

DIN COMPUTER 55



LEFT 4 DEAD

Juni 2012
17. årgang

De unge gider ikke betale. Derfor skal DU betale for dem

Musikindustrien er i krise, de sælger mindre og mindre og de kan ikke forstå hvorfor. Deres eneste svar er at råbe piratkopiering og så råbe på indirekte statsstøtte gennem afgifter på usb pinde, medier og naturligvis direkte statsstøtte.

På den anden side har vi spilindustrien, de sælger konstant flere spil, oplever konstant økonomisk fremgang og det er uden statsstøtte. Og der er vel ingen, der vil påstå at piratkopiering ikke flourer blandt spillere?

Hvorfor så den store forskel?

I musikbranchen vælger man at sende gammelt genbrug på gaden til brugerne på 30 og derover. Det er Smokie, Roxette og andre gamle bands opsamlingscd'er. Naturligvis gider brugerne ikke købe det. Brugerne har numrene og kan selv med deres brænder lave disse opsamlingscd'er.

Samtidig har KODA sikret at man ikke hører musik i busser, supermarkeder eller ret mange andre steder. Hvis fx en bus har en radio installeret, så koster det

13.000 kroner i årsafgift. Resultatet er at ingen passagerer længere udsættes for musik, som jo ellers nok må være reklame for kunstneren.

Omvendt kan vi se at når Kandis sender en ny cd på markedet, så kan de øjeblikkeligt sælge 30.000 cd'er. Kandis henvender sig nemlig til dem, der rent faktisk kan og vil betale for musik.

Den nye musik, der sendes ud er derimod henvendt til unge, endda helt unge på 12-18 år. Det er den gruppe, der ikke kunne drømme om at betale for musik cd. I bedste fald køber de et par numre på iTunes, men de fleste hører sangerne på youtube eller kopierer dem.

Og hvis man endelig vil købe cd'en, så er det frem til både kreditkort (som de fleste måske ikke har) eller betale op til 179 kroner i en fysisk butik.

For at imødekomme dette behov er der kommet musiktjenester som Sportify, hvor man lovligt kan høre musikken og der betales

så nogle få øre ved hvert lytning.

Nu har staten såmænd også valgt at lave deres egen tjeneste, hvor man kan høre musik gratis. Dermed er skatteyderne nu med til at betale for at dem, der ikke gider betale for at høre musik, kan høre musik. Rimeligt?

Spilbranchen har for længst forstået at dem, der har pengene er dem over 30 år og endnu vigtigere, de gider bruge penge på spil. Den gennemsnitlige spiller i dag er 35-45 år, der er en lille overvægt af mænd, men umiddelbart er der ikke den store forskel på hvad de spiller.

Ganske rigtigt kopieres der helt sikkert også for milliarder dollars spil, men i modsætningen til musikbranchen, så har de forstået at skabe sig en solid base af købedygtige spillere. Deres spil henvender sig nemlig til dem, der rent faktisk både kan og vil betale for produktet, mens musikbranchen derimod udgiver massive mængder musik af unge kunstnere til et ungt publikum, der hverken kan, vil eller forstår hvorfor de dog skal betale for noget, der synes gratis. Men det er jo ikke gratis.

Nu skal skatteyderne være med til at betale for at Louise på 15 kan høre musik. Det kan man sige også skete, da jeg var barn, men det foregik altså med en radio og et optagebånd.

Vi bruger 4,5 milliarder kroner på DR hvert år og der er et hav af radiokanaler, hvis man mener det er en statsopgave at sikre alle kan høre musik, så kan man vel roligt sige at det behov er opfyldt.

I stedet vælger man at bruge yderligere skatte kroner på, at levere musikken hjemme ved dørrtrinnet og bekæmpe de private erhvervs virksomheder, der netop har skabt sådan en tjeneste.

Nogle vil måske hævde, at det ikke er en statsopgave at forkæle flok mennesker, der ikke gider betale for ens produkt. Men sådan politikerne altså ikke. Det kan være jeg bare en sur gammel mand på 39...

Din Computer

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

© DaMat 2012, 1. udgave

Bladet må frit distribueres i uændret non-kommerciel øjemed.

Diablo III

Det har været længe undervejs, men den 14. maj ved midnat var det endelig tid for Diablo III fans at tæske løs. Atter så man den lidt mystiske tendens for den type spil, at Fona og Blockbuster havde midnatsåben for at sælge spillet. Mystisk fordi man havde kunne købe og installere spillet online de seneste par uger. Det er grundlæggende ligegyldigt, for uden serverne kunne man ikke spille det.

Diablo III er et single og multiplayer spil, der foregår i fantasy land ala Warcraft. Blizzard har valgt at man skal være konstant online uanset om man spiller single eller multiplayer, formentlig for at undgå piratkopiering og for at kunne opdatere spillet hurtigt og effektivt.



The Walking Dead

Den meget succesrige tv serie har (naturligvis) fået sig sit eget computer-spil. Det er Telltale Games, der står for projektet og det er lidt overraskende ikke blevet til et skydespil, det er derimod et peg og klik eventyr. Traileren ser lovende og anmeldelserne er særdeles positive.



Smart eller genialt? Portal 2

Efter en række mere eller mindre skuffende spil (fordi man havde så store forventninger) er Valve kommet med de



geniale Portal spil, her er toeren nu klar.

Du skal ikke forvente et skydespil, men derimod et avanceret

3D puslespil og platformsspil, hvor man ved at skabe portaler kan hoppe rundt imellem.

Du kan også selv skabe banerne, hvilket laves i 2D, og hvis du ikke gider betale for spillet kan du spille det i 2D på nettet søg på Portal.



Mist Of Pandaria

Hvis du beslutter dig til at starte en ny figur i World of Warcraft opdager sikkert hurtigt at Azeroth er ret mennesketomt, alle spillere er nemlig i fuld gang med at level 80 områderne. Det skræmmer nye brugere væk og gør at spillere der hellere vil queste end lave store raids stille og roligt forsvinder fra spillet.

Derfor vil man med den nye udvidelse Mist Of Pandarian indføre et system som gør at serverne arbejder sammen på nogle lokaliteter, hvor der ikke er så mange mennesker.



Den nye udvidelse rummer bl.a. pandaer, der er fanget midt i krigen mellem Horde og Alliance. Der kommer et helt nyt kontinent, der vil være inspireret af Østen. Endelig vil der komme mere søde ting ind som landbrug og kæledyr.

