

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

DIN COMPUTER 63

Marts 2015 - 20. årgang



TOBIAS AND THE DARK SCEPTRES
HVEM STYRER DIN HARDWARE?
F1 2010
BROFORCE



Velkommen til dette jubilæumsnummer, der markerer Din Computers 20 års fødselsdag

Det er nu tyve år siden at Din Computer nr. 1 udkom i marts 1995, dengang hed bladet Amiga, var på 32 sider, kostede 30 kroner og blev solgt gennem 5 annoncer i Den Blå Avis. Jeg tror der blev solgt omkring 15 styks.

Du kan læse mere de første numre på damat.dk under tidligere udgivelser.

Hjemmesiden har også gennemgået nogle forandringer, som jeg håber vil blive godt modtaget. For selvom jeg hele tiden har tænkt DaMat som et forlag, der "tilfældigvis" udgav Din Computer, er sandheden nærmere den at DaMat **er** Din Computer. Og sådan vedbliver det i hvert fald i 2015 og 2016.

Derfor er fokus nu blevet lagt på bladet, sådan at man bedre kan forholde sig til sidens indhold. Undersøgelser har vist at man har under 6 sekunder til at sælge sin hjemmeside til en ny besøgende, så budskabet skal være klart.

Jeg ville gerne lægge en artikel på en gang om ugen, **men** jeg kan mærke at det er en tung byrde. Jeg sidder i et job, der er krævende og at lægge så stram en deadline er simpelthen ikke klogt. Dels stresser det mig helt unødigt og dels bliver du som

læser irriteret, hvis jeg lover en artikel hver uge og så ikke overholder det.

Derfor vil jeg nøjes med at sige **jævnligt**.

I 2015 vil Din Computer udkomme som magasin hvert kvartal og vil bestå af de artikler, der blevet bragt på siden (eller bliver udgivet umiddelbart efter). Det kan være bladene bliver på alt mellem 4 og 40 sider. Mest realistisk på 12-16 sider.

Besøgene

Fakta er jo det, at siden bladet startede, så har medieverden ændret sig pga. internettet.

Nogle medier opdatere hver 5. minut, andre hver dag osv. Når Din Computer så udkommer så ujævnt som det gør, så er det nemt at glemme eksistensen af det. Selvom man måske gerne vil læse det. Dermed håber jeg at en lind strøm af relevant opdateringer vil hjælpe til med at man besøger siden en gang imellem.

Det er nu engang sjovere, når ens skriveri kommer ud til 1500 end til 100.

2015

I løbet af efteråret 2014 kom jeg på et kursus og det kursus fort-

sætter jeg med i 2015, hvor jeg også laver et magasin på arbejdet, arbejder på en bog og hjemmeside.

Udover det, er jeg med i et tegneserie projekt sammen med 13 andre personer, der hedder Urkraft. Det udkommer til sommer. derfor er de kommercielle planer, skubbet til "en gang i fremtiden".

Din Computer vil udkomme en gang i kvartalet i 2015, i marts, juni, september og december.

Kim Ursin

Ansvarshavende redaktør

Din Computer

udgives af DaMat, Bonderup Østergade 15, 9690 Fjerritslev. E-mail: kim@damat.dk
Hjemmeside: www.damat.dk
Ansvarshavende redaktør: Kim Ursin

Alt anmeldt software/hardware kan 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. DC udkommer i 2015 i marts, juni, sep og dec. Bladets artikler bringes løbende på hjemmesiden.

© DaMat 2015, 1. udgave

Bladet må frit distribueres i uændret non-kommerciel øjemed.

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

Bladet må udskrives til eget brug eller læses på skærmen. Jeg anbefaler at bruge en tablet læser, fx iBooks.

Nej, nej og bare nej

Firmaet King er endnu engang blevet grin. Sidste år forsøgte de i fuldt alvor at få trademark på ordene Candy og King, hvilket blev afvist med en hoveddrysten.

