

# DIN GAMLE COMPUTER 56

Februar 2013 - 18. årgang



## En ny start

Siden jeg startede bladet her for snart 18 år siden er der sket forandringer jævnlige, som du kan læse om i artikelsekserien andetsted i bladet.

Det, der sker er, at man som redaktør i så mange på det samme blad jævnlige må vende kortene og genstarte bladet mentalt. Bladet har siden sin genfødsel i 2005 grundlæggende været det samme, nogenlunde samme layout, godt nok er formatet skiftet lidt undervejs, men set alt i alt, så har forandringerne været begrænset.

Og siden 2011 er der kun udkommet et nummer og det holder ikke. Primært fordi jeg har insistet på at bladet skulle være på "bladstørrelse" før jeg uploadede det. Samtidig har jeg heller ikke lavet en fast deadline og så tror jeg de fleste ved, hvordan det går. Tingene udskydes, man nusser om tingene i en uendelighed og der laves bare ikke nok.

I november gik jeg derfor og overvejede bladets fremtid, enten skulle det meldes ud at bladet lukkede eller også skulle jeg gennemtænke format og hvordan bladet kom tilbage på sporet med gode "salgstal".

Når der er så langt mellem hvert nummer betyder det at bladet hver gang skal ud og finde nye læsere og dermed ikke rigtigt får bygget videre på eksisterende. Det holder ikke. Nr. 55 er her godt 7 måneder efter upload hentet omkring 700 gange, da bladet udkom regelmæssigt var det ca. fire gange flere. Nu er det et nonprofit fortagende, men det

er altså sjovere at lave noget for 2400 læsere end for 700.

Derfor begynder bladet nu at udkomme 6 gange om året og det bliver i A4 format. Men til forskel fra tidligere, så udkommer der et nummer også selvom det kun er på 4, 8, 12 eller 32 sider. Nu da bladet er elektronisk er der ingen grund til at insistere på at det skal være på 32 sider hver gang. Dette nummer er da også "kun" på 28 sider.

Du får et mere opdateret og nyere blad hver gang, jeg får en deadline og du får et blad, som du forhåbentlig bliver mere tilfreds med. Eksempelvis blev FM12 anmeldelsen skrevet i juli. Var den kommet ud til dig i august havde den været noget mere relevant end nu hvor FM13 faktisk er udkommet. Det samme med Mist of Pandaria, det havde nok været federe at få den anmeldelse for fem måneder siden end nu.

Den næste ting, som du måske allerede har lagt mærke til, så ændre bladet navn fra Din Computer til Din gamle Computer. I dag tale bliver det nok fortsat Din Computer. Grunden er den at jeg har ingen mulighed for at konkurrere med fx Game Reactor, Eurogamer eller nogle af de andre sider, derfor sætter jeg nu fokus på de spil, programmer som ikke er helt nye.

Primært køber jeg aldrig nye spil, jeg venter konsekvent til de kan købes brugt eller billigt (under 100 kroner), og da 99% af indholdet er skrevet af mig, så er det sådan indholdet bliver.

DC bliver altså bladet for dig, der hygger dig med din computer for billige penge og/eller bare kan lide at læse om lidt ældre software blandet med nyheder om hvad der sker på markedet. Altså for dig, der ikke ser computeren som det vigtigste i verden.

Layoutet trænger også til noget nyt, men da bladet her har været under udvikling i de sidste seks måneder, kommer det først fra nummer.

Den største overvejelse jeg har haft, er at bladet først og fremmest er et magasin, som læses af de fleste på hjemmesiden. Det er nok begrænset, hvor mange der udskriver det. Omvendt vil jeg heller ikke bare lave en hjemmeside, så bliver DC reduceret til en af mange tusinde hjemmesider og så kan man jo spørge sig selv, hvor mange der vælger lige præcis min.

Skrifttypen er derfor ret stor i forhold til de fleste blade, men det gør det nemmere at læse på skærmen

God fornøjelse. Vi ses i april.

Og husk: Spred ordet.

Kim Ursin  
Redaktøren

PC DVD  
ROM

ONLY DVD COMPATIBLE



Mac

# FOOTBALL MANAGER™ 2012

## *Din Gamle Computer*

udgives af DaMat, Bonderup Østergade 15,  
9690 Fjerritslev.

Tlf.: 86 82 03 96

E-mail: [salg@damat.dk](mailto:salg@damat.dk)

Hjemmeside: [www.damat.dk](http://www.damat.dk)

Ansvarshavende redaktør: Kim Ursin

Bladet er udgivet "as is" og derfor må du forvente mindre slå og stavfejl. Du er meget velkommen til at gøre opmærksom på den og de vil blive rettet løbende.

Bladet udkommer i 2013 i februar, april, juni, august, oktober og december.

© DaMat 2013, 1. udgave

Bladet må frit distribueres i uændret non-kommerciel øjemed. **Medmindre andet er oplyst må du bruge artiklerne**, hvis der oplyses tydelig kilde. Du må endda redigere teksterne. Jeg forventer dog at du som en gestus sender en mail, hvis du bruger dem.



SEGA®



at der jubles på de rette tidspunkter, at man kan mærke forskel på om man spiller for 1000 tilskuere eller 10.000.

3D motoren deler dog formentlig vandende igen, nogle af os vil elske det, andre vil fravælge det.

## Pressen

Det er som sædvanligt et småkedeligt element, hvor det efter få timers spilletid er klart at der er for få spørgsmål og svarmuligheder, så man kan hurtigt svare på spørgsmålene uden at bruge meget energi på at læse spørgsmålene. Det kan godt være det er sådan i virkeligheden, men det gør vel ikke noget at man tænker på at dette er et spil, der skal være underholdende.

## Kontrakter

Som nævnt foregår de nu i real-time, her har agenterne forskellige tilgange, nogle vil forhandle i en evighed, mens andre er mere utålmodige.

## Taktik

Taktikdelen er blevet gjort mere overskuelig, og det er blevet muligt nemmere at designe egne taktiker, ligesom der er flyttet lidt rundt på de forskellige ting, som gør det mere overskueligt. Det er helt umuligt at komme rundt om de mere end 800 æn-



dringer, der er sket siden version 2011, men det samlede billede er meget klar. FM2012 er blevet en mere helstøbt spil.

## Og dog....

Man skal nu have Internet adgang for at spille FM serien, det forhindre naturligt nok piratkopiering og holder spillet up to date. Det gør også at man kan lægge sin dvd skive langt væk. Fint nok.

Men det gør også at hvis man mister kontakten til Steam, så crasher FM og det sker altså en gang imellem. Flere gange har jeg også oplevet at spillet simpelthen ikke kan starte pga overbelastning hos Steam. Det er bare ikke godt nok.

Et andet problem er at 3D motoren på ingen måde virker perfekt, eller rettere sagt den virker godt - når den virker. Flere tusinde indlæg på diverse forums fortæller om det samme problem, nemlig at spillet går ned når man vil starte en kamp eller midt under en kamp. Fællesnævneren synes at være at det sker når ens database bliver for stor, ens database vokser nemlig år for år efterhånden som sæsonerne går og ved sæson 2016/17 gik det galt for mit spil.

Eneste løsning synes at være at slå 3D fra og spille med 2D motoren. Det får spillet til igen at virke, men det tager bestemt en del af oplevelsen af.



## Football Manager 2012

FM12 er fremragende, indtil sæson 16/17, derefter måtte jeg spille med 2D kammotor. Det tager en del af oplevelsen. Atter engang har Interactive sendt et fejlfyldt spil på markedet....

**Systemkrav**  
XP/Vista/W7  
3 GHz CPU, 2GB ram  
Internet

**Anbefalet system**  
4Ghz cpu  
4GB ram

**Oplevelse** 89/50 %  
**Gameplay** 94 %  
**Holdbarhed** 50 %

**93%**

**KVALITET**



Begynderens guide

# World Of Warcraft

Flere har argumenteret for at tiden er ved at løbe fra World of Warcraft og man burde lukke spillet, mens det fortsat er en succes. Men hvorfor egentlig?

Naturligvis er der den økonomiske del, 9-10 millioner brugere a ca. 800 kroner giver altså over 7 milliarder i indtægt alene på abonnementet. Jeg ved godt der er vedligeholdelse, servere osv., men mon ikke at der alligevel kan bankes et ualmindeligt pænt overskud af hvert år.

En anden ting er den moralske, hvis man lukker spillet bliver millioner skuffet, selvfølgelig vil antallet af spillere falde over de kommende år, men er der egentlig nogen grund til at lukke spillet, uanset næsten hvor lavt det tal bliver?

## Åbenbart spil

WOW er jo et åbent spil, som



man i princippet kan spille i de næste tyve år også. Derfor er der heller ingen grund til at lukke spillet servere og ende eventyret. Der kommer helt sikkert en dag, hvor udviklingen af spillet stopper, men det er jo ikke ensbetydende med at spillet lukker af

den grund.

Blizzards opgave er tvedelt, på den ene side vil de utrolig gerne fortsætte spillet, ikke kun pga. økonomien, men også fordi de fleste af programmørne, grafikere, lydfolk m.v. har været med siden begyndelsen. For dem er det ikke bare et job. WOW er deres liv.

På den anden side ved alle også godt at WOW før eller siden vil begynde at miste markedsandele til andre spil uanset hvad de gør. Blizzard ved naturligvis godt at grafikken er lidt forældet. De ved også at spillerne på et tidspunkt simpelthen bliver mæt og ganske enkelt ikke gider mere.

