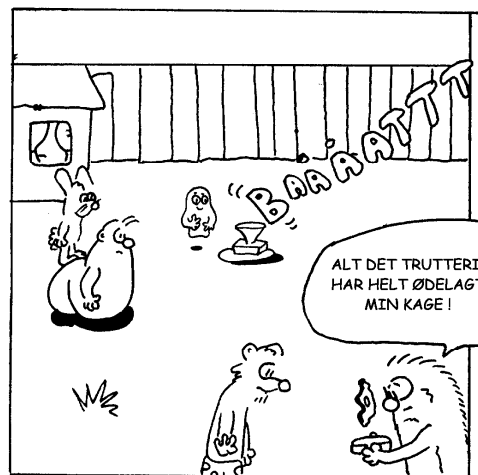
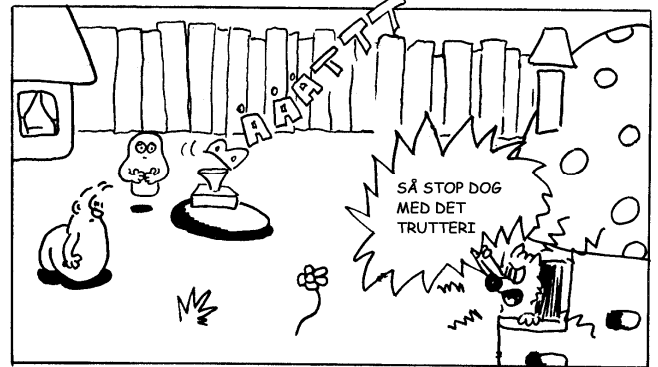
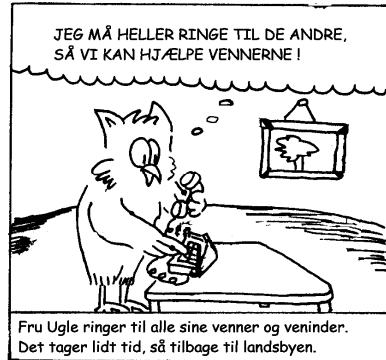
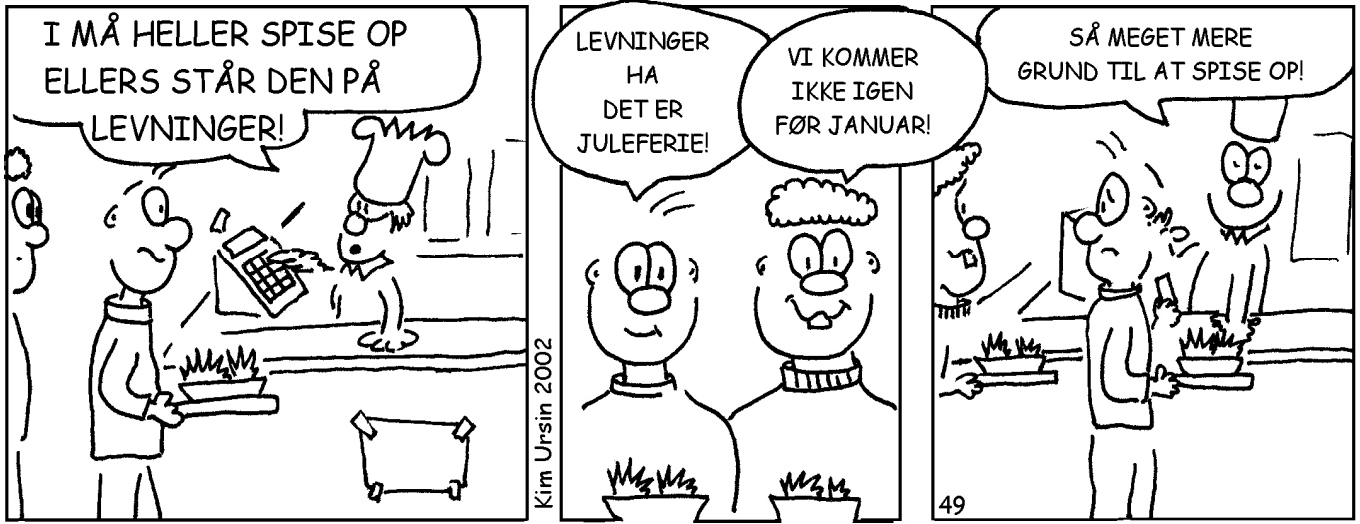
give video epd - Download Video disk with content ...  
give video hydrocon  
give video mfs  
give video bfg  
give video chaingun  
give video demon\_museum  
give video ian\_report  
give video ipn\_news



---

give video plasmagun  
give video recycling  
give video soulcube  
give video tablets

map game/admin - Jump to map ...  
map game/alphalabs1  
map game/alphalabs2  
map game/alphalabs3  
map game/alphalabs4  
map game/caverns1  
map game/caverns2  
map game/comm1  
map game/commoutside  
map game/cpu  
map game/cpuboss  
map game/delta1  
map game/delta2a  
map game/delta2b  
map game/delta3  
map game/delta4  
map game/delta5  
map game/enpro  
map game/hell1  
map game/hellhole  
map game/mars\_city1  
map game/mars\_city2  
map game/mc\_underground  
map game/monorail  
map game/recycling1  
map game/recycling2  
map game/site3  
map testmaps/test\_box  
map testmaps/test\_boxstack  
map testmaps/test\_lotsaimps



# SJOV & SPENDING 1

52 sider med Farveomslag. Udkommer i december 2004