Og da de sagsøgte flere spil, der har samme handling truede dommeren i den amerikanske byret i New York med at smide både advokat og ejerne af King i fængsel for foragt for retten, da han mente de spildte rettens tid.



Nu er firmaet blevet hånligt afvist den amerikanske patentdomstol, da de har søgt om patent på konceptet bag spillet Candy Crush. Her fik de læst og påtalt at dels er King på ingen måde dem, der har udviklet konceptet, men også at der allerede så tidligt som i 1971 er fældet præcedens. Da et computerspil aldrig er præcis det samme kan man ikke få patent på et koncept. Kun hvis et specifikt spil ligner så meget at der kan opstå tvivl om det er dette spil eller kopien kan der rejses sag og kun mod dette ene specifikke spil.

King blev atter engang pålagt at betale alle omkostninger.

Samfundet omkring os 1:3, 6. udgave

Bogen er opdelt i 3. dele. Første del gennemgår demokratiets historie, hvad er demokrati og hvad betyder det for dig, at der lige om hjørnet er et folketingsvalg.

1. del er på 40 sider i A4 og vil kunne hentes på hjemmesiden inden udgangen af marts.

Bogen vil også denne gang være gratis og er trykt "as is", hvilket betyder der ikke er læst korrekturlæsning af professionelle korrekturlæsere. Der må fortsat forventes småfejl i den.

PornHUB fik nej

Siden valgte at samle penge ind til kampen mod brystkræft ved at give 1 cent per visning ved nogle udvalgte videoer på en bestemt dag. Man samlede ikke mindre end 25.000 dollars ind. Men dem man ville give dem til, ville ikke modtage donationen, fordi det kom fra en pornosite.

PornHUB puttede derfor 50.000 dollars oveni og fordelte dem på andre organisationer der arbejder for kampen mod kræft.

19.648 besøgte DaMat.dk i 2014. Der var 46.580 sidevisninger og 180.648 hits.

Så skulle det være officielt at der kommer en ny **Star Wars** film med premiere 17. december i år. Den er instrueret af J.J. Abrahams. Harrison Ford spiller igen Han Solo, tilgængæld er George Lukas blevet kørt ud på et sidespor. Og efter hans tre sidste Star Wars film er det vist meget godt.

World Of Warcraft filmen, der blev annonceret til release i 2009, er der fortsat ikke meget nyt om. Efter sigende skulle premiere nu ligger i 2016. Chris Metzen er blevet hyret som manuskript forfatter sammen med Duncan Jones. Metzen har skrevet plottet til bl.a. WOW, Warcraft og Star Craft. Duncan Jones er kendt som forfatteren til Source Code og Moon. Lad os nu se om den kommer i 2016....

Leonard Nimoy, Spock, gik bort i en alder af 83 efter kort tids sygdom. Hans sidste rolle blev dermed i Star Trek Into Darkness, hvor hans rolle som Spock (den ældre) afsluttes med at han hjælper de overlevende fra Vulcan med at genopbygge en verden efter deres planet er ødelagt. Nimoy blev altid forbundet med sin rolle som Spock, men han havde et langt CV bag sig, bl.a. 49 afsnit i Mission Impossible fra 1969-71. I de senere år medvirkede han i 12 afsnit af den populære tv serie Fringe og har lagt stemme til et hav af animationsfilm i tidens løb.

Google har droppet planen om at sortere porno fra i deres blogs, billeder skal blot mærkes "adult", så er alt i orden.

Smurf Rescue blev i december lavet af Mikael Persson til Amiga500 i programmet Backbone. Det var for meget for Studio Peyo, der jo selvfølgelig ejer rettighederne til Smølferne. De har nu krævet 2000 euro i erstatning. Men som Mikael Persson siger: helt ærligt, det er tydeligvis et hobby spil lavet i Backbone til en 30 år gammel maskine. Come on, really??? Spillet nåede i december at blive hentet hele 47 gange.

