



Den længe ventede efterfølger til klassikeren er kommet, og det har været ventetiden værd, for første gang er det lykket at skabe et rigtig modbydeligt uhyggeligt spil, som du knap nok tør spille til ende. Den dårlige nyhed er, at det kræver sit grafikkort at være med.

Du kan læse anmeldelsen fra side 12.



Jadeware

Vi har set på softwarehuset Jadeware, der bl.a. har 3D Halloween på samvittigheden, vi ser på udviklingen af det spil og på nogle af deres næste spændende produkter.

Side 8

Amiga solgt

Amiga kunne i år fejre 20 års fødselsdag, for selvom Amigas tilværelse har været omtumlede de sidste 10 år, så har platformen fortsat

en solid skare af tilhængere. De tilhængere har måtte se på mens Amiga blev kastet rundt mellem først Esrom i 1995, Gateway2000 i '97, siden

Amino i 2000 og nu er det blevet selskabet KMOS der står for Amiga. De lover AmigaOS4 inden jul. Vi har brugt ventetiden til at se på AmigaOne og se om den er en farlig konkurrent eller et blålys.

Læs side 28 og 31



Læs desuden om:

Serious Sam Gold Edition

Soldier Of Fortune 2

SimCity 4

Halloween

Movie Maker

Og meget mere....



Gratis blad til alle....

Din Computer 40 fortsættelsen af det blad, der startede helt tilbage i 1995 under navnet AMIGA. Det hed det frem til '98, hvor Pc kom med i bladet, og bladet kom til at hedde Windows Med Amiga. Bladet var hele vejen i et hobbyprojekt, der aldrig havde mere end 225 i oplag på noget tidspunkt.

Fra 2001-03 gik det imidlertid langsomt, men sikkert nedad i antallet af læsere og økonomien blev langsomt dårligere. Dels fordi papirafgifterne fortsatte med at stige, portopriserne var efterhånden så høje, at de udgjorde den største udgift. I november 2004 var det slut, økonomien var så dårlig at det kostede mig penge at lave bladet, og oplaget var efterhånden kommet så langt ned, at det ikke gav mening at fortsætte det store arbejde, det ligger bag hvert eneste nummer.

I 2005 besluttede jeg mig til at bladet skulle starte igen. Ikke fordi folk har skreget på det, men fordi *jeg* skreg på det. Jeg savnede at lave bladet og den kontakt med læserne, som er bladets grundide.

Muligt?

Jeg overvejede længe, hvordan det kunne lade sig gøres. Økonomien var den første, og største, hindring. Fra 2001-04 kostede det mig 1500-2700 kroner, og der er ikke meget ved at skulle "betale" folk for at udgive bladet. En salgspris på under 25 kr. pr. nummer var ikke realistisk, det skal man sætte i forhold til de kommercielle blade fx PC Planet, Komputer, der koster omkring 70 kr. for 100 farvestrålende sider med dvd. Prisen ville altså sætte en dæmper på salget. Det er nu engang sjovere, at lave noget for mange mennesker end det for en lille håndfuld. I længden kan jeg heller ikke skrive alt indholdet selv, og hvor mange gider skrive en anmeldelse/artikel, hvis man ved det kun er 20-30 stykker der læser det?

Løsningen har derfor været at slet ikke trykke bladet. Bladet udkommer som pdf. på nettet, hvor du enten kan udskrive bladet eller simpelthen læse det direkte på skærmen. Dermed er udgifterne ved bladet reduceret til et minimum, og jeg vil endda tro, at Din Computer i løbet af ganske kort tid opnår flere læsere end nogensinde før.

Din Computer udgives 6 gange om året, hvert nummer bliver lagt gratis på nettet til fri download, og fri udprint, så længe du ikke tager penge for bla-

det, må du distribuere det så tosset du har lyst.

Da **damat.dk** har haft over 16.000 besøgende siden marts04, så får bladet en solid platform at arbejde udfra. Det kan forhåbentlig udmønte sig i at mange læsere vil involvere sig i bladet ved at skrive indlæg, læserbreve og i det hele taget noget feedback på arbejdet.



Jeres blad

Din Computer er et hobbyblad, der er ingen nævneværdig økonomi i bladet, det er (indtil videre) reklamefrit og der er ingen udgifter i form af trykning, der er heller ingen indtægter.

Det betyder, at bladet er lavet på lyst og interesse. Men for at få jer til at skrive, så har jeg efterhånden samlet en stor spilsamling, som jeg vil give ud af for at give bladet et godt afsæt. Alle der får en anmeldelse/artikel/kronik (osv.), får et spil efter eget valg. Se bagsiden og hjemmesiden for at læse mere om det.

Man kan skrive om ethvert emne, der er relateret til computerverden. Jeg ser gerne Amiga, Mac, Linux og endda konsol i bladet. Det er helt op til jer. I første omgang har jeg givet bladet et år til at vise, det er besværet og arbejdet værd, sagt på en anden måde, at det giver mening at bruge tid og energi på at fremstille bladet. Og det giver det kun, hvis bladets læsere gider bladet, så kan du lide bladet, så send en mail med lidt feedback, både så redaktionen føler lidt glæde og for at gøre bladet bedre. i fremtiden.

Kim Ursin, Redaktør

Indhold

Artikler:

Jadeware, side 8

Vi har set på et af de mange shareware softwarefirmaer. Jadeware har bla. stået bag Halloween og nu er man i gang med en lang række nye projekter.

Nintendo Skuffer, side 28

Et skuffende regnskab sætter igen spørgsmålstegn ved om Nintendo er på vej ud af konsolkrigen som taber.

Amiga Solgt igen igen, side 28

Det kunne minde om historien, der bare ikke vil stoppe. Amiga er igen solgt videre. Fremtiden ser igen usikker ud for de hårdtprøvede brugere.

Spil

Doom 3, side 12

Unreal II, side 16

Defender Of The Crown, side 18

Cycling Manager 4, side 19

Fifa 2003, side 20

Halloween, side 22

King Of The Road, side 22

Soldier Of The Fortune, side 23

SimCity 4, side 24

Serious Sam Gold Editon, side 27

Software

Movie Jack 2, side 29

Hardware

Point Of View GeForce FX5600, side 30

AmigaOne, side 31

Og alt det andet:

Nyhedssektion, side 4

Tilbud fra forlaget er gyldige indtil nr. 41 udkommer eller andet står på hjemmesiden.

Din Computer

udgives af forlaget DaMat
c/o Kim Ursin
Tindbjergvej 2
8600 Silkeborg
24 27 02 96 eller 86 82 03 96
E-mail: kim2000@tele2adsl.dk
www.damat.dk
Giro: 1 663 5154, Reg.nr. 9846

Chef og ansvarshavende
redaktør: Kim Ursin

Du må udprinte bladet frit til eget brug. Bladet må ikke sælges for et beløb, der overstiger den faktiske udgift ved at udskrive bladet.

Husk at afgive din stemme på vores hjemmeside, tak.

1. udgave
© DaMat 2005

Din Computer udkommer 6 gange om året, januar, marts, maj, juli, september og november.

Bladet er gratis at hente på nettet:
www.damat.dk

Annoncer

1/4 side :	75 kr.
1/2 side :	150 kr.
1 side :	200 kr.
Bagside	350 kr.
Forside banner	450 kr.

Priser er pr. nummer, 10% rabat ved gentagelse i mindst 3 numre.

Redaktionen forbeholder sig ret til afvise annoncer uden begrundelse herfor.

