

WINDOWS - AMIGA - COMMODORE 64 - AMSTRAD - RETRO - FLASH - JAVA

# DIN COMPUTER 58

Juni 2013 - 18. årgang



ELITE  
DANGEROUS

## The Walking Dead Microsoft: Et plagiat firma Mayhem in Monsterland

### Artikler

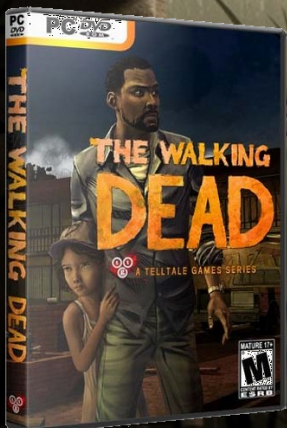
- 2 Er det enden på konsollerne?
- 3 Er din hjemmeside kendt?
- 12 Microsoft - et plagiat firma
- 18 Hvordan kan.....?

### Spiltest

- 6 The Walking Dead - PC
- 9 Mayhem In Monsterland - C64
- 10 Retro skrammel
- 11 Retro goodies
- 19 Elite Dangerous (omtale)

### Øvrige

- 3 Blow The Cartridge
- 4 Nyheder



# Er det enden på konsollerne?

De nye konsoller er i støbeskeen og de første nyheder om dem er kommet.

PC har de senere år ikke været den fortrukne spilplatform blandt mange, men det kan hurtigt ændre sig. De tre store, altså Nintendo, Sony og Microsoft, pønser på at gøre brugte spil ubrugelige. Nintendo har allerede gjort det med et par spil til deres DS. Der bliver banen låst, når man har gennemført den. Man kan altså kun spille banen én gang og det er så det.

Jeg ved ikke med jer, men kan I forstille jer, at når du har gennemført en bare i fx Left4Dead så må du ikke genspille den?? Det ville da være sidste gang, jeg købte et spil fra det firma. Og hvorfor stoppe der, brugte film er vel også et "problem"?

Alene tanken er komplet åndssvag. Men nu har man faktisk ud tænkt en endnu dummere plan.

De har den plan, at hvert spil udelukkende skal virke sammen med én konsol. Vi taler ikke kontobestemt, men altså den fysiske maskine, så man må håbe den er solidt bygget. Formålet er at få stoppet vores udveksling af brugte

spil, som sker i stor stil. Det er altså ikke piratkopier man jager, det er dig og mig, der har betalt 400-600 kroner for et spil og tillader os at bytte med hinanden. Der er dog i den forbindelse ingen planer om at sænke priserne. Et konsolspil vil også i fremtiden være mindst 200 kroner dyrere end PC versionen.

De tre mener naturligvis at de har lavet en genistreg ved at gå sammen, dermed bliver de alle skældt ud, men ingen taber markedsandele til hinanden.

GameStop har lavet en undersøgelse, hvor hele 60% af de adspurgte kunder svarede, at de ikke vil købe en konsol, hvis man ikke kan bruge brugte spil på den. Selvfølgelig skal det ses i lyset af, at GameStop er en forretningskæde med brugte spil, så de adspurgte er altså brugere af genbrugsspil.

Men også en af de helt store spillere på markedet EA er meget kritisk, de frygter alt de nye konsoller ikke vil sælge særlig godt, hvis det system kommer.

De tre mener naturligt nok, at de taber penge på brugte spil. Men her er løsningen til Nintendo, So-

ny og Microsoft:

## Stop med at tage 600 kroner for et spil.

På pc markedet følger man næsten altid denne kurve. Et nyt spil koster 399, efter 3-4 måneder falder det til 299, efter yderligere 2-6 måneder er prisen nede på 149-199 kr. 12-24 måneder efter lanceringen koster det 39-79 kroner.

Ved konsollerne hedder det 599 de første 18-24 måneder, derefter med lidt held er vi nede på 399 og restlageret sælges enkelte gange for 200 kroner. Og så er det da rigtigt at der er kommet spil til 50 kroner til konsollerne, ja PS2 spil fra 1998.

Et brugt pc spil koster max 50 kroner, et brugt konsolspil koster nemt 200-300 kroner. PC spil er kommercielt uinteressant, derfor er det ikke genbrugsbutikker, der tjener på gamle spil, det er pc producenterne og så enkelt kan det faktisk gøres.

Kim Ursin  
Redaktør

### Din Computer

udgives af DaMat, Bonderup Østergade 15, 9690 Fjerritslev.

Tlf.: 86 82 03 96

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

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

Ansvarshavende redaktør: Kim Ursin

Hvis du har lyst til donere et mindre beløb til forlaget kan det ske på: Konto: Reg: 7461 Nr: 42000934240 - skriv venligst donation og evt. dit navn/mailadresse. Mail eller postkort er en anden måde at støtte bladet på.

Du er velkommen til at bidrage med materiale til bladet. Bladets fokus er Windows, Amiga, Amstrad, C64, i mindre grad sci-fi, teknologi, film og andet retro. Alt anmeldt software/hardware skal kunne

bruges på en almindelig moderne pc med WindowsXP/Vista/7/8.

Bladet er udgivet "as is" derfor må du forvente mindre slå og stavefejl. Bladene opdateres løbende for den slags fejl. Du er meget velkommen til at gøre opmærksom på de fejl du måtte finde.

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. Artikler må ikke bringes på hjemmesider eller på tryk uden forudgående aftale med forlaget DaMat.

# Er din hjemmeside så kendt som du tror?

Kender du forskellen mellem hits og besøgende? Måske har du set hjemmesider fortælle om 80.000 hits om måneden? Men betyder det at hjemmesiden er rasende populær?

Svaret er nej. Et hits er nemlig ikke et besøg.

Hver eneste lille ting på din hjemmeside afgiver et hits. Hvis du altså har 80 ting på hjemmesiden, så dækker 80.000 hits over 1000 besøgende.

Det gør også at man relativt nemt kan puste tallet op (eller formindske det) ved at ændre på ens hjemmeside. Man får reelt intet billede af sin sides popularitet. Alligevel bruges det ofte i markedsføringen, for langt fra alle kender nemlig forskel på hits og besøg.

Det man er interesseret i er antallet af besøg på ens hjemmeside. Men en counter på ens hjemmeside, siger heller ikke alverden.

En tæller registrere blot at siden er blevet hentet, om det er 20. gang personen besøger din side eller om det er første gang spiller ingen rolle, hvis personen genindlæser siden tæller det også.

Den måde du kan finde ud af hvem der besøger din side er med et trafikanalyseprogram, som de fleste, hvis ikke alle, udbydere automatisk giver. Det du skal bl.a. kigge på er hvorfra personerne kommer, hvilke søgeord, der bringer dem til din side, hvilken vej de bruger på din side og hvordan de forlader dig igen.

Endelig kan det være en klar fordel at se på hvilke lande, der besøger din side. Hvis din side er 100% danske, så er udenlandske besøg uinteressante. Det er formentlig en robot, hacker eller en der er faret vild.

Hvad er egentlig mange? Realisme er en god kammerat, at have når man skal se på sin hjemmesides besøg. Hvis jeg fx havde lavet bladet på engelsk, ville jeg naturligt nok have en langt større læsergruppe, men nu er siden altså dansk, så derfor må jeg have forventninger, der er afstemt med det. Havde jeg en side a la "her er min hamster", ja så ville det nok være endnu mindre.

## BLOW THE CARTRIDGE

Name an old video game.  
I'll make a comic about it!

new comics on  
wedNESday!

```
Welcome to TEXT ADVENTURE!
*****
You are standing in a field
overlooking a scary castle.
You can go EAST, WEST or
NORTH down to the castle.

> HELP
I don't know how to 'help'.

> go to castle
I don't know where that is.

> GO NORTH
You go to the castle.
```

```
The castle portcullis is
drawn. The walls are coated
with thick adventitious
roots and twining petioles.

> WHAT THE HELL DOES THAT
MEAN
I don't understand that.

> NEITHER DO I, STUPID GAME
A trapdoor opens underneath
you. You fall into a pit.

> WHOOPEE DO LA LA
I don't understand that.
```

```
It is dark. You may be
eaten by a grue.

> FIGHT GRUE
You don't see any grue.

> LOOK FOR GRUE
I don't know what a
'Grue' is.

You have been eaten by a
grue. GAME OVER. Would
you like to play again?

> NO
```

## Baptist ville ikke spille BioShock Infinities

Amerikanske Breen Malmberg blev så fornærmet over spillets åbningssekvens, at han valgte at stoppe med at spille spillet og kræve sine penge retur. Årsagen skyldes en helt bestemt scene, da spillets hovedperson Booker DeWitt gennemgår et dåbsritual for at skaffe sig adgang til himmelriget Columbia. Hvis man ikke vælger denne dåb kan man imidlertid ikke spille videre. Malmberg mente dette var dybt krænkende overfor hans tro, at han skulle lade sig døbe i spillet (nej, han skulle ej, Booker skal døbes).

