

COMPUTEREN GÅR TIL FILMEN



Vi har set på nogle af de bedste og de værste spillicenser, der er blevet til film indenfor de sidste år. Den store kult succes Resident Evil, Super Mario Bros, Final Fantasy, Doom og mange flere.

Læs side 10-17



CCS64 v.3.0

Vi har haft fingrene i den bedste emulator til Commodore 64 og set på nogle af de mere end 6.000 spil, der er til fri download. Læs om Emlyn Hughes

Soccer, Barry McGuigan Boxing, Turtles og mange flere. Med CCS64 står man med en "ægte" C64 i hånden.

Læs side 20-23



Inca Quest er spændende puzzlegame, der handler om at få mindst tre skjolde af samme farver til at røre hinanden. Der er bonusskjolde og lidt andet, men det er den grundlæggende og ret basale ide, så det har vi jo set før, men kun sjældent så gennemført som denne gang.

Læs side 24-25

Træt af nummer 1

Da jeg startede bladet i 1995 var det et Amigablad. Siden blev det i 1998 med Amiga og PC og fra nummer 31 blev det udelukkende med Pc. Men fra nummer 31 gik nummereringen i stykker. Bladet har siden da 2003 udkommet uregelmæssigt under skiftende navne, men det korte og det lange er, at det nummer du sidder med er nummer 43.

Vi satser på i julen at få omdøbt de gamle numre til Din Computer og igen lægge dem ud på nettet i deres nye udgave som en 2. udgave. Og mens vi er ved det, så er det fortsat målet at få lagt langt de fleste numre ud på nettet, enkelte er gået til de evige jagtmarker, men det kan da være, der kommer en indskannet kopi på nettet på et tidspunkt, når jeg får tid.

Egentlig er det underordnede hvilket nummer, der står på forsiden, men grunden til den uregelmæssige udgivelse skyldes manglende interesse. Ikke at bladet ikke bliver læst, faktisk har DC flere læsere i dag end for 5 år siden, men der er ingen mange, der skriver artikler og sender ind i dag.

Når der ikke er økonomi i bladet, og opbakning til at sende artikler ind er begrænset, så er det helt igennem urealistisk at tro på bladet

1995 Amiga 1-2
1996 Amiga 3-5
1997 Amiga 6-8
1998 Amiga 9-10, Windows Med Amiga 11-12
1999 Windows Med Amiga 13-16
2000 Windows Med Amiga 17-20
2001 Windows Med Amiga 21-24
2002 Windows Med Amiga 25-30
2003 Din Computer 31-36
2004 DaMat Computer 37-39
2005 Din Computer 31-32 (40-41)
2006 Magasinet 1 (nr. 42)

kan udkomme hverken 4 eller 6 gange om året. Jeg godt kan lide at skrive om computere, og at Din Computer bliver læst, så derfor vil bladet også fortsat udkomme. Men det må blive i det omfang, som der er materiale til et nyt nummer.

I 2006 blev det altså til disse to numre. Om det bliver flere næste år, kommer helt an på hvor mange artikler, der kommer ind af døren. Hvis der er materiale til 3 så kommer der 3. Hvis der er materiale til 5 kommer der 5. Målet må være, at de blade der kommer er af en sådan kvalitet at de er værd af læse.

Hvornår nummer 44 udkommer vil jeg spå om, men det kommer - på et tidspunkt.

Kim Ursin
Chefredaktør

DaMat yder korrekturlæsning

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

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

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

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

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

Læs mere på www.damat.dk, priserne varierer fra 100 kroner og helt op 4500 kroner.

Din Computer

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

Giro: 16635154 Reg.nr. 9846

Ansvarshavende redaktør: Kim Ursin

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

© DaMat 2006, 1. udgave

Die Hard 4

Der var nok ikke mange, der troede at Bruce igen ville lave en Die Hard film, men 4. juli 2007 er den klar, og den ser formidabel ud.

http://www.moviehole.net/news/20061215_die_hard_with_a_teaser_trailer.html



Rocky 6

En efterhånden 60-årig Stallone tager en omgang mere i ringen som Rocky. I filmen spiller han den aldrende Rocky Balboa, der i en alder af 50 vil tilbage i ringen med nogle "små kampe", men han ender pga. et computerspil der hævder han er verdens største figther med pludselig at skulle møde verdensmesteren, der både hurtigere, stærkere og langt yngre.

Saw 3

Efter etterten blev en succes, sendte man toeren i biograferne. Her floppede den, men klarede sig fint på dvd markedet. Nu kommer der så en 3'er, hvilket plejer at være en mindre katastrofe for de fleste film. Den skulle dukke op på dvd markedet i løbet af januar.



The Simpsons - The Movie

Endelig kommer The Simpsons som film, den er planlagt til juni 2007, som traileren fortæller at den bliver i 2D og ganske forfærdelig grim, så alt er som det skal være.

Bill Gates som præsident?

Han er verdens rigeste, han har selv opbygget sit imperium, han er en af verdens mest generøse personer, når det kommer til velgørenhed og så er han ikke søbet ind i skandaler. Hans familieliv er stabilt med kone og børn og er aldrig blevet set tungekysse med 16-årige blondiner i natteliivet. Han er også kendt som en behård forretningsmand og en mand med visioner. Altså kort sagt en mand, der ville være noget nær den perfekte præsident, for vel er han ikke en "rigtig mand" som Reagan, men i modsætningen til Bush, så er amerikanerne enige om Gates har mere hjerne end de fleste og han er

respekteret af alle lag i samfundet.

Problemet er bare at han ikke ønsker en politisk karriere, det har en gruppe borgere i USA sat sig for at ændre på. De har ganske enkelt valgt at opstille ham uofficielt. Man satte ham op mod John McCain i første omgang og her var der overvældende flertal for Gates. Selvom det ikke siger så forfærdelig meget, dels kan hele verden stemme over nettet, dels har amerikanere og resten af verden det med at være meget uenige omkring hvad en god præsident er, men hvor om alting er så vandt Gates altså med 86% af stemmerne.



Folkene bag billgatesforpresident.net håber at Bill Gates vil begynde at overveje en fremtid som landets præsident. Personligt tror jeg, han ville være en fremragende præsident. Fle- re af hans ideer omkring bekæmpelse af sparm var visionære, han er interesseret i miljøet, lynende intelligent og en behård hund.



Bill Gates for President!

DaMat
Et dansk hobbyforlag

www.damat.dk

Tør vi købe Windows Vista?

Af Jens Andersen, København

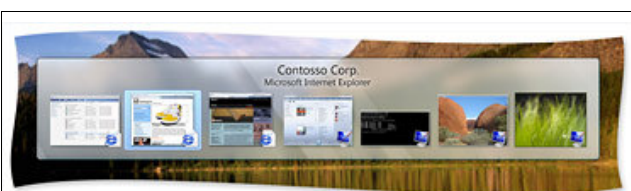
Microsoft er ved at være klar med den næste version af Windows. Det var den der oprindeligt blev kaldt Longhorn og skulle være kommet i 2005. Men heller det er et par år længere tid undervejs end der kommer noget skrammel.

Microsoft mener at godt 35% af verdens Windows computere er udstyret med en piratkopi, den omfattende piratkopiering koster industrien over 35 milliarder dollars, næsten en kvart milliard kroner.

Microsoft har besluttet at gøre alt hvad de overhovedet kan for at det bliver spild af tid. MS vil derfor indbygge en antipirat sikring i selve Vista. En række koder og funktioner vil gøre det ekstra besværligt at lave en piratkopi.

Vista skal aktiveres over internettet, hvis Vista mener at det er en ulovlig kopi, vil styresystemet automatisk "lamme" programmer som Internet Explorer og Outlook, så de kun virker en time ad gangen.

Med tiden vil computeren blive mere og mere træls at bruge og efter 30 dage er det nærmest umuligt.



Når man bruger CTRL+ALT til at smutte rundt mellem sine programmer bliver det sådan, at man kan se et live billede af skærmen.



Sådan kan vinduerne også se ud, når man browser igennem dem.

Den plan har (naturligvis) medført et ramaskrig og kritikerne mener at det kan give fordele til konkurrenterne Apple og Linux. Spørgsmålet er om der er taget højde for eventuelle hardwarefejlbekæmpelser under installationen?

Risikere man dermed at programmet ikke bliver anerkendt som gyldigt af Microsoft, hvis der er hardware indblandet, som Microsoft ikke kan genkende?

Det virker heller ikke tiltalende at MS kan følge med i hvad man laver, det rager ikke hverken MS eller andre om jeg spil-

ler spil, skriver eller ser pornofilm for den sags skyld.

Man risikerer først og fremmest at folk bliver usikre og ikke vil skifte fra XP, andre vil skifte til Apple, mens andre vil køre et helt andet system. Men endnu flere vil måske afvente at Vista bliver cracket - hvilket vil ske hurtigt, uanset hvor sikker programmet er ifølge MS.

Du kan læse mere på:

www.microsoft.com/windowsvista/



Når man holder musepilen over et minimeret vindue, kommer der et lille hurtigt billede frem. Det giver sikkert et godt overblik, men det lyder godt nok også noget krævende.

Playstation 3 - og blu ray

Først til marts kommer PS3 til Danmark, og den er udstyret med et såkaldt Blu-ray drev, der kan lagre helt op til 25-50 Gb på hver skive.

PS3 bliver dyr med sine 5.000 kroner, til sammenligning koster Xbox 360 og Nintendo wii omkring det halve, og begge har fået sig noget af et forspring på markedet. Næsten som sædvanligt er det Sonys produktion, der slet ik-

ke kan følge med. Omkring 1,5 millioner maskiner sendes til europæiske marked, mens resten går til Japan og USA.

PS3s høje pris bliver dog cirka det halve af hvad en Blu-Ray afspiller kommer til at koste. En Blu Ray film kom-



mer til at koste 279 kroner, mens en maskine kommer til at koste mindst 10.000 kroner.

Sonys omdrejningspunkt for 2007 er i det hele taget den ny format for film. Specielt er det HD fjernsynets hurtige succes, der har givet Sony blod på tanden. Man håber dermed på at kunne slå HD-DVD af pinden. Dermed trækker det op til en alvorlig format krig igen.

Det forventes at et PS3 spil vil ligge på en pris på ca. 500 kroner.



Tour de katastrofe 2006

Af Karsten Hansen, Århus

Som sædvanligt blev der udgivet det sædvanlige gang elendige bras af et cykelspil op til Tour de France 2006, nemlig Pro Cycling Manager, der heller ikke i Season 2006 udgaven er bare nogenlunde spilbart, så lad os hurtigt bare konstatere det, som vi de

forgående fire år har sagt, undgå det, men lad os her i årets sidste måned se på årets parodi af Tour de France, der var tæt på at slå spillet i elendighed.

En række af de største ryttere, bl.a. Ulrich, Basso, blev nemlig smidt ud inden løbet blev startet. Yderligere et hold blev smidt ud og så var vi ellers klar til løbet, der blev vundet af amerikanske Landis, der fire dage efter det gabende kedsommelige løb blev taget i dopingmisbrug.

Set med danske øjne var det oplivende at Michael Rasmussen vandt en etape og tog den prikkede trøje for 2. år i træk.



James Bond er tilbage

Da Ian Fleming skrev sin første roman "Casino Royal" med James Bond i hovedrollen var året 1953. Året efter blev det til tv debut i USA og nogle år senere kom James Bond i tegneserieform.

I halvfjerdserne og firserne havde også Danmark fornøjelsen af James Bond tegneserien. I alt lavede Ian Fleming 12 romaner og nogle noveller med James Bond. Men uden film havde vi næppe husket James Bond i dag.

Det var først og fremmest Sean Connery, der definerede Bond og gjorde ham populær. Connery spillede med lune og havde nogle meget sikre manuskripter at holde sig til. To gange lod han sig overtale til at komme tilbage til rollen som Bond, første gang, da Lazenbys Bond havde fejlet, anden gang kom som et chok for alle i 1983, hvor Never Say Never kom

samme år som Roger Moores Bond ligeledes havde premiere. Den sidste film skulle han nok ikke have taget, så lad os hurtigt springe tilbage til 1969.

Sean Connery har været med i 87 film, og selvom han i dag i en alder af 76 har trukket sig tilbage fra rampelyset, så er han fortsat meget populær.



Connery var 32 da han spillede Bond første gang, da han stoppede i 1971 var han lige fyldt 41. Overraskende vendte han pludselig tilbage og tog en Bondfilm mere i 1983, før han defintivt trak sig væk fra Bond. I modsætningen til de efterfølgende skuespillere gik hans karriere fremad efter hans Bond tid. Manden, der ville være konge (75), Outland (81), Highlander (86), Indiana Jones III (89), The Hunt for Red October (90), First Knight (95), The Rock (96) er blot nogle af de utallige succesfilm han har været med i.