4 års fængsel for uagtsomt manddrab på Michael Jackson

Michael Jackson døde af en overdosis af propofol, så langt er alle enige, og derfor er det måske heller ikke så overraskende at hans personlige læge Murray blev holdt ansvarlig.

Propofol er et narkosemiddel, som kun må bruges af uddannede læger i det, kun bruges på hospitaler og kun under konstant opsyn af en uddannet narkolæge. Michaels læge Murray var ikke uddannet narkoselæge, han var ikke på et hospital og han holdt ikke konstant opsyn.

Det var derfor ubegribeligt at den skulle for et nævningeting, men sagen handlede i sin grundessen om Murray havde handlet uansvarligt eller ej. I mine øjne havde det været helt uansvarligt overhovedet at bruge stoffet, som han ikke var uddannet til at bruge.

Forsvaret forsøgte både at inddrage de tidligere retssager og Michaels ”moraliske forfald”, men dette blev hurtigt afvist, med ordene om at Michaels seksualitet var sagen helt uvedkommende. Da forsvaret forsøgte at gå videre med det, blev forsvareren truet med fængsel for foragt for dommeren. Derefter blev der bedt om to ugers pause, som ikke blev givet. Dommeren mente ikke at forsvaret kunne have, eller burde, have opbygget sit forsvar ved at forsøge at fortæl-

le Michael var pædofil. Som CNNs rapporter tørt konstaterede, så fandt dommeren det helt irrelevant, for det var ikke Michael, der var under anklage (MJ) blev som bekendt frikendt for alle anklager for et par år siden).

Skræmmende dårlig behandling

Under retssagen kom der flere skræmmende detaljer frem, for det første blev det slået fast udenfor enhver tvivl at Murray havde givet ham propofol, derefter forladt rummet og havde talt med sin kæreste i stedet for at overvåge patienten, altså grov skødesløshed. Ifølge Murray passede det ikke. Michael havde modtaget en mindre portion, hvorefter Murray havde forladt rummet. Michael var så selv stået op og havde enten drukket eller indsprøjet det. Imidlertid blev den forklaring helt afvist af eksperter på området. Eksperterne kunne fortælle at en patient umuligt ville være i stand til at indsprøjte de mængde han havde i kroppen, han ville være faldet i søvn med kanylen i armen øjeblikkeligt, og man kunne drikke adskillige liter propofol uden at tage skade og væsken ville så have været i mavesækken ved obduktionen.

Det blev også fastslået at Michael nærmere var stoppet med at trække vejret adskillige timer før Murray havde ringet efter hjælp. Murray havde brugt tid på at slette journaler og fjær-

ne medicin frem for at tilkalde hjælp. Hjertelæger var ligeledes chokeret over at der var givet hjertemassage i sengen (blødt underlag) frem for at have flyttet patienten ned på gulvet.

Endnu værre var det at Murray ikke oplyste ambulancelægerne om at han givet ham propofol, for hospitalet havde nemlig en modgift mod dette stof, som bare aldrig blev givet, fordi de netop ikke vidste han havde fået stoffet.

Skyldig

Derfor kunne juryen ikke følge forsvarets anmodning om, at dødsfaldet blot havde været et uheld, som Murray havde gjort alt for at forhindre. Murray gjorde netop ikke alt for at stoppe ulykken.

Murray fik derfor 2 års fængsel for uagtsomt manddrab ligesom han mistede retten til at praktisere.

Der var lagt op til fire års fængsel, men nævningetinget og dommeren mente ikke at Michael selv kunne friholdes for ansvar. Han havde presset på for at modtage stoffet, og selv om lægen burde have afvist det, så var det tydeligt at MJ i kraft af sin insisteren og sin økonomi havde kunne presse lægen.

Konspirationsteoriene

Næsten som forventet er der fortsat folk, der mener at idoler ikke kan dø, og nettet florerer med rygter om at han er set det og det andet sted efter sin

død. Han skulle angiveligt være så bange for sit comeback at han valgte denne udvej, som også ville få hans musiksalg til at stige igen.

”Beviset” er at liget ”bevægede” sig, da det blev flyttet ind i en helikopter, det preller helt af, at man stille og roligt kan fortælle at det er ret almindeligt at et klæde bevæger sig når det udsættes for de vinde en helikopter nu engang skaber.

Det er naturligvis helt latterligt. Hvis Michael ville have lavet det nummer, så var han død i en flyulykke eller noget lignede, hvor børnene så også var ”døde”. Selvfølgelig ville han ikke vælge at forlade det eneste der betød noget for ham, nemlig hans børn. Det argument bider dog ikke på konspirationsteoretikerne, deres svar er at børnene er med i det. Helt ærligt, ville en far udsætte sine børn for at skulle lyve sig død? Foran verdenspressen oven i købet?

Og så glemmer alle at han i så fald skulle have overtalt Murray til at smadre sin egen karriere. Jeg tvivler på at Murray ville forblive loyal med udsigt til fængselsstraf.

Desværre mistede vi en stor kunstner i en ung alder. Michael sidder ikke på en tropeø sammen med Elvis og drikker the.

Farvel til Steve Jobs

Apples leder Steve Jobs havde været kræftsyg siden 2004 og har bl.a. fik en ny lever i 2006, men i august i år erkendte han at kræfterne var sluppet op og han valgte at trække sig som formand for Apple.

Desværre var det meget værre end både han selv og hans nærmeste troede og den 5. oktober sov han stille ind i sit hjem omgivet af familien. Steve Jobs blev kun 56 år.

Steve Jobs skabte sammen med Steve Wozniak Apple i en garage, den hed Apple 1 og var med træramme og kunne egentlig ik-



Machintosh 1984

ke ret meget, men den var hjørneste- nen i hele imperiet. Jobs for- mål med compute- re var at gøre dem nemme at



betjene for almindelige menne- sker.

Det skete i 1984 med Machin- tosh, det var med til at gøre computere til noget som alle kunne betjene. Da Amigaen kom frem umiddelbart før Ma- chintosh har det altid været de- batteret hvem der fandt på ideen med musen først, men ideen til musen blev faktisk allerede født i 1964 af Douglas Engbart. Jobs blev tvunget ud af sit eget firma allerede året efter 1985, og han startede i stedet NeXT og opkøbte det meget lidt suc- cesrige Pixar, der solgte hard- ware og animationer til er-

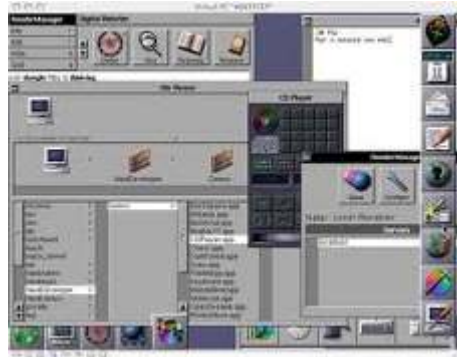


hvervslivet. Han droppede hardwaredelen og fokuserede på animationsdelen. Ti år efter udkom Toy Story og resten er historie.