På den anden side kan der gå lang tid før det sker, adskillige tv serier har kørt i både 10, 12, ja nogle endda så lang tid som 20 år. Men faktum er dog også at de tv serier med tiden faldt dramatisk i seertal.



*Når det er jul er flere iklædt nissedragter*

Jeg kan sagtens se WOW være i cyberspace om ti år, fortsat blive udviklet i et eller andet omfang, men det er måske med en halv eller en hel million brugere, der måske betaler det halve i pris som nu. Det vil fortsat være et par hundrede millioner i indtægt, men det er jo ikke meget for et firma af Blizzards standard og størrelse.

Opgaven for Blizzard er altså den at man på den ene side gerne vil fastholde folk i WOW pga. økonomi og nostalgi, men på den anden side skal Blizzard udvikle et nyt spil, der kan trække nye kunder i butikken.

Det projekt har indtil videre slået fejl, Diablo III blev hurtigt til endnu en fuser i rækken af online spil, i den række finder vi også spil som Eve Online, Star Wars, Star Trek og mange andre. Fællesnævneren er at det er umådelig svært at fastholde brugerne og dermed sikre indtægten.



Du starter med at skulle vælge hvad du vil være, der er 13 racer at vælge imellem.

### Tips til begynderen

Sørg for at nedkæmpe alt, hvad der kan nedkæmpes, det giver dig point og i starten har du brug for alle de points du kan skrabe sammen. Det tager for begynderen et par timer at nå 3-4 levels, derefter tager det nemt en dag at komme en level op.

Du kan have 25 quests på én gang, sørg for at tage alle dem, du kommer i nærheden af.

Gule udråbstegn giver quests.

Gule spørgsmålstejn betyder du har løst opgaven.

Det er ingen skam at tage benene på nakken.

Allierer dig med andre.

Det koster enten 100 kroner for en månedsspil eller ca. 800 kroner for et år, men om det er dyrt er jo et åbent spørgsmål. En tv pakke koster jo nemt de første 3000 kroner om året, og anses af mange hjem som uundværlig.

### Prøv det

Spillet kan hentes på nettet, lige knap 6 GB. Det er gratis at spille op til level 20, uanset hvor længe

du spiller, du må også gerne have rigtig mange karakterer på 20, men hvis du vil højere end den level må du betale. Spillet kan så enten købes digitalt eller på en dvd. Her får man så 30 dages gratis spilletid.

Kontoen er personlig, så har man tre børn i huset må de ikke deles om kontoen, at det så sker i stor udstrækning, er en anden sag, men det må man altså ikke sige højt. Man kan skabe flere figureer på hver konto, så man skulle ikke synes det ligefrem er sådan at Blizzard ikke klar over det. Der er da også en regel om at børn under 12 år må spille på far eller mors konto.

Der hvor WOW har gjort det utrolige, er at kapre masser af kunder i alle aldersgrupper, fra alle samfundslag og fra alle genrer, og også mange af os, der aldrig kunne drømme om at spille multiplayer-spil.

Kort sagt, de har skabt et hit.

### Velkommen

Den verden som WOW finder



sted i er velkendt for alle der har spillet de tre første spil, men var ukendt for undertegnede.

Spillet foregår i den verden, hvor de gode, The Alliance, kæmper mod de onde, The Horde.

Man starter med at vælge en race. Der er 8 at vælge imellem, 4 fra The Alliance og 4 fra The Horde i den oprindelige pakke.

Køber man alle spillene er der flere.

Hvem man vælger, er med til at bestemme, hvilken

profession man kan have. Dette system er egentlig ganske velkendt og ordinært. Der er naturligvis god variation i de forskellige racer, så der er noget for

enhver, uanset om vil være på de godes side eller de ondes side.

Snart er figuren lavet og man er klar til at kaste sig ud i de første af mange kampe. Her skal det måske nævnes, at man bliver låst fast til den server man vælger, jeres elskede redaktør valgte Skullcrusher, ganske enkelt fordi en kollega fra arbejdet havde denne, men der er som sådan

ingen forskel på de forskellige servere andet end personerne. Men tjek med din omgangskreds inden du

vælger. Efter noget tid fandt jeg ud af PvP ikke var mig, derfor skiftede jeg til en anden server, det koster 20 dollars, hvis man vil flytte en figur fra en server til

### Talent

Når du kommer til level 15,30,45 osv får du et talent, som betyder du tjener ekstra point. Husk at vedligeholde dette.

Husk også at bruge dine glypts.

en anden, men det er gratis at starte en ny figur på en anden server.

Der er forskellige slags servere eller realms som Blizzard kalder det. PvP er hvor spillerne kan kæmpe mod hinanden, PvE, hvor man kæmper mod spillets karakterer, men man kan (som udgangspunkt) ikke blive slagtet af en anden spiller og endelig er der rollespil realms, her er det strengt forbudt at tale om "spil", her skal man tiltale hinanden

### EX point

Hvert drab, hver mission giver experience point, når du får et vist antal point stiger du en level, og bliver dermed stærkere.



Her det kortet over World Of Warcraft, der mangler Outland, der er en anden dimension, hvor tyndekraften ikke er helt den samme som i den virkelige verden.

## 2 professioner og kun 2

Du kan vælge mellem forskellige professioner, hvilke der er smarte, handler selvfølgelig om hvilken figur du er. Personligt har jeg valgt at kunne mine og samle blomster, udelukkende fordi man kan sælge det man samler for ganske gode penge. Men senere hen kan det blive en hæmsko, og man bør derfor overveje at have to professioner der passer sammen, fx at samle blomster og kunne lave medicin af blomster. Eller at kunne lave våben af sine mineraler.

som var det den virkelige verden, ligesom man slet ikke må omtale sig som andet end den figur man nu er.

## Gigantisk

Blizzard har skabt et gigantisk univers, faktisk helt astronomisk.

Der er to kontinenter, hvert kontinent er opdelt i en række lande/områder og hvert område rummer et gigantisk område. Kort sagt, skal man se hele spillet, så kan man godt forberede sig på hundredvis af timers spil. Igen er det sådan at for hvert spil du køber, jo større bliver universet.

## Evelyn Forrest

Man starter i Evelyn Forrest (som menneske), hvilket er en lille område, dog nok på størrelse med en større provinsby, hvor udfordringerne er små og tilrettelagt sådan at du lære at handle, slås og bevæge din figur uden at dø hele tiden.

Der er nogle ret fredelige monstre og modstandere at slås med, og der er nogle quests at udføre, som er til at håndtere uden de store problemer. De folk, der har en opgave til dig, har et stort udråbstegn over sig. som man så skal højreklikke på, hvorefter du

kan acceptere opgaven eller afslå den. Du kan have gang i helt op til 25 quests på en gang, og det er en fordel at have flere i gang på én gang.

Hver veludført quest, hvert drab og forskellige andre ting, gør at du stiger i levels. Det tager for en erfaren spiller ikke mere end en times tid at bevæge sig de første 5-10 levels.

Spillet er blevet nemmere siden det kom frem i 2004, dengang tog det mig adskillige timer at nå de første fire levels, i dag går det noget hurtigere.

Det har en stor betydning, hvilken level man er på. En level 1 person dør næsten bare et level 8 monster kigger forkert på en,

## At droppe en quest

Der er ingen skam i at droppe en quest, som sagt så kan du have op til 25 liggende. og hvis du fx på level 20 fortsat har et par stykker i Evelyn Forrest, så drop dem. Begynder quest giver mindre og mindre jo højere i hierarkiet du er, og en quest i Evelyn giver dig måske kun 30 point. I betragtningen af den tid, det tager at lave den, så er det slet ikke umagen værd.

Når en quest er rød, så er det fordi den formentlig er helt "umulig" for dig (endnu), efterhånden skifter den til først grøn, hvid og tilslut grå, hvor det er absolut er på tide at droppe den. Den vurderes på dette tidspunkt som nærmest latterlig nem. Det giver heller ingen ære længere, da det ærlig talt ikke er så heltmodigt at en ridder på level 20 finder en halskæde ved at slå en level 5 gris ihjel.

men det er ligeledes gældende den anden vej rundt, så efterhånden som du stiger, bliver det nemmere, men naturligvis er det ikke meningen at level 60 personer skal løbe rundt i træningsområdet.

På et tidspunkt, sent i spillet, får man en opgave, der bl.a. fører én tilbage til Northshire, som er en del af Evelyn Forrest. Her er man grundlæggende set helt ligeglad med monstre og banditter, fordi man selv er en 20'er, mens de er 4-6'ere. Så medmindre du bliver omringet af 5 der slår løs på dig, mens du er gået ud efter kaffen - og er lang tid om det - så er du ikke i fare.

Heldigvis er det sådan, at det er umuligt for destruktive personer at smadre spillet ved at slagte nybegynderne også på pvp servere.

I de Alliance kontrollerede områder er man i sikkerhed fra The Horde. Hvis man angriber en horde spiller der har forvildet sig ind i området bliver man dog straks mærket, sådan at andre hordespillere kan gå efter en selv i de næste 5 minutter, det gælder naturligvis også den anden vej rundt.

Mange af områder er dog såkaldte gule områder, dvs. at hverken Horde eller Alliance kontrollere dem og her kan slagte hinanden alt det man vil, alt dette gælder dog kun på pvp servere, på pve servere kan man kun slagte hinandens computerspillere og altså ikke de "virkelige" spillere. Så skal man udfordre hinanden til duel. Der er dog den finte at angriber du som Alliance spiller Hordes tropper som bliver du øjeblikkeligt mærket og så er du



pludselig ovre i pvp mode.

