



Sony Playstation Portable

Sonys lancering af PSP måtte udskydes en lille måned, fordi salget langt overgik forventningerne, derfor løb firmaet simpelthen tør for enheder. Men det har haft en lille fordel at den blev forsinket, der er nemlig allerede nu masser af film, spil og musik på markedet. Vi har

haft fingrene i det lille håndholdte vidunder, og lad det være sagt med det samme, det er næsten umuligt at sammenligne den med Gameboy. Den kan så meget mere, er så meget bedre og i øvrigt fire gange så dyr, derfor giver det ingen mening at sammenligne. PSP er helt suveræn, du kan læse mere om den på fra side 12.

Kings Quest 1

Hvis du har haft computer i mere end femten år, så kan du måske huske King Quest sagaen, som Sierra lancerede i begyndelsen af halvfemserne med hele 16 farver og bilyde. Nu er spillet genudkommet i en remake udgave med flottere grafik, digital tale og det originale gameplay. Og det er ikke engang det hele. Spillet er gratis og kan hentes ned på nettet. Vi anmelder den ny udgave og giver dig adressen inde i bladet på side 21.



Er nettet i fare?

I stilhed raser der en heftig debat mellem EU og FN på den ene side og USA på den anden side. Truslen om at splitte nettet op i selvstændige enheder har fyget over bordet, men ro på. Politikere, industrien og internetsamfundet kalder truslen for hypotetisk og absurd. Læs mere på side 14

Hvem styrer din hardware?

Vi har kastet et blik på forskellige operativsystemer og platforme. Er det en selvfølge at dine penge er bedst placering hos Microsoft eller kan de andre platforme være seriøse konkurrenter om få år? Vi har set på bl.a. Mac, Linux, Amiga m.fl. Læs artiklen fra side 8

Succes eller fiasko

Mens jeg begynder at skrive denne leder her i slutningen af oktobermåneden, er det med blandede følelser. Din Computer er nemlig blevet hentet ned godt 400 gange på hjemmesiden, og det er mere end den målsætning, jeg havde omkring det første nummer. Jeg havde håbet på omkring 2-300 læsere. Så på den måde har Din Computer haft en god start. Til gengæld har jeg ikke modtaget ret meget respons på bladet, og det er lidt træls, for så arbejder jeg i blinde og de ting som I er tilfredse/ utilfredse med bliver ikke bedre. Jeg er heller ikke kommet af med nogle spil. Som du måske ved, så giver bladet et spil for hver anmeldelse/artikel man får i bladet, så det er lidt ærgerligt, at jeg fortsat har de mere 40 spil liggende. Skriv et indlæg og modtag et spil som tak for hjælpen, som du kan forstå på det hele, så er der nogen der læser dit indlæg.

Det har så også betydet at det er mig, der har skrevet hele dette nummer, og det har jeg så gjort efter bedste evne, men i længden kan jeg naturligvis ikke skrive 32 sider alene hver anden måned, dels bliver lidt ensformigt at læse indlæg, der alle er skrevet på samme måde, og dels er det svært at finde sine egne slå og stavfejl, så der er p.t. flere i bladet end godt er, så igen en opfordring til at skrive ind til bladet.

DaemonTools

Kan du forstille dig hvilket ramaskrig, der vil lyde, hvis Microsoft forbyder dig, at have bestemte programmer installeret, hvis du vil benytte office-pakken? Eidos har truffet den beslutning, at du ikke må have programmer af typen DaemonTools installeret, når du spiller deres produkter. Det er muligt, Eidos mener de er i deres gode ret til at forhindre brugen af disse programmer sammen med deres produkter, men hverken Eidos eller noget andet firma bør da bestemme, hvad jeg har valgt at installere. Det burde være klart for enhver, at det må gøre konkurrencen urimelig for de små virksomheder, der bliver sat i skammekrogen af det store aktører på markedet.

DaemonTools "forbrydelse" er at man kan lave en virtuel cd, i fx spillet Stupid Invaders vil det være en klar fordel, fordi spillet kun installere 200 Mb, mens de resterende knap 2GB grafik hentes løbende fra de fire cd'er. Det er logisk nok, at det vil gå noget hurtigere - og dermed forbedres spil-

oplevelsen - hvis disse cd'er ligger på din hard-disk. Hvad Eidos frygter er, at dette også kan bruges til at folk, der ikke har betalt for spillet, kan komme til at spille det. Men det er ikke mit problem, så må de lave det sådan, at man ikke kan spille fra en iso fil eller at man slet ikke kan lave en sådan fil af deres spil. De kan da ikke tvinge mig til at fravælge en anden producent, hvis jeg vil benytte deres produkt.

Hvem skal kontrollere nettet?

ICANN hedder den sammenslutning, der bestemmer hvad de forskellige domainer skal hedde, det er altså ICANN, der har vedtaget at danske websteder slutter på .dk og cubanske på .cu. Sådan har det været de sidste fire årtier, for selvom det først er de siden 10-15 år, at nettet er blevet hvermandseje, så har det eksisteret siden tresserne. Egentlig er alle godt tilfredse med hvordan nettet virker, men nu har nogle landes regeringer sat sig i hovedet, at det ikke dur at ICANN formelt hører under det amerikanske handelsministerium. Disse lande, bl.a. Brasilien, Libyen og Kina truer med at boykotte nettet og starte deres helt eget Internet. Ingen af disse lande har nogen større tradition for ytringsfrihed og demokrati, og i virkeligheden er det måske der skoen trykker. Alle med adgang til nettet kan udtrykke sig, og der skal meget til før en side lukkes ned. Det er fx tilladt at benægte holocaust, at kalde kongeriget skældsord, at svine regeringer til, og der har da end ikke været antydningen af at nogen amerikansk regering har forsøgt at blande sig i administrationen af nettet. Det største rygte lyder at Bush fik stoppet .xxx (til pornosider), det er rigtigt at han protesterede, det samme gjorde over 30 andre lande, derfor er man nu i gang med at behandle alle disse klager. Sådan har det altid været, hver gang der sker en ændring af nettet, så behandles sagerne grundigt. Derfor har vi i dag et net, som virker og som virker i fremtiden. Som direktøren Per Kølle for Hostmaster-DK siger, så er han mere tryk ved at hjertet af nettet ligger i Washington end i et tredjeverdensland. Det kan jeg kun give ham ret. Du kan læse hele artiklen inde i bladet.

Og hermed byder jeg dig velkommen til Din Computer nr. 41. Vi ses igen i januar 2006.

Kim Ursin, Redaktør

INDHOLD

Artikler:

Min side skal være kendt, side 6-7

Det er fint nok at have lavet en hjemmeside, men hvordan får du nogen til at besøge den? Vi ser på forskellige muligheder.

Hvem styrer din hardware i fremtiden? Side 8-11

Vi kaster et blik ind i fremtiden og ser på forskellige styresystemer og platforme, vi kommer vidt omkring både Mac, Linux, Amiga og mange flere.

Sony PSP, side 12-13

Så kom Sonys lille håndholdte underholdningsmaskine, vi har haft en i hånden og ser på sagerne.

Hvem skal bestemme over Internettet? Side 14-15

EU og FN mener ICANN ikke bør høre under det amerikanske handelsministerium og ønsker det lagt ind under FN. Kina truer med boykot af nettet. Er det hele et spil for galleriet eller er der en reel trussel under nettet.

Spil:

Heretic II (Amiga), side 16-17

XII, side 17

Fallout Radioactive, 18-20

Summer Games 2004, side 20

King's Quest I (remake), side 21

Jazz Jackrabbit 2, side 22

Rob Blamc I, side 22

Crazy Taxi, side 23

Wall Street Tycoon, side 24

Die Hard, side 24

Aussie Rules Coach, side 24

Gunman Chronichles, side 25

Programmer:

Amiga Forever Plus, side 26-28

Der er kommet en ny udgave af pakken, der får din pc til at opføre sig som en Amiga500 på speed.

Og alt det andet:

Nyhedssektion, side 4-5

WinMX er blevet lagt ned, og der er kommet en næsten gratis antivirus beskyttelse.

Tv-serier på DVD, side 29-31

Vi ser på ældre tv serier, som du nu kan finde på dvd.

Din Computer

udgives af DaMat

c/o Kim Ursin

Thistedvej 86

9690 Fjerritslev

24 27 02 96 eller

86 82 03 96

E-mail: kim2000@damat.dk

Hjemmeside: www.damat.dk

Giro: 16635154 Reg.nr. 9846

Chef og ansvarshavende
redaktør: Kim Ursin

Indsendt materiale returneres kun, hvis der er vedlagt frankeret svarkuvert.

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

2. udgave

© DaMat 2005

Bladet kan frit hentes på
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, ved gentagelse i 3 numre eller mere gives 20% rabat.

Redaktion forbeholder sig ret til at afvise annoncer uden begrundelse herfor.

Næste nummer

Januar 2005

PDF995

Hvis du gerne vil lave PDF filer, men ikke gider bruge det meste af en månedsløn på at købe et Adobe produkt for det, så er PDF995 et genialt produkt, der er freeware.

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

Det er ikke fejlfrit, og man er derfor nødt til at tjekke sin fil, men omvendt er det et glimrende alternativ til Adobes 8-9000 kroners programmer.

Du må leve med at det tjekker sin hjemmeside, hver gang du bruger det, hvis du ikke kan leve med det, må du gribe i lommerne og slippe godt 15 euro. Du kan finde det på den logiske adresse:

www.pdf995.com

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.

<http://www.doomsdahq.com/>

Super Mario

Dette spil må være freeware, hvis det da ikke er ulovligt?! Spillet er nemlig en tro kopi af det gamle Super Mario, der hittede på snart sagt samtlige Nintendo konsoller i firserne og halvfemserne - og der blev kørt en række retssager mod spil, der lignede Mario til forveksling. Great Giana Sisters som det mest kendte eksempel af de bandlyste klonspil.

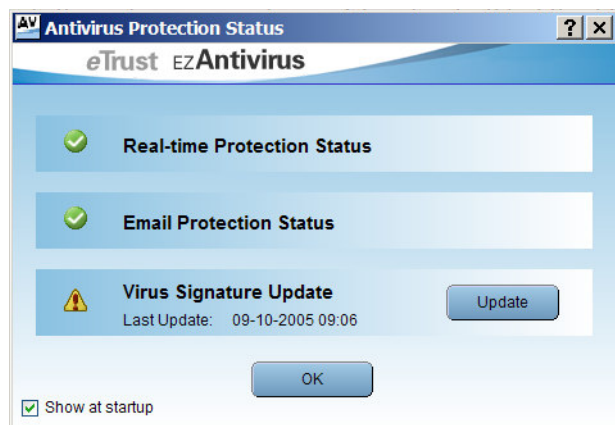
Platformspillet er virkelig et kærkomment gensyn, der ødelægges af flere grunde. Dårlig kontrol via tasterne og manglende lyd. Der skulle dog eftersigende komme en forbedret udgave på et tidspunkt, så måske skulle du alligevel gå ind og tjekke hjemmesiden engang imellem.

www.bhuvnesh.isbad.net



Billig og god antivirus

Fra eTrust kommer EZ Antivirus, der er en helt simpel virus beskytter, den skanner alt hvad der kommer ind på din computer og den skanner dine e-mails, og endelig kan du sætte den til at skanne din computer enten når du har lyst eller på et fastsat tidspunkt. EZ Antivirus opdateres stort set hver eneste dag, og det sker naturligvis helt automatisk, hvis du er koblet til nettet.



EZ er gratis det første år, derefter koster et års abonnement så lidt som 15 euro, altså en stor hundredemand eller godt 30 øre om dagen, så kan det vist ikke blive billigere.

Gratis spil

Er du træt af at betale mange penge for spil eller er du en ganske almindelige fattigrøv, så betyder det ikke du behøver ty til piratkopier for at kunne spille. På siden www.gratispil.dk kan du finde mere end tusinde forskellige titler, der alle er gratis, og der er til mange timers underholdning.

Hvis du vil spille store adventurespil <http://www.adventuregamers.com/underground/index.php> burde kunne tilfredsstillende selv de mest kræsne. Store flotte eventyrspil præsenteres med anmeldelser, skærmskud osv.

WinMX blev lagt ned

Egentlig var det vel ventet at fildelingsprogrammet WinMX på et eller andet tidspunkt måtte blive lukket ned. Selvom FrontCode Technologies konsekvent har nægtet, at det

ikke er deres ansvar om programmet bliver brugt til deling af piratsoftware/musik og film, så er faktum det at er blevet brugt til netop dette i stort omfang, uden FrontCode har gjort noget for at stoppe dette.



Den 23. september i år var det så slut for de mange millioner af brugere. Det lykkes at få lagt winmx.com ned, og med dermed den server, der gjorde det muligt for IP adresserne at finde hinanden. Dermed var WinMX død og begravet.... Medmindre man fandt ud af en anden måde at finde hinandens IP adresser på. Som du sikkert kan gætte gik der ikke mange dage, før det skete.

En gruppe, der kalder sig TheSourceCode har skabt en lille fil (eller patch), som ret nemt kan indsættes, og i dag er kører WinMX stabilt videre, indtil det næste gang lukkes ned, og der så igen bliver skabt en fil, der igen åbner for programmet. Fildeling er kommet for at blive.

Udvikling af software

Når et firma bestiller et softwareprogram, så burde det være en selvfølge at firmaet får leveret hvad de har bestilt og oftest har betalt store summer på forskud for. The Standish Group har undersøgt hvordan virkelighedens verden er, og den er ikke god, selvom der er sket store fremskridt.

I 1994 måtte næsten hver 3. projekt betragtes som en fiasko, dvs. at projektet enten blev droppet under udviklingen eller det blev sendt på pension umiddelbart efter færdiggørelsen. I 2004 var tallet faldet fra 31% til 18%, selvom det er en stor fremgang, så er det alligevel et meget højt tal. Fra 1994-2004 er succes projekterne dog streget fra 16% i 1994 til 29% i 2004.

Ligesom i 1994, så lider 53% af alle bestilte softwareprojekter i 2004 af skavanker. Og mere end halvdelen af alle projekter ender med at blive dårligere end det man forventede. Tænk hvis det samme var tilfældet indenfor byggeri; "Beklager Hansen, vi kunne ikke finde ud af at lægge tag på, men det går jo nok alligevel..."