NeXT slog aldrig rigtig an, selvom den havde et lækkert design for datidens computere. Og den ide tog han med tilbage til Apple, da han vendte tilbage i 1996, hvor Apple var tæt på konkurs.

Steve Jobs benyttede sit venskab med Bill Gates til at få kammeraten til at indskyde 150 millioner dollars i firmaet og lancerer Microsoft Office til Mac. Det kickstartede Apple. Men det var også en fordel for Microsoft, der var fedtet ind i en monopolsag, Apples eksplosive fremmarch over de kommende år, gjorde nemlig at Microsoft kunne berolige de amerikanske myndigheder. Microsoft havde godt noget den største markedsandel, men monopol, nej.

iMac gjorde sit indtog på markedet og opnåede hurtigt omkring 7-9% af high end markedet, primært pga. maskinernes design og deres styresystems funktionalitet.



NeXTs operativ system lignede til forveksling Amigas.

Men det var iPod, der for alvor gjorde Apple rigtig stort igen. iPod var sammen med musikbutikken iTunes med til at ændre måden vi hørte musik på, hele musikindustrien blev digitaliseret og der sælges i dag langt flere downloads end der sælges fysiske cder.

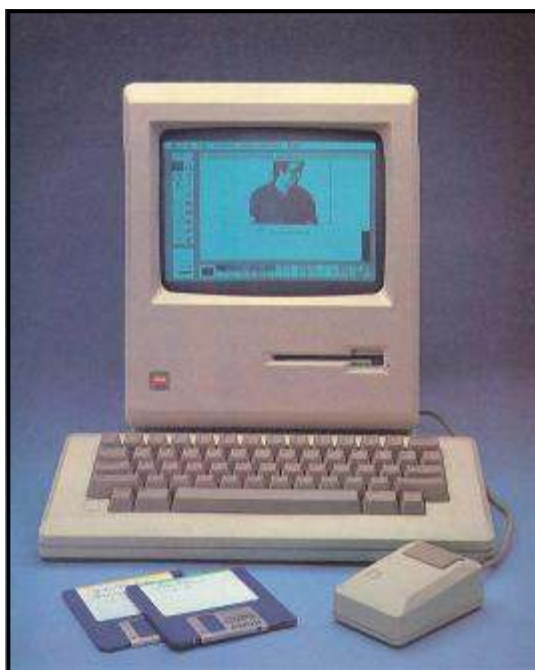
Næste store skridt kom med iPhone, som i virkeligheden ikke var særligt teknisk revolutionerende til at starte med, og der fandtes andre smartphones før den. Men iPhone er ekstremt brugervenlig.

Hvordan tiden uden Jobs bliver kan kun fremtiden fortælle os.

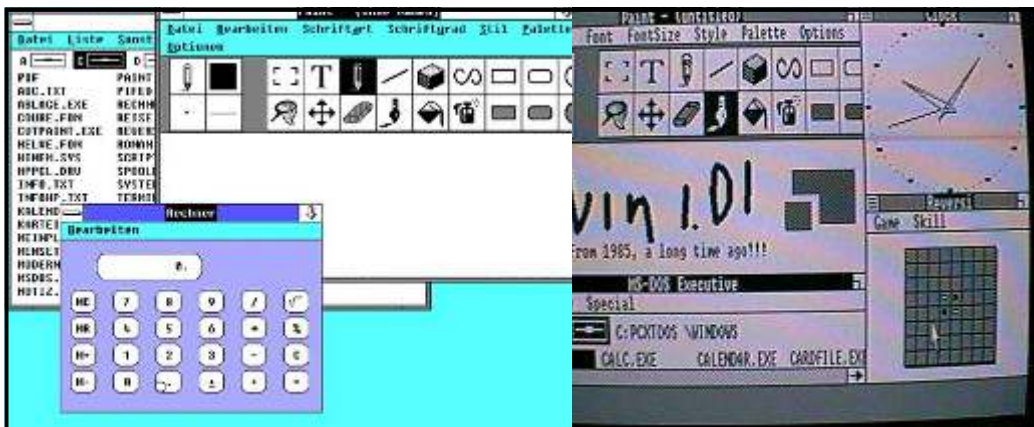
Da Apple Macintosh , Amiga1000 og Windows 1.01 kom frem

Da Apple Macintosh kom i januar 1984 var det en revolution, 256KB ram, Motorola 68000 CPU på 8Mhz samt et display på 512x 342, var imponerende i sig selv, men det var ikke det, som gav genlyd. Det var måden man styrede maskinen på. Brugeren talte med sin maskine gennem mus og ikoner (GUI). Nu skulle man ikke længere skrive tekstkommandoer, man skulle blot klikke på et ikon for programmet startede op, som noget nyt kunne man endda køre mere end et program af gangen.

På Macintosh kunne man blot kalde sine filer, det de var (op til 32 karakterer langt), væk var de kryptiske forkortelser. Den kom også med både højtalere, mikrofon, skærm, diskdrev samt harddisk på SCSI interface, som gjorde den væsentlig hurtigere end sine PC konkurrenter. Motorolas CPU på 8 Mhz gjorde den lynhurtig, men også dyrere end konkurrenterne. \$2495 måtte man slippe for sin Macintosh maskine, hvilket var næsten dobbelt så meget som for konkurrenterne. Salgstallene var da også derefter. Det tog næsten et år



Apple Macintosh fra 1984. Amiga valgte at bruge de samme disketter. Læg mærke til at tastaturet ikke havde et nummerpad og at musen kun havde en knap.



Windows 1.01 var mildest talt grimt, den kunne godt multitaske, men var så ringe til det, at den reelt ikke det i praktisk brug.

at runde 50.000 solgte maskiner.

Apple led også under et begrænset softwareudvalg, Apple blev dog fra starten fuldt ud accepteret af den kreative branche, aviser, blade og forlag indkøbte den i stor stil og gennem de kommende 15 år blev den, den fortrukne platform til Desktop Publishing (DTP) eller på dansk, til layout. Spil til Macintosh var nærmest en dyb i Langbortistan, og dermed fik Apple et ry for at være en dyr og utilnærmelig maskine.

