

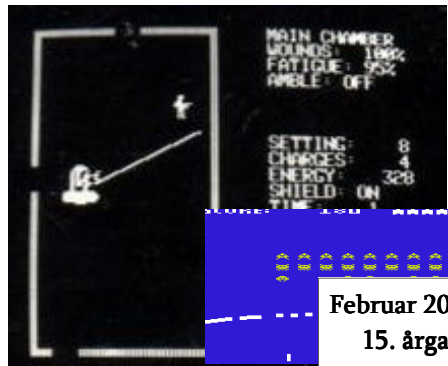
DIN COMPUTER 51

Amiga OS 4.1:

Stor anmeldelse



Verdens bedste
computerspil
Hvilket spil er verdens
bedste computerspil?



Trackmania Paradise er ud-
kommet til PC. Vi ser på det.

Februar 2009
15. årgang

VOLDTAGE PÅ COMPUTER

Da japanske Illusion udgav Rapelay skete der intet.

Først i 2009 opdagede en kristen gruppe i England at Amazon.com solgte et spil, hvori handlingen var at voldtage tre kvinder. Engelske politikere mente, at det opfordrede folk til voldtage kvinder.

Så er vi tilbage ved samme debat som vi havde første gang i firserne, dengang var det drab i computerspillet Jack The Ripper, der udløste et ramaskrig og beskeden om at nu ville folk gå amok i blodrus.

I slutfirserne var det galt igen, denne gang var det Barbarian, hvor man kunne hugge hovedet af modstanderen. Nyt ramaskrig, nu ville verden gå amok i blodrus og hugge hovedet af hinanden.

I halvfemserne kom GTA. Sådan kan vi fortsætte, da Everquest kom var det stensikkert,

at vi alle ville tro at vi var magiske elver, der kunne flyve.

Hvis vi skal forbyde et spil som Rapelay, må konsekvensen være at spil med vold også må forbydes, og der er endnu ikke blevet lavet en sammenkobling mellem computervold og vold i virkeligheden.



Der er til gengæld draget en sammenhæng mellem at spille for meget og sindssyge.

Men folk spiller ikke et spil *fordi* det er voldeligt. Faktisk har flere undersøgelser (se nr. 47) fastslået, at de fleste spillere efter kort tid slet ikke opfatter hvad de laver på computeren som drab, vold eller hvad det nu kan være.

Hvis man vi skal forbyde voldtægt i spil, så skal vi vel også forbyde mord, vold, ja selv spil som Super Mario må forsvinde, der slår man jo på dyr.

Et af de mest voldeligste spil Postal faldt fx til jorden med et brag, for godt nok kunne man tisse på folk, skyde alt ned, men der var ingen mission, og så var der ingen grund til det. Spillerne valgte spillet fra.

Det samme er sket med Rape-lay, spillet er simpelthen ikke godt nok til at forbrugerne har gidet det. Det har end ikke været godt nok til at pressen har gad hidse sig op over temaet.

Vi er altså tilbage ved det, som Postal producenterne måtte sande, det er ikke interessant og spændende i sig selv at skyde folk, det er derimod interessant at skyde folk, hvis der er et formål i spillet med det, ellers ikke.

Altså er det som det altid har været. Gameplayet er altafgørende, dårligt gameplay er lig med dårlige anmeldelser og oftest dårlige salgstal.

Man har en klar mistanke om at Illusion har været trætte af den manglende interesse, og de må klappe i deres hænder over at en flok husmødre og forstokkede politikere hidset sig op over deres spil, for langt om længe er der nogen, der bemærker det. Det skal de såmænd nok sælge et par ekstra spil på.

Vi ses i nummer 52 om nogle måneder.

Kim Ursin

PS) Billederne fra Barbarian og Jack The Ripper begge Commodore 64 udgaven.

Din Computer

udgives af DaMat, Bonderup Østergade 15, 9690 Ejerritslev. Tlf.: 24 27 02 96 eller 86 82 03 96 mellem 16-21, også i weekender. E-mail: kim2000@damat.dk
Hjemmeside: www.damat.dk
Ansvarshavende redaktør: Kim Ursin

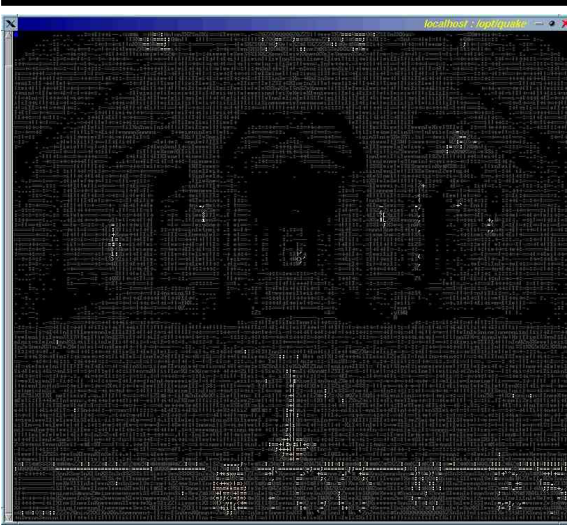
Indsendt materiale returneres kun, hvis der er vedlagt frankeret svarkuvert.

© DaMat 2009, 1. udgave

Bladet må frit distribueres i non-kommerciel øjemed.

IT Factory

Først lavede han bilag for cirka 1,2 milliard kr., ja faktisk havde virksomheden i 2008 kun solgt for ganske få millioner, i dag hjælper han med at opklare forbrydelserne. Hans advokat fortæller at Stein Bagger har en interesse i at samarbejde, så han kan få sin dom og komme videre. De fleste af ITF's software er i dag blevet solgt på tvangsauktion til forskellige firmaer, der skal gøre dem færdige.



TEXTMODE QUAKE

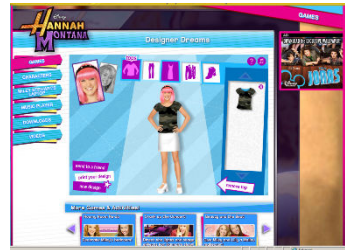
Et par programmører har hygget sig med at ændre Quake til et tekstbaseret spil. Hvis du kan holde det ud, så kan man faktisk spille hele spillet på denne måde.

<http://webpages.mr.net/bobz/ttyquake/>

Hanna Montana

Naturligvis har Disneys meget populære serie fået et online computerspil. Det samme har mange andre populære serier fra Disney Channel, alting er naturligvis gratis og du kan finde dem på:

<http://tv.disney.go.com>



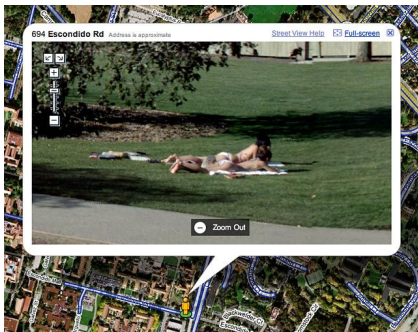
Lau Larve på Facebook

Nu da alle andre er kommet på Facebook, så vil heller ikke vores egen Lau Larve stå tilbage. Serien har nu fået en fanklub.

www.facebook.com

Street View er lovligt

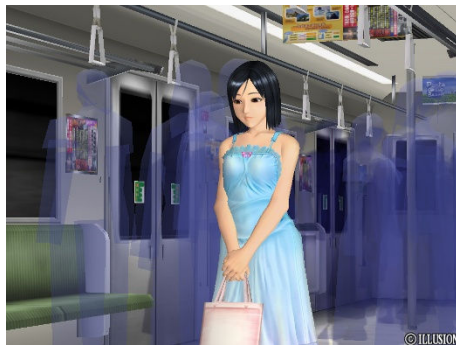
I USA har de flere byer haft besøg af en bil fra Googles ”Street View” hold, der affotograferer gaden i 360 graders panoramabilleder. Det mente et ægtepar fra Pennsylvania overtrådte deres privatliv og valgte derfor at sagsøge Google for \$25.000, idet de mente de var kommet under mental stress og at deres ejendoms-værdi ville falde. Parret, der ikke selv figurerede på billederne, men blot deres hus, måtte sande at man heller ikke i USA kan sagsøge for alt. En domstol har afvist anklagen, på alle punkter.