Men nu er jeg ved at forgribe spillets gang.

Efter en periode i Evelyn Forrest får du opgaver, der bringer dig længere væk fra området, hvor mønsteret så gentager sig, og langsomt bliver man klar til at bevæge sig ud i den store stygge verden.

Det er en meget behagelig måde, at komme i gang med spillet på. Ja ligefrem mesterligt udført. For mens lære spillet at kende, så bliver det større og større og man oplever derfor konstant fremgang og succes.

Ret hurtigt lærer man også ikke at angribe de forkerte, og man lærer også et magisk begreb som "at løbe for livet", men når det går galt, og det gør det, så er det ikke værre end man genoplives på den nærmeste kirkegård og så skal finde sin krop igen. Hvis man ikke vil det, kan man tale med gravens ånd, der kan genoplive dig på stedet, men det er med 10 minutters straf, hvor

man blot besidder 25% af sin styrke. Så mens straffen står på må man holde lav profil.

Efterhånden som man forlader Evelyn Forrest begynder man efterhånden at få løbet rigtig meget, men den lange transporttid

kan dog afhjælpes dels af fugle, der kan flyve dig rundt. Der er i de senere år kommet flere kirkegårde og fugle, så man skal ikke løbe helt så meget rundt som skulle i starten. Men alt i alt er der ingen vej udenom at snørelobeskoene og få bevæget kroppen.

### Quest

En quest er en opgave, der skal udføres, nogle opgaver er nemme, andre er svære og nogle er mægtig svære at klare alene. Heldigvis er det muligt, og anbefalelseværdigt, at slå sig sammen i grupper om nogle af dem. Det er klart en fordel, fordi hver figur har sine fordele og ulemper og et kombineret angreb mod en stærk modstander er nu engang bedre end et enkelt angreb.

Man opdager meget hurtigt, at den taktik man bruger i solo-kamp er væsentlig anderledes end den taktik, der bruges i grupper.

### Snyd?

Der er ingen mulighed for at snyde sig til succes i WOW, udover private servere, der som nævnt er ret så risikabelt. Men der er adskillige hjemmesider, der kan hjælpe dig med en quest, hvis du ikke kan finde ud af den. Skriv questens titel Google, så kommer de første 10-12 bud.

Spillets indbyggede system er dog oftest nok, mens gamle spillere vil mindes tilbage den tid, hvor kortet ikke fremviste hvor ens quests lå henne.

Jeg behøver vel ikke nævne, du skal huske at samle flyveruter. Dette er ikke ligeså nødvendigt nu som tidligere, men der er flere ruter som ikke automatisk kommer frem.

De eneste måder man kan lave noget der minder om snyd på er ved at lade sin figur hvile på et sikkert sted (hos en inn eller i en af de store byer), når du så begynder at spille på figuren igen efter et par dage eller tre får 200% exp på alle drab.

Den anden måde er ved at sende penge fra din høje figur til din lille figur. 100 guld er en enorm sum for en level 10, mens det tager en time eller to at samle 100 guld med en level 60+, hvor alting også koster det meget mere.

Alt sammen gør at man ikke kommer til at kede sig lige med det samme.

### 200%

Et af de største problem, som online spil bøvler med, er det lykkes for Blizzard at minimere. Nemlig det, at nogle bruger ocea-ner af tid online, mens andre bare vil spille en gang imellem, uden at føle sig komplet underle-gen, når man spiller.

I WOW er det sådan at man hvi-ler sig, når man ikke er logget

ind, og det betyder, at man får lidt flere point i starten end man får hvis man sidder og spillet 12 timer i træk. Det betyder, at der på den ene side er stor forskel mellem de erfarne spillere, og de mere uerfarne, men omvendt er forskellen ikke så markant, som det kunne være. Systemet har den klare fordel at alle føler sig belønnet uanset, hvor meget eller lidt man spiller. Samme system er i dag indført i de fleste online spil.

### Hjælpsomhed

#### Kan spilles igen og igen

Faktisk er der flere spil i spillet. Spillet kan for det første spilles som enten alliance eller som Horde, altså i vidt forskellige miljøer med vidt forskellige karakterer. Men selv indenfor den samme fraktion kan der være stor forskel.

En kriger er frontlinien, hvilket giver én nogle problemer, da man meget nemt bliver angrebet af flere på en gang, det er noget skidt. Som kriger finder man hurtigt ud af, at det er en fordel at være allie-ret med enten en paladin eller en warlock, begge er troldmænd af en slags. Deres fordel er at de kan angribe på afstand, deres ulempe er, at når deres mana løber tør, så er de ikke meget bevendt i kamp og må oftest bare løbe skrigende bort. En fordel for dem er at de har en person, der står foran dem i nærkamp, hvor de ikke er meget bevendt.

En Warlock fordel i forhold til en paladin er at den førstnævnte har en følgesvend, der kan bruges som lokkemad, faktisk er den helt formidabel til dette. Den kan simpelthen sprede en flok, så det er til at håndtere. Hvis du er nødt til at tage flugten kan den oftest ophol-de fjenden længe nok til du kan stikke af. Når din følgesvend dør kan du bare genkalde dyret igen. Af helt uforklarlige grunde ser det ud til at Blizzard har droppet skydevåben, og dermed har du mistet en god mulighed for at lokke fjenderne hen til dig.

En krigers udstyr er sejt, enorme sværd, store tunge rustninger og masser af tricks i kamp, på den måde er det sjovt at være kriger, men også dyrt, for som en af de få karakterer har du ingen mulig-hed for at heale dig selv under kamp, så der bruges healingsdrikke i et forrygende tempo.

Den bedste måde at finde ud af hvad der er bedst for dig er, at prø-ve forskellige karakterer.

En af de ting, man meget hurtigt bider mærke i, er den enorme hjælpsom, der findes i WOW, pludselig ud af det blå bliver du healet, en gut hjælper én med at angribe den flok, der har omrin-get én, og naturligvis gør man så det samme, når man støder på andre. Selv når man spiller alene, føler man altså virkelig man er en del af verden, og det giver altså en anden følelse end i mange an-dre rollespil, hvor man føler sig alene uden sin gruppe. Det er heller ikke det mindste usædvan-ligt at kort slutte sig sammen om en opgave, udføre den og deref-ter splittes igen. Måske lige med en duel som afslutning. Heldigvis er det sådan at ens dueller ikke registreres og det gør, at man ik-ke er bange for at udfordre gud og hver mand.

Det er også muligt forskellige steder at udfordre folk i mere organiserede kampe.

Som sagt er folk fra ens eget om-råde hjælpsomme, og det er helt op til én selv om man gider spille i gruppe eller ej, men det er ofte en fordel, når man skal nedlægge en boss eller en elite.

Her har spillet dog ændret sig meget siden sin start, frem til 2009-10 var det nærmest umuligt at klare bossen eller slutquesten uden at være et par stykker sam-men, men i takt med de nye ud-videlser og færre nybegyndere, så ændrede man spillets sværheds-grad i den oprindelige verden til at man nu kan klare det meste alene.

Det er ofte en fordel at være et par stykker sammen, men nu er det ikke længere et krav de fleste steder. Ulempen ved at klare det i gruppe, er så den, at man må

deles om ex points, så et monster giver måske alene 300 ex, mens det i en gruppe giver 200.

## Tyveri

Desværre er det således, at man skal passe på folks hjælpsomhed, mere end én gang er det sket at naive sjæle overdrager deres passwords til "flinke" folk, der lover at forbedre deres figur.

I langt de fleste tilfælde ser man hverken figur eller konto igen.

Blizzard har været nødt til at være benhård, fordi spillet har været udsat for store angreb fra pirater, så hvis ens konto bruges af to på én gang, så lukkes den på stedet. Bare for at slå det fast med syv-tommer søm, dit password er som din pinkode til dit dankort, noget du aldrig nogensinde bliver spurgt om af Blizzard og noget som du aldrig nogensinde oplyser.

## Private servere

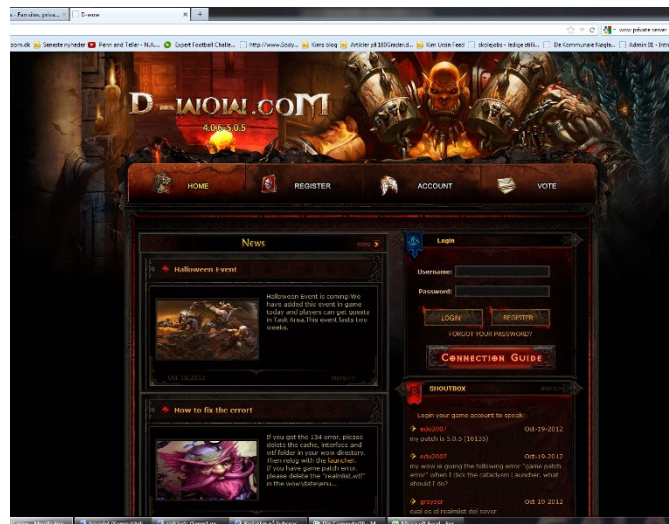
Private servere har for mig alle dage været et mysterium for mig, for jo vel er det gratis at spille på en privat server, men ærlig talt er det 65 kroner om måneden, det vælter vel intet budget. Den an-

den fordel er den at man kan gå fra level 1 til 90 på helt ned til et par timer, men her er det, at jeg ikke fatter det. Det er jo i sig selv uinteressant om man har sin figur på level 1 eller level 90, det er jo rejsen fra 1 til 90, der er spændende. Det er vel ikke et mål i sig selv at kunne råbe op om at man har en level 90'er.