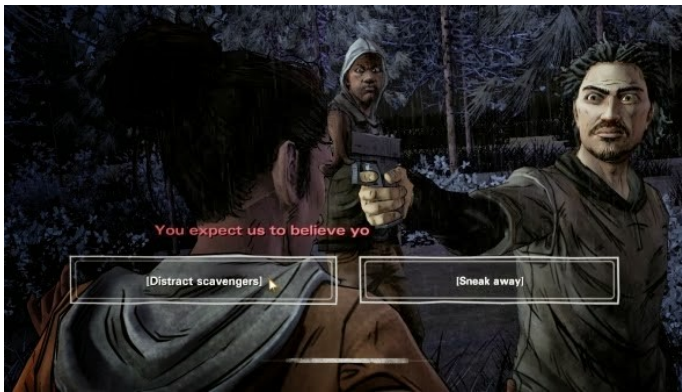
Det må være anstrengende at gå i så små sko.

Kilde: <http://www.indieretronews.com>



The Walking Dead season 2

Så er season 2 i gang af det fremragende adventurespil fra telltale. Season 1 fik mere end 90 priser og blev kåret til årets adventurespil. DC anmeldte season 1 i nr. 58 til 92%. Grafisk er spillet fortsat i den stil det nu er i, men det vigtigste er først og fremmest at også denne gang skulle historie være fantastisk. Du kan købe det i forretningerne eller på Steam, hvor det er lidt billigere.



Preview



Broforce er et forrygende gratis spil, der dog er på vej i en kommerciel version til omkring 50 kroner på Steam. Hvor der også vil være mulighed for at bruge joypad.

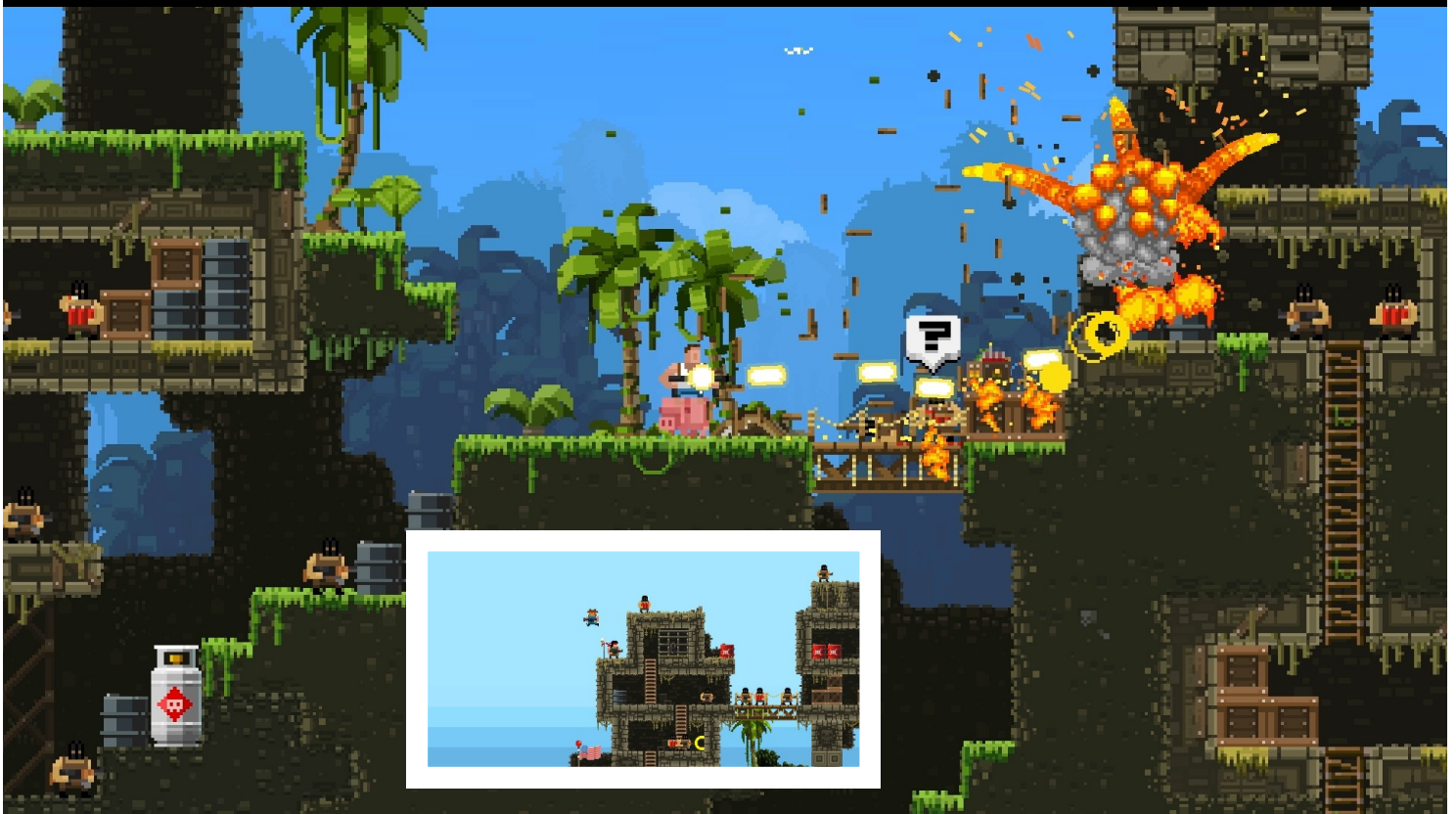
Du spiller dine firser actionhelte i missioner a la Expendables filmene. Du skal hejse det amerikanske flag og redde gisler. Stort set alt kan ødelægges, både jord, bure, biler, helikoptere, ja alt hvad der er på skærmen kan ødelægges.