I forvejen sløres ansigter og nummerplader på billederne.

Rapelay

I 2006 udgav Illusion spillet Rapelay, hvor det handler om at en fyr forsøger at voldtage en pige, og det lykkes ikke, og han ryger i fængsel. Adskillige år efter kommer han ud fyldt af hævnørst. Spillet er ifølge Mobygames.com et adventurespil, hvor det går ud på at tage hævn over den kvinde,



som sendte ham i fængsel. Hævnen går ud på at voldtage pigen. Spillet er et adventurespil indtil man rent faktisk har fat i pigen, så kan man med musen ”røre” hende.

Spillet har formentlig ikke solgt godt nok i EU, i hvert fald havde vi aldrig hørt om det, før at spillet pludselig i 2009 blev gjort til genstand for en ophedet debat om spillet burde være lovligt eller ej. Det skal det selvfølgelig, ligesom det er vores ret at bare lade være med at købe det.

THOMAS FRIEDEN FRA HYPERION OM AMIGA

Thomas Frieden er en af de to ledende udviklere af OS4.1 (holdet er på fire i alt), til sammenligning er der mere end 1000 udviklere af Windows.

Alligevel har de lavet et operativ system, der på mange måder er konkurrencedygtigt med Windows. Grunden er formentlig at Hyperion bruger masser af Open Source til AmigaOS, og at en stor del af operativ systemet

er 3. partsprogrammer, fx browser, e-mail, dvd afspilleren er 3.partsprogrammer.

Vi havde en kort samtale med ham under lanceringen af AmigaOS4.1.

Forskellige grafikdrivers er nogle gange udviklet fra Open Source, og Frieden mener det er en af hovedbegrundelserne til at Amiga eksisterer i dag. Det kan

synes ironisk, da en af begrundelserne til Amigas nedtur var netop at man nægtede at bruge kode udefra og bevogtede kildekoder bedre end Fort Knox. Onde tunger hævder endda at Amiga var den bedst bevarende hemmelighed i branchen.



The Hyperion team Thomas Frieden, Ben Hermans, Christian Sauer and Hans-Jörg Frieden

Thomas Frienden fik sin første Amiga i 1989 og fandt straks programmering som en sjov hobby. Han lærte sig uden de store problemer programmering i assembler og C, inden da havde han programmeret COBOL på sin ZX Spectrum.

Thomas Frieden fortæller at valget stod mellem Atari eller Amiga i 1989, han mener det var lidt tilfældigheder, der gjorde at det blev Amiga, men han mener set i bakspejlet det formentlig var dens evne til multitasking.

Han startede tidligt med Amiga, men hvorfor skiftede han ikke, da alle andre gjorde det, spørger vi ham.

Han forklarer, at det, han godt kan lide er at Amiga er nem at arbejde med. ”Alting er simpelt-hen mere logisk ombygget og mere effektivt, selvom vi bruger Open Source og MS ikke gør det, så er det vel sjovt at vi fire mand kan lave et system, der er ligeså godt som 1000 mands Windows system” siger han med grin.

Frienden er da heller ikke i tvivl

om at mange flere gerne kaster sig over programmering på Amiga, hvis der var bedre økonomi i det, som realiteterne er nu, er der måske plads til 3-4 softwarefirmaer, der kan leve af det, og de forhold må man acceptere. Men at løbet *er* kørt for Amiga nægter han at tro.

”...i 2001 mente alle at MS havde vundet, men bare se, Mac og Linux har gode markedsandele, brugerne kræver kvalitet.”

Jeg spørger ham om han mener at AmigaOS har den kvalitet, han tænker sig om, før han svarer: ”Når vi taler AmigaOS4.1 så er det af meget høj kvalitet, vi mener det fortsat kan blive bedre, men sådan skal det vel være, jeg mener det er bedre og mere brugervenligt end Vista, vores problem som firma er ikke produktet, men at vi mangler økonomi til større markedsføring”, men her er han optimistisk og fortæller at man arbejder på ”produkt placement” i forskellige film.

Lars Sørensen



AmigaOS 4.1

Indledningen

I begyndelsen af firserne var det en sensation da Amiga pludselig fremviste, at en computer kunne multitaske, dvs. computer kunne lave mere end én ting af gangen. Indtil da var man nødt til at lave sin tekst, lukke tekstprogrammet, åbne sit tegneprogram, lukke sit tegneprogram, åbne sit tekstprogram og indsætte billedet. Og det skal måske lige nævnes at det tog adskillige minutter at starte hvert program.

Siden blev Amiga teknologisk førende indenfor videoediting, grafik og lyd, hvilken den var frem til midten af halvfemserne. Til trods for at det er mere end tyve år siden Amiga var

banebrydende og hen ved ti år siden den var teknologisk konkurrencedygtig, så nægter platformen altså at forsvinde.

Hyperion ligger i skrivende stund fortsat i en retssag om rettighederne til AmigaOS.

Grunden er, at da Hyperion blev hyret af Amiga International i 2001 til at lave systemet, blev der lavet en klausul, som gik på at hvis Amiga International gik konkurs, så overtog Hyperion alle rettigheder. Diskussionen er nu om Amiga International gik konkurs eller ej. Det vil vi ikke bruge mere tid på her, når der er en afgørelse vender vi tilbage.

Hardware krav

AmigaOS 4.1 er primært en opgradering til eksisterende AmigaOne ejere. Systemet bliver desuden bundlet med Sam440 PowerPC bundkort. Så hvis dit hardware kan bruge sådan et bundkort, så kan det også køre AmigaOS4.1.

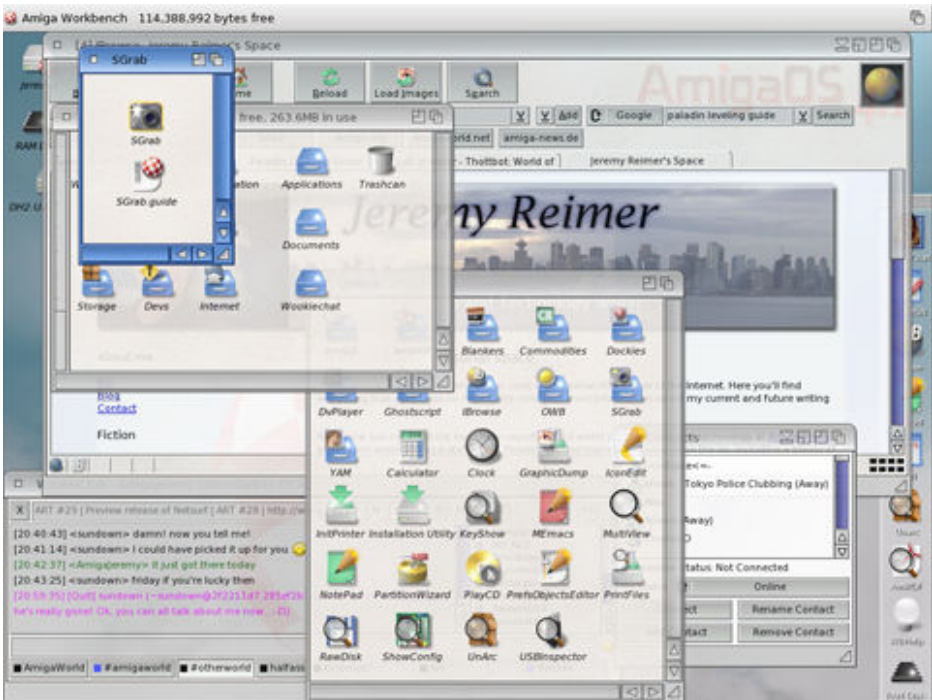
Nye funktioner i 4.1

Når Hyperion beskriver den nye hukommelsesforvaltning, ja så bliver jeg forvirret, men det korte og det lange er, at alle systemer har haft problemer med at beskytte hukommelsen og det er

OS4.1 blevet bedre til uden at gå på kompromis med bagudkompatibiliteten. Computeren går ikke ned, når der sker et eller andet forkert i rammen. Når man løber tør for ram bruges der virtuel ram, dvs. harddisken bruges som ram, hvilket naturligt nok nedsætter hastigheden ganske betydeligt. I modsætningen til Windows, så får brugeren besked og muligheden for at lukke programmerne ned.