Hvis Blizzard opdager at man bruger en private server, så lukkes kontoen øjeblikkeligt og man må starte forfra. Derudover ved du heller ikke hvor god sikkerheden er på en privat server, de kontoer der er blevet hacket er alle blevet hacket på private servere.

## Kampsystemet

Kampsystemet er skruet godt sammen, der er mange varierede og spændende muligheder. Det er klart også nødvendigt for 2/3 af tiden er du enten i kamp eller på vej mellem en kamp. Man kan, og bør, dog også lære sig nogle mere fredelig håndværk, såsom at minering eller at fiske.



En af de mange private servers

Der er en hel del at vælge imellem, men den del er tydeligvis nedprioriteret lidt, det er bestemt ikke ligeså sjovt som kamp. De fleste ting ender man dog med at købe, men man kan altså også selv lave nogle af tingene.

Her skal man i øvrigt se sig godt for, for et sværd du skal betale 9 guld for, vil kun blive købt tilbage igen for måske 2 guld. Så tænk, før du handler.

Man kan også vælge at sætte sine ting på auktion, hvilket er en glimrende måde at få penge på.

Der er heller ingen, der siger at man skal løbe rundt med taskerne fyldte, du kan nemlig smide alt inde i banken og så drage rundt. Problemet er selvfølgelig det, at du skal tilbage til banken for at hente tingene igen, når du skal bruge det.



I oktober 2012 skete et af de sjældne hackerangreb på WOW, hvor flere Realms oplevede dødsfald i tusindvis i de store byer udført af level 1 figurer. Blizzard fik lukket hacket efter små fire timer. De fleste tog oplevelsen med et mere eller mindre anstrengt smil for hackerne ødelagde intet permanent.

# The Burning Crusade



Man begyndte at kunne gå fra level 60 til 70. I starten skete der det absurde at når man først havde besøgt Outland så fik man stort set ingen xp for drab i den gamle verden. Dette er senere blevet fikset.

To nye racer blev det også til, blood elves og Draenei. Og endelig blev der tilføjet et par nye professioner.

Outland er på mange måder en skuffelse, specielt set i bakspejlet, det var ikke meget nyt for så lang en produktionstid, og der var adskillige problemer i starten med styrkeforholdene. De problemer er dog løst i dag og Outland

Allerede i oktober 2005 annoncerede Blizzard deres første udvidelse, men der gik yderligere atten måneder før den kom.

Der kom en ny mystisk verden, hvor tyndekraften tilsyneladende er lidt speciel, da der er flyvende klippeblokke og kontinentet hænger svævende i luften. En anden helt gigantisk oplevelse var at man begyndte at kunne flyve rundt i Outland (og kun Outland).



*Husk at bruge dine glyphs*

fremstår i dag blot som en samlet del af spillet.

Outland trænger dog til en opdatering efterhånden og de 7 ekstra lande skal egentlig bare overståes for at komme videre i spillet.



## Wrath of the Lich King

I 2009 var det tid til 3. udvidelsespakke. I Wrath of the Lich King, nu kan man rejse til et helt nyt kontinent: Northrend. Og man har selvfølgelig også en mission. Man er der for at udslette den forræderiske kong Arthas, som længe har truet Azeroth med sine horder af zombier og andre monstre.

Der er mange nye lande og steder, der skal udforskes og man vil også kunne finde mange gammelkendte figurer i det nye land.

### Death Knight på level 55

Et element, der er blevet lagt stor vægt på i det nye spil er den nye helt "Death Knight". Death Knight er en helt enestående figur, med en helt masse nye muligheder.

Han starter som tjener for den onde Arthas, men bliver senere hen god.

Denne nye helt bringer meget nyt på bordet og især startmissi-



onerne er helt fantastiske. Med Death Knight kan man nu bruge magier til at få Rune-kraft, og den Rune-kraft som man optjener, kan så bruges på større og mere effektive magier.

Men det er måske ikke den største forskel, for en ny figur er ikke ukendt land for wow fans, men det at den nye figur starter på level 55 har en enorm betydning. For at kunne vælge figuren skal man dog have mindst én figur på level 55 eller bedre. Ulempen viste sig dog at være at det i de kommende måneder væltede rundt med Death Knights i alle afskygninger.

Rent spilmæssigt kan Death Knights bedst som en "tank" enhed, specialiseret i at slås mod stærke magikere. De har en række færdigheder som gør skade i nærkamp og på afstand, kan påkalde skadefelter og fremmane zombier fra faldene fjender.

Ligesom når du starter en ny fi-

gur, så starter Death Knight også i et separat område med træningsmissioner, hvor du kan lære grundprincipperne, samtidigt med at du får en historiemæssig baggrund til hvorfor du eksisterer. Men det er på et helt andet niveau end tidligere.

Death Knight modtog primært kritik for at være for stærk i forhold til sin level, en level 55 DK var måske 20-30% stærkere end en tilsvarende level 55 karakter af de øvrige racer.

Et af de nye elementer er køretøjer, som man finder i PVP-zonen, altså der hvor man kæmper mod spiller. Før i spillet har man kunnet ride på heste og mange andre dyr, men de har ikke haft en større betydning. Men nu kan man flyve rundt i helikoptere og bl.a. bombe folk på landjorden. Man kan håndtere kæmpe kanoner, og køre rundt i enorme tanks og mase modstandere. Målet er at indtage modstanderens borg - med hjælp fra køretøjerne. Dette nye element er ekstremt godt indpasset i spillet og det er samtidig vældig underholdende.

En anden heftig ting er at alle instances kommer i to forskellige versioner, nemlig en for 10 spillere og en for 25 spillere. Det er svar på kritikken om at større grupper var tvunget til at kunne tage instances' om igen og igen for at udruste alle i ens gruppe.

Hvad så hvis man skal være lidt kritisk? Foruden et nyt kontinent med indhold til 10 nye niveauer, legendariske slag, enkelte nye grafiske effekter og super dødsridere med lyserød hår, er der ikke meget som virker nyt.

Mere af samme skuffe, virker som en passende kliché at bruge. Der bliver budt på nye danse, men ellers er de gamle racer uforandret.

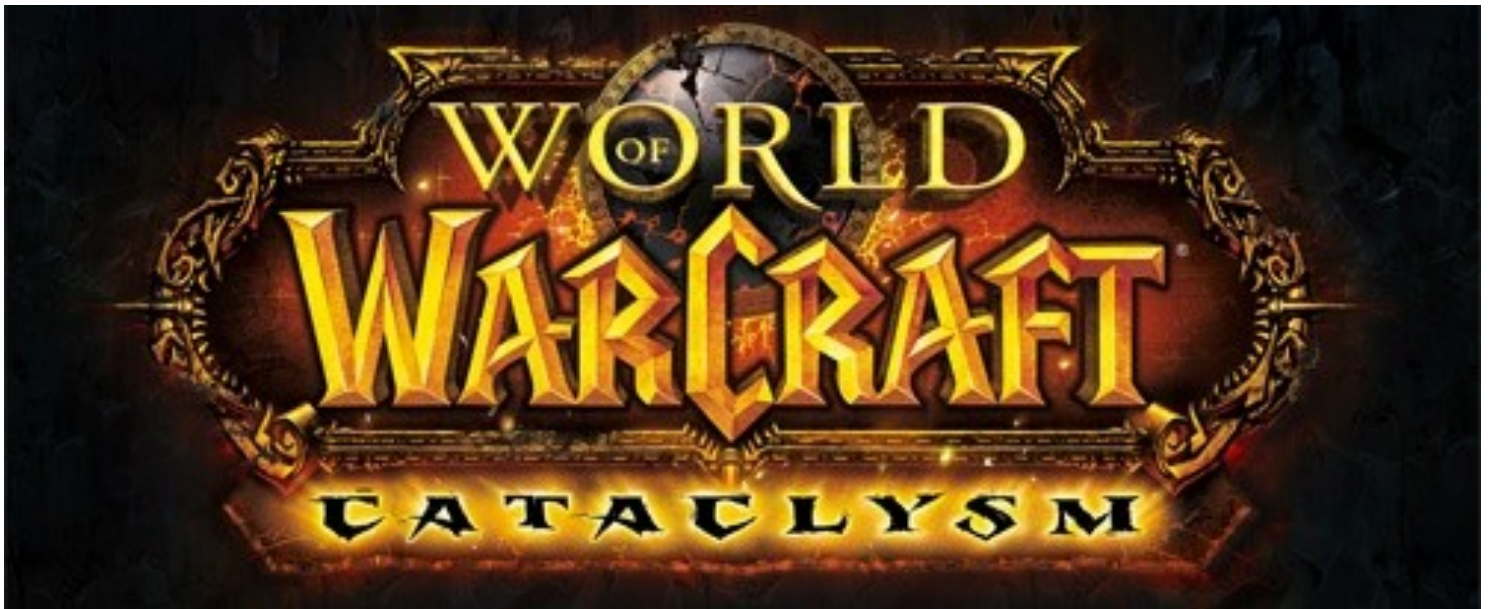
En opdatering af de gamle racer ifølge Blizzard helt udelukket, da risikoen er for stor for at de gamle spillere bliver utilfredse,

fortæller udviklingschefen til Gamereactor.dk.

Der er en god grund til, at World of Warcraft er så populær. Mere end 10 millioner spiller det allerede og det bliver vi såmænd nok ved med i et par år eller tre mere. Også selvom prisen er små 100 kroner om måneden, og cirka 2-300 kroner for den ny pakke, der i øvrigt kræver du har Burning Crusade også.