Åbenbart havde Malmberg ingen problemer i forhold til sin tro om at derefter plaffe et par tusinde virtuelle personer ned, men en virtuel dåb i et spil var altså for meget.

Valve valgte at give ham pengene tilbage uden debat, men sikkert med en hovedrysten.



## SimCity driller fortsat

Maxis' voldsomt populære nyeste udgave af SimCity volder fortsat store problemer, først var det meget langsomme download tider, langsomme servere, men spillets AI er fortsat det største problem. Det er borgere der begynder at gå på arbejde i den anden ende af byen, trafikken kan udvikle sig helt katastrofalt ved bestemte bygninger og SimCity er fortsat et meget langsomt spil.



En medarbejder hos Activision brugte små 30.000 kr. på en ferie til Miami. Firmaet udtaler at hvis en medarbejder har brug for ferie for at finde fornyet inspiration stiller vi os forstående, men at det er helt uacceptabelt at man tager af kassen og bare gør det. Sagen blev derfor overdraget til politiet, der gav manden 3 måneders betinget fængsel mod at han tilbagebetalte beløbet. Beløbet trækkes i mandens løn .... fra Activision, der dog har fjernet alle privileger på ubestemt tid, forlyder det.

## World of Warcraft taber spillere

Det er næppe nogen større overraskelse at et spil, der snart fylder 9 år, er begyndt at tabe spillere i rasende tempo. Det officielle tal er nu lige under 8 millioner brugere (dvs. man har været aktiv indenfor 3 måneder). Blizzard har endnu ikke meldt ud om der kommer en ny udvidelse, men det gør der jo nok. Indtil videre har man lavet en 2.0 version af Mist of Pandaria.



Erfarne spillere brokker sig over at spillet er blevet gjort for nemt, en dygtig spiller kan gå fra 0-90 på 10-12 dage, lyder kritikken på forums. Tidligere kunne man bruge 30-40 dage på at bare nå level 60. Et andet væsentligt problem ifølge ældre spillere er, at nye spillere ikke lære at spille sammen undervejs, nye spillere kan solo sig til level 90 uden hjælp mere end få gange.

De nye spillere er dermed slet ikke skarpe nok til gruppespil senere i spillet, de får svære ved at finde en gruppe der gider have dem med, og dels stopper mange simpelthen når de rammer level 90, fordi de så mener spillet er slut. Men for erfarne lyder det omvendt, spillet starter først ved level 90.

### En gang varm luft fra Microsoft

Den nye Xbox er blevet lanceret, men udover at man ikke kunne fortælle om prisen, så er man heller ikke enige om man kan bruge brugte spil eller ej. Xbox One kræver at man installere spillene, af den grund skal spillet tilknyttes en konto, dermed skal ens konsol altså være konstant online.

Dernæst var der spørgsmålet om man kunne bruge brugte spil, her svarede MS i første omgang ja, for spillet blev slettet på den oprindelig maskine, hvis man installerede det på en ny. Senere samme eftermiddag var beskeden den at man kunne kun installere det på en ny maskine mod et mindre beløb. Og for at gøre det komplet, så kom der samme aften en ny besked fra MS, her lød det at man skulle genkøbe en licens til spillet, der svarede til samme pris som tidligere.

Forvirret? Jeg er nok, til at jeg undgår den konsol. Der udover dette problem kan byde på én controller og ligne en vhs maskine fra firserne.

Prisen på "vidunderet" bliver omkring 5000 kroner og omkring 600 for hvert spil. God fornøjelse med at sælge den.



### Danmark: Al elektronik forbydes fra 2015

Det er godt dette nummer udkommer i juni ellers ville alle sikkert tro, det var en aprilssnar. Miljøministeriet har vedtaget en lov, der forbyder fire slags ftalater, som er blødgøre i plastic, fordi de bl.a. forårsager dårlig sædproduction og giver homonforstyrrelser i legetøj til børn og dyr (fordi man tygger på det).

Men forbuddet tager ikke højde for at det også bruges i elektronik og forbuddet betyder at al elektronik reelt forbydes at sælge fra 2015, fordi der er blødgjort plastic inde i hardwaren. Forbuddet har været vedtaget siden november, men det er først nu at erhvervslivet har opdaget, hvilke konsekvenser det har.

Ida Auken mener at erhvervslivets kritik kommer for sent, mens Venstre siger, at konsekvensen vil blive at danskere køber elektronik udenfor landets grænser og man derfor må finde en løsning. Den leverandør



vi talte med, og som kun ville udtale sig udenfor referat, udtaler at de sælger over 80 millioner computere og at de ikke ændre produktionen for at sælge lidt over 100.000 i Danmark. Den holdning er firmaet næppe alene med.

Jeg mener, at det altså ikke bør gøres til et større problem, det er vel blot at omskrive loven, så den ikke gælder skjulte komponenter i produkter. Alternativt kan Danmark skifte tilbage til Commodore 64, for den rummer nemlig ikke nogle blødgøre.

Men at tro Danmark får verdensfirmaerne, der sælger mindst 2 milliarder computerprodukter, til at ændre hele deres produktion for at sælge nogle millioner i Danmark er naivt, grænsende til det kriminelle.

### Må jeg være med?

Selvfølgelig må du være med. Hvis du har skrevet en anmeldelse, en artikel, tegneserie eller andet, som du mener passer ind i bladets koncept, er du velkommen til at skrive til mig på [kim@damat.dk](mailto:kim@damat.dk). Du må gerne have udgivet det et andet sted også.

Hvis du har lavet et spil eller program, du kunne tænke dig at få anmeldt, så send det til DC (samme adresse), skriv venligst i teksten hvor stor filen er, ellers åbner jeg ikke pakkede filer eller starter execute filer. Endelig er du også meget velkommen til at skrive et "læserbrev" med ros, ris, kommentarer eller spørgsmål.

# The Walking Dead Episode 1-5

Da jeg første hørte om et "The Walking Dead" spil, var min første tanke, at det orkede jeg altså bare ikke. Ikke endnu et 3D skydespil, hvor man skulle trykke på nogle knapper hist og pist, mens man blev jagtet af zombier.

Straks mere positiv blev jeg, da jeg hørte at TellTales havde købt rettighederne og ville lave et adventurespil.

Til dem, der ikke ved det, så er The Walking Dead en tv serie, der foregår et par år ude i fremtiden, hvor de døde genopstår (formentlig) på grund af en virus. I dette helvede følger man en gruppe i en lang sammenhængende historie. DR3 har sendt første sæson og i USA er man i fuld gang med 3. sæson.

## TellTales

Jeg havde aldrig spillet nogle af deres andre adventures, så jeg anede ikke helt, hvad jeg kaste-



*I første episode bringes Lee (yderst til venstre) sammen med 8-årige Clementine og en anden familie, der er på flugt.*

de mig ud med dette spil.

Spillet starter med, at du i form af Lee er på vej i fængsel for mord, hvor man fører en samtale med betjenten, da der pludselig er en person på vejen og I kører galt. Du vågner op i bilen og skal først finde ud af at komme ud af bilen, derefter finder du betjenten lidt væk. Her finder du nøglerne til hånd-

jernene. Du når heldigvis at tage dem af inden betjenten pludselig overfalder dig. Du kravler desperat tilbage og husker så hans shotgun, der lå udenfor bilen, når du har skudt ham, opdager du hurtigt at skoven er overrendt af zombier og du søger i tilflugt i et hus, hvor der er blod over det hele.

Her støder på den 8-årige Clementine, der virkelig er TellTales største genistreg. Clementine kommer man virkelig til at holde af. Hun tror, vi leder efter hendes forældre, men på et tidspunkt er man jo nok nødt til at afsløre at de nok er døde. Hurtigt kommer der et fader instinkt op i en og man lægger konstant lige mærke til, hvor hun er henne, hvordan hun har det og om hun er i sikkerhed.

