

DIN COMPUTER

44

Marts 07



CIVILIZATION CHRONICLES

Denne samleboks rummer ikke kun samtlige af Sid Meyers Civilization spil og udvidelsespakkerne, men ligeledes et sæt spillespil, en bog om spillene, og en dvd, der fortæller om tilblivelsen af spillene, for alt dette kan du nøjes med

at betale 400 kroner. Der er underholdning til de første seks måneder i de mange spil, selvom nok kun de færreste nogensinde smider cden i med etteren fra '91 i drevet. I Civ spillene skal du opbygge en verden og sikre at

netop dit land bliver husket for tid og evighed. Kan du holde sammen på dit rige mod både ydre og indre fjender?

Læs anmeldelsen fra side 16, og en artikel om Sid Meyer på side 26.

WinUAE

Ultimative Amiga Emulator er kommet i en ny version, og vi har lavet en grundig test af hvordan en Amiga på en Pc ser ud.

læs den store test fra side 10



Er Danmark på vej mod censur?

Når folkeskolens elever søger efter porno, så kan de ikke finde det, for der er sat filtre op. Ideen er at beskytte eleverne. Problemet er, at filtrene ligeledes fjerner alle oplysningssiderne og dermed er eleverne henvist til de sider, som tilfældigvis ikke er kommet på den sorte liste. Denne helt åbenlyse censur sker på alle offentlige computere. For nogle år siden gik man et skridt videre, alle computere i Danmark blev forbudt adgang til børneporno, selvom nok ingen kan være uenig i at det er noget forbandet svineri, så ændre det imidlertid ikke på,

at der skete censur. Godt nok en censur, som alle var enige om. Men ladeporten mod censur var nu åben. Foredretten har nu taget et nyt skridt. Nu er musiksider, der - måske - er brud på ophavsretten ligeledes blevet ramt af blokering, altså censur. Det er altså den vej, Danmark har valgt, hen af vejen vil vi nok opleve at sider med blasfemiske tegninger og indhold vil blive blokeret. Er det et demokrati vi ønsker?

Læs lederen på side 2 samt side 4-9

Demokrati i Danmark eller ej?

Når folkeskolens elever søger efter porno, så kan de ikke finde det, for der er sat filtre op. Ideen er at beskytte eleverne mod noget vi ikke kan lide. Problemet er, at filtrene ligeledes fjerner alle oplysningssiderne og dermed er eleverne henvist til de sider, som tilfældigvis ikke er kommet på den sorte liste eller som har formået at omgå filteret. Denne helt åbenlys censur sker på stort set alle offentlige computere.

For nogle år siden gik man et skridt videre, alle computere i Danmark blev forbudt adgang til børneporno, selvom nok ingen kan være uenig i at børneporno er noget svineri, så ændrer det imidlertid ikke på, at der skete censur. Godt nok en censur, som alle var enige om.

Men ladeporten mod censur var nu åben og den vil blive benyttet.

Fogedretten har nu taget et nyt skridt. Nu er musiksider, der - måske - har brud på ophavsretten ligeledes blevet ramt af blokering, altså censur.

I Tyskland og Østrig må du ikke benægte holocaust, og man må ikke stille sig tvivlende overfor omfanget af det.

I Tyskland ligger verdens største center for forskning i Holocaust. Hvordan skal vi kunne have tillid til at for-

skere, der er pålagt bestemte meninger, kan fremkomme med videnskabelige redegørelser? Nu er Holocaust godt afdækket og i min generation er der slet ingen tvivl om hverken omfanget eller eksistensen af forbrydelsen, men hvordan ser det ud om 100 år? Når 3-4 generationer er vokset op og hver generation føler, at der er et eller andet, der bliver fortiet. Så begynder rygterne for alvor. Nemlig, hvorfor må vi ikke snakke om det, hvorfor er der kun én mening der er i orden?

I Østrig fik David Erving FEM års fængsel for at sige at nazisterne godt nok dræbte jøder, men at der ikke var tale om en systematisk udryddelse. Det er en mening, jeg er personligt er helt uenig i, men skal han ikke have ret til at have den? Der var engang, hvor man i EU ville have gået på gaden og protesteret mod dommen, ikke for at støtte hans mening, men fordi det er ens menneskeret at være en idiot. Ligesom det er ens ret at betvivle tyndekraften, månelandingerne og at Jorden er rund.

Men nu vil Tyskland have indført nazi forbud i hele EU. Og når man at Danmark er begyndt at støtte censur af nettet, så kan dette meget vel være det næste skridt. Hvem kan være imod at blokere sider, der benægter Holocaust? Men hvorfor stoppe der?

Hvorfor så ikke censurerer sider, der taler for pædofili? Sider, der bringer krænkende billeder af religiøse ledere? Hvad med at blokere for blade, der bringer nøgenfotos af de kongelige? Hvem kan dog være imod det? Er det ikke i alles interesse?

Svaret må være helt enkelt.

Nettet skal slet ikke censureres. Myndighederne må indlede sager i de sager, det er nødvendigt, men at forhindre borgerne adgang til bestemte sider, er og forbliver censur. Alle, der ”udgiver” tekster, billeder, video på nettet er underlagt straffeloven, og det må være nok, så må politimyndighederne altså bare lære at arbejde sammen på tværs af grænserne.

Når man finder børneporno er det en straffesag for politiet, hvis Allofmp3 ikke betaler for ophavsretten, så må de slæbes i retten. Løsningen med simpelthen at blokere siderne er ikke kun udemokratisk, men noget vi kun ser ske i diktaturstater, åbenbart vil Danmark og EU gerne være med i den klub. Er det virkelig det Danmark vi ønsker? Jeg ønsker det ikke, gør du?

Kim Ursin

DaMat yder korrekturlæsning

DaMat modtager flere manuskripter end vi har mulighed for at udgive. Vi modtager også en gang imellem opgaver, som man ønsker rettet. Vi har derfor valgt at læse korrektur på dit manuskript, din novelle eller din opgave mod en beskeden betaling.

Det er fortsat sådan, at du er 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 sammen med en bedømmelse af dit manuskript. Bemærk dog, at DaMat ikke kan påtage sig yderligere udgivelser i 2007 og 2008, end dem vi allerede har gang i.

Korrekturlæsning kan være den perfekte måde, at sætte prikken over i'et på. Det, som en korrekturlæsning kan gøre, er at fjerne dumme stavfejl og finde frem til de steder, hvor sætningerne går i kage. Korrekturlæsning kan altså øge læseoplevelsen og gøre læseren mere positiv overfor dit produkt.

Priserne starter ved 100 kroner. Læs mere på www.damat.dk.

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 2007, 1. udgave

Bladet må frit distribueres i non-kommerciel øjemed.

SPIL NYHEDER

Boxing Manager

Et af de mere spændende spil er Boxing Manager, der udkommer til PC i løbet af 2007. Styr din bokser op af ranglisterne. Vi vender tilbage med flere oplysninger i et senere nummer.



Europa Universalis III

Det er lige på trapperne, og vil ligesom de to forgående spil formentlig være udstyret med en lodret indlæringskurve. Alligevel kan man ikke lade være med at glæde sig.



Nyt Harry Potter spil

Sidste bog i Harry Potter serien udkommer i år, og det samme gør et nyt Potter spil. Dog må du væbne dig med tålmodighed, for det kommer først i juli 2007. Kortene holdes tæt til kroppen og vi ved derfor intet om spillet.



Antipiratgruppen

Da Din Computer solgte dårligt valgte vi at ændre bladet, da Ekstra Bladet oplevede faldende læsertal ændrede de sig og genvandt markedet. Da DR tabte seere ændrede de profil og genvandt det tabte. Når man heder musikbranchen og halvere sit salg på et par år, hvad gør man så? Man opretter en lobbygruppe, der løber politikerne på dørene for at få statsstøtte og sagsøger ellers alle der ikke kan finde coveret til sin musikcd.

AGP består af en advokatgruppe, der skal forhindre pirathandel. De startede med at sagsøge alle der havde nævnt handel med piratsoftware. Det gjorde man bl.a. ved at skanne samtlige mails i nyhedsgrupperne, modtrækket var at mange - endda rigtig mange - begyndte at skrive ord som gamez, pirat, handel og købes gamez og meget andet, der komplet ødelagde hele skanningssystemet. AGP endte med en række svigende nederlag i de danske retssale i starten af årtusindeskiftet. Adskillige gange blev anklagerne afvist som grundløse og dommerne var ikke villige nok til at give dommerkendelser på grundlag af en tvivlsom mail. Advokaterne endte med at måtte sidde og se hver eneste mail igennem.

AGP gik derefter til Kultur Brian og fik gennemført, at der kunne ske ransagning på baggrund af mistanke og uden politiet fortager ransagningen. I praksis har det slet ikke fungeret. Borgerne vil nemlig ikke slippe en tilfældig advokat ind, så man måtte gå til andre midler.

Nu begyndte man at sende giganti-

ske regninger ud til folk, man gik ind på fildelingsstederne og tog et screenshot, dette sendte man så sammen med en regning på et par millioner af sted til en dreng på 12 år. Forældrene accepterede så at betale 25.000 kroner. Altså nok til at AGP kunne hæve deres løn.

Dette virkede et par år, indtil de ramte den forkerte. Han nægtede kategorisk, at skærmbilledet havde noget som helst med musik kopier at gøre. Det er jo helt frit om man vil kalde lillesøsters sang for Madonnas nyeste hit.

Dommeren mente det samme, at man havde downloadet et par sange var ikke bevis nok. Hvis man skulle anklage nogle for at have stjålet 25.000 sange, måtte hver eneste høres igennem. De gad

BSA mener de i 2006 tabte 85.800 milliarder kroner. Svarende til at hver eneste menneske på Jorden skulle have købt for 14.000 kroner musik.

AGP dog ikke og en række sager stoppede der.

Så fik man lagt en afgift på cd-rom og dvd skiver, nu skulle hver eneste skive koste 20 kroner. Det fik man regeringen med på, til gengæld blev det tilladt at kopiere musik/film fra biblioteket.

På ganske få timer lykkes det faktisk at give Tysklands nationaløkonomi et tiltrængt skub. 100 DVD skiver i Tyskland tilsendt til din dør

for 500 kroner, 100 skiver i Danmark kostede 2000 kroner. Aldrig før har så mange lært at handle online på så kort tid. Salget af dvd skiver forsvandt i Danmark på få dage.

AGP prøvede at få forbudt handlen, men EU sikrede forbrugerne mod overgrebet fra AGP. Resultatet blev da også at man efter eet år måtte opgive det hele. Det blev igen forbudt at kopiere den lånte musik, afgiften forsvandt, men folk havde lært at handle i Tyskland og over nettet. Så handlen har aldrig rettet sig aldrig op igen.

AGP og CopyDAN har naturligvis nogenlunde samme interesse, om de har et decideret samarbejde skal være usagt, men faktum er i hvert fald at man på samme tid i starten af år 2000 forsøgte sig med adskillige tiltag for at få penge i kassen.

Faktum er nemlig at musikindustrien på få år havde tabt 50% af salget. Ifølge musikindustrien handlede det om fildeling, piratkopiering og vennekopiering.

Den første ting var, at starte med at kræve at busselskaberne skulle betale - hold nu godt fast - 25.000 kroner for hver radio i deres busser. Resultatet blev, naturligvis, det, at man pillede radioerne ud, men ligeledes kunne man naturligvis ikke forhindre hver chauffør at tage sin egen personlige radio med.

I butikker forsvandt musikken og i det hele taget forsvandt musikken fra gadebilledet og fra arbejdspladserne. På fabrikker kunne man

pludselig ikke længere høre P3.

Spørger man mig var det tåbeligt, troede man i fuldt alvor at musikken tiltrak kunder i bussen? Eller i Bilka? Det eneste man opnåede var at færre folk hørte musik og dermed færre kunder til at købe musikken.

”Naturligvis” måtte dette nu føre til at man skulle flere penge i statsafgifter da salget faldt - fortsat naturligvis udelukkende pga. af piratkopiering, hvis man spurgte AGP.

På intet tidspunkt kiggede musikbranchen på sine egne produkter.

Musikbranchen havde altid været van til at man udgav de samme ting flere gange, fx Take That greatest hit. Men i dag er det almindeligt at have cd-rom brænder, så folk laver deres egen hit cder. Dette forsøgte man også at få forbudt og det lykkes også en overgang, hvorefter det viste sig at være umuligt at håndhæve.

Musikbranchen har heller ikke set på at mange købte deres musik for at skifte fra LP til CD. Man har ikke forholdt sig til, om den musik man rent faktisk udsender nu også er god nok. Personligt køber jeg ikke meget musik, ganske enkelt er der ikke noget at putte pengene i, hvis man spørger mig. Jeg hader rap, som jeg ser som larm, jeg gider heller ikke smide penge ud på ligegyldig pop, som markedet ligeledes er oversvømmet af. Til gengæld har jeg ikke i Danmark kunne købe René Olstead, som synger jazz. Hun har præcis fanget en pointe med nettet. Nemlig at gratis musik kan give os lyst til at købe det. På hendes hjemmeside kan man høre hele cden, men man ikke hente den ned. Ideen er altså at når man har hørt det, så vil man også købe det. (www.reneeolstead.com).

Retssager

AGP og lignende organisationer har anlagt adskillige sager gennem de sidste 5 år. Lad os prøve at se på nogle af de mere interessante, men også komiske.

Kelly fra USA blev sagsøgt for at have lavet en musikvideo med et Britney Spears hit og lagt det på nettet. I sig selv er sagen komplet latterlig. Fans har altid dyrket deres idoler, og det naturlige skridt i vores tid er at vise det til andre via ens hjemmeside. Det blev endnu mere latterligt, da det gik op for verden, at man havde sagsøgt en 11-årig pige, der sang sit idols sang med en hårbørste, mens hendes far filmede hende.

Her i landet har vi bl.a. oplevet at Disney sider er blevet lukket og brugeren sagsøgt, fordi der var billeder af Anders And på et barns hjemmeside. Komplet latterligt og krampagtigt forsøg på at tjene penge, spørgsmålet er så om man ikke skubber en generation fra sig? Det gør da fx, at vi ikke kunne drømme om at bringe et billede af Anders And, når vi bringer anmeldelser af Disney spil.

De forskellige anti-piratgrupper har altså sagsøgt forskellige enkelt personer for mere eller mindre desperat at fastholde rettighederne. Men fra kunstnerne lyder beskeden en helt anden. Flere undre sig over at de aldrig ser nogle af de angiveligt store erstatningssummer der udbetales. De spørger ganske be rettigt, hvem scorer disse penge?

Men hvor store er beløbene da?

Lad os tage sagen omkring Al- lofmp3.com, der er en fuldt lovlig musikportal i Rusland. I denne butik sælges der musik for små beløb, fx 15 kroner for en cd. Denne butik er lige nu blevet sagsøgt for - hold nu godt fast - 9340 milliarder!

Altså nogenlunde det samme som Englands bruttonational produkt.

I Danmark betragtes download af en cd som at man ville have købt det, og dermed kan man hurtigt komme op i beløbene. 150 kroner pr. cd.

Når 12-årige Kristoffer altså tages med 400 musikcd downloads antager AGP altså at en 12-årige ville have brugt 60.000 kroner på musik. Enhver med bare en smule forstand kan se dette ikke holder.

Ophavsrettighedsindustriens udregningsmetoder har i det hele taget længe været en joke blandt de fleste mennesker.

I et lækket dokument fra Australien kaldes udregningsmetoden for grotesk og uden grobund i virkeligheden.

Business Software Alliance BSA hævdede at industrien i 2005 mistede 2700 millioner kroner på piratkopiering. Det skyldes at man betragter ethvert download som et mistet salg. Når Lille Birger altså henter 5 cder ned på en aften, så antages det at Lille Birger ellers ville være gået ud og have brugt 750 kroner på musik.

Det amerikanske modstykke til BSA og AGP hedder RIAA og de mener at de i 2006 gik glip af 11.440.939.650.000 dollars, altså 11440 milliarder dollars, svarende til 85.800 milliarder kroner. Svarende til at hver eneste menneske på Jorden skulle have købt for godt 14.000 kroner musik i 2006.