Gennemsigtige vinduer

Da Vista og Mac X kom, kom også gennemsigtige vinduer, det



AmigaOne er blevet finpudset til at være mere effektivt.

Det sidste nye system er JXFS, som er et 64 bit filsystem, som er et helt nyt filsystem.

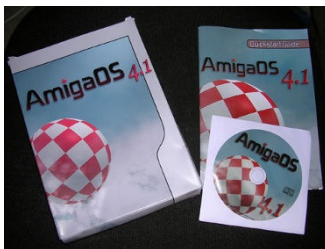
JXFS kan klare partitioner på op til 16 terabytes, og kan forhindre datatab, hvis computeren går kold midt i det hele. Mærkværdigt nok skal man bruge SFS for boote, så man skal have en bootpartion for at bruge JXFS.

En sådan bootpartion behøver dog ikke være ret stor, for OS4.1 fylder kun godt 100Mb.

Den underliggende AmigaDOS kode er også blevet moderniseret for at være fuldt ud 64-bit internt, det betyder i praksis at man nu kan kaste rundt med 4GB filer eller endnu større.

USB-stack

Universal Serial Bus støtte er også blevet opdateret i OS 4.1. hvilket betyder, at det meste hardware virker bare ved at tilslutte det. Når en ny enhed er installeret, popper et vindue op og identificere den med navn og



funktion, hvorefter enheden er klar til brug. Umiddelbart virkede det upåklageligt, og vi prøvede med et digitalkamera, USB nøgler, skanner

og en printer.

Installation

AmigaOS 4.1 kommer på en enkelt CD, man booter blot fra cd-drevet, og resten går af sig selv. Sådan skal installationer være, og det er et gevaldigt fremskridt i forhold til tidligere, hvor det krævede en mindre universitetsgrad i datalogi.

OS 4.1 Desktop

Ikke meget har ændret sig med hensyn til den måde som operativsystemet ser ud og føles i forhold til version 4.0, men det er meget hurtigere dog.

Det tager fortsat helt utrolige ti sekunder (10!!) fra man tænder computeren til man kan gå i gang med arbejdet. Til sammenligning tager det med Vista nemt 5-8 minutter.

Derefter ligner det meste sig selv, i forhold til OS4, der kom

for et par år siden. Amidocken kan naturligvis ligge hvor den vil, jeg har min til højre som du kan se på forgående side.

Programmerne

Uanset hvor godt et operativ system er, så er det programmerne, der afgøre om vi bruger systemet eller ej. Hyperion har vedlagt en stor stak.

Browser

Intet OS uden en browser, og OS4.1 har vedlagt nogle stykker, som du kan vælge mellem dem.

AWeb er en open-source Amiga browser, der er stærkt brugerdefinerbar og var faktisk den første browser, der havde autofuldførelse ved indtastning af formularer på nettet.

Ibrowse er en kommerciel browser, som har en mere poleret brugergrænseflade, der omfatter fanebrowsing.

OWB, ”The Origyn Web Browser”, er det nyeste skud på stammen, og den gør det ligeså fornøjeligt at browse med Amiga som med Mac, Linux og Windows. Mens Ibrowse og Aweb kan have svært ved flere sider, så bruges der i OWB samme teknik som i Safari og Chrome, hvor vi som bekendt kun oplevede meget få problemer (se tidligere numre af DC).

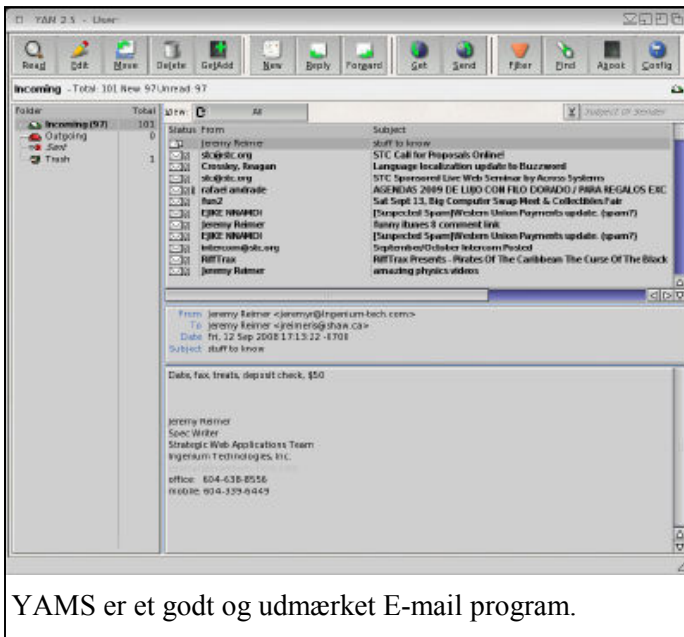
E-mail

YAMS (Yet Another Amiga



OWB er en webbrowser

Mailprogram) er kommet langt fra de tidligere versioner. Dette open-source-projekt, som findes i en særlige OEM OS4,1 version, har nu et velkendt 3-ruder interface og endelig et meget effektivt spam-filter.



YAMS er et godt og udmærket E-mail program.

AmiPDF

Som vi skrev i nr. 50, så er pdf det mest brugte filformat, så kan man ikke læse det, så har man et problem. Det største problem er selvfølgelig at man ikke kan læse dette blad. AmiPDF kunne vise alle de pdf filer jeg prøvede og jeg stødte ikke på nogen problemer undervejs.

PlayCD

Det siger vist sig selv hvad den kan, den spiller fint musikcd'er og numre fra nettet og kan informationer via nettet.

UnARC

Dette kompressionsprogram

klarede nemt opgaver med at udpakke og indpakke.

DvPlayer (OEM version)

Dette er en medieafspiller, der håndterer mange videoformater, inklusive MPEG2 (DVD film) afspilning. Vi oplevede ingen problemer med nogle film. Tværtimod var der fri adgang til kopiering lige på stedet, åbenbart har ingen overvejet denne platform, da man lavede piratbeskyttelse.

WookieChat

Udvikleren af WookieChat, har fortsat med at opdatere sit po-

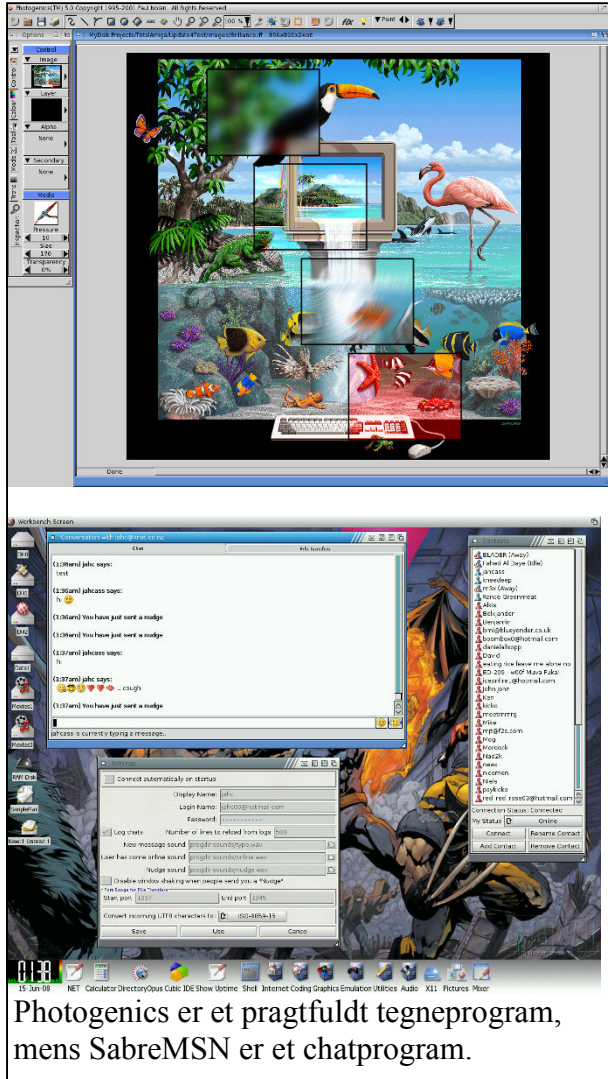
pulære IRC program med nye funktioner, såsom automatisk smiley, grafik, webbrowser integration til hyperlinks, brugerdefineret lyd og farver, og en simpel scripting mulighed, der vil lade dig automatisk logge på en hel liste af servere og kanaler, sende kaldenavn bekræftelse adgangskoder osv.