World Of Warcraft havde rundet seks år da 3. udvidelse kom, mere end 12 måneder forsinket.

Grafisk og lydmæssigt blev WOW opdateret og tegneseriestilen har gjort - og gør - at WOW ikke virker gammel. Naturligvis er grafikmotoren også denne gang forbedret, men det er ikke, det vi skal bruge energi på.

#### Fra 1-60

Det eneste sted alderen virkelig har kunne mærkes, er på at de gamle kontinenter Kalimdor og Eastern Kingdoms i Azoroth indtil nu lignet sig selv. Hvis man skulle have lyst til at starte forfra med en ny figur, så mistede man hurtigt lysten, fordi man kendte

samtlige quests på forhånd. Man kan sige at selve grundstamme i den grad savnede nyskabelser. Nogle områder fik man gjort aldrig færdige og nogle af de gamle quests var hverken spændende eller bragte historien videre. De var bare trælse.

Den anden helt store ting, der er sket er, at man nu kan flyve alle steder, og der er kommet mange flere flyveruter, sådan at man får meget mere lyst til at starte med en ny figur. Det har helt sikkert været den helt store udfordring for spildesignerne, for denne verden var jo ikke bygget op med flyvning i tankerne. Derfor var der brugt forskellige illusioner for at få søer og bjerge til at virke

større end de var i virkeligheden. Nu hvor man var i gang har man så redesignet alle banerne.

Det gør, så vidt jeg kan læse mig til, at hvis man køber den oprindelige WOW, så hentes der øjeblikkeligt den ny verden som den ser ud i dag. Spillet har efterhånden rundet de første 20GB hard-diskplads.

#### Level 1-60

Det gamle grundspil er reelt helt væk. Der var altså en god grund til at spillet er blevet udskudt i mere end 12 måneder fra den oprindelige plan, man har skulle gøre sig færdig.

Det er nærmest også helt utroligt, hvad der er sket.

Samtlige quest fra level 1-60 er nye, plus naturligvis de nyeste levels fra 80-85. Samtlige zoner er lavet om i samme omgang, nogle zoner er helt ændret, mens andre er justeret, derudover er de før lukkede områder på de to kontinenter blevet gjort færdige. Derfor kan du faktisk nu bevæge dig nogenlunde 100% frit overalt, om end det ikke er alle steder, der er fornuftige at bevæge sig hen til, hvis man ikke er stor nok.



## Historien

De nye startområder har sin egen overordnede historie, hvor det er klart hvem fjenden er, og hvad der er på spil. Og mens man så løber rundt og laver quests, bygges der op til en konfrontation med skurkene. Det er en helt anden hel oplevelse af spillet end tidligere og det er både godt og skidt. Således er historien meget lineær i startområderne specielt for de nye figurere, hvor man er på specielle områder, som man ikke kan forlade, før man har gennemført slutquesten. Ved de gamle racer kan man fortsat bare smutte fra træningsområdet, når man ikke gider mere.

## Quest

Questene er også blevet langt mere interessante, der er fortsat masser af ”dræb x antal monstre”-quests, men der er også mange andre, hvor man skal bruge maskiner, flyvere osv osv. Endnu vigtigere er det, at designerne har fået mulighed for at lave store ændringer i den enkelte zone for den enkelte spiller, og man oplever pludselig at ens handlinger betyder noget.

Tidligere var det fx sådan at hvis man slagtede 20 zombier og



*Gilneas har indtil nu kun været et område/land vi har hørt om, men i Cateclysm er det endelig kommet med i spillet. Gilneas' er hjemstedet for the ny race Worgen, der kæmper for alliancen.*

borgmesteren jubler forklarede at zombietruslen var klar, så løb der fortsat 200 rundt ude omkring byen. Nu er det sådan at zombierne rent faktisk er væk.

Der er ligeledes kommet bedre sammenhæng end tidligere mellem de forskellige quests. Den røde tråd er tydeligere end tidligere, i det nye område med den ny figur Worgen er godt nok særdeles meget styret og strømlinet, og det er måske lidt svært at acceptere det som udelukkende godt. Fordelen er naturligvis den at solospilleren kan klare sig i startområderne og det er måske slet ikke en dårlig tanke, for i et spil med wows alder er der ikke

mange helt nye spillere.

Endnu federe er det dog, at at questene, i Goblins/Worgens områderne, er langt mere avanceret end tidligere. Man er udmærket klar over, at langt de fleste spillere er erfarne spillere.

## Talent

Naturligvis er der igen ændret lidt på talentpointene og race, professionerne er også ændret lidt, fx kan trolde nu være druide.

Der er også kommet arkæologi som ny profession, gevinsten ved at bruge den er ret store lootes, men spændende er det ikke ligefrem, og jeg mener min arkæologi er på 10-12 stykker.

## Geografien

Der er som sagt sket store ændringer i zonerne, det betyder at spillets verden nu er blevet opdateret med historien i Lich King spillet. Lich King og hans hær af udøde er slået tilbage. Det må betyde at dem af os, der ikke nåede, at kæmpe mod ham, vi kommer ikke til det(?).

Store dele af de Plaguelands er nu frie igen. Imens er Alliancen og Horden i direkte krig og der



*Westfall er blevet et trist sted, hvor hjemløse og arbejdsløse hænger ud. De har brug for din hjælp, så de kan få lov til at arbejde i fred for banditter og troldmænd.*

er kommet flere skarpt optrukne fronter. Der er kommet nye lande til og de er meget spændende områder.

### Deathwing

Deathwing er vendt tilbage, han har ikke været med siden Warcraft II, så for rigtig mange er han et helt ukendt bekendtskab. Engang var han vogter af Azeroths, men han er blevet sindssyg og vil nu udrydde alt liv. Indtil videre har det betydet bl.a. at Barrens er blevet splittet i to og flere byer er sunket i havet, Stormwind er hærget og Thousand Needles er oversvømmet.

Og en lang række andre katastrofale ting.

Deathwing kunne man ikke slå ihjel i starten, om man kan det nu ved jeg faktisk ikke, det må være op til en prøve. Men ser du ham alene, så er udfaldet helt sikkert givet.

### Alt de nye

2 nye racer. Worgen er varulve og der er lidt London 1890'erne over den stil. Goblins er en anden ny race, der tidligere har været spredt ud over hele Azeroth, men hvorfra kommer de? Det virker lidt underligt at denne race kun kan virke som horde, da der



*Møder du alene Deathwing så enten løber eller dør du.*

jo er mange venlige goblins rundt omkring i verden.

Den ny flyvemount i den gamle verden, jeg er ikke helt sikker, men jeg mener det fra level 40 den mulighed kommer. Allerede fra level 20 kan man bruge ride-dyr, ligesom der er kommet mange flere flyvestationer.

Man kan nu blive level 85, fem nye zoner og den gamle verden er total renovert.

I forhold til den tidligere udgivelse Wrath of the Lich King kan man sikkert hurtigere ramme max level i Cataclysm, men i betragtningen af, at den gamle verden er helt "ny" med nye quests og ændringer i landskabet, så snyder man sig selv, hvis man ikke tager en tårn mere med en ny figur og så er der pludselig ufattelig mange timers underholdning.



*Da Deathwing vågner er det med så voldsom kraft at kontinenterne knækker over.*



*Da spillet udvidelsen udkom var der lange køer ved midnat, det virkede lidt komisk, for spillet havde man kunne købe over nettet tre uger op til lanceringen. Uanset hvornår man havde købt spillet kunne man først spille, når Blizzard åbnede serverne.*

# WORLD OF WARCRAFT

## MISTS of PANDARIA™

Skepsissen har ellers været til at føle på siden Blizzard annonceret "Kung Fu Panda"-udvidelsen som den mere eller mindre hånlige har fået tilnavnet. Men heldigvis var Kung Fu Panda jo faktisk en rigtig sjov tegnefilm, så måske er det slet ikke så dårligt?

Lidt hurtigt fortalt rummer den 4. udvidelse en ny race (panda), battle pets, et nyt kontinent i syv zoner, opdateringer generelt og et helt nyt talentsystem. Lad os se på det.

### Pandaria

Forhistorien er den at kontinentet Pandaria har været skjult i tusinder af år bag en tyk tåge, men den er nu lettet, og ved et tilfælde ankommer ekspeditioner fra både Horde og Alliance til øen. Det fører øjeblikkeligt til at man har en ny kampplads, der truer selve kontinentets eksistens, da den meget død og ødelæggelses vækker den mørke kraft Sha til live igen. Så i første

omgang handler det om at redde Pandaria. Der er altså ikke ny skurk, det er selve krigen mellem Alliancen og The Horde der er fjenden.

Pandaria er syv nye områder og du kan ikke flyve i dette område, før du rammer level 90, det gør unægtelig spillet mere udfordrende, spændende og man ser mere i sin quest.

### Monk

Den første ting man kan kaste sig ud i er oprette en ny figur, der er Panda. Ens panda kan være kriger, shaman og et par andre ting eller den helt nye "monk" (munk).

Ens monk skal efter basistræningen (dvs. ved level 10-12) vælge om man vil være horde eller alliance. De første opgaver som monk er gudsjammerlig kedelige,



Det hele starter på The Wandering Isle, som er en stor skildpadder, som pandaerne lever ovenpå.

men er dog overstået for en træner spiller på en lille halv til hel time. Derefter begynder der at komme opgaver er så noget mere interessante og hvor man kan være flere sammen.

Ved slutningen af ens basistræning skal man beslutte om man vil spille horde eller alliance.