Alene tallets størrelse har gjort at flere politikere stiller sig yderst skeptisk overfor beregningsmetoden.

Nu skal nettet censurers

Internet-Danmark i chok. I efteråret 2006 fastslog retsstaten Danmark fast, at det er udbyderens opgave at tjekke, hvilke sider der må vises til brugerne. Det er præcis, det vi pointerede i tidligere numre af Din Computer kunne ske, da alle uden at blinke accepterede at børnepornosider blev blokeret. Forskellen er dog til at føle på, men allerede dengang skrev vi, at det åbnede en ladeport for censur.

Børneporno er ulovligt, det er musik ikke. Både forbrugere og udbydere kunne uden vanskeligheder se ulovligheden. Og så vidt jeg ved, er forskellen også den at børneporno ikke er tilladt i nogle lande i verden. Så enkel er sagen omkring Allofmp3 ikke.

Tele 2 var da også hurtige til at anke dommen til Landsretten, i håb om at nogle mere kompetente jurister vil indse hvad det er for en skelsættende dom som Fogedretten har udført.

"Jeg er rystet over dommen og betegner det som censur. Tele2 og andre internetudbydere leverer fri adgang til informationer på Internettet, men skal nu ind og sortere i de informationer. Det er et ukendt land for os, og det vil svare til, at postvæsenet skulle læse alle breve igennem. Jeg tager på det kraftigste afstand fra dommen."

Sådan modtog Direktør i Telekommunikationsbranchen, Ib Tholstrup dommen. Også Informations Nikolaj Thyssen, mente at der var tale om censur, mens Foreningen af Danske Internet Handelsdrivende (FDIH) tog afstand fra dommen, grundet de ødelæggende konsekvenser for nettet som et frit marked.

Her frygter man at konkurrenten ganske enkelt klager og får lukket konkurrentens side. Udbyderen kommer nemlig til at optræde som både politi og dommer.

"For FDIH vækker afgørelsen frygt for, at tvister om ophavsrettigheder i fremtiden vil kunne bruges til at lukke mange virksomheder, der driver deres aktivitet over nettet. Vi frygter, at det vil blive et våben, som bruges til at lukke en konkurrent ved at klage over påståede krænkelse til internetudbyderen, der så må fungere som politi og dommer."

Spærringen brudt

Der gik kun 7 minutter efter at forbuddet blev effektueret, før

"Jeg er rystet over dommen og betegner det som censur. Tele2 og andre internetudbydere leverer fri adgang til informationer på Internettet, men skal nu ind og sortere i de informationer. (...) Jeg tager på det kraftigste afstand fra dommen."

Ib Tholstrup, direktør for Tele2

spærringen var brudt. Piratgruppen offentliggjorde 20 minutter efter metoden på hjemmesiden, og spærringens ineffektivitet blev udstillet. Underligt nok gjorde det ikke, at piratgruppen blev udfordret (igen).

Spærringen som Fogedretten lagde op til var en simpel DNS-blokering. En blokering som kan brydes på 5 minutter, og som ikke kræver flere computerevner, end hvad en 13-årig skoleelev kan klare. Så selve spærringens effektivitet er højest tvivlsom.

Lad os i stedet tage et kig på hvad Allofmp3 er for noget, og hvad dommen medfører

Allofmp3 sagen

Hjemmesiden, Allofmp3.com har længe været en torn i øjnene på den vestlige musikindustri. Et fremragende design, høj brugervenlighed og et lavt prisniveau, har gjort at de vestlige butikker har fået baghjul. Som jeg startede med at skrive, så ville det nok føre til at man i alle andre brancher tilpassede sig udviklingen, men ikke i musikbranchen.

IFPI påstod at siden var ulovlig da den ikke havde tilladelse til at sælge det materielle som siden tilbød.

Siden er dog placeret i Rusland, og da den russiske lovgivning ikke

forbyder salg af musik, uden clearing med rettighedshavere, var der ikke noget at komme efter for IFPI.

Allofmp3 hævdede endda at de betalte 15% til den russiske pendant til KODA, ROMS.

IFPI ville dog ikke tage til takke med at siden ikke var ulovlig i Rusland, og derfor ikke kunne lukkes.

Først forsøgte den amerikanske regering at gøre storpolitik ud af det, ved at true med at Rusland ikke kunne opnå medlemskab af WTO før Allofmp3 var lukket. Da det ikke havde nogen effekt, blev

Visa og andre kreditkort-institutter presset til at fjerne betalingsser- vicede fra siden, der altså stadig ikke var blevet kendt ulovlig i Rusland.

Denne absurditet fik da også Al- lofmp3 til at true med at sagsøge kreditkort-institutterne.

Dansk IFPI valgte dog en anden strategi. At forsøge at gøre de dan- ske internetudbydere ansvarlige for at danskere frit kunne handle på den russiske tjeneste. En strategi der indtil videre har vist sig ganske succesfuld.

Men er Allofmp3 ikke ulovlig? Hvis de ikke betaler for rettighede- rne er den i hvert fald moralsk set ulovligt, uanset hvad den russi- ske lov siger. Men dommen hand- ler slet ikke om, hvorvidt en tilfæl- dig side er lovlig eller ulovlig, det handler om princippet bag dom- men.

Dommen handler om hvordan og hvem der skal styre nettet (se også [Din Computer 41](#)) i fremtiden.



Simon Emil Ammitzbøll (RV) ser udelukkende nettet som et handels- område. DaMat er derfor nødt til at kåre ham som ”manden med den mindste vision for nettet indenfor de sidste ti år”. Tillykke, du er lige blevet kåret til årets idiot.

Hvor det tidligere har været udby- derens opgave at sikre brugerens adgang til Internettet, og ikke kon- trollere hvad denne adgang blev brugt til. Det har i stedet været op til myndighederne i de lande, hvor siderne lå at håndhæve landets lo- ve. Den praksis, er i hvert fald ind- til videre, under angreb i Danmark. Og hvis dommen bliver stadfæstet er det naivt at tro, det slutter der. Andre lande vil givetvis følge efter med henvisning til den danske dom.

Absurd dom

Selve dommen er chokerende læs- ning:

- "Efter ophavsretslovens §2, stk. 2, anses som eksemplar fremstilling enhver direkte eller indirekte, mid- lertidig eller permanent og hel eller delvis eksemplar fremstilling på en hvilken som helst måde og i en hvilken som helst form. Enhver form for kopiering omfattes heref- ter af §2. Retten finder på denne baggrund, at også den flygtige og tilfældige fiksering af musikværket i form af elektroniske signaler, som foretages i de forskellige routers under datapakkernes transmission via internettet, er omfattet af op- havsretslovens §2. Tele 2 kan end- videre ikke påberåbe sig retten til midlertidig eksemplar fremstilling efter ophavsretslovens §11 a, da denne bestemmelse forudsætter, at eksemplar fremstilling sker på grundlag af at lovligt for- læg." [Dommen side 19]

Her er det første absurde: Internet udbydere er ikke bare "medvirkende til ophavsretsbrud". De bryder den i sig selv, under transporten igennem routeren.

Selvom det sker i mange datapak- ker, der kun er igennem routeren i et milisekund, at en router ikke har nogen skærm, og at man ikke kan afspille musik i en router - så er

transporten igennem routeren altså et brud på ophavsretsloven.

Denne mærkværdige tolkning af lovgivningen må helt klart medføre at hele Internettet må lukkes ned, som den svenske internet-ekspert Oskar Swartz konkluderede umid- delbart efter dommen.

Men lad os da læse lidt videre i den forunderlige kendelse:

"Det er ikke sandsynliggjort at allofmp3.com tillige anvendes til lovlig formål, uanset at det for- melt er muligt for brugerne alene at gøre sig bekendt med de forskel- lige lister uden at downloade mu- sik. Opbygningen af hitlister med direkte links til de pågældende mu- sikfiler, som herefter kan downloa- des, må derimod anses for en inte- greret del af det anvendte kon- cept." [Dommen side 20]

Retten afviser at der er lovlige for- mål med Allofmp3.com.

Det efterlader dog spørgsmålet, hvad med al den russiske musik?

Hvad med al den musik som IFPI ikke ejer rettighederne til? Er det ulovligt for de danske kunder at købe nogle af de eksempler på rus- sisk musik, der findes på siden?, og når nu lovgivningen i Rusland tillæ- der at musik distribueres uden clea- ring af rettigheder, men mod beta- ling af afgift til ROMS, hvordan skal danskere nogensinde så kunne købe på russiske, eller andre lande med en lignende lovgivning, hjem- mesider?

En lang række spørgsmål som ikke besvares i dommen, men som kan vise sig at have katastrofale conse- kvenser for et frit Internet.

IFPI er Internettets fjende

En ting viser dommen. Ophavs- retslovgivningen fungerer ikke som

den ser ud. Rusland har en lovgivning der tolker distributionen af digitalt materiale som en art radiosignaler. Hvor det altså er tilladt at sælge Mp3'er mod betaling af en afgift til ROMS.

I vesten har man valgt at tolke distribution af digitalt materiale på samme måde som salg af fysiske cd'skiver.

De to tolkninger af lovgivning kommer i konflikt da nettet ikke sondrer mellem dem. En kopi er en kopi. Ligeegyldigt under hvilken lovgivning, den er (re)produceret.

Hvad dommen klart afslører er, at pladeindustrien ser ud til at afsløre sig som ægte fjender af nettets muligheder for fri kommunikation.

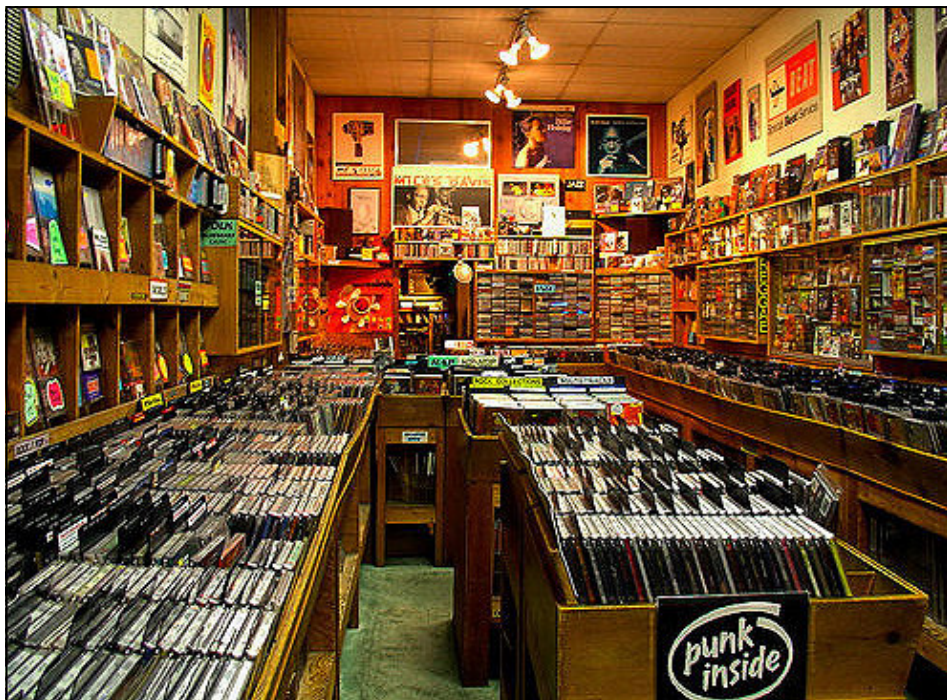
Med Tele 2 dommen har pladeindustrien lagt grundlaget for at en masse andre sider kan censureres hvis de ikke passer ind i den tolkning som forskellige interessenter har af lovgivningen.

Resultatet vil sandsynligvis blive en tæppebombning af udbyderne med krav om blokeringer af hjemmesider, og med følgende censur af en lang række hjemmesider med kontroversielt indhold eller formål af den ene af den anden art.

En skandaløs dom - politisk uvidenhed

Et er dog hvad et par jurister og dommere i Føgedretten kan få skrevet ned i en dom, noget andet er de politiske reaktioner.

Det Radikale Venstre var ikke sene til at bakke op om dommen. Siden de ansatte Morten Bay fra Phonofiles har partiet haft en mystisk holdning til nettet og censur i sær-



Da musikbutikken i Danmark er halvtom fordi man er gået til konkurrenterne, så er langt nemmere bare at få lukket konkurrenten end at gøre sin butik attraktiv nok. Her er vi inde i en fysisk musikbutik, de forsvinder formentlig stille og roligt over de næste 10 år.

deleshed. Man kunne nemt forledes til at tro Bay har en skjult dagsorden. Morten Bay har tidligere skrevet følelsesladet indlæg mod Alloffmp3, og han har da også instrueret sin partifælle glimrende til at levere en af de mest elendige analogier til dato:

"Vi må tage rettens ord til efterretning, og der er ikke tale om censur. Vi lukker også et værtshus, hvis de ikke overholder spiritusbevillingerne. Vi skal se Internettet som et sted, hvor der drives forretning og derfor et sted, hvor loven skal overholdes," sagde Simon Emil Ammitzbøll (RV), til Nyhedsavisen.

Hvis man altså gik her og troede nettet også skulle formidle fri kommunikation og bane vejen for frie netværk, så tager man altså ifølge De Radikale fejl. Nettets formål er

handel. Man kan næsten ikke finde en mindre vision om nettet frem. Når man samtidigt ser at Forening af Danske Internet Handelsdrivende har taget skarpt afstand fra dommen, falder hans udtalelse helt på gulvet.

Både Louise Frevert (DF) og Holger K. Nielsen (SF) bakkede også op om dommen, mens Enhedslistens Per Clausen var kritisk. Han mente det kunne føre til censur. Ingen af dem har dog formået at forholde sig til det principielle i dommen, og udfolde, hvordan de mener Danmarks Internet skal reguleres.

Hvorfor er fildeling populært?

Hvis man på det spørgsmål svarer, at det er fordi, det er gratis, så har man næppe selv nogensinde fildelt.

Gratis og risikofrit

Selvfølger er en del af begrundelsen, at det er gratis, men det er næppe hele begrundelsen, for fildeling rummer nemlig også ulemper, udover at man naturligvis kan blive taget i det. Risikoen for det sker er dog utrolig lille. I Danmark mener man at godt 500.000 mennesker fildeler i større eller mindre omfang, der er måske 100 sager om året, så risikoen for at blive taget er altså ikke stor. Faktum er dog nok det, at det skal blive særdeles risikofyldt, før det stopper handlen og det vil kræve vanvittigt mange penge og kræfter at gennemføre dette.

Nemt

Den virkelige begrundelse til fildeling er formentlig ligeså meget det, at det er nemt og bekvemt. Det var formentlig den samme begrundelse til at netop Alofmp3 blev så populær, så hurtig som den blev (og den var jo altså dyrere end fildeling).

Tag nu TDC musik portal. Computeren skal være online for nummeret kan afspilles. Man kan ikke bare brænde det på en skive som man har lyst og endelig er antallet af musiknumre simpelthen ikke godt nok.

Hvis man nu vil hente film, programmer og lignende, så er det rent ud sagt et helvede man skal igennem før det lykkes uden fildeling. Man skal rundt på et hav af hjemmesider, og hvert sted skal man

oplyse diverse oplysninger. Hvis man har fx eMule, så søger man blot på titlen og straks efter kan man begynde at hente. Nemt og bekvemt. Jeg undre mig over, at firmaerne ikke for længst har lavet deres eget system, så man kan det samme, men lovligt. Fx ved at man betaler 3-5 kroner per download, så ville man også være sikker på, det er det rigtige og at det virker.

Man ville hurtigt kunne lægge en signatur ind, der kunne fortælle hvornår det var hentet ned og på den måde se forskel på lovlig og ulovlig downloads.

Lige nu er det ganske enkelt ikke kun dyrere at være lovlig, men endnu værre er det, at det er mere besværligt.