Broforce er et forrygende 2D actionspil, der bringer minder om de gamle Amigaspil med hæsblæsende gameplay uden alt for meget tankevirksomhed.



Spil det på bl.a.:

<http://www.miniclip.com/games/broforce/en/>



Fujitsu Lifebook P7120

Jeg købte en lille notebook brugt, da jeg stod og manglede en bærbar computer. Jeg gav 300 kroner for den og så var min ide at den skulle bruges som skrivemaskine.



Hvorfor?

Når man sidder ved computeren, så er det så nemt at blive distraheret. Hvis man går i stå i en sætning eller et afsnit, ender det alt for ofte med at man ikke overvejer sine muligheder for at komme videre, men derimod med at man browser på nettet, tjekker mails, Facebook eller måske endda spiller. Problemet er at man ikke rigtig får lavet noget og i hvert fald ikke nok.

Eller måske er det bare mig?

Min kollega og jeg arbejder på et bog projekt på arbejdet, og jeg kan klart mærke forskel på, når jeg arbejder på arbejdet, hvor der hverken er spil, Facebook eller noget til at tage opmærksomheden.

Windows XP vs. Windows 7

Passmark Rating: 21,2 - 40,0

CPU mark 311,2 - 286,1

2D grafik: 88,1 - 196,1

3D grafik: 1,82 - 3,66

Harddisk: 134,5 - 161,6

Computeren blev altså væsentlig hurtigere alene ved at gå fra Win7 til WinXP, faktisk næsten dobbelt så hurtig.

Jeg arbejder mere effektivt og kvaliteten bliver bedre end når jeg sidder og skriver derhjemme på en bog.

Jeg er langt fra alene med den erkendelse.

Mange forfattere har opdaget det samme og nogle er endda begyndt at skrive første udkast til en bog på skrivemaskine, hvilket jeg dog slet ikke kan holde til. Jeg vil aldrig få det skrevet ind bagefter og sikkert også få rodet papirerne væk inden det var sket. Men en svag notebook, ja, det kunne være svaret.

Alligevel sidder jeg med forskellige overvejelser på dette tidspunkt. Jeg kan vælge at lave en Amiga notebook, men omvendt er det vel nærmest at tigge om at gå i gang med at spille, selvom der er nogle ganske udmærket tekstbehandlingsprogrammer derude, men så er der besværet med at konvertere teksten til Windows programmerne.