**Næste nummer:
November 2005**

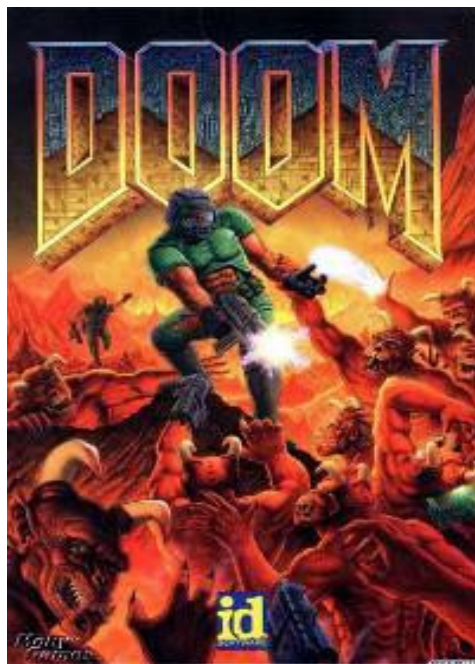
Doom går til filmen

Doom filmen er ved at tage form. Manuskriptet til filmen er næsten på plads ifølge et interview med ID Software's Todd Hollenshead.

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 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 værende "Doom"



Karate Bikini Babes



Man finder 16 søde piger, giver dem en bikini på og lader dem slås i baghaven, mens man filmer. En anden afdeling laver så lidt baggrundsgrafik og så har du et spil. Pigerne

ser søde ud og ideen er vist, at det skal minde lidt om spil som Tekken.

Kontrollen med pigerne er ikke direkte dårlig, og spil previewet afslører da heller ikke et uspilleligt spil, men både grafik og lyd trænger gevaldigt til at blive strammet op, før det dukker op som et færdigt spil.



Det skulle være udkommet i vinters, men vi venter stadig på at se det færdige resultat.

KNIGHT RIDER

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

Dette kunne være blevet til et spil a la Hot Pursuit, men det er blevet til noget med at hoppe fra platforme til platforme med bilen og ellers skubbe lidt rundt med K.A.R.R. Grafisk ser det imidlertid meget pænt ud, og det kan vel være det er mere underholdende end det lyder....



Acclaim gået konkurs

Vi skal ikke mere end ganske få år tilbage, for Acclaim var en af de store spillere på markedet, af de hits man først tænker på er Turok og og Extreme-G spillene til Nintendo. Man havde over 600 ansatte og afdelinger i Manchester i England, i Austin, Texas og hovedkvarter i Glen Cove i New York. Men det er nu slut, det gik så galt at de ansatte end ikke fik løn for de sidste tid i firmaet.

Acclaim havde flere spil på trapperne, men ingen af dem ser ud til udkomme. Acclaim har ikke haft et kommercielt hit i lange tider og det sidste spil i Turok-serien, Turok: Evolution, var en fiasko, så måske var det ikke en så stor overraskelse, når det kom til stykket, at firmaet måtte bukke under.



Toca Race Driver

Dette spil kom til Playstation 2 for efterhånden mange år siden, det tog en evighed at få det lavet til PC. Nu er det så kommet som budgetspil.

Der vil være mulighed for at opleve 20 biler på banen på en gang, og det er langt flere end på konsolversionen, men ligefrem imponere os forvante pc spillere kan det ikke. Grafisk er spillet flot, men hverken styring eller lyd er noget specielt. Et ganske udmærket spil, men heller ikke mere end det.



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.



Medal Of Honour:

Allied Assault - Spearhead

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

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



BestSeller fra Sierra er en ny serie af budgetspil. Serien vil bestå af spil, der er to år eller ældre. Indtil videre kan serien præsentere os for ret fede titler. Prisen er 99,- kroner pr. stk., så der er ingen undskyldning for at piratkopiering.

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

Cesar og Pharaoh er realtime strategispil. I det første spiller du en af Romerrigets guvernører, mens det andet forgår i Ægypten.

Grand Prix Legends er et racerspil, men denne gang er det med ældre biler uden abs og den slags. Spillet er nærmest kult på nettet og der er lavet et utal af freeware opdateringer, som du bør se på.

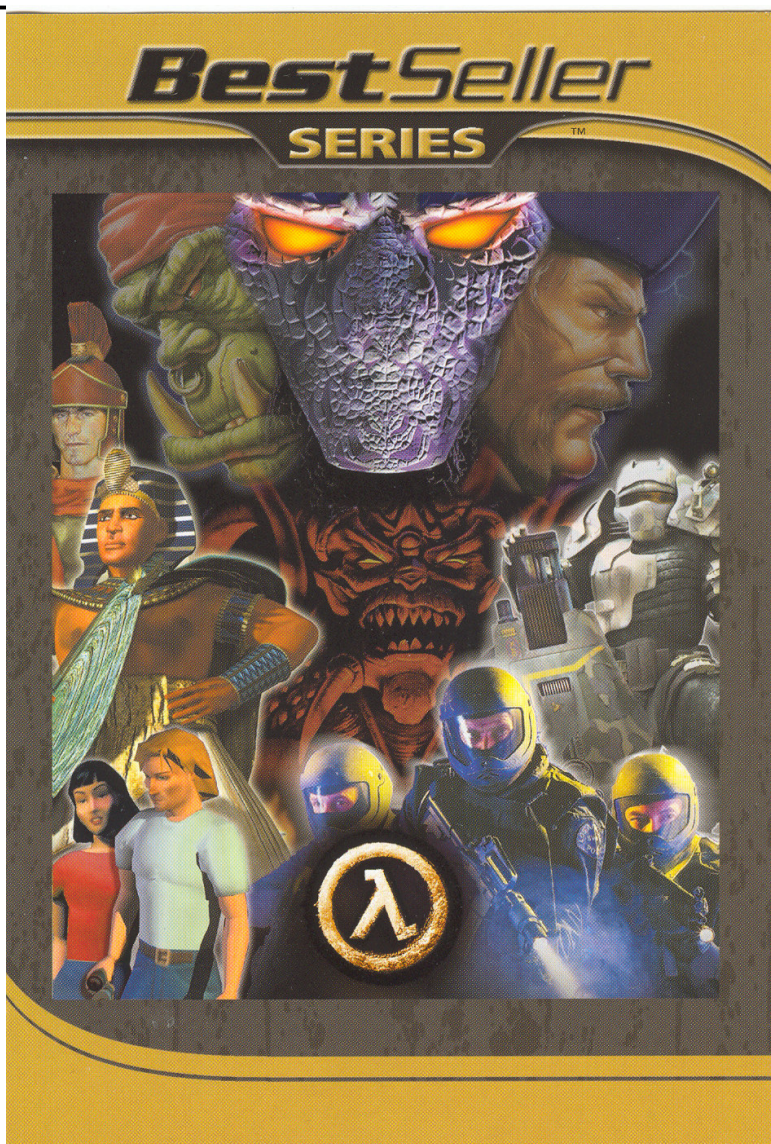
Homeworld er et realtime strategispil i rummet, det var en milepæl, da det kom frem. Dengang kunne "ingen" køre det på grund af systemkravene. Det kan de fleste i dag, fremragende spil.

Diablo er det meget kendte og elskede rollespil, grafisk er det selvfølgelig lidt forældet, men gameplayet er fremragende. Toeren er også en del af serien og er lidt mere af det samme.

Half-Life er en 3D skydespil, og det behøver vist ikke en større præsentation, det er forældet i dag, har du aldrig spillet det, så er det bare med at komme i gang.