Apple fik 18 måneders forspring med sit GUI design som man ikke rigtigt fik udnyttet optimalt.

Amiga

Den 22. juli 1985 kom **Commodore Amiga 1000**, der ligeledes havde GUI designet. Man styrede altså med musen. A1000 var bestemt ikke jordens bedste maskine, primært fordi man lavede en række helt uforståelige fejl. For at starte den skulle man på en diskette i drevet, og som udgangspunkt var den ikke udstyret med harddisk, selv hvis man satte en harddisk i, kunne man fortsat ikke komme udenom at starte den med en diskette.

Man valgte at sælge i computerforretninger, for at undgå at få den forbundet med Commodore 64 og VIC 20's image som legetøj.

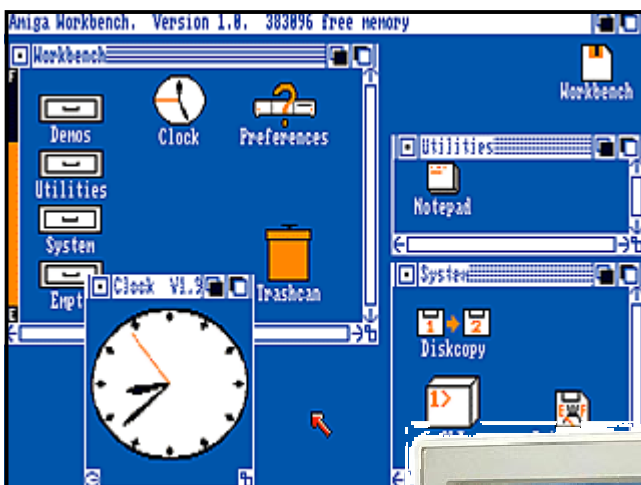
En A1000 havde en Motorola

68000 chip på 7 Mhz, 256 KB ram, der kunne udvides til 512 KB, desuden havde den display på helt op til 640x512 med 4096 farver, hvilket var helt uhørt. Kombineret med fremragende lyd, gjorde det, at A1000 lynhurtigt blev et must for film og reklamebranchen.

Amiga1000 havde store mangler indenfor bl.a. regneark og tekstbe-

handling, derfor havde man lavet en udvidelse, der gjorde at man kunne afvikle en IBM kompatibel PC. Det var dog en ret dyr udvidelse, der stille og roligt forsvandt.

I 1986 kom Defender Of The Crown og fremviste for alvor maskinens enorme evner. Spillet blev aldrig et rigtig stort hit til A1000, men det var i særdeleshed med til



Amiga 1000 med 4096 farver, dobbeltknap mus og et noget flottere design.



at sælge efterfølgeren A500 i 1987.

En A1000 kostede med farvemonitor omkring \$1500, men i forhold til Macintosh så manglede man fortsat både harddisk og dennes controller og så vi oppe i samme prisniveau.

Windows 1.01

Den 20. november 1985. kom Windows 1.01. Men allerede i maj86 måtte man udgive en version 1.02 og frem til version 2.0 i 1987 kom der en række opdateringer (der kostede penge hver gang), der rettede mindre fejl og mangler. I særdeleshed må det have været pinligt at version 1.01 ikke indeholdte specielle europæiske tegn som ü, æ, ø, å, ligesom man havde glemt musedriver i version 1.01.

Windows 1.01 lignede Apples så meget, at kun de færreste kan have været i tvivl om, at der var fundet kraftig inspiration netop derfra. Men Windows var bestemt ingen succes, dertil var Windows alt for klodset, grimt og ikke mindst uendelig langsomt, specielt hvis man benyttede multitasking, som i halvdelen af tilfældene fik maskinen til at gå ned. I øvrigt noget den var glad for under Windows. Det er måske forkert at skyde skylden på Windows, for mange gange handlede det om at programmørerne ikke

havde overholdt reglerne for programmering under MS-DOS.

I starten Windows' levetid forsøgte man at sælge Windows og Office-pakken samlet, formentlig for at booste det skuffende salg.

Norton Commander viste sig at være en slags konkurrent, for Windows var generelt så langsomt og tungt, at man egentlig kun brugte det til at starte sit program, NC kunne det samme, og man slap for at starte Windows op.

Men det er ikke kun en klagesang, selv i dag kan en programmør med ganske få ændringer fra Windows 1.0x programmer til at køre på Windows 7, men langt fra alle softwarefirmaer overholdte disse programmeringsregler som skulle sikre både bagudkompatibilitet samt at man kunne multitaske.

Systemkravene til Windows 1.0x var skyhøje, CGA/EGA, MS-DOS 2,0, 256 kB hukommelse eller mere, og to dobbeltsidede diskdrev eller en harddisk.

For at få sådan en maskine kunne man godt forberede sig på at slippe minimum det samme som ved Apple og Amiga. De fleste private brugere holdt sig derfor til hjemmecomputerne.

Portræt af en udkældt mand: Uwe Boll

Uwe Boll er født i Tyskland i 1965 og har en doktorgrad i litteratur, men hans store interesse har altid været filmmediet. Han har tilsyneladende ingen uddannelse indenfor denne branche dog.

Uwe Boll er af mange kaldt en af verdens værste filminstruktører, ikke desto mindre har han lavet 36 film. Naturligvis er hans ry dårligere end virkeligheden. Det dårlige ry er primært kommet pga. hans spil til film konverteringer. Det er dem, jeg her ser på.

House of the dead (2003)

En gruppe unge tager ud til en ø og opdager at den er befolket af zombier. Så enkelt kan et manuskript skrives. Efter zombierne er blevet opdaget er de resterende godt 75 minutter kamp og skydescener, flere af dem er vellavet, men nogle af dem er filmet i slowmotion og alt for langtrukne.

Jo længere man kommer ind i filmen, jo mere begynder der at komme en ubehagelig følelse af at det er en reklamefilm for SEGA. Lad gå man på øen er ved at holde



en SEGA kongres, men når man begynder at tape stykker af computerspillet ind i selve filmen, så bliver det for meget. Det trækker tempo og den smule nerve ud af filmen, som den rummer.

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

Handlingen er tynd og det er første gang, jeg har set intelligente zombier, der kan både tænke og tale. Siden er der kommet adskillige spil og yderligere to film, der er en smule bedre, men fortsat ikke er værd at beskæftige sig med.