Spam - nu også forbudt i Nigeria og USA

Så er der endelig sket det, at Nigeria og USA har valgt den hårde linie overfor spam. Mere end 80% af den post den almindelige e-mail bruger modtager er spam. Også i Danmark er der faldet hårde bøder, problemet er det, at der er fortsat i mange lande, der ikke har lovgivning på området, så mon ikke bølgen af uønskede reklamer fortsætter fra andre lande i verden.

Dr. GOO

Dette spil er en glimrende undskyldning for at skrive om The Games Factory, som et en slags point and click spil-skabe program. Flere har spurgt om kursus i sådanne programmer, og hvis nogen derude har lyst til at skrive et kursus i sådanne programmer, så skal vi heller end gerne bringe det, men jeg gider ikke selv rode med den slags. Dr. Goo er et godt eksempel på hvorfor.

Dr. Goo er et sødt lille platformspil (2 levels - og det er den fulde version). Med TGF er det

ikke muligt at skabe nytænkning, man kan putte egen grafik og lyd ind i allerede designede motorer. Og det præger samtlige spil fra den front. Det er simple platform eller skydespil hele bundtet. Nå, men de er da i det mindste freeware, så det hjælper da en del på det hele.

Dr. Goo er et platformspil med en grøn blæverklump, der skal undgå at få mere radioaktivitet på sig og ellers finde de lægetasker, der kan redde Goo.

Spillet består af kun to baner, der "alle" er ret nemme.

Jeg vil tro de fleste har klaret spillet efter små 10-20 minutter. Det er okay, når det er freeware.



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 nogen besøgende. I denne artikel vil jeg se på nogle af de måder du kan gøre din side kendt på.

En god side

Inden man gør ret meget ved søgemaskiner og den slags, så bør man få lavet sig en side af bare nogenlunde kvalitet. Man må have i tankerne at der er over 5 milliarder sider i cyberspace, og brugerne er benhårde. Du har typisk 4-5 sekunder til at overbevise brugeren om at personen skal bruge sin tid på netop din side. Dermed er det sagt, at du skal have et budskab med din side, og dette skal brugeren gennemskue på få sekunder. Der er heller ingen grund til at bruge energi på at gøre siden kendt, hvis halvdelen af siden er "under konstruktion". Mit råd er derfor at lave siden og først derefter prøve at sælge den i cyberspace.

I denne artikel vil vi ikke komme nærmere ind på hvad en god side er.

Søgemaskiner

Lad det være sagt med det samme, der findes kun én søgemaskine, der er fremragende. Det er www.google.dk (eller

www.google.com). Den side rummer mere end 5 milliarder sider og 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, og mere velbesøgte sider tæller mere end hvis det er en privat japansk hjemmeside.

Google kræver, at din side har et minimum af kvalitet, før den kommer i deres søgemaskine. Google er så stor en magtfaktor at ens hjemmeside skal i denne maskine, hvis man vil have besøgende.

De andre større søgemaskiner er www.ofir.dk og www.jubii.dk, men begge har lange registreringstider. Ved ofir.dk kan man enten affinde sig med 9 måneders registreringstid eller man kan betale sig fra det med et tusinde kroner, så er man registret indenfor 4 dage. 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 www.altavista.dk og www.yahoo.dk så er det naturligvis også bare at tilmelde dig dem, selvom de begge bruger Google søgemaskinen, så henviser de kun til sider, som er registreret hos dem ligeledes. Så er du vist registret de største steder, men forvent ikke mirakler.

Der er mange sider, der prøver at komme på markedet, det kunne fx være www.linkguiden.dk og 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 inddeelt i en række underkategorier. [Linkguiden](http://Linkguiden.dk) har et flot design og hurtig godkendelsesprocedure, men desværre står siden lidt i stampe for tiden, men den vokser stille og roligt.

123start.dk er en anden søgemaskine, som også er ganske fremragende, den har siden eksisteret længere tid end [linkguiden](http://linkguiden.dk), og det gør at der er flere sider tilmeldt.

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

Det vil også være en god ide, at benytte chart.dk og/eller Nope.dk, begge kræver man har deres logo på deres side, men det er god ide at være tilmeldt disse steder, hvis ens side er på dansk.

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



www.google.dk er suverænt den bedste søgemaskiner.

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. Mens du er der, så husk 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. Det er ikke velset, det kan føre til klager til din udbyder og endelig kan det betyde at du ryger i manges kill filtre, dvs. at de ikke kan se dine indlæg, så den dag du har brug for hjælp, har du afskåret dig selv fra denne hjælp.

Automatisk

Hvis man gerne vil være "smart", så er der sider som FastFreeway.com og www.autobooster.dk. Førstnævnte side bruger den teknik, 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.

Autobooster.dk er nogenlunde opbygget på samme måde, men efter 5 sekunder skifter den side, og for hver gang en side skifter på din computer, så modtager du 1/2 hit til din hjemmeside.

Hits, besøg

Vi brugte Autobooster fra april til maj 2004, det gav os lidt over 4000 besøg i april. Men bag dette tal gemte der sig, at mindre end 4% var rigtige besøg. Sagt med andre ord, så er det der ikke meget sjov ved at en computer har siddet og kigget på ens hjemmeside, derfor droppede vi systemet, og har brugt den almindelige vej til at få besøg, dvs. en blanding af at opdatere siden jævnligt, have spændende og brugbar indhold og ellers lade tiden arbejde. I dag medfører brugen af disse kunstige hits i øvrigt at man sparkes af chart.dk og lignende sider.

Den sidste ting, der gør at man skal passe på med tælle hits, er at hver et hit tælles på den måde, at hver gang en person kommer på din side, hvis der fx er 10 ting på din side får du 10 hits. Hvis du ændre på siden og der nu kun er 3 ting på siden, så modtager du kun 3 hits. Man vil der-

for hurtigt være fristet til at putte alverdens billeder og andet skrammel på ens side for at puste sidens hits op.

Det er derfor vi udelukkende ser på besøgene på vores side, men det er vel en smags sag.

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 pri-vathjemmeside om din hund, så er 10 besøgende om måneden måske helt fint.

I det hele taget er det bedste råd til mange, at skrue forventningerne ned, alt for mange har tårnhøje forventninger til besøgstal og langt de fleste vil blive skuffet, og mange opdager også hurtigt, hvor hårdt arbejde det er at drive en netside.

The screenshot shows the Linkguide.dk website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Tilføj et Link', 'Andre et Link', 'Login', 'Registrer', 'Annoncer', and 'Om Os'. Below this is a 'Special Features' section with 'Top Affiliates' and 'Admin's Links'. The main content area is titled 'Banner Here' and contains a grid of 'Hoved Kategorier' (Main Categories) such as 'Computerspil (2)', 'Eroik (2)', 'Folk og sundhed (2)', 'Hjemmesider (2)', 'Rejser og Ferie (2)', 'Shopping (2)', 'Underholdning (2)', 'Kunst og Kultur (2)', and 'Nye idag'. Below the categories, there's a 'Nye Links' section with a list of links, including 'Shvedega.dk', 'Aigis - nettets mindste webste om astronomi, computer og Internet', 'Tøft-Hansen VVS', and 'Danst.dk'. The page also features a 'Sponsor' section on the right and a 'Top Listings' section at the bottom.

Linkguide.dk er endnu ikke så kendt, men det virker som en meget lovende portal med gode fremtidsprospektiver.

The screenshot shows the FastFreeway website. It features a green header with the 'FastFreeway' logo and a 'YHSUP' logo. Below the header, there's a counter that reads 'Hits today: 2' and a button that says 'Click H for next site.'.

The screenshot shows the 123start.dk website. It features a search bar at the top with the text 'Søg efter:'. Below the search bar, there's a 'PowerLotto' section with the text '- quiz, spil & vind rigtige penge!'. To the right of the search bar, there's a 'TOP 10' section with a list of categories: Berkenstox, Fear of Music, David Bowie Experience, As Coffee, Elvis Live, Humorfreak.dk - Det rene sidstordiv (3), Historia-Hardware, Bookplads.dk - voksne chat & dating!, Tag i Byen, and Pedersen, Egon - Hot Stompers. Below the categories, there's a 'Nye links' section with links to 'OnlineAnnoncer.dk Ny' and 'ABE 'lul Malerservice Ny'.

Hvem styrer din hardware i fremtiden ?

Der er nok styresystemer at bruge sine penge på, men hvor skal man plante sine penge ?

I de gode gamle dage

I starten havde en computer ikke det som vi forstår ved et operativ system. De fleste maskiner havde en BASIC variant, når man tændte sin computer. De mest kendte var ZX81, Vic20, Commodore 64, Amstrad og Spectrum. Fælles for disse var at deres "operativsystem" var skrevet specielt til deres processor.

Når et spil eller program skulle programmeres til de forskellige platforme krævede det hver gang en fuldstændig omskrivning, det var både besværligt og ikke særlig praktisk.

De ovennævnte maskiner levede videre helt frem til starten af 90'erne. Men var allerede i 1987-88 uden betydning for udviklingen. Atari, Amiga, Mac og DOS havde overtaget rollen.

DOS

Allerede i midten af firserne dukkede DOS op. Det blev opfundet af nogle forskere i Taiwan, men som bekendt opkøbt og mærkbart forbedret af en vis hr. Gates. I starten var der mange DOS varianter, Bill Gates havde nemlig ikke mange penge dengang, så opkøbet var et licenskøb med ret til at forberede koden. Det betød også at andre kunne gøre det samme.

MS DOS og DR DOS dominerende PC markedet frem til lanceringen af Windows i 1993. Og i 1997 stoppede man med at udvikle DOS, der dermed forsvandt som styresystem i løbet af en år-

række. DOS er i dag et dødt system, hvis du har en gammel 386 model stående, så kan du bruge dette system, men ellers er det fuldstændig ligegyldigt i dag.

Amiga

Amiga oplevede sin storhedstid fra 1985-1993, siden da har det stået i stampe, konkurrencer, overtagelser osv. Alt sammen

har gjort at det meste af markedet for længst er tabt. I Danmark taler vi formentlig om få hundrede brugere.

Det korte og det lange er, at AmigaOS 4 først er udkommet her for ganske få uger siden og mig bekendt er der ingen danske forhandlere, og vi har i skrivende stund ikke set én eneste reklame for produktet.

Amiga har store problemer der skal overvindes, før systemet kan blive interessant. Første problem er at overvinde folks skepsis overfor systemet, dvs. at man skal have ændret opfattelsen af at Amiga er fortid.

Det næste store problem, som er en forudsætning for at løse det første problem er at få drivers ud til de mest gængse ting såsom printere, skannere, dvd etc. Det tredje problem, og det er set med mine øjne og kan næppe løses,



Mac's design er utrolig flot, den her fætter ville jeg ikke gemme væk under skrivebordet, og så er den endda lydløs.

men er en eklatant fejl, er at AmigaOS kører på Motorolas G processor. Det betyder altså at de over 200 millioner Windows brugere ikke kan afprøve produktet, men man er nødt til at investere i en Amiga model som koster på den anden side af 12.000 kroner, og den model vi anmeldte i sidste nummer var fornærmende ringe.

Hvis man ser udelukkende på styresystemet, så kan det alle de ting man kan og bør forvente, man kan gå på nettet, man kan tegne, skrive, bruge regneark og database og spille spil. Udvalget er dog væsentlig mindre, og ser man udelukkende på det kommercielle marked ser det rigtig skidt ud med hensyn til udvalget. Det er det samme problem Amiga har med hensyn til hardware, man skal være opmærksom på hvilke modeller der er drivers til, og det gør oftest at man er hæmmet i valg af udstyr.

Sagt med andre ord, du kan det samme med Amiga som du kan med alle andre systemer, men Amiga er blot det mindste og man kan dermed spørge sig selv, hvorfor man dog skulle hæmme sig selv?

Mac

I 1997 faldt de helt ud af markedet, men siden er de kommet stærkt tilbage, og har oplevet en fremgang, der er til at mærke.

Design er Macs varemærke og deres produkter kan man ligefrem tillade sig at have stående fremme uden at skamme sig over det. Og så designet i MacOS X er markant flottere end WindowsXP, ligesom brugervenligheden er i top. Dog er meget software på engelsk, så insisterer man på at arbejde med danske produkter er Mac ikke et logisk valg.

Hardwaremæssigt har Mac også nogle ulemper, en del hardware skal være fremstillet til Mac. Udbuddet af spil og programmer er markant mindre end til pc, men omvendt kommer der så meget, at man roligt kan erklære at udvalget er tilfredsstillende stort.



BeOS er flot, men der er ikke mange programmer at vælge imellem.

Man kan i dag ikke debattere om Mac har en fremtid, man kan debattere om Mac en dag bliver mainstream eller ej. Indenfor de næste to år er Mac ikke i nærheden af det, men set på længere sigt står Mac rigtig godt.

BeOS

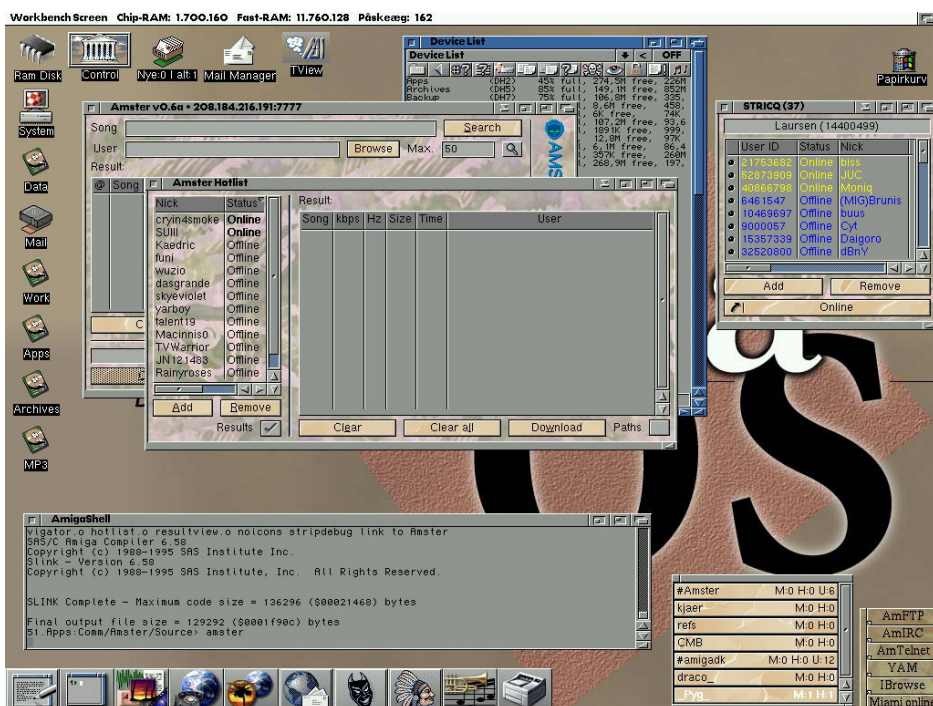
Det bruges af under 50.000 personer verden over, de er tilgængelige godt tilfredse, hvis vi skal tro

nettets forholdsvis mange hjemmesider omkring BeOS. BeOS virker på alle maskiner, uanset om det Mac, Pc eller Amiga.