SabreMSN

Fra udvikleren af WookieeChat kommer SabreMSN, en Microsoft Network (Windows Live Messenger) klient, hvor du kan genere dine venner med en perfekt simulation af "skubbe" funktion.

Photogenics

Denne grafikeditor har mange af de elementer som man også ser i Photoshop, herunder flere lag, alpha kanal støtte, specielle effekter filtre og klon børster. Naturligvis også børster såsom pasteller og Wet Eraser gør det



Photogenics er et pragtfuldt tegneprogram, mens SabreMSN er et chatprogram.

nemt at skabe digitale kunst. Personligt vil jeg langt heller arbejde med Photogenics end med Photoshop, men nu sværger jeg egentlig mest til Paint.net, som kan findes på vores hjemmeside under PD.



PageStream

Dette mildt talt fantastiske DTP program er nået til version 5 og er kommet til Mac, Amiga og Windows. Programmet har vi ikke brugt til at lave DC med siden vi skiftede til PC, mest fordi jeg havde troet det var døende og kostede en formue, men prisen er for det første kun

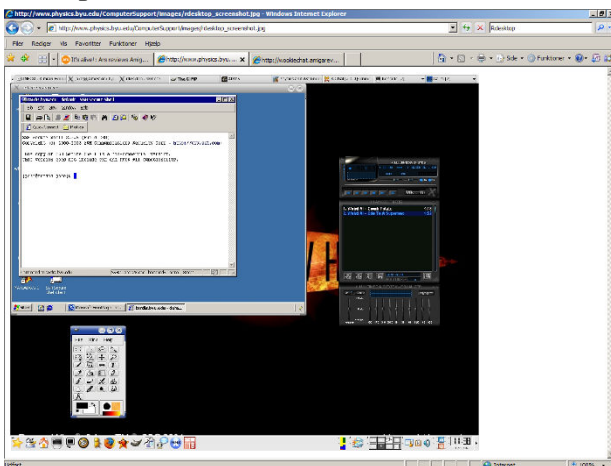
\$99 og det som jeg oplevede med Amiga versionen var særdeles lovende, så det tager vi op igen til fornyet overvejelse, og bringer selvfølgelig en selvstændig anmeldelse af det, når vi har brugt det i et par måneder.

Hollywood + Designer

Hollywood er et kommercielt video program i stil med SCALA. Det er et Amiga-Only program. Det er muligt at lave video redigering og afspille det på andre platforme.

Rdesktop

Windows Remote Desktop Protokol (RDP) tillader AmigaOS brugere at logge ind på sin Windows desktops (og servere).



Rdesktop

Samba

Samba lader dig nemt overføre filer frem og tilbage mellem Amiga og Windows via netværk.

Det er både fornuftigt og vigtigt at man har sikret at Amiga brugere kan snakke med Windows, men desværre er det jo altså sådan at man ikke kan have AmigaOS og Windows på samme computer, da AmigaOS er bundet til PPC og ikke Intel/AMD.

Fremtiden

Man kan fint spørge sig selv om det giver nogen selv helst mening at fortsætte AmigaOS, når der nu er både Windows, Mac og Linux på markedet.

Hvis man ser bare 5-6 år tilbage i tiden, så finder man svaret. I 2002-03 var Windows stort set alene på markedet. I dag har brugerne fremvist med al tyde-

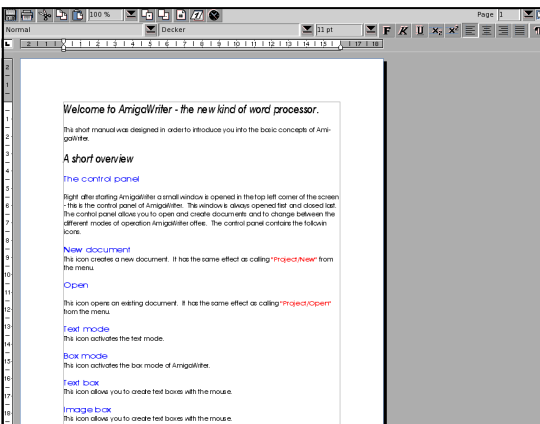
lighed fremvist at man gerne vil have alternative. Mac ligger på 6-8%, Linux på 3-4%, og det er kun hvis vi tæller dem med har det som den eneste platform. I takt med at mange har mere end én computer, så har flere og flere 2 eller flere platforme at vælge imellem.

Der er derfor som sådan ingen tvivl om der er plads til en platform mere, spørgsmålet er måske mere om den er konkurrencedygtig og allervigtigst om den er rentabel.

Konkurrencedygtig?

Når man ser på AmigaOne med AmigaOS4.1 så må jeg sige, jeg er imponeret. Systemet har virkelig overrasket mig positivt.

Da jeg besøgte Claus (medskribenten) for at se installation og prøve systemet sammen med ham, var jeg negativ. Primært fordi jeg havde været med til det, da han indkøbte AmigaOne for et par år siden (anmeldt i nr. 40) og den mente jeg var helt til grin. Men efterhånden som



Med Amiga Writer kan du læse og gemme Word filer. Det er bare ikke på dansk, det er lidt træls.

AmigaOS4 kom, og nu AmigaOS4.1, så må jeg erkende at systemet er blevet rigtig flot og godt.

En af de meget positive ting er at man nærmest er i gang i det sekund man starter maskinen, jeg slukker oftest ikke min pc, da det tager 5-7 minutter før den er klar til brug.

De programmer som Amiga kan byde ind med er generelt gode, problemet er derfor ikke så meget de programmer der er, men mere dem der ikke er.

Med hensyn til kontor applikationer er Amiga i problemer, i hvert fald når man er dansker, og (naturligvis) ønsker **dansk** stavekontrol.

Spilsiden er også meget forsømt, og i det hele taget er udvalget af software begrænset til 1-2-3 valgmuligheder indenfor hvert område. Fx er der vel de første 200 dvd afspillere til Windows, til Amiga er der 2.

Hvis man altså ser bort fra et beskedent softwareudvalg, så kan man sige at platformen som



BeBox

sådan er konkurrencedygtig, fordi der er software indenfor alle områder.

Rentabel?

Det måske vigtigere set med fremtidens briller, er om den rentabel og dermed kommercielt interessant, og på den lange bane også om den har en fremtid som andet end en ”morsom platform for nørder”.

Da Commodore gik ned i 1994 var der omkring 8 millioner brugere (en markedsandel på ca. 6%). Den langstrakte overtageskamp og farceagtige overtager og konkurer til følge gjorde at de fleste forlod platformen.

Med udgivelsen af AmigaOne i 2002 så det ud til at en del af disse måske ville komme tilbage.

EyeTech solgte hver og en AmigaOne de kunne fremstille, men i sædvanlig Amiga uheld - og tendens til at spille på den forkerte hest - gjorde at deres chipproducent gik konkurs, før det rigtigt kom i gang. EyeTech solgte som sagt alle de maskiner de nåede at sende på markedet, men det er næppe mere end 5.000 styks.