Alone In the Dark (2005)

En bekendts død gør at Edward Carnby (Christian Slater) bliver rodet ind i en særdeles rodet handling, der bringer ham i kontakt med dæmoner og underverden, der truer med at overtage Jorden.

Man skal være årvågen under filmen - hvilket i sig selv er svært - for bare at fange halvdelen af plottet. Det er forvirrende, præget af klicher og komplet uden sammenhæng. CGI effekterne er elendige, hvilket er til at leve med, det er den elendige dialog ikke og da Slater og Tara Ried skal dyrke sex er scenen så forfærdelig kejtet at man sidder og krummer tæer.

Som om det ikke er nok så er musikken leveret af en tonedøv tysk slager fan, der i sidste øjeblik blev bedt om at smide en techno rytme ind over skramlet.

Alene in the dark er en af de ringeste film i årevis. Den er ikke engang ufrivillig komisk, der er intet tilgiveligt ved den. Det var der heller ikke i toeren som kom i 2008 og gik direkte på dvd.

Blood Rayne (2005)

Blood Rayne II (2007)

Blood Rayne III (2010)

Rayne er halvt menneske og halvt vampyr og hun bekæmper



House of the dead, man er bestemt ikke i tvivl om det er en computerbaggrund skuespillerne står foran.

ondskaben. Interessant i serien er at den skifter i tid, første film er i middelalderen, toeren i det vilde westen og treeren finder sted under Anden verdenskrig.

Fællesnævneren for alle tre film er at manuskriptet er nogenlunde, men skuespillet og især dialogen er helt ude i skoven. Kampscenerne er gabende kedelige og Bolls glæde for slowmotion fornægter sig ikke, men atter engang bruges den sådan at det sinker handlingen frem for at fremhæve den.

In the name of the king: A Dungeon siege tale (2007)

Med et budget på næsten 300 millioner var dette en gigantisk chance for Boll.

Jason Stratman, Burt Reynolds og Ray Liotta på rollelisten samt en historie om en mand, der tager ud for at finde sin kidnappede kone og hævne sine døde søn, så burde det ikke kunne gå helt galt.

Og det gør det da heller ikke, CGI effekterne er gode, men mangler måske lige det sidste og det er gennemgående i hele filmen, skuespillet mangler også det sidste, musikken virker ikke altid lige overbevisende etc. Filmens største problem er nok at den vil for meget og at man ikke har en stram nok historie. Filmen er på 123 minutter (og 156 minutters DC udgave) og man kunne med sindsro have fjernet en halv time uden problemer.

Når man ser på rollelisten og trods alt fornuftige anmeldelser, så var det måske lidt overraskende at så få gik i biografen for at se den. I



Burt Reynolds har sine problemer med at spille en seriøs rolle, han ligner måske nok Sean Connery, men skuespilstalentet er slet ikke i samme liga.

Tyskland var det under 200.000 biografgængere.

I 2011 kom toeren med bl.a. Dolph Lundgren som hovedperson. Men denne gang var budgettet under 40 millioner, hvilket bestemt kan ses.

Postal (2007)

Talibanerne vil dræbe hele USA med nervegift i bamses, mens en anden gruppe synes det er lidt uambitiøst at nøjes med USA. De to grupper mødes i Paradise City hvor (Zack Ward) "The Postal Dude" rodes ind i det hele.

Denne gang har Uwe faktisk lavet en ganske sjov film lidt i stil med Høj Pistolførings absurditeter. Det er altså en række komplet absurde karakterer, der er flettet sammen. De arabiske terrorister er sjove, den ene glemmer fx at tage sit dynamitbælte på, en anden udvælges til selvmorder fordi han ikke kan sige nej, det gør man ved at hoppe på et ben og synge en sang. Der er politimanden, der skyder en japansk turist fordi denne ikke flytter bilen hurtigt nok ved rødt lys, der er manden der ruller konen i mel for at finde den våde plet, og Bin Ladens bedste ven George Bush sendte mail og bad ham ordne hans problemer med de to tårne i New York.

Postal The Movie har mange sjove scener og indfald, den trænger nogle steder til at blive strammet op, fx er det sjovt nok at betjenten bliver sur på den gamle dame og skyder hende ned, til gengæld er joken for længst overstået, når han derefter hamrer 3 magasiner i

hende. Scenen trækkes simpelthen ud. Men generelt får man faktisk en ganske fornuftig film, hvis man kan tåle at den 100% politisk ukorrekt.

FarCry (2008)

Den har jeg ikke set, traileren ser dog ret god ud, men anmeldelserne er utrolig dårlige. Men finder jeg den til en halvtresser, så bliver den nok også købt.

Zombie Massacre er Uwes næste "filmspil" og fra at have jongleret rundt med trecifrede millioner så indspilles den for under 7 og forventes at gå direkte på dvd i 2012.

Uwe Bolls ry er blevet så dårligt i branchen at både skuespillere og biografgængerne går en bue udenom hans film. Den ultimative ydmygelse kom da han begyndte at skrabe penge sammen til at filmatiserer World Of Warcraft, rygterne blev så vedholdende at Blizzard tilslut måtte aflive dem ved at sige: "vi ønsker gerne en film, og vi ønsker ikke at sælge til dig".

Left 4 Dead

Folk er nogle brokkerøve, ja undskyld mig, men det er folk altså. Internettet har gjort at folk forventer ufattelige mængder spil fordi man har betalt 299 kroner for et spil. Ifølge adskillige anmeldere er 4 kampagner slet ikke nok, da disse nemt kan gennemføres af hardcore game-re på 24 timer. Det er muligt de dygtigste spillere kan det, men for det første hører jeg ikke til dem, for det andet, kan man altså bare spille det en gang mere og for det tredje er 24 timers spil for 300 kroner vel egentlig slet ikke dyrt?

Enkelt

I Pennsylvania er der kommet et udbrud af "green flu" og alle døde bliver til zombier. Her møder vi fire kammerater, der skal forsøge at komme gennem byen og i sikkerhed.

I praksis handler det om at komme fra safehouse til safehouse, alt imens man støder på zombier og jævnligt bliver stormet af horder af zombier, ligesom der er en boss i slutningen af hver level.

Der er kun fem rifler, pistoler og to typer håndgranater, hvilket er lidt for lidt. Endnu værre er det



at ammunition er ganske lav, så man skal virkelig passe på med at gå skydegal. Hvert skud tæller, ligesom det er i "virkeligheden" med zombier kan de nedlægges med et enkelt skud i hovedet.