I første omgang handler det om



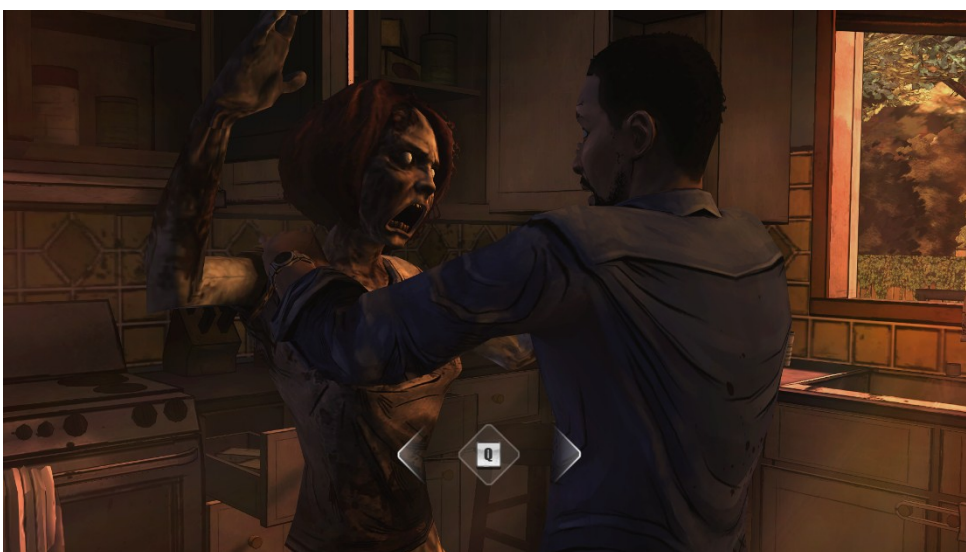
*Inspektion af hegnet omkring den gård, hvor gruppen havner i episode 2.*



*3 svarmuligheder og begrænset til at beslutte dig i. Der er ingen rigtige eller forkerte svar, men dit valg vil forme spillets gang.*



*Der er jævnligt actionsekvenser, det er imidlertid ikke det spillet er bygget op omkring.*



*Clementines babysitter er blevet til en zombie og må skubbes væk, tryk gentagende gange på q og hurtigt e for at smide hende væk. Meget mere nervepirrende man skulle tro.*

at komme i sikkerhed, i anden omgang får man efterhånden lagt den plan at søge mod havet, hvor der forhåbentlig er en båd og måske endda også hendes forældre, hvis heldet er med dig. Undervejs gennem USA støder du på andre mennesker med hver deres moral-kodes, planer og principper.

### **Moralsk valg**

Der er flere ting, der får The Walking Dead til at virke så godt, den ene ting er de meget vellykkede dybe karakterer, en anden ting er at man konstant stilles overfor moralske valg. Skal man sige til gruppen at man er dømt morder og risikere deres fordømmelse. I en anden situation skal man vælge om man vil redde en dreng eller en voksen og de fleste gange har man ganske kort tid til at finde ud af sit svar. Der er oftest tre valgmuligheder og tiden tikker hurtigt ned, hvis man ikke vælger, vælger man ikke at svare, og det kan jo også nemt være "forkert". Der er nu ikke nogle rigtige eller forkerte svar, men dine handlinger (eller mangel på samme) får konsekvenser for det videre forløb. Dine handler bliver endda overført fra episode til episode.

Spillet rummer også enkelte actionsekvenser, men de er aldrig sværere end man klare det uden de store problemer, og når man dør, starter man igen ved actionsekvensen.

### **Tegneseriestil**

Den tredje ting, der er lykket er at grafik og lyd går op i en høj-

re enhed. Den håndtegnede lidt grove stil virker rigtig godt. Denne kunstneriske beslutningen har måske dels været af økonomiske hensyn, men det har den meget store fordel at man klart og tydeligt kan aflæse folks ansigtsudtryk og reaktioner.

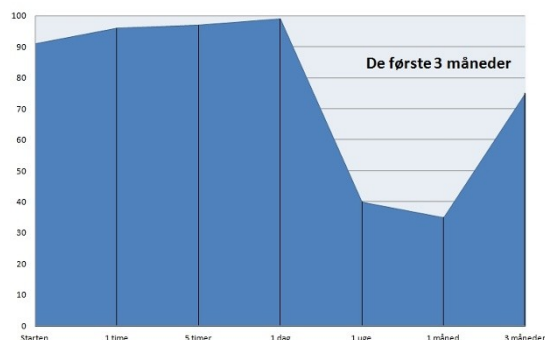
### Interaktiv film?

Man kan bestemt ikke beskyldes for at være svært, det er kun sjældent man sidder fast og hvis man gør det, er det i meget kort tid af gangen, action sekvenserne tager heller ikke lang tid at mestre. Det gør, at man mest af alt føler man er i gang med en interaktiv film. Det skal dog ikke misforstås, for ens lyst til at udforske områderne er på ingen måde mindre af den grund, og det skyldes det gode manuskript. Til gengæld er det et spil, du spiller én gang.

### Dine valg

Dine valg har betydning for historiens udvikling, nogle valg er naturligt nok sværere end andre, skal man redde drengen

*Spillet er ganske enkelt fantastisk, man bliver fuldstændig opslugt og forsvinder ind i spillets univers. Til gengæld er der ikke meget genspilningsglæde, så når det er gennemført efter 8-10 timer, så er der ikke rigtig mere at komme efter. Prisen afspejler dette. Efter 3 måneder tager man nok en tur mere?*



eller den unge mand, skal man sige sandheden eller trøste? De valg påvirker historiens gang og dine valg kommer endda med i resume af næste afsnit. For i The Walking Dead er der nemlig både et "i next episode" og et resume, det gør at man virkelig føler man er med i en tv serie i helvedes forgård.

The Walking Dead består af fem separate, men sammenhængende, episoder, der danner en lang historie, hvor man følger Lee og Clementine.

Det uhyggelige er ikke zombierne som sådan, vel er de da uhyggelige, men det uhyggelige er dine valg, hvor du lærer meget om dig selv, det gør nogle

gange ondt helt ind i hjertet, når man skal træffe vanvittig ubehagelige beslutninger, som strider imod al fornuft. Og den hjerteskrærende slutning vil få de fleste til at fælde en tåre.

### Kort fornøjelse?

TellTales udgav de fem episoder løbende i løbet af 2012 og har nu samlet dem i et spil. Hver episode tager ikke mere end halvanden til to timer, så sammenlagt er der måske små ti timers spil i pakken, og gider man spille det igen? Næppe. Omvendt må man sige at 10 timers fremragende underholdning for 179,- kroner er klart i orden, en dvd film koster det samme for 2 timer.



*Hugger du hans ben af, er der en chance for at I alle kan komme væk inden zombierne kommer, men der er også den risiko zombierne indhenter jer og at han dør undervejs. Efterlader du ham eller hugger du til?*

## THE WALKING DEAD EPISODE 1-5

Ca. 180 kr.

Fremragende manuskript med stram dialog. Lyd og grafik er ikke prangende, men det virker. Du spiller det formentlig igennem på en weekend, fordi du ikke kan stoppe, når du først er i gang. Derefter falder interessen drastisk.

Systemkrav	Anbefalet system
Windows	4 Ghz CPU
2Ghz CPU	4 GB ram
3 GB ram	
2 GB harddisk	
Oplevelse	90 %
Gameplay	95 %
Holdbarhed	58 %

KVALITET

92%



# Mayhem in Monsterland

## Sødt plot

Du er den lille dinosaur Mayhem skal du sørge for at Monsterland igen bliver det lykkelige og farverige land, det en gang var. Mayhem får hjælp af sin kammerat Theo Saurus, der bor under Monsterland.

Du skal indsamle magisk støv og tage det ned til Theo Saurus, der så kan forvandle Monsterland til et "happy land" igen. Men han er ikke alt for god til det der med magi, derfor sker der det, at når han har forvandlet landet til happy land, at der kommer magiske stjerner, som kan være farlige i de forkerte hænder. Dem skal du derfor indsamle igen.

## Gameplay

Mayhem in Monsterland er et platformspil, hvor du i "sad land" skal finde 8-10 stjerner, i praksis slå monstre ihjel og nap deres stjerner. Når du har fun-

det det rette antal stjerner skal du finde udgangen. Derefter kommer du til Happyland, hvor du skal samle flere hundreder af stjerner, der er gemt overalt, når det er gjort skal du igen finde udgangen.