BeBox var et andet Amiga-system, som udkom i 1995, og igen i 2000, tilsammen blev der kun solgt 800 enheder.

AmigaOS er bundet til chippen PowerPC. Det er på mange måder en dårlig ting, for selvom der stadig er et marked for ”nørdere”, så er udviklingen i dag indenfor PPC ikke alt for lovende. Ifølge Hyperion kan AmigaOS også virke på en PS3, om det så rent faktisk udvikles til den er til gengæld nok usandsynligt.

I betragtes Amiga af de fleste som en ”lege/hobby maskine”, mens man har sin Mac, Linux eller Windows til det rigtige arbejde. I længden er det klart at det ikke holder.

Personligt mener jeg, det er irriterende at man har knyttet AmigaOS til PPC, hvis jeg kunne købe AmigaOS til min AMD maskine, ville jeg ikke tøve med at købe det. På den anden side mener jeg ikke at jeg kan klare mig udelukkende med Amiga. Bl.a. kan man ikke spille WoW og så mangler den officepakken. Men endnu værre er det jo, at hvis jeg overhovedet vil overveje AmigaOS så skal jeg altså smække op mod de første 10.000 kroner på bordet. Det er der ikke mange, der gør. Næsten uanset hvor godt det er.

Tilgængelighed

AmigaOS 4.1 er tilgængelig via e-mail eller web-ordre fra ACube Systems. Prisen er € 105.

Systemkrav:

AmigaOne SE, XE eller Micro eller personer med et SAM440 motherboard, PowerPC 400MHz eller mere, 256 mb ram samt Radeon 7000 eller 9250.

Vi fandt ingen danske forhandlere eller systemer, der kan købes samlet.

Vi sammensatte vores system på www.amigakit.com

I alt sluttede vores pris på lige omkring 7.000 kroner, og det var uden skærm, mus, højtalere, men inkl. OS4.1.

Elf Bowling Hawaiian Vacation

Det tager ikke mange linier at forklare handlingen i dette spil. Du spiller bowling, ikke med kegler, men med små nisser. Nisserne kan hoppe, springe, bruge skjold, krybe eller vokse sig store. Du kan spille på 3 levels og i en "storymode" og det var sådan set det.

Hvad der er interessant ved dette spil er, at de komplet absurde toldmure der er opsat mellem EU og USA.

Når spillet udbydes til rimelige \$4,95, men ender med at koste tre gange så meget pga. told og moms, ja så ender prisen med at blive helt skør, og der lægges endda emballage afgift på fra EU's side, til trods for at det sendes over nettet.

Resultatet blev at jeg endte med at give knap 15 USD for et spil, som firmaet tjener 5 på. Så er det klart piratkopieringen flourer.

Hvis man er bort fra prisen, så er det et fint, hyggeligt lille spil, der giver dig underhold-



ning i et kort stykke tid, og netop også derfor kun bør koste dig 45-55 kr. - ikke 150.

Elf Bowling Hawaian Vacation	
Elf Bowling er sjovt og underholdende i et kort stykke tid.	
Systemkrav 800 Ghz, 256Mb ram	Anbefalet system -
Oplevelse	65 %
Gameplay	74 %
Holdbarhed	62 %
KVALITET	67%

Trackmania Sunrise

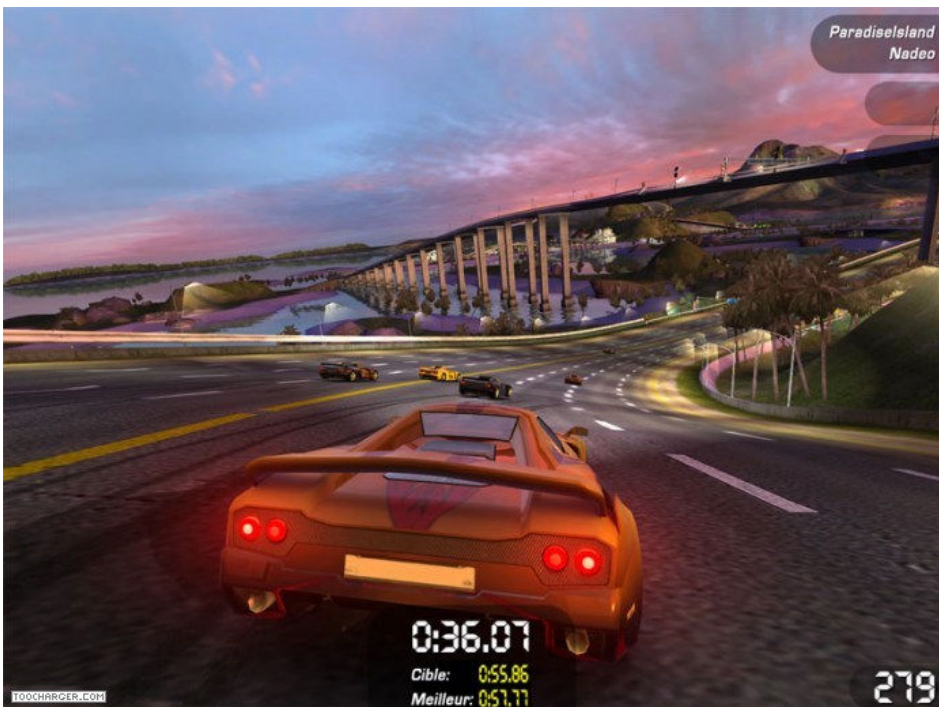
Måske har du allerede stiftet bekendtskab med Trackmania, der er kommet en hel del af dem efterhånden. Mange af disse versioner er endda gratis på nettet, selvom det bestemt ikke er samme oplevelse at suse afsted med 600 km/t i et vindue, der fylder 1/3 af skærmen.

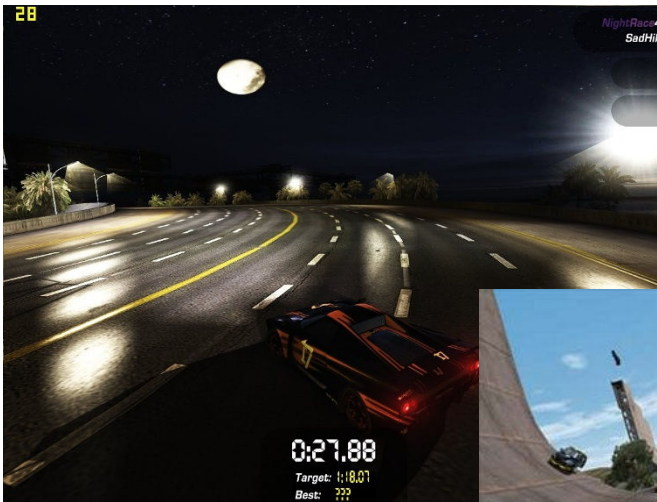
Hvis man kaster et blik på grafik og lyd, så fungerer begge dele upåklageligt. Vandet er spejlblank og vejene er meget pæne,

ja måske lidt for pæne. Lydefekterne er udmærket, men det er på ingen måde så man jubler. Men begge dele fungerer.

I solo-udgaven er der fire spilmoder. Race, Platform, Puzzle og Crazy.

Race giver sig selv, banerne køres i forrygende tempo, og alle tre biler har ikke den store realisme. Man kører direkte igennem computermønstre, og





Et flot spil, men tænk nu hvis bilerne havde taget skade, så havde jeg virkelig jublet. Nu er det bare ret flot, og lynhurtigt.



banerne kan ikke eksisterer i en virkelig verden. Farten er helt vanvittig og flere steder er man oppe på omkring 600 km/t.

I platform handler det ikke om tid, men om hvor få gange man behøver starte på ny fra sidste checkpoint. Selvom det flere gange er tæt på man udøver vold mod skærmen, så er det meget svært at slippe igen.