BeOS minder på mange områder om en klon mellem Windows og Amiga, dermed skulle man synes at grundlaget for en pæn succes var tilstede, men det bakkes ikke op af producenterne. Systemet er udviklet med fokus på de såkaldte NC maskiner. Dvs. at alle maskiner er koblet på nettet, hvor man så lejer sig ind i fx et tekstbehandlingsprogram. Ideen er at programmerne altid er opdateret og brugeren så kan bruge energi på at lave arbejdet og ikke rode med maskinen for at få skidt til at virke.

Konceptet har begrænset succes i USA og i Europa har hele konceptet været en fiasko, som brugere er løbet skrigende væk fra.

Det korte og det lange er, at BeOS er en fiasko, og der er ingen grund til at tro det vil ændre sig indenfor den nærmeste fremtid.



AmigaOS er fortsat ikke kønt, men det virker fint.

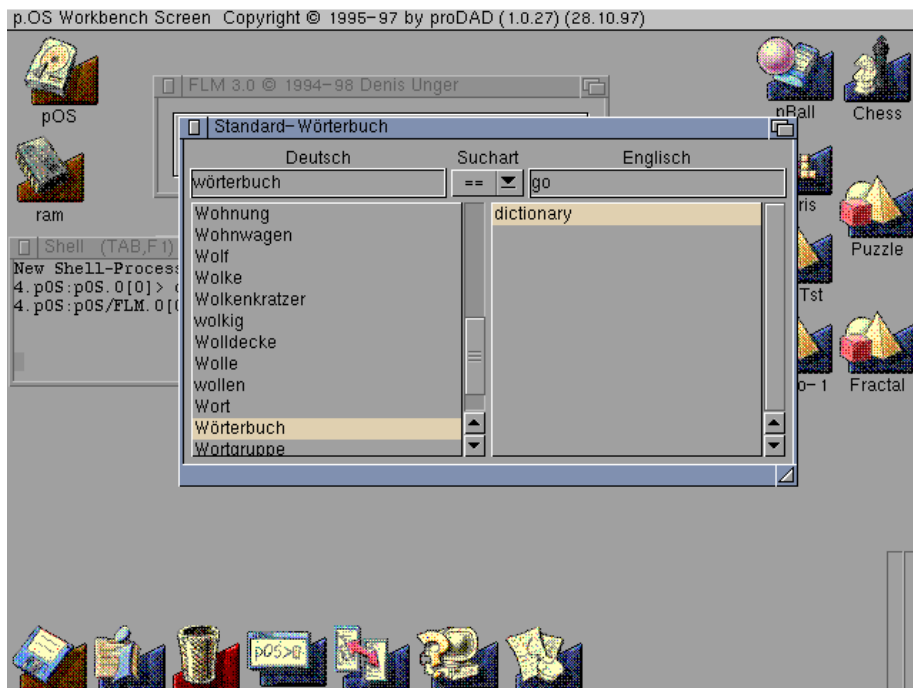
Windows

Windows kender vi alle, og med lanceringen af WindowsXP er Windows endelig blevet voksen. Stabilitet, funktionalitet og design er gået op i en højere enhed.

Windows sidder på over 90% af verdensmarkedet og er klart den mest dominerende platform nogensinde. Det gør naturligt nok, at udbuddet af software er langt de største til denne platform.

Windows er nemt at bruge, kritikterne siger ganske rigtigt at den måske er for nem at bruge, i hvert tilfælde er det svært at lave noget galt med systemet, og dermed vanskeliggøres det også at ændre den til ens eget behov. Fordelen er så at WindowsXP ofte gør, at Windows bare virker, og at man skal bruge mindre tid "under kølerhjelmene" end man skulle i de tidligere versioner.

Prisen er høj, man skal have solid hardware for at være med, og en processor på under 1 Ghz



p.OS er grimt, virker ikke særlig godt, og ikke meget tyder på det nogensinde bliver færdig.

er et mæderidt sammen med WindowsXP, ligesom man bør have mindst 512 mb ram.

Windows er helt sikkert ikke det mest spændende valg, men det er uden tvivl det mest sikre valg. Der kommer hver eneste uge hundrevis af programmer, og du kan

finde utallige danske service programmer til Windows. Windows er primært et arbejdsredskab og til underholdning. Det lægger Microsoft ikke skjul på, og med XP har man endelig leveret varen.

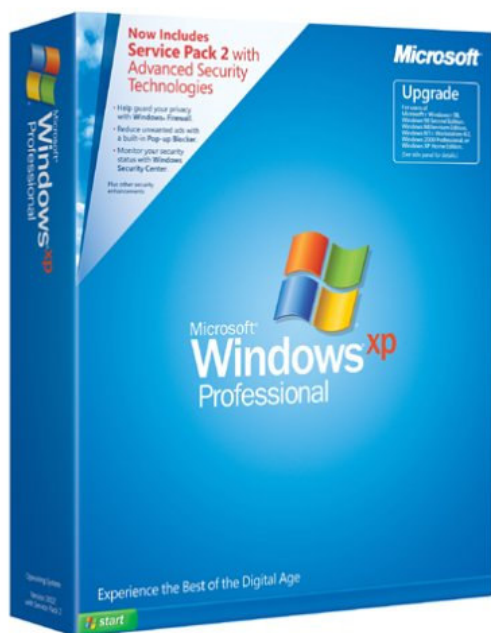
p.OS.

Den blev udråbt som afløser for Windows i de fleste Amigablade tilbage i midten af 90'erne.

Faktum er, at vi endnu ikke har set den færdige version. p.OS så temmelig spændende ud, da vi så den første betaversion, men siden er der ikke sket meget. Ideen var ellers at lave et system, der virkede på alle processorer, og på den måde forene alle fronterne. p.OS er en blindgyde, og det er mere end svært at se det kommer til at påvirke verden, hvis det da nogensinde udkommer i en færdig version. Til trods for det kun er i beta, kræves der alligevel over 500 kroner for det.



Linux brugere hader Windows....



Windows er det sikre valg her og nu, men gad vide hvad fremtiden bringer?

Linux

Linux er på fremmarch. En overgang mente alle eksperter, at Linux inden få år ville tvinge Microsoft i knæ og at MS ville være nødt til at udgive Windows gratis. De spurgte hvorfor brugerne dog skulle vælge at betale for et produkt, når de kunne få Linux ganske gratis, der kan det samme.

Sådan er det ikke gået, Linux har etableret sig, men dominans har det ikke opnået. I Danmark findes verdens største Linux klub (SLLUG) med over 5000 medlemmer, og på verdensplan skulle Linux fylde omkring 4% af markedet, dog har mange Linux brugere også Windows, Mac eller et helt andet system.

Skal man kort opremse de gode ting ved Linux, er det at dets stabilitet og sikkerhed er unik. Systemet er åbent, det betyder at all kildekode er frit tilgængelig og alle brugere kan derfor medvirke til dets udvikling. Selvom dette ligeledes burde invitere til virus, så er det ikke tilfældet.

Linux bakkes godt op af de fleste større firmaer IBM, Corel og Netscape er blandt de største, mens Microsoft ikke overraskende nægter at tage systemet alvorligt.

Linux's største problem er at det er gratis, og derfor forventes det også softwaren til systemet er gratis og det afskrækker mange firmaer fra at udgive til Linux. Specielt spil har svært ved at finde vej til Linux, de få spil der er kommet har været kommercielle fiaskoer, og spilproducenter vil naturligt nok ikke give deres spil væk på én platform og kræve penge på den anden.

naturligt nok ikke give deres spil væk på én platform og kræve penge på den anden.

Linux er ikke nemt at bruge. I forhold til Windows, Mac og dels Amiga er det svært. Mange opgiver allerede ved installationen. Jeg fandt det også meget besværligt at skulle vide hvor mange APG prote jeg har på mit bundkort, at jeg selv skulle indtaste på hvilken adresse min COM port var osv. Det er muligt det er lige ud af landevejen for en Linux nørd, men for os andre er det trættende at systemet ikke selv kan finde ud af den slags.

I forhold til andre systemer er Linux markant anderledes, hverken dårligere eller bedre, men anderledes, og så er sikkerheden i top.

Linux er dog kun et godt valg, hvis man kan lide at rode under kølerhjelm.

Konklusionen

Uanset hvordan man vender og drejer det, så er Windows det sikre valg. Der er over 200 millioner

brugere på verdensplan, og det er på denne platform, der kommer flest programmer. Det er til denne platform at du finder fleste danske programmer, og Windows er i dag lig med standarden indenfor computerverden. Naturligt nok er det sådan, når over 90% af verdens computere bruger Windows.

De fleste Pc'ere er grimme monstre, som man helst gemmer lidt af vejen, hvis man endelig vil have designer maskiner, må man enten betale en formue for det eller gå over og se på Mac.

Mac er ikke dårligt, slet ikke, design i både software og hardware er fremragende, og en Mac er praktisk talt lydløs og kan grundlæggende det samme som en Pc, dog må man acceptere at udvalget af programmer og spil er mindre.

Udvalget af programmer til Linux er stort og det meste er gratis. Men designmæssigt er Linux helt anderledes end de øvrige systemer, man skal derfor være parat til at acceptere at bruge en rum tid på at lære det nye system at kende. Fordelen ved Linux er dog at uanset om du har Mac, Pc eller Amiga, så er der en Linux til dig, så du taber højst tid på at vælge denne platform.

Det er svært at svare på om Amiga er en reel valgmulighed. Svaret er at AmigaOS 4 er udkommet, der er kommet adskillige AmigaOne modeller ud på markedet og det er meget svært at se dem. Vi kan ikke finde dem i nogle butikskæder, og det gør at vi ikke kan få en i hånden, før vi køber og priserne er tårnhøje. Så jo Amiga er her fortsat, og nej vi kan ikke anbefale den.

Sony Playstation Portable

Markedet for håndholdte spil-lekonsoller har gennem de sidste tyve år været præget af Nintendo og så en lang række mere eller mindre håbløse forsøg på at bryde ind på markedet af små producenter. Den tid er forbi, Nintendo fik for to år siden konkurrence fra Nokia, da de kom med deres N-Gage, der (heldigvis) aldrig kom i nærheden af at blive en succes.

Nu er tiden kommet for at se på Sonys forsøg, deres PSP har været længe ventet, og i Danmark blev den lidt forsinket og kom først i butikkerne i september.

Udover man kan spille på den, så har den dog ikke meget tilfæl-

les med N-Gage og Gameboy. Det der gør PSP interessant er at man kan se film i en fornuftig opløsning på 480x272 på en widescreen skærm, der er på 4,3". Det virker måske ikke af meget, men det er nok til man kan se film i 16,7 millioner farver og skærmen er stor nok til man kan se filmen ordentligt. På et fuldt opladet batteri kan en PSP holde ca. 6-7 timer, hvilket også burde være nok til de fleste rejser. Der er også mulighed for at justere lys og lydstyrke, som man både kan og bør forvente.

Film, musik og spil leveres på medietypen UMD, som er en ny medietype specielt lavet til PSP. Egentlig er det bare små dvd-lignede skiver på 6 cm i diame-

ter, de kan indeholde op til 1.8 GB data. Det er dog lidt specielt at skiverne er indkapslet i en plastholder, for at beskytte dem. Irriterende nok er der også regionsbeskyttelse på UMD, dog er det kun film og ikke musik og spil.

Lidt mere interessant er det, at man kan tilslutte PSP direkte via USB til sin pc, hvor man så kan overføre film, musik eller lign. mellem de to enheder, som reglerne er nu, betyder det at du gerne må lave en kopi af din dvd film til din PSP, men det er udelukkende dig der må benytte den og det er altså ikke tilladt at sælge originalen.

Det er heller ikke tilladt at bry-



de kopisikringen for at gøre det, så en del film er altså udelukket på forhånd.