Der er fire baner, der hver har et sad- og et happy land, det er måske ikke overvældende, men det er alligevel en del. Man savner dog en savegame funktion eller at man i det mindste kunne starte på den bane, hvor man sidst var på.

## Grafik og lyd

Selv efter dagens standard holder grafikken ganske udmærket, og for C64 er den helt fantastisk. Når Mayhem hopper kan du styre i luften, hvilket er nødvendigt, når du har samlet nok stjerner kan du løbe hurtigt



og dermed være usårlig.

Hvis du forestiller dig en blanding af Mario og Sonic, så er du ikke helt galt på den.

Mayhem kom i 1993 og blev kun solgt på postordre, i dag er det gratis download eller du kan købe en fysisk version hos Binaryzone.org.

Mayhem in Monsterland finder du naturligvis også gratis på Damat.dk.



## MAYHEM IN MONSTER

Gratis eller  
£12,99 disk.

Fremragende grafik og lyd samt gameplay, der får dig til at tænke på de bedste Mario 2D spil.

**Systemkrav**  
CCS64 eller C64

**Anbefalet system**  
-

Oplevelse 92 %  
Gameplay 92 %  
Holdbarhed 92 %

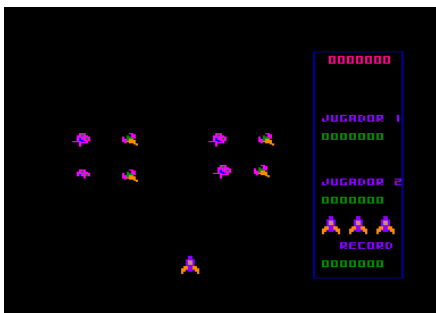
**KVALITET**

**93%**

# Retro Skrammel

## Galactic Plague - Amsoft 1984 - Amstrad only

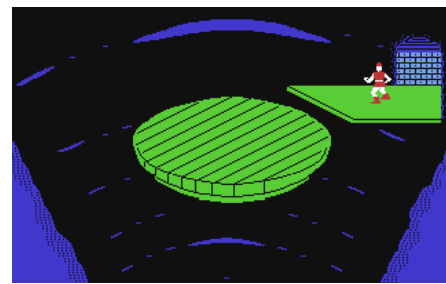
GP var en af de ti spiltitler, der medfulgte Amstrad CPC 464, da den blev lanceret i 1984 på det engelsk marked. Spillet udmærker sig bl.a. ved at man kan trykke ESC og se listningen, jo det er sørme i Basic, det forklarer den simple grafik og lyd. Det er dog ikke, det værste problem. Rumskibene bevæger sig fra toppen og ned mod dit rumskib, du skal så skyde dem, altså et lodrot scrollede shoot'em up og det kan være sjovt nok. Det er det bare ikke, da spillet er helt urimeligt svært. Misser du et skud på level 1, så er der ingen steder at gemme sig og hver gang du dør starter du forfra på den level. Du kan hoppe en level ved at trykke på R, ikke at det bliver nemmere af den grund. Som barn synes jeg mærkeligt nok, det var et godt spil.



## Dragons Lair -

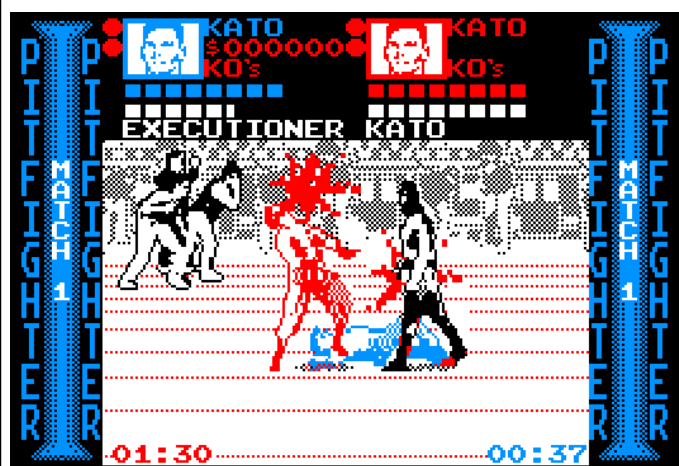
### Software Projekts 1986 - C64

C64 versionen af dette spil var et simpelt arcade spil, hvor man skulle styre sin ridder rundt. Dem var der mange af og C64 egnede sig til den type spil. Dragons Lair er slemt skuffende. Grafisk er det skuffende og lyden fik jeg ikke til at virke på CSS64. Loading systemet helt gæk, selv med hastighed på 300% af originalen går der fortsat rask væk 2 minutter mellem hver bane og der loades konstant. Dragons Lair er ikke det værste spil du kan finde, men det er heller ikke værd at bruge tid på.



## Pit Fighter - DoMark 1991 - Amiga, C64, Amstrad m.fl.

Pit Fighter var et succesrigt arcadespil, der åbenbart bare skulle udgives til alle platforme og helst hurtigst muligt. Det er umuligt at remse alle fejl op, men til Spectrum og Amstrad (billede) har man brugt så store sprites at de er sat sammen af to styks, så overkroppen bevæger sig før underkroppen, det hele foregår i langsomt tempo. På Amstrad skal der hentes fra disk mellem hver kamp. Amiga versionen er grafisk nogenlunde, men kontrollen er elendig, for at hoppe skal du trykke



joysticket til venstre, derefter op og trykke fireknappen og tempoet er bestemt ikke imponerende.

I C64 versionen har man valgt at gøre spritesene mindre, så tempoet er højere og grafikken passer langt bedre til maskinens kræfter. Desværre er også styringen i denne version fuldstændig håbløs.

Undgå det.

## Epic - Ocean 1992 - Amiga

Vi ventede en evighed på dette spil fra Ocean, det viste sig at være et ret simpelt skydespil i rummet. Det led under de opskruede forventninger, som det ikke levede op til. Ocean forsøgte, til alles morskab, at sagsøge bladet Amiga Power fordi bladet trykte læserbrev, der fortalte hvor ringe spillet var. Spil det med acceleratorkort, ellers er det uspilleligt.



# Retro Goodies

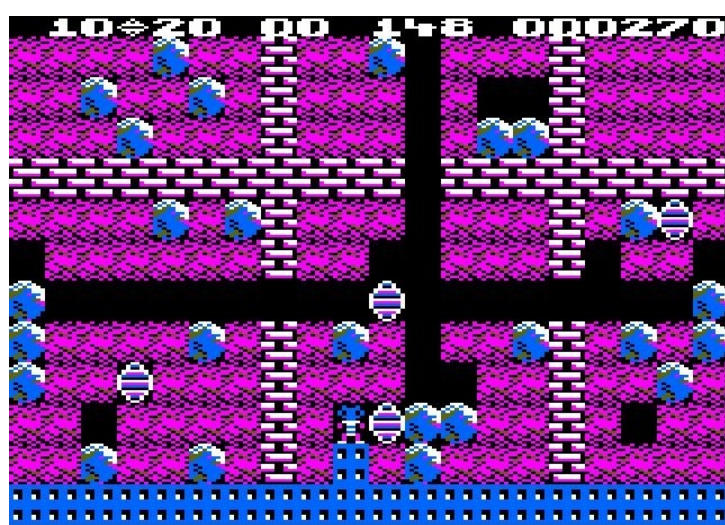
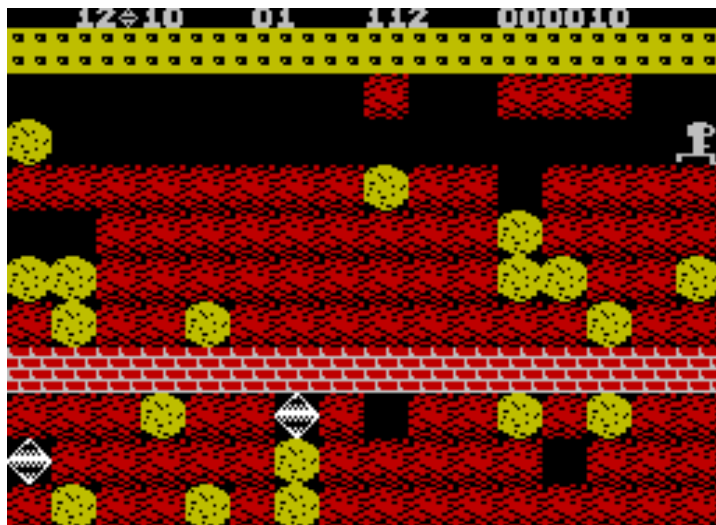
## Boulderdash 1983 First Star Software - Amstrad, C64, Spectrum og mange flere

Alt efter hvem man spørger så udkom BoulderDash første gang i enten 1983 eller 1984, siden er det udkommet til vel næsten alle platforme. Det handler kort fortalt om at finde diamanterne, undgå eller dræbe monstrene og ellers

finde udgangen i et underjordisk univers og alt sammen inden tiden løber ud.