Gunman Chronicles druknede i mængden, da det kom frem, det er et halvtamt spil.

Swat 3 handler om at lede en specialstyrke i



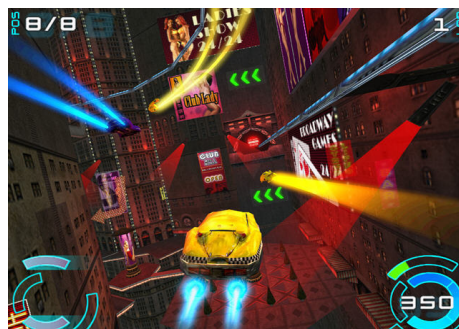
politiet. Etteren og toeren blev rost til skyerne, men treeren hørte vi aldrig ret meget til, om der er en grund til det skal jeg ikke kunne svare på.

Gabriel Knight 3 har jeg ikke selv prøvet, jeg har flere der synes det pragtfuldt, men ligeså mange, der har sagt det modsatte. Det er et eventyrspil med engle og dæmoner osv.

New York Racing

I The Fifth Element er der en scene, hvor Bruce Willis kører race med politiet. Dette spil har hentet inspiration fra denne scene og opbygget et flot, hurtigt og spændende racerspil i New York anno 3000. Spillet er designet til konsollerne, og du kommer ikke langt uden et god joypad.

Grafikken er pæn, ikke ligefrem noget prangende, men den er lynhurtig, lyden virker også fint. Til 99,- kr. er det prisen værd, og du kan lade dig underholde 3-4 dage, og næppe mere end det.





Er du træt af at købe spil der ikke lever op til forventningerne? Savner du adventurespil, som dem LucasArts og Sierra leverede i 90'erne? Sådan skriver Rollespilcentralen, herefter ser sitet på nogle gode bud på nogle ordentlige adventurespil af den "Gode

gamle slags".

Nogle af dem er udgivelser af tidligere kommercielle spil, men ligeså mange er lavet af helt uafhængige personer, der har lavet spillene fordi de havde lyst.

Apprentice 1 og 2 er to af de

bedre spil, grafikken er flot, handlingen god, men begge spil er lidt korte.

Der er remakes af Kings Quest spillene, som jeg i hvert fald i sin tid nød til fulde. Grafik og lyd er blevet opdateret, så det er til at holde ud at se på.

Du kan selv gå ind og se på sidene, som er både flot og overskueligt opbygget.

Du kan finde adgang til et halvt hundrede spil, der alle er gratis og lige til at hente. Og selv ens halvsvage computer kan følge med uden de store problemer.

<http://www.rollespilcentralen.dk/reviews/adventures/adventures.asp>

Nye konsoller

To nye konsoller er på vej, den mest ambitiøse er Infinum Labs konsol, der længe har været betragtet som en joke i computerverden. Men nu er der endelig ved at komme lidt fakta på bordet. 3 GHz Intel CPU, 256Mb ram, 100 GB harddisk og et Nvidia grafik kort, så hardwaremæssigt er den godt kørende.

Konceptet er anderledes end de øvrige ved at man skal leje sit spil over nettet. Efter Infinum Labs eget udsagn skulle konsollen kunne afvikle de fleste pc-spil, og dermed er der i hvert fald nok spil til rådighed.

Forventet pris er 399 dollars, om den kommer til Danmark er endnu ikke afgjort, men Europa har generelt været meget negativt indstillet overfor desktop princippet, som modellen bygger på.

Nurve Network mener også at have en ny konsol, den hedder Xgame Station.

Ideen er, at den skal komme med massiv dokumentation, udvikler sæt, og skulle være så nemt at arbejde med at det forventes at alle skulle have en god chance for at lave noget fornuftigt.

Spillerne skal altså selv lave spil til hinanden. Konsollen - med det dødsdømte koncept - har endnu ikke en release dato, men vil kun koste små 99 dollars, hvilket måske trods alt kan hjælpe den godt på vej. Jeg skyder på at Nurve Network bliver for et komma i historien.

C64 Games Archive

De tidligere Commodore 64'er opsamlingscd'er har hver gang været meget skuffende, men denne gang er der andre boller på suppen. Ifølge producenten er emulatoren den halv kommercielle CSS64, der er vedlagt i fuld udgave, altså ikke noget med

at skulle bruge tid og penge på at registrere den efterfølgende.

Der er vedlagt ikke mindre end 15.000 spil på to cd'er. Det er selvfølgelig helt givet at en stor del af de spil reelt er elendige, men ligeledes at der også må være en del kvalitetsspil i blandt.

Prisen er ca. 400 kroner.





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 mægtigt 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.

Bego fortæller at han ønskede



Julien Meyer

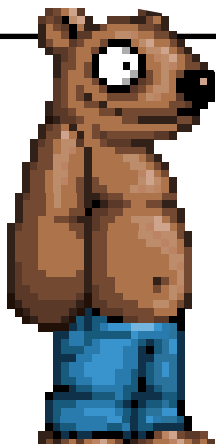
at lave et uhyggeligt 3D skydespil, der foregik i et hjemsoget hus, og før de havde set sig om, så blev til navnet Halloween. Både Meyer og Bego erkender i dag, at de hverken havde gennemtænkt navn eller koncept. I starten var det meningen, det skulle være skræmmende, men det endte det ikke med, de forklarer 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 hjemstøgt 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.



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 monsterstype har forskellige svagheder og styrker.

Gameplay

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

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 kollisionsdetektor, 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, selv om 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, for den almindelige spiller er tilfreds." skriver Meyer på hjemmesiden omkring spillet.



bruger, og han har heller ingen planer om dette.

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 udviklingsæt. Meyer har dog ikke gjort sin nogen anstrengelser for at den skal være tilgængelig for den almene

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

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.

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 marinesoldater, 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 forvandles på sekunder til helvedes forgård.

Bizarre væsner vælter pludselig ud af ingenting - dæmoniske skikkelser lurer 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 lykket til fulde, plottet er hverken værre eller bedre end så mange andre spil, men det der gør Doom 3 interessant er den samlede stemning. 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





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 samme 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 lydkort 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

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. Monstre 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. Mørket 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

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, monstre 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.

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.



Doom 3 i sin spilsamling.

Konklusionen

Alén er ikke overbevisende, det er den visuelle del og den lyd-mæssige 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.

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 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	
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 %
KVALITET	92%

Unreal II - The Awakening

Du har sikkert hørt om Doom 3 til bevidstløshed, men ligesom os andre har du måske det problem, at Doom 3 vil kræve de første par tusinde kroner i opdateringer, før du kan spille det. Så er det jo godt at Unreal II fortsat er at finde. Unreal II koster ikke mere end 49,95 til 99,- kr., vi har endda set det så langt nede som til 25 kroner.

Legend Entertainment står også for fortsættelsen til etteren, så glem alt om Unreal Tournament. Unreal II har slet ikke multiplayer, en en stor bunke single player missioner.

Du er man marshal John Dalton, der sammen med sit crew skal finde 7 'kulturgenstande' før de onde magter, men det er

naturligvis ikke uden besvær. Før hver mission bliver man briefet, således at man ikke er på herrens mark, når man begynder. Samtidig bliver man også guidet via ens radio. Det gør at man aldrig er i tvivl om hvad man skal gøre. Det skaber ligeledes en rigtig god stemning, hvor man aldrig føler sig overladt til sig selv.