En anden overvejelse er Linux, der er der ikke (ret mange) spil, men konverteringsproblemet er der nok fortsat.

Den sidste mulighed er at gå tilbage til Windows XP og det er den mulighed jeg valgte i første omgang, men først lidt om maskinen.

Maskinen

Denne Fujitsu Simens har 1GB DDR2 ram og 1,2 Ghz CPU og 60 GB harddisk samt 10,6" XGA TFT skærm. Af de mere interessante ting er Bluetooth, USB stik og indbygget lyd. Så alt det er på plads.

Den ting, der virkelig trækker maskinen ned er den svage grafik-kort, eller rettere sagt mangel på samme. Det er indbygget Graphic Media Accelerator 900 med dynamisk hukommelse op til 128 MB ram. Altså den napper RAM fra resten af maskinen. Derudover er dens harddisks søgehastighed på ingen måde imponerende

Men 300 kroner, det er begrænset hvad man får for så få penge. Og som jeg startede med at skrive, så var formålet at den skulle bruges som skrivemaskine og det virker den særdeles velegnet til.

Windows 7

Windows 7 havde den tidligere ejer lagt på og det fatter jeg ikke. Windows 7 er de fleste enig om er fedt, men dets minimumskrav er

lige præcis det P7120 er udstyret med. Derimod er systemkravene for WinXP Pentium 233 og 64MB ram. Jeg havde også en Windows98 liggende, men det var dog alligevel lige slemt nok.

Så Windows 7 måtte lade livet

Windows XP

Først og fremmest skal du finde den Windows XP cd, du har formentlig liggende den et eller andet sted i en kasse. Og når du har den, ja så er du et stykke fra at være i mål. For her opdagede jeg at man ikke bare sådan lige går fra 7 til XP.

Microsoft har åbenbart ikke overvejet den situation.

Derfor skal vi have fat i FreeDOS, som du finder ved at skrive FreeDOS i Google.

Her skal vi formatere og partitionere din harddisk, ja det er barske løjer, så inden du gør noget som helst skal du lige sikre dig at ved

både hvor din XP cd er og at du har koden til den.

Derefter er det bare at putte din XP cd i og følge dens installation. Det er ikke helt så nemt som ved Windows7 (eller 8), men det er nu ret nemt.



Alternativt kan du også gå på jagt i junglen af Linux systemer, men jeg må blankt erkende, at jeg endnu ikke har fundet ud af at installere dem. Efterhånden er min erfaring med Linux så negativ pga de fejlslagne forsøg, at jeg opgav på forhånd.

Installationen af WinXP tog 40 minutter og gik meget smertefrit.

WindowsXP

Du har sikkert glemt WindowsXP, men faktisk er det jo ganske godt. Der var en del drivere, der skulle opdateres gennem enhedshåndteringen, men heldigvis ligger stort set alle drivere til XP fortsat på nettet hos producenterne, mens MS åbenbart ikke vil bruge den serverplads. Ærlig talt er det for dårligt.

Ninite.com

På denne side kan du klik-

ke de programmer, du vil have på din maskine og så ellers læne dig tilbage og vente på den bliver færdig. Der er jo nogle programmer som er smarte at have uanset hvad, fx virus beskyttelse.

Der er også mulighed for på siden at hente nogle af de gratis kontorpakker, gratis tegneprogrammer osv.