De fire overlevende holder sammen som en gruppe gennem hele spillet, og som forventet kan man spille sammen over nettet, hvis man ikke vil det, overtager computeren de tre resterende medlemmer af din gruppe.

Det klarer den kunstige AI ganske udmærket, men ingen tvivl om at en dygtig menneskelig intelligens er at fortrække.

Fed oplevelse

Overalt er der tegn på desperat kamp og grafisk er vi helt oppe i mesterklassen. Man kan komme frem til sit mål på flere forskellige måder og man kan, når man kender byen, faktisk næsten helt undgå kampe. Samtidig skal man have i tankerne at lyd tiltrækker nye zombier, så nogle gange kan det betale sig bare at lade en enlig zombie være. Naturligvis er der også lavet en save funktion.

Editor

Valve har også udgivet en gratis editor, hvor man kan lave sine egne baner eller hente andres. De par stykker jeg prøvede var godt og grundigt lavet.



Konklusionen

Left 4 Dead er et flot og godt spil, hvor man virkelig føler sveden komme frem og man skal være både kvik på aftrækkeren og i hovedet for at komme helskindet igennem det.

Left 4 Dead	
Et sjovt og spændende spil, der kan spilles mere end en gang.	
Systemkrav XP/Vista/W7 3 GHz CPU, 2GB ram 7,5GB harddisk	Anbefalet system 4Ghz cpu 4GB ram
Oplevelse 88 % Gameplay 89 % Holdbarhed 85 %	86%
KVALITET	



Efter atomkrigen oprettede man Mega City One, 80 millioner mennesker presset sammen på område, der er beregnet til en tiendedel. Overbefolkningen har gjort at man har valgt at samle loven i dommerne, de er loven. De afsiger politifolk, dommer og bøddel i et. De er loven.

Du er Joe Dredd eller bedre kendt som Dommer Dreed, og det er din opgave at holde lov og orden i byen sammen med dine kollegaer. Først opgave er at arresterer nogle demonstranter, derefter nogle graffiti male-

re. Hver gang er det op til dig om du mener en forbryder skal anholdes eller henrettes hvis denne gør modstand og det gør de ret ofte. Derefter begynder de sværere missioner, hvor du skal bekæmpe kriminelle og samtidig undgå at skade uskyldige. Hvis du gør det for meget, så er det dig, der bliver den lovløse.

Dredd vs. Death er et ganske typisk first person shooter, der er bygget op omkring det velkendte univers. Der er en fin og kort oplæring, der lærer dig at bruge din lawmaker (våbnet),



der kan skyde med forskellige slags ammunition.

Konklusion

Grafisk og lydmæssigt er Judge Dredd klart forældet, det er der ikke så meget at sige til, spillet er fra 2005, men heller ikke dengang har grafikken af personerne været noget at tale højt om. Byen er dog ganske flot.

Spillet er meget lineært bygget op og man skal gøre alt i en bestemt rækkefølge. Til trods for dette, så er det et ganske

fornuftigt spil som specielt fans af Dommerne vil have stor glæde af, men næppe i særlig lang tid dog. Prisen er ved download så lav som £5, så det er jo til at leve med.

Judge Dredd

Judge Dredd er et ganske udmærket spil, der er lavet plaget af sin alder og et meget lineært gameplay.

Systemkrav
XP/Vista/W7
1 GHz CPU, 2GB ram

Anbefalet system
3Ghz cpu
4GB ram

Oplevelse 72 %
Gameplay 70 %
Holdbarhed 61 %

65%

KVALITET

Bladets historie 3. del: Fra AMIGA til Windows Med Amiga til Din Computer

I løbet af foråret 1998 fik jeg nok af Amiga International, der lovede en masse, men det blev aldrig til andet end ord.

Amiga skrev på deres hjemmeside at de havde indgået en aftale om, at der var drivers med til alle Canons printere. Der var

ingen printerdriver med, og efter at have talt med hotline stod det klart, at det kendte de intet til i Canon. En behjælpelige medarbejder fandt en på nettet, som han sendte til på en diskette.

Den diskette måtte jeg så ud til en kammerat for at få læst, da det var pc diskette. Endelig klar til at bruge printeren opdagede jeg, at det var en public domain driver og det eneste den egentlig gjorde var, at printeren kunne udskrive - den udnyttede slet ikke printerens evner. Så købte jeg Turboprint, der fik styr på printeren, men det var altså 599,- oveni printeren.

Den anden grund var, at Windows 98 var kommet og det rykkede. Programmerne skulle der bare dobbeltklikkes på, så installerede de sig selv, spillene var



bedre end noget jeg tidligere havde set og kostede endda mindre og specielt tekstbehandlingsprogrammerne rykkede.

Myst

Jeg købte det nærmest legendariske Myst, det var ufattelig flot - og ligeså ufattelig langsomt. Og selvom man hæftede sig ved alt det gode ved spillet, dvs. grafikken og lyden. Det ændrede ikke ved at det var kedeligt og havde kostet 600 kr. Plus at cd-rom drevet havde kostet 1500 kroner, dobbelt så meget som et pc drev. Til sammenligning kostede Myst til PC på dette tidspunkt 99 kroner. Så jeg spillede altså et to år gammelt PC spil, til 6 dobbelt pris og i et langsomt tempo.

Alt for mange produkter var heller ikke ordentlig gennem testet og selvom det ofte var det samme på pc, så kom der et patch til dem som kunne hentes ned på nettet. Det skete ikke på Amiga. Nogle gange havde man endda den frækhed at kræve penge for et patch.

Internet

I marts 1998 var det blevet tid til at komme på Internettet, jeg



Turboprint (599,-) og IBrowse (499,-)

købte en pakke fra Cypercitey, der understøttede Amiga som det hed på Amigas hjemmeside. Den måde man understøttede Amiga på var ved at deres linje godt kunne bære Amiga signaler. Javel ja, men det har jo intet at gøre med systemet. Man kan jo også gå på nettet med en C64 (se DC35) hvis man vil det. Der skulle opsættes protokoller, porte og meget andet som jeg ikke fattede ret meget af.

Da jeg efter store besværligheder kom på nettet konstaterede



Nr. 11 og 12 bar præg af jeg skulle lære programmerne at kende.

jeg, at browseren, der var gratis til pc, kostede 499 efter de første 30 dages brug. Jeg fandt også ud af at der ikke fandtes nogle Amiga programmer til at lave hjemmesider med.