Oplevelsen

Grafikken er meget livagtig og detaljeret, så du får bestemt en flot oplevelse. Man kan ro-



ligt være imponeret over hvordan eksplosioner og flammer er lavet, og desuden er systemkravene nogenlunde menneskelige, man kan spille med 733MHz CPU og et grafikkort på niveau med et Nvidia GeForce2 MX kort med 32MB



RAM. Reelt kræves der mere. Specielt ens grafikort skal have nogle kræfter ellers falder oplevelsen en del.

Unreal II byder på store variationer i omgivelserne. Den flotte grafik er også med til at skabe den rette stemning, der hører med til de forskellige sekvenser i spillet. Det er tydeligt at det er noget der er lagt stor vægt på hele vejen gennem spillet. Intet er overlagt til tilfældighederne.

Lyden er ganske fremragende, men den har også et par ulemper, for selvom musikken passer perfekt til spillets gang, så betyder det også at man ved, at når lyden bliver hurtigere, så sker der noget, dermed går overraskelsesmomentet ofte af.

Stemmerne er gode, og effekterne kan man heller ikke sætte en finger på.

Gameplay

Det skal ikke være nogen hemmelighed at den flotte grafik og lyd er noget at det der



trækker spillet op. Gameplayer i sig selv er ikke banebrydende, og kan da også til tider virke som noget vi har set mange gange før, men den sammenhængende historie trækker dog væsentlig op, og hæver Unreal II fra middelmådig-hedens glemsel. Når man spiller sammen med computerstyrede soldater fremviser spillet også at der er styr på den kunstige intelligens.

Konklusionen

Unreal II er et fremragende spil, selvom det på ingen måde er banebrydende, vi har set det meste før, men sjældent så godt udført.

Det er nærmest umuligt at sammenligne Unreal II med de førende spil Half-Life 2 og Doom 3. Unreal 2 er ikke dyrt, men det sker da mere end en gang at man får sig et chok.

Unreal II er bestemt værd at overveje, og så skal vi da ikke glemme det koster brøkdelen af sine konkurrenter.



Unreal II-	
En god sammenhængende historie skaber en fantastisk stemning med hårdt pumpet action i det velkendte Unreal univers.	
Systemkrav 733 Mhz, 256 Mb, 3D kort, 3 Gb harddisk	Anbefalet system 1.1 Ghz CPU, helst bedre, 512 Mb ram, et godt grafikort
Oplevelse	88 %
Gameplay	86 %
Holdbarhed	81 %
KVALITET	85%

DEFENDER OF THE CROWN

Defender Of The Crown er blevet genudgivet i en ny "digital remastered edition" som ClickBOOM kalder det. Foruden denne nye udgave rummer cd'en et par originale udgaver til bl.a. Commodore 64, EGA (4 farver og bilyde) og lidt andet.

Spillet er nogenlunde det samme som Amigaudgaven i 1987, og man har egentlig ikke rigtig udnyttet mulighederne i cd mediet og den ekstra kraft som computerne har i dag. Under turneringerne blafre flagene f.eks. ikke, publikum bevæger sig ikke, under kampene ser man ikke slaget, og når man skal styre sin katapult bevæger bladene sig ikke og den slags. Alt i alt er grafiksiden ret skuffende.

Lydmæssigt er det den originale lyd, det er altså ganske fin - hvis året var 1990, men i dag er kravene højere, og hverken lyd eller grafik er i dag, hvad vi kan og bør forvente.

Det kendetegner Defender Of



The Crown, det ligner sig selv. Men da grafik og lyd er langt under dagens standard lægger man øjeblikkelig mærke til det ekstremt simple gameplay. Strategidelen er uhyggelig simpel, det er for let at vinde, men det er svært at holde sig vågen længe nok til at gøre det.

Spillet fylder hele Mb, heraf er de 475 grafik, og det er klart, når man lader én frame fylder 120 Kb i BMP format - tåbe-

ligt. Og når det oveni købet kun kan lægges på c drevet, så er det virkelig irriterende. Jeg prøvede også at installere C64 spillet, og det var da en sød oplevelse, men det slog mig hvor lidt ClickBOOM har gjort ved spillet, man har ikke udviklet gameplayet overhovedet, det holder bare ikke og slet ikke til 249 kroner.

Generelt er Defender kun et spil for den meget nostalgisk anlagte spiller.



DEFENDER OF THE CROWN

Man skal være nostalgisk anlagt, for man ikke føler sig snydt med denne titel.

Systemkrav
Pentium 266,
32 Mb ram

Anbefalet system
64 Mb ram

Oplevelse 52 %
Gameplay 38 %
Holdbarhed 31 %

KVALITET

39%

Cycling Manager 4

Touren er overstået, franske Cyanide har udgivet Cycling Manager 5, og nu er tiden så inde til at sælge os version 4 til 99,- kr. Men er det pengene værd?

Mit første indtryk er, at der er mange muligheder, man skal virkelig styre alt nu, udover du styrer dit hold under løbene, 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 eller løb. Der er mere end 40 hold, 1300 ryttere og 300 løb. Man kan spille karriere, enkelte løb, klassiker eller andre 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 gøre indkøb, skaffe dig sponsorer og tilrettelægge træningslejr og andre sæsonmæssige forberedelser.

Alt i alt ser alt godt ud, lige indtil det punkt man begynder løbet, dårlig grafik, elendig lyd, elendig AI og et utal af fejl præger spillet.

Som det fjerde spil i serien, bur-



de det være en bedre titel - også selvom vi kun betaler 99 kroner for det. Undgå det.

Anders modtager Turok for sin anmeldelse.



(Anders Vester-gaard)

Cycling Manager 4	
Grim grafik og dårlig lyd, kombineret med et fejlfyldt spil udløser naturligvis ikke de højeste karakterer.	
Systemkrav PIII-733, 128 Mb ram, 3D kort	Anbefalet system 256 Mb ram
Oplevelse	52 %
Gameplay	51 %
Holdbarhed	57 %
KVALITET	43%



Man kan spørge sig selv, hvorfor der er en anmeldelse af FIFA2003 i et blad fra 2005. Svaret er at Fifa2003 er gendøbt som budgetspil til blot 69 kr.

Flottere

Grafikken er den første ting man virkelig lægger mærke til, man kan se ansigtsudtryk, og når man brænder en chance slår han ud med hænderne. Ved en tackling flyver spilleren gennem luften, og der bliver skældt ud og råbt af hinanden i kampens hede. Dertil kommer at animationerne er formidable. Græsset er som det skal være og vi mangler sådan set bare at græsset bliver revet i stykker under regnskyl og den slags. Det regner, det sner, ja, det hele virker som det skal, ja langt bedre end man kan forvente. Man føler sig virkelig hensat til en rigtig kamp.

Nemmere at gå til

Et af de store problemer med FIFA har altid efter min mening været sværhedsgraderne. På den letteste var modstanderne for passive, mens man fik tæsk på de næste. Det er jeg nok ikke den

eneste, der har brokket mig over. Mit gennembankede joystick har sikkert haft lyst til at klage til joystickenes fagforening, og det kan være det er derfor at EA denne gang har lavet fire levels i stedet for de almindelige tre.



Det virker bestemt som om overgangen er blevet mere flydende. Det er altså ikke femten nederlag, før man scorer første gang, det er rart. Omvendt er der slet ingen tvivl om at man får både råbt og skreget under ens kampe, nøjagtig som når man sidder og ser bold på TV3.