Alternativet til piratkopiering

Man skal se sig godt for inden man kaster sine penge ud efter et spil. Dels falder prisen på et fuldprisspil til i hvert fald det halve indenfor overskuelig tid. Nogle enkelte titler fastholder prisen, fx FM200x serien, her skal man vente et helt år, før prisen falder til en brøkdel. Så kan man stå og se længselsfuld på den nyeste udgave. Men langt de fleste spil falder fra omkring 400 til 100-200 kroner.

Men det handler bestemt også om at bruge nettet, det er stort set i alle tilfælde billigere at købe via nettet end i en butik. Alene Quake 4 fandt vi prisen så forskellig som 498 og helt ned til 49 kroner. Vi besluttede os til at se på tre spil i henholdsvis Fona, Bilka, Bog og Ide og sammenligne disse priser med den billigste på nettet.

De tre spil var Quake 4, Grand Theft Auto (GTA): San Andreas, Galactic Civilization 2: Dread Lords.

I Bilka måtte vi slippe med 345 kroner. Ikke en dårlig pris.

I Fona fandt vi spillene til 594 kroner, hvilket vi bestemt ikke var helt tilfreds med.

I Bog & Ide gik det helt galt, her mente man at man at vi skulle lægge hele 898 kroner. Uha. Her tog man 398 for Quake 4.

Mens vi på nettet via billigespil.dk endte med at finde det hele for 254 kroner, så måtte vi så godt nok betale 54 kroner i porto og knap 4 kroner for at betale med Visa Dankort. I alt 312 kroner. I forhold til

det dyreste sted sparede vi næsten 600 kroner.

Endelig er det altså en god ide at læse anmeldelser og helst også finde en demo på nettet, så du slipper for at købe dødsyge spil, du alligevel ikke gider.

Noget som de fleste PC brugere ikke gør, er at tjekke freewaremarkedet. Mange gange kan man gøre et mindre kup.

Hvis man bare ikke vil betale for tingene og man ikke gider spille amatørspil, så er der kun én (lovlig) ting at gøre. Nemlig at spille så gamle spil at de er blevet til abandonware (efterladte spil).

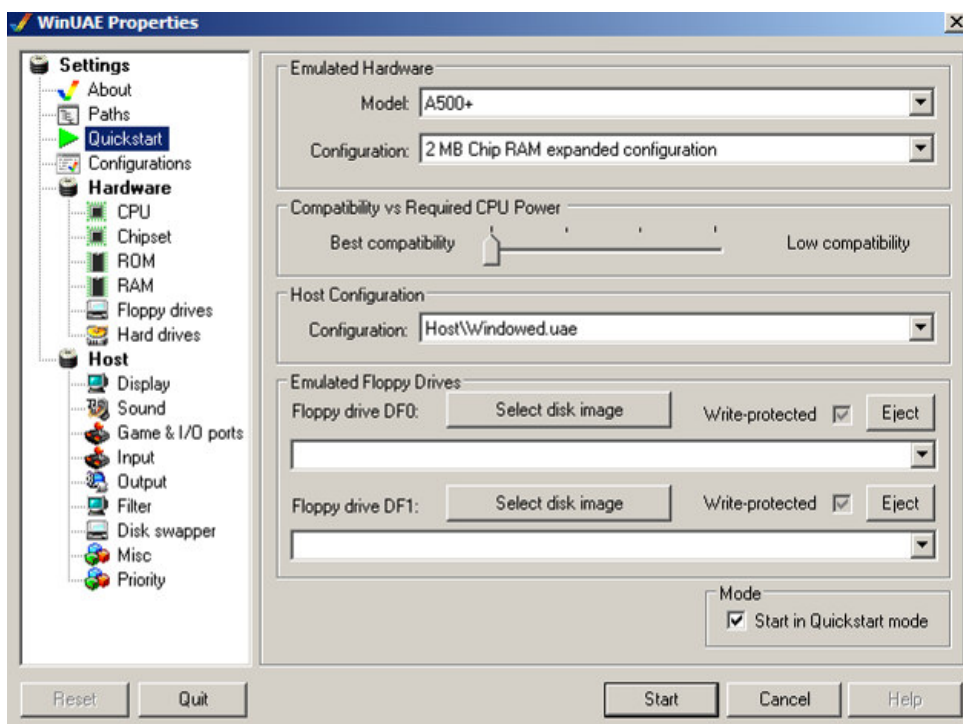
WinUAE

På trods af mere end ti års udvikling, og på trods af Amiga International støttede folkene bag, så er brugervenligheden fortsat ikke noget at skrive hjem om. Når man nu af en eller anden grund ikke har kunne lave den store brugervenlighed, så kunne man vel i det mindste kompensere for det med en god opdateret manual, men nej. Hvis man aldrig har haft en Amiga, så bliver det først rigtig svært, og set i lyset af at WinUAE er på PC, så skulle man jo mene, man henvender sig også til dem.

I betragtningen af hvilken blindgyde Amiga efterhånden befinder sig i, så er UAE efterhånden det eneste reelle alternativ, hvis man vil benytte Amiga. Godt nok er AmigaOS 4 udkommet, men da man helt tåbeligt valgte ikke at benytte Intel/AMD processor, men PPC, så gør det, at man skal smide over 15.000 kroner på bordet for at få et system. Det tvivler jeg på, at ret mange gør for en platform, der de sidste par år ikke har set skyggen af kommercielle udgivelser.



Da Infograms gik fallit strandede North and South i ingenmandsland og bliver i dag betragtet som gratis. Sådan er det gået de første par tusinde titler, der ikke længere har en ejer.

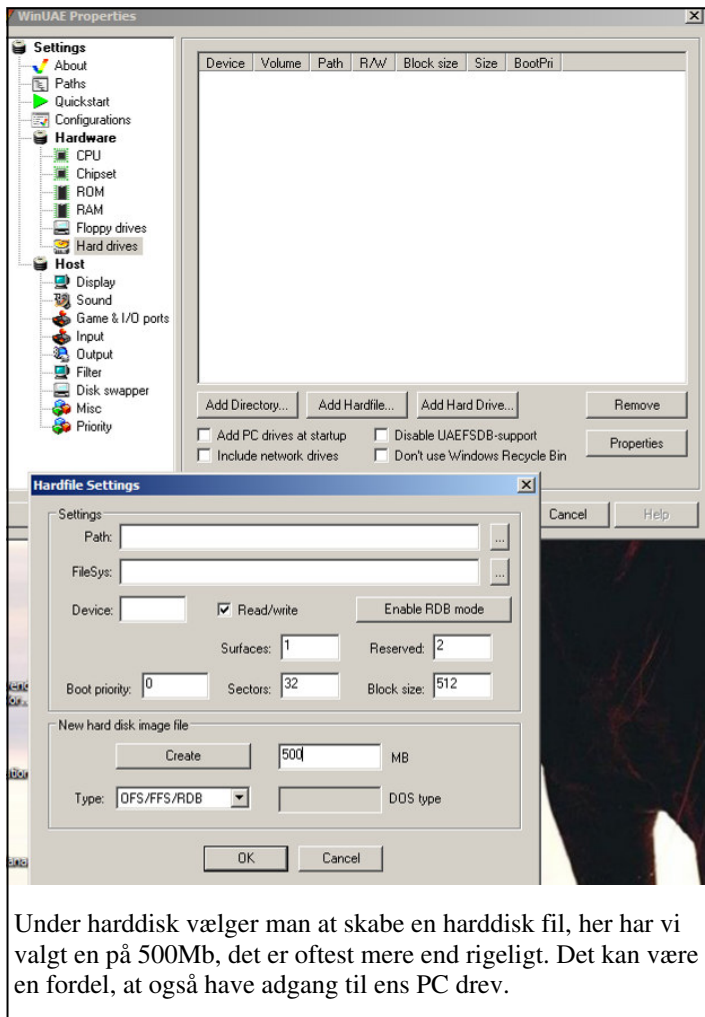


Men lidt mindre kan også gøre det. WinUAE har udviklet sig kraftigt siden vi anmeldte version 0.8 for 3-4 år siden. Det helt store fremskridt er at man nu understøtter AGA, grafik kort og op til 68040CPU, på den måde kan man altså stå med et mindre "monster" af en Amiga og sikkert mere end de fleste af os havde i halvfemserne. Lidt irriterende har man valgt

at give os adgang til 68000, 020 og 040 (begge dele med FPU), men ikke 030, som et par stykker måske kan huske, så havde nogle spil en del problemer med 040 CPU, men ikke med 030. Derudover virker emuleringen af 040 CPU'en en anelse ustabil.

Lyden er også blevet helt perfekt, jeg har indtil videre ikke oplevet problemer på den front. Det har jeg heller ikke med ret mange spil, ironisk nok, så viser det sig hurtigt, at jo længere frem mod nutiden vi kommer, jo flere problemer opstår der. Sikker fordi man pressede saften ud af maskinen ved skyde genveje og programmere direkte i CPU'en, præcis det som Commodore netop sagde ville give problemer.

Selvom alle chipsæt er med, OCS, ECS og AGA, så kan det alligevel godt være en mindre kamp at få spillene til at virke. North and South virer fx ikke på AGA, og heller ikke på A500, men på en A500+ uden fastram. Altså må man med ved nogle spil til at prøve sig frem.



Under harddisk vælger man at skabe en harddisk fil, her har vi valgt en på 500Mb, det er oftest mere end rigeligt. Det kan være en fordel, at også have adgang til ens PC drev.

Lovligt

Men hvilke spil må du spille og hvordan får du dem rent fysisk ind i UAE? Lad os starte med den dårlige besked. Hvis du har en stak disketter liggende, så kan du glemme alt om at bruge dem, alligevel er de faktisk vigtige. For selvom du via fildeling kan finde de første tretusinde spil, så må du kun hente dem, der enten er blevet frigivet af producenten eller dem som du selv ejer i forvejen. På samme måde som du skal købe de relevante kickstarter og Workbench, medmindre du altså har en Amiga stående. Du må altså gerne hente KS3.1 på nettet, **hvis** du har en A1200 model i huset. Du må ligeledes gerne hente fx North and South, **hvis** du har det liggende på en diskette i forvejen.

Nu er det sådan, at langt de fleste Amiga titler fra før 1995 er blevet

frigivet, enten fordi firmaerne har gjort det eller fordi de simpelthen er gået fallit eller er lukket. Men i hvert enkelt tilfælde må du altså tjekke om det er lovligt eller ej.

Hvordan

Hvis man er typen, der finder UAE frem for at spille 2-3 timer på et enkelt spil eller to, så vil UAE ikke give de store problemer, man vælger blot hvilken model man ønsker og derefter indsættes disketten i floppydrevet, der kaldes for DH0: og filerne kaldes for

adf filer, og nettet er oversvømmet af spil, der ligger i den format. Så på det punkt har UAE klaret opgaven fint. Selvom det naturligvis ville være noget bedre om den selv kunne afgøre hvilken konfiguration, der vil være optimalt til spillet. Men det er nu nok ikke helt nemt at lave.

Du skal naturligvis vælge hvilken kickstart du ønsker at benytte, hvilket sker under menupunktet ROM og du vælger CPU under punktet CPU. Den del giver sig selv.

Det bliver straks mere besværligt, hvis man er brugeren, der rent faktisk ønsker at benytte Amiga i længere tid. Der er næppe tvivl om man så ønsker, at oprette en harddisk.

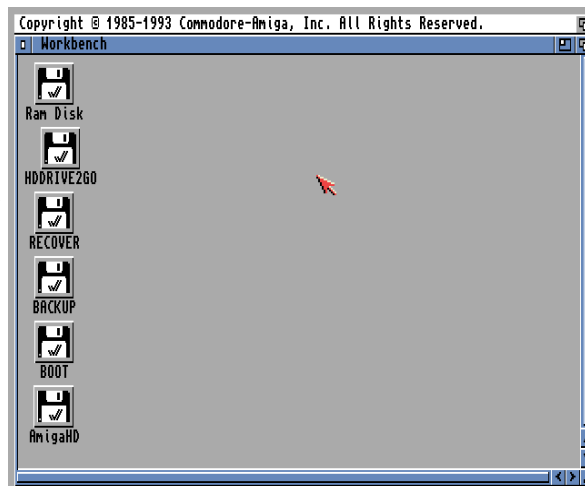
Under menupunktet harddisk vælger skaber man en harddisk fil, ganske enkelt skriv fx 250 mb og udfyld resten. Den del vil næppe volde problemer, men derefter er det, at man skal finde tankevirk-somhed frem. Når du nu booter (vælger start), så skal du dels huske at smide den rette diskette i DF0., dvs. WorkBench boot disketten.

Mens vi er ved det punkt. Et PC disketterdrev kan ikke læse en DD (Amiga diskette), det er fysisk umuligt. Så hvis man ønsker dette skal man have fat i en adapter, en sådan fætter koster godt 1200 kroner - og så skal du selv have DD drevet.

CD32

Der er på nettet kommet adskillige uofficielle samlinger af spil, der ligger på CD og er gennemtestet til at virke med CD32 emulation. Disse samlinger er suverænt, det bedste sted at starte sin spilsamling. Dels fordi det er nemt og det meste arbejde er lavet for dig. Naturligvis er der ligeledes CD32 spil derude, mange er gratis, men du skal dog lige tjekke det først med producentens hjemmeside.

Som sådan er det ikke svært at lave et cd-rom drev, men den manglende dokumentation gør det alligevel til et (endnu) et frustrerende øje-



Sådan ser Workbench 3.1 ud i sin basis opsætning.

blik med UAE.

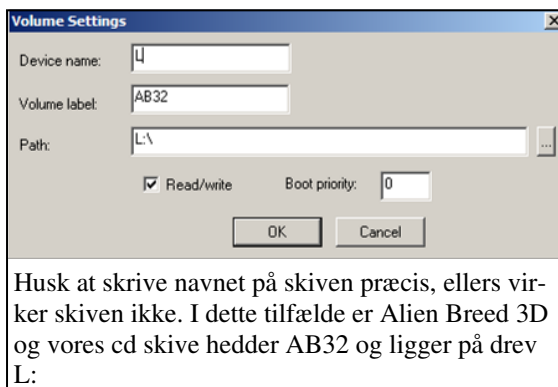
Først og fremmest skal du have fat i Daemon Tools, der kan skabe et virtuel drev (eller lignende program). Derefter skal du mounete din cd fil. Dernæst skal du ind i menupunktet "harddisk". Her skal vælge "add directory", her vælger du så din cd skive.

Efter du har fået valgt CD32 (A1200) så kan du trykke på start og skiven booter direkte op.

Harddisk

Når du med disketten har bootet, så befinder du dig på Workbench. For dem, der aldrig har haft en Amiga i hånden kan det synes svært, fordi Amiga virker en smule anderledes end Windows. Når du holder højremusetast ned, så kan du i menuen vælge mellem en række punkter. Alle der havde en Amiga, vil til gengæld på det her tidspunkt få et chok over hvor lidt en basis WB rummer.

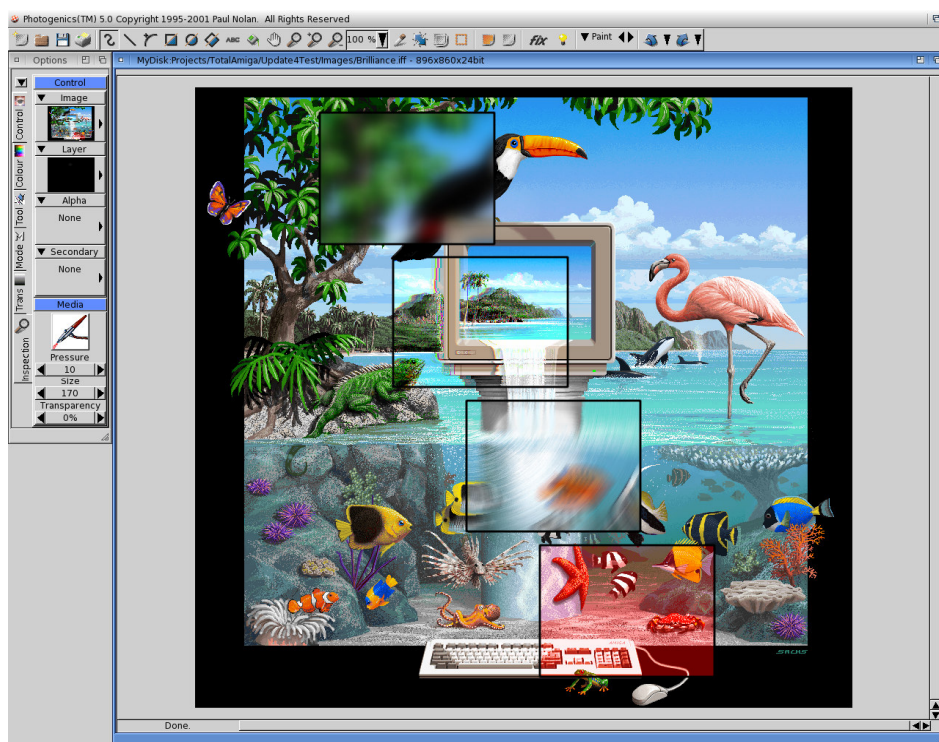
Nå, men harddisken er endnu ikke klar til brug, du vælger den og går



derefter op i menuen, her vælger du "format" og så går resten ellers af sig selv.