Fremtiden

Fremtiden for PSP ser egentlig ganske god ud, udover at den har været længe ventet, så tyder den på at den lever op til forventningerne - i hvert fald når der er tale om film. Der er kommet adskillige film på markedet, og Nordisk Film lover at der kommer ti danske film op til jul, så det lyder jo meget godt, og så skal vi heller ikke glemme at vi kan overføre vores egne dvd film til maskinen - hvis man altså ikke går alt for højt op i lovgivningen, men så længe den har originalen er der

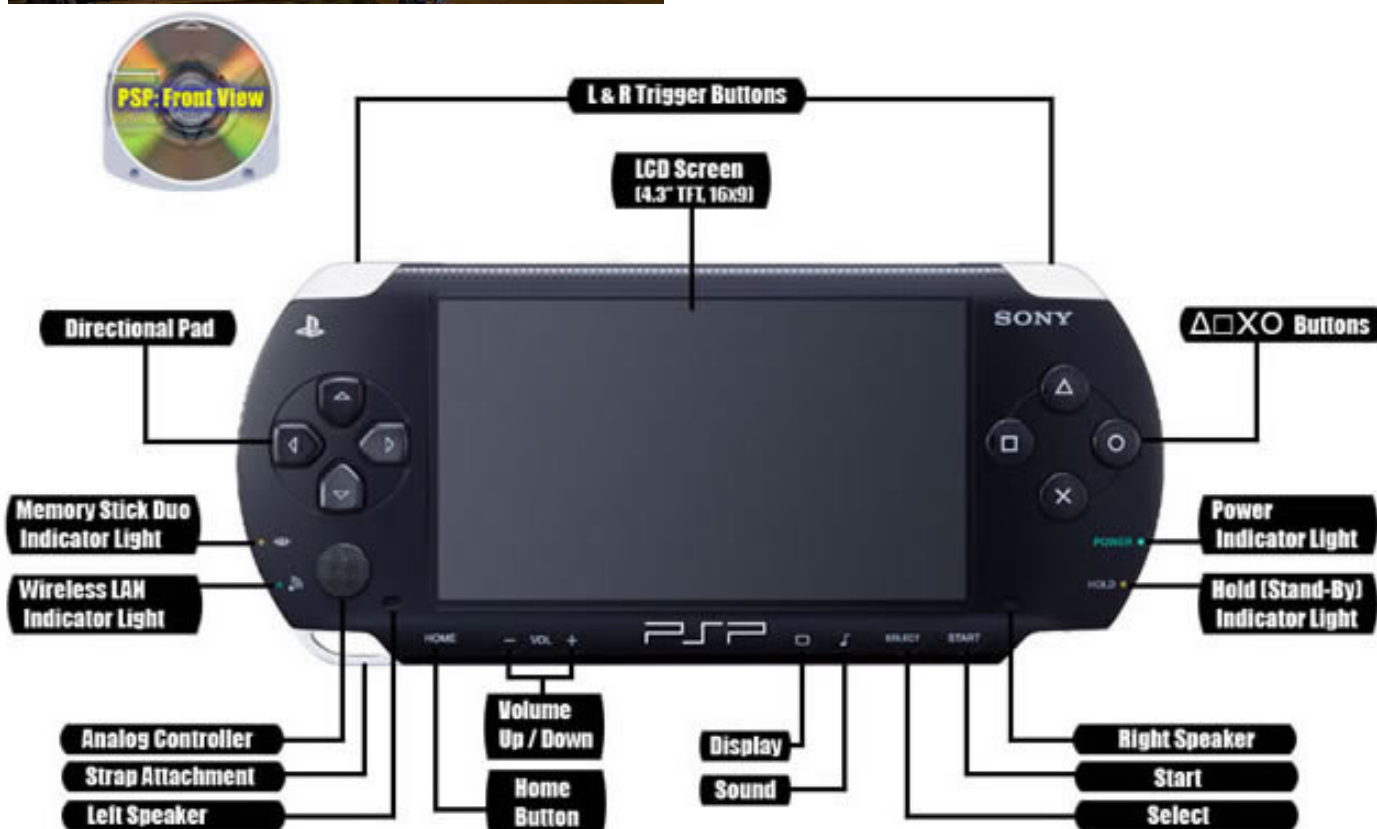


såmænd nok ingen, der brokker sig.

Spilsiden

På billigespil.dk kunne vi læse lidt om de titler der er kommet til maskinen, mens du læser dette, og det er da ikke fordi toptitlerne ikke er kommet. Fifa06, Harry Potter, The Sims 2 og Colin Mcrae

Rally 2005 er blandt de helt store. Burnout er også kommet og det samme er godt tyve andre spil. Inden årets udgang skulle der være små 50 titler at vælge imellem. Dermed er spilsiden altså også med. Prisen pr. spil ligger på ca. 400-500 kroner, og det er samme pris som vi er vant til på Playstation 2 spillene.



Hvem skal bestemme over Internettet?

I stilhed raser der en heftig debat mellem EU og FN på den ene side og USA på den anden side. Truslen om at splitte nettet op i selvstændige enheder har fyget over bordet, men ro på. Politikere, industrien og internetsamfundet kalder truslen for hypotetisk og absurd.

Da Viviane Reding, EU kommissær for IT, lagde ord til at en række lande ville trække sig ud af Internettet og skabe deres eget, gjorde hun sig samtidig til talskvinde for et absurd scenario lyder det fra Britta Thomsen (S), der er næstformand for det udvalg i EU, der beskæftiger sig med Internettet.

Stridens kerne

Stridens kerne handler om det amerikanske ICANN, der har ansvaret for at Internettet virker som det skal, dvs. at hvert land er tildelt domainnavne, fx .dk. De har desuden også ansvaret for at sikre at brugeren bliver sendt hen til den IP adresse personen beder om. Dermed har ICANN



Viviane Reding

også magten til at fjerne et land fra Internettet, men det er aldrig sket, og spørger man ICANN er situationen ikke kun hypotetisk, men også så teoretisk at det end



ICANN sørger for at nettet altid virker som det skal, det har de gjort de sidste fire årtier uden problemer.

ikke har været oppe og vende om et land skulle kobles af. ICANN har i dag beliggenhed i USA, men er i dag en international non-profit sammenslutning og i praksis er det ligegyldigt, hvor hovedkvarteret ligger.

Formelt hører ICANN under det amerikanske handelsministerium uden det under skiftende amerikanske regeringer har givet nogen problemer. Selvom Cuba har været boykottet af USA i årtier, så har Cuba fortsat deres .cu, og under krigen mod Irak havde Irak også hele tiden deres Internet til rådighed.

Tina Dam har ansvaret for de danske aktører på nettet, og hun fortæller at formålsparagrafferne i ICANN simpelthen gør, at man ikke kan beslutte de store ting uden at det sker gennem den internationale bestyrelse. Hun pointerer at Internettets decentrale struktur gør, at ICANN ikke kan slukke for nettet. Det er helt umuligt, som hun siger. Hun mener, at man skal passe på ikke at blande for meget politik ind i deres arbejde, og hun ser hele debatten omkring om ICANN skal høre under FN eller USA som ligegyldig. *"ICANN har arbejdet og arbejder på at alle lande og personer i verden skal have fri adgang til nettet, og det er helt i tråd med FN, så jeg kan ikke se, hvad vi skulle gøre anderledes?"*

Per Kølle, DK-Hostmaster, ser det som adsurdt, hvis man lægger ICANN under FN. *"Så kan vi ende med at skulle diskutere Internettets fremtid med lande, der ikke har telefonforbindelser. Hjertet af nettet skal nu engang ligge et sted, og jeg føler mig mere tryk ved det ligger i Washington end i et tredjeverdens-*

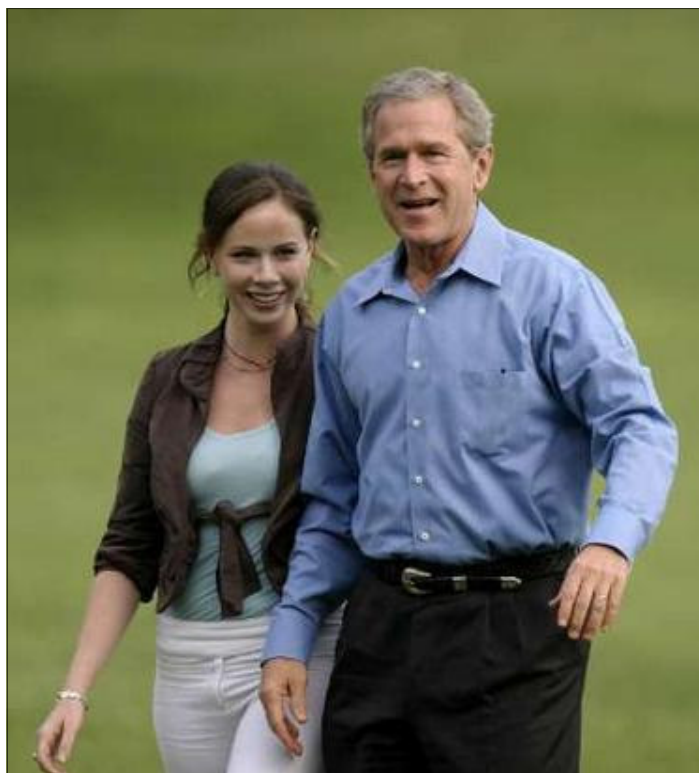
land". Han mener det er nødvendigt at udvikle ICANN, men ikke, at det skal ske gennem FN. Det handler om tillid, fortæller han. Tillid til at den amerikanske regering ikke vil gå ind og blande sig i ICANNs arbejde, enhver amerikansk regering ved det vil være politisk selvmord at røre ved den grundlæggende ytringsfrihed som Internettet er symbolet på.

Kan man hoppe af?

Spørger man Dansk Industri, hvad det vil betyde, hvis et land som Kina bryder ud af Internettet, så er svaret at det vil være en katastrofe. Det vil være en katastrofe for de lande, der har outsourcet deres arbejde, men det vil ramme tilbage som en bom-



merang. Det vil isolere udbryderne fuldstændig og derfor vil ingen gøre det. Man skal huske på, at vestlige firmaer er afhængige af Kina, men Kinas økonomi er bygget op på samhandel



Et af de mest hårdnakkede rygter er at Bush forhindrede vedtagelsen af domænet xxx til pornosider, ifølge ICANN handler det dog om at alle klager over et domain navn behandles og netop dette domain har givet et hav af klager. Først når alle klagerne er behandlet kan domainet vedtages eller forkastes, det er ifølge ICANN helt almindeligt.

med Vesten, derfor er enhver trussel om at springe af Internettet tom.

DK Hostmaster

I DI siger man at det dybest set handler om at nogen har set sig sure på USA, men selvom man er sure på USA, så skal man ikke glemme at nettet er udviklet i USA og i fire årtier har de varetaget det problemfrit og uden politikernes indblanding. ICANN har fx servere overalt i verden, deres bestyrelse er sammensat af personer fra hele verden og alle med en internetforbindelse kan søge optagelse i bestyrelsen uanset arbejde, alder og nationalitet.

Heretic II

Activision/Hyperion & Titan

Man tager et spil fra Activision som blev en pæn PC succes, så laver man en Amiga port og så har man en Amiga titel. Problemet er kun det, at afviklingen af kommer til at kræve uhyrlige systemkrav. En forholdsvis beskedne PC kan afvikle spillet uden de store problemer, mens der kræves en toptunet Amigamodel med det nyeste af det nyeste isenkram før spillet overhovedet kan spilles. Oplevelsen af Heretic II udviklede sig da heller ikke til det jeg vil kalde en succesfuld oplevelse, det burde man ellers kunne forvente efter at have lagt ikke mindre end 599,- kr. på bordet for spillet, hvilket i dag er mere end 500 kroner mere end man tager for pc versionen.

Rod

Det lykkes ikke for mig, at få det til at virke fra Workbench, og det er

noget rod. Man kan så vælge en "boot fra rad option", men den option virker først, når man har omskrevet CLI filen. CD lyden tog det en halv evighed at få til at virke.

Spillet crasher med jævne mellemrum og når man henter/gemmer kommer man i tvivl om det virkelig skal tage *så* lang tid eller om det er crashet (igen). Men den er god nok, det tager bare ufattelig lang tid, så gå roligt ud at sætte kaffen over eller byg en carport imens....

Hyperion

Hyperion har stået for at porte spillet, der starter, hvor etteren sluttede. Vores helt Corvus har besejret D'Sparil og er på vej hjem. Men da han kommer hjem er alting ikke som det burde være. Alle er blevet syge af en virus, der får dem til at gå amok og angribe alt og alle.

Enhver normal alf med 10% hjerne ville skynde sig væk og ringe til alfemilitæret, men ikke Corvus, for han er ikke normal, han er en helt – og nåja, så bliver han selv inficeret, hvilket jo nok gjorde valget lidt nemmere.

Heretic II er baseret på Quake 2 motoren, hvilket i dag er en forældet motor, men den kan da såmænd fortsat fremvise glimrende grafik.

Tredje person

Man ser sin figur i 3. personsvinkel. Du ser Corvus bagfra. Han kan svømme, dykke, løbe, kravle, endda stangspringe og meget mere. Vinklen giver én et godt overblik, men det gør også sigtning svært end godt er. Som ethvert spil i denne Tomb Raider stil skal man løse diverse gåder og dræbe endnu flere monstre.





Til dette formål har du almindelig våben, mens dine skydevåben er udskiftet med magiske spells.

Multiplayer

Det er muligt for 32 spillere at spille imod hinanden, men når man først udgiver en Amiga version 4 år efter pc versionen, så var spillets servere meget meget tomme, og Hyperion har ikke selv oprettet noget.

Flot

Heretic er flot, nok et af de flotteste Amigaspil, vi har set. Corvus bevæger sig igennem sumpe, lands-

byer, templer og meget mere. Alt sammen er yderst detaljeret og har masser af texture, og mange flotte effekter.

Til trods for at systemkravene er høje, så kører Heretic II håbløst langsomt, selvom jeg sad med et system, der lå pænt over minimumskravene.

I 640x480 kørte det på sølle 9 frames/sekundet, og først når man sætter det ned i 320x200 kommer ens framerate op på de magiske 14-15 stykker, som gør det fornuftigt, men man burde

bare kunne forvente frames på mindst 50 i dag, specielt i så lav en opløsning.

Konklusion

Det største problem er, at det er for langsomt, og så burde have været tjekket 3-4 gange mere end det blev frigivet. Installationen tager både energi og glæde væk fra spillet og det er frustrerende at skulle bruge mere end 3 timer på at få installeret sit helt urimeligt dyre spil.

Men det er også utrolig flot, og det kan godt underholde et stykke tid, men generelt går det hele for langsomt, quicksave tager over 4 minutter at klare, det har bugs og crasher til tider. Så alt i alt er Heretic II ikke værd at bruge sine penge på.

Heretic II		599,-
Et ganske udmærket spil, der ødelægges af lave frames, et gameplay, der ikke hæver sig over gennemsnittet og en meget uheldig installationsprocedure.		
Systemkrav AmigaOS 3.5+, 030CPU, PPC160MHz, 64MB Ram, WarpOS/3D	Anbefalet system 060 CPU, PPC604e 200MHz, CVisionPPC 8MB, 196MB Ram	
Oplevelse	82 %	59%
Gameplay	62 %	
Holdbarhed	55 %	
KVALITET		

XIII

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

Det specielle ved dette spil er

altså den lidt særprægede grafik, men selv den mest skeptiske overgiver sig hurtigt. Lyden hænger godt sammen med grafik og man er hurtigt fanget i et solidt action 3D spil, der giver os fuld valuta for alle pengene.