Hans sidste film blev The League (2003), hvorefter han mente det var på tide at blive pensioneret. Men det kunne han (naturligvis) ikke holde sig til, i 2007 vender han tilbage i rollen som Henry Jones i Indiana Jones 4, hvor han skal spille Harrison Fords distraerede far.



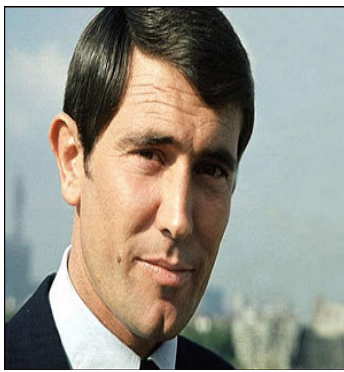
I 1984 kom "James Bond: Diamonds are forever" til Commodore 64. Det var tydeligt at man ikke havde lært at udnytte maskinens kræfter.



I spillet fra 1986 "A view to a kill" blev det en smule bedre, men spillet var uendelig kedeligt og billeden var alt for komplicerede til C64'ens kræfter.

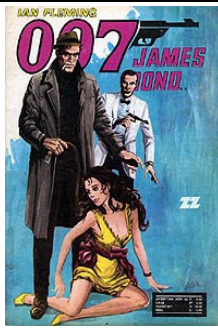
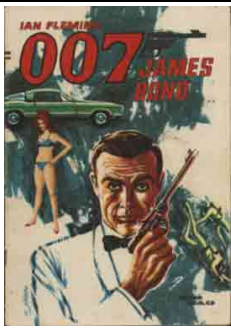


I 1989 kom License to kill, der var det første James Bond spil, der rent faktisk var værd at bruge tid på. Det er her A500 versionen vi har billedet fra, men det kom også til bl.a. C64.



For George Lazenby var chancen som Bond nærmest sensationel, han var 30 år og havde blot været med i én film. Efter han havde problemer med både instruktør, bondpigen og producenterne sagde han enten op eller blev fyret alt efter hvem man spørger.

Lazenby har siden da kun været involveret i mindre roller, og langt de fleste til tv. En af de få lidt større roller var i *Universal Soldiers* (87) som han selv producerede.



Det er snart mange år siden man stoppede med at lave 007 som tegneserie. Interpresse udgav det danske blad, men i 1985 var de nødt til at lukke bladet, da de ikke havde mere materiale til det. De fleste tegnere fremstillede Bond som Sean Connery, men efter sigende var det helt op til tegneren selv.

Da Connery stoppede som Bond fik George Lazenby den meget utaknemmelige opgave at tage over efter ham. Han fik kun én

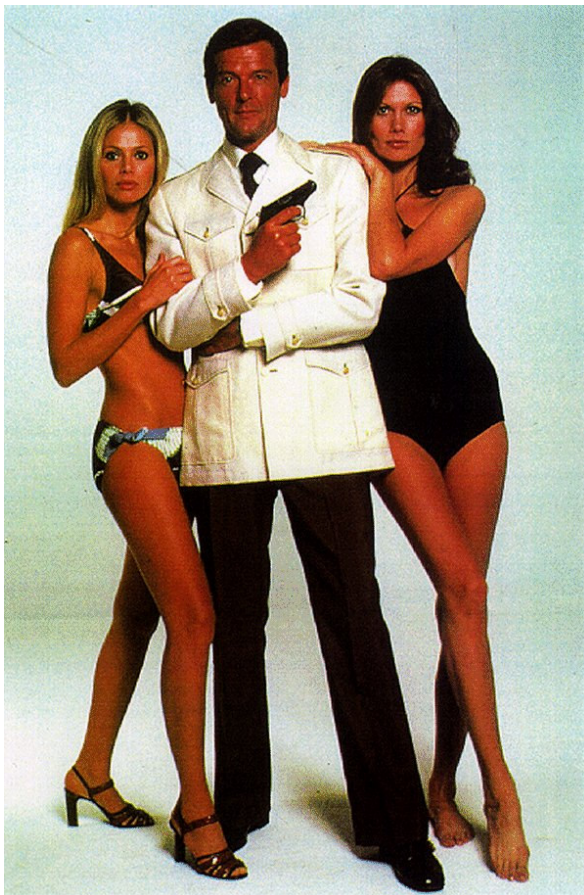
film, hans evner som skuespiller var begrænsede, og det gjorde det ikke bedre at han havde svært ved at enes med både instruktør og

producenterne. Han fik kun en enkelt film, *I Hendes Majestæts Tjeneste* (1969) er dog ingen dårlig film, men Lazenby var bare ikke den rette til rollen.

Efter at Connery var kommet tilbage i en enkelt film kom Roger Moore til.

Mens Lazenby havde forsøgt at føre Connerys rolle videre, så valgte Moore klogelig at tolke den på sin egen måde. Den britiske accent blev mere tydelig, og han tilføjede rollen en mere munter tone, samtidig blev effekterne mere og mere spektakulære og han blev endnu mere glad for kvinder. Men mens Connery og Lazenby havde været næsten ukendte da de kom til rollen, så var Roger Moore etableret skuespiller og var væsentlig ældre end nogen af de andre, da de startede rollen.

Roger Moore var en etablerede skuespiller, da han trådte til som Bond. Han var også væsentlig ældre med sine 46 år, da den første film i 1973 fik premiere.



Roger Moore gjorde James Bond endnu mere pige-glad og hans overklasse maner blev overdrevet. Moore gav Bond så meget lune og humor, at flere af filmene nærmere er action-komedie end egentlig spændingsfilm.

Frem til 1985 spillede Roger Moore Bond syv gange, det var tilgængeligt stort set de roller han havde. Efter Bond døde Roger Moores karriere, på det tidspunkt var han også næsten tres. Han har siden Bond tiden kun været med i mindre roller og ingen som hovedrolleindehaver.

Næste år fylder Roger Moore firs år, til trods for dette, så var han så sent som sidste år med i en tv serie, men ellers er der stille omkring Sir Roger Moore. Både han og Connery er nemlig blevet adlet.

Bond nåede endda i 1979 at komme en tur i rummet i *Moonraker* og konkurrerede dermed med George Lucas' eventyrfilm (*Star Wars*). I det hele taget gjorde man meget for gøre Bond konstant flottere og mere og mere spektakulær i Rogers Moores tid.

Moore nåede at lave 7 Bond film fra 1973 til 1985 før han stoppede i en alder af 58 år. I de 12 år nåede han få sin egen fanskare og hans popularitet nåede (næsten) på højde med Connerys.

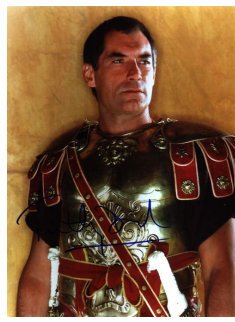
I 1987 blev Timothy Dalton valgt til at afløse Roger Moore. Oprindeligt var Pierce Brosnan blevet valgt, men han var nødt til at melde fra, da han ikke kunne komme ud af en tv kontrakt. Dalton, der havde spillet med i en del film, men ligeledes haft utallige roller på teateret slog til.

Dalton valgte den alvorlige Bond og gav Bond mere kynisme. Han holdt sig til én pige. I Licence to kill tog han på et privat korstog mod en narkobaron, hvilket heller ikke var set før.

Efter Licence To Kill kom det til en række licensproblemer for Bond, og den næste kom først i 1994. I den mellemliggende periode svirrede rygterne om at Dalton ville blive afløst. Daltons Bond solgte ikke nok billetter, og efter de to film, blev han afløst af Pierce Brosnan.

I de fire film han nåede at lave vendte Bond tilbage til at være skørtejager, lidt mere kynisk, men også mere munter end det som Dalton havde leveret.

Der er næppe tvivl om at de seneste fire film har været de både dyreste i serien, men så sandelig også de film, der har indtjent mest, ikke mindst takket være produkt placement, computerspil og massive reklameindtægter. Mere end



Dalton blev født i 1944 og var 41, da han indspillede den første Bond film "The Living Daylight". Frem til i dag har han været med i 52 produktioner, men kun sjældent har hans roller været store. På den måde blev Bond ikke startskuddet til stjernestatus.

De store tv produktioner Cleopatra (99) og Herkules (2005) har været blandt de største roller siden Bond.

10 milliarder kroner har de indspillet, hvilket formentlig er mere end samtlige Bond film tilsammen. Men alt dette udenoms gejl er kun muligt, så længe filmene sælger. Det gjorde Brosnans James Bond. Alligevel følte United Artist at Bond igen var på vej ind i en blindgyde.

Brosnan var efter sit eget udsagn dog dybt chokeret over det han kaldte en decideret fyrring

Nu er det så blevet tid til at se på den nyeste Bond i rækken. Daniel Craig har været med i

mange film, men er ikke særlig kendt af navn. Han har ingen store hovedroller bag sig, og han erkender da også at Bond suverænt er hans største rolle.

Daniel Craig er da også et specielt valg, han er ikke speciel køn,



Goldeneye computerspillet var et 3D skydespil af rimelig pæn kvalitet. Fra 1995 begyndte Bond for alvor at tjene penge ved siden af filmene.



Everything or nothing var meget speciel, da man udgav spillet uden at have filmen at støtte sig opad. Selvom spillet var ganske udmærket fremviste det tydeligt at et computer Bond spil ikke kunne stå alene.

Filmoversigt

- ◆ Dr. No (Sean Connery, 1962)
- ◆ From Russia with Love (Sean Connery, 1963)
- ◆ Goldfinger (Sean Connery, 1964)
- ◆ Thunderball (Sean Connery, 1965)
- ◆ You only live twice (Sean Connery, 1967)
- ◆ In Her majesty's secret service (George Lazenby, 1969)
- ◆ Diamonds are forever (Sean Connery, 1971)
- ◆ Live and Let Die (Roger Moore, 1973)
- ◆ The man with the golden gun (Roger Moore, 1974)
- ◆ The spy who loved me (Roger Moore, 1977)
- ◆ Moonraker (Roger Moore, 1979)
- ◆ For your eyes only (Roger Moore, 1981)
- ◆ Octopussy (Roger Moore, 1983)
- ◆ A view to a kill (Roger Moore, 1985)
- ◆ The living Daylight (Timothy Dalton, 1987)
- ◆ Licence to kill (Timothy Dalton, 1989)
- ◆ Goldeneye (Pierce Brosnan, 1995)
- ◆ Tomorrow never die (Pierce Brosnan, 1997)
- ◆ The world is not enough (Pierce Brosnan, 1999)
- ◆ Die another day (Pierce Brosnan, 2002)
- ◆ Casino Royale (Daniel Craig, 2006)



Pierce Brosnan var etablerede skuespiller før han blev Bond. Han er født i 1953 og var således 42 år, da han startede som Bond og 49 da han sluttede. Han har frem til i dag været med i 59 produktioner.

I Bond tiden steg hans popularitet markant. Alene i 2007 vil han medvirke i 7 film. Brosnan er i dag en af Hollywoods stjerner, der ligger lige under de helt store.

ikke speciel høj, ikke speciel muskuløs, men det giver mening, set ud fra det punkt at man har ønsket en mere menneskelig Bond.

Problemet med Brosnans film var nemlig det, at de fire film i høj grad flød sammen og lignede hinanden for meget. Bond var fejlfri, alt var poleret og filmene manglede nerve.

Og ser man på Impossible Mission filmene, så har de indspillet ligeså meget som Bond filmene, sagt med andre ord. Der skulle altså ske noget, hvis Bond fortsat skulle være noget særligt. Det er der, da så sandelig sket.

Som sagt så var Casino Royal den første roman, og det man har gjort med Bond er egentlig også at starte med en ny nummer 1.

Bond har lige modtaget licens til at dræbe, og det giver ham en del kvaler og overvejelser. Bond er pludselig blevet et menneske - endda et ret sølle menneske, der

efter en dårlig barndom bliver hemmelig agent. Og som om det ikke er nok, så laver Bond også fejl, hvilket ellers ikke er det, vi plejer at opleve.

Naturligvis kaster han sig fortsat over alle kvinder, der har en puls, men denne gang prøver man at give ham en grund til det. En dårlig barndom.

Gamle fans har nærmest fået en dry martini galt i halsen over en scene, hvor han taber i poker og rasende bestiller en dry martini. Da tjeneren spørger om den skal være shaken eller stirred svarer han "jeg er ligeglad".