Dernæst er det på tide at få installeret AmigaOS. Der er slet ingen tvivl om du skal installere 3.1 eller evt. 3.9, hvis du har den.

Når du har kæmpet dig igennem diskettejongleringen (brug F12, der er en "hottast"), står du med en harddisk, der kan boote. Og lad det være sagt med det samme, hvis du har, som jeg har, 3.1, så bliver du noget skuffet. Jeg husker udmærket, at det krævede en række PD software, indtil jeg købte Directory Opus, som lagde et helt lag ovenpå WB, så den blev noget sjovere og nemmere at arbejde med.



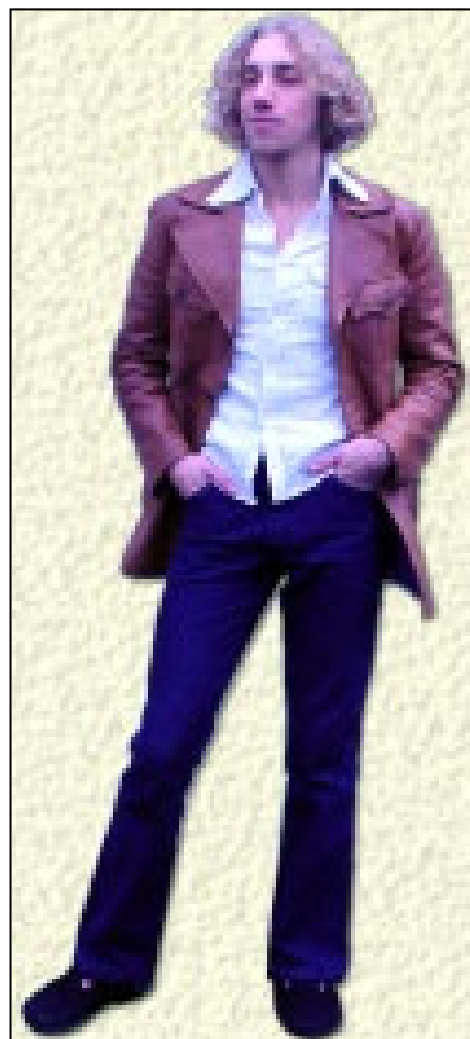
Photogenics er en af de få begrundelser til at bruge WinUAE også efter den første gensynsglæde har lagt sig.

Programmerne

Problemet for dig er sikkert, det samme som jeg havde. Jeg kunne huske at jeg havde brugt et hav af små programmer, men hvad var det nu lige de hed, og selv hvis man kan huske det, så kunne det vel tænkes, at der er sket en del, siden du havde fat i en Amiga.

Amiga In A Box

AmigaInABox er fremstillet af en ung universitetsstuderende fra Bradford. Han mener ikke selv, det er specielt svært, det han laver. Det



James Maurice Battle mener ikke det er ham, der bør roses for AIAB, det er skaberne bag UAE Bernd Schmidt, Brian King og resten af holdet bag UAE. Samt alle dem, der har lavet den store mængde freeware software som AIAB er helt afhængig af. Find Amiga In A Box her: <http://aiab.emuunlim.com/>

kan godt være, men det er i hvert fald klart for mig, at det ville have taget mig mindst en uge (og sikkert have opgivet undervejs) for at nå nogenlunde det samme, som hans samling gør, man kan opnå på en times tid.

Der er ikke det helt store i det, man skal naturligvis oprette og formatere en harddisk (fil), den skal hedde Workbench.

Dernæst skal man med sin "install diskette" - husk at alle drev skal vises. Herefter er det sådan set bare at bruge lidt fornuft og kopiere alle filer fra AIAB Workbench over på den tomme harddisk. Derefter er det bare at gå tilbage til UAE (F12), vælge hans configura-

tion (vigtigt), og ellers starte op på ny. Så guides du igennem.

Med AIAB lykkes det altså at endelig få UAE til at vise kræfter. ScaleOS med Picasso96 grafikkort, så begynder det altså at ligne noget. Dernæst var der en lang række programmer med i "købet", som Dopus, GoldED og en masse andre helt livsvigtige programmer. Ved at hente et par af hans andre pakker, så kan få Internet, dansk tastatur og forskellige andre ting.

Man kan vælge at kunne se sine pc drev og så gør det hele rimelig nemt at udveksle filer mellem XP og UAE. Ved AIAB kan man dog ikke dette, hvorfor er mig en gåde, og måske finder jeg ud af det en

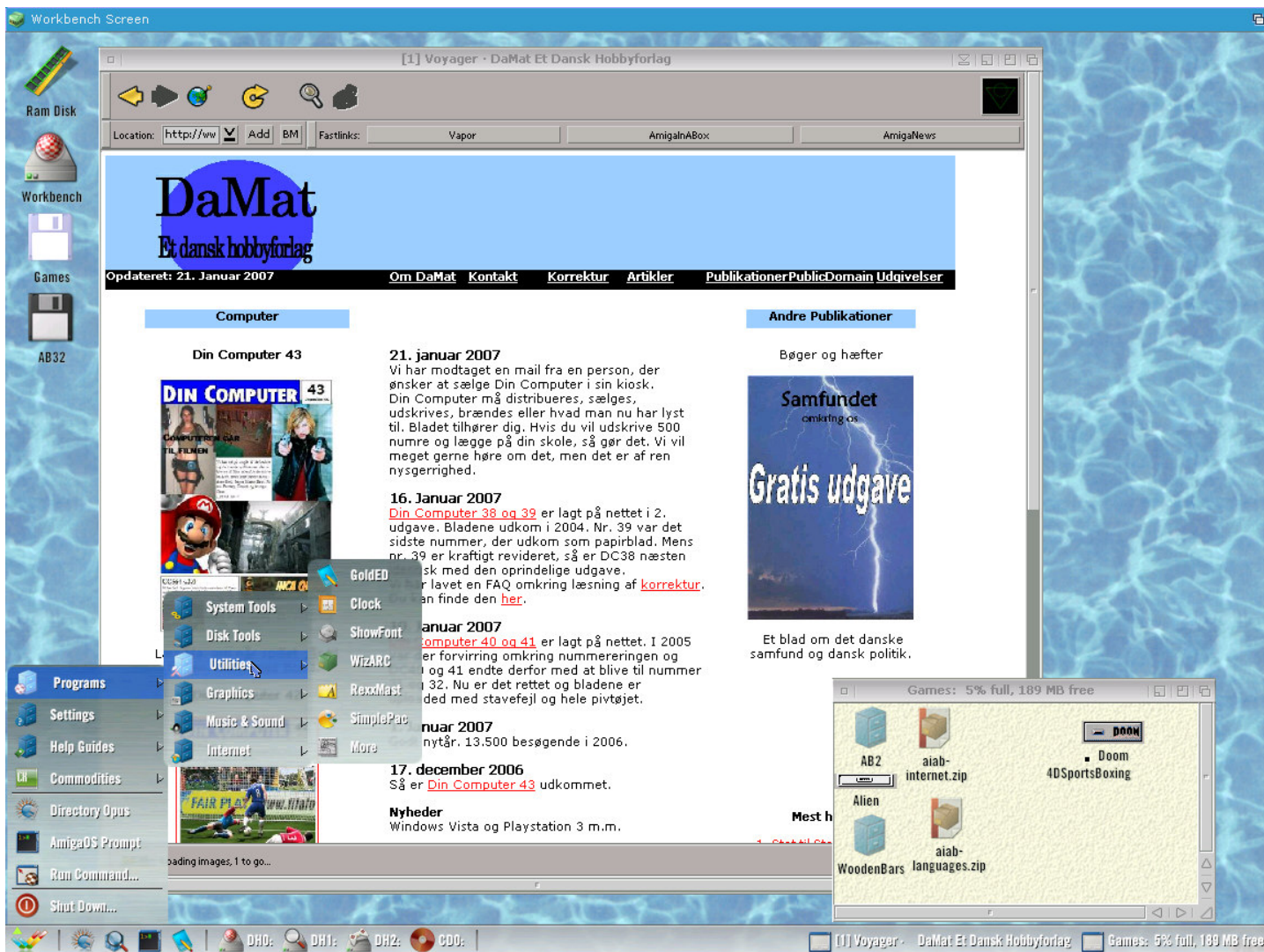
dag, men man kan dog ikke skælde UAE ud for at James har lavet en konfiguration, hvor den del ikke virker.

Når man har installeret og gjort ved, så står man med en både flot og funktionel Amiga. Der sikkert ikke har det helt store tilfælles med den, du i sin tid solgte i midten af halvfemserne alt for billigt.

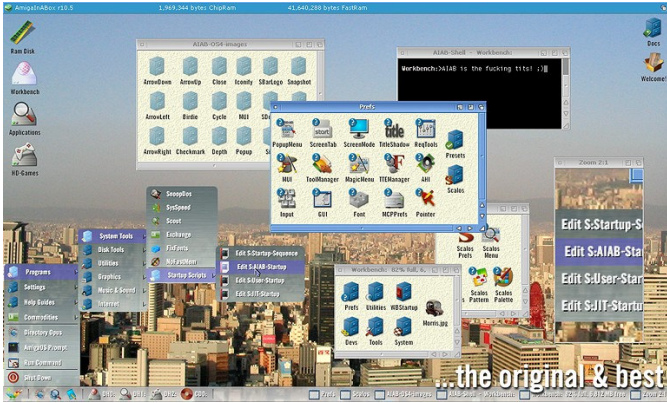
Internet

Hvis man skal have noget ud af sin Amiga må man på nettet. Et godt sted er altid aminet.net, der rummer 70-80 GB software. Her skal det indskydes at Amigaprogrammer fylder en brøkdel af Windows' ditto.

AIAB har vedlagt Voyager 3 fra



Sammen med den flotte AIAB lykkes det at komme på nettet med WinUAE. Men langt fra alle sider virkede tilfredsstillende med Voyager3.



Vapor. Det er en version, der kun virker i 30 minutter af gangen. Endnu værre var det, at da jeg ville registrere den, opdagede jeg at det ikke kunne ske online!! Man skulle udfylde et skema, sende det på mail og så elles vade (i sne-storm) ned til banken og få lavet en bankcheck (til 100 i gebyr) som skulle sendes via snailmail. Man tror det er løgn. Behøver jeg sige, jeg aldrig kom så langt.

Voyager 3 havde også gigantiske problemer med sider som Gratis-spil.dk og Ekstra Bladet. Men mon ikke, der er en anden browserløsning. Det nåede jeg dog ikke at finde ud af inden deadline. Det må så komme i et senere nummer.

Da jeg så opdaterede browseren endte det med at hele maskinen crashede og WB gik død. I gang med at rode under kølerhjelmen.

Under kølerhjelmen

Man bruger generelt alt for lang tid på at rode med systemet. Installationen af spil tager en evighed, da producenterne simpelthen er for dårlige til at skrive HD installationsskript. Det ender man derfor med selv at må gøre eller spille dem fra diskette eller CD og her kommer så det næste problem. CD er kun understøttet, hvis man scis controller, og hvor mange har det?

Er Amiga et alternativ?

Måske er det uretfærdigt at sam-

menligne en A1240, godt nok med grafikkort, kørt som emulering, med en topmoderne PPC model med AmigaOS4. Men det gør vi nu alligevel, for UAE er vel det nærmeste 99% af bladets læsere kommer en Amiga. Det lyk-

kes ikke for mig at opspore en dansk forhandler af hverken AmigaOS4 eller en Amiga G3 eller G4. Sagt med andre ord. UAE er den Amiga vi har, og det forholder vi os så til.

Tilbage til selve spørgsmålet. Er der nogen grund til at bruge Amiga?

Det samme som XP

Amiga kan nogenlunde det samme som din WindowsXP kan og det gør det svært at se hvorfor man skulle bruge Amiga. Det er naturligvis sjovt nok, at opleve et nyt og anderledes miljø, men det kniber med at finde den gevinst, som gør man skulle gøre bruge Amiga i det daglige. Det virker nogle gange meget omstændigt at arbejde i Amigamiljøet, fx går vinduet ikke auto-

matisk forrest, når du klikker på det. Begrundelsen til Amiga skal man først og fremmest søge indenfor multimedia, Photogenics og måske også klasikerne DeLuxe Paint er i særklasse, både hvad angår ydelse og brugervenlighed, men udover dem, så er næsten alle andre mere seriøs

software kommet til pc i bedre udgaver. Vi oplevede ligeledes at mange af Internettets sider giver problemer. Hvem der egentlig har skylden er for så vidt ligegyldigt. Resultatet var, at vi blev hæmmet i brugen af nettet.

Spil

Der er også langt mellem spillene. De sidste store titler, der kom var i 2002(!) og var Quake 2 og Freespace, som altså havde været fremme til PC på det tidspunkt i mere end 4 år. Det gør at jeg vender tilbage til udgangspunktet. Er der overhovedet nogen begrundelse til at bruge Amiga?

Det er svært at se, hvorfor jeg skulle surfe rundt på nettet på Amiga, når jeg ligeså vel kan gøre på XP, hvor jeg dels kender programmerne, dels var der mange sider, der så underlig ud, i hvert fald i Voyager. Det er også svært at se, hvorfor jeg skulle spille Quake 2 på Amiga, når jeg kan spille Quake 4 på pc? Men WinUAE bliver på computeren og i de kommende måneder vil jeg se om jeg ændre mening.

WinUAE er som sådan fejlfri, dog er 040 emuleringen ustabil. Lyd og grafik er lavet perfekt, og de fleste spil/programmer virker. Man kan ikke klandre UAE for at folk ikke kunne finde ud af at skrive elendige HD installere, men irriterende er det.

Systemkrav	Kvalitet	
Windows9x/Me/XP, 600Mhz, jo mere, jo bedre. 128 Mb ram	<h1>93%</h1>	
Pris: Gratis, men kickstart til Amiga koster \$29.95		
+ Understøtter grafikkort		- Brugervenlighed
+ Understøtter alle modeller, inkl. CD32 - dog ikke CDTV.		- Manglende doks.
+ Man kan få en monster Amiga	- Men hvorfor skulle vi?	

<http://aiab.emuunlim.com/> - AmigaInABox
<http://www.amigaforever.com/> - Kommerciel Amigapakke
<http://os4.hyperion-entertainment.biz/> - AmigaOS 4

RC Cars

Fra Whiptail Interactive har vi fundet dette lille spil til den særdeles gode pris af 69 kroner.

Spillet er en klon af PS2 spillet Smash Cars, det handler altså om at køre race med fjernstyrede biler i forskellige omgivelser. I alt er der

3 biler og ti baner. Hvilket ærligt talt ikke er ret meget, selvom banerne er spændende. Hver bane har også sjove elementer som vil gøre sit til at dit løb bliver spoleret, fx en krabbe, en hund eller en person, der vader rundt midt på banen. Grafisk er det dog ikke sådan at vi

ligefrem behøver finde den store jubel frem. Musik og lydeffekter er til gengæld tip-top.



Bilerne kan man opgradere ved at køre championship mode, ved at vinde løb, tjener du penge som du kan opgradere bilen for. Man kan dog også bare køre et tilfældigt løb uden de store dikedar.