I puzzle præsenteres man for en ufærdig bane som skal laves færdig, og det er måske en af de bedste ting ved spillet.

Crazy-banerne får man først adgang til, når man har gennemført en kampagne til guld.

På nettet kan man hente flere nye baner, ligesom man selv kan lave baner man lægger på nettet.

Selvom TrackMania egentlig er meget simpelt, så er det faktisk meget underholdende.

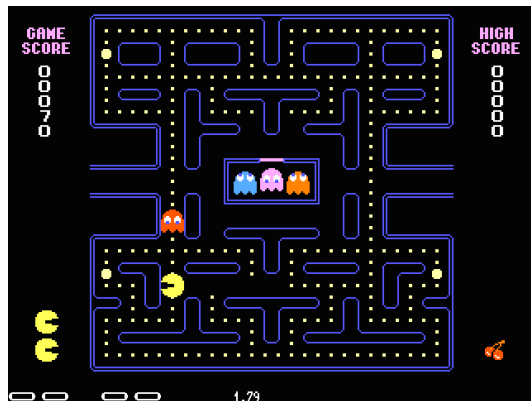
TrackMania Sunrise	
Sjovt, underholdende, afvekslende og lynhurtig fart. Glimrende spil, men der er et par bugs hist og pist.	
Systemkrav 800 Mhz, 512Mb ram	Anbefalet system Et godt 3D kort
Oplevelse	81 %
Gameplay	82 %
Holdbarhed	78 %
KVALITET	81%

Verdens bedste computerspil?

Vi har besluttet at kåre verdens bedste spil, et let ønske og det ville være forholdsvis nemt at pege på 10 spil, som seje.

Men hver gang man nævner et spil, så er der 20 andre man kommer til at tænke på. Og når man siger bedste spil, så er spørgsmålet også hvordan man skal opgøre det. Fx var Pacman måske et af de mest betydningsfulde spil, men skal vi bedømme det efter nutidens standarder, ja så er det jo ikke meget værd. Og hvad fx med Kick Off 2? I dag er det jo ikke meget værd, men det var så vidt vi ved det, det første spil, der blev afholdte store landsdækkende turneringer i.

95% vil være helt uinteressante i denne sammenhæng. Allerede i 1972 udkom der faktisk 14 kon-



Så spørgsmålet var helt klart: **Hvad er et godt spil?**

Næste problem er antallet af spil, fra 1972 og frem til i dag er der udkommet mindst 50.000 computer og konsolspil i alt. Det er næppe løgn at sige, at mindst



solspil, og vi runder faktisk allerede de 100 spil om året i 1980, og siden midten af halvfemserne er der konstant udkommet omkring 2-2400 spil om året.

For at begrænse antallet af spil, så har vi valgt at følge bladets princip. Spillet skal virke på en Windows maskine i dag, og det skal være muligt at spille dem ordentlig, for som du kan se, så på: <http://www.emulator-zone.com> så er der masser af mere eller mindre vellykkede emulatore til Windows, men vi har valgt helt

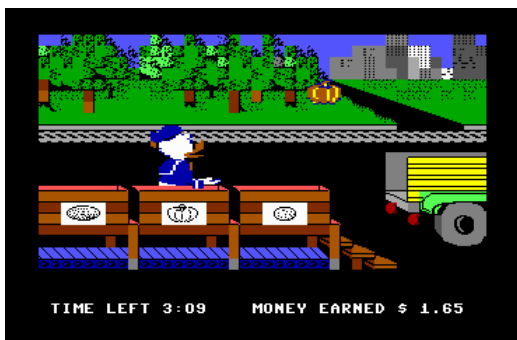
at se bort fra konsollerne, og da vi kræver at emulatoren virker fremragende, så var vi hurtigt nede på C64, Amiga, DOS og Windows.

Vi har valgt at kåre årets bedste spil. Vi starter i 1983 i næste nummer, fordi det var det år, at hjemmecomputeren blev tilgængelig for alle. Vi kårer mellem 1 og 3 spil i hvert år, og skriver grundigt, hvorfor vi lige præcis har sat fokus på disse spil. De skal altså ikke bare have været gode, men der skal være en eller anden grund til det. Samtidig nævner vi også årets værste oplevelse.

Nu bliver listen helt sikkert subjektiv, så du skal være meget velkommen til at kommentere den, komme med forslag til den eller hvad det nu kan være. Vi regner med at komme til vejs ende i løbet af 2010.

Denne gang ser vi på tiden før 1983.

Kim Ursin, Christian Poulsen og Birgitte Andersen



Frem til 1982

Man kan nemt skrive en større bog omkring udviklingen af computere, men hvis vi skal gøre det lidt kort, så stod man under Korea-krigen med det problem, at det tog alt for lang tid at udregne artilleriets skudbaner. IBM fik til opgave at lave en computer. I 1952 var den første computer klar. Den fyldte mere end et hus, kostede millioner af dollars, og skulle betjenes af flere folk.



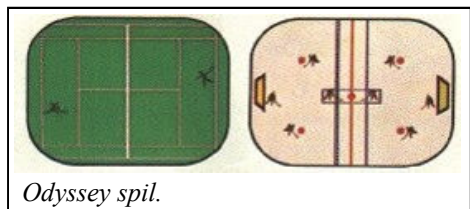
Frem til 1971 var computere altså store maskiner, der krævede enorm plads og adskillige medarbejdere at vedligeholde og programmere. Og datidens computere kunne endda meget lidt, og oftest var det ligeså hurtigt at regne i hovedet. Den computer, der blev brugt i for-

bindelse med Månelandingen i '69 havde mindre regnekraft en 10 kroners lommeregner i dag. Og da Apollo 13 kom i problemer lavede man udregningerne i hånden, da det var hurtigere end at bruge computere.

I 1971 kom Intel med den første mikroprocessor, altså det som vi i dag blot kalder en CPU, det var Intels 4004 chip, en 740kHz, den ændrede med et slag verden og startede en helt ny ære

Mikroprocessoren gjorde at der kom skub i udviklingen af computere. Og allerede i maj 1972 kom det første hjemmevideosystem, Odyssey. Der kom omkring 12 cartridges og der blev solgt lige omkring 300.000 maskiner fra 1972-1975.

De fleste af Odysseys spil fungerede på den måde at man satte et "screen overlay" på sit tv. I



Odyssey spil.

tennisspillet bruges screenoverlay til målene, spillerne og linierne på banen, mens computeren styrer bold og figurer, figureren på screenoverlay'et lyses op, når bolden når til den. Tennisspilleren kunne være 6 forskellige steder på skærmen.

Adskillige spil var også afhængige af en masse eksterne ting såsom matadorpenge, chips osv.

Det er lidt svært at forholde sig til den slags teknologi i dag. Nåja, så har jeg endda glemt at fortælle, at den kørte på batterier og at den ikke havde lyd.

Hjemmecomputeren

Decideret hjemmecomputere



Odyssey kostede cirka 100 dollars, omregnet til 2009 kroner cirka 500 dollars, altså omkring 4000 kr. Læg mærke til styreenheden!

begyndte i løbet af 1970'erne stille og roligt at komme ned i pris, sådan at hobbyfolket begyndte at kunne købe komponenterne og selv bygge en computer.

På disse systemer skulle al information tages ind manuelt på et lommeregner-lignende tastatur, byte for byte, og udlæsning skete på et lille display med plads til 6 eller 8 cifre. Såvel programmer som de data der skulle behandles måtte begge finde plads i en hukommelse der kunne være på ned til 100 bytes.

De mere avancerede maskiner kunne sluttes til en kassettebåndoptager, så man kunne gemme programmer og data på kassettebånd, og derved slippe for at taste det hele ind forfra når computeren havde været slukket.

Man skulle altså op gennem halvferdserne kunne sit eget byggesæt og bygge sin computer helt fra bunden.