Kravene er ikke voldsomme, 800MHz, 256Mb ram og et fornuftigt 3D kort burde de



fleste kunne klare.

<i>Hæsblæsende action med et stænk af nytænkning.</i>	82-93 %
Er udkommet	

Fallout Radioactive

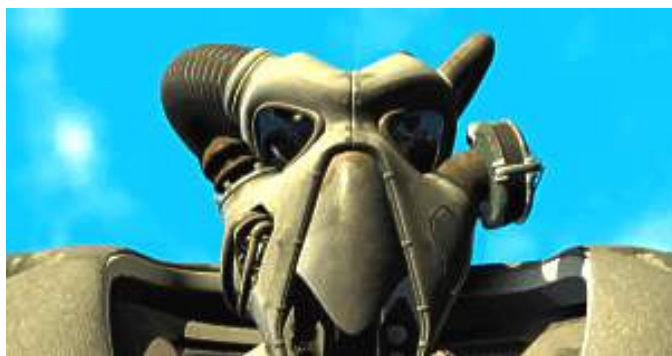
Det overraskede de fleste, og nok også Interplay, da Fallout i sommeren '98 pludselig strøg til tops på alverdens hitlister. Siden da er det blevet til en Fallout 2 og Fallout Tactics, disse tre spil er nu samlet i en flot æske til 199,- kr., eller du kan købe dem hver for sig for 49,- kr.

Fallout tager sin begyndelse efter en atomkrig, hvor du har overlevet i et underjordisk kompleks, men desværre virker vandchippen ikke, så I risikere at løbe tør for vand. Du må ud i den barske verden og finde en, hvilket naturligvis lykkes, hvis man ellers gennemfører spillet. Fallout 2 tager sin begyndelse et par generationer efter. Din landsby er ved at uddø og rygterne fra den gamle forfader er, at i Vault 13, fandtes der et ældgammel artefakt, kaldt "The Garden of Eden Creation Kit"

eller G.E.C.K. Det er din opgave at opspore denne genstand og bringe den tilbage til dit folk.

Identiske spil

Selve gameplayet i Fallout 1 og 2 er nøjagtigt det samme. Du bevæger dig rundt i en realtime verden, hvor folk går rundt på må og få. Du kan tiltale folk og nogle vil nøjes med en enkelte kommentar, mens andre indleder længere samtaler. Rundt omkring møder du folk, der, af deres egne grunde, ønsker at slå følgeskab med dig.



Disse venner kan du så rådspørge eller bytte ting med, som det passer dig.

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

Fallout er dog ikke kun kamp, selvom denne del fylder meget. Din helt er udstyret med en mængde evner, som han/hun bliver bedre til at udnytte undervejs. Hvilke evner, der forbedres bestemmer du selv, efterhånden





som du får erfaringspoint nok og stiger en level. Udover erfaringspoint er der også rundt omkring folk og bøger der kan lære dig mere.

Hver gang du stiger tre levels, får du en såkaldt "perk". En evne udover det sædvanlige. Det kan være ekstra bevægelse i kamp, evnen til at se flere informationer om sin modstander eller måske

bare at blive en fandens charmerende makker.

Plot?

Plot og humor i Fallout er genialt, men der går i begge spil lidt for lang tid med sideopgaver, der ikke har nogen som helst relevans for plottet, alligevel er man nødt til at gennemføre dem for at skaffe sig nok erfaringspoint. Et andet problem er, at når du har spillet Fallout igennem, og det tager nemt 50-60 timer eller mere, så er der ikke rigtig noget at komme efter i de efterfølgende.

Spillet har derudover meget lange loadtider og spillet skal loades hver gang man bevæger sig til et nyt skærbillede, hvilket du gør konstant. Dermed er du reelt nødt til at installere samtlige 650 mb, positivt er det dog, at spillet ikke kræver cd'en.



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

Yderligere er alle tre spil krydret med ret generende bugs, der gør at du er nødt til at save konstant, for at være sikker på at du ikke spilder din tid. Det er underligt, at der hverken er vedlagt patches eller at fejlene ganske enkelt er rettet. Det er uacceptabelt at de samme fejl optræder i alle tre spil, for der er gået mere end 2 år mellem udgivelserne af Fallout og Fallout Tactics.

Grafikken og lyden er som i forgængeren upåklagelig, naturligvis kan det ses at det ikke er nye spil, det virker fx lidt kikset at nogle karakterer kun snakker via tekst. Og grafisk er grafikken

heller ikke helt god, men da det er historien og rollespillet, der trækker Fallout langt op over gennemsnittet betyder det mindre.

Som Rollespil (RPG) holder spillene genren godt og forskellige handlinger kan føre vidt forskellige veje. Dine handlinger er afgørende for hvordan folk reagerer overfor dig. Generelt giver dårlige handlinger et dårligt resultat, men de kan føre dig til folk du ellers ikke ville have mødt.

Begynderen

Fallout er spil for begynderfolket, det er ikke særlig svært og kampene giver dig den fordel, at du kan overskue tingene, du behøver heller ikke samle et stort hold, ting som begynderen

kan have svært ved at holde styr på i fx Diablo og Icewind Dale spillene.

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

Fallout Radioactive

Fallout er fremragende til begynderen indenfor rollespilsgenren. Lidt forældet, men pæn funktionel grafik. Lyden er rimelig. Temmelig mange bugs, der burde være fikset for længst.

Systemkrav

Pentium90,
32Mb ram

Anbefalet system
P266, 128 Mb ram

Kvalitet:

81%

Summer Games 2004

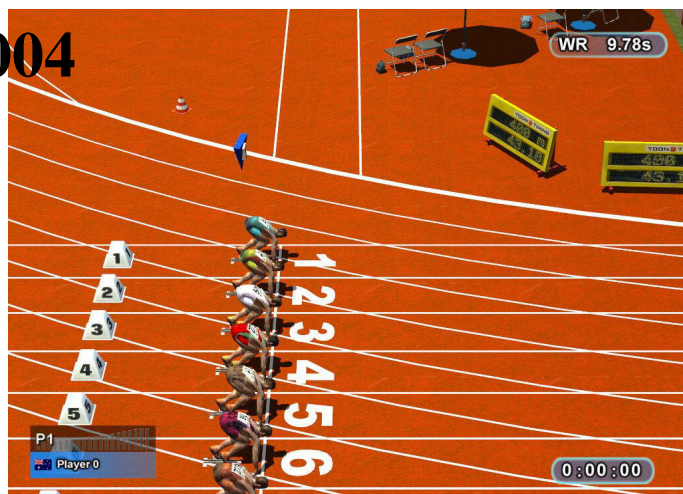
Hver 4. år er der olympiade, det burde ikke være en overraskelse for nogen, men det er det åbenbart for Surf Side, der i sidste øjeblik har banket i elendigt makværk af et spil sammen.

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 udkommer som sædvanligt et års tid efter som budgetspil, uden man dog af den grund har gjort noget ved spillets mange småfejl. Det går ind i rækken af ligegyldige spil,



og det kan muligheden for multiplayer ikke ændre på. Selv for 49 kroner er det spild af penge.

Summer Games 2004

Det var sommeren 2005s mest solgte spil, men det ændre ikke på det er noget skrammel.

Systemkrav
733 Mhz, 512 Mb ram

Anbefalet system
512 Mb ram

Kvalitet:

21%

King's Quest 1 (VGA Remake)

Sierras klassiker var vist det første moderne adventure, jeg stiftede bekendtskab med, tidligere var det område lukket land for mig, for jeg er god til at læse engelsk, men det kniber med at skrive sproget. KQ var et af de spil, der virkelig startede genren "graphic adventure game" og de utallige spil i serien - af mere eller mindre god kvalitet - kom til at præge halvfemserne.

Det er de anonyme spildesignere i firmaet AGDI, der har lavet en ny moderne version af det klassiske spil. Det er mærkeligt de har fået lov, men ifølge hjemmesiden, har de skam hentet alle tilladelser. Når man ser på arbejdet, er der ikke noget at sige til Sierra har givet dem lov.

Spillet er helt som det gamle i alle puzzles, personer og steder. Der er til gengæld blevet opdateret væsentlig i grafikafdelingen.

Man har tilføjet fuld tale og en masse ny musik. Hverken musikken og lyden er ikke verdens bedste, men stemningen er meget velbevaret og grafikken giver virkelig spillet liv på ny.

Den store ændring er, at interfacet er blevet lavet om til den stil som Sierra brugte i deres nyere adventures, og det gør det lettere at finde rundt og styre sin figur.

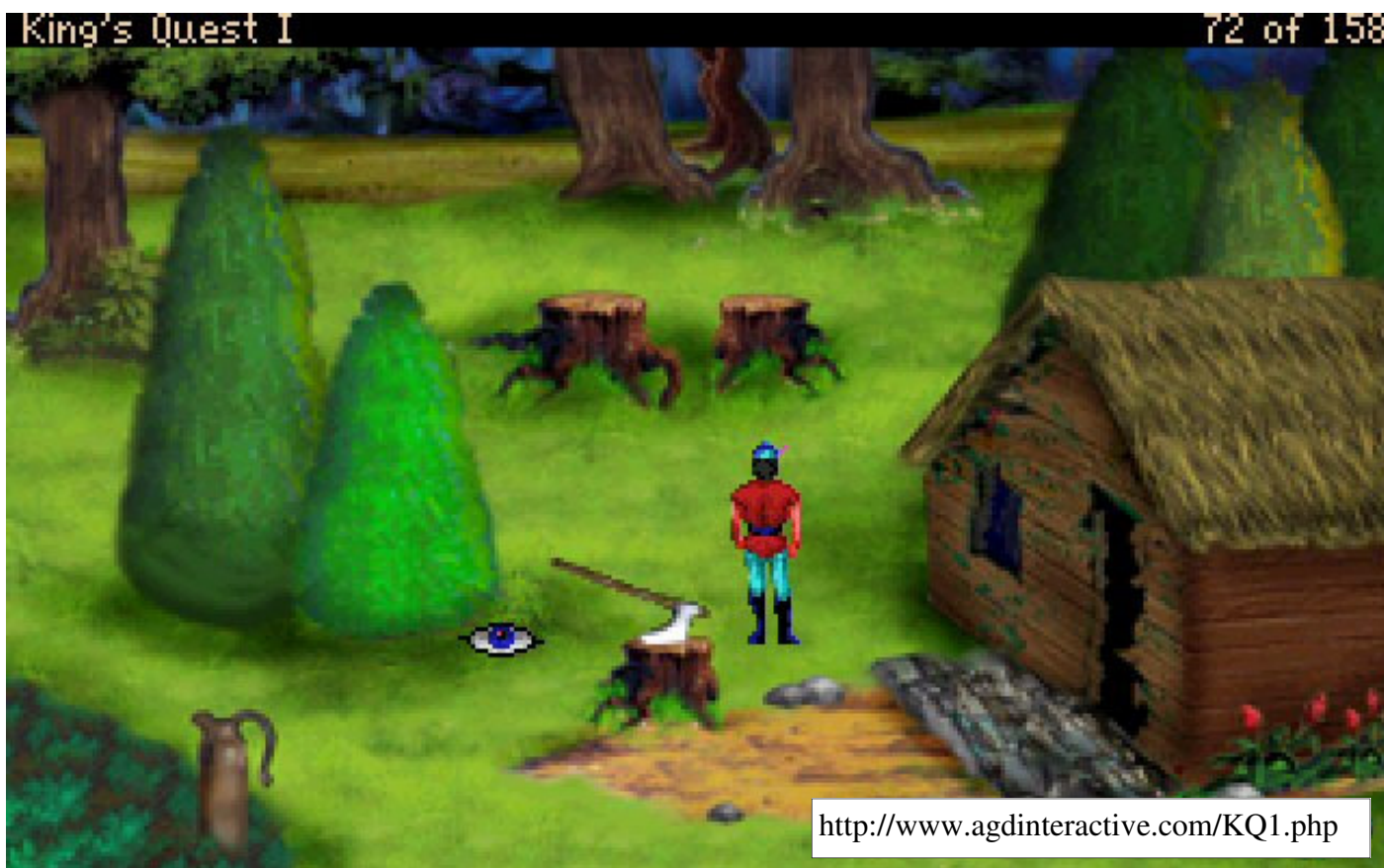
Historien handler om den unge Sir Graham, der skal hente kongerigets tre magiske ting hjem igen for at landet kan overleve. KQ1 tager os godt rundt i eventyr universet, som vi kender og elsker det. Der er dansende gnomer, trolde under broen og meget mere at hygge sig med. Alt i mens vi skal løse puzzles, snakke med forskellige karakterer. I det hele taget er der vist ikke lavet det mindste om på plottet fra ori-

ginalen.

I disse dage mener man åbenbart at eventyrspil skal være næsten grotesk lange og at det skal tage os 2 og 3 måneder at løse dem. KQ er set i det lys meget kort, men fortællingen holder vand, og der er nemt underholdning i 4-5 dages intens spilleri.

Når man sidder og spiller KQ tænker man tilbage på den tid, hvor historien i et eventyrspil var det afgørende, det er der mange producenter, der burde overveje...

King's Quest (Remake)		Gratis
Den gamle klassiker i nyt design og med forbedret styring, det gør kun et fremragende eventyr til et endnu bedre spil. Superb.		
Systemkrav Ukendt	Anbefalet system -	
Oplevelse	75 %	89%
Gameplay	94 %	
Holdbarhed	82 %	
KVALITET		



Jazz Jackrabbit 2

I serien Epic Megagames er der efterhånden kommet et hav af titler, men siden skiftet fra Amiga til PC har det knebet med at få kvalitet til at følges med. Det er nemlig fortsat en række sharewarespil, der er pustet lidt op for at blive kaldt fuldpris spil.