Styringen af ens bil er smertefri og bilen opfører sig som den nu skal, man bliver også hurtigt genstartet, hvis man kører galt. Spillet bevarer dermed et højt actionniveau.

RC CARS		69,-
RC Cars er et nydelig og godt spil, men den manglende variation trækker spillet ned og gør det til et gennemsnitligt spil.		
Systemkrav	Anbefalet system	
3D kort		
Oplevelse	68 %	62%
Gameplay	69 %	
Holdbarhed	55 %	
KVALITET		

The Slarti and Stash Space Saga

Siden sidste nummer, hvor jeg anmeldte CCS64 er jeg blevet overrasket over, hvor aktiv Commodore 64 scenen egentlig er. Mange af de gamle spil er blevet "genudgivet" i forbedrede versioner og der kommer fortsat en lang række programmer til C64. Alt sammen er gratis og det er lidt spændende at gå på opdagelse.

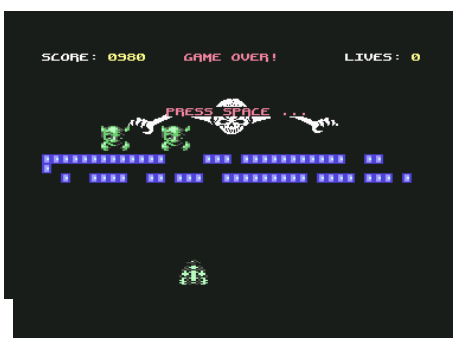
Space Saga er imidlertid et helt nyt spil lavet af Wander i marts 2006. VI nåede kun at komme to baner ind i spillet, da level 2 er kropumu-

lig og da level 1 er umådelig kedelig. På level 1 skal du gennem en meteorstorm, desværre kan du ikke skyde på dem, hvilket måske ellers kunne have øget gameplayet betydeligt. Derefter møder du et rummonster, som skal skydes. Det er vildt svært og længere nåede vi så ikke.

Den sidste C64'er blev produceret i 1992-93, og i betragtningen af det, så er der forbløffende meget liv på platformen. Space Saga er dog kun interessant set udfra det

perspektiv. Spillets grafik og lyd er dårligt, også set udfra at det er C64. Men det efterlader mig i den kattepine, at skal vi give karakter udfra hvilke andre C64 spil der er, eller skal man bedømme det udfra dagens standard?

Jeg har valgt at give "oplevelse"-karakteren udfra C64s evner og resten udfra dagens standard, men det kan ikke blive til så meget, heller ikke selvom det er gratis.



SPACE SAGA		Freeware
Simpel grafik og ringe lyd, selv for et 64 spil. Gameplayet er for enkelt efter dagens standard.		
Systemkrav	Anbefalet system	
CCS64		
Oplevelse	29 %	27%
Gameplay	41 %	
Holdbarhed	22 %	
KVALITET		

<http://www.wanderer64.com/>

Civilization Chronicles

Da Sid Meyer for seksten år siden lancerede Civilization opnåede Sid Meyer idolstatus i den brede befolkning. Nu har man samlet de første fire dele i spillegenden i en stor boks, og vi langede med sindsro de 500 kroner på bordet på udgivelsesdagen, for står der Sid Meyer på pakken, så ved man det kvalitet.

Boksen består af Civilization 1-4 samt de udvidelsespakker, der er kommet, en detaljeret bog om hvordan man spiller dem, et Civilization kortspil samt en dvd om det hele.

Lige siden det første spil i Civilization serien, så har konceptet været det samme, faktisk er der tale om fire spil, der alle har samme mål og samme tilgang til spillet.

Man starter med at vælge mellem en række forskellige civilisationer,

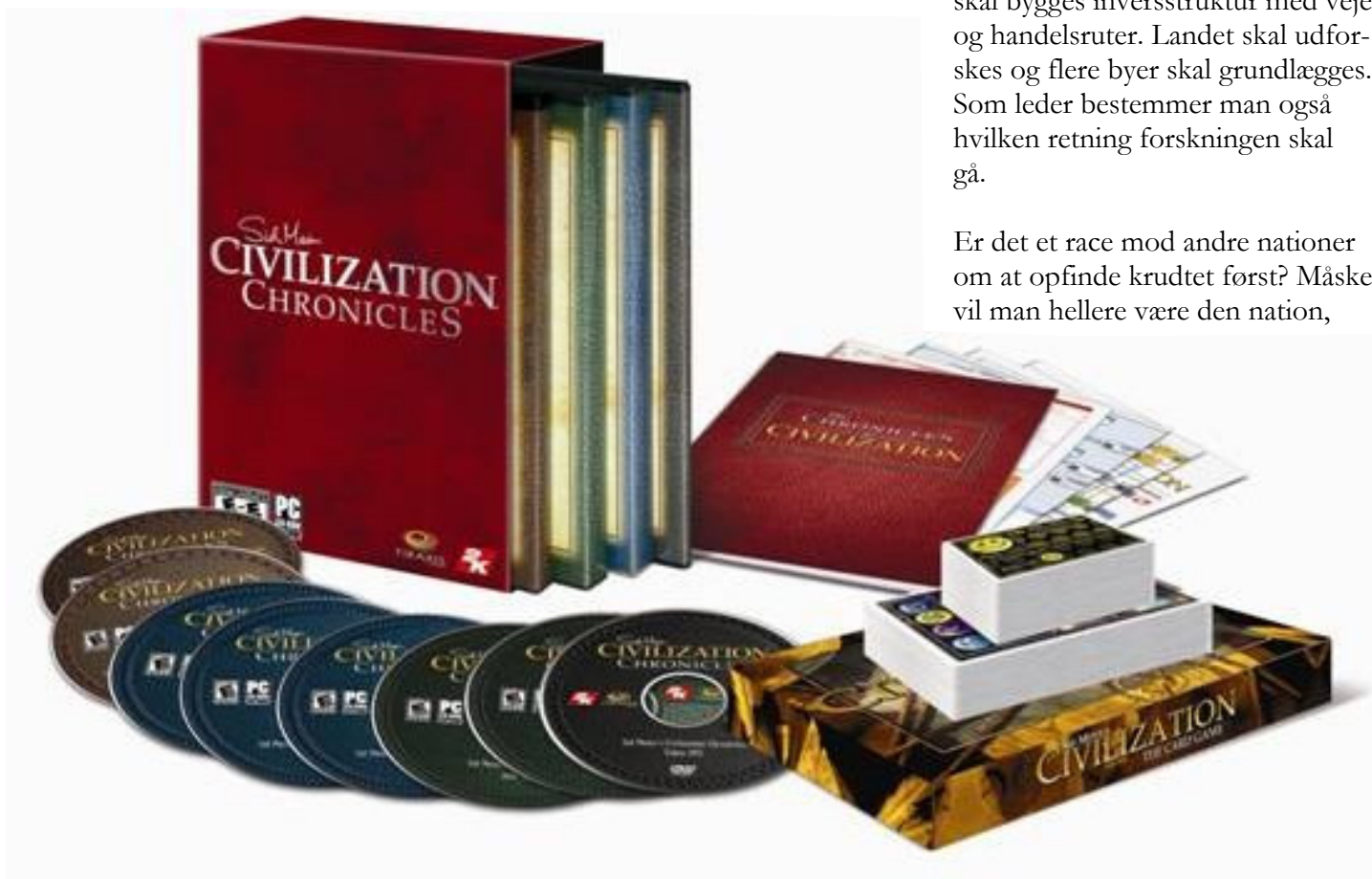
hver civilisation har en fordel og nogle forskellige teknologier og enheder, som de andre ikke har. Romerne kender fx alfabetet og vejbygning og legionærer. Tyskernes kampvogne vil være væsentlig stærkere end de andres (når den tid kommer), amerikanerne har spejdere, der kan bevæge sig flere træk end de andres, egypterne har stridsvogne og kendskab til at potter og pander.

Derefter vælger man ens verden, hvor stor den skal være, hvor gam-

mel den er (det påvirker om den er bjergrig eller ej) og man skal også vælge hvilket slags klima man ønsker på kloden. Endelig er det tid til at vælge om man ønsker at kloden skal være med barbarer, der smadre alt på deres vej eller om verden skal et roligt sted.

Civilization er 6000 års rejse gennem kulturen, man starter 4000 år før Kristus og fortsætter op gennem tiden frem til vores tid. Man skal grundlægge nye byer, der skal bygges og trænes nye enheder, der skal bygges invertsstruktur med veje og handelsruter. Landet skal udforskes og flere byer skal grundlægges. Som leder bestemmer man også hvilken retning forskningen skal gå.

Er det et race mod andre nationer om at opfinde krudtet først? Måske vil man hellere være den nation,





Etteren var måske nok ikke ligefrem køn (og dette er den pæneste Amiga version), men gameplayet var fremragende.

der bygger Pyramiderne. Måske er man mest interesseret i at være en højtudviklet kultur end at være den stærkeste militærmagt.

Valgene er næsten endeløse i Civilization og det er hvad enten man kaster sig over den gamle version med alle dets begrænsninger eller hvis du spiller den nyeste version.

Etteren

Etteren udkom i 1991 og er naturligvis mest interessant ud fra en nostalgisk synsvinkel. Grafisk og lydæssigt var spillet håbløst, da det udkom og det er det jo sjovt nok også i dag. Gameplayet var dog fantastisk og man brugte den ene time efter den anden på at ska-



I Civilization 2: Test Of Time kunne man designe enheder.



Grafisk var 1996 et flot og funktionelt spil (Amiga). Ligesom alle de øvrige spil er størrelsesforholdet helt hen i vejret, men ellers kunne vi jo slet ikke holde styr på brikkerne.

Civilization Chronicles:

- Civilization
- Civilization II
- Civilization II: Test of time
- Civilization II: Conflicts in Civilization
- Civilization II: Fantastic Worlds
- Civilization III: Play the world
- Civilization III: Conquest
- Civilization IV
- Bog om Civilization
- Civilization Kortspillet
- Civilization DVD

be sit rige, vinde verden og banke sig til verdensfreden.

Set med nutidsbriller er etteren ganske forfærdelig, særlig set i forhold til de efterfølgende spil. Lad os derfor hurtigt springe spillet over, mens vi konstaterer at tiden ikke har været nådig ved det.

Toeren

Toeren havde massive fremskridt, først og fremmest i forhold til de mere skjulte ting, computermodstanderne var blevet mere intelligente. En af de helt store forandringer var diplomatiet, i etteren skulle man skabe en diplomat for at få kontakt med en ven/fjende, i toeren er det kun nødvendigt første gang. Hvor det i etteren var forholdsvis nemt at gennemskue modstanderne (efter 4-5 måneders spil), så er det blevet særdeles svært i toeren, og det er næsten kropumuligt på den sværeste level.

Der kom et væld af udvidelsespaker til Civilization 2, de gjorde alle spillet mere interessant, fx kunne man selv designe sine enheder, en

mulighed man mærkværdigvis hverken har i treeren eller fireren.

Nummer 3

I treeren har man taget et syvmile-skridt fremad. Naturligvis var grafikken blevet opdateret, men heller ikke denne gang var den imponerende og som sædvanlig var vi lidt ligeglad med det.

Nå, men lad mig fortælle lidt mere om selve spillet. Spillet er ret usædvanligt i forhold til de fleste strategispil på markedet, det er nemlig tur baseret, dvs. at man skal flytte alle sine enheder og tage alle beslutninger, derefter laver computermodstanderne sine træk og sådan fortsætter det. Det gør at spillet har et roligt tempo, selv når det går hurtigst kan man nå at skænke kaffen op, gennemtænke sin strategi.

Der kom også et par udvidelses-pakker til tredje del, og de er også vedlagt. Først i tredje del blev det muligt at spille multiplayer over nettet. Javel, ja, der var kommet lidt patches til toeren, der gjorde man kunne spille over nettet, men det var reelt så langsomt og uendelig kedeligt, at det ikke var muligt.



Både grafisk og lydmæssigt var Civilization 3 flot, men det vigtigste var at gameplayet var blevet væsentlig bedre. Spillet kom i 2001 (anmeldt i DC26).

Men lad mig haste videre til fjerde del, som er det nyeste og dermed nok det mest interessante.

Et læs af rettelser

Hele Civilization 4 har naturligvis fået en overhaling. Man har ganske enkelt smidt hele den gamle kode væk og er begyndt forfra. Firaxis arbejder helt anderledes end de store spilhuse. Spillet er opbygget af blot 1-2 tegnere, 3 programmø-

rer og en enkelt producer. Efter kort tid, dvs. 2-3 måneder, skal spillet kunne spilles.

Grafikken er enkel og lyd har det slet ikke. Det gør, at man hele tiden spiller spillet og her er det klart, at man dels opdager fejl hurtigt, men også hurtigt kan skifte retning, afprøve nye ideer og for-kaste en god ide, fordi den i praksis ikke var god nok.



Økonomisk er det altså en god forretning. På den medfølgende DVD (som jeg vender tilbage til) forklarer teamet bag at de afprøvede et hav af ideer som var gode, men langt fra alle duede i praksis. En god ide var fx at man kunne lade områder blive mere eller mindre selvstændige stater, da man spillede det opdagede man at det ganske enkelt ikke var sjovt.

Man måtte igennem en meget lang proces med at få religionssystemet til at virke, mange ting blev afprøvet, men i det store hele begyndte spillet at drukne i komplicerede regler, grafer og det blive ikke

De andre Civilization

I 1980 udgav legetøjsproducenten Avalon Hill et brætspil med titlen **Civilization**, som de havde købt licens til af firmaet Harland Trefoil. 7-8 spillere kæmpede mod hinanden med kort og terninger. Der kom adskillige



versioner af spillet, men grundlæggende adskilte de sig ikke fra hinanden.

I 1981 lavede Don Daglow et originalt 2-player spil, **Utopia** til Intellivision og Aquarius (computere fra fir-sene). Hver spiller skulle kontrollere en ø, man kunne enten vælge krig eller fred. Spillet solgte over en kvart million eksemplarer og var dermed en gigantisk sællert.



I 1982 kom **Hamurabi** til bl.a. Commodore 128. Spillet var et basic spil og var uden grafik. I spillet skulle du styre et land, man kunne ikke gå i krig, men man kunne købe og sælge land. Hvem der egentlig skrev spillet er forsvundet gennem tiden, men kildekoden ligger i dag på nettet, hvis nogen skulle have lyst til at se nærmere på det.

```
HAMURABI, I BEG TO REPORT THAT IN YEAR 12 :
0 PEOPLE STARVED, AND 17 PEOPLE CAME TO THE CITY.
THE POPULATION IS NOW 118 .
WE HARVESTED 3030 BUSHELS AT 3 BUSHELS PER ACRE.
RATS DESTROYED 257 BUSHELS, LEAVING 4998 BUSHELS IN STORAGE.
THE CITY OWNS 1100 ACRES OF LAND.
LAND IS WORTH 20 BUSHELS PER ACRE.
```

```
HAMURABI...
BUY HOW MANY ACRES?_
```

sjovt. Men fordi der kun var involveret 7 mand på projektet kunne man eksperimentere uden at store økonomiske skruller. Da 7 mand hurtigt kan informeres og holdes informeret betød det, at man sparede tid. Man holdt nemlig ikke store forkromede møder, men talte blot konstant sammen.

Ideen er, altså selve spillet er færdigt, når 20-30 tegnere/lydmænd sættes på spillet.

Teamet bag spillet forklarer, at problemet med spillet hurtigt blev at få skåret ned på spillet, for at det fortsat skulle være både sjovt, rimelig tilgængeligt og kompliceret på én gang. Den måde de bruger er ved at spille, spille og atter spille.

Multiplayer

Da man opbyggede spillet startede man med en version uden AI, man spillede kun multiplayer, det er nemlig meget nemmere at gå fra multiplayer til singleplayer. Det har også gjort, at spillet er en fornøjelse som multiplayer. Ventetiden er til at leve med, og tingene går glat. Det kan anbefales at prøve, dels fordi man rimelig hurtigt, dvs. efter 3-4 spil af 60 timer hver, begynder at kunne gennemskue hvordan de forskellige modstandere opfører sig. På nettet risikere man at møde folk der opfører sig komplet tåbeligt, og folk, der er strategiske genier.