Taktik

Taktisk er dine medspillere blevet klogere, men ligeså spændende er det måske at de opfører sig forskelligt. Zidane er bedre til at løbe i position end Olsen fra Køge. En anden ting er at målmandene også er blevet mere

realistiske. Man kan godt se Thomas Sørensen stå en fantastisk kamp for i den næste at tabe bolden i nettet. Schmeichel er forresten fortsat med i spillet, og minder os om at også han sidste år var en fremragende målmand.

Nyt i forhold til tidligere versioner er, at man selv må bestemme tasterne på ens styrenhed, det kan så enten være tastatur eller joypad, det sidstnævnte er for øvrigt næsten et krav for at kan få den fulde fornøjelse ud af spillet.

Menu

Menuerne er blevet redesignet fra bunden, det er ikke første gang, og hver gang bliver de flottere, men også mindre brugervenlige. Det er ligeledes sket denne gang. Det samme kan man sige om det at designe sine egne turneringer. Den del er igen blevet begrænset, og denne gang endda helt ekstremt, måske er EA bange for vi ikke køber VM og EM spillene?

Kommentatorerne synes at være blevet bedre, der er lidt mere variation i både stemmeføring og det som de siger, men deres analyse af kampen er ikke altid lige skarpe, men spiller du som Man UTD og roder rundt i bunden af ligaen, så er der verbale tæsk i vente foran hver eneste kamp. Hele cd 2 også kun kommentatorlyd og musik, det virker



fremragende.

På trods af...

FIFA2003 har sine fejl. At man er håbløst begrænset i at designe sin egen turneringer ser jeg som et skridt i den forkerte retning.

Det er også fortsat et spil, der kan virke meget frustrerende, selvom den ekstra level gør det mindre irriterende end tidligere. Det er svært at heade, det er svært at ramme målet, og det hele er faktisk ganske svært i starten, og ve den stakkel, der aldrig har spillet et fodboldspil før....

Multiplayer

Endelig kan man også spille over nettet, det er lidt underholdende, men desværre oplevede jeg, at det vist kun er for folk, der bruger 10-12 timer om dagen på fodbold, i hvert fald var alle milevidt over mit niveau, og det gjorde det til en anstrengende fornøjelsen.

Alt i alt

FIFA 2003 er et utrolig godt spil, selv to år efter. Der er i min bog ingen rigtige konkurrenter udover naturligvis FIFA 2004 og FIFA 2005, men begge koster væsentlig mere, så er økonomien begrænset, så kan du roligt kaste dig over Fifa2003 til en brøkdel af prisen.

FIFA 2003	
FIFA2003 er et stort skridt mod det komplette fodboldspil, og prisen er god.	
Systemkrav 350 MHz, 64 Mb ram, 128 for XP 3D kort	Anbefalet system 750 MHz, 128 Mb ram 3D kort 64 Mb ram joypad
Oplevelse 85 %	89%
Gameplay 88 %	
Holdbarhed 89 %	
KVALITET	

HALLOWEEN

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

Det er et 3D skydespil, hvor du bliver spærret inde på et slot, du skal nu kæmpe dig igennem ni levels, og skyde mumier, flagermus og edderkopper. Den måde du gennemfører en level på er ved at finde bogstaverne HALLOWEEN.

Grafikken er simpel, men ganske nydelig, specielt omgivelserne, der har flotte tekture, mens fjenderne er både grimme, fantasiløse og animeret særdeles ringe. Hele spillet er simpelt, men det er



flot at give sig i kast med et så stort projekt og set i lyset af at det er et rent hobby projekt, så er det flot arbejde.

Funktionel grafik, sløj lyd, okay monstre, okay spil i betragtningen af prisen.

Pris: Gratis

67%

KING OF THE ROAD

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

Nu er jeg måske heller ikke helt fair, for vel får langturschaufføren set mange lande og fremmede byer, men et computerspil, der *simulere* dette, ærligt talt. Du får en last, kører en tur, aflaster, får en ny last, kører en

tur, aflaster, får en ny last. Det er en ikke sådan at man forsøgt at få landskabet til at ligne de rigtige steder.

Der er ingen mulighed for at køre med ulovligheder, ligesom trafikbøder bare hæftes på din rude. Du kan godt køre fra politiet, men det nytter ingenting, for umiddelbart efter hænger der alligevel en bøde i ruden. Kører du ind i en politibil, kan du ikke flygte fra stedet, og kører du ind i fodgænger reagere bilen som ramte du en klippe.

Styringen af ens lastvogn eller bil er ikke specielt god, og alt for mange gange ender ens bil i forunderlige afkørsler og

ulykker. Det hele bliver ikke nemmere af at det tager én ca. 1 sekund at se til højre og venstre spejlene, derfor kører man ofte i blinde.

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



King Of The Road

Gabende kedsommeligt, elendig styring og helt igennem et elendigt spil.

Systemkrav
500 MHz, 64 Mb ram, 3D kort

Anbefalet system
800 MHz, 128 Mb ram

Oplevelse 46 %
Gameplay 28 %
Holdbarhed 22 %

KVALITET

24%

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Raven kom for alvor på landkortet med SOF, der introducerede GHOUL-teknologien. Nu faldt fjenderne ikke bare omkuld, men i stedet kunne man glæde sig over utallige varierende døds sekvenser, alt efter om man havde skudt begge arme og et ben af, eller blot havde sat en shotgun op til næsen og trykket af. Det vakte selvfølgelig et ramaskrig fra alle pædagoger og forældre, men den del gik rent ind blandt publikum. Fjendernes AI var også væsentlig forbedret, lyden var bedre og i det hele taget var SOF et godt skridt foran konkurrenterne. Og når alt sammen nu fungerede så godt, så kan man jo ligeså godt lave lidt mere af det samme.

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

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

Intet nyt under solen

Det første man nemlig lægger mærke til er at intet er nyt. Bevares, grafikken er blevet bedre, men milevidt fra det som Farcry gjorde os forvante med. Der er heller ikke meget nyt med hensyn til lyden, den virker som den skal,

skrigene lyder meget rigtige. Det gør skud og eksplosioner også. Spillet har masser af musik, det meste er lidt ligegyldigt, men det virker faktisk godt sat sammen med spillet. Om man heller vil løbe rundt i fred er en smagssag.

Banerne er ret gode, men de er ekstremt lineære, man kan godt nok tage flere forskellige veje til målet, men faktum er at man stort set altid skal fordi de samme vagter, at man skal udføre de samme ting og hver gang skal det ske i den rigtige rækkefølge. Det sker endda et par gange, at et rum er helt tomt, indtil du har trykket på den rette kontakt. Det er lidt træls for realismen. Fordelen er så, at man ikke kører fast i en bane, man ved at man skal finde døren, stigen eller lignende i nærheden af det sted, man er. Det er også godt at banerne er varierede. Det spænder fra jungle, gader og kontorbygninger.

Lidt mere af det hele

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



Soldier Of Fortune 2

God underholdning, der udover de drabelige dødsscener er et ret ordinært 3D skydespil.

Systemkrav
400 MHz, 64 Mb
ram, 3D kort

Anbefalet system
800 MHz,
128 Mb ram

Oplevelse 86 %
Gameplay 86 %
Holdbarhed 78 %

KVALITET

80%

SIM CITY 4

Sim City 4 er grundlæggende en byplanlægningssimulator, som borgmester over en by skal du zone områder, hvor dine indbyggere så vælter frem for at bebygge med industri, boliger og kommercielle bygninger. Du skal sørge for politi, brandvæsen, strøm, hospitalsdækning osv.