I Casino Royale er der kommet mere bid i Bond end der har været i mange år. Naturligvis giver det ligeledes en ekstra spændende dimension at både Jesper Christensen og Mads Mikkelsen er med. Sidstnævnte som en iskold skurk, der er både gennemtænkt og mere



spændende end set tidligere.

Jeg må sige, jeg fik en god fornemmelse for den ny Bond, da jeg hørte at Mads Mikkelsen var med. Denne mand har nemlig haft en sjælden evne til at vælge de rette film. Mikkelsen kunne jo for længst have taget over Atlanten og have scoret kassen på B produktioner i Hollywood, men han har valgt stjernestatus i Danmark frem for de (for ham) lette penge i USA.

Gamle fans vil sikkert brokke sig over, at Bond ikke er Bond nok, men for alle os andre, der går i biografen for at se en film, så er Craigs Bond en lettelse. Dialogen er langt bedre denne gang, handlingen er bestemt ikke fejlfri, men generelt holder den vand det meste af vejen.

Bond bliver næppe bedre end det her.



Der er ikke noget at sige til, hvis du synes du kender Craig af udsende uden at kunne sætte fingeren på hvilke film han har været med i. Den 38-årige skuespiller har nemlig allerede nu været med små 45 film og tv serier.

Laura Croft (01), Sylvia (03), The Jacket (05) og Munich (05) er nogle af de store film han har været med i.

Om Bond vil blive begyndelsen på stjernestatus eller det modsatte må tiden vise. I hvert fald er man lige nu i fuld gang med at lave den næste Bond film, "Bond 22", som kommer i 2008.

Når spillet går til filmen

I 1979 eksisterede der 210.000 computere rundt omkring i verden. I 1998 var der solgt 200 millioner computere og så gik det rigtig stærkt, i 2005 var der solgt over 1 milliard computere.

Hvor computerspillene i starten blev brugt som et gimmerick til filmen, så begyndte computerfirmaerne aktivt at gå efter blockbuster titler, der kunne sælges deres spil.

Softwarehusene fandt hurtigt ud af at en titel som Rambo solgte godt, næsten uanset spillets kvalitet - og i mange tilfælde mangel på kvalitet.

I takt med at spilkonsollerne for alvor har slået igennem og pc'en er blevet allemandseje, så er det også begyndt at gå den anden vej. Der laves fortsat licensspil fra film, Iceage 2, The Wild, Cars er bare nogle af de seneste, men nu er det også blevet rimelig almindeligt at man laver en film ud fra de mest populære computerspil. Nogle spil opnår kultstatus, mens andre spil bliver alment kendt eller måske ligefrem et "brand".

Når det sidste sker, er der lagt op til at Hollywood kan tjene penge på at lave film over spillet. spillicenser lider her i starten af samme problem som filmlicenserne havde. Man har store problemer med at finde ud af hvad man skal med dem.

Nogle forstår at et computerspil ikke har nok handling til en spillefilm og bruger dermed kun spillet som udgangspunkt og bygger derefter en historie op, andre laver bare en lang række aktionssekvenser, der er som taget ud af spillet. Skidtet forventer man nok skal sælge på dvd markedet og det gør det som regel også. På den måde har intet forandret sig, en titel sælger.



# Dårlig	#### Fint
## Tja, hurtig glemt	##### Super
### Middel	##### Et must



Dette James Bond spil fra 1981 betalte man ikke en krone i licens for. På det tidspunkt var der solgt end ikke en million af Vic20 maskinen. Filmindustrien så nærmere computerspil som reklame end noget kommercielt. Salgstallet er for længst forsvundet i glemlsen, men det har næppe ligget på mere end et par tusinde.



Efterhånden som computerindustrien blev større måtte der betales mange penge for de gode filmlicenser. De gode filmtitler sikrede oftest gode salgstal til spillet. Her er det Rambo II der i 1986 blev solgt for den meget høje sum af 1 million dollars. Spillet solgte til gengæld over 1 million eksemplarer. I midten af firserne var dette et helt astronomisk højt salgstal. 8 bit markedet havde tilsammen under 20 millioner brugere.



Til trods for at langt de fleste licensspil var skuffende, så var det sådan, at en god titel kunne sælge. Her er det Terminator 2 til Amiga, der blev et kæmpehit. Ocean havde endda sikret sig rettigheder meget billigt, da man havde købt rettighederne til etteren og alle fremtidige film i serien. Desværre for Ocean gik de nogle år efter fallit. For Universal var det sikkert en lettelse, da man igen kunne sælge spilrettigheder til T3.

I midten af firserne betalte man sjældent over 1 million dollars for en licens og brugte nogenlunde det samme på at udvikle spillet.

Ingen ved hvor meget der blev betalt for at lave Iceage 2 spillet, men det har ikke været billigt, det har heller ikke været billigt at fremstille spillet.

Final Fantasy

I biograferne over hele kloden blev den en forfærdelig fiasko, men på købe-markedet har den klaret sig ganske fortræffeligt, Hvor den har indtjent over 300 millioner dollars, et salg på den anden side af de 50 millioner kopier. Men Sony brugte over én milliard dollars på at producere den. Altså én film til tæt på 7 milliarder danske kroner.

Det specielle ved filmen er, at den er computeranimeret, henvender sig til et voksent publikum og er sci-fi. Enhver finansiel rådgiver burde nok have råbt højt allerede i planlægningsfasen. Sony burde fra starten have gennemskuet at dette projekt umuligt kunne give overskud.

Det har helt naturligt gjort at en toer har lange udsigter, selvom der flere gange har været rygter fremme om det, så er det i hvert fald sikkert at man acceptere ikke igen og smide så mange penge efter en animeret film til et begrænset publikum.

Det er egentlig en skam, for FF er en fremragende film med en god handling og nærværende personer. Man har brugt meget energi på at få personerne til at ligne rigtige mennesker og skuespillet er bestemt udmærket. Man kan faktisk godt undre sig over, at man har lavet det som animationsfilm, når man nu netop gik efter at få det til at ligne mennesker.

Et sted ude i fremtiden er verden blevet indtaget af aliens, der ankom med en meteorit. Siden har mennesket været tvunget til at bosætte sig i store forskansede byer og enhver udgang på landjorden er forbundet med ekstrem fare. Aki er forskeren, der har en ide til hvordan Gaia kan bruges til at frelse planeten, mens en general vil blæse dem i småstykker med en



Øverst: Billede fra filmen.

Nederst: Billede fra et af de 10 spil i serien.

laserkanon. Kampen mellem de to er filmens omdrejningspunkt.

Aki er under tidspres for at overbevise det øverste råd om at det er farligt at bruge laserkanonen og ellers finde de ting, hun skal bruge til at fremstille sin kur. Og pludselig går det hele galt, da de fremmede slipper ind i byen.

Spillenes grafik og lyd har altid været banebrydende, allerede i midten af firserne var seriens grafik banebrydende. Serien er dog noget speciel, for det eneste seriens spil har med hinanden er navnet, man genbruger ikke personer eller

lokaliteter, så derfor er de 10 spil vidt forskellige.

Nr. 10 kom i 2001 og først i starten af næste år er nr. 11 klar til Europa.

Final Fantasy: ###



Final Fantasy II, meget flot grafik i midten af firserne.

Super Mario Brothers

Nintendo har i over tyve år lanceret det ene efter det andet superhit med Mario og Luigi. Selvom spillet "bare" et platformspil (billedet er fra NES), så er det fantastiske gameplay utrolig medrivende og fængslende.

I 1993 kom filmen så med Bob Hopkins og Dennis Hopper. Man har forsøgt sig med en historie om parallelle universer. I det ene univers er mennesket nedstammet fra krybdyr og det giver et lidt specielt udseende og tankegang.

Der eksisterer en skjult åbning mellem dem og i sin tid blev en prinsesse gemt på Jorden, nu har man kidnappet hende tilbage. Det ser brødrene Mario og Luigi, og før de ved af det, er de i gang med at afgøre Jordens fremtid. Filmen er langt fra den store oplevelse. Historien er som du kan



høre lidt langt ude, men i forhold til oplægget fra computerspillet, så er det såmænd set meget værre.

Problemet er blot det, at den ikke er sjov nok. Komedi siden i filmen er slet ikke skarp nok og timing af jokes er slet ikke god nok. Den er ikke nok actionfilm og den er heller ikke eventyrlig nok. Det hele ender med at være lige gyldigt.

Super Mario Bros: ##



Mortal Kombat serien

Fra 1996-1998 kom der tre forskrækkelige film med titlen Mortal Kombat, der dels forsøgte at genoplive genren med kampfilm uden handling, dels forsøgte at klare sig på titlen fra den særdeles populære spils serie.

Kort sagt, verdens skæbne afhænger af hvem der vinder en turnering. Det kom der så en lang række kampe ud af. Der er ikke mere end det i filmene, der dog trods alt havde en meget populær Christoffer Lambert på rollelisten. Det er tydeligt, at man ikke anede hvad man skulle lave med licensen, man har forsøgt sig med den velkendte "en stor turneringsstil" som var voldsomt populær ti år tidligere.

Til trods for tre elendige resultater, der alle gik direkte til videomarkedet, så lykkes det for dem at klare sig ganske hæderligt.



Etterten og treeren er hæderlige og kan ses i mangel af bedre, mens toeren går ind under betegnelsen katastrofal dårlig.

Mortal Kombat I: ##

Mortal Kombat II: #

Mortal Kombat III: ##



Tomb Raider 1-2

I 1996 kom det første spil med Lara Croft, siden er det gået slag i slag. Der er kommet syv spil og et nyt er på vej i år.

I 2001 kom den første film og to år senere blev det til yderligere en film med Lara Croft, begge gange spillet af Angelina Jolie, der blev synonym med Croft. Hvad

kan man sige om de to filme? Gab vil nok være det mest nærliggende.

Man har valgt at tage en solid gang Indiana Jones, uden

humor, tilføjet en smuk heltinde, der kan masser af kamptricks og tilsætte en række computereffekter. Det man glemte undervejs var historien. Historien i begge film er tynde, og hverken action sekvenser eller kampscener er nok i sig selv.

TB blev overraskende nok, og ganske ufortjent, en stor biografsucces og klarede sig ligeledes fint på videomarkedet, men når alt kommer til alt, så består

TB serien af to B-film, der uden navnet for længst ville være blevet glemt. Der er efter sigende ikke planer om en treer. Det

er ikke noget større tab.



Tomb Raider I: ###

Tomb Raider II: ###

House Of The Dead

En gruppe unge tager ud til en ø og opdager at den er befolket af zombier. Så enkelt kan et manuskript skrives, så det har specialisten i computerfilm Uwe Boll gjort. Efter zombierne er blevet opdaget er de resterende godt 75 minutter kamp og skydescener, flere af dem er vellavet, men det Boll har åbenbart har fået til opgave at lave en film på præcis 90 minutter, for adskillige sekvenser trækkes ud i evigheder.

Jo længere man kommer ind i filmen, jo mere begynder der at komme en ubehagelig følelse af at det er en reklamefilm for SEGA. Lad gå man på øen er ved at holde en SEGA kongres, men når man begynder at tape stykker af computerspillet ind i selve filmen, så bliver det for meget - og det virker nu heller ikke. Det trækker tempo og den smule nerve ud af filmen, som den rummer.

Det ender mere og mere som man kommer ind i filmen som om man er i gang med at se en reklamefilm for SEGA og House Of the Dead spillene.

Spillene går ud på at en række monstre vader frem mod dig, mens du skyder dem enten med lypistol eller med musen.

Handlingen er tynd og det er første gang, jeg har set intelligente zombier, der kan både tænke og tale. Der lægges i slutningen op til en toer, men heldigvis ser det ud til vi bliver skånet. SEGA har i mellemtiden udgivet 4 spil over samme tema, de sidste to har aldrig



fundet vej til Danmark - heldigvis. Bare det samme var sket med filmen.

House Of The Dead: ##

Resident Evil 1-2

Hvis du er enlig og går og drømmer om at hente en russer, så er det med at se ekstra godt på Milla Jovovich, hun er født i Kiev 1975, og man må sige, at hvis man får sådan en skønhed, så er det bare med at slå til.

Milla havde sine problemer med at slå igennem i Hollywood, hvor hun havde sin første rolle i 1988 i *Two Moon Junction*, derefter gik det slag i slag med den ene dårlige film efter den anden.

Alt tydede på, at Milla blev endnu en i rækken af smukke kvinder, der

aldrig rigtig nåede det helt store i Hollywood.

Men fra 1993-1997 var der helt stille omkring hende, så var hun heldig og dygtig og få en af hovedrollerne i *Det Femte Element*, der blev en kassesucces og hun brød igennem på lærredet. Milla Jovovich er i dag ikke en superstjerne, men ligger nok lige under de helt store. Men frem til 2002 var det kun filmen *Zoolander*, der kunne kaldes en habil film.