Jeg har på nettet mødt folk, der kunne finde på at angribe ved bare den mindste åbning, mens jeg også har mødt modstandere, der ikke angreb uden at de havde suveræn overmagt. En gut, der kaldte sig WarTex, valgte fx at angribe på fire fronter på én gang. Jeg valgte den luskede strategi at holde grænsen indtil mine modstandere havde slidt sig selv ned og så angreb jeg med fuld styrke og tog fire byer på blot syv runder.

Omvendt har jeg også stået i den situation at være overfor tre komplet psykopater, der besluttede sig til at starte et angreb på mig ved at de smed fire a-bomber, efterfølgende smed de så a-bomber på hinanden.... Mit rige blev halveret på under 20 år.

Oplevelsen

Grafisk er det selvfølgelig blevet flottere, men det er langt fra det vigtigste, men ingen tvivl om at Civilization 4 har bevæget sig op i superligaen. Man kan endda dreje kameraet 45 grader hver vej. Men dette medfører jo at felterne står anderledes end man er vant til, og det ser lidt underligt ud, så det gør man ikke rigtig i praksis.

Også lyden er blevet forbedret, fra at være god, så er den blevet helt suveræn. På en eller anden måde har man ramt en melodi, der ikke bliver irriterende, heller ikke når den har kørt i 40-70 timer, som bare et enkelt spil nemt tager. Hver gang man opfinder noget nyt, er der et citat der læses højt af Leonard Nimoy, (Spock fra Star Trek).





aflese hvor længe en enhed er om at være 100% igen.

Det tager lang tid udenfor en by, mens det går temmelig tjept i en by, specielt hvis der er en kaserne.

Når byer træner en **nybygger-enhed** gik byens produktion til enheden som alle andre, og når den var færdig, mistede byen en indbygger. Det gør den ikke mere, men til gengæld står byens udvikling også i stampe, indtil nybyggeren er klar.

Der synes være færre ting at opfinde, tingene er måske lidt bedre og mere sigende, men alligevel er det en skam. Mærkværdigvis må vi fortsat ikke selv designe vores krigsmaskiner (som i Alpha Centauri).

Og det nye

Skulle jeg nævne blot en brøkdel af det nye i spillet, så kunne jeg nemt fylde de næste fire sider, men for at holde anmeldelsen nede på otte sider, så lad mig blot ridse nogle af de nye tiltag op.

Militærenheder optjener nu erfaringspoint, dvs. at en enhed, der vinder i kamp oftest optjener erfaringspoint, der kan bruges til at opgradere enheden. Restituerings-systemet er også blevet bedre og lidt mere komplekst. Nu kan man





Man kan med hjulet på musen zoome ud og ind på området.

Religion

Religion har Sid Meyer holdt udenfor spillet, men denne gang er det kommet med. Det giver spillet en ny dimension, der er en række religioner til rådighed, man skal dog lige opfinde dem først.

I princippet er de ikke helt så forskellige, som man måske skulle tro. Man kan naturligvis bygge templer og moskéer, der passer til religionen, og disse kan medføre særlige missionærer og andet. Men om en by er muslimsk eller kristen synes ikke at gøre nogen forskel. Det eneste tidspunkt, det gør en (meget lille) forskel er når man er i krig, så vi befolkningen være mere vrede over at være i krig med deres trosfæller end hvis det er nogen fra en anden trosretning.

Én af de ting er de nye 'civics'.

Dette er måske nok det af de bedste nye punkter i spillet. I stedet for at have én styreform (republik, demokrati, kommunisme m.v.) har man nu opdelt disse ting i fem sektioner, der hver især har fem muligheder.

Man har derfor flere muligheder for at styre stat, lov og orden, beskæftigelse, økonomi og religion i nationen. På den måde kan man designe sin egen styreform. Man kan altså godt have både demokrati og slaveri, selvom det godt nok vil være lidt mærkeligt.

Civilization - Call To Power

Avalon Hill, der havde skabt det oprindelige brætspil på en licens fra Hartland Trefoil, følte sig snydt af Microprose og solgte en licens af brætspillet til Activision, der udgav Call To Power 1 og 2 i henholdsvis 1999 og 2000. Dermed var der indledt en hård kamp om markedet.

Microprose endte med at købe hele Hartland Trefoil, og dermed mistede Avalon Hill kravet på spillet. Efter en retssag endte det med Avalon Hill gik ned og blev opkøbt af Hasbro. Ironisk nok, så kom Microprose umiddelbart efter i problemer og blev ligeledes opkøbt af Hasbro.

I mellemtiden var Sid Meyer så smuttede med Civilization og havde skabt Firaxis Games. I processen mistede vi dog Call To Power. Det var en skam, for det var absolut en serie, der kunne have presset Civilization.



Og endnu flere rettelser

Der er fortsat seks måder at sejre på. Som altid er det muligt at vinde ved at udlette alle andre eller erobre nok land og have tilpas mange indbyggere. Ligeledes er det stadig muligt at sejre ved at vinde kapløbet til Alpha Centauri, eller man kan vinde ved at holde ud længe nok til at det bliver 2050. Endelig kan man også vinde på sin kultur. Den sidste mulighed er ved at blive valgt som formand i FN.

Det er sjovt, som gameplayet skifter gennem tiden. Når FN oprettes skinner det virkelig igennem, hvor mange pagter, våbenhviler og andet man har brudt gennem tiderne. Pludselig betyder de andre nationers forhold til spilleren (og dermed deres stemmer) en stor del. Der bliver ofte fremsat resolutioner i FN, som, hvis gennemført, skal adlydes af alle nationer.

Hvis man ikke overholder dem, bryder helvede løs. Det er ret sørgeligt at bekrige en anden nation, og bruge masser af ressourcer på at opbygge et atombombelager, hvorefter FN gennemfører at alle natio-



Kortspillet brugte vi her på redaktionen ikke mange kræfter på, men det er da flot og er sådan set interessant nok.



På DVD'en guider bl.a. Soren Johnson (lead producer) os gennem hele processen med at lave Civ4.



Et par tidligere skærbilleder fra Civ4. Man brugte ikke meget tid på at lave grafik og lyd i starten, man fokuserede udelukkende på spilbarhed. I 2005 blev man belønnet, da Civ4 blev kåret som årets bedste spil.



ner vil afholde sig fra at bruge dem.

Hvis man alligevel gør det, får man ikke bare en nation, men alle andre på nakken.

Indstillinger

Som så mange andre turbaserede spil indeholder Civilization 4 også en bunke indstillingsmuligheder for at vælge, hvad man ønsker at se. Nogle ønsker at se alle fjendens træk også, mens andre bare vil videre og selv flytte igen hurtigst muligt. Vælger man den første løsning, så tager et enkelt træk en forfærdelig tid.

Civilization 4 er altså kort sagt et fremragende spil som enhver strategifan vil elske. Det eneste spil, der mangler i pakken er den nyeste udvidelsespakke til Civ4, Warlords.

Kortspillet

Der er også vedlagt et flot kortspil, som jeg må erkende ikke har spillet særlig meget. Ideen med spillet er at man spiller 2-4 mod hinanden, og så handler det ellers om at tage stik/points hjem. Spillet slutter, når det sid-

ste teknologikort trækkes. Vinderen er så den, der har fået flest point efter et sindigt pointsystem.

DVD

Endelig er der en dvd, der fortæller om hvordan spillet blev til og der er reklamer for Railroads og den første udvidelsespakke til Civ4, nemlig Warlords, som dog ikke er med i pakken.

Kort

Endelig er der fire store oversigtskort, som man kan hænge op på væggen for at fortælle at man virkelig er Civilization fan. .

CIVILIZATION CHRONICLES		499-
Du får de fire spil og en masse udvidelsespakker. Jeg ved ikke, om jeg nogensinde igen får puttet de første to spil i serien, men når man tager i betragtningen af fjerde del alene koster 399 kr., så må man sige at den sidste hundredekroneseddel er givet helt fantastisk godt ud.		
Systemkrav 1 Ghz	Anbefalet system 2 Ghz eller bedre 1024 Mb ram eller mere.	
Oplevelse	90 %	96%
Gameplay	96 %	
Holdbarhed	96 %	
KVALITET		

SILKWORM

Verden er blevet overtaget af en computer, der styrer hele verdens maskiner. Det er din opgave at stoppe den, det kan du gøre enten i en helikopter eller i en jeep, eller hvis du har en ven, så kan man

være 2. Herefter går det løs over 12 levels, 12 end of levels boss'er og masser og atter masser af fjender. Der forskellige bonus skydevåben, beskyttelsesting osv.

I 1988 udgav Tecmo og Random Access Silkworm til både 8 og 16 bit maskinerne. Og man kan sige ret meget omkring det spil. Bl.a. at jeg vil påstå, at vi hverken før eller siden har set et shoot'em up spil, der i den grad forstod sin genre.

Autofire, uendelig ammo, 40-60 sprites på skærmen på én gang, og når man dør, så gendannes man sekundet efter. Når man er helt død tager det under 10 sekunder at vende tilbage til action. SÅDAN! Ikke alt muligt udenoms skram-

mel, hårdt pumpede action, fantastiske lydeffekter, fremragende lynhurtig grafik. Bevares en PC kan måske nok lave det bedre, men sker det? Nejvel. Dagens spilszene skal af en eller anden grund byde på 23 mellemsekvenser, 3D grafik - uanset om det dur i spillet eller ej - musik, reklamer og uendelig lange sørgmodige scener, når man dør. Som om grafikerne bare ønsker at prale med deres evner. Når jeg sætter mig ned for at spille, så er det netop sådan det skal laves. Her kommer pulsen op og du bliver opslugt. Hvis du ikke har en joypad/stick, så kan du styre med tasterne, men det er bestemt ikke optimalt.

Kort sagt, og måske sørgeligt nok, så er Silkworm formentlig NITTEN (19) år efter sin ankomst på markedet det bedste bud på et shoot'em up. Ikke for svært, ikke for let og så kan man være to på skærmen. Alene Silkworm er grund nok til at have UAE på din computer.



Øverst er den ganske gode C64 version, der virker perfekt med CCS64. De to næste er fra Amiga versionen, der er klart den bedste.

SILKWORM		Gratis
Er det ikke en falliterklæring at et NITTEN år gammel spil, er et af de bedste bud på et skydespil? Ikke desto mindre kan jeg ikke mindes, jeg har spillet et lignende underholdende spil de sidste mange år. Vi anmeldte det til 91% i AMIGA 1 og det holder vi fast i.		
Systemkrav	Anbefalet system	
A500 med 1 mb ram eller WinUAE (alle versioner).	Joypad/joystick.	
Oplevelse	82 %	91%
Gameplay	94 %	
Holdbarhed	72 %	
KVALITET		

Armoblies

I stedet for et automobil spil, så har Ganymede valgt at kalde det for armobiles, altså armor for skjold. Det er en blanding af race og skydespil. Biler med forskellige styrke og svagheder kæmper med høj hastighed gennem mange for-



skellige baner. Man har frihed til at bevæge sig overalt, både på selve vejene, og alle steder udenfor dem, og med spillets meget realistiske grafik og kørefysik giver det en meget realistisk oplevelse.

Man skal dog igennem en række checkpoints, men hvordan man kommer der er helt op til én selv.

Man kan ligeledes opgradere sin bil mellem løbene.

Man kan naturligvis køre imod hinanden og for en sjælden gang skyld er det endda med splitscreen.

For at spille Armobiles kræves der et rimeligt grafikkort, men ellers er kravene ikke de helt store. Spillet udkom første gang i 2003 og nu er prisen så blot en brøkdel og det gør alt i alt, at vi står med et fint og nydeligt spil.

Kvalitet: 78%

Scrabble 2003 Edition

Hvis man virkelig elsker scrabble så er UBI Softs bud nok ikke det værste bud, der findes på markedet. Det har pæn grafik, udmærket lyd og computermodstanden er stærk. Man kan spille fire mod hinanden over enten nettet eller på en enkelt computer.

Altså er spillet for så vidt helt fint, og klarer opgaven til perfektion.

Da Scrabble 2003 kom frem kostede det 399 kr., nu koster

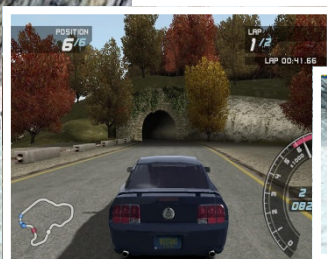
det 99 kr., og vi har endda set det til 39 kr. Men hvorfor i alverden skulle jeg dog betale så meget som én krone for at spille scrabble, når jeg på nettet kan finde de første 100 udgaver, der er ligeså gode?

UBI Softs udgave rummer det, der skal til for et godt spil, men omvendt så er der bare ingen fornuftig begrundelse til at lægge pengene på bordet.



Ford Racing 3

Ford er en af verdens største bilproducenter og de har et gigantisk udvalg af biler. I dette - mere eller mindre - reklamenummer fra Ford kan du køre et hav af modeller.



Lige fra de ældre modeller og til de nyeste biler i dag. I alt er der 55 bilmodeller, der kan køres på 26 forskellige miljøer. Men det virker dog lidt for meget som en reklamekampagne som vi ikke egentlig ikke burde betale for.

Modstanderne er rimelig kvikke, og bilerne opfører sig fint som biler nu skal, men des-

værre påvirkes miljøerne ikke af at man rammer dem. Ingen plankeværker der splintres, bilerne bliver ikke bulet, og mærkværdigvis er de ikke engang udstyret med bremselys, der virker.

Selvom Ford 3 var et fint spil, da det kom i 2004, så må man bare konstatere at der i dag er bedre - og ligeså billige - spil på markedet, fx er Need For Speed seriens budgettiter væsentlig bedre.

Kvalitet: 62%

Sid Meyer - Hvem er han?

Hvilke spil har han lavet

Sid Meyer er født i Detroit, USA, i 1954. Han startede med at sælge computere. Dengang i halvfjerdserne var computer mest for erhvervslivet og der var kun ganske få private der havde PC'er, men da den første personlige computer kom, begyndte han at skrive små programmer.

Hans første spil udgav han i 1982. Han kopierede det på sin egen båndstation og udskrev sin egen manual på en matrix printer. Det var lidt af en tilfældighed at han blev spildesigner. Han brokkede sig på et tidspunkt over de spil, der udkom til computeren, det endte med at kammeraten Bill Stealey opfordrede ham til at lave et computerspil, hvis han mente han kunne gøre det bedre. Efter yderligere 5-6 øl væddede det om det, og Bill Stealey væddede på, at han kunne sælge det.

Dermed var Microprose skabt, de prøvede de at henvende sig til et mere voksent publikum. Bill stod for salget, Sid stod for spildesign.

Microprose's første titel var Spitfire Ace i 1982. Derefter kom titler i en lind strøm. F15 Strike Eagle slog for alvor navnet fast i 1985, men også Silent Service og Solo Flight er blot et par titler som slog navnet fast som spilfirmaet, der lancerede simulationsspil - og spil af meget høj kvalitet. Langt de fleste af MicroProses titler endte med karakterer på over 90%.

I 1987 lancerede han Pirats, som Bill egentlig var imod, fordi han tvivlede på, nogen ville købe det. Derfor satte han Sids navn på for at i hvert fald at sælge nogle kopier af det på hans navn, der efterhånden havde fået sig et ry blandt spilpublikumet.

Spillet hamrede gennem skærmen og slog hans navn fast. Fra at have underholdt en lille fanskare, så ramte han det helt store publikum.

Red Storm Rising (88) kom lige bagefter, en ubådssimulator, og gjorde det pludselig interessant at styre en ubåd. RSR var en gigantisk



opdatering af Silent Service fra 1985, som var et af de spil, som jeg lod min storebror anmelde, da jeg selv, i en alder af 12, fandt det uendelig kedeligt.