Konceptet er egentlig simpelt: Sims vil gerne bo et sted hvor der er mange goder, såsom skoler, biblioteker, universiteter, politi på gaden, parker, forlystelser i nærheden og kort til arbejde, men de gider ikke bo steder der er kriminalitet, forurening, larmende veje eller industri. Altså nogenlunde som i virkeligheden. Det er hvad Sim City 4 grundlæggende handler om.

Der er sket meget siden de første Sim City spil. Første store ændring ses, når man starter spillet. I stedet for bare at få tildelt et stykke land, som du kan udvikle din by på, så skal du nu

vælge et område på et stort oversigtskort, der er opdelt i mindre områder. Du kan så enten udvikle byer i alle områderne som selvstændige byer, eller du kan opbygge en storby med en række landsbyer. Systemet er egentlig smart, men man savner muligheden for at slå områder sammen til et senere hen i spillet.

I byplanlægningsdelen er der også sket massive forbedringer. Der er nye typer bygninger, veje kan nu bygges på skrå områder, og man kan zone på siden af en bakke. Desuden kan man nu lave landbrugszoner. En meget væsentlig del er opbygningen af et nyt skattesystem, så du favorisere en bestemt gruppe. Det kan f.eks. være ved at give højteknologiske virksomheder skattefordele, mens beskiddt industri må betale det mere for at bo i de by.

I Sim City 4 virker dine Sims mere levende. Du kan se fod-

gængerne daffe rundt på gaden og bygger du et nyt hospital eller en anden bygning, som de er glade for, samles de til en spontan gadefest foran den nye bygning. Men bygger militærbaser, fængsler og kemikaliefabrikker for at tjene ekstra penge, så kan du forvente at se protestdemonstrationer, specielt hvis de bygges i nærheden af byen. Altså er det altså en god ide at smide den slags et pænt stykke udenfor byen, ligesom at aflive dem, når de ikke længere er nødvendige.

Gameplay

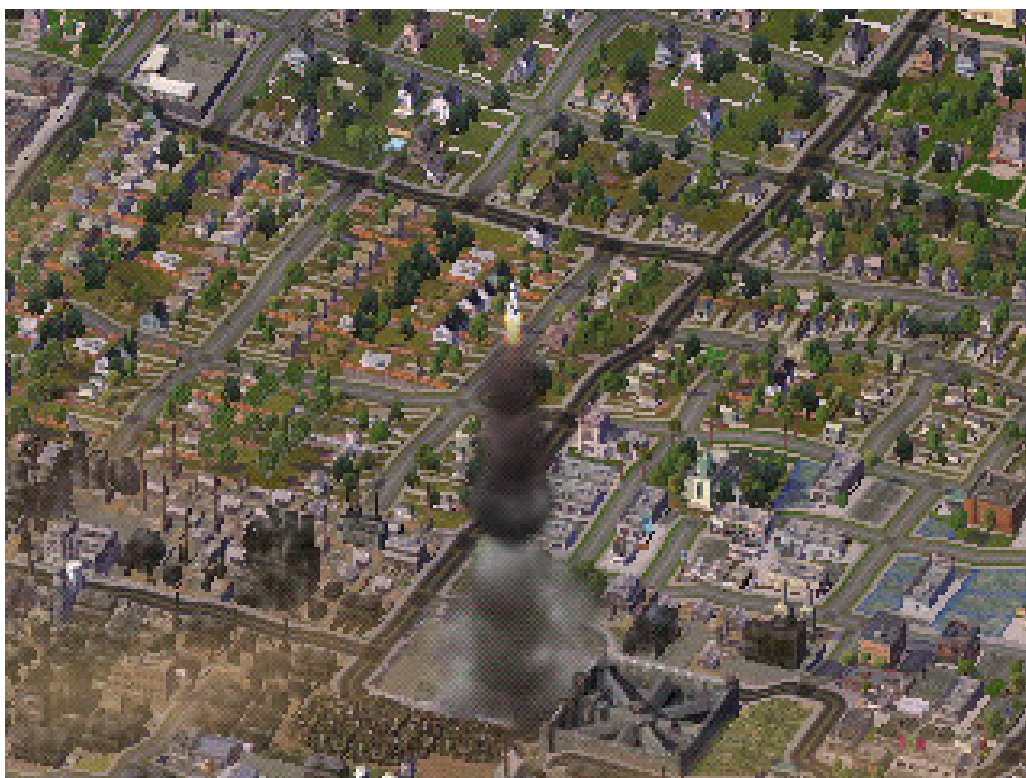
Gameplayet har dog ikke ændret sig. Du skal stadig bygge veje, sørge for strøm og vand, lave zoner, sørge for skoler, sikkerhed osv.

Efterhånden som byen vokser belønnes du med muligheden for at bygge særlige bygninger, f.eks. rådhus, domhus. Mængden af specielle bygninger er enorm. Og det er hele kendetegnet ved SM4,

alt er blevet mere komplekst, flere facetter og læssevis af muligheder.

På et tidspunkt gider man ikke med rode mere med sin by, et tidspunkt der tager meget lang tid at nå til,, fordi det er et gigantisk spilområde man har til rådighed, så har man muligheden for at skabe en rask naturkatastrofe Vulkanudbrud, tornadoer, eller sågar en kæmperobot, der går amok i byen.

Lidt underligt skal du selv styre udrykningskøretøjerne under katastrofer, ligesom ved alminde-



lige brande, personligt synes jeg det er møgirriterende.

The Sims

En af de mere omtalte features i Sim City 4 er My Sim konceptet.

Konceptet går ud på, at du kan flytte op til fem Sims fra dit The Sims spil ind i byen. Og har man ikke dette spil kan du bruge SM4's. Disse op til fem styks Sims kan så være dine øjne og ører i byen og fortælle dig, hvad folket på gaden mener. Du vælger selv hvor de skal bo, så smid dem ind i et slemt kvarter og de vil begynde at kritisere din ledelse og komme med bemærkninger om kriminaliteten, forureningen, huslejen eller hvad de nu ellers kan finde på at klage over. Drop dem ind i et rigt kvarter og de vil lovprise din ledelse.

Du har ingen reel indflydelse over disse Sims i byen og de fungerer ligesom alle andre indbyggere. Det er da vældigt, men det er altså mere en fiks gimmick end noget andet.

Grafisk perfektion

Grafisk er sket enorme fremskridt, byen ser helt realistisk ud, der er propet med detaljer, og byerne har et utroligt varieret udseende. Ikke noget med blok efter blok af ens huse, med mindre det er ens rækkehuse naturligvis. Nu er der variation over hele linjen og samtlige huse ser forbløffende godt ud.

Bygningernes design er fantastisk med masser af små detaljer, der giver dem

liv og et realistisk udseende. Desuden kan alle bygninger ses fra de fire fastlagte kameravinkler, så man kan se hvordan den grå og kedelige bagside, af det nye smarte kasino egentlig ser ud.

Du kan zoome ud for at få overblik eller du kan zoome helt ind på dine sims og se hvad de har i baghaven. SM4 går nærmest amok i detaljer.

Men det har naturligvis den pris, at SM4 ligesom sine forgængere har mere end svært ved at køre på gennemsnitsmaskineriet.

Lyden består af noget baggrundsmusik, som jeg synes er ret god, og der bydes på masser af lydefekter fra de enkelte bygningstyper og masser af storbyes støj. Det er i princippet som det skal være og det er enormt stem-



Er dine borgere utilfredse begynder de at demonstrere, griber du ikke ind risikere du at de begynder at smadre tingene.