Det skulle laves i hånden og fra Amigafolk blev jeg mødt med hovedrysten over den kritik. Det var ”latterligt” at ville bruge et ”what you see is what you get” program.

Jeg havde, og har, det helt omvendt. Hvorfor skal jeg bruge energi på at lære koder, når der findes langt dygtigere folk til det, når jeg kan bruge min ener-

gi på at lave design og indhold i stedet?

Jeg måtte simpelthen erkende at Amiga var distanceret både teknologisk og prismæssigt. Argumenter som Amiga kan lave bedre ting med 2Mb ram end PC var bestemt rigtige, men omvendt kostede 16Mb ram nu så lidt at dette argument var helt underordnet.

Jeg købte en Pentium200 med skærm til omkring 8000 kr., jeg havde ellers i 1997 brugt over 20.000 kroner på at opgradere min Amiga, men den var fortsat milevidt fra den computer, jeg



Årgang 1999,

nu sad med. Bladet blev ændret til Windows Med Amiga. J

AMIGA 10 blev derfor det sidste nummer udelukkende med Amiga. Der lød et ramaskrig, det var forventet, men det var ikke forventet at jeg i de kommende

uger skulle modtage trusler om brækkede ben og få mails og breve der svinede mig til i meget hårde vendinger. Jeg blev kaldt forræder, at jeg havde svigtet ”sagen” og at man ønskede mig død og begravet.

Truslerne stoppede ret hurtigt, men læserbrevene fortsatte et godt stykke tid.

Bladet begyndte at ud-

komme hvert kvartal, og i maj fik bladet sin egen hjemmeside, der levede i omkring et år og havde under 300 besøg.

Den store reform var dog at jeg købte en skanner, jeg havde ikke kunne finde en skanner til Ami-

ga, og det betød at alle billeder nu blev skannet ind før de kom ud. Bladet blev altså nu 100% digitaliseret.

Med indtoget af PC i bladet betød det, at der kom en flok skribenter til. Jeg tror at det var fordi man ganske enkelt kunne sende det på en E-mail, og samtidig steg antallet af læserbreve også.



Årgang 2000

1999

I 1999 skiftede bladet format til A5, som gjorde at der kom en pæn ryg. Indtil da havde det været 16 A4 sider, der var hæftet sammen i ryggen, men klammerne risikerede at ridse andre blade, så derfor var det udelukket at have det i kioskerne. Men den nye format kunne det lade sig gøres. Bladet blev lancerede i 10 kiosker til 39,95 og 120 kroner for et årsabonnement.

Bladets forside var endda i farver.

Bladet så rigtig godt ud, men den lille format satte også grænser for layout, og forståeligt nok var langt fra alle tilfredse med at få et mindre blad til den samme pris som tidligere.



Faktum var også at Amiga kom til at spille en mindre rolle end jeg havde tiltænkt den, men jeg mistede helt interessen for den, og da skribenter, der skrev om Amiga glimrede ved deres fravær blev det sådan.

Fra nr. 15 kom der rekla-



lige overvejet. Nu var bladet ikke et smalt blad der henvendte sig til en lille kernegruppe, men derimod var bladet kommet i selskab med uhyggelig stærke konkurrenter.

2000

WMA lagde ud med nr. 17, der også havde en cd, den blev pænt modtaget, men ellers var der ikke det store at bemærke det år. Bladet udkom ikke udover abonnementsform det år. I slutningen af 2000 håndplukkede jeg en række mennesker omkring mig til at hjælpe med bladet, og det gjorde at der i slutningen af november var en hel redaktionsgruppe.

2001-2002

Fra nr. 21 kom bladet i udvalgte kiosker og butikker, den eneste måde de var udvalgt på var på den måde, at de gad have bladet stående mod en mindre betaling

Årgang 2001

mer i bladet, og så begyndte bladet endelig at give et lille overskud, selvom oplaget var faldet fra omkring 240 til 125.

Bladets kvalitet var helt sikkert steget, men nu var konkurrenterne ikke 2-3 andre hobbyblade, det var blade med 128 sider i farver, den del havde jeg ikke

for hvert solgt blad.

De to årgange var rigtig flotte, og jeg kunne bruge det meste af min tid på at lave layout og være redaktør, da bladet blev støttet massivt af eksterne skribenter, ligesom jeg havde hjælpere til at knokle med annoncørerne, lave regnskab og det praktiske arbejde med pakning og forsendelse.

Copyright

Jeg stillede ingen krav om at skribenternes arbejde skulle være eksklusivt for WMA. Det gjorde at mange af skribenter også havde de samme, eller næsten de samme, artikler og anmeldelser på netsider, der efterfølgende krævede copyright på dem.

Flere af de numre som vi har



lagt på hjemmesiden efterfølgende er derfor stærkt forkortet udgaver. Lad mig ikke gå ind i en større debat omkring om vi rent faktisk kunne vinde en retssag om dette. Jeg anser det for ligegyldigt.

Jeg vil ikke kaste mig ud i en kamp for at få rettighederne (tilbage?) til nogle artikler/ anmeldelser, der i har mange år på bagen og derfor er forældet. Jeg kan nærmere være forundret over at nogle hjemmesider gider true sine medarbejdere med fyrring og true os med sagsanlæg for at beskytte en artikel, der måske bliver læst 1-2 gange på et år på deres egen side og gennem WMA hæfterne måske også 3-4 gange.

Nr. 25 blev udsendt i 350 eksemplarer og i mere end 40 kiosker. 237 solgte plus abonnementer, så det blev et rigtig godt nummer og forøgede øjeblikkeligt abonnementer til. Bladet var igen oppe på et oplag på 150.

Annoncørerne

Vores forsidesponsor gennem hele 2002 gik fallit og med det forsvandt også de lovede næsten

10.000 kr., og hvad værre var, så havde jeg jo indregnet dem i budgettet.

Andre annoncører kunne eller ville heller ikke betale og fra at have reklameindtægter i 2001-2002 på knap 20.000 kr., så endte jeg med at kun få inddrevet under 4000 kr. Det gjorde at jeg i slutningen af 2002 i stedet for at stå med et flot resultat på omkring 6000 kroner, stod jeg nu med 14.000 i underskud. For selvom der var en redaktionsgruppe, så var det fortsat mit forlag, mit blad og dermed stod jeg også med hele det økonomiske ansvar. Det kan man synes om hvad man vil, men sådan måtte det nødvendigvis være, når bladet ikke udkom gennem en forening.