8-bit versionerne er næsten identiske både med hensyn til grafik, lyd og i særdeleshed spilbarhed. Der er kommet et hav kloner, flash udgaver og freeware versioner.

Fra 2003 begyndte BoulderDash at udkomme til Nintendos håndholdte Gameboy serie, hvor spillet i øvrigt passer rigtig godt ind og det er faktisk mere underholdende at spille det på en lille skærm end på en computerskærm. BoulderDash er et fint spil, men jeg tror ikke du spiller det ret lang tid på en computer, det passer dog rigtig godt til Gameboy.



## Wizard of Wor - Commodore 1983 - C64

Det var et af de første Commodore 64 spil grafik og lyd er ikke noget specielt, det er spillet egentlig heller ikke, når du spiller alene, der skal du skyde alle dragerne og opnå en highscore. Når du spiller imod en menneskelig modstander, så skal du dræbe alle modstanderens mænd, og det er her Wizard of Wor er fremragende underholdning - også i dag.

Stram styring og hurtigt kontrol sikre et sikkert hit, men kun hvis du har en kammerat.



## Pitstop II - Epyx 1985 - C64

På specielt Commodore 64 var Epyx kendt som garanti for fremragende spil, dette spil er ingen undtagelse. Det var det første spil med splitscreen, hvor man kunne køre direkte imod hinanden. Hastigheden er, for sin tid, utrolig hurtig. Bilen sejler lidt rundt på vejen, men det var standard dengang og alt andet havde overrasket. Pitstop II var en positiv overraskelse, jeg havde forventet at det ville være helt forældet i dag, men faktisk giver Pitstop II dig fint et par timers underholdning.



# Microsoft - Et succesrigt plagiat firmaet

Der er ingen tvivl om at Microsoft fik samlet computerplatformene og skabt et enormt markedet, som har givet os både bedre computere, bedre software og meget gratis software. Men historien viser også et selskab, der har været alt andet end innovativt og den manglende evne har kostet dem dyrt mere end en gang.

## Kopi 1: DOS

I 1981 købte MS QDOS, som blev omdøbt til PC-DOS, senere forbedret og kaldet MS-DOS. MS havde ikke penge til at købe DOS, så de måtte finde sig i at det blev solgt til andre også, primært kom der DR-DOS, de to versioner var reelt identiske, og problemerne opstod først, da MS begyndte at skrive deres programmer til at virke bedst på deres egen version. IBM lod Microsoft beholde alle rettigheder til MS-DOS, formentlig havde de på dette tidspunkt ikke helt gennemskuet potentialitet i produktet. Microsoft begyndte at sælge MS-DOS til mange andre pc fabrikanter og i løbet af firserne voksede det sig til verdens største styresystem.

Grunden skal sikkert findes i at Apple, Commodore, Amstrad og andre, alle udviklede deres eget styresystem og bevogtede det som en statshemmelighed.

Compaq kunne fx ikke få lov til at fremstille en Amiga klon, som de forsøgte i 1988. Commodore ville være ene producent af Amiga.

Til trods for at pc'en teknologisk var Amiga underlegen på de fleste områder, så begyndte flere og flere at fremstille PC, alle udstyret med MS-DOS. De mange millioner pc'er betød flere og flere programmer, den

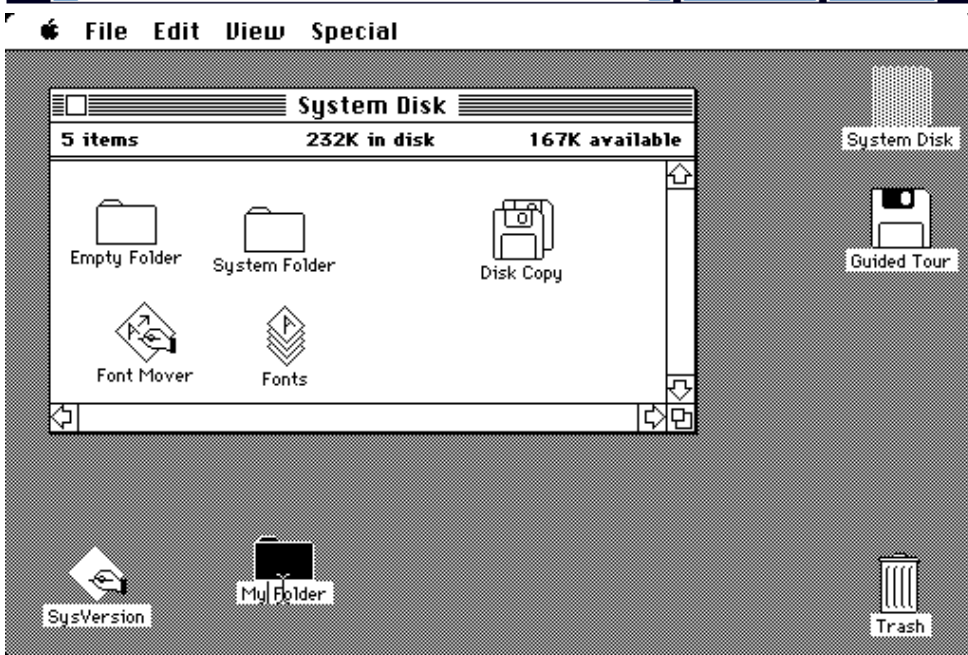
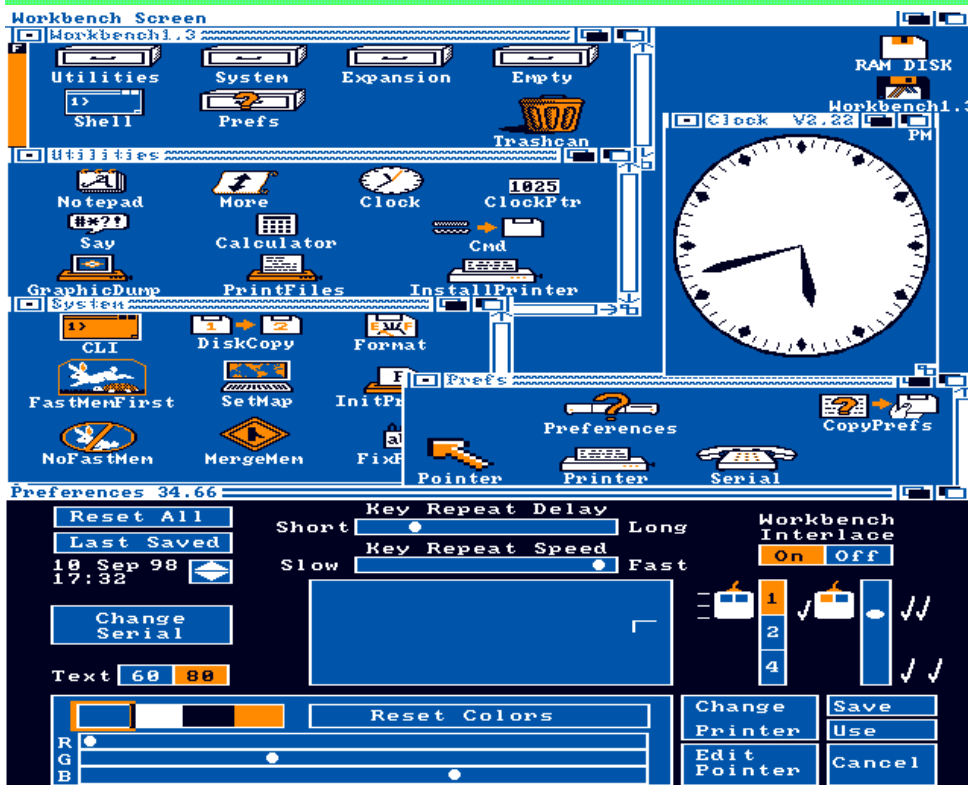
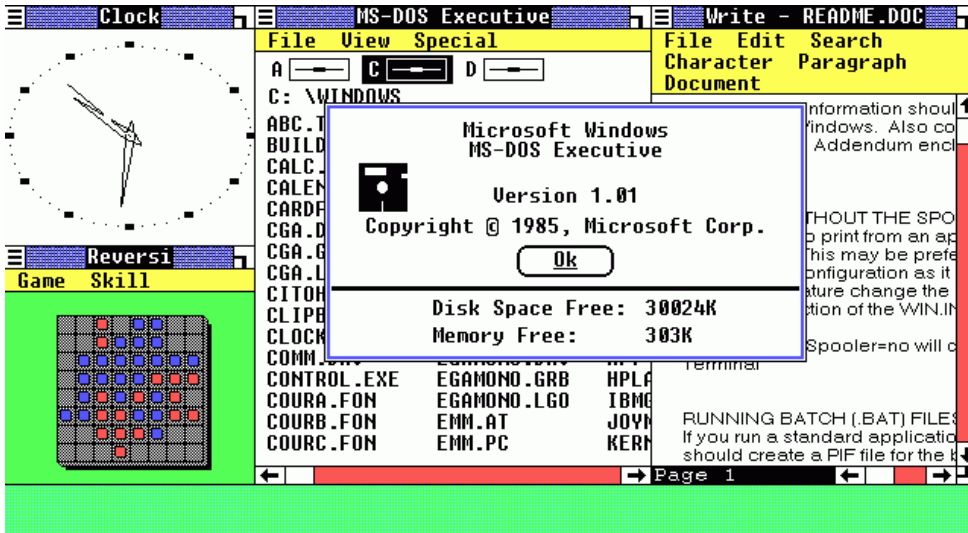
åbne standard betød at mange forskellige hardwarefabrikanter opstod og dermed faldt priserne også. Hvis man skulle producere fx et grafikkort til Amiga eller Apple, skulle man betale for en licens og en sum penge pr. produceret kort, det skulle man ikke på pc markedet.