I 2002 kom *Resident Evil*, hvor

hun spiller Alice, der bliver fanget under Jordan sammen med en flok soldater og masser af zombier.

I den første film handler det om at komme ud af Umbrellas laboratorium, der er adskillige kilometer under Jordan af Raccon City. Det viser sig hurtigt, at Umbrella har opfundet er en virus, der kan genoplive de døde.

Toeren er en perfekt fortsættelse, man starter filmen genialt. Hvis man ser de to film i træk, vil man lægge mærke til, at hvor man så slutningen af etter en udefra, så ser



Denne side: Filmbilleder fra Resident Evil 2

Øverst næste side: Spillene er 3D actionspil, hvor man ser sin person udefra, spillene har aldrig opnået den store status på pc, men på konsollerne er det sikre sællerter.

Nederst næste side: Mila Jokovic

man nøjagtig det samme tidsrum gennem Alices øjne. Umbrella genåbner nemlig "the hive", hvor zombier og monstre er løs, og før man har set sig om er hele Raccoon City inficeret. For Alice handler det nu om at komme væk fra byen inden den bliver bombet.

Etterten blev en overraskende succes, så stor en succes at de danske biografer prøvede at smide toeren i biograferne, der klarede den sig dog ikke særlig godt. Faktisk blev den hurtigt pillet af plakatten igen og anmelderne havde travlt med kritisere den. Faktum er dog det, at de to film er perfekte i forhold til licensen, og hvis har et oplæg der hedder Resident Evil spillene, så kan det ikke gøres meget bedre.

På dvdmarkedet blev det en gigantisk succes, så stor at der ligeledes kommer en tredje film i serien. Den er man i gang med at skyde i år og forventes at dukke op i løbet af 2007.

Resident Evil serien er fremragende og det perfekte eksempel på en vellykket spilkonvertering til filmen.

Resident Evil I: #### ###

Resident Evil II #### ##



Doom

På en forskningsstation på Mars er et eller andet gået grueligt galt, og en gruppe rigtig barske soldater bliver sendt af sted for at undersøge sagen. Det viser sig at forskerne ved et uheld har åbnet en port til helvede, og skumle uhyre og monstre har overtaget stationen. På trods af dårlige odds begynder soldaterne at slå horderne tilbage med alle tænkelige midler.

Doom leverer varen og gør det absolut ikke dårligt overhovedet, men filmen har et par rigtig store problemer. Først og fremmest har

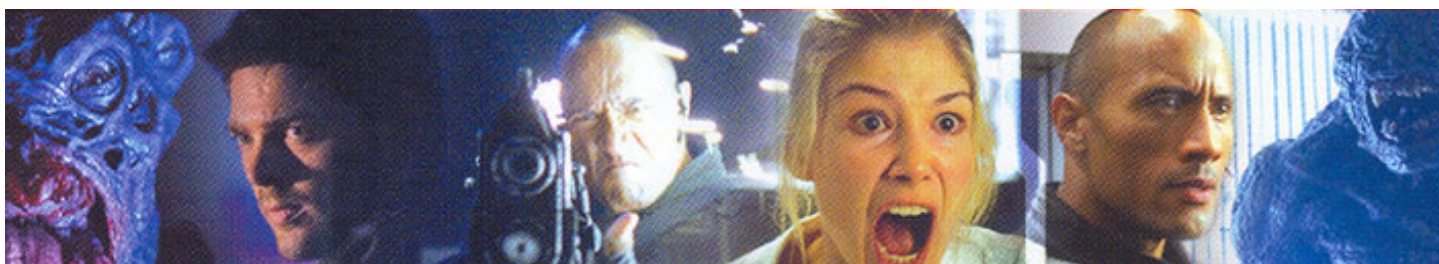
man sat sig mellem to stole. Man vil gerne have action, det har man bestemt fået, man vil gerne have en ordentlig historie og det har man overordentlig svært ved at få stikket sammen. Der er masser af hints, men man savner simpelthen et fundament. Det fundament burde nok være selve det samfund historien foregår i og det kender vi ikke rigtig noget til.

Ligesom i Doom 3 spillet er der masser klimaks i filmen, ja der er for meget. For næsten alle over 18 år, dvs. dem der må se filmen, kan det ikke komme som en overraskelse at de kæmper mod zombier, alligevel bruger man tid

og energi på at dette skal opklares. Der bliver også brugt nogle alt for simple teknikker, såsom at når én person er alene så skal denne person dø.

Doom filmen leverer på sin vis en udmærket gang action og lever på den måde op til varen, man får hvad vi forventede, men filmen isoleret set kommer ikke meget over det middelmådige. Og for alle andre end fans vil den nok virke helt ligegyldig. Hvilket vel også er derfor den kun i ganske få uger befandt sig i biograferne, før den røg videre til dvd markedet.

Doom: #### #



Og et par af de andre...

Alone in the dark

Det er blevet til fire spil i denne pc serie, der for alvor var populær i halvfemserne. En bekendts død gør at Edward Carnby (Christian Slater) bliver rodet ind i en særdeles rodet handling, der bringer ham i kontakt med dæmoner og underverden, der truer med at overtage Jorden.

Man skal mildt talt være vågen under filmen - hvilket i sig selv er svært - for bare at fange halvdelen af plottet. Det er forvirrende, præget af klicher og komplet uden sammenhæng. Man skulle næsten tro at de ikke har haft et manuskript at gå efter. CGI effekterne er elendige, hvilket er til at leve med, det er den elendige dialog ikke og da Slater og Tara Ried skal dyrke sex er scenen så forfærdelig kejtet at man sidder og krummer tæer. Som om det ikke er nok så er musikken leveret af en tonedøv tysk slager fan, der i sidste øjeblik blev bedt om at smide en techno rytme ind over skramlet.

Alone in the dark har ikke meget at gøre med spillene, hvilket vi såmænd nok havde overlevet, hvis det dog bare ikke var sådan at filmen er meget tæt på at være en af de værste film i dette årti. Det er i hvert fald helt sikkert den dårligste for både 2005 og 2006. Faktisk en af de ringeste film i



Wing Commander

årevis. Den er ikke engang ufrivillig komisk, der er intet tilgiveligt ved den og det hjælper ikke at se den mere end én gang. Det gjorde denne anmelder og blev endnu mere negativ.

#

Wing Commander

En film som Star Wars kostede omkring en lille milliard, WC havde "kun" 180 millioner. Filmen der er fra 1999 gik direkte på vhs markedet og klarede sig ikke synderlig godt. Den er bygget op over de fem computerspil, og man kan undre sig over, at det ikke er gået bedre.

Historien er nemlig den klassiske fortælling om det gode mod det onde. Vi befinder os i det 2700 århundrede, hvor menneskeheden er under angreb.

Desværre er filmens effekter ringe, hvilket naturligvis dels skyldes at filmen er syv år gammel. Dels skabte 180 millioner dengang ikke specielt gode effekter og da slet ikke langtidsholdbare.

Hvis man er sci-fi fan vil man dog nok finde en udmærket film, der kan ses, men man skal ikke have de store forventninger fremme.

##



Alone in the dark

Street Fighter

Da den magtsyge general Bison kidnapper en busfuld arbejdere, bliver det op til oberst Guile at befri gidsler og sætte Bison på plads. Det går han så i gang med, og vi må kæmpe os igennem en rædselsfuld film, der sætter ny standard for hvor ringe film Van Damme åbenbart vil være med i.



Billedet er formentlig fra det sekund, hvor Van Damme opdagede hvor skrækelig Street Fighter filmen var blevet.

Man forsøgte sig i 1996 og 1999 med en animeret tegnefilm over den samme serie og i den velkendte japanske manga tegnestil. Begge var ganske forfærdelige, og den sidste i 1999 nåede end ikke ud til de danske butikker.

#

Football Manager 2006

Med skam i stemmen må jeg erkende at dette spil har stjålet så mange timer fra mig, at man tror det er løgn.

De fleste når hurtigt op og bruger både 300 og 400 timers effektiv spilletid. FM2006 er altså et ret farligt spil, før man har set sig om, er en weekend gået og man erkende at man hverken fik trænet, ryddet op eller noget som helst andet.

Championship Manager

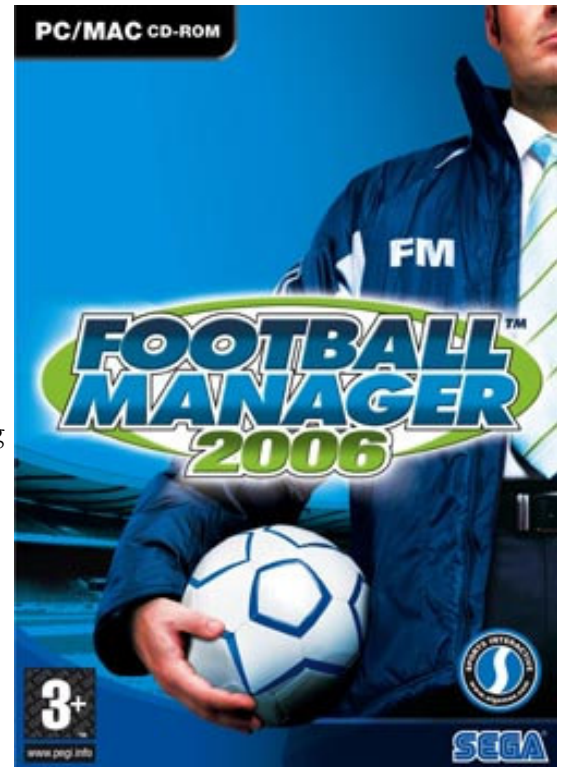
Eidos og Sports Interactive gik i 2004 hver til sit. Eidos tog navnet og Interactive tog spillet.

Eidos har derefter fortsat Championship Manager serien, hvor specielt første spil efter bruddet var slemt. Sport Interactive har forbedret og videreudviklet spillet.

Databasen er blevet endnu større, dvs. flere spillere, flere klubber, flere lande at træne (og mærkværdigvis fortsat ikke Tyskland). 2D kampsimulationen

er blevet markant forbedret, og din personlighed spiller en større rolle i den higen efter succes.

I den medfølgende editor kan man ligeledes indstille sværhedsgraden, hvor man ganske enkelt kan have den på alt mellem 0-20. 0 betyder at computeren tager en tilfældig sværhedsgrad. 1 er for yngre børn, mens 20 er for hardcore spillere. Det er ikke nemmere at vinde kampene på level 1 end på level 20, men det er ganske enkelt nemmere at få stjernerne til at skifte til din



klub, ligesom alle klubbers direktører er lidt mere villige til at ansætte dig og give lige præcis dig 5 kampe mere end du ellers ville have fået.

Regneark?

Ethvert spil med respekt for sig selv skal jo have 3D grafik, masser af farver og tonsvis af musik. FM har valgt at fastholde den stil, det altid har haft. Begrænset grafik, begrænset lyd og et interface, der konstant er blevet bedre. Man kan simpelthen sige, at spillet virker.

Det er ikke kønt, men på den anden side så er det så kønt, at vi gider spille det. Bare én kamp mere. Hvis man virkelig vil se på spillets grundstamme, så er det tabeller, statistik og data og variabler. Meget af spillet sker oppe i hovedet på dig selv.

Ydeevne

Man kan ikke tale om at FM2006 er en milepæl i forhold til FM2005, men ser man på de forbedringer



Quick tactics er en af de nye ting i FM 2006



Man kan følge den enkelte spillers udvikling i træningsdelen.

der er, så er de til at tage at føle på, så lad os bare tage nogle af dem.

Forbedringer

Hvis en spiller er skadet, men kan spille videre, kan man se et lille skades ikon til højre for spillerens nummer. Dette kan ses i 2D kampen ved at spilleren skifter farve, det gør han også hvis han får et kort. Oftest er det en god ide at skifte en spiller ud med det samme,

hvis han får en skade, men det er klart at man nok tøver med at udskifte stjernespilleren i en afgørende kamp.

"Teamtalks", nu kan du snakke med holdet i pausen og efter kampen. Det virker rigtig godt, selvom jeg som regel bare siger de skal klø på. De fem muligheder er ikke helt nuanceret nok.

Mens man spiller en kamp kommer der løbende resultater fra andre kampe i bunden af skærmen, det kan man slå fra, og det er nok meget godt, da det tager en del kræfter, og jeg lagde aldrig mærke til dem eller brugte dem.