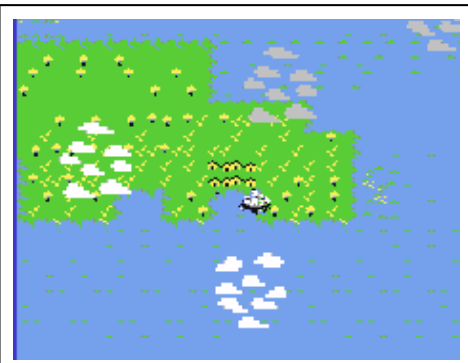
Også Gunship (88) slog igennem skærmen og var det første simulationsspil, som jeg faldt for. Den amerikanske helikopter blev fra



F-15 Strike Eagle var et af Microsofts største hit frem til 1987. I flyet styrede du et USA's sejeste fly, der kan lette og lande lodret. Spillet var en simulering, hvor man godt kunne bruge de første 4 dage på at lære styringen godt nok til overhovedet at lande flyet igen. Billeder fra henholdsvis Spectrum og Amiga500.

dette tidspunkt synonym med US Airforce.

Efterhånden kunne Meyer gøre det han gjorde bedst, nemlig at designe spillene og lade andre om skrive dem.



Pirates udkom i 1987 til samtlige hjemmecomputere på markedet. I spillet skal man gøre karriere som pirat, man skal indtage byer, stjæle skibe, plyndre og helst få sig både titel, jord og en kone undervejs. Øverst ses Commodore 64 udgaven, derefter Amiga500 versionen, der udkom i henholdsvis 87 og 88. I 2004 blev spillet opdateret og genudgivet til PC. Det er det nederste billede. Selvom grafikken er blevet bedre, så er det fortsat kun en lille del af spillet.

Tilbage til rødderne

Da Railroad Tycoon kom, vendte han tilbage til sine rødder. Sid Meyer var vokset op ved en togstation og havde altid været fascineret af dem. Det var det første spil Sid lavede, hvor det handlede om at opbygge og ikke ødelægge. Man skulle lægge spor, lave planer osv. Man skulle opbygge et helt univers. Dette spil skulle komme til at danne basis for en helt ny genre.

I 1991 kom der to store forandringer. Sid Meyer var blevet træt af selve forretningsdelen af Microprose, han gad ganske enkelt ikke den del. Han følte det opslugte hans tid som udvikler. Han solgte derfor sin aktieandel af Microprose og blev ansat som fuldtids spildesigner.

Civilization

Umiddelbart efter fik han færdiggjort Civilization, der havde ligget i støbeskeen i adskillige år og endda var ved at blive helt droppet, da han ikke kunne få det til at fungere, som han ville. På et tidspunkt var det realtime, men endte tilslut med at blive et tur-baseret spil.

I Civilization skabte man en verden, hvor man skulle få en lille stamme til at blive et stort højteknologisk samfund. Man ser hele verden udspille sig for sine øjne. Man kan simpelthen ikke stoppe med at spille det, og det blev en gigantisk succes. Det blev et af de spil, der bare fænger og ramte både voksne, børn og endda også kvinder, som ellers slet ikke gad spille computer på tidspunkt.

Gudespillet var skabt.



Til trods for en rædselsfuld grafik, elendig lyd, så slog spillet igennem og fremviste, at uanset hvor grafiske vores computere bliver, så er det først og fremmest gameplay, der skal til for at skabe succes.

Pausen

Efter Railroad Tycoon og Civilization begyndte han at tvivle på sig selv. Kunne han virkelig overgå disse spil? Og leve op til de forventninger, der var til ham?

I 1994 lavede han så Bach, der var et musik "spil", det var ikke synderlig sjovt at spille, og blev da også mest lavet for hans egen skyld. Ideen var, at man fodrede maskinen med noder og tekst, som så blev omdannet til rigtig musik. Man kunne også blot nøjes med at bestemme at man ønskede kobøller, elektrisk guitar osv. i sit musikstykke og så lade maskinen tage over. Selvom spillet ikke ligefrem var synderlig underholdende eller særlig velsælgende (for nu at sige det på en pæn måde), så havde spillet alligevel en vis berettigelse, da det fremviste en AI, man ikke tidligere havde set på hjemmecomputere.

Det var også i 1994 at Colonization kom. Her startede spillet i 1492 og sluttede i 1850, forhåbentlig havde man så opnået uafhængighed på det tidspunkt.

Fortsættelsen til Civilization, Civilization II kom i 1996. Maj samme år forlod han Microprose og skabte sit eget spilfirma Firaxis.

Microprose blev siden en del af Atari og blev tilslut lukket i 2003. De fleste ansatte og alle deres ideer gik dog direkte videre til Atari. For de fleste af os var det vemodigt at se Microprose lukke, fordi det var et af de efterhånden ganske få firmaer, der havde været med hele vejen fra dengang en computer sagde bib og havde 4 farver.

Sid Meyer forlod Microprose som en reaktion, at firmaet var blevet for stort. Man udgav nemlig også titler, som Meyer ikke mente levede op til de forventninger og krav, som forbrugerne burde kunne forvente af Microprose. Gennem firserne havde alene navnet Microprose været garant for kvalitet, gennem halvfemserne blev dette udvandet med en lang række titler, der ikke rigtig slog til. Fx titler som Pizza Tycoon og Master of Magic.

Han ønskede at fokusere på spiludvikling og ikke andet end det. Gettysburg blive distribueret af Electronic Arts, udmiddelbart efter kommer det noget undervurderet Alpha Centauri og Antietami og Civilization III.

I dag er Sid Meyer idemanden bag en række spil, men det er sjældent han selv programmer i spillene, til gengæld sørger han for at spille spillene igen og igen og igen indtil han og holdet er tilfreds, og det er nok der hemmeligheden bag hans fantastiske spil skal findes.



Spitfire Ace (th) udkom i 1982 og efter datiden så var det er rasende hurtigt og flot spil. *Colonization* blev et hit, men kom altid til at stå i skyggen af *Civilization*.

BLADETS HISTORIE: AMIGA 1-5

Engang imellem bliver jeg spurgt om, hvordan det hele startede og hvorfor jeg egentlig laver bladet? I denne artikelse, som jeg begyndte at skrive på for mere end et år siden, vil jeg forsøge at komme med nogle svar. Omdrejningspunktet er dette computerblad, men jeg vil løbende knytte både personlige kommentarer til og fortælle lidt om de andre udgivelser Damat med i samme periode.

Barndom

Hvorfra min interesse for blade, bøger og tegneserie egentlig kommer fra kan jeg ikke svare entydigt på. Jeg er opvokset med nogle forældre, der havde forfærdelig travlt med at være selvstændige erhvervsdrivende med både købmandsbutik og biograf, jeg vil tro, det er derfra, jeg lærte at underholde mig selv. I dag ville jeg sikkert have endt med at sidde ved en PS2 og blevet dum, men dengang var computere ikke noget, man ejede. Der var fascinationen stor i sig selv, når jeg roede med min fars

kilotunge lommeregner i slutningen af halvfjerdserne. Men en af grundene var nok, at jeg en gang imellem var med i biografen, hvor jeg så sad i billetlugen og tegnede, mens min far solgte billetter. Det blev stille og roligt til Den Store Tegneseriebog, en A3 bog med nok de første par hundrede sider af tegninger og specielt tegneserier. Af mig helt igennem uforståelige grunde var det en af de ting, der blev stjålet, da jeg havde indbrud i min lejlighed tyve år senere. Det var også en af de ting, det irriterede mig mest ved indbruddet. Den var netop uerstattelig.

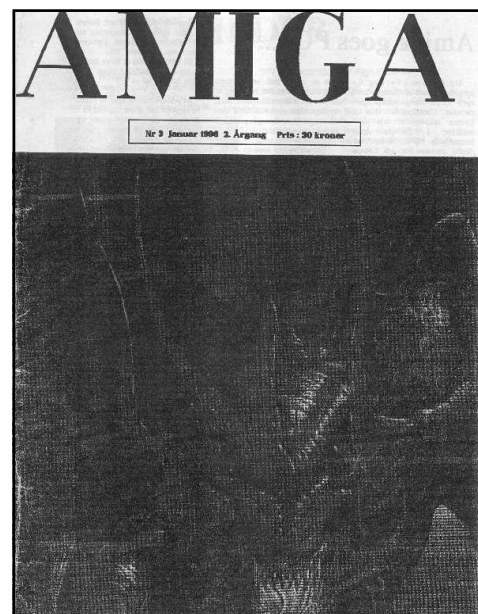
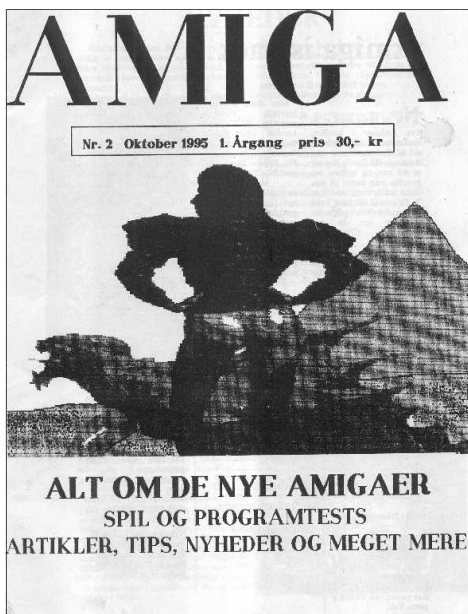
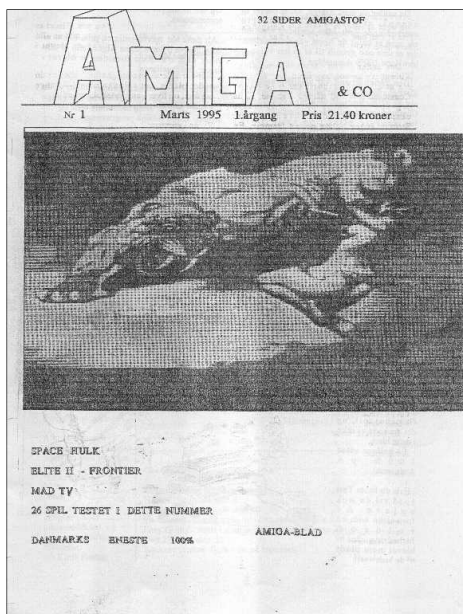
Det var i 1981, at alting pludselig gik helt galt. Biografen blev udlejet, huset til et par millioner blev solgt og før jeg havde set mig om, var vi flyttet til en beskedent lejlighed i Trige ved Århus. Min mor begyndte at arbejde som syerske og min far var arbejdsløs. Firsernedturen havde ramt vores familie med et brag. Fra at være velhavende var vi nu fattige, endda rigtig fattige.

Måske er det her interessen for alvor blev forstærket, for fattigdommen gjorde at legetøj var der ikke meget af, en blok og en blyant var ofte det, der var. I skolen fordybede jeg mig i bøgerne og lærte at skrive og læse indenfor de første 3 måneder. Her kan jeg nemlig finde i min mappe Avis nr. 1. Avis var en "nyhedsavis", godt nok var det fiktive nyheder, men det gik jeg ikke så højt op i.

Gennem de næste mange år blev skolen og bladene et fastholdepunkt, mens at familien mere og mere brød sammen i psykiske problemer og vold. Her er det, at bladene bliver interessante for mig, og måske kun for mig, fordi jeg



Sådan så Bladet Om Amstrad 7 ud tilbage i 1988. Hvor mange numre, der blev solgt kan jeg ikke huske, men det var ikke mange.



Udskrevet på en Star LC-10 printer, de tre første forsider var ikke særlig vellykkede, nr 3 er helt forfærdelig, men den ser da pæn ud i farver, men desværre er den elektroniske farveudgave forsvundet. Disse forsider er derfor skannet ind. Fokus i de første numre var Commodores konkurs og hvad der nu skulle ske.

kan følge temmelig præcist, hvad der egentlig skete i familien. Tegneseriehæfter begyndte at rumme farlige voksne, børn, der reddede verden.

Langsomt kom der vist så meget styr på økonomien, at vi endte med at kunne købe en gård på Mors. Herefter flyttede vi cirka hvert andet år og jeg nåede at skifte skole de første 8 gange på de næste 6 år. Gennem det hele var der eet holdepunkt, nemlig blade-

På et tidspunkt gav mine forældre mig en brugt skrivemaskine og så kom der virkelig gang i bladene.

Det korte og det lange var, at min storebror købte en Amstrad CPC 464 for sin konfirmationspenge og jeg begyndte at lave et computerblad. Det må have været i 84 eller 85, desværre skrev jeg ikke årstal på de første numre af Bladet Om Amstrad, det sidste nummer udkom i 1988. Der udkom 7 numre. Min bror og jeg delte en avis rute og jeg vil tro det var i 88 jeg købte Commodore 64 og et gammelt s/h fjernsyn. I hvert fald var det, det år, hvor Bladet Om Amstrad blev

til Computer Magasinet, som der ligeledes kom 7 numre af.

I 1989 gjorde så forskellige omstændigheder at jeg flyttede hjemmefra, kom senere i forsvaret og blev udsendt nogle gange på FN missioner og havde forskellige kurser og opgaver hjemmefra. Det gjorde, at fx træne fodbold regelmæssigt efterhånden blev nærmest umuligt og jeg måtte finde en hobby, der krævede, jeg kunne bestemme, hvornår og hvordan.

Dermed var startskuddet til Damm taget. Da min store interesse var Amiga selvom Commodore var gået konkurs i 1994 og det skrantede gevaldigt for den tidligere mægtige Amiga her i landet, så var det et naturligt valg. Jeg var dels helt overbevist om, at Amiga ville vende stærkt tilbage, for PC var på det tidspunkt Windows 3.1, dels computerbladet mest lavet for sjov og for min egen skyld. Jeg opdagede til min egen overraskelse, at der var et publikum til bladet.

Amiga 1-2

AMIGA 1 udkom i marts 1995, bladet blev lavet for en A2000 med

20 MB harddisk og kickstart 1.0. Det første nummer var præget af, at jeg aldrig havde sat et blad op på computer før. Jeg brugte Kindwords 3.0 og Pagestreamer som de vigtigste redskaber. DeLuxe Paint III blev ligeledes benyttet. Der blev brugt et hav clipart billeder for at fylde ud, og skærbilleder blev der så gjort plads til i layoutet. Jeg klippede billederne ud af computerblade og limede dem ind i bagefter i masteren.

Masteren blev udskrevet på en Star LC-10 printer og da computeren slet ikke kunne håndtere 32 sider på én gang, så måtte hver side laves i hver sin fil. På de steder, hvor der så skulle være billeder, blev der blot efterladt et tomt sted. Det så ikke lige kønt ud alle steder.

Alt i alt bar første nummer tydeligt præg af, jeg ikke kendte programmernes muligheder og at softwaren hæmmede mine ideer til bladet. Nummer 1 blev trykt ved boghandleren og jeg satte en annonce i Den Blå Avis. Amiga1 blev solgt i 7 eksemplarer!

Nummer 2 havde en forfærdelig

forside, men ellers var nummeret præget af at der var kommet lidt mere styr på tingene. Indholdet var i 3 spalter og havde samme font gennem det meste af bladet. De utallige clipart billeder var forsvundet, og afløst af skærmbilleder, der var klisteret ind på mastere. Mærkværdigvis solgte AMIGA 2 hele 75 eksemplarer, hvilket nok mere understregede at Amigafolket manglede et blad end bladets kvalitet.

1996 AMIGA 3-5

Bladet begyndte at udkomme fast

3 gange om året i 1996. Jeg skrev fortsat 100% af indholdet. Mens jeg altså var på kurser, FN mission osv. kunne jeg altså skrive på det, når jeg havde tid og lyst til. Det skulle passes sammen med trykningen skulle ske på et bestemt tidspunkt, mens jeg så fik en kammerat til at poste bladet på det rigtige tidspunkt, så bladet omkring som det skulle.

Bladenes kvalitet blev godt nok bedre og bedre, men kvaliteten var bestemt ikke værd at skrive hjem om. Der var en del dumme fejl, fx forsiderne, heldigvis kunne ingen se dem, inden de købte bladet.