Den åbne standard gjorde i den sidste ende hardware både langt billigere og bedre end de



*I starten af halvfemserne kom denne prototype frem lavet af to unge engelske drenge, der endda havde skaffet sig kapital til at fremstille de første 1000 maskiner. Men Commodore ønskede ikke at give dem en licens. Så kastede de sig over at fremstille pc klonmaskiner i stedet og Amiga fik aldrig en bærbar. Det samme gjaldt firmaer som Amstrad, Apple, Atari m.v.*

*PC's åbne standard gjorde at alle kunne slå sig ned som fabrikant eller bygge maskiner hjemme i stuen. Microsoft solgte Windows til enhver fabrikant, der ville købe produktet, alt imens hundredvis af firmaer udviklede hardware. I den sidste ende betød det at hardwaren blev billigere og bedre end alle andre maskiner. Apples maskiner i dag er en nøje samling af andres hardware kombineret med deres software. Tidligere insisterede hvert firma på at udvikle eget "grafikkort", "lydkort" osv.*



flESTE nogensinde havde turde håbe på.

## Kopi 2: Windows

Allerede i 1985 begyndte Windows at blive udviklet, det førte i første omgang til rædslen Windows 1.1, siden til rædslen Windows 3.1 og resten er historie.

Men det at styre med mus og have vinduer var bestemt ingen ny opfindelse, både Apple og Amiga havde et system med vinduer og styring med mus, men de var heller ikke først, det var opfundet allerede i 1968.

Det var også hovedbegrundelsen til at Apple, Commodore og Microsoft ikke sagsøgte hinanden, for de tre styresystemer mindede jo temmelig meget om hinanden. Her på siden kan du se de tre platforme, det er fra øverst til nederst Windows 1, WorkBench 1.3 (eller AmigaOS1.3) og MacOS. De tre systemer har en klar lighed med hinanden, man skulle dog tro at farverne ved Windows og Amiga var bestemt af en farveblind.

Da Apple lagde sag an mod Microsoft handlede det da heller ikke om selve vinduer og mus konceptet, men om adskillige elementer i Windows, der mindede forbløffende meget om Apples. Bill Gates endte med at købe en stor aktiepost i Apple, der fik tilført så meget kapital, at de over de kommende år igen blev en magtfaktor. Rets-sagen blev ikke til noget.

Microsofts monopol førte også

*Windows, Amiga og Mac mindede meget om hinanden i midtårerne.*

til protestplatformen Linux, hvor det meste software er gratis. Primært handlede det formentlig om at Windows vel frem til omkring årtusindskiftet var ustabil og hackerens paradis.

Der er sagt meget negativt om Windows, meget af det er rigtigt, men den fælles platform førte dog til at vi i dag har en samlet platform med 3-400 millioner brugere og deraf følgende massiv mængde software til ingen eller få penge og en generelt meget høj standard af både hard- og software.

### Kopi 3: Office

I 1989 kom Officepakken, som nok langt de fleste af os bruger i dag. Den bestod af regneark og et tekstbehandlingssystem. Lotus og Wordperfect havde i årevis haft sådan en pakke. I løbet af de kommende år udnyttede Microsoft at de kendte

DOS bedre end konkurrenterne og kunne dermed programmere deres programmer, så de var hurtigere og bedre end konkurrenternes.

Det var først i omkring 1999, der blev sat en stopper for den praksis, på det tidspunkt havde MS imidlertid for længe overtaget markedet.

Office pakken medfølger i dag de fleste nye computere, hvilket har tvunget andre producenter til at nedsætte deres priser ganske betydeligt. I 1990 kostede et tekstbehandlingssystem på den anden side af tusinde kroner. I dag fås der gratis tekstbehandlingssystemer og gratis kontorpakker af meget høj kvalitet. Hvilket i øvrigt har tvunget MS til at sænke prisen gevaldigt på deres kontorpakke. Og det var næppe planen i sin tid.

### Kopi 4: Explorer

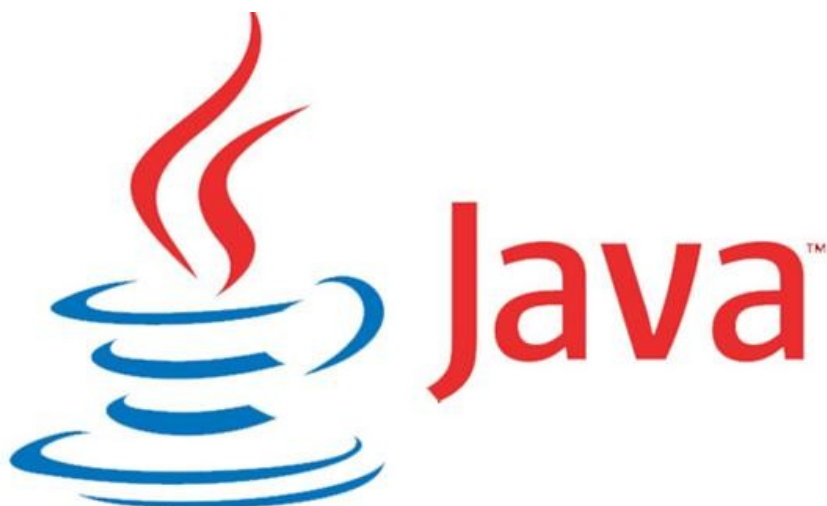
I 1992 begyndte Internettet at rykke på sig og i 1994 var Netscape markedsførende på Internettet, der var i kraftig vækst. I Danmark nåede man allerede i 1994 op på at 12% af befolkningen havde Internet, hvilket var lidt højere end i resten af verden. Netscape sad på stort set hele dette marked og en browser kostede omkring 800 kroner.

Microsoft oprettede en række tjenester på nettet, men holdt sig ellers fra at lave browser-software.