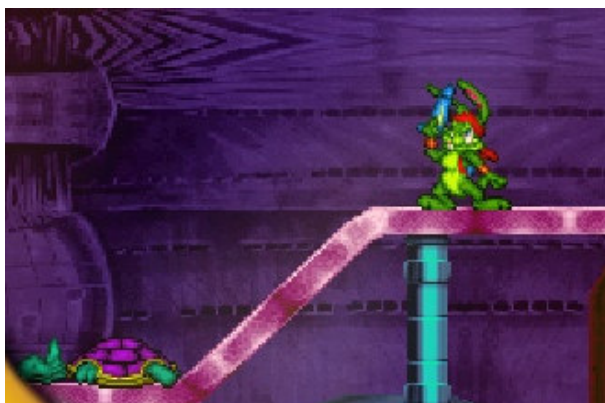
Det ligner Super Frog fra Amiga1200. Dermed er stilen lagt an til et klassisk platformspil, som de bedste så ud for ti år siden og det er ikke helt nok til at forsvare en salgspris på 149,- kr. Grafisk er opløsningen ringe, og det mærkværdigt at man insisterer på en 640x480 opløsning, det ser grimt ud efter dagens standard.

I JJ2 styrer du enten en rød eller en grøn kanin, der skal igennem en række baner med fjender så-

som skildpadder, paddehatte og lignende. Du har en sej laserpistol, der også kan blive til en flammekaster. Banerne er gode og varieret, og man er virkelig forbløffende godt underholdt.

JJ2 er et ganske fornøjeligt platformspil, der har hentet inspiration fra Super Mario og Super Frog.

Grafik og lyd er ikke imponerende, men det fungerer ganske udmærket, til trods for roserne, så føler man dog, at man sidder og spiller et spil, der er lidt for simpelt til at man burde kræve fuldpris (199,-) for det.



JAZZ RABBIT 2	
Et okay platformspil, ikke særlig flot grafik og lyd. Gameplay er heller ikke værd at skrive hjem om.	
Systemkrav 500 Mhz, 3D kort	Anbefalet system Joypad
Oplevelse 62 %	61%
Gameplay 64 %	
Holdbarhed 60 %	
KVALITET	

ROB BLANC I: BETTER DAYS OF A DEFENDER OF THE UNIVERSE

Rob er en ganske almindelig ung mand, der har et kedeligt job, da han en dag bliver udvalgt til at redde galaksen og blive en vaskægte helt. I dette første eventyr skal Rob dog først bevise at han er værdig til de store opgaver, derfor får han til opgave at finde ud af, hvad der er sket med besætningen ombord på et rumskib, som de har mistet forbindelsen med.

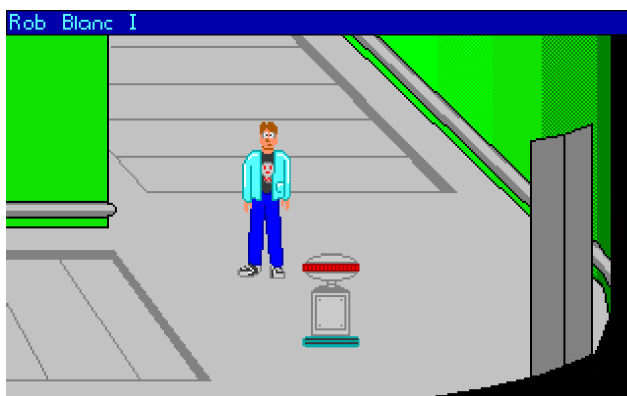
Eventyret er kort, meget kort endda, det er løst af den uerfarne på mindre end 30 minutter, men det er svært at være alt for utilfreds, når spillet nu engang er gratis. Men det er skam, for historien og humoren er fin.

Spillet virker på samme måde som Sierras første eventyr, dvs. at du har nogle få kommandoer og skal ellers finde ting rundt omkring og hitte rede i hvordan du bruger tingene.

Spillet har tre grafiske muligheder, 320x200 hvis man er rigtig nostalgisk eller 900x600 hvis du vil se bare nogenlunde grafik.

Men grafikken er bar og den bærer tydeligt præg af at det hele er lavet af én mand. Ben Croshaw er sluppet godt fra Rob Blanc.

Historien er god, dialogen sjov og grafikken er grim. Lyden når ikke at blive irriterende, men det er vist kun fordi spillet er så kort. Alt i alt et ganske udmærket (gratis) eventyrspil.



ROB BLANC I	
Et meget kort - og gratis - spil, der byder på elendig grafik, okay lyd, en god historie og sjov dialog. Altså et helt i orden freeware spil.	
Systemkrav Windows98 eller bedre	Anbefalet system -
Oplevelse 35 %	67%
Gameplay 79 %	
Holdbarhed 22 %	
KVALITET	

CRAZY TAXI

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

Spillet foregår i et meget højt tempo! Man skal i alt sin enkelhed køre rundt og samle kunder op. De skal derefter køres til bestemte

Et bedre pc spil?

Grafikken er selvfølgelig blevet bedre siden spillet kom til Playstation. Det er ikke smukt, men ganske pænt.

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

de ord eller konstante brokken, giver spillet en glimrende lyd-kulisse.

Bilen reagere dog ikke helt, som man eller kunne forvente et køretøj på fire hjul ville. Den har det med at tage nogle vilde udsving. Jeg vil dog heller ikke tro, at der er nogen der forventer realisme, når de køber et spil, der hedder "Crazy Taxi", så det er nok okay. Fartfølelsen er rigtigt god og den klaustrofobiske fornemmelse af tung trafik, imens at man bliver presset af en tidsgrænse, giver både stress og en hektisk stemning, der virkelig får spilleren til at foretage vilde manøvrer for at finde de hurtigste genveje.

Når det hele bliver lagt sammen, er der ikke så meget at sige om Crazy Taxi. Det virker mest af alt som om SEGA prøver at tjene flere penge på suppe kogt på rigtig gamle ben. Jeg har brugt en del timer på at spille Crazy Taxi og jeg synes dog stadig det er godt spil, som man sagtens kan bruge en del tid på. Det er nemlig vane-dannende på den gode måde.



destinationer. Hvis du når til kundens destination inden for en tidsgrænse modtager du betaling. Jo længere tur, jo højere betaling. Jo mere vildt du kører, jo flere penge tjener du, men du skal ikke tage dig for god tid til at udføre stunts, for hvis du ikke kommer frem til tiden får du ingen penge, da kunden så forlader vognen. Ved siden af hovedspillet, er der nogle komplet ligegyldige minispil, hvor du skal udføre tricks, stunts og kundeleveringer på tid. Disse er mest lavet som high-score-spil, hvor de bedste scores gemmes.

har spillet Crazy Taxi før, så betyder det jo ikke særligt meget og det er ikke det helt store plus alligevel, da det bare er en mindre detalje.

Der er noget California Summer over hele spillet, og det er selvfølgelig fedt, når man sidder og sveder i sin mørke stue i fjernsynets skarpe skær.

Lydeffekterne er stadig gode og skaber en temmelig god stemning. Lyden af horn og menneskers råben af din kørsel, sammen med din passagers enten venlige og bifalden-

CRAZY TAXI	
Crazy Taxi er et glimrende spil, der for engangsskyld lader pc-brugeren spille arkadespil uden at tænke så meget, desværre holder spillet ikke lang tid, du vil næppe spille det mere end et par dage, før det samler støv på hylden.	
Systemkrav 500 Mhz, 3D kort	Anbefalet system Et stærkt grafikort
Oplevelse 79 %	69%
Gameplay 81 %	
Holdbarhed 62 %	
KVALITET	

Wall Street TYCOON

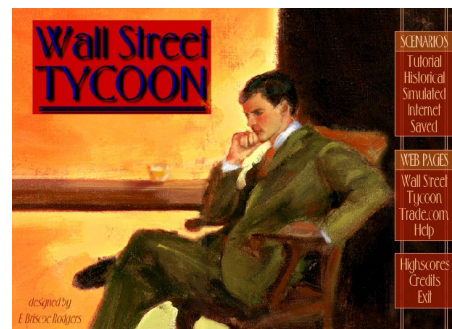
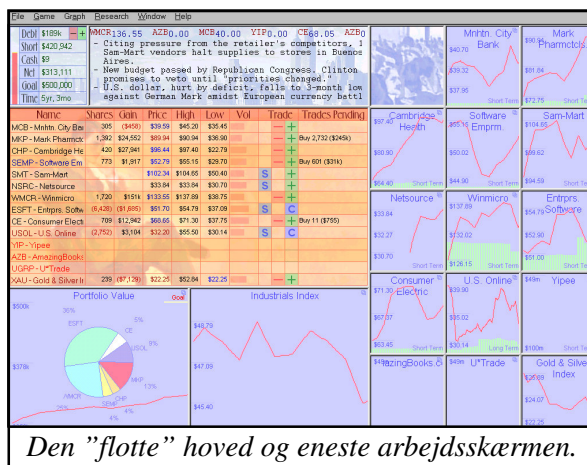
I Wall Street Tycoon spiller du børshaj, der skal løse nogle helt specifikke opgaver, det er fx at tjene et vis antal millioner indenfor en given historisk periode og tid.

Her skrev jeg *fx* men det er egentlig forkert, for det er eneste opgave i spillet. For at nå sit mål kan sælge og købe aktier, det nemmeste er dog bare at købe lidt af hvert og ellers begynde at læse avisen eller dit computerblad en gang mere.

Nu spillede jeg godt nok kun 3 scenarier, men med den "taktik", eller mangel på samme, vandt jeg uden problemer.

Når man så har vundet, så sker der det, at man kan begynde forfra. Ingen sejrsscener eller noget som helst.

Det er utrolig svært at tage dette spil alt for seriøst, selvom de meget gerne vil tage på den måde.



En lang film fortæller om spillet og på en pædagogisk måde forklarer man, at der altså ikke er virkelige penge indblandet. Py, nu er jeg virkelig lettet :-)

Man får at vide, at det er lidt forsimplet i forhold til virkelighedens verden, ja det tror jeg nok. Man trykker på et plus, så køber man, man trykker på minus og man sælger. Hvis man ikke har penge kan man ikke købe.

Kvalitet: 13 %

Die Hard: Nakatomi Plaza

Der er vel efterhånden lavet et godt stykke over 2-300 3D actionskydespil. Sierra har formentlig ikke spillet bare eet af dem, for så havde de set, hvor håbløst dette spil er. Fjenderne er håbløse, men sejlivet. Det er ikke helt usædvanligt at man hamrer tre magasiner af på en fyr på 1 meters afstand uden at han påvirkes. Et sted skal man demontere bomber, der helt åbenlyst er lavet med plasticsprængstoffer, det skal man bruge en bidetang for at stoppe. Så opgaven lyder at kæmpe sig hele vejen gennem banen hente en bidetang og nå tilbage og klippe de forskellige bombers tændinger over.

Den kunstige intelligens er lig nul, og kollisionsdetektoren er endnu værre. Lyd og grafik slår alligevel det, på en negativ måde.

Blød ikke-kantede grafik og skygge påvirkninger har Sierra ikke opfundet.

Banedesigneren har besluttet at et højhus består af gange, gange og lidt flere gange, og vinduer er der ikke.

Formentlig gennemfører de færreste spillet, dels fordi sværhedsgraden bliver ganske vanskelig i det, at mindst halvdelen af gange kan du ikke ramme en fjende på 2 meters afstand, og dels fordi det er så grimt og kedeligt at man ganske enkelt ikke gider.

Så svært kan det sguda ikke være at lave bare nogenlunde rimelig fornuftigt skydespil.

Kvalitet: 17 %

Pris: 349,- kr.

Aussie Rules Coach

Hvad laver det spil overhovedet i Danmark ?

Okay, vi kender intet til australsk fodbold, men dette kunne vel være en måde, at lære den sport at kende på. Skal vi tro dette spil, så er det umuligt at handle med spillere, skifte taktik, lave sine egne taktikker, udvide sit stadium eller ændre sin opstilling. Det må godt nok være nemt at være træner dernede. Det eneste du stort set kan gøre er at sætte kampen i gang og håbe det bedste.

Kampsekvenser er stygge at se på, og når man ikke ser på dem kan man fare vild i menuerne. Med andre ord kan man ikke ligefrem sige at dette spil gjorde min i forvejen ikke eksisterende interesse for australsk fodbold større.

Kvalitet: 14 %

Pris: Set i Fakta til 39,95 kr.

GUNMAN CHRONICLES



Hvem kender ikke Half-Life? Der er udkommet et hav af mods og spil, der er bygget direkte på motoren til dette ekstremt populære spil.

Sidstnævnte er et spil, hvor man har ændret banerne, personerne og skydevåben, men man har altså ikke ændret andet end det. HL udkom i 1998, og da dette spil er bygget direkte på motoren, så ses det meget tydeligt, at spillet grafisk er langt over sidste salgsdato.

Gunman har en ganske almindelig historie, som man sikkert har skrevet efterhånden som udviklingen

skred frem. Det er noget med at du er rumkadet og pludselig befinder dig på en fremmed planet for at undersøge, hvorfor man har mistet kontakten til planeten. Det har vi vist hørt før....

Det viser sig hurtigt, at det handler om at en tidligere leder er blevet forladt på planten, og nu har erklæret krig mod menneskeheden. Det sker gennem han har trænet en lang række dyr og tidligere soldater til dette for-

mål. Alt sammen har vi hørt og set før, og endda bedre.

Der er bestemt ingen hjerneaktivitet i dette spil, du skal skyde, skyde og skyde lidt mere. Set med nutidens øjne, så ses det tydeligt at både grafisk, lydæssig og at AI'en er blevet gammel. Det er der ikke noget underligt i, men spørgsmålet er om man kan tillade sig at kræve penge Gunman i dag?

Gunman koster 99,- kroner i Sierras Best Buy serie. Til den pris får man en okay oplevelse, hvis man ikke har en kraftig computer kan dette være et velkomment spil, men Gunman er et fem år gammelt spil, og dermed er det overgået af de fleste andre spil på markedet. GC er derfor kun til dem med en smådårlig computer, der ikke kan spille andet.



Gunman Chronicles

Forældet og på alle måder et middelmådigt spil, hvis du har en bæ computer, så er Gunman interessant ellers ikke.

Systemkrav
Win9x/Me/2000/XP
P233, 32Mb ram

Anbefalet system
P266 eller bedre
64 Mb ram, 3D kort

Oplevelse 48 %
Gameplay 51 %
Holdbarhed 47 %

50%

KVALITET

Amiga Forever Plus

Med Amiga Forever kan du genopleve firsernes Amiga og alle dens muligheder.