Alt dette var naturligvis forbeholdt elektronikentusiaster, men i 1977 lancerede Commodore Interna-

tional deres Personal Electronic Transactor, Commodore PET, med skærm, strømforsyning og en båndoptager til data bygget sammen i én fiks og færdig enhed. Dette var den første computer, der bare skulle pakkes ud af pakken.



Men prøv at se på den, den var bestemt ikke bygget til langvarigt arbejde, det må have været en ganske ubehagelig arbejdsstilling for kroppen at skrive på den. En anden computer, der kom frem i den periode var Apple, på billedet her ser du den første, som var bygget i hånden. De lavede 50 af dem og de kostede 500 dollars stykket. I dag er de næsten umulige at opspore.



En af anden firsernes første helt store computere var VIC20 og ZX80 og ZX81. ZX81 kunne købes som samlesæt til cirka £80 (ca. 3000 omregnet til 2009 kroner) eller £200 som færdigbygget computer.

Starten af firserne

Begrebet hjemmecomputer stammer fra firserne, hvor der var markant forskel på en ”seriøs” computer og en hjemmecomputer. Amstrad, Spectrum og Commodore 64 var blandt de mest populære.

Den tids maskiner havde et fladt kabinet hvor tastaturet og selve computeren var bygget sammen. De havde 8-bits arkitektur, et sted mellem 1 og 64 kilobyte RAM, og en indbygget BASIC-fortolker indbygget i ROM. Så alle stiftede konstant bekendtskab med programmering. Det var almindeligt at man brugte et fjernsyn som skærm, selvom der også var computerskærme. En kassettebåndoptager eller en disktestation skulle man også have.

Frem til 1983

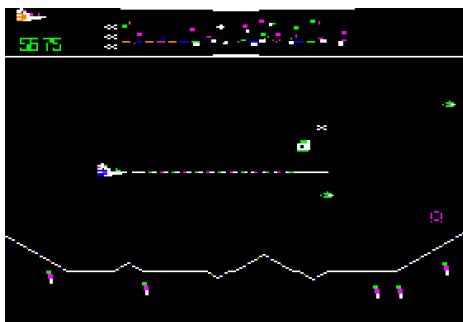
Zork: The underground Empire (1980)

Et af de formentlig bedste adventurespil på den tid. Det var ren tekst, og derfor betragtede mange det som bøgernes afløser og som en slags udvidet bog. I 2008 blev spillet freeware som "browserspil".



Aztec Challenge (1982)

Et af de spil som i 1982 blev betragtet som et af de bedste og mest nyskabende var Aztec Challenge. Det bød på syv forskellige levels, der var vidt forskellige, hvilket i sig selv var usædvanligt, dernæst var der hele tre udviklere bag spillet. Du kan spille det via CSS64.



Defender (1981)

Defender udkom i 1981 til hjemmecomputeren, det havde allerede været et hit i arcadehallen på det tidspunkt, og det blev det til dels også på computeren, det blev solgt i læssevis, alle havde det, men kun de færreste kom rigtig til at elske det.

Fra toppen:

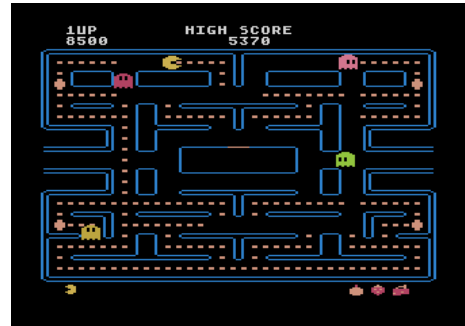
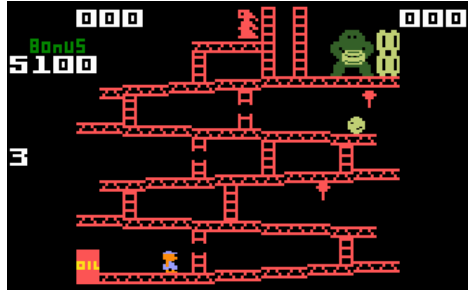
***Zork** på MSX, det udkom i 1980 og kom frem til 1982 på de fleste platforme.*

***Aztec Challenge** udkom i 1982. Billedet er fra Vic20)*

***Defender** udkom første gang i 1981, her er det fra Atari.*

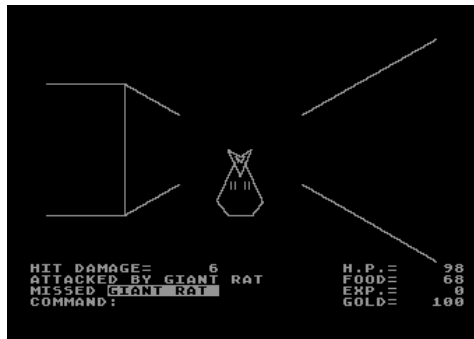
Donkey Kong (1981)

Endnu et arcadespil, som udkom til de fleste computere. Dengang kostede en licens ikke meget, Intellivision har senere fortalt at de betalte et beløb svarende til 10.000 kr. for licensen. Så lidt kan man ikke nøjes med i dag. Bevæg dig fra bund til top. Selvom spillet ikke var syn-derlig godt, så kom det til at betyde meget, fordi folk købte computere for at spille arcadespillet derhjemme. Lidt svært at finde spillet, men C64 versionen fra '84 er i hvert fald derude.



Pac-man (1981)

Suverænt et af de mest betyd-ningsfulde spil i verden. Det kom til samtlige platforme, og var suverænt på alle, undtagen Atari 2600, er siden blevet kopieret i et utal af former. Søg på nettet og du har et par tusin- de hits.



Ultima (1981)

Ultima var et rollespil, man sty-rede en kriger rundt i 2D og 3D, selvom det hele var primi-tivt, så fik serien lynhurtigt en fanskare. Efteren udkom kun til

*Fra toppen:
Donkey Kong på Intellivision
Pac-man på Atari
Ultima på Atari*

Apple II og Atari, men det var nok til at starte den legendari-ske serie. I 1985 kom det dog også til DOS.

Space Wars (1962)

Verdens første computerspil blev lavet på PDP-1, som der blev produceret 55 af. Det var et 'shoot-'em up' two-player spil, hvor hver spiller befandt sig i et rumskib og skulle skyde den anden ned, mens man undgik stjerner ved at dreje skibet enten med eller mod uret. Søg på Google og prøv selv.

Space Invaders (1978)

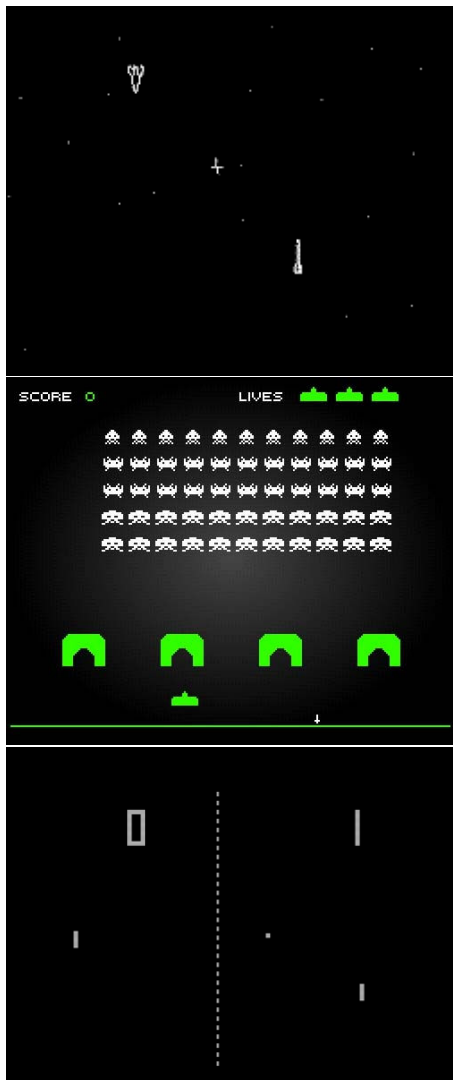
Spillet der for alvor fik os op af stolen, nu kunne man skyde onde aliens ned i flot grafik. Space Invaders er en legende indenfor computerspil.