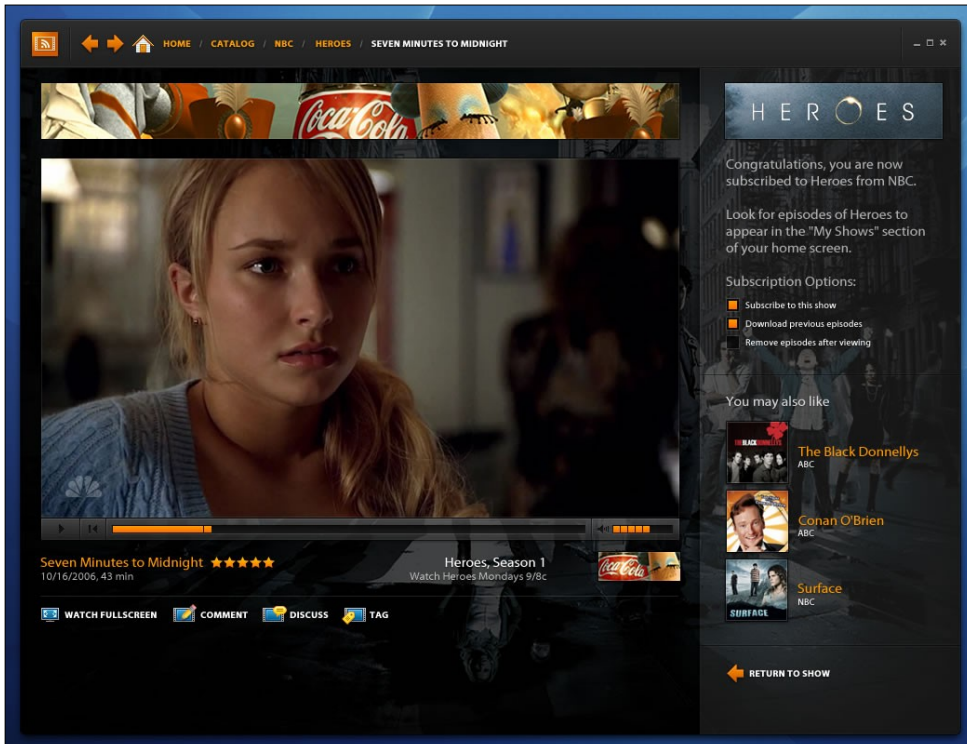
Bill Gates og Microsoft havde fuldstændig overset Internet markedet og måtte i maj 1995 i al hast opkøbe en browser som kunne opdannes til deres egen. Først i 1997 var Explorer 4.0 klar, men MS endte med at være nødt til både at give Explorer gratis sammen med Windows98 og gøre den gratis generelt, før de endelig i 1999 var markedsførende.

En af Microsofts forretningstaktikker var at omfavne en konkurrerende standard eller produkt, så udvide den med deres egne tilføjelser og derefter gøre den uforenelig med den oprindelige standard. Derefter kan den bruges til at udrydde konkurrenten, eventuelt ved at gøre det umuligt for konkurrenten at bruge Microsofts nye version af standarden.

Det forsøgte man med bl.a. at gøre Java (endnu en teknologi som MS overså), sådan at bru-



*Microsoft købte først en licens af Java fra Oracle til Explorer, derefter ændrede de koden til at være inkompatibel med den oprindelige version, som man ikke gad længere. I 1999 og 2004 greb domstole i EU og USA ind og MS måtte betale over 400 millioner euro i erstatning. Siden har MS betalt over 1 milliard euro i forskellige bøder for at have brugt EU lovgivningen.*



*Mediaplayeren smed hurtigt ActiveX ud af markedet, men i den sidste ende gik det hurtigt op for forbrugerne den var uegnet til streaming og har måtte strække våben overfor VLC. Selv Apple har måtte erkende nederlag overfor den lille fikse - og gratis VLC Player.*

geren ville blive tvunget til at bruge Explorer for at bruge Java. Imidlertid endte det med at MS blev truet med at få opsplittet firmaet, hvorefter man makkede ret. Det har i dag ført til alle browsere i dag samme standarder.

Microsofts indtog på browsermarkedet betød altså i den sidste ende ens standarder for browsere, som dels er til gavn for alle platforme og ikke mindst for alle forbrugere. Men vejen dertil har godt nok været ualmindelig grim og brolagt med svinske metoder. Og kun fordi landene (EU, Europa m.fl.) gik sammen om at stoppe metoderne, lykkes det at forhindre en total Microsoft dominans. Explorer nåede op på 70% markedsandel, før EU og USA satte

en stopper for metoderne, i dag er Explorer på 49,9% (2012), mens Firefox er 31,8%.

### Kopi 5: Medieplayer

ActiveX havde sat sig på markedet for afspilning af film på pc, da Windows98 pludselig dukkede op med Windows Media Player installeret som en del af Windows. Resultatet lod ikke vente på sig, ActiveX mistede det meste af deres markedsandel på kort tid. Ikke fordi at den var bedre, den var og er komplet uegnet som videoafspiller på nettet og har da også for længst mistet den position igen. Men dengang skulle man betale for en afspiller, så derfor valgte de fleste nok den indbyggede afspiller. Umiddelbart efter dukkede Apples afspiller op og så kom der Youtube, som

øjeblikkeligt ændrede standarderne.

Forbrugeren fik muligheden for at se film, uden at skulle betale op til 800 kroner for en afspiller. DivX og VLC dukkede op som modtræk til Mediaplayer, begge gratis.

MS forsøgte sig med adskillige modtræk, men faktum er at de blev smidt på hovedet ud af markedet igen. I Europa er først og fremmest VLC det fortrukne valg.

### Kopi 6: BING

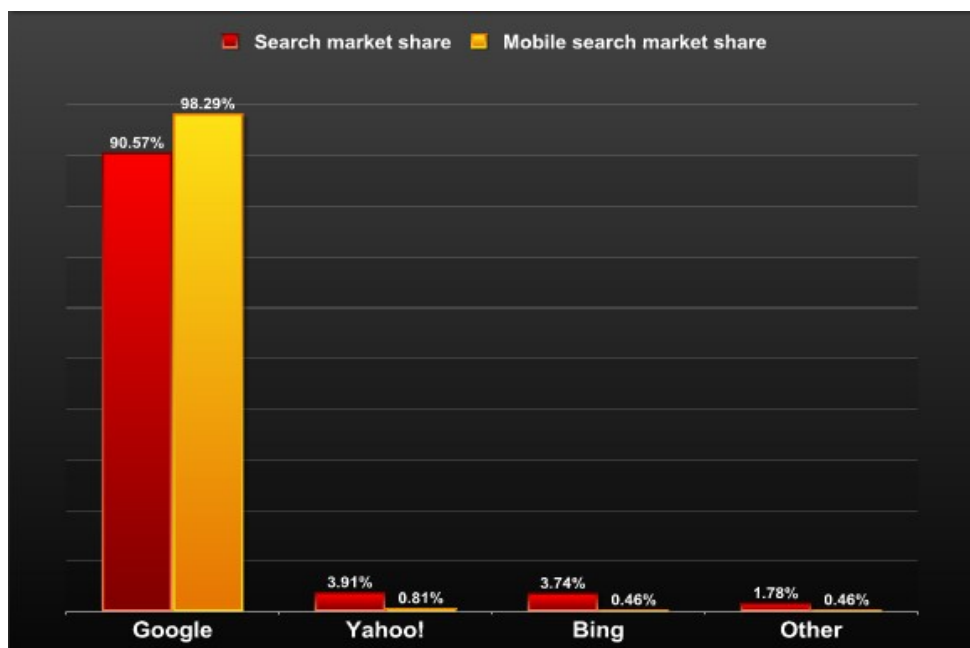
Google blev hurtigt en torn i øjet på MS, Google tjente styrende med penge på deres søgemaskine. Microsofts første kamphandling var at forsøge at købe Yahoo, Yahoo blev tilbudt over 30 milliarder dollars, men afslog(!). Derefter lavede man sin egen søgemaskine, og man valgte man aggressivt at inkludere BING i Explorer og Windows7. Resultatet er indtil videre blevet et dundrende nederlag.

Godt nok er BING i USA nået op på knap 10%, mens Google ligger på 67%, men i resten af verden ligger Google på 90%, mens BING ligger på 3,17%.

Til trods for aggressiv markedsføring siden 2009 er det kun lykkes for dem at vinde yderligere 0,07% markedsandel i Europa. Danmark er i øvrigt bundscore med under 2% brugere af BING. I takt med at BING blev standard på Explorer raslede brugen af Explorer ned, da ad-



*Bing? Det er da den side, der kommer frem hvis man staver forkert eller man har et IT afdeling, der har glemt at gøre Google til standardbrowseren, så skal vi skrive Google i søgefeltet i stedet for, det er irriterende, beskrivelse af Bing af en ejendomsmægler.*



*De nedslående fakta for MS er Google fuldstændig har knust Bing på alle markeder. En af grundene er at Googles Android telefoner er suverænt markedsførende. Selvom det går en smule bedre på den almindelige computer, så er MS blevet den lille i kampen. Bing vs Google kampen har stået på i snart fire år og Microsoft har til trods for massiv markedsføring på ingen måde haft held med udfordringen af Google. I 2010 anslog adskillige analytikere at Microsoft ville have opnået over 50% inden juli 2012. De vandt 0,07% markedsandel på de to år. Kun i USA har man opnået en smule succes med små 10% markedsandel.*

skillige brugere tror BING er en del af Explorer, mens Chrome og Firefox's standard er Google (i det lille søgefelt i højre hjørne), men dette kan man frit ændre.