Noget underligt kommer nogle nye slag til på ens actionbar uden man selv skal gøre noget, men da man fortsat kan (og skal) opsøge en træner med jævne mellemrum er det vel ikke alle nye slag, der kommer af sig selv?

Det specielle ved monk er at den kan tage ufattelig mange tæv uden at gå ned og man healer også utrolig hurtigt. Selve kampsystemet er noget i stil med rogue, hvor man kan opbygge chi og så sende mere voldsomme slag af sted. Men om det er en fordel at satse på intellekt, spirit eller om det er styrke og smidighed man bør prioritere har jeg ikke gennemskuet endnu. Blizzards hjemmeside fortæller det ikke.



*Pandaen er en fremragende race der både er stærk og kan heale. Som panda kan kun bruge stof eller læder udrustning.*



*Til de længere ture er der stillet beredvillige personer op, der kan give dig et lift. Der er også kommet langt flere fugle rundt omkring, så man ikke bruger uendelig tid på at løbe rundt.*

Det er naturligvis en ordentlig mundfuld at gå fra level 1 til level 90 med en ny figur, men allerede efter tre dage så jeg de første munke på level 86, så der er nogle der er noget dygtigere spillet end jeg er eller bare ikke har et liv.... Den første skulle være en amerikaner, der brugte 19 timer i træk, hvilket da er voldsomt imponerende. Adskillige nåede dog level 90 efter kun få timer, men er siden blevet sparket ud af Warcraft for snyd.

Og hvis man først bliver taget i snyd er Blizzard meget konsekvent. Man mister ikke kun sine penge fra abonnementet, endnu værre er det jo at man mister ALT, altså også sine figurer, penge i spillet og alt sit gear. Blizzard har kun få gange givet person karantæne, dvs. næsten alle får frit lov til at oprette en ny konto og starte forfra.

Personligt tror jeg den politik har været med til at holde spillet seriøst og i live til glæde for os alle.

Når du bliver level 20 kan du rejse på "Zen pilgrimage", hvor du kan modtage træning en gang om dagen. Sejren over masteren giver første gang en meget stærk ting og måske vigtigere, som belønning at alt xp bliver øget med 50%, så kan man tage 2-3 levels på en time (nogle kan sikkert tage dobbelt så mange, men dem om det). En fed motiverende detalje på vejen mod de 90.

### Oplevelsen

Visuelt, musikalsk og geografisk er Pandaria tydeligt inspireret af klassisk kinesisk arkitektur og en

breder asiatiske indflydelse, bl.a. bjerge der ligner landskabet i Himalaya og blomster og buske derfra. Pandaria byder i øvrigt på det højeste bjerg nogensinde i World of Warcraft, og ja, man kan faktisk bestige det hele vejen til toppen.

Man bliver kontant forbløffet over hvilken skønhed, der kan trykkes frem med grafikmotoren, der har mere end otte år på bagen. Også lyden har fået løft, sådan at WOW atter igen fremstår som et meget tidssvarende spil, det er helt umuligt at se spillet snart er elleve år gammelt.

### Ny gammel verden

De fleste opdagede i den sidste udvidelse Cataclysm at meget af Kalindor og Azroth var ændret, nu har man vist fået lavet det sidste, sådan at selv Evelyn Forrest, Westfall osv. har fået nye quests (og beholdt mange af de gamle), men også at der er en sammenhængende historie i hvert område. Det stopper dog når man rammer Outland, som



*Så er vi igang i Evelyn Forrest, der er udstyret med nye quests.*

vist ikke er opdateret på nogen måde. Det må være næste opgave for Blizzard.

Spillet er på de mindre levels blevet nemmere. Der er færre elite monstre og der er færre monstre, hvor man skal være i gruppe for at klare dem, selvom det på sin vis er en skam, så er det dog nødvendigt, for specielt i områderne op til level 20-30 stykker er der altså ikke så forfærdelig mange spillere.

Til gengæld er der rigtig mange i de større områder.

Men Pandaen har dog vist sig at være populær og jeg er stødt på mange pandaer rundt omkring.

Der er dog meget stor forskel fra realm til realm på Lightbringer (pve), hvor jeg primært spiller er der mange, mens der på Skullcrusher (pvp) er nærmest mennesketomt på i de gamle områder. At stå i Stormwind som eneste mand er en meget mærkelig følelse, nærmest uhyggeligt.

Det er også blevet noget nemmere at opnå xp, så man bruger nu kun en time eller to på at gå en level op i de lidt mindre områder. En trænet person kan fortsat gå fra level 1 til 10 på en time eller halvanden, men sådan er det jo. Ved 20 begynder du at kunne bruge mount, og her kom lige en anden forandring. Dine mounts er nu account, så som level 20 har jeg adgang til alle mine mounts, men fuglen kan altså ikke flyve før level 60.

Desværre er Outland ikke blevet opdateret, det er fortsat små kedeligt at gå fra 60 til 70, og jeg tror faktisk de fleste af mine ka-



*Pet Battle er et spil i spillet, det er skældt ud af mange anmeldere, men denne anmelder var nu meget begejstret for det.*

rakterer er stoppet omkring level 62-63 af kedsomhed. Men Pandaen vil jeg nu have op på level 90.

### Nye raids og dungeons

Nu er jeg en af dem, der bruger mest tid på at levelle mine karakterer, men de fleste er meget glade netop raids og dungeons. Der er kommet tre nye raids og ni nye dungeons. Den eneste jeg har prøvet er Stormstout Brewery, som er et stort bryggeri, der er blevet overrendt af fjender. Første etage er fyldt med fulde aber, der i første omgang er for stive og omtågede til at bemærke spil-

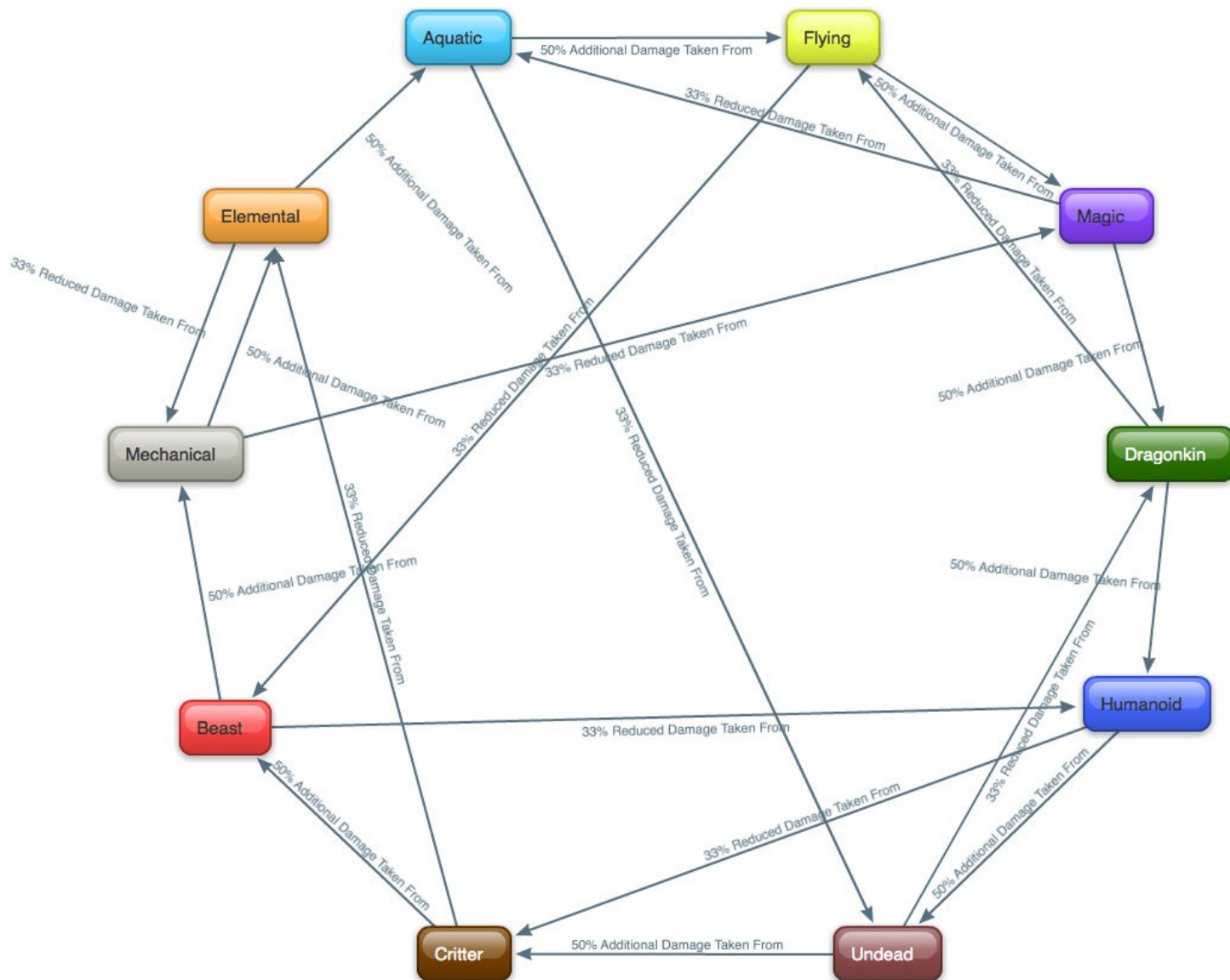
lerne, men som efter at have fået en stak øltønder i hovedet vågner op til kamp. Næste sektion er overrendt af kaniner, der former sig i hobetal og tilslut er det selve øllet der kommer til live.