Nat og dagstemningen er enorm flot og ekstremt krævende for din computer.

nings skabende.

En klassiker

Konceptet har ikke ændret sig siden midten af firserne, da det første Sim City kom, men det er et koncept, der er heller ikke skal ændres ret meget. Grafik og lyd har udviklet sig, men det er ikke det afgørende.

Det afgørende er at den økonomisk styring har ændret sig ganske betydeligt. Ligesom styringen af infrastrukturen har ændret sig til det bedre. De mange nye små features og forbedringer gør spillet mere komplet og underholdende, naturligvis vil nogle hævde at spillet savner reelle mål, men jeg kan ikke stoppe, når jeg først er kommet i gang. Det er og bliver et sikkert køb og en klassiker.



Her på regionskortet kan du samle hele dit område til én stor by. Desværre kan man ikke sammenlægge regioner i spillet, det kunne ellers have været meget godt.



Øverst venstre: Naturkatastrofer kan man selv skabe eller de kan opstå af sig selv.

Nederst venstre: Efterhånden som byen vokser begynder den at skyde i vejret

Nederst højre: Broer bygges og din by kan fortsætte sin udvikling.



SimCity 4	
Fremragende hele vejen igennem, man kan ikke slippe det, når man først er kommet i gang.	
Systemkrav 1 Ghz MHz, 256 Mb ram, 3D kort	Anbefalet system 2 Ghz, 512 Mb ram GeForce 4
Oplevelse	96 %
Gameplay	94 %
Holdbarhed	96 %
KVALITET	
94%	

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%

Nintendo skuffer



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 knap 30 mia. kroner.

På regnskabsårets sidste dag – den 31. marts – faldt dollarkursen til 103 yen, den laveste kurs i fire år, og netop den svage dollar nævnes som hovedårsagen til Nintendos faldende overskud.

Men en anden faktor kan være, at priskrigen på konsolmarkedet 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.



Gary Hare

Amiga koncernens mildt talt omtumlede tilværelse siden nummer 1 i 1995, og så tager vi den lige een gang mere.

Amiga International har besluttet at satse på det mobile marked, som de skriver og har derfor solgt AmigaOS til KMOS, som jeg har aldrig har hørt om.

Men ikke nok med det, det er faktisk sket allerede i marts 2003, og som om det ikke er nok, så har Amiga International modtaget ordre på t-shirts, udstedt rabatkuponer på AmigaOS osv.

Amiga solgt - igen igen

Nej, det er ikke en joke, men man skulle tro det. Vi har skrevet om

Amiga koncernens

mildt talt omtumlede tilværelse siden nummer 1 i 1995, og så tager vi den lige een gang mere.

Men direktøren for KMOS nægter at være forpligtet på at indløse dem. Han mener det må være Amiga Internationals ansvar.

Direktøren for KMOS, Gary Hare, siger: ”Der er blevet frigivet informationer 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: ”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.

Kristian Johansen

Movie Jack 2

Movie Jack 2 er et program, der kort sagt ripper indholdet fra en dvd og putter det over på et antal cd'er som Video CD, Super Video CD, AVI fil eller til en håndholdt maskine. Der er en hel del programmer, der kan klare den opgave, så Movie Jack 2 er på ingen måde enestående.

Man kan vælge mellem flere formater, en Widescreen film kan lægges ned som PAN SCAN, hvis man ønsker det, man kan frit vælge mellem

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

Programmet forklarer om copyright lovgivningen og at du kun må lave back up kopier af de film du selv har købt. Der er dog ingen tvivl om at programmet vil blive brugt til ulovligheder af mange.

Simpelt

Programmet er nemt at bru-

end 50% fejlbrændinger, hvilket skal ses i sammenhæng med de almindelige 1-2% som jeg normalt har haft med Nero og lignende programmer.

Løsningen er derfor at benytte MJ2 til at rippe og derefter benytte Nero til at brænde dem ned på cd. Udover MJ2 til 99 kr. skal du altså have tegningen op af lommen igen til Nero eller et lignende program. Jeg skal dog ikke afvise om problemet er at min brænder ikke har burn-prof funktion og om det derfor vil virke, hvis din brænder har det.

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

Men....

Men tiden er løbet fra Movie Jack 2, uanset om vil ribbe døgnerens dvd'er eller om det er backup af sine egne film, så er faktum det, at kun de færreste gider acceptere en kvalitet der svarer til vhs. Movie Jack var en god ide dengang dvd brænderen ikke var hvermandseje og en dvd skive kostede på den anden side af en halvtredser. I dag er problemet for det fleste unødvendigt.



Her er vi i gang med Roadtrip.

sprog og undertekster, der er til rådighed på dvd'en. Man kan også vælge i hvor god kvalitet man ønsker at rippe, jo bedre kvalitet jo længere tid tager det.

En film på ca. 90 minutter tager det rask væk 4-5 timer at rippe i almindelige kvalitet. Jeg prøvede programmet med en 600 Mhz maskine, hvor det tog 15 timer, på en 1.2 Ghz maskine tog det 5 timer og på en 2.5 Ghz gik det faktisk ikke

ge, og det er fint nok, men Movie Jack savner dog også en lang række grundlæggende funktioner, såsom at tage et klip fra en film som du måske er særligt fascineret af.

Og de dårlige nyheder

Det at rippe gik som sagt smertefrit, det gjorde brændingen til gengæld ikke langt fra, faktisk virker det som om MJ2 benytter Windows egen brænde funktion, under alle omstændigheder havde jeg mere

Point Of View GeForce FX 5600

Point Of View har efterhånden fået et ry for at fremstille solide gode produkter til billige penge, GeForce FX 5600 er ingen undtagelse. Det bygger på en "mid-end" GPU i Nvidia's GeForce FX serie

Design

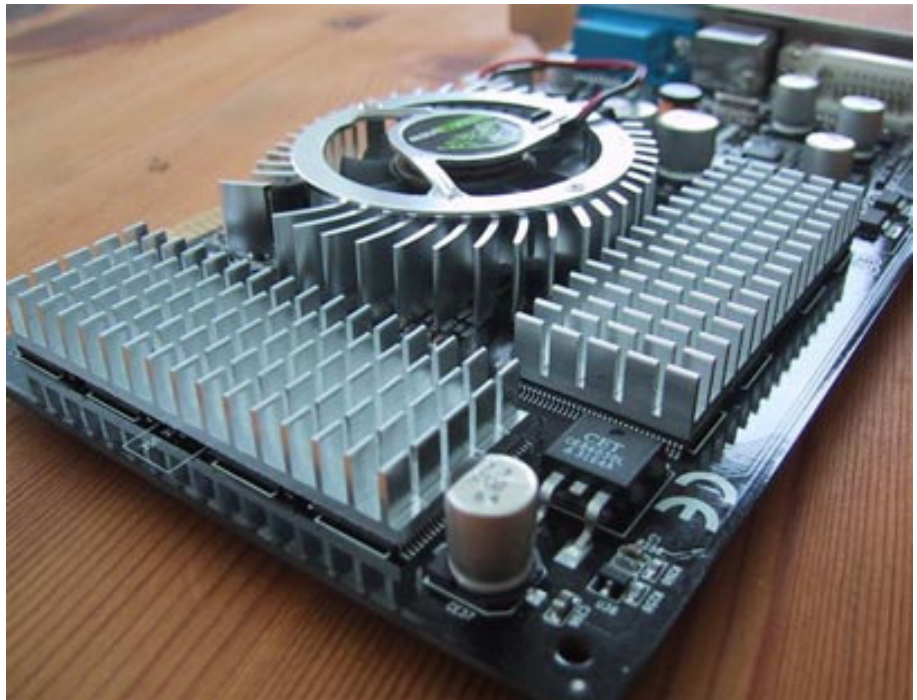
Grafikkortet er lavet i et lækker sort PCB, som får det til at se rigtig pænt ud. Køleren på grafikkortet klarer jobbet udmærket, dog bliver den lidt lun ved 3D-benchmarking. Desværre er grafikkortet ikke udstyret med temperatur- overvågning, så det er ikke muligt at følge med i varmeudviklingen.