### Altid for sent

Nu er det gal igen. Denne gang har Microsoft fuldstændig misset både tablet og telefonmarkedet.

WindowsCE skulle tage kampen op mod Android og Ipod, men det har været med begrænset succes og indflydelsen har været uendelig lille. MS lavede endda sin egen telefon med WindowsCE som styresystem, efter mindre end to måneder blev den trukket tilbage. Nokia og Ecriksson (bl.a.) gik med på WindowsCE systemet, hvilket kostede dem dyrt i tabte markedsandele.

Windows blev aldrig et hit på mobiltelefonerne og på tabletmarkedet har Android og Apple længe sat standarden.

Windows 8 er et forsøg på at (gen)vinde det marked og er bygget op ud fra trykfølsomme skærme, som er i kraftig vækst. Men modtagelsen af Windows8 har i bedste fald kunne beskrives som lunken.

### Microsoft i fremtiden

Microsoft er fortsat suverænt førende indenfor stationære og bærbare computere, Apple har godt nok ædt sig ind på dem, men MS sidder fortsat på omkring 85-90% af markedet, det ændrer sig næppe væsentligt i





*Android enhed nummer 800 million er smidt over disken, mens Apple har solgt enhed nummer 200 millioner. På verdensplan sælges der hvert år omkring 2,3 milliarder telefoner, tablets og computere, Windows er primært repræsenteret på computermarkedet, der skrumpede 14% sidste år, derfor er Windows 8 Microsofts forsøg på for alvor at komme ind på tablet og telefonmarkedet og tage en bid af markedet, men det er hårde konkurrenter, de er oppe imod. Det bliver en hård kamp.*

den nærmeste fremtid.

Microsofts problem er, at dette marked skrumper år for år. Ikke fordi der sælges færre bærbare/stationære computere, andelen af tablet og mobiltelefonmarkedet vokser bare langt mere. Alene sidste år blev der solgt over 500 millioner mobiltelefoner - hvert kvartal. Skræks scenariet er naturligvis

dels ikke at få del i dette marked, dels at det bliver naturligt at have et Android/Apple system på sin mobil og derfor vil man måske i længden fravælge Windows.

### **Nytænkning**

Microsoft går selvfølgelig ikke fallit, og dog. Vi kan dog finde adskillige firmaer, der er "faldet ud af markedet". IBM

var i midten af halvfemserne presset hårdt, efter de i et lille årti havde haft monopollignede forhold på pc markedet. Commodore gik fallit i 1994, blot otte år tidligere sad de på 30% af markedet og for 14 år siden var Apple et mulehår fra at gå fallit. Dengang var det Bill Gates, der skød over en milliard kroner i firmaet for 49% af aktierne. I dag er firmaet over 3500 milliarder kroner værd.

Dengang blev der spekuleret voldsomt i at hvorfor han reelt reddede Apple fra konkurs, sagen var formentlig den at MS var anklaget for monopolvirksomhed, da Apple voksede eksplosivt, kunne MS hævde at markedet var omskifteligt og det var Apple beviset på. Man havde nu næppe gættet på at Apple fjorten år senere var større end Microsoft.

Igen er MS altså nødt til at komme bagfra og forsøge at indhente konkurrenterne, men denne gang er det altså ikke bare Netscape eller et andet mindre firma, nu er det mægtige Google og Apple, der begge har adskillige strenge at spille på.

MS har i de senere år måtte sande at Bill Gates havde fuldstændig ret, da han sagde at markedet kunne ændre sig hurtigt.

### Men er det godt?

Konkurrence er jo som oftest godt, det tvinger alle til at yde deres bedste for holde trit med konkurrenterne og forbrugernes gunst er som altid meget omskiftelig.

Windows' dominans har helt sikkert ført til flere og bedre spil og programmer, end hvis der fortsat havde været 5-6 nogenlunde lige store platforme. Browsers er i dag gratis, søgetjenesterne har ført til dels at almindelige folk kan komme ud med deres budskab og dels at mange programmer er blevet gratis. Kontorpakkerne er faldet voldsomt i pris, og der er reelle alternativer der enten er gratis eller koster under 500 kroner. Sådan kan vi fortsætte listen.

Microsoft står med Windows 8 med et produkt, der på den ene side kan være utrolig spændende for tablet og mobilmarkedet, men omvendt synes ganske uegnet til computermarkedet, hvor trykføl-somme næppe vinder indpas lige med det samme.

Microsoft står ved en skillevej og spørgsmålet er om den store er på vej til at blive den lille?

## Hvordan kan Soulless få 88%?

**Henning fra Korsør spørger:**

***Hvordan kan et spil som Soulless få 88% i oplevelse, mens War Z fik 63%? Man skal da være blind for at mene Soulless er kønnere end War Z!***

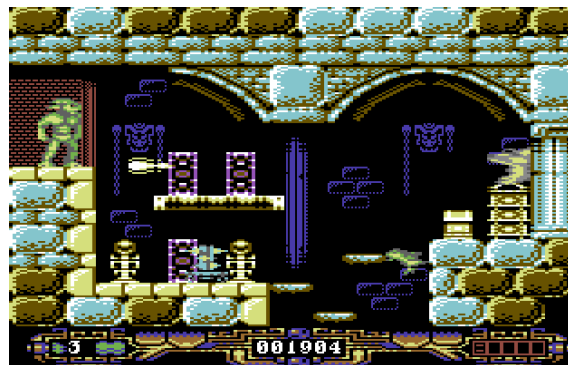
***Nu har jeg ikke spillet War Z, men jeg har altså svært ved at tro, at det skulle være et dårligere spil end Soulless og Rick Dangerous. Mener du virkelig at det forholder sig sådan?***

Det handler om forventninger. Når jeg køber et 3D skydespil til min PC, så er mine forventninger bragende god grafik og lyd og et gameplay, der blæser mig væk. Det er den standard som 3D spil har i dag. Til det lever War Z slet ikke op til forventningerne.

Når jeg køber Far Cry 2 fra 2008 til 49,- kroner, så er mine forventninger også afstemt efter at det er spil fra 2008 og jeg kan ikke med rette forvente samme grafik som i dag, jeg kan godt forvente et gameplay, der er på samme niveau som i dag.

Når jeg altså skifter over til min Commodore 64, har jeg en forventning til grafik, lyd og hvad jeg kan forvente af spiloplevelsen.

Soulless er på den måde et fremragende spil, det er et af de bedste platformspil på mar-



kedet, grafik og lyd er for en C64 fremragende. Du har ret i at hvis spillet var udgivet til PC og kostede fx 199, så ville det være blevet slagtet.

Sådan mener jeg bare ikke man skal tænke, et C64 (retro spil generelt) skal vurderes på de præmisser som man kan forvente. En C64 har 16 farver at gøre godt med, den har en lydchip fra 1982, og det skal være dit udgangspunkt, når du starter din maskine/emulator op.

Endelig skaber prisen forventninger, hvis du har lagt 400-500 kroner på bordet for et spil, så kan du forvente mere end hvis du betaler 20-50 kr. eller måske endda henter spillet gratis.

I det helt konkrete eksempel, der mener jeg faktisk helt nøgternt at Soulless byder på bedre underholdning end War Z.



## Elite Dangerous

Fortsættelsen af Elite kommer langt om længe, skaberen af det oprindelige Elite og Frontier, direktøren for Frontier, David Braben er meget begejstret. Han har gennem længere tid kæmpet for at Frontier kunne lave spillet. Vi var tvunget til at hente penge udefra før vi turde kaste os ud i projektet, derfor startede vi simpelthen en indsamling på 500.000 dollars, vi nåede 1,2 million, så der er en kolossal opbakning.

Grafik og lyd skal naturligvis være som ved de tidligere spil, nemlig banebrydende, men det største fokus bliver på multiplayer.

Elite Dangerous bliver det spil, som jeg drømte om i tidernes morgen, da jeg skrev Elite (David Braben skrev Elite alene), nu får han hjælp af et ukendt antal medarbejdere. Der er endnu ingen releasedato på Elite Dangerous.





# MAYHEM



# IN MONSTERLAND

CREATED IN  
**SUPER-DINOVISION**

APEX COMPUTER PRODUCTIONS