Op til AMIGA 4 købte jeg en Amiga Magic pakke, godt nok var Windows95 lige kommet, men stabiliteten og brugerfladen var altså ikke synderlig god, så derfor så jeg ikke Windows som en reel mulighed. Jeg tror slet ikke jeg overvejede Windows, det var helt utænkeligt overhovedet at købe en sådan maskine.

I 1996 var de fleste overbevist om at Amiga fortsat var en reel mulighed, Escom havde opkøbt firmaet året før og da de havde over 1000 butikker i EU og en omsætning på over 220 milliarder danske kroner, så lovede det godt.

Et sted at sælge det, en solid kapital i baghånden og naturligvis maskinerne. Escom havde valgt mere eller mindre bare at sende de gamle A1200/4000 modeller i butikkerne og var så gået i gang med at udvikle en ny og AmigaOS4.

Alt tegende sådan set meget godt. AMIGA 5 nåede op på at sælge over 130 eksemplarer. AMIGA var dog ikke det eneste blad på markedet, det var et par klubblade, her var nok klubbladet Amiga Centrum, det halvprofessionelle Amiga ADVis og det kommercielle Amiga

Bladet mest betydningsfulde. I løbet af 96 mener jeg Amiga Bladet gik ind, men det er også muligt, der først skete året efter. Det betød, at man var henvist til de engelske blade. Og de var fortsat fremragende. Amiga Format virkede kun i mindre grad påvirket af det hele. Der var fortsat 120 sider i farver og der var fortsat en stor mængde kommerciel software.

I sommeren 96 begyndte der er at spøge et rygte om at Escom var på vej mod fallit. Jeg må indrømme jeg tog meget let på dette rygte.

Escom havde tabt over 200 millioner i 1995 på Amiga eventyret. På mig virkede det ikke synderlig usandsynligt. Man havde jo skulle starte en hel produktion op igen og trods alt var der tale om et firma, der omsatte for 220 milliarder. Vi skulle blive meget klogere. For Escom var en gigant på lerfodder og før vi havde set os om var hele firmaet kollapsede. Det amerikanske selskab Viscorp havde sikret sig alle rettigheder, hvilket skulle vise sig at være en and, da de ikke kunne betale, da det kom til stykket. Men det var der ingen, der vidste da AMIGA 5 udkom.

Amiga 5 havde en diskette med, der var primært fyldt med forskellige værktøj. Et af de mere smarte var KillAGA, der gjorde at de fleste A500 spil kunne køres på en A1200. Bladet havde også opgørelsen af bladets læsere. I 1996 havde godt halvdelen A1200 eller bedre, mens den anden halvdel havde en A500 eller lignende maskine. De fleste læsere havde imidlertid ikke adgang til nettet, hvilket ikke var så usædvanligt dengang.

I et senere nummer fortsætter jeg bladets historie.

AMIGA

Nr 4 udsj 1996 2. årgang Pris 30. kroner

AMIGA MAGIC - BEDSTE KØB NOGENSINDE ??

Vi anbefaler hele den splatstyre Amiga Magic bundt der modtager de nye Amiga'er, og her holder bog bladet var imponeret. Læs den til side 29

De fleste har været lidt skeptiske med hensyn til de nye Amiga'er, og her sagde "de er jo bare den gamle", det har de faktisk helt rigtigt set i, men nu er den endelig blevet markedsført ordentligt, og det mest interessante Amiga bundt fremover gang se A1200 er en meget stærk computer, ikke kun grafik.

Programer: tekstbehandling, tegneprogram, billedbehandling, filadministration, multimedieprogrammer osv osv, og faktisk har Escom nok overført de bedste programmer nogensinde leveret til Amiga.

Læs fra side 20.

Vi spiller :

Alien Breed 3D
Storm Swivs
SimCity 2000
Knightmare
Pinball Mania

Og mange flere.

SOFTWAREHUSE VENDER HJEM

Amiga sælger p.t. særdeles gode, specialt tilpassede, trykklare, Hollands og Polsk, og det har flere nogle rigtig gode siddeprogramer.

Således har Indragene og Ocean nu annonceret at de igen vil udvikle og udgive spil til Amiga, mere baggrunde er dog stadig uklare om, at A3000 spore ikke vil få ret mange spil fra dem.

Men det er værdt bemærke at både Ocean og Indragene bruger ordet "aktivt spil", i de sidste par år har begge nemlig godt nok udgivet spil til Amiga, men nu skal det altså være sået med bare et markedsførings- og distributør spil for andre softwarehuse, som eksempelvis softwarehus Team 17.

Og så Sierra On Line har deres tilbagevenden, det går de med denne begyndelse. Frank Oceanen siger:

"Tilføjere har vi afkrævet Amiga pga dens svage kraft og hastighed, og også det var for få AGA brugere, dette har en ændret sig, og derfor har vi også ændret holdning til Amiga"

Oceanen understreger dog at man i starten kun vil konvertere PC-spil til Amiga og ikke udvikle noget kun til Amiga.

Watchtower (billedet) er allerede udtalt til Amiga, også til A3000, Police Quest IV kommer, inden dens udgang.

**3 NUMRE
OG
1 DISK
=
90
KRONER**

**LÆS
BAGSIDEN**

AMIGA

Med diskette

Nr. 5 Sep 1996 2. årgang Pris 30.- kr



Læs bla. om :
Amiga solgt til amerikanske VisCorp
 Forhandlere udtrykker bekymring over den megen postyr.
 Læs side 3, samt nyhedssektionen.

Nr. 4 og 5, der udkom i 1996. I nr. 5 skriver vi at VisCorp har købt Amiga, det var en and. Tilgængæld var vi langt fra alene om at viderebringe den nyhed.

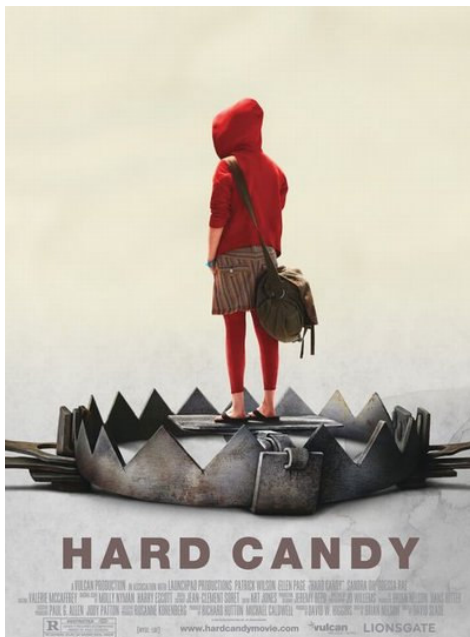
30

Hard Candy DVD 103 minutter

I et chatrum mødes den 32-årige Jeff med teenagepigen Harley. De chatter sammen et par uger og mødes så på en cafe. Her spiller hun tydeligvis op til ham og han lader det ske og opmuntre hende. Ingen tvivl om, at vi her er ude i noget snavs. Det er hende, der insistere på at tage med ham hjem. Kort sagt, Jeff er ikke den pædofile mand, som vi jo alle **ved**, er en tyk mand med hinkesten i gul regnfrakke, der stirrer på børn på legepladsen.

Egentlig bør man slet ikke røbe ret mere, men på den anden side, så afslører coveret en hel del, så lad os bare også gøre det her. For før vi har set os om, viser det sig at pigen er besat om at give den - måske - pædofile mand en lærestreg og han befinder sig pludselig bundet til en stol, med en tilsyneladende gal pige, der er besat af tanken om han er pædofil.

Filmen spiller på mange tangenter, nemlig at vi får sympati for ham - og hende. Faktisk er det svært helt at afgøre hvem, der er offer og hvem der er bøddel. Harley er overbevist om, at Jeff har myrdet



en teenagepige, selvom han bedyr sin uskyld og placerer os i dilemmaet, da han siger, hun spillede op til ham - rigtigt. Og hun svarer, at han er den voksne, og han burde have stoppet hende - rigtigt. Hvem skal vi holde med? Er det overhovedet nogen at holde med. Som jeg startede med at skrive, vi er ude i noget snavs, men er det virkelig nu så galt? Det lykkes på alle måder, at holde sandheden skjult for os, og konstant vakler man mellem sympati for ham og for hende. Men uanset hvad, har han så fortjent at blive torteret?

Skuespillet er utrolig intens.

Filmen er baseret på dialog og den dialog er formidabel. Først og fremmest er det, som gør filmen stærk Ellen Pages og Patrick Wilsons helt igennem uforglemmelige præstationer.

Konfrontationerne er stærke, som da hun har gennemført hele hans hus uden at finde noget belastende på ham.

Vi sidder helt ude på kanten af sofaen, mens vi ikke kan beslutte om manden er en pervers børnelokker eller om han er en, der faldet for hende, selvom hun er for ung. Det er der, hele filmens omdrejningspunkt er. Er pigen syg eller er han?

##

Hostel DVD 93 min

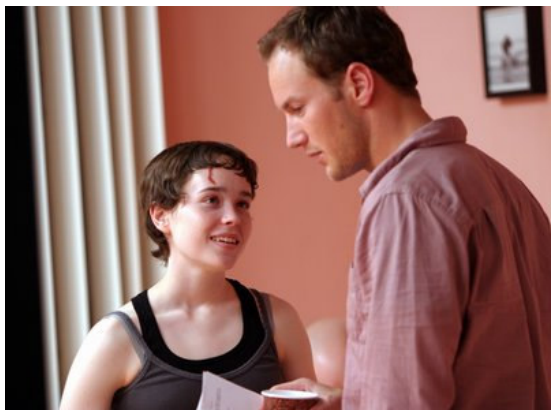
Quentin Tarantino presents... fik I fat i den. Tarantino har ikke lavet denne film, han er blot en af producerne bag filmen. Det ses desværre ikke på filmens kvalitet, der er instrueret af Eli Roth, der indtil videre ikke har gode film på sit CV.

Hostel handler om 3 venner, der er på Interrail i Slovakiet, her møder de nogle i toget og lokkes til at tage på en sextur til Prag. Her falder de i klørne på nogle folk, der udlejer mennesker til tortur.

Store mængder halv pornografisk scener og masser af afstumpede vold. Og så alligevel. Man viser hverken det ene eller det andet. Og da historien ganske enkelt ikke kun er helt igennem både tåbelig og dårligt fortalt. Så strandeder filmen der.

Hostel er en elendig film, hvor kedsomheden hurtigt overtager.

#



OG TILSLUT LIDT OM ALT ANDET...

En Nordjyde blev taget for angiveligt at have delt **4000 musikfiler** over nettet. Retten mente, han skulle betale 100.000 kroner for at have krænket kunstnernes ophavsret, men den fandt det til gengæld ikke bevist, at han havde delt musikken. Retten mente heller ikke, det var bevist, at han ikke havde skaffet sig musikken ulovligt. Hvad blev han mon dømt for? (Nordjyske)

I min lokale boghandel fandt jeg **Quake 4** til 449 kr. Den vejledende salgspris er 98 kr.

House Of The Dead som vi slagtede i DC43 får sig en efterfølger, der skulle dukke op i løbet af året. Allerede nu er vi gået i træning med kaptajn Haddock så vi kan fyre en sviner anmeldelse af.

Hvis du er ved at få kriller over at spille et platformspil med piletasterne og længes tilbage til de gode gamle dage, hvor et joystick sagde klik, når man gik til højre og venstre, så fortvivl ikke mere. For nu kan du købe **Competition Pro USB** til PC. Ikke kun virker det med C64 og Amigaspil, men også med dine PC spil, selvom det nu nok vil være lidt underligt at spille Quake med det.... Prisen er såmænd blot 98 kroner og hvis du smider 50 kroner mere i puljen får du 200 Amigaspil med i købet. Du finder det naturligvis, ligesom alt andet hardware, ved at søge på navnet på edbpriser.dk.



Prinsesse Mary mener det er vigtigt at holde den slanke linie og var derfor ude ved nogle overvægtige børn og fortælle det. Lige til orientering Mary. Slank er ikke lig med undervægtig,

spis du en flødebolle engang imellem så kan det være du en dag bliver slank.

Og mens vi er ved prinsesser, så skal **Alexander** såmænd giftes med en 27 år fotograf. Alexander bliver dermed borgerlig, ikke at det forhindrer hende i fortsat at være protektor for nogle organisationer. For dette modtager hun 1.9 millioner og sidste år løb hendes arbejdsår da også op i hele 25 dage, så det er kun fair og rimeligt.



Og vi kan bare ikke stoppe med kongehuset, for også

Kronprinsen har været i pressens søgelys. Han er nemlig opstillet som IOC medlem (dem med OL) for Danmark. Jamen, tænk jer dog. Han havde den holdning at han gerne så OL til Danmark i modsætningen til, den altid i presseskjul fra sin seneste udtalelse, finansminister. Stor skandale, en mand i midten af tredverne der har en holdning. Uha. Lad os skynde os videre til næste punkt.

Ikke at det næste punkt ikke er langt værre, Fremover skal **Copydan** have en afgift hver gang, der bliver købt en USB nøgle, man kunne jo finde på at bruge den til piratkopiering. 15 kroner pr. stk. Måske skulle der også komme en fængselsafgift på en hammer. Så kunne man lige sidde inde i en tyve minutters tid, før man udleverer hammeren, som man jo kan bruge til at slå nogen ned med.

Hvis du har en Internetforbindelse på 256kb, så skal du fremover betale **licens** uanset om du har et tunerkort, et tv eller en radio, ligeledes uanset om du har et operativsystem, som DR ikke under-

støtter, dvs. alle andre end Explorer brugere. Pointen må være, at det ikke kan være DRs problem at du har valgt noget andet end det som DR har bestemt er den eneste browser på markedet.

DR har også brug for penge, de har lige overskredet budgettet for den nye tv bygning med yderligere 700 millioner, så er man efterhånden nået op på at have overskredet budgettet med 1700 millioner.

Floyd Landis, dopet tourvinder, går måske fri og kan beholde sin titel, da laboratoriet har lavet en procedurefejl.

Michael Donnelly har skabt programmet **WoW Glider**, som kan spille din World of Warcraft karakter. Blizzard mener ikke overraskende at det vil dræbe spillet. Programmet sælges for 25\$.

www.wowglider.com



Nintendos amerikanske præsident Perrin Kaplan har fortalt at produktionen af game Cube er indstillet, til gengæld fortæller for Nintendos engelske afdeling at Game Cube produktionen kører normalt. Taler de ikke sammen i det firma?

Sony har besluttet sig til at den europæiske model af **PlayStation 3** ikke skal være ligeså kompatibel med tidligere udgivne spil som den japanske og amerikanske model. Således vil PS3 fra at kunne køre stort set alle PS2 titler og de fleste PS1 titler være reduceret til - og vi citerer Sony: "en bred mængde PS1 -spil og en begrænset mængde PS2-spil". Men prisen bliver fortsat godt og vel 5.000 kroner. **Microsoft** vil ikke sig om

XBox 360 falder i pris, men udtaler blot at "alle konsoller falder i pris efter et års tid, om vi vil gøre det samme, vil jeg ikke udtale mig om". Sagt med andre ord; prisen falder, hvis PS3 sælger for mange.

XBox 360 har nu fået sig en **budgetlabel**. Budget spil på Xbox er lig med 349 kroner. Altså det samme som de fleste PC koster fra start. Gad vide om konsoljere bare har for mange penge eller generelt bare ikke tænker.

Desert Racing er et nyt spil til Amiga. Demoen ligger lige om hjørnet, men vi har modtaget lidt data på det. Der kræves 32 mb fastram, grafikkort og 030 CPU. Du skal køre om verdensmesterskabet, opgradere bilen og alt det der. Ifølge producenten kan der være 4 biler på skærmen på samme tid og der bydes på 320x200 grafik i 32 farver. Skal man le eller græde? Vi regner med en anmeldelse i næste nummer af DC.



Microsoft mener at **Nintendo Wii** er et useriøst legetøj til småbørn, der kun har til formål at ribbe familierne for penge, så de ikke kan købe en "rigtig" maskine. Vi lader den kommentar afslutte dette nummer. Du kan lige kaste et blik på Viva Pinata og afgøre om det er til hardcore gamere eller til småbørn....