"Quick Tactics" - virker umiddelbart som en god ting. Dvs. at man kan ændre taktikken live, uden at skulle afbryde kampen. Det fungerer for så vidt udmærket,

men jeg blev aldrig den store tilhænger af det. Og henter du ikke en patch til spillet går det ned halvdelen af gangene du bruger den.

"Spiller Position" er smart, du kan nu grafisk se på hvilken plads han spiller bedst, du kan også se at fx din angriber kan spille back, men bare ikke er synderlig kompetent til det.

Når man byder på en spiller som andre klubber også har budt på, så får man at vide om deres bud er accepteret eller afslået.

Man kan se alle tal i bonus/klausul som man ikke kunne før i FM 2005. .

Inden hver kamp man skal spille kommer der en besked om hvilke af de 2 hold der er favoritter til at vinde kampen. Det er da en meget sjov ting. Ligeledes kan der komme

Thursday 12th February 2004

Joe Sheerin (AFC Wimbledon)

Craig Hunter
AFC Wimbledon

Manager | Links | Game

Profile

Personal

Statistics

History

Move To Reserves

Move To U20s

Offer New Contract

Offer To Clubs

Release Player

Set Transfer Status

Discipline Player

Get Physio Report

Get Coach Report

Set Nickname

View Notes

Compare With

Make Comment

Player Profile

Personal Details	Technical Attributes	Mental Attributes	Physical Attributes
 Irish No Caps 25 years old Born 1.2.1979 Height 173cm Weight 86kg	Crossing Dribbling Finishing Heading Long Shots Long Throws Marking Passing Penalty Taking Set Pieces Tackling Technique	6 Aggression 8 Anticipation 7 Bravery 9 Creativity 5 Decisions 9 Determination 6 Flair 9 Influence 14 Off The Ball 8 Positioning 15 Teamwork 9 Work Rate	10 Acceleration 9 Agility 15 Balance 9 Jumping 7 Pace 8 Stamina 14 Strength 9 18 Other 8 Fitness 100% 15 Goalkeeper Rating 2 9 Morale Good 13 Form 6-4-7-8

Selection Details

Injuries **Slight problem with his calf, but should be OK for next match**

Bans **One Yellow away from an automatic 2 match league ban**

Restrictions **None**

Fitness **Match Fit**

Statistics	Apps	Goals	Assists	MoM	Yel	Red	Tck	Pass	Sh Tar	Fouls	Fls Ag	Av Rat
Friendlies	3 (1)	0	1	0	1	0	0.36	61%	67%	4	9	6.00
League	27	18	3	6	2	0	0.44	63%	85%	30	56	7.11
Cup	4 (1)	0	2	0	0	0	0.26	61%	85%	4	9	6.00
Europe	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
International	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Overall	41 (1)	21	8	7	4	0	0.46	64%	81%	50	88	7.00



5 ligakampe, 12 championsliga kampe kun noteres for 5 kampe.

Som noget helt nyt kan man følge den enkelte spillers udvikling med hensyn til den træning han er sat til. Graferne virker helt fint og giver en et godt overblik over det sidste års træning. Træningsdelen er blevet lidt mere tilgængelig.

Derudover er CM seriens ufattelige sløvhed nu blevet afløst af helt hæderlige ventetider, men man skal passe på ikke at tage for mange ligaer med i sit spil. Hvis man gør det falder hastigheden drastisk. I praksis vil det sige at du har adgang til 10-12 ligaer, eller rundt regnet 1/3 af det som spillet angiver godt. Hvis din maskine altså vurderes til at kunne trække 33 ligaer, så vælger du 11-12 stykker.

Konklusionen

I det hele taget er FM2006 ikke et syvmileskridt, men det er en god og klar forbedring af forgængeren, og dermed er FM2006 klart værd at bruge pengene på. Men pas på, der ryger nemt de første 300 timers effektiv spilletid og dermed er det formentlig et af de mest holdbare spil på markedet.



spørgsmål fra medierne omkring den forstående kamp.

Tekstdelen, dvs. kommentatorerne har fået udvidet deres ordforråd, og det kan tydeligvis mærkes at det hele er blevet mere intelligent. Lyden er også blevet en smule bedre og retter sig fint efter, hvad der sker på banen. Og nu vi er ved banen, så er 2D delen blevet bedre.

Spillernes løbemønstre er blevet bedre og der er kommet mere variation i den del af spillet. Man

kan også langt bedre se, at de ændre spillemåde efter din taktik. Det er også efter en (hel del) træning muligt rimelig hurtigt i kampen at spotte hvis en spiller har en dårlig dag.

Efter en kamp kåres "man of the match", hvilket da er ret fedt.

Til gengæld sker der det underlige, at man kun tæller ligakampe med, når man ser på en spillers statistisk hen over årene. Det virker lidt underligt at en spiller der har spillet

FOOTBALL MANAGER 2006		199-
Fremragende spil, den lave pris skyldes at FM2007 netop er udkommet, rigtige fans af serien vil naturligvis købe det i stedet.		
Systemkrav 1 Ghz	Anbefalet system 2 Ghz eller bedre	
Oplevelse	86 %	95%
Gameplay	96 %	
Holdbarhed	96 %	
KVALITET		

Commodore 64 lever:

CCS64 v.3.0

Fra 1981-1989 var Commodore64 den suverænt dominerende indenfor computerverden. Men selvom det snart er femten år siden den sidste C64 forlod samlebandet, så er C64 aldrig rigtig død. Der er konstant kommet emulatorer til den. Den bedste på markedet er ubetinget CCS64.

Der blev solgt mere end 25 millioner maskiner af Commodore 64, og dens popularitet er helt unik. Det er derfor heller ikke så overraskende, at netop denne maskine er blevet overflyttet til pc. Der har været flere, men gennem de sidste 3-4 år er det mere og mere klart, at den eneste reelle på markedet i dag er CCS64.

Maskinens ROM tilhører naturligvis dem, der har fremstillet det. Nintendo har fået aflivet samtlige emulatorer med det samme, mens andre har været ligeglade. Med C64 er situationen den at dem, der ejer rettighederne er Amiga. Rettighederne til Commodore 64 fulgte nemlig Amiga rundt. da denne oplevede den ene konkurs efter den anden.

I dag tilhører rettigheder Amino, de har ikke direkte bidraget til udviklingen, men de opkøbte i '99 domainnavnet www.c64.com, og overlod det til en gruppe af frivillige, der ønskede at holde liv i maskinen.

På siden er der i dag henvisninger til en række C64 emulatorer og du



kan hente over 4000 spil direkte fra siden. Vi fandt spil helt tilbage fra 1982, mens det sidste er fremstillet så sent som i 2003. Sidens eneste formål er udveksling af spil. Ligeså spændende er det, at der kommer hver eneste spils historie på siden.

Målet er at samle samtlige C64 udgivelser på siden. Det er et stort mål, for den nuværende samling kun en brøkdel af de samlede tilbud. Det anslås at der er fremstillet over 16.000 kommercielle titler til

maskinen, og dertil kommer de første 100.000 amatørprodukter.

Langt de fleste titler på C64 er i dag blevet frigivet mere eller mindre frivilligt. I dag er stort set alle de store softwarehuse fra firserne og halvfemserne nemlig enten lukket eller gået konkurs. Enkelte er blevet opkøbt, men kun de færreste har forhindret deres 8 bit titler er blevet spredt for vinden i non-kommerciel sammenhæng.



Et af de store hit var **Barbarian**, du sloges med sværd mod en modstander. Det var en af de første gange volden blev diskuteret i medierne, anledningen var at du kunne hugge hovedet af modstanderen, og man lavede endda en reklame med en halvnøgen kvinde på.

Barbarian rummede otte modstandere og de er ikke af synderlig høj sværhedsgrad. Spillet er fortsat god underholdning og sjovt et stykke.



Temple Of Terror kan være en af grundene til at se på de gamle 8-bit maskiner. Det er den gamle type eventyrspil. Du får en tekst og skal derefter reagere ud fra den. Der kom mange af den type spil til de mest populære platforme, og på C64 kom der rigtig mange af dem. Man skal naturligvis lige lære eller genlære at skrive kommandoer på 2 ord.

De almindelige misforståelser

Men lad os tage de mest almindelige misforståelser.

Først og fremmest kan du ikke bruge de bånd og disketter, du har liggende under sengen eller på loftet, hvis de da rent faktisk fortsat virker, for både bånd og disketter nedbrydes naturligt af vind, vejr og tid. Bånd kan typisk holde i 10-30

år, alt afhængig af båndkvaliteten, mens disketter fra dengang i teorien kan holde i mindst 50 år. Det kræver dog korrekt opbevaring, og jeg tvivler på, hvor mange der har gjort dette.

Dernæst kan du slet ikke tilslutte disse enheder uden særlige adaptorer, som man kan læse om i manual. De koster dog ret meget, da de af

Der kom et hav af fodboldspil, et af de bedste var Emlyn Hughes Soccer. Når man sammenligner E.H. Soccer med FIFA serien, så har de mange fælles træk, bl.a. jubelscener, stærke målmænd, at spillerne bliver trætte i løbet af kampen og meget mere. Andre gode fodboldspil er Microprose Soccer og International Soccer. Der er tilgængelig også de første hundrede der er alt lige elendige til katastrofale.



naturlige grunde produceres i meget få eksemplarer.

Men for at gøre det hele mere besværligt, så kan du ikke bruge et gammelt 5 1/4 diskettedrev, hvis du har sådan et liggende. Et pc 5 1/4 drev og et Commodore drev ser godt nok ens ud, men teknikken er milevidt fra hinanden. Faktisk er et pc diskettedrev bare en simpel aflæser enhed, mens et 1541 drev (C64 diskettedrev) er en hel computer. Deraf følgende var prisen også næsten ligeså høj som selve Commodore 64.

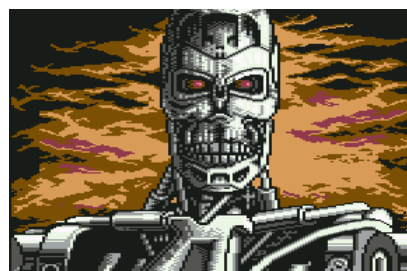
Næste ting er joysticket. Et joystick var til en C64 nærmest en nødvendighed, det er det ikke, når der er tale om CCS64. Dels kan en hel del styres med din pc mus, dels kan piletasterne bruges fint. Hvis man ønsker at spille med joystick, så kan man blot tilslutte sit pc joystick eller gamepad og indstille den i CCS64.

Hastighed

En anden ting er hastigheden. Programmørne dengang vidste jo helt præcis, hvilke hastigheder spillet blev loadet i, det vil sige at du kan opleve, at du skal se på et billede i 30 sekunder, eller fire minutter, fordi det var den tid, det tog at hente de gigantiske mængder data, som 37 Kb dengang var. Det er der ikke rigtig noget at gøre ved.

Ergo kan det altså godt tage flere minutter at starte et spil, sådan var

Terminator var blot et spil i rækken af licenstitler, der dukkede op til C64. Producenterne brugte også dengang enorme summer på selve titlen, og de fleste spil blev da



også derefter. Det kneb gevaldigt med at have penge til også at udvikle et ordentligt spil. Oftest endte det med et platformspil eller et skydespil. Terminator var ingen undtagelse.



Commodore satsede bredt, med dette program (Arobics) fra '82 viste modellen øvelser, som man så kunne gøre hjemme i stuen. God ide, men ikke særlig godt gennemført.



Utroligt nok betød denne åbningskærm og reklamerne for spillet, at debatten gik omkring nøgne kvinder og sex i spillet. Spillet var for resten et glimrende hack and slash spil, hvor du gik højre-venstre og hakkede monstre ned med et sværd.



The New Zealand Story var et meget flot platformspil, der virkelig viste maskinens grafiske kræfter, og det skete indenfor en af de genre, hvor Commodore64 virkelig havde sin styrke.

Spillet udkom på samtlige platforme og blev succes på samtlige, det er fortsat god og tuttenuttet underholdning.

drevet og du risikerede at brænde det i processen og de fleste drevs levetid faldt også drastisk. Den slags bekymringer er vi heldigvis ovre i en emulator.

Nøgletasten

Nøgletasten i CCS64 er F9, her kan bl.a. "tilslutte" op til fire disketter, hvilket helt åbenlyst er en fordel, fordi du så slipper for disketteskift. Her skal man dog være opmærksom på, at kun de færreste spil producerer dengang understøttede flere drev, der var næsten ingen der havde mere end et.

Du kan få joysticket til at virke, bytte rundt på porte (ALT+F10) og endda få udskrevet noget, det sker dog kun til en tekstfil, men det er nok også mere end nok for de fleste.

Hvis du endelig vil have et billede kan du trykke på PRINT SCREEN og der bliver gemt et billede.