En helt ny ting er at alle Pandaria dungeons kan laves som en udfordring på tid, hvor man så kan få guld, sølv eller bronze, desuden vil der være leaderboards med de bedste hold og belønninger involveret, og hvis man scorer guld i alle otte dungeons får man en særlig flyvende mount. Det handler naturligvis om at øge genspilningsværdien og op-

fordre folk til at finde sammen i mere fast grupper.

### Tidsrøveren

Jeg får oftest ikke spillet meget i store grupper, primært fordi jeg slet ikke kan overskue at skulle spille måske flere timer sammen om én bestemt mission. Det er jeg ikke den eneste, der ikke kan. Derfor er der lavet en slags minidungeons (som kan foregå i det fri), hvor der er en mission, men hvor man kun er 3-5 personer sammen og tidsrammen er sat til 15-20 minutter. Det kan fx være at beskytte et bryggeri mod en fjende i et bestemt tidsrum. En-



Mini guide til pet battle. Jeg går ud fra du kan engelsk, ellers spiller du vel ikke WOW.



Det er de utroligste ting, der presses ud af en 8 år gammel grafikmotor.

delig er der også kommet to nye battlegrounds.

### Battlepets

Det er fra starten blevet sablet ned er battlepets. Det foregår i turbaseret kamp i stil med Pokemon. Umiddelbart en mærkelig ide for spillet, men jeg må sige jeg er en af dem, der er faldet for det. Det er meget stille og roligt. Vælger man at finde en modstander gennem matchmaking, så ser man end ikke modstanderens navn. Man kan også selv genoplive sine pets eller betale en stabelmaster for det (10 sølv). Det er dog allerede på rygteplan sådan at den del af spillet vil blive ud-

bygget lidt i en kommende patch 5.1, der skulle komme indenfor et halvt års tid.

Battlepets er et spil i spillet og jeg fandt den del meget morsom og sjov, men nu havde jeg i forvejen en samlermani med pets, man kan i øvrigt selv indfange nye pets.

Jeg er helt sikker på at mange hardcore gamers vil være uenige med mig, men de kan jo bare ignorere spillet i spillet.

### Talentsystemet

Den måske største ændring der er sket er med talentsystemet, tidligere har jeg siddet med tanken at der egentlig kun var én vej gennem talent træet som var rigtig god. Nu er det ændret sådan at man for hver 15. level skal vælge mellem tre talenter og de gør en stor forskel,

så det kan godt betale sig at bruge tid på at overveje og gennemskue systemet.

Af samme grund kan man ikke svare direkte på hvad en monk skal satse på af forskellige evner, det afhænger af hvilke talenter du vælger.

### De "nye" gamle karakterer

Mange af de gamle karakterer som warrior, paladin osv. har også fået ændret en del i deres kampsystem, nogle vil være glade for disse ændringer, mens andre vil være negative. Personligt fandt jeg ændringerne af warrioren ualmindelige irriterende, men jeg har kammerater, der mener den er blevet meget bedre. Det er nok smag og behag.

### Kort og godt

Grafisk og lydmæssigt er WOW fremragende, ja det er måske forældet, men omvendt, så virker tegnestilen som et godt værn imod tidens tand og det er imponerede grafik, der disktes op med.

Jeg ved ikke om Mist of Pandaria får hentet et par millioner nye spillere, men det får helt sikkert mange til at tage endnu et år eller to mere.



Mist Of Pandaria	
Et mesterværk, som fik mig til at begynde at spille igen og møde både nye og gamle venner.	
<b>Systemkrav</b> XP/Vista/W7 3 GHz CPU, 2GB ram Ca.30 HB harddisk Internet	<b>Anbefalet system</b> Jo større, jo bedre grafik.
<b>Oplevelse</b> 92 % <b>Gameplay</b> 97 % <b>Holdbarhed</b> 97 %	<b>97 %</b>
<b>KVALITET</b>	



# Bladets historie 4. del: Fra AMIGA til Windows Med Amiga til Din Computer

## 2003

I slutningen af 2002 stod vi efterhånden i en lidt træls situation. Underskud, faldende oplag og annoncørerne svigtede. De valgte at bruge deres penge på netreklamer i stedet.

Redaktionsgruppen valgte efter en debat at køre bladet videre under navnet Din Computer i mindre format og i lavere oplag.

Begge dele var set i bakspejlet en fejl.

Det mindre format gav væsentligt mindre plads til layout og prisen var i forhold til konkurrenterne alt for høj og indholdet var ikke nyt nok. Det havde måske

gået i en forening, men DC havde ikke en forening bag sig.

Bladet var lavet som et blad af et bladforlag, læserne havde derfor ingen tilknytning til hverken mig eller til redaktionsgruppen. Vi blev bedømt på bladet og kun bladet. På nettet kunne man ganske gratis finde noget tilsvarende, der endda var langt hurtigere opdateret end DC. Og man kunne finde blade på 120 sider i farver til 80 kroner, mens vi tog 30 kroner for hvert nummer i sort-hvid.

Så måske var det slet ikke så overraskende en udvikling.

Oplaget røg under 100 inden årets udgang og DC35 blev det

sidste nummer i kioskerne og i øvrigt det eneste nummer det år, der gav overskud.

Set i bakspejlet - og det er jo så nemt - så havde vi faktisk lidt tilfældigt ramt et marked med DC35, nemlig retro markedet. Havde vi fortsat den vej kunne bladet måske have fortsat. Det fandt vi aldrig ud af.

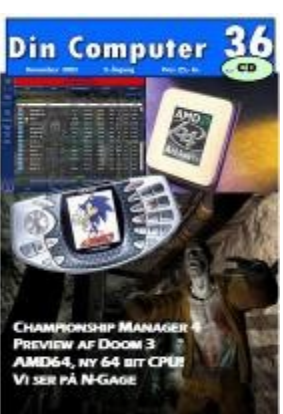
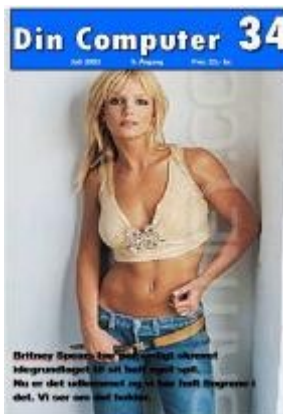
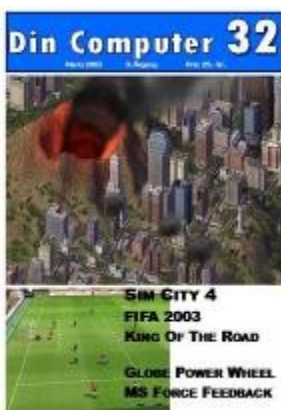
Op til nr. 36 havde vi i gruppen igen en debat om bladet, det endte med at jeg valgte at køre bladet videre, mens resten af gruppen takkede af.

Det var naturligvis et projekt, der slet ikke kunne lade sig gøre: Én mand lave et helt computerblad selv! For det var sådan det endte, jeg mener ikke jeg fik ret mange artikler udefra, så da jeg nåede til 2004, måtte jeg træffe en tung beslutning.

Inden man nu begynder at sige om det ikke er det samme jeg kaster mig ud i nu, så var der en væsentlig forskel dengang og i forhold til nu. Bladet skulle dengang være på 32 sider og folk betalte for bladet. Det kan være der kommer et nummer nu, der er på 4 sider og da ingen betaler for bladet kan jeg også gøre det med god samvittighed. Dengang havde folk lagt penge på bordet og forventede med rette et blad af en vis længde og en vis kvalitet.

## 2004

Nr. 37 blev stort set en gang gen-



brug af artikler fra 2003, og det var de to næste numre også præget af. Faktum var at jeg overhovedet ikke magtede at lave både bladet, distribution, skrive alle artikler - i øvrigt imens jeg studerede.

Med DC39 lukkede jeg bladet med kun 41 abonnenter tilbage og en regning på omkring 12.000 efter de mange års arbejde. Det gjorde at de personer, der havde 20-50 kroner i klemme ikke fik deres penge retur, det ærgrede mig, også selvom jeg modtog fuld forståelse for beslutningen og selvom ingen gjorde krav på deres penge.

Det irriterende mig dog fortsat, at bladet sluttede på den måde, og godt 14 måneder senere genoplivede jeg bladet og nu kun som netblad, hvor jeg lavede bladet for min skyld, var der så nogle, der læste det så var det fint.

## Økonomi

Da jeg begyndte at lave bladet i 1995 havde jeg overhovedet ikke gennemtænkt økonomidelen, og slet ikke, hvor meget arbejde det egentlig krævede.

Da de første numre blev sendt fra mig kostede det 5 kroner i porto og trykningen kostede 80 øre per side. Et blad på 32 sider kostede alt i alt altså rundt regnet 30 kroner at producere og abonnenterne betalte 100 kroner for 3 numre (måske ikke ligefrem klogt).

Samtidig havde jeg også den indstilling at forlaget skulle være meget idealistisk, så var der overskud på fx 3000 det ene år, så blev det brugt året efter til andre udgivelser eller tykkere numre.



Årgang 2004

Det var tåbeligt, for det betød, at da der kom underskud havde forlaget intet at stå imod med andet end min egen tegnepung, som bestod af SU og et fritidsjob.

Med nr. 39 konstaterede jeg at de 9 år havde kostet mig omkring 12.000 kr. Det kunne have været anderledes, hvis jeg havde været bare en smule mere taktsom, fx kom DC36 med en cd selvom det kostede penge at vedlægge den. Dumt.