Pong (1972)

Jaja, det er primitivt og efter dagens standard selvfølgelig helt håbløs, men da det kom i '72 var det en sensation. Spillet var et af de spil, der i halvfjerdserne startede computerindustrien op.

Bemærkning:

Vi har nævnt de ni spil i tilfældig rækkefølge, ingen tvivl om at Pong og Space Wars startede det, mens spil som Pac-man, Donkey Kong, Space Invaders gjorde det hele populært.



Fra toppen: Space Wars på PDP-1, Space Invaders på Vic20, Pong på Atari

Vi vender tilbage i næste nummer med årgang 1983.

DVD

Dårlig
Hurtig glem
Middel

Fint
Super
Et must

Wall-E

2-disc version

Wall-E er en film, hvor man konstant sidder og siger ”nååååå lille pus”. Man kan simpelthen bare ikke lade være med at elske den lille nuttede affaldsrobot. Wall-E er nemlig blevet efterladt alene på Jorden, og der er han fortsat med at rydde op efter et forfærdeligt svineri af affald i 700 lange år. Wall-E kigger en gang imellem op på stjernerne og undrer sig over meningen med livet.

En dag ankommer der pludselig et rumskib og en lille robot kaldet Eva, og derfra tager filmen for alvor fart.

Pixars mesterværk har stort set ingen dialog de første 30 minutter, det er sindssygt modigt, og der sker ufatteligt meget rundt omkring i billedet, så det er bestemt værd at se den et par gange ekstra. Men de første tyve minutter er også en blandet fornøjelse, man ved ikke

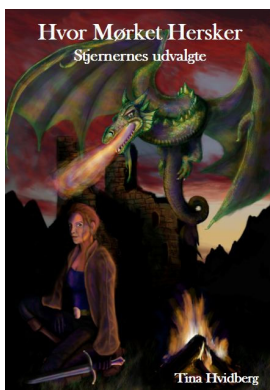


helt om man skal være glad eller ej, men efterhånden vokser glæden.

Der er meget ekstra materiale, en 100 minutters film om tilblivelsen af Pixar, adskillige kortfilm og meget mere.

Wall-E er sådan en film, man har lyst til give 7 stjerner, det gør vi ikke, men vi kalder den for en film, der bliver en klassiker. Helt klart en af de bedste animationsfilm de sidste 10 år.

##



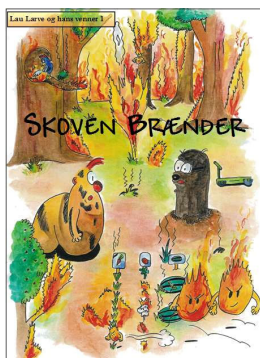
Hvor Mørket Hersker: Stjernernes udvalgte

I en verden langt fra vores samles stormagterne i skyggerne. En krig er på vej og har udsigt til at opsluge alt liv og efterlade de dødeliges verden i ruiner.

Kun én kan forhindre krigen i at eskalere, men vil hun være stærk nok til at sætte sig op mod fjenden og tage de rette beslutninger for at overleve? Vil hun kunne redde en verden, Hvor Mørket Hersker?

21x15 cm, 312 sider

149 kr.



Lau Larve og Hans Venner: Skoven Brænder

Lau Larve og hans ven spøgelset Alfred opdager, at der er ild i skoven, hurtigt må de advare resten af skovens dyr, men under flugten efterlades Lau alene tilbage. Lau må tage flugten, men ilden kommer nærmere og nærmere.

21x15 cm, 68 sider i farver, 45,- kr.

Skoven Brænder findes også som lydbog: 25 kr.

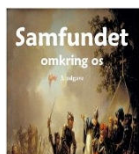
www.laularve.dk



Bundet Af Fornuften

En ung kvinde bryder ud af sit arrangeret ægteskab og tager flugten til Australien, kun for at opdage Australien ikke er det paradys, hun havde troet.

20x13 cm, 228 sider, 99 kr.



Husk også de andre bøger
- og de er gratis

www.damat.dk

Alle oplyste priser ekskl. porto og levering 34,95 kr. Forbehold for prisændringer uden varsel.

OG TILSLUT LIDT OM ALT ANDET...

Tøffe og show wrestleren Sidney Lee, som kun de færreste kender, havde arrangeret en boksekamp. Efter omkring 10 sekunder og eet slag, der ikke ramte, gad Sidney ikke mere og daffede ud af hallen. Det er ikke sådan at være en tøsedreng.

Stressniveauet stiger til næsten det femdobbelte hver gang Nokias ringetone ringer viser undersøgelser fra DTU.

Windows 7 er på vej, måske meget godt, da ingen gider købe Vista.

Da vi manglede en driver til vores **Wingman Action** var beskeden fra Logitech, at vi bare skulle hente en tilfældig driver, deres driverpakke indeholder nemlig alle drivers til samtlige produkter de har lavet (alle gamepads er altså samlet i en pakke, alle mus i en anden). Så ved vi det.

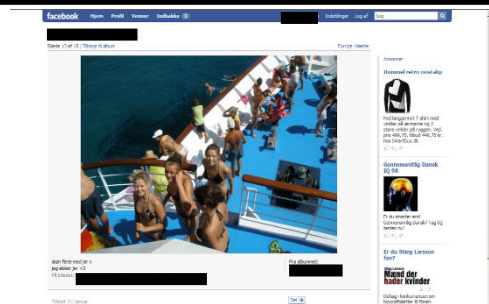
I Sverige står **The Piratebay** i retten, men det går ikke godt for anklageren, der allerede har været

nødt til at fjerne halvdelen af anklageskriftet i løbet af sagen.

En **svensk** dreng fik et krampeanfald af at spille World Of Warcraft, gået lidt på klingingen viste det sig at drengen havde spillet uafbrudt i 24 timer.

Facebook med de mange millioner mennesker fik gjort sig slemt upopulær ved at indskrive i reglerne at de ejer alt, hvad der lægges op på Facebook i al evighed. Efter få dage ændrede man betingelserne igen, denne gang til at Facebook mister rettighederne når man sletter sig profil. Nu har man kastet sig over at lave et nyt regelsæt.

Samme **Facebook** er kommet i modvind i Europa efter man har fjernet top-løse og endda billeder i bikini pga. pres fra Mellemosten. Igen måtte Facebook sande at man ikke kan gøre alle tilfredse, billedet herover har vi hentet i marts, så de må være kommet på bedre tanker.



Aab er det første danske hold 1/8 finalerne i UEFA cups fodbold i mere end 15 år. Vi kipper med flaget her i Nordjylland.

Burnout Paradise udkom sidste år til konsollerne, mens vi andre har kigget misundeligt på. Nu er tiden kommet til os pc-ejere.

GTA IV er udkommet og det er endnu flottere grafik, endnu bedre lyd og endnu bedre gameplay, hvis vi skal tro det samlede anmelderkorps.

Leisure Suit Larry udkommer alligevel, den blev ellers sidste år aflyst, men nu har Codemaster samlet den op, og 8. kapitel om den kiksede scorekarl skulle komme i løbet af foråret.

Tilslut er der blot at nævne at **Jokkes** kone Marie er blevet gravid, og at **Fredrik** arbejdede hele 60 dage i 2008, 14 af disse arbejdsdage var at se OL, andre hårde dage var at spille golf og gå til gudstjeneste.

Hirtshals Mejeriet er overtaget af **Arla**, der som bekendt gav en undskyldning i Mellemosten for Muhammed tegningerne, har måske derfor ikke har travlt med at skrive det på mælkekartonerne. Det står med mikroskopisk skrift.

Herfra skal det anbefales at se sig lidt om på nettet efter **VHS**, fx kostede sæson 1-7 med StarTrek Deep Space Nine på VHS 200 kr., prisen på dvd var lidt over 2000 kr., 1800 kroner i besparelse. Det er da også en slags penge.