Grafikkortet har 256 MB RAM, som alle er monteret på forsiden. Det betyder at, hver hukommelseskreds er på 32 MB, det har den betydning, at der er plads til chipsetkølere på bunden, for mærkværdigvis har Point Of View følt det nødvendigt at køle rammen. De er ellers ikke 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. Tilbehørs-



pakken er altså ganske fornuftig, og heldigvis medfølger der ikke spil, der som reel alligevel ikke er gode, men gør pakken dyrere.

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, men enhver garanti forsvinder naturligvis ved indgrebet. Vi nåede op på GPU: 361 MHz og RAM: 434 MHz DDR (217 MHz). Grafikkort var stabilt ved disse hastigheder. Da vi satte hastigheden yderligere op kom der ofte grafikfejl, men stabiliteten blev ikke påvirket.

Selvom kortet altså kan blive op til 25% bedre end POV kalkulerer med, så er det nu ikke noget, der skal imponere i forhold til andre mærker.

Konklusion

Designet Geforce 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 i de sidste 5 måneder, og har været helt stabilt, som man kunne forvente. Det yder tilfredsstillende i 3D set i forhold til prisen. Kortet - i en Barton2500 med 1024 mb ram - klarede uden problemer 55 fps i Doom 3 ved 800x600, og 63 fps i Half Life 2, så også de store spil kan kortet arbejde med.



Det er efterhånden mange år siden at Amiga blev taget alvorligt på verdensmarkedet, men det skal der ændres på, hvis man spørger Thomas og Hans Jörg Frieden, der har ansvaret for at fremstille den ny AmigaOS4, der er længe ventet. Imellemtiden kan vi så kaste et blik på EyeTech's AmigaOne model baseret på et A1G4-XE (G4 generationen) bundkort, installeret med Debian (Linux) og UAE, der virker som AmigaOS emulation, desuden er AmigaOS4 gratis, når det engang kommer.

Hvis vi skal tage det sidste først, så blev det lovet på AmiGBG i år, at AmigaOS4 skulle være klar inden året løber ud. Hyperion har udover OS4 - også tænkt sig at udsende Freespace 2 og Quake 2 Evolution. Alt sammen spil som vil kræve PPC. I det hele taget er det den vej Amiga har valgt - altså PPC. Det betyder også at Amiga altså ikke kan installeres på ens Windows maskine som sekundærplatform.

AmigaOne teknik

Tekniske oplysninger er 70GB harddisk, dvd, cd brænder, AGP port og et spilkort i en af PCI portene. USB er der adgang til forfra, der er 512 MB ram. Tastaturet er et standard pc slags og det samme er den trådløse mus. Sagt med andre ord, du taber ikke ligefrem kæben over den hardware, for nu at sige det på en pæn måde, slet ikke i betragtningen af at man vil have - hold nu godt fast - 1399

AmigaOne

euro for maskinen, vel og mærke uden skærm. Men lad mig i første omgang se bort fra det.

Installationen af Debian er det begrænset til at skrive sit brugernavn, og så er man i gang. Debian er et ganske udmærket Linux system, men det som er interessant ved AmigaOne er jo netop Amiga, derfor lader vi Debian ligge i denne artikel.

Her er UAE vedlagt, det er en emulator, der er væsentlig bedre end Amiga Forever, som du kan finde til PC. Amiga Magic pakken er desuden vedlagt. Vi anmeldte pakken helt tilbage i nr. 4/96. Og programmerne virker som på en Amiga1260 på speed.

Min store overraskelse kommer dog, da jeg kunne læse at PPC spil og programmer ikke virker. UAE er slet ikke designet til at køre PPC programmer, men kun 68k programmer. Det synes som en komplet vanvittig prioritering, at programmer fra '86 virker fint, mens programmer fra sidste år, ikke kan afvikles.

Min næste overraskelse kommer da jeg undersøge Amiga.com. Amiga hverken sælger eller distribuere Amiga kan jeg læse mig til. Med andre ord, Hyperion og EyeTech er altså de to firmaer, der reelt styrer Amiga. Ikke nødvendigvis et problem, men det er dog noget overraskende for mig. Tilbage til AmigaOne.

Support

EyeTech har gjort en del ud af lave support til Amiga, det sker primært via maillister, hjælpefiler og en hotline. Rygter på nettet siger, at de fleste brugere i Amiga forums er lavet af EyeTech selv for at forgive interesse, det virker som onde rygter, der er svære at

tage alvorlige.

Skal jeg købe?

Bestemt nej! Så kan jeg ikke sige det mere klart. AmigaOne er hardwaremæssigt en parodi og nærmest en fornærmelse mod enhver intelligens. Vel er et G4 kort pragtfuldt, men en harddisk på 70Gb er latterlig, og 512 Mb ram er fornærmende lidt, når prisen er 1399 euro. Til den pris burde man forvente så meget mere. Det næste problem med G4 kortet, er at før vi står med OS4 så er PPC delen for Amigafolket nærmest ubrugelig. Du kan ikke spille AmigaPPC spil og programmer med denne maskine, og det er meget skuffende.

AmigaOne er udstyret med UAE med OS3.9. Dette system falder fuldstændig igennem i forhold til både WindowsXP og MacOS X. Dernæst har man Debian installeret og det er et godt Linux system, omvendt må man erkende dette system også findes til Intelmaskiner, der er langt billigere.

Til grin

Amiga er i mange PC kredse en joke, både fordi maskinen længe har været hægtet helt af i kapløbet, og fordi Amigas utallige overtager mere har mindet om en tragikomedie end noget seriøst. Nu kommer EyeTech så med en AmigaOne, der har latterlig hardware, og ikke kan afvikle den nyeste Amiga software.

Helt ærligt - tag jer sammen.

FÅ ET GRATIS SPIL

Jeg har efterhånden fået samlet en række spil, derfor kan jeg give **alle**, der får et indlæg i bladet et spil efter eget valg. Når du har skrevet en anmeldelse, artikel eller lign, så skriv hvilket spil (på listen) du kunne tænke dig, skriv 2-3 spil på, så får du det med posten, når det nye nummer udkommer med dit indlæg i. Husk dog, at vi kun har ét spil af hver, så det handler om held, dygtighed og hurtighed for at få netop det spil, du altid har ønsket dig. Du kan finde den opdaterede liste på www.damat.dk, herunder er der et mindre udsnit af de mange titler vi råder over.



Al Unser Racing

Allegiance

Black & White

Championship Manager 4

Dreams to Reality 3D

Druuna

Earth 2140

Forsaken

FreeSpace

Grand Prix Manager 2

Industry Giant

Johnny Herberts GP Championship

Kick Off 2002

Krossfire KKND 2

Max 2

Private Eye

Quake

Racing F1

SimCity3000

Star Wars Rogue Squadron

Tribes 2

Unreal

WaterWorld

Og mange flere, tjek

www.damat.dk for at se den opdaterede liste.

www.damat.dk