En ny feature i 3.0 er at du kan

tilslutte ekstra ram, helt op til det astronomiske 512 kb, som dengang vist aldrig blev produceret. Jeg har i hvert fald kun hørt om udvidelsen på 128 kb, og den kostede altså mere end femtusinde kroner i Danmark, så jeg tør næsten ikke tænke på hvad en 512 kb udvidelse må have kostet.

Der er også indbygget et maskinkode program, ligesom der er et par andre programmer, der kan bruges til at udvikle nye programmer. Hvilket fortsat sker, selvom der er langt imellem, der kommer noget nyt, der er værd at bruge tid på.

Endelig er der nogle fikse video og lyd indstillinger.

En C64 arbejder i 200x160, hvilket vil sige at det fylder en brøkdel af skærmen, men med lidt indstillinger kan du det fullscreen og endda med op til 120 Hz (den oprindelige arbejdede med 50 Hz, hvilket var standard).

Du kan indstille lyden, og du kan

det dengang og det accepterede vi alle, og enten gør du det samme eller finder noget andet end CCS64 at beskæftige dig med.

En løsning har man dog gået efter, nemlig at få uploaded så mange cartridge versioner som overhovedet muligt, men da det var begrænset hvor mange spil, der kom som cartridge så er det kun de færreste spil, der er som cartridge. Endelig har enkelte kastet sig ud i at lave cartridge versioner af de store spil, men alting er på hobby basis, så det tager nogle gange sin tid.

En anden ting er, at der nu er lavet en slags 1541 turbo, således kan du indstille 1541'eren til at arbejde i dens højeste tempo. Oprindeligt krævede det en modifikation af

endda vælge at skrue hastigheden på C64 op til 10 gange dens oprindelige ydelse, det kan måske være en fordel i en del racerspil, der nogle gange gik noget langsomt. Ved langt de fleste spil, vil du dog gøre dem uspillelige.

Nem betjening

Hvis man ser på WinUAE, der er emulator for Amiga500 til pc, så er betjeningen måske ikke ligefrem vanskelig, men dog omstændelig. Det er et af de steder hvor CCS64 virkelig brillere. Du starter den ved at trykke på CCS64.exe, dernæst er det blot at trykke på F9, vælge diskettedrevet, browse dig frem til dine spil og derefter et tryk på RETURN. Når du skal skifte diskette går det ligeså simpelt, F9, et klik tilbage, vælg den rette diskette og tryk F4. Meget simpelt og hurtigt.

Er det besværet værd?

Jeg har skrevet mange rosende ord om CCS64 og det er da primært fordi den virker som en Commodore 64, men det springende punkt er naturligvis hvordan ser det ud i dag. Gider vi overhovedet bruge C64 i dag?

Det er som man tager det. Der blev produceret et hav af spil, ingen har det komplette overblik, men et bud vil være et sted på den anden side af 12.000 titler, dertil kommer et mindst ligeså stort antal programmer og spil, der kun blev distribueret via BBS, som var lidt firkantet sagt var datidens Internet. Det gør at der er meget skrammel imellem.

De fleste der havde C64 kan måske



nævne 100 titler ud af hovedet og nikke genkende til de første 500, men dertil kommer det store antal, der var så dårlige at de end ikke fandt plads i bladene.

Det som irriterende mig mest var de utrolig mange dårlige spil, nogle af dem var gode dengang, men gav slet ikke underholdning i dag, det var specielt race og sportsspil.

Det er vist den risiko, der er ved C64, faktisk kan jeg egentlig huske at jeg tænkte det samme dengang. Der er altså flere dårlige spil end der er gode, Men der var også mange dejlige spil, f.eks. World Games fra Epyx. Der var også de mange adventurespil, men selv her kan man godt føle det er lidt hæmmende kun at have 2-3 kommandoer.

Da version 2 kom, var der utrolig mange - specielt crackede spil - der ikke virkede, men her under version 3 har jeg ikke op-

levet nogle programmer eller spil, der ikke har virket.

I den sidste ende er CCS64 et spørgsmål om at have en blanding af tålmodighed til at finde frem til de rigtige gode spil, sænke sine grafik og lyd krav og ellers tage det som en oplevelse at gå på opdagelse i en måske helt fremmede 8-bit verden.

Generelt må man tage det som det er.

Det er en emulator af en maskine, der har over 25 år på bagen, og det er med det i tankerne spil, programmer og maskinen skal vurderes. Leder man efter en C64 er der dog ingen grund til at lede videre. Du får det næppe bedre end det her.

Her kan du starte samlingen:
www.c64.com
www.c64unlimited.net/gameslist/games_aaa.htm
<http://www.c64gg.com>
<http://www.lemon64.com/>

Der er masser af fremragende spil og masser af håbløse spil, og der er mindst 12-15.000 at gå i gang med. Det er nok mere sjovt at gå på opdagelse end det er at rent faktisk spille og dyrke det man finder.		
Systemkrav Windows9x/Me/XP, Pentium200, 64Mb ram	Kvalitet	
Pris: 30 US\$	97%	
+ Virker som en C64		- Det er en C64
+ Mange ekstra features		- Mange dårlige spil

Inca Quest

Et puzzle spil med et plot

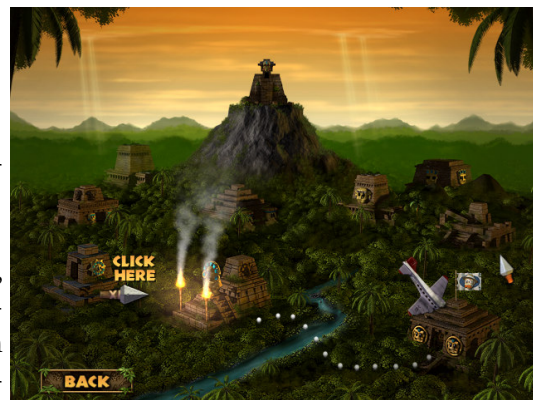
Inca Quest er spændende puzzle-game, og dem har vi jo set rigtig mange de senere år, hvor det er blevet nemmere at programmere pga. de mange lettilgængelige programmeringsprog.

Det handler kort sagt om at få mindst tre skjolde af samme farver til at røre hinanden. Ved hjælp af spydet nederst på skærmen skyder du skjoldene op mod de andre. Der er bonusskjolde og lidt andet, men det er den grundlæggende og ret basale ide, så det har vi jo set før.

Dog sjældent er det set så gennemført, som i dette tilfælde.

Man kan komme på en quest, hvor man skal igennem en række templer. I starten kan man skyde lidt på må og få, men efterhånden som banerne bliver sværere og sværere, skal man bruge mere og mere omtanke for at få succes.

Selvom ideen er set før, så fænger dette spil lidt mere, der er nemlig en grund til at fortsætte, man vil lige se hvordan den flotte tegnese-



rie udvikler sig, og det giver en anden motivation end bare at slå en highscore.

Når man kører træet i Quest mode kan man dog også vælge puzzle-mode. Her er der et bestemt antal skjolde til rådighed, som skal rydde





en opstillet bane (øverste billede). Det er ikke særlig svært i starten, men ligeså snart man har løst de første 5-6 baner begynder det at blive mere krævende og man skal finde tænkeren frem.

Grafisk og lydæssigt er de steder, hvor IQ virkelig adskiller sig væsentligt fra andre puzzlespil på markedet. Begge dele er fremragende indenfor genren. Man hører trommer i det fjerne, der er masser af effekter og musikken bliver man ikke træt af lige med det samme.

\$20 (ca. 120 kr.) er ikke mange penge, så har du et mastercard, så er det bare i gang med at hente det.

Find det på: www.shockwave.com

Inca Quest		\$20
Spændende, sjovt og udfordrende, prisen er på godt 120 kr, og det er fin valuta for pengene.		
Systemkrav	Anbefalet:	
P2-300		
16 Mb grafikkort		
256 Mb ram		
Oplevelse	88%	82 %
Gameplay	79%	
Holdbarhed	82%	
KVALITET		

Five Days a Stranger

Dette spil er lavet af Ben Croshaw, og er et forsøg på et dybt adventure hvor man skal opklare nogle mystiske fænomener. Man er fanget i et hus man ikke kan komme ud af igen, og folk dør omkring én. Der hviler en gammel forbandelse over stedet. Desværre er hele plottet hullet og så dumt visse steder, at man bliver irriteret over det.

Nu ved jeg godt det er freeware,
<http://netmonkey.cellosoft.com/5days/>

og derfor kunne jeg ikke drømme om at stille samme krav til grafik og lyd som til kommercielle. Det eneste positive om grafikken er, at man oftest kan se hvad det forstiller. Puzzlesne i spillet er ret lette, stemningen er fin og interfacet er til at have med at gøre

Spillet prøver at være uhyggeligt, men det lykkes ikke, og historien holder heller ikke hele vejen. Alt i



alt må man sige, at spillet er rimeligt, der er bedre eventyrspil på markedet, men også mange der er meget værre.

Kvalitet: 53 %

Apprentice 2 - Knight's Move

Dette er fortsættelsen til "Apprentice" og man er endnu en gang lærlingen Pib, der har sin kamp med at blive troldmand.

Den lokale tyrann, Lord Ironcrow, skal i krig, og for at få frivillige brænder han landsbyer ned. Hjemløse og arbejdsløse er nemlig de eneste, der må værges til hæren.

Det er sådan, at Pibs læremester har glemt at sende hans træningspapirer ind til staten, så officielt er Pib arbejdsløs. Det er derfor meget vigtigt at han bliver udlært hurtigst muligt, hvis han vil undgå at skulle i hæren.

Til dette giver læremesteren ham tre opgaver der skal fuldføres.

Som i det første Apprentice spil er der lagt stor vægt på humor, og overdrevne karakterer man møder på sin vej.

Hvor etteren ikke var rigtig vellykket, så er det gået bedre denne



gang, spillet er blevet længere, og både handling og humor hænger bedre sammen.

Der er gensyn med gamle venner som landevejsrøveren, der er sur over ikke at kunne blive rekrutteret til hæren, fordi hun er kvinde. Der er også kommet nye til, som en vagt der er blevet påtvungen en latterlig accent for at hans mesters ry

kan forbedres. Ludomanen der arbejder på væddeløbsbanen og mange andre.

Interfacet i Apprentice 2 er blevet forbedret markant, hvilket må siges at være det bedste der er sket.

Spillet er fortsat til tider ret svært, men det er nok et spørgsmål om jeg aldrig har været vanvittig skrap til eventyrspil. Hvis du kunne lide spil som Sam % Max, så vil Apprentice 2 sikkert give dig god underholdning et stykke tid - og så er det gratis.



Apprentice 2		Gratis
<i>Grafisk er det okay uden at være prangende, interfacet er også i orden, mens historien ikke altid hænger lige godt sammen og til tider er det lige svært nok.</i>		
Systemkrav P2-300 256 Mb ram	Anbefalet:	
Oplevelse 73%	Gameplay 70%	69%
Holdbarhed 65%		
KVALITET		

Barry McGuigan World Championship Boxing

BM Boxing står højt hævet blandt nogle de mange boksespil, der kom til 8 bit maskinerne i 1985. Spillet er frigivet til både Spectrum, Amstrad og C64 og vi har set på den sidstnævnte version (billede)

Du starter med at skabe din egen bokser, der så skal arbejde sig op af ranglisten og det er faktisk ikke særlig nemt, dels skal man træne sin bokser rigtigt og møde de rigtige modstandere.

De første boksere man møder er

rimelig nemme, da de ikke er så holdbare, men man skal på den anden side ikke forvente at lade de store knockouts.