Pakken er en emulation af en Amiga, skriver Cloanto. Det kan man udmærket sige, og dog må man ikke forledes til at tro denne pakke kan afvikle ret meget software fra halvfemserne. Den emulerer nemlig ikke AGA og går kun op til en 020 CPU og et grafikort.

Det betyder, at rigtig mange spil og programmer ikke virker. Ironisk nok virker ens diskettedrev ikke sammen med AF. Det er ikke programmets skyld, men Amiga

Indforstået

AF er kan emulere alle Workbench fra 1.3 til 3.1, og Kickstart 1,2 og 3, så det er fint nok, men CPU'en sætter altså sine begrænsninger.

Pakken henvender sig naturligt nok til pc brugeren, men hvis man aldrig har haft en Amiga, så kommer man let i problemer med AF. Manualen er nemlig ikke til meget hjælp, der er utallige ting, som man forventer brugeren enten ved

kender Amiga, men ikke for PC brugeren, som pakken jo henvender sig til.

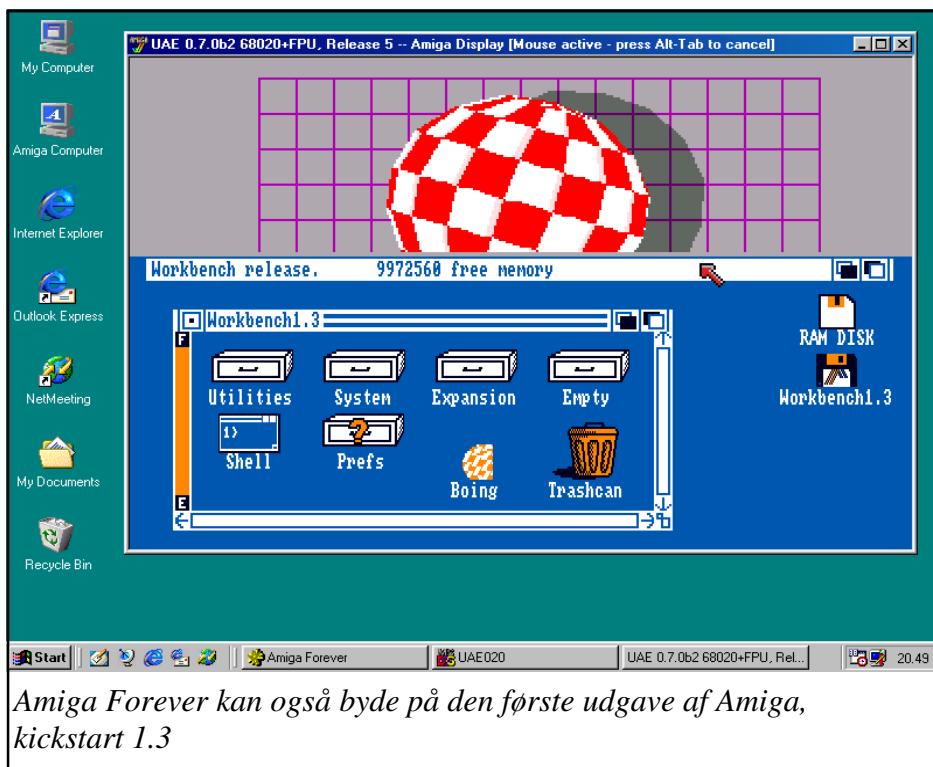
Et pc drev kan ikke læse DD disketter på et pc drev, men man kan forbinde en Amiga med pc'en og på den måde læse ens disketter. Det er ikke optimalt, men okay. Cloanto kan trods alt ikke klandres for det, så ind under sengen, hvor der på tredje år lå en gammel A500 maskine. Ved hjælp af et serielkabel forbindes de to maskiner, og A500 behøver ikke en monitor. Man kan dog også købe en adapter, så man kan smide DD drevet ind i sit pc tower. Det har jeg ikke gjort.

Jeg prøvede fodboldspillet Kick Off og det virkede helt fint. Så gad jeg ikke mere diskettarbejde. I øvrigt kan langt de fleste PD serier såsom den fremragende 17-BIT serie findes som cd, og det kan anbefales at investere i disse samlinger. Priserne på disse cd'er ligger typisk kun på 2-300 kroner.

I gang med at prøve

AF kan fint finde ud af mounte ens harddiske og cd-rom og dvd (registres som cd), så frem med cd'erne. Først prøvede jeg et par spil, og der var et par AGA spil imellem, som jeg ikke lige var opmærksom på ikke ville virke. Desværre er det ikke sådan, at AF fortæller, at spillet ikke virker, eller er det Amiga, der ikke gør det, det ved jeg faktisk ikke, men maskinen går bare i sort, og et par gange måtte maskinen resettes helt, og det er ikke ligefrem sundt for ens pc.

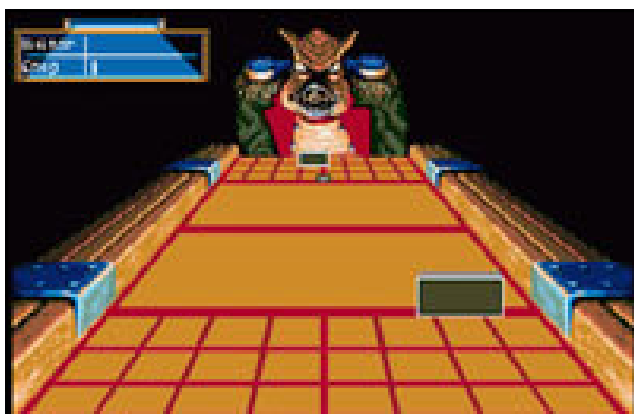
Des spil jeg prøvede var Defen-



disketter kan rent fysisk ikke virke i et pc diskettedrev. Det gør, at man er enten afhængig af at eje en Amiga, der kan bruges som diskettedrev eller nøjes med at bruge cd-rom titler. Det næsten komiske er, at de fleste cd-rom titler enten kræver AGA eller mere end en 020 CPU, hvis vi ser bort fra Aminet cd'erne, men langt det meste indhold kræver også mere end 020 CPU her.

på forhånd eller kan huske fra sin Amiga tid. Fx at skifte tastaturet over til sit eget sprog, man forklarer ikke med eet ord, hvad chip og fastram er, og hvordan man indstiller det under konfigurationen.

En ikke Amiga ejer har ikke en chance, for at vide hvad han skal vælge. CPU forklares ikke, brugeren må selv regne ud, at en 68020 nok er stærkere end en 68000. Ja, det er en selvfølge for dem, der



Shufflepuck Cafe og Cannonfodder byder på god underholdning, desværre er det kun A500 titler Amiga Forever lader os spille.

der Of The Crown, og det gik helt fint. Kick Off 2 og et par stykker mere virkede også helt fint, dog var der en forfærdelig baggrundsstøj efter man havde spillet, det er noget underligt, for støjen ophører efter 20-30 sekunder.

Spillene virkede altså, og de spil jeg prøvede gav ingen problemer.

Så var tiden inde til at se på nogle af brugerprogrammerne. Personal Paint 7 (vedlagt AF) og DeLuxe Paint 4 virkede helt upåklageligt, men klart mærket af at arbejde som på en 020 CPU. Lidt træls dog, fordi ens Intel CPU sagtens kunne emulere en 060 CPU.

Interword var, som

den gang, en sørgelig oplevelse, men det virkede. Det gjorde de fleste mere seriøse programmer. Af de mere krævende jeg prøvede var PageStream 3.3, der virkede helt fint og løb hurtigere end på en almindelig 020 Amiga.

Fine programmer

Der er vedlagt Personal Paint 7 og dopus 5 som de helt store titler, dertil kommer en lidt ligegyldig teksteditor, en række gode småprogrammer og desuden er AF lavet med New Icons. Det er alt sammen meget godt. Faktisk vil jeg

gå så langt som at sige, at begrundelsen til at købe denne pakke må være pga. af tegnepro-

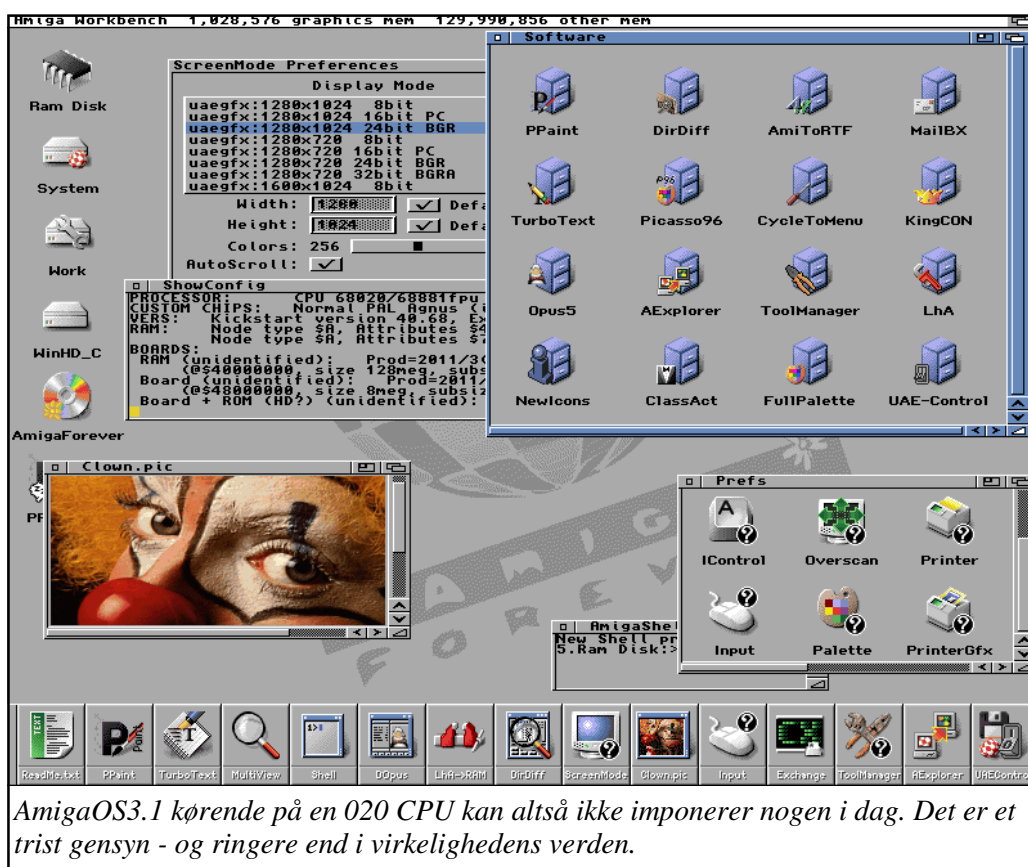
grammet PP7, som er helt ualmindelig pragtfuldt at arbejde med, og så er vi igen tilbage ved at programmet er hæmmet af at det tror det arbejder på en A500/020. Det betyder også at det fremragende Photogenics er lukket land, alene dette program havde været begrundelse nok til at købe AF.

AF understøtter fint en række forskellige skærmopløsninger, og den finder uden problemer ens hardware, derfor vil printeren formentlig nok virke, hvis jeg kunne finde en driver til den. Det kunne jeg ikke. Det samme er nok tilfældet med både brænderen og skanneren.

En anden god ting er, at programmet bare kan lægges som et almindeligt program i en skuffe, hvor man så passende kan samle alt ens Amiga software.

AmigaOS 3.1

En Amiga af den type AF kan fremvise kører normalt 800x600 eller lavere opløsninger, og det ses på skærmen. Fontene er for



AmigaOS3.1 kørende på en 020 CPU kan altså ikke imponere nogen i dag. Det er et trist gensyn - og ringere end i virkelighedens verden.

små til at virke på en 1024x768 skærm. Ofte gør programmerne skærmen mindre, men beholder opløsningen. Det er egentlig godt nok, hvis man havde en 19" skærm, men når man sidder med en 15" skal man sidde halvt inde i den for at se, hvad der sker på skærmen.

Konklusion

AF er en emulation af en A500 med 020 CPU og enten kickstart 1.3 eller 3.1 alt efter hvad man vil. Men under 1.3 går det ikke helt så glat. Min harddisk/cd-rom drev blev ikke fundet, så det eneste man kan arbejde med at fysiske disketter.

AF kan udstyres med op til 8Mb chipram og op til 128 Mb ram, samt udstyret med et cybergrafkort. Det sætter en naturlig grænse for hvilke programmer/spil man kan bruge. Men helt ge-

nerelt virkede de fleste ting fra før 1993 uden problemer, dog var det et meget kært gensyn at arbejde med PP7, som vist nok udkom i 1998.