En anden ting, der var dumt var at jeg ikke gjorde det til en forening, dels havde jeg så kunne få tilskud til produktionen og portotilskud, men jeg frygtede at blive druknet i foreningsarbejde, som jeg egentlig ikke gad.

I dag sidder jeg som redaktør på Subspace, der er et foreningsblad og må erkende at det er en lettelse.

Jeg skal bare redigere og layoute bladet, mens andre tager sig af resten.

Post Danmark gennemførte i perioden 1995-2004 store effektiviseringer, der åbenbart resulterede i voldsomme prisstigninger. Bladet kostede 5 kroner at sende ud

i 1995, i 2002 var det oppe på 10,50. Hvis vi havde fastholdt den store A4 format skulle vi i 2003 have lagt 18 kroner på bordet for at sende bladet ud. Nu sendte vi i stedet et A5 magasin ud til 10,50. I dag mener jeg det ville koste 21 kroner at sende ud. I samme periode gik trykprisen den stik modsatte vej. 80 øre pr. side i '95 og 28 øre i 02, derefter 14 øre i 2003, men så var det jo halv format.

Tilslut var det altså dyrere at sende bladet ud end at trykke det. Det virker jo helt tosset.

Derfor har jeg også helt lagt ideen om at lave et abonnementsblad i graven. Kunne jeg samle en redaktionsgruppe og 5-6 skribenter, så ville projektet alligevel være dødfødt på forhånd. Et 32 sider blad vil koste på den anden side af 50 kroner for læserne.

## 2005-2009

Nr. 40 var det første nummer, der var gratis på nettet og det var bla. genbrug af årgang 2003. Hvilket jeg roligt kunne gøre, da der havde været under 50, der havde læst det.

I 2006-08 kom der efter min mening nogle gyldne numre, men det var svært at nå at lave 3-4

numre hvert år med mindst 32 sider. Og i 2009 skiftede jeg så ned i A5 format. Ideen var den at jeg så nemmere kunne lave 3-4 numre a 32 sider. Men det kom aldrig til at fungere rigtig godt. Fra 2009 til 2012 kom der kun fem numre.

### Fremtiden, eksisterer den?

De sidste numre er blevet hentet færre gange, jeg tror den primære begrundelse er den, at når der ikke er kommet et blad i 8-12 måneder, så tror jeg at mange bare har antaget bladet var lukket og bare droppet at kigge efter et nyt på hjemmesiden. Derfor har hvert nummer skulle hente nye læsere frem for at bygge på eksisterende læsere og hente nye.

Det er noget utilfredsstillende at lægge arbejde i et blad og så ende med under 400 klikks eller endnu mindre. Og der er heller ikke fedt skrive en artikel i juni og først se den komme på tryk syv måneder senere.

Løsningen ligger lige for. Jeg har hele tiden sagt at et blad skulle være på minimum 32 sider, men hvorfor egentligt?

Det er et levn fra en svunden tid, hvor porto skulle medregnes og læserne med rette kunne forvente at modtage andet end et par sider, fordi de jo betalte ganske mange penge for bladet.

Det betyder jo ikke noget i dag om et nummer er "på 8 sider og et andet på 32. Jeg vil dog fastholde at det skal kunne udskrives som et magasin, så sidetallet skal kunne divideres med 4.

I dette nummer er der en anmeldelse af FM12, den blev faktisk skrevet i juli12, nu er FM13 kom-

met og egentlig er anmeldelsen derfor mere eller mindre ligegyldig (hvilket jo heller ikke får læserne til at stå i kø for bladet). Dette nummer kunne jo ligeså vel have udkommet for længe siden i et firesiders nummer.

Derfor udkommer Din Computer næste år hele 6 gange. Det bliver (formentlig) tynde numre, men i februar, april, juni, august, oktober og december udkommer bladet. Nogle numre bliver måske kun på fire sider, andre på 8 eller 12 eller mere. Men du får et mere aktuelt blad og freelance skribenter vil også vide, hvornår deres arbejde bliver trykt.

### Nettet

Gamle kendinge af hjemmesiden har naturligvis opdaget at der er sket nogle ret voldsomme ændring af siden. Den gamle var lavet med FP2002 og tiden er løbet fra den, den opdateres ikke mere og opdateringen af hjemmesiden har været både besværlig og irriterende de seneste par år, fordi de skulle gøres manuelt og ikke som tidligere ved bare at lave siden og tryk udgiv, hvorefter den klarede resten selv. Med den

nye hjemmeside har jeg igen fået den funktion. Alt det indhold, der var på den gamle side vil dukke hen af vejen.

Samtidig har jeg forsøgt at fastholde det samme look som tidligere, så forhåbentlig føler du dig hjemme efter kort tid på den nye side.

Vi er midt i januar måned nu og jeg har arbejdet en del på den ny hjemmeside, men ikke alle tidligere numre er lagt på nettet, som du dog kan se, så er der kommet en indholdsfortegnelse over alle numre, der er på nettet.

Hvis der er en person, der ved hvordan man laver en gæstebog eller mulighed for at lægge en kommentar på siden, så hører jeg meget gerne fra dig.

En anden ting jeg kunne tænke mig er at du spreder budskabet om bladet. Jo flere læsere jo bedre.

## Windows 8 er kommet

Microsoft har lanceret næste version af Windows, det er denne gang specielt lavet med fokus på touchscreen. Din Computer vender (sikkert) tilbage i et senere nummer med en anmeldelse.



战火为何而燃  
秋叶为何而落

天性不可夺  
吾辈心中亦有惑  
怒拳为谁挥

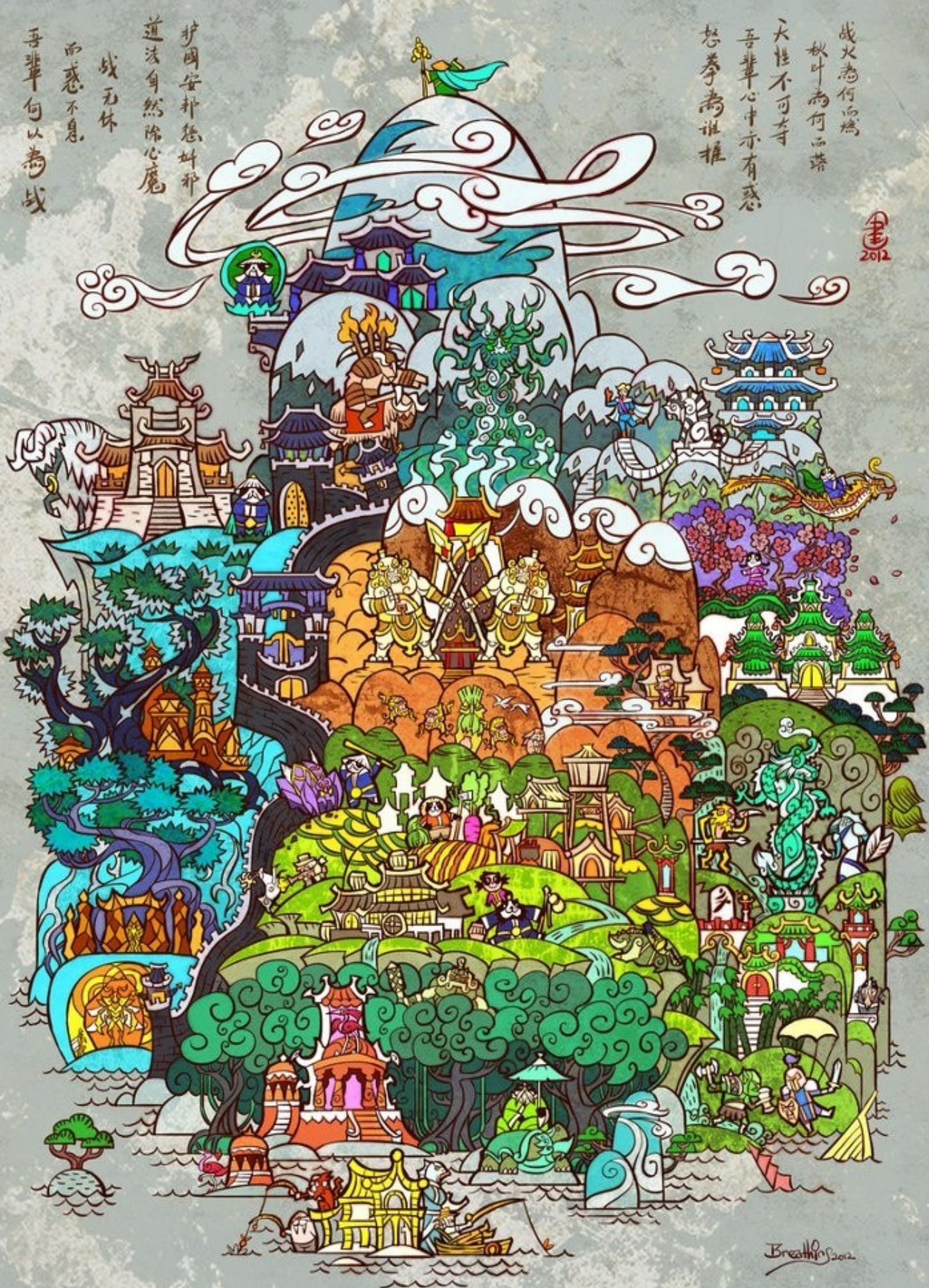
护国安邦怒奸邪  
道法自然除心魔

战无休

而惑不息

吾辈何以为战

2012



Breathless 2012