I de øverste hjørner kan man se energien, hvis den kommer tilpas langt ned går modstanderen eller en selv i gulvet, nogle gange kommer man op, men ikke altid, og det sker også at ens bokser udvikler glaskæbe, hvis han taber for mange kampe. Man skal også huske på ikke at smide for mange slag ud i luften da dette også træter ham, og han bliver ligeledes

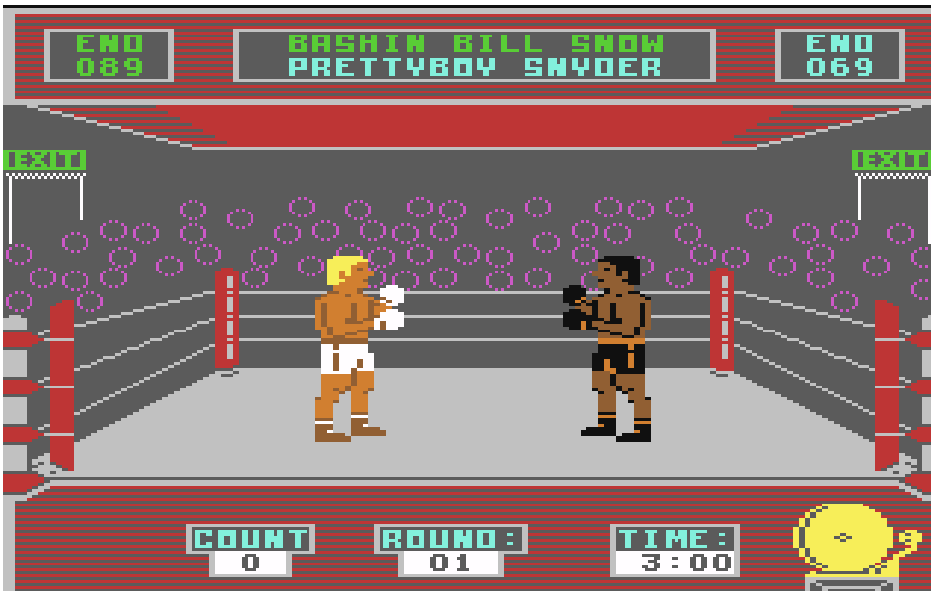
langsommere, efterhånden som han bliver træt.

Det handler selvfølgelig om at komme op af ranglisten og møde de helt store modstandere. Til slut vinder du det hele eller ender med at må give op fordi din bokser er slidt op.

BM Boxing er et af de C64 spil, der er værd at se nærmere på, dels fordi boksespil til PC stort set ikke er eksisterende, men det rummer den mærkværdig fejl at der ikke er en gemmefunktion, og det er et stort problem for et spil, der nemt kan tage de første 10-12 timer før man er ved vejs ende.

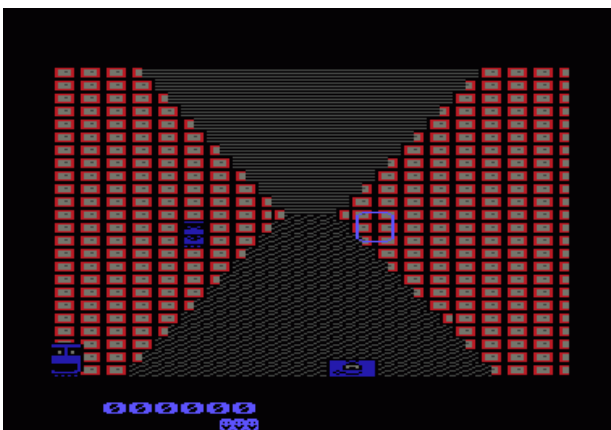
Grafisk er spillet udmærket, både vurderet ud fra det er et C64 spil og ud fra at spillet i dag er gratis.

Systemkrav: CCS64
Kvalitet: 69% (gratis)



Doom 64

Da en ung mand så Doom på sin vens pc, ja så tænkte han, det vil



jeg også lave til Commodore 64.

En eller anden burde nok have stoppet ham i tide. Men i 1997(!) var han klar med Doom64.

Et 3D person spil på en Commodore 64 var og er en helt håbløs opgave. Resultatet er derefter. Både Grafik og lyd er elendig, og langt under det som en C64 kan klare. Det samme kan man

sige om gameplayet. Man går ikke selv, men bliver ført fremad, så kommer der nogle fjender imod dig og dem skal du så skyde.

Doom64 har ikke noget med det oprindelige spil at gøre, man lavede et forsøg og det er gået ganske forfærdeligt.

Systemkrav: CCS64
Kvalitet: 12%

MUSIK

Dårlig
Tja, hurtigt glemt
Middel

Fint
Super
Et must

Single: Stars are blind Paris Hilton

Paris Hilton er mest kendt for at være milliardærarving, for at feste og for at tabe tøjet de mest mærkelige steder.

I 2005 og 2006 har hun så prøvet også at gøre sig fortjent til den berømmelse hun har. Skuespillet i House Of Wax var ikke tosset og med "Stars are blind" viser hun, at hun også kan synge. I hvert fald på cd, for da hun forsøgte at give et par numre på en lokal pub for nylig mødte hun stangstiv op og endte med at brække sig på scenen. Stars are blind er dog et nydeligt mainstream popnummer. Fint i dag, glemt i morgen.

##



Paris er en pige med så højt selvværd at hun er bedøvende ligeglad med hvad andre mener om hende eller præcis det modsatte. Hun er under alle omstændigheder en smuk pige, der kan synge pop ligeså godt som de fleste andre dukker på markedet.

MP3: Snow in June

MP3: Bare Håb

Michelle Hedemand

www.mymusic.dk

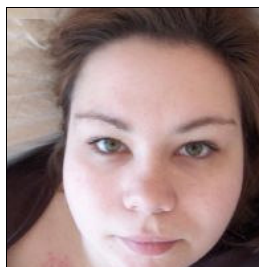
Michelle er blot en af de over 8000 kunstnere, der har lagt numre på musikportalen mymusic.dk. Noget af det er noget bras, mens andet er af fin kvalitet.

Snow in June er den ballade af den slags der skal synges rigtigt før de virker ellers bliver det til en ligegyldig gang pladder. Det lykkes fint for Michelle at bære sangen igennem, selvom det irriterer mig voldsomt, at den er tydeligvis er optaget i onetake, det første vers (55 sekunder af 5:48) er ikke særlig godt, faktisk ret rædsom, og så sker der noget. Stemmen kommer i omdrejninger og pludselig mærker man gåsehuden på armene.

Bare håb - er en dansk kærlighedssang og det klær hendes stemme særdeles godt.. Teksten er velskrevet og det er rart at høre en livsbekræftende sang udført ordentligt. Den tekniske kvalitet er ikke god nok, og det er ren mishandling af både hendes stemme og en rigtig god sang.

Generelt er der kun én ting at sige; Lidt mere tid på indspilningen og mere stemme træning.

###



Michelle har lagt to af sine sange på Mymusic, det er hun sluppet godt fra.

CD: Bat Out Of Hell 3 Meat Loaf

Meat Loaf smækker her en solid gang rockpop i ørene på os, men set i forhold til Meat Loaf er Larsen nyskabende. Meat Loafs første to Bat Out Of Hell cder er suveræne, men det tredje bidrag er mildest talt uinteressant,

det lyder som en genindspilning af de to forgående. Teknisk er det naturligvis intet at sætte på manden med den store stemme, ligesom indpakningen er fin, og det hele er for så vidt også fint nok, men det er bare som har vi set det hele før.

#



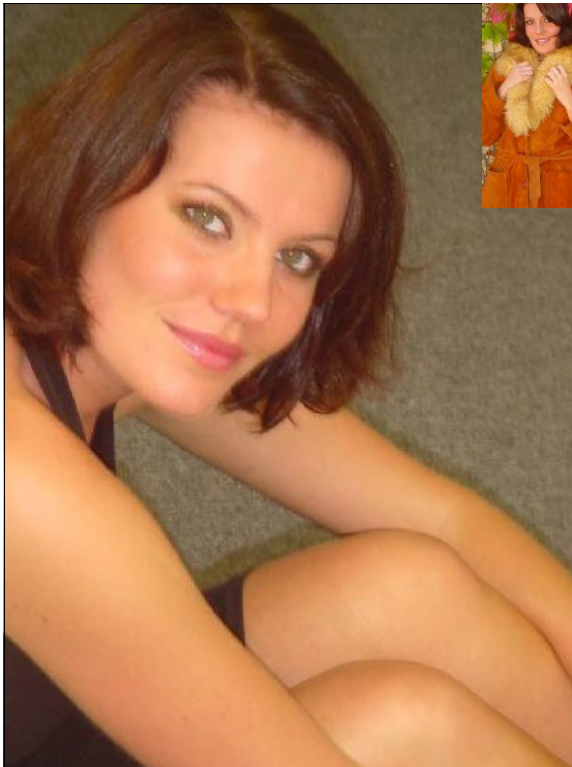
Meat Loaf kan godt se sammenbidt ud, det er ikke et album på højde med hans tidligere har byder os til denne jul.

MP3

DeeDee

www.mymusic.dk

Didde Juul og Philip Vendsbye er et rigtig rigtig godt makkerpar, faktisk er det otte sange, der spænder fra fremragende til almindelige gode sange. teksterne er gode (og medfølger), musikken hænger sammen og Diddes stemme er helt suveræn, selvom hun fortsat laver et par udtalefejl, så er det virkelig ovre i småtingsafdelingen, 4 timer ved en



Didde er den ene halvdel af DeeDee, vi spår hende en stor fremtid. Hun er kønnere end Paris, hun smider - så vidt vi ved - ikke trusserne, når der er en fotograf i nærheden og hendes stemme er milevidt bedre. Det kan ikke gå helt galt, selvom hun ikke står til at arve et par milliarder.

sanglærer vil give det sidste. Specielt numrene Still don't og Walking the long run markere sig som fremragende.

At de ikke allerede er blevet spottet af de store selskaber understreger for os her på redaktionen kun at musikbranchen er blottet for enhver nytænkning. Hvis man ikke har et tv program i ryggen eller hedder Kim Larsen er det umådelig svært at få en kontrakt. DeeDee er et af de nye spændende navne som vi her på redaktionen samstemmende faldt pladask for og spår en stor fremtid. Nu mangler vi bare at musikbranchen tør satse på noget nyt. Da det hele er gratis tøver vi ikke med at kaste en topkarakter afsted. Havde vi smidt 150 kroner ved kasse 1 - ja så havde vi faktisk fortsat uddelt topkarakteren....

####



Rutineeneret Larsen sender en alt for rutinepræget plade på gaden op til jul. Det giver solide salgstal, men det kunstneriske niveau er ikke højt.

CD: Gammel Hankat Kim Larsen & Kjukken

Så er den gamle her igen, og det er med godt 50 minutters velkendt pop-rock. Og med velkendt så mener jeg, at den er alt for rutineret lavet. I forhold til 7-9-13 albummet er der åbenbart ikke sket det

mindste i Larsens univers. Lyden er den samme, stemmen er den samme og det hele er sådan set ret

lige gyldigt. Det samme er teksterne, der ligger langt under det man burde kunne forvente af Kim Larsen.

Bevares de 149 kroner jeg smed på disken har jeg ikke fortrudt, men den er hurtigt glemt i mængden.

#

Det vurderer Din Computer

Kravet for at få produktet i bladet er at det kan afvikles på computeren eller at det har relation til din Windows computer.

Computerspil og computerprogrammer er kerneområdet for DC, vi bringer grundlæggende de anmeldelser, som vi får ind af døren, det kan dog godt hænde at vi er nødt til at rette en del i teksten både af hensyn til grammatikfejl og plads hensyn.

Når et computerspil bedømmes er det først og fremmest udfra spillets gameplay, mens vi ser

på et programs funktionalitet. Først derefter ser vi på den oplevelse man får af det. Dvs. lyd og grafik. Her er det ikke i forhold til hvad en computer kan, men i forhold til spillet og hvordan dets konkurrenter ser ud.

Endelig ser vi også på dets holdbarhed, jo højere pris, jo flere timers underholdning forventer vi, der ligger i spillet.

Generelt er det sådan, at er tingene gratis, så er vi noget mere flink med karaktererne.

Musik og film vurderes med 1-6 #. 6 styks er for

en oplevelse udover det sædvanlige. Vi ser på en blanding af den tekniske kvalitet, og hvordan det hele fungerer. Gider jeg se/høre det igen? Her spiller prisen naturligvis også ind i bedømmelsen.

Hvem kan....

Alle kan anmelde et produkt, vi forventer du er loyal overfor produktet, overfor bladets karakter-skala og at man kan opspore det et eller andet sted samt at det på en eller anden måde har relation til computerverden.

DVD

Dårlig
Tja, hurtig glemt
Middel

Fint
Super
Et must

Superman Returns

Han var verdens første superhelt og han var også den første superhelt, der fik sig en ordentlig film. Mens Batman og Spiderman fik nogle elendige film, så kastede man sig i firserne ud i nogle gigantiske satsninger med Christoffer Reeve som Superman/Clark Kent.

Mens X-Men, Spiderman, Dare Devil og mange andre superhelte har fået fremragende film de sidste 6 år, så blev Superman overset, men nu er han tilbage.

Det ubeskrevne blad Brandon Routh ligner til forveksling Christoffer Reeve (hvis man ikke ser alt for godt efter).



Superman kommer fra Krypton, der sprang i luften, han blev sendt afsted som spæd og voksede op på Jorden. Men en dag forsvandt han pludselig og der er gået 5 år.