Det værste var næsten det, at WMA30 havde en cd-rom med som kostede en formue at sende ud og kostede helt efter planen omkring 6000 kroner at have med. Set i bakspejlet skulle vi have opkrævet pengene tidligere, men det er jo nemt at være bagklog.

DVD

Dårlig
Hurtig glemt
Middel

Fint
Super
Et must

Resident Evil: Afterlife DVD, 93 min

Det meste af verden er død efter T-virusen slap fri fra Umbrella Corporation i etteren. Af visse grunde vil Umbrella slå Alice ihjel for at få en blodprøve, og hun vil af ligeså uvisse grunde ikke bare give dem den. Af ligeså uvisse årsager bruger Umbrella tid på at indsamle de resterende mennesker som prøveklude frem for at finde en vaccine. Og så skal vi i øvrigt helt glemme at Umbrella allerede havde fundet en kur i etteren. I treeren fik Alice superevner og det klæder ikke serien. Ideen om en hær af Alice´er var også en rædsom ide og man bruger da også de første ti minutter af Afterlife på få den del fjernet igen.

RS serien har efter min mening bevæget sig ind i en historiemæssig blindgyde, hvor det er svært at komme videre fra med en troværdig historie i behold. Så man bliver nødt til at acceptere dette, selvom det er med stigende irritation, man gør det. Jeg nægter simpelthen at tro på at nogle personer ikke ville sætte deres eget fjendskab på standby når 5 milliarder mennesker er døde og i øvrigt også det meste af verdens dyr ligeledes er døde. Derfor virker det



lidt kikset at Alice udrydder det ene videnskabscenter efter det andet, som netop er menneskehedens eneste håb. Denne betragtning bliver man nødt til at parkere inden man sætter filmen på.

Alice (Milla Jovovich) flygter fra zombierne og ender med sit lille fly i et fængsel, der er omgivet af zombier. Udenfor kysten ligger et redningsskib, som hun og de overlevende fra fængslet skal forsøge at komme ud til.

Afterlife er lavet til 3D mediet og

DVD

Dårlig
Hurtig glemt
Middel

Fint
Super
Et must

der er filmen flere steder ganske forrygende, problemet for Afterlife er at langt de fleste af os ikke har 3D fjernsyn og derfor er der naturligt nok også udgivet en 2D version, og så begynder filmens mangler at træde frem, ligesom flere af de før fede scener nu virker lidt ”underlige”.

Afterlife er en okay film, men uden 3D effekter bevæger vi os ikke over det middelmådige.

2D version: ###

3D version: ### #

Soap Boxset DVD, 36 timer

Den gik sin sejrsgang fra 1977-81 med sin karakteristiske kendingsmelodi. Det er en komedie i 87 afsnit med de to søstre Jessica og Mary som omdrejningspunkt. Men det var ikke en almindelige



sitcom, men skruet sammen som en parodi på de utallige sæbeoperaer, der kørte specielt i USA, derfor var der både resume og en fortløbende 100% absurd historie.

De fleste husker måske mest serien for Richard Mulligan og Billy Crystal. For sin samtid var Soap meget kontroversiel, da den behandlede emner som homoseksualitet, impotens, adoption af homoseksuelle par og ikke mindst utroskab.

Soap er fortsat sjov, specielt de første to sæsoner. Den er selvfølgelig langt fra så kontroversiel som tidligere, hvor det at der var en homoseksuel var nok at cho-kerende i sig selv, så er det i dag hans vanvittig karikerende homoseksualitet og omgivelsernes reaktion på dette, der er komisk.

Soap holder dog fint i dag og er bestemt værd at se, også selvom sæson 4 er lidt tam.

#

OG TILSLUT LIDT OM ALT ANDET...

Elro mente at når man leverede strøm til kunderne i en reel konkurrence fri verden kunne de samme kunder vel ligeså godt få deres Internet fra samme udbyder. Åbenbart fortalte ingen dem, at der er konkurrence indenfor Internetforbindelser og derfor er deres internet selskab Skyline gået konkurs med en gæld på 5 milliarder. Deres el kunder kan nu se frem til en øget elregning.

3 øl om dagen så lever du længere, skriver en rapport betalt af bryggerierne. Der kan man bare se.

Microsoft er klar med **Windows 8** indenfor få måneder, den er specielt lavet med tanke på trykføl-somme skærme.

Blizzard er på vej med en ny udvidelse til WOW, den kommer til at hedde **Mist of Pandaria**. For-



ventet ankomst er i august.

I England er man ved at **eksperimenterer** med at indopererer en chip en blindmands øje for at give ham synet igen.

OB fyrede Lars Olsén og Kim Brink da man var trætte af kun at få sølv.

OB ligger nu som nr. 10 i ligaen og dermed er missionen lykket. Ingen sølv i år. Mens vi er ved Superligaen, så er det ved at gå helt galt for det tidligere danske flagskib Brøndby, en sølle 9.plads i ligaen og endnu et stort underskud, gør at vi er mange der har mere og mere bekymrede miner.

Resident Evil 5 kommer i slutningen af 2012. Også denne gang kan vi nyde den smukke Mila Jovovich i hovedrollen.

Max Payne 3 er udkommet.



Slakteriet i Esbjerg lukker og fyrer 500 mand. Hele folketinget er naturligvis rystet over dette, hvem skulle dog kunne forudsige at virksomheder flytter produktionen fra verdens dyreste land at drive virksomhed i?

I januar tog Odense Kommune 2500 iPads i brug, men der har været over 100 skader på dem indtil nu og det har kostet

kommunen knap 100.000 kroner. Åbenbart har kommunen nemlig ikke købt covers med til udstyret og så kommer der jo altså skader, når de skal transporteres frem og tilbage til skolen hver dag.



Smukke Caroline Wozniacki var i mere end et år nr. 1 på ver-

densranglisten, men i 2012 sæsonen er det gået knap så godt og hun er nr. 8, hvilket selvfølgelig fortsat er utrolig flot. Lad os håbe hun finder for-

men igen og atter slår de største spillere.

To røvere valgte at røve den internetcafe de var inde på. Desværre havde en af dem glemt at logge af



Facebook, så det var en smal sag for politiet at afhente manden, der var i gang med at tælle pengene.

Xfaktor 2012 er afgjort og vinderen blev hende der...oh... hvad var det nu?

YouSee kunder missede først CL finalen, da nettet gik ned, derefter valgte YouSee at lave kabelarbejde samme aften som Diablo III blev lanceret. Det har næppe medført flere kunder i butikken.