Massiv skuffelse

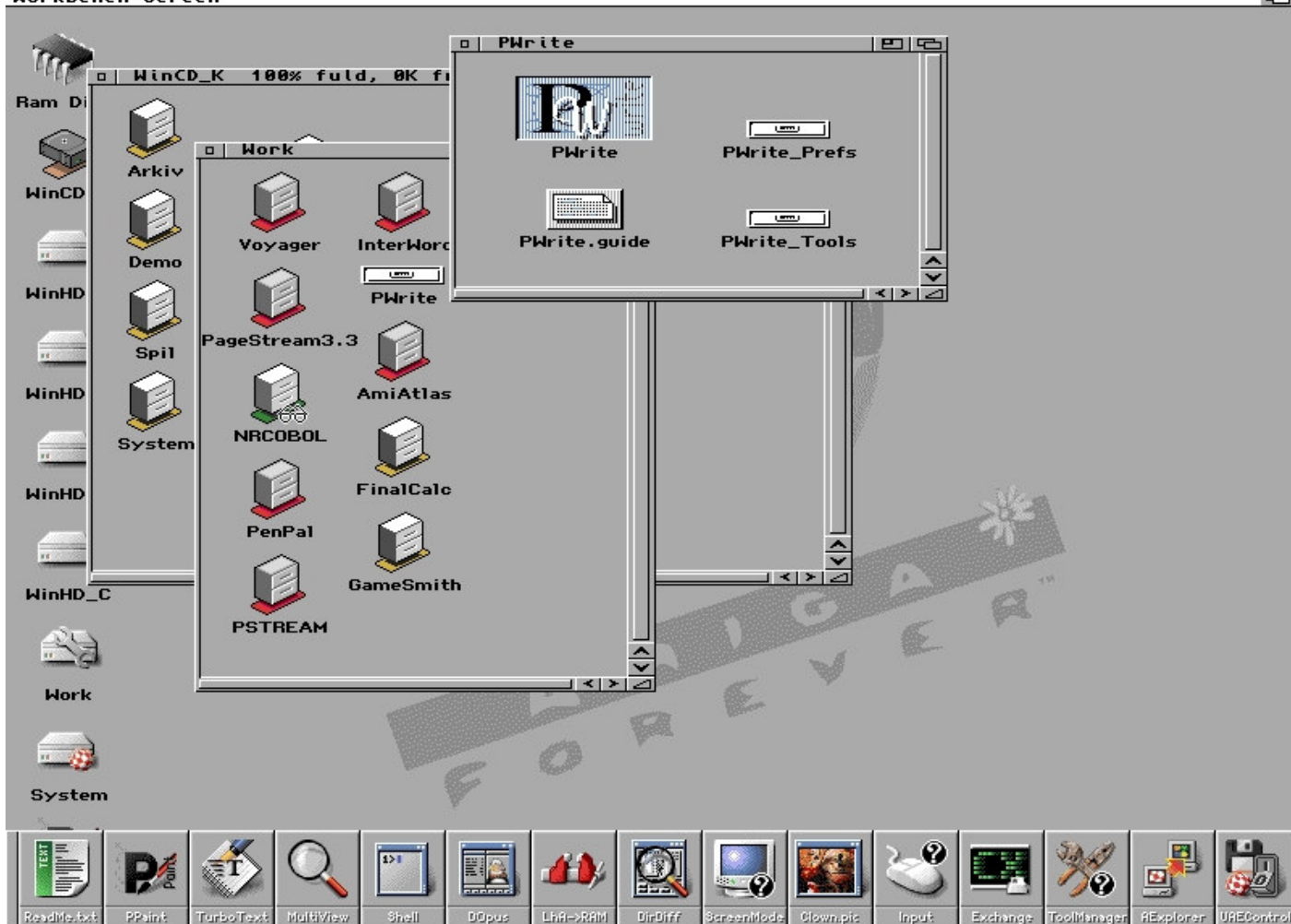
Da Cloanto udgav den første udgave af pakken tilbage i 2002, udtalte daværende chef Petro at nu kunne også PC folket opleve Amiga. Sjældent har man oplevet så ringe reklame for en platform. Denne pakke får ikke en bruger til så meget som at overveje Amiga som et alternativ, tværtimod afskrives den på stedet. Det er naturligvis helt tosset at bedømme Amiga ud fra en gammel model, og det er det man får.

Hvis man har købt pakken af nostalgiske grunde, så bliver man formentlig lidt skuffet, for de fede A500 dage var fede, fordi A500 leverede state of the art under-

holdning og programmer. I dag falder Interword, Kick Off, North and South etc. igennem med et brag, men selvfølgelig er det nemmere end at finde A500'eren frem under sengen. Nu skal du bare finde den frem i en skuffe på skrivebordet.

I det hele taget er det svært at finde en grund til at bruge mere end 500 kroner på AF. Og har man allerede købt den oprindelige pakke, så er denne plus pakkes eneste plus, at der er en ny manual og et par nye videoklip med, hvor Jeff Mindler fortæller om Amiga.

Workbench Screen



TV SERIER PÅ DVD

The Tripods

De fleste Sci-Fi fans har nok læst John Christoffers fremragende trilogi "Tripoderne", efter trilogien skrev han en bog 0, der handlede om, hvordan tripoderne tog kontrol over Jorden.

Tv serien fra BBC tager sit udgangspunkt i en landsby i år 2089. Tripoderne har overtaget Jorden, og menneskerne lever nogenlunde som man gjorde i 17-1800 tallet. Børnene bliver i konfirmationsalderen mærket med en metaldims, der fjerner deres modvilje mod tripoderne og i det hele taget gør dem mere rolige, medgørlige og blindt lydige overfor tripoderne. Tripoderne ses som guder, der har sørget for der er fred på Jorden, og at forureningen er forsvundet. Den unge Will har set, hvordan mærkningen ændre folks adfærd og løber væk sammen med sin ven Henry for at slutte sig til oprørerne i De Hvide Bjerge. I Frankrig støder de på Paul, som de slår følgeskab med på deres vej mod bjergene.



Serien følger handlingen fra bøgerne meget nøje, og således dækkes hele sæson 1, dvs. 13 afsnit, den første bog "De Hvide Bjerge", mens sæson 2 (12 afsnit) dækker anden bog "Dødens By". Og så mangler vi den sidste bog, for serien stoppede brat efter 2. sæson, og det er faktisk en katastrofe, for det er lykkedes at lave en perfekt "season hanger". Det gør at man er ivrig efter at se den næste sæson, men den dukkede bare aldrig op. Efter min mening var det en dum beslutning, for BBC står i dag med en serie, der usælgelig til tv, og salget på dvd har været ringe. Og det er klart nok, når man disker op med en fortsat serie uden slutning. Seertallene var for lave for serien, og produktionsomkostningerne må have været enorme. Store udendørs lokaliteter, alle kostymer og de mange special effekts må alt sammen have givet en meget dyr produktion, der nærmest kræver at have meget høje seertal for retfærdiggøres. Det er også en meget flot serie, der var langt forud for sin tid.

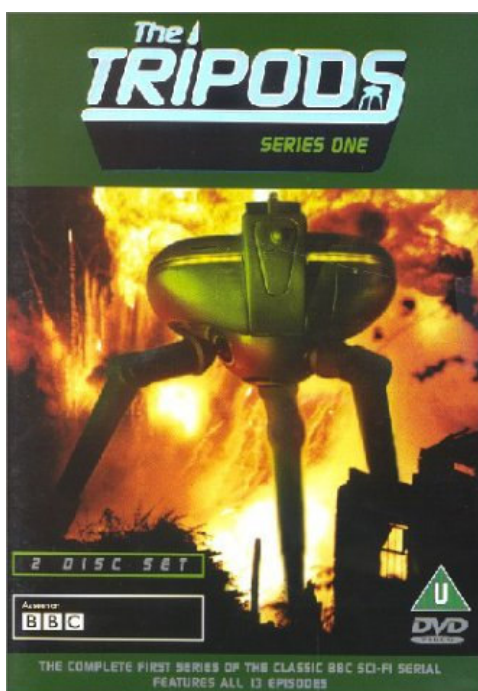
Seriens 25 afsnit (ca. 24 minutter pr. afsnit) er generelt spændende, men seriens afsnit bærer også

præg af tomgang og manglede udvikling. Ironisk er det, at et af kritikpunkterne netop var, at der skete for lidt i den, men da serien stoppede skete det netop som handlingen (endelig) var kommet op i omdrejninger. Fra afsnit 15-16 bevæger handlingen sig langt hurtigere fremad, og man kan tydeligt mærke at instruktøren endelig har droppet forsøget på nærmest side for side at gengive bøgerne.

Det er svært at give en anbefaling af serien, for på den ene side er handlingen spændende, selvom nogle afsnit går lidt i tomgang, på den anden side er den overordnede historie så god at det trækker meget op på bedømmelsen, men slutningen er katastrofal, og for at få slutningen med er der kun én vej, nemlig at læse bogen. Men der er ingen tvivl i mit sind, når det er betingelsen, så vil jeg nok anbefale at bruge pengene på at købe alle bøgerne fra starten og så skære serien væk, i hvert fald indtil du finder den kraftigt nedsat.

Blake 7

Også Blake 7 kommer fra BBC, i modsætningen til The Tripods var dette en lavbudget serie. Ideen



har været af skabe en lang sammenhængende historie, hvor oprøreren Blake skulle skabe et oprør mod et diktatur, der har undertrykker hele galaksen med vold og terror.

Den handling holder man sig nogenlunde til gennem de første to sæsoner. Men efterhånden som serien skrider frem opdager man at seriens personer er for få og farveløse til at fylde 12 afsnit pr. sæson, når hver afsnit nu skal vare hele 50 minutter.

Da galaksen pludselig bliver truet med invasion er Blake's tropper nødt til at begrave stridsøksen og danne fælles front. Sæson 2 slutter med at de har dannet fælles front, og invasionen er nært forstående, altså en rigtig season hanger. Indtil da har serien ikke bevæget sig meget over middel, men for SF fans er der bestemt meget at hente, mens alle andre formentlig allerede er stået af efter de første 3-4 afsnit.

Desværre går det herfra voldsomt ned af bakke. Det store slag er overstået, da sæson 3 starter og vi får blot at vide det er sket og at Blake og alle vennerne er blevet spredt ud over galaksen. Vi får end ikke at vide, hvem det var der



angreb.

I sæson 3 er det meste af besætningen udskiftet, inklusiv hovedpersonen Blake, og handlingen går helt død. Der bruges 6-7 afsnit på at finde besætningen, og Servalan skal genvinde kontrollen over sit imperium, hvilket mindst talt sker på en mystisk måde.

Da vi når til enden af sæson 4 har handlingen kørt i ring, været i tomgang det meste af 2 sæsoner og det er med et lettelses suk af sidste afsnit ruller over skærmen.

Serien er flere steder ufrivilligt morsom, fx kan man se en hum-

melsok komme til syne, da et besætningsmedlem bukker sig i en luftsluse. Da de er strandet i en ørken ser man store regnskyer trække op sammen med et typisk engelsk efterårs vejr, mens Blake fortæller at gennemsnitstemperaturen er over 50 grader. Der er lavet masser af sider på nettet, der er dedikeret til serien og hvor fejlene er nævnt.

Effekterne er naturligvis ringe set med nutidens øjne, men det gør det ikke bedre, at effekterne også med datidens øjne var ringe. Godt nok er vi tilbage i 1978-82, men Star Wars kom altså i 1977,



så teknologien var langt bedre end det som vi præsenteres for.

Blake 7 kommer på 4 dvd kassetter, der hver rummer en sæson, alt i alt 52 afsnit af godt 50 minutters varighed. Der er for få ekstrating på dvd'erne, en enkelt 30 minutters film om tilblivelsen af serien er det blevet til, og det er for ringe og for lidt.

Alt i alt er der ikke andet for end at konkludere at serien var okay i mangel af bedre da den kom frem, men i dag er det spild af tid. Hvis historien havde været god, havde vi accepteret at effekterne var pinlige, og skuespillerne er mildt talt dårlige. I realiteten står vi med en dårlig historie, fortalt af dårlige skuespillere.

Månebase Alpha (Space 1999)

Serien hedder Space 1999 og foregår på månebasen Alpha, deraf kom den danske titel.

Da DR i sin tid sendte serien trak den fulde huse, og det er vist sidste gang det er sket i Danmark med en science fiction serie, der generelt har det rigtig dårligt i Danmark. Serien er dog for nylig blevet genudsendt på TV2 Zulu søndag formiddag.



Alpha er som sagt en base på månen, hvor man har besluttet dels af forske i at leve i rummet, dels har bygget et gigantisk atom affaldsdepot på den mørke side af månen. En overgang undersøgte NASA om det var muligt i virkeligheden.

Serien starter i september 1999, hvor affaldsdepotet pludselig springer i luften og sender Månen ud af kredsløb og ud i verdensrummet.

Her oplever mandskabet så det

ene eventyr efter det andet. Serien opnåede kultstatus selvom dens levetid kun blev to sæsoner, eller måske netop derfor. Måske var det også, fordi tiden netop var til det, man har lavet et forsøg på at bruge realistiske rumskibe, realistiske rumdragter og realistisk atmosfære. Personerne virker troværdige, og de har et liv.

Men lad det være sagt med det samme, serien holder ikke. Historierne er slet ikke gode nok, til gengæld er skuespilpræstationerne faktisk helt gode. Serien er en af de få SF serier, der har formået af finde både kendte og hæderlige skuespillere til serien.

Månebase Alpha er en serie, der kan ses, men ikke mere end det. Hvis man vælger at bruge de små 300 kroner på serien, så vil det bedste råd være at se den små bidder og tage den for det den er. En god halvfjerds serie, der er hårdt plaget af tidens tand.



FÅ ET GRATIS COMPUTERSPILE

Hvis du skriver en artikel, anmeldelse eller lign til
Din Computer kan du frit vælge et computerspil.

Du kan vælge mellem følgende titler:

Al Unser Racing. Race
Allegiance . Simulation
Black & White. Action
Blade Warrior. Kampspil
Championship Manager 3 season 99/00. Fodbold-
managerspil
Die By the Sword. 3D
Dreams to Reality 3D. 3D
Druuna. 3D adventure
Earth 2140 (virker ikke på XP). Strategi
Fifa 98. Fodbold
Fifa99 . Fodbold
Forsaken. ?
FreeSpace . Action
Grand Prix Manager 2, manager
Gadget. Adventure
Hexen II. 3D
Industry Giant. Simulation
Jedi Knight Dark Forces. 3D
Johnny Herberts GP Championship. Race
Kick Off 2002. Fodbold
Krossfire KKND 2. Strategi
Max 2. Strategi
MDK. Action
NFK. Action

Private Eye. Adventure
Quake . 3D
Racing F1. Race
Rally Championship. Race
Redneck. 3D
Samurai Spirits . Kampspil
Shadows Over Riva . Rollespil
Shattered Light. Rollespil
Sidney 2000 Sport. Sport
SimCity3000. Simulation
Snowboard Race. Action
Bodyboarding 2. Action
Star Wars Rogue Squadron. Action
Stellar Mercenaries. Action
Tactical Manager 2 . Manager
Toca Touring Car Championship. Race
Tom Clancy SSN. Simulation
Tribes 2. 3D
Ultra Fighters. Simulation
Carrier Strike Fighter. Simulation
Unreal. 3D
WaterWorld. Strategi

Når du har skrevet din artikel, så husk at skrive 2-3
spil på, som du kunne tænke dig og ligeså vigtigt at
du skriver en adresse på, så jeg kan sende spillet til
dig. Der er eet eksemplar af hver, så det er efter
først til mølle princippet.

Hver anden måned kan du hente et nyt nummer af Din Computer på

www.damat.dk

Det er gratis