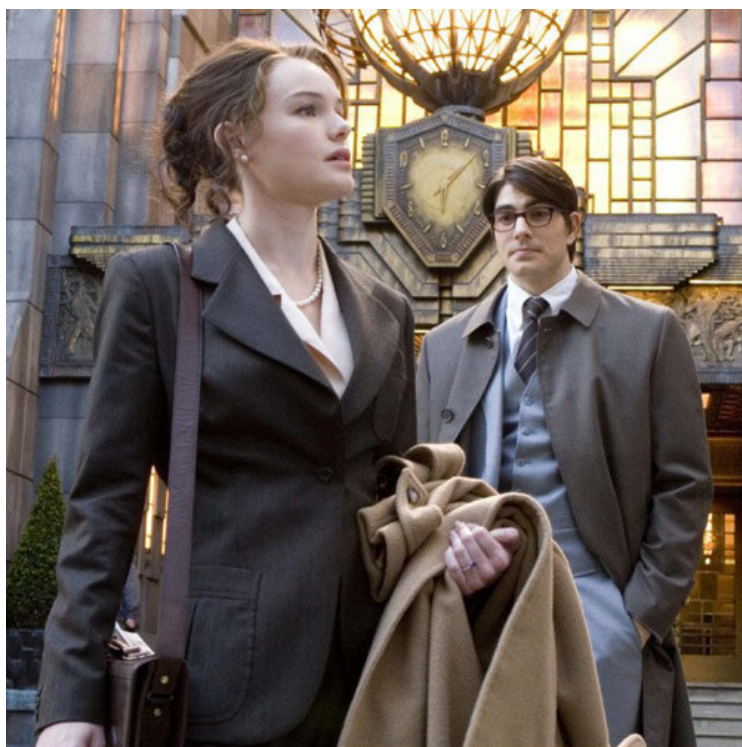
Så står Superman igen på Jorden, og opdager at nogle ting har forandret sig, Louis Lane er blevet gift og ærkeskurken Lex Luther er kommet ud og atter er han parat med sine skumle planer, denne gang involverer det at drukne halvdelen af

USA ved at hæve et kontinent lige ved siden af.

Superman er Superman som Reeve spillede ham. Han er en klummergøj, usikker og flere gange føler man sig hensat til de tidligere film. Reeve er bare Superman og Rouths forsøg på at spille rollen som Reeve falder ikke heldigt ud. Superman er en udmærket actionfilm, men vi kommer slet ikke ind under huden på hverken Clark eller Superman.

Dermed ender det med at blive en lang række action sekvenser hvor der kastes rundt med bjerge, fly og alt muligt andet. De seneste års superhelte film gør at vi med rette kan have store forventninger til den type film, og i forhold til sine konkurrenter så ligger Superman Returns ikke meget over middel.

###



Louis Lane og Clark Kents samspil bliver aldrig hævet over middelmådigheden.

BØGER

Dårlig
Tja, hurtig glemt
Middel

Fint
Super
Et must

After Doomsday

Bog af Steen Hjortsø

Udgivet af Contra Publishing

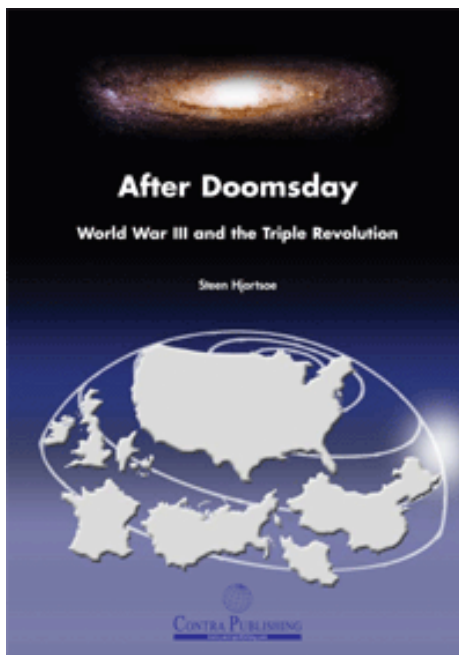
www.contrapublishing.com

I en mursten af en afhandling forklarer dommedagsprofeten Steen Hjortsø hvorfor og hvordan Jorden atter igen er truet af dommedag. Det gør han over godt 200 sider, hvor han forsøger at pakke sine betragtninger ind i noget, der kan forveksles med videnskab.

Hans definition af dommedag er dog lidt mere søgt end tidligere set, således vil verden ifølge ham ikke "springe i luften", men livet vil gå videre efterfølgende, der vil dog ske en lang række ændringer i livet derefter.

Faktum er dog, at det var svært

at tage bogen alvorligt, da jeres anmelder måtte kæmpe sig igennem teksten, der både er på engelsk, svært tilgængelig og mildest talt til



tider er fyldt med forunderlige konklusioner draget på grundlag af tynde formodninger og gisninger og forsøges underbygget af endnu mere tvivlsomme hjemmesider og netforfattere.

Når Hjortsø en sjælden gang har fat i etablerede forfattere, er det netop forfattere og ikke videnskabelige værker af anerkendte videnskabsfolk.

Det er fint at bogen er pakket pænt ind, at den stort set ikke rummer slå og stavefejl og at den er til gratis download, men det ændre ikke på, at After Doomsday er spild af tid.

#

www.damat.dk - Et flot år

DaMat har haft et rigtig godt år på nettet, vi har haft nogenlunde samme antal besøg som sidste år, men til gengæld er antallet af gæ-

ster, der bliver hængende langt højere.

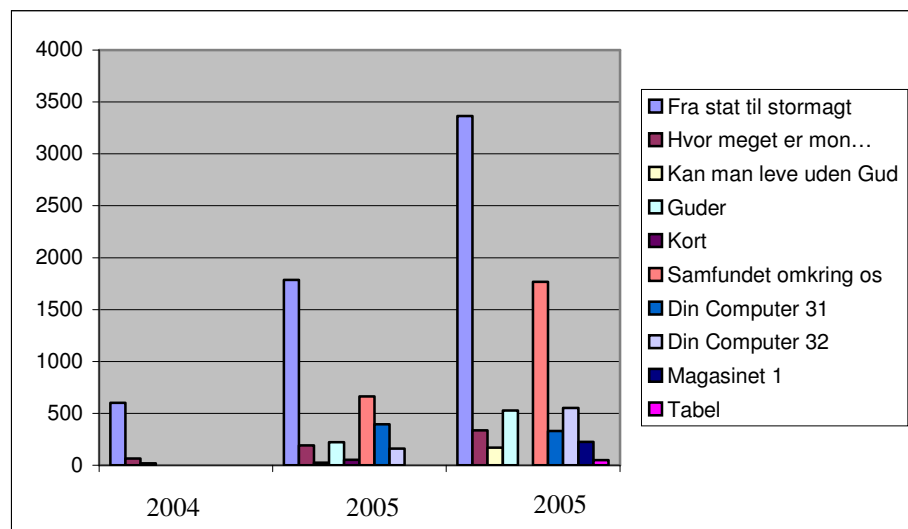
I første kvartal af 2005 hentede

24% mindst eet blad/hæfte, mens det i 1. kvartal af 2006 var 40%, og i 2004 var tallet så lavt som 13%.

I 2004 blev der downloadet blot 687 gange ud af et besøgstal på 8344, svarende til 8,2%.

I 2006 var dette tal steget til 7322 ud af 12.393, altså 59% af vores besøgene fandt noget de kunne bruge.

Ser vi på besøgene, så ender årets besøgstal på samme niveau som sidste år, nemlig omkring 13.000 besøg. Det havde vi gerne set havde været højere, på den anden side, så ser det ud til at vi har fået mere tilfredse brugere.



I takt med at der er kommet mere og mere indhold på siden, har vi fået fat i vores besøgende, de henter mere, bruger længere tid på siden.

OG TILSLUT LIDT OM ALT ANDET...



Tuborg har som bekendt sendt et lille fadølsanlæg på markedet.

Lad os da bare glemme det helt igennem tåbelige i overhovedet at have sit eget private fadølsanlæg. Med en salgspris på 1500 kroner er det i sig selv en dyr fornøjelse, men det er endnu værre hvis man bruger det. Strømforsbruget svarer nemlig til fem (5) køleskabe. Det er mere end 1500 kroner i el hvert år.

Prins Jocke har igen jokket i spinaten eller har han, i hvert fald har en fundet en kæreste, der er over 30. Det er måske det mest sensationelle i at han er blevet set sammen med en ny. Det bliver hans ekskone ikke, hun holder fast i sin 27-årige kæreste og hun har god tid til ham, for kun de færreste gider se hende til arrangementer. Og mens vi er ved de kongelige, så har dronningen opdaget at det ikke er hip at ryge, så det stopper hun så med - mens der er kameraer i nærheden.

I England besluttede byrådet i en mindre by at smide Microsoft på porten og satse på Linux. Men da det på mærkværdigvis lykkes for dem at



bruge 25.000 kroner pr. computer droppede man det igen - historien havde dog den fordel at da de vendte tilbage til MS fik de en kraftig rabat, flere Linux medier har derfor spekuleret i om det var en måde at få en god rabat på.

Microsoft har udsendt både Windows XP og Officepakken på et indiansk sprog, der tales af ca. 10 millioner indianere i Sydamerika. Bolivas Præsident, Evo Morales har siden indtrædelse arbejdet for udbredelse af den indianske kultur. Vi letter på hatten for både MS og Morales.

U-Tech Media mener de har løsningen på problemerne med piratkopiering af film. Warner, Disney og Fox er med i forsøget, som går ud på at lave dvd-skiver med en RFID chip, som så ved hjælp af en læser i afspilleren bestemmer om du er i det rigtige geografiske område, og om du i det hele taget har lov til at se filmen. Og den piratkopisikring skal da sikkert nok fordyre og besværliggøre købet for de lovlige og forsinke piratkopier i at blive udbredte i adskillige timer....

Jesper Skibby har indrømmet massivt dopingmisbrug i sin cykelkarriere. Det har fået Rolf Sørensen til at lange ud efter ham, han har ingen respekt for ryttere, der efter karrieren er slut indrømmer deres misbrug.

Bill Cosby fra The Cosby Show er blevet anklaget for sex misbrug af en række kvinder. En af kvinderne hævder hun blev misbrugt i 1970, efter 36 års overvejelse valgte hun altså at anmelde manden.... Og mens vi har fat i Cosby, så kommer der et sær-afsnit af The Cosby

Show i 2007. Lisa Bonet er den eneste, der siger det som alle tænker, hun mener det udelukkende sker af kommercielle årsager. Lisa Bonet er ikke med i afsnittet, hun blev spurgt men takkede nej pga forholdet til Bill Cosby, der var meget hård ved hende, da hun viste sig lidt for afklædt efter hans smag.

"Direktøren for det hele" er Triers nyeste film, den er både folkelig og en komedie uden de store overvejelser. De fleste avis anmeldelser er dog meget lidt begejstret for den og kalder den ligegyldig og ikke sjov.

FCK klarede sig ikke til næste runde af Champions League, men formåede dog at hente hele 7 point, alle på hjemmebane, og som det ser ud i den hjemlige liga, så kommer der en ny chance næste år.



God nyhed for alle der elsker en panda, og det gør alle vel, der er født en ny lille unge i Atlanta og den har det fint.

En englænder nåede at kalde sin chef for en nar, bruge en formue på champagne til vennerne og købe en bil, før han opdagede han ikke havde vundet i lotto alligevel. Manden måtte derefter ringe og undskyldte til chefen, der gav ham et job i en anden afdeling.

Happy Feet er en ny tegnefilm, denne gang med pingviner i hovedrollerne. Den er

flot, har en god historie og er rost til skyerne af de fleste anmeldere. Blandt de danske stemmer finder vi Trine Dyrholm og Preben Kristensen.



Hvis man bliver lidt ensom her i julen, kan man jo altid gå en tur omkring NEC og købe en af deres små søde robotter, der både kan genkende og knytte sig ejermanden og sige masser af søde ting.

Wesley Snipes kan ikke finde ud af at betale sin skat og er derfor blevet anholdt.

Matt Leblances spinoff af Friends klarede sig godt i Danmark, om end på et helt andet niveau end hovedserien. Efter to sæsoner har man valgt at stoppe serien pga skuffende seertal i USA.

Der er åbent ingen planer om flere Star Trek serier eller film lige med det samme, indtil da kan du nyde startrek.com, hvor du bla. kan læse en helt ny tegneserie om livet som Star Trek fan. Til gengæld kommer hele den oprindelige serie i en ny digitaliserede version, hvor man vil komme nye effekter og lyd på. Lad os nu se om hele serien ender som "en ny serie", men der kommer i hvert et afsnit i januar, så må vi se om det er noget, der er værd at bruge tid på.