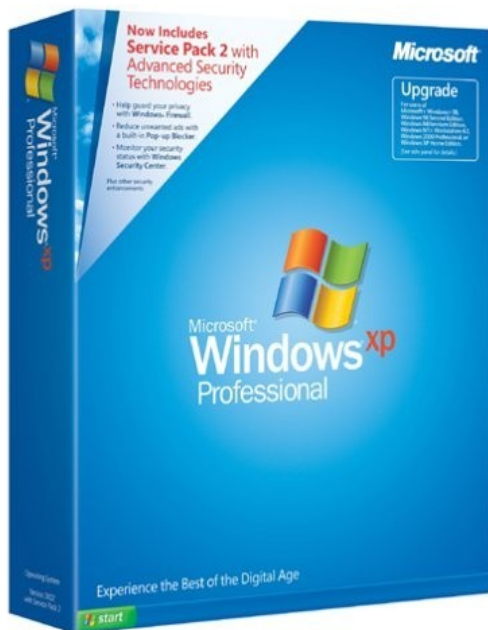
Commodore 64 maskine

En lille notebook er også meget egnet som C64 maskine og det er pga. skærmen. Når du sidder med dine C64 spil, så ser de meget ofte ret så forfærdelige ud, da opløsningen på 320x200 bare ikke er særlig pæn på 21" og 1Ghz maskine er mere end rigeligt til at trække enhver emulator. Jeg fortrækker CCS64, men det er en smagsag.

Lidt for langsom

I betragtningen af det som jeg vil bruge maskinen til, så synes jeg imidlertid den fortsat er lige lovlig langsom, specielt til at starte op.

Og derfor vil jeg sikkert over de kommende uger forsøge at installere en eller anden Linux variant, der formentlig vil øge maskinens hastighed betydeligt. Det vender jeg tilbage til i et senere nummer.



Windows XP bliver ikke længere opdateret af Microsoft og det gør at jeg reelt nok skal overveje et alternativ i længden, enten en anden maskine eller Linux.

Svært at ødelægge data på USB stick

Når du kasserer en USB stick, så skal du være opmærksom på at dens data er særdeles svære at slette. Hvis du bare sletter den, så ligger dataerne der fortsat og kan hentes frem, hvis man er dygtig nok. De fleste USB sticks kan klare både en tur i opvaskemaskinen, i mikrobølgeovnen og man har fortsat kunne opsnappe data'erne selv efter den have været kørt over af en damptrømler. Hvis der personfølsomme oplysninger bør en USB derfor rent fysisk ødelægges indvendig. Altså åben den og bank et søm igennem 3-4 steder.

Mark's Amiga Project V3-Final

Der er AmigaOne modellerne fra ACube, Amiga Forever eller WinUAE, hvis man vil arbejde med Amiga.

Og så er der Marks Amiga Projekt, som egentlig bare er WinUAE sat op med harddisk og OS3.5 installeret.

Den er naturligvis ulovlig og derfor bringer jeg heller ikke linket til det. Det må du selv lede efter, for projektet er ikke ulovligt, **såfremt du har købt AmigaROM og de spil der er på den virtuelle harddisk** og det er mange, faktisk et par hundrede eller tre. Så hvis du vil overholde loven skal du altså til at slette en masse spil. Husk langt fra alle Amigaspil er freeware i dag (men mange er).

Installationen

Inden du laver installationen er det klart det nemmest at putte din joypad eller joystick i maskinen, så bliver den fundet automatisk.

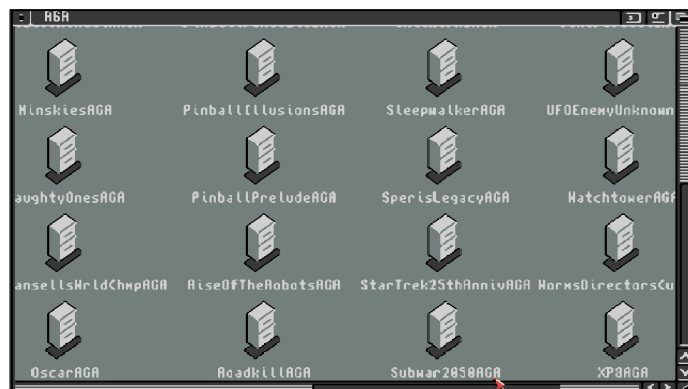
Installationen er nem, men der

er nogle faldgruber man skal have i tankerne. Projektet kommer i tre skuffer.

WinUAE installeres fra skuffe A, derefter smides skuffe B over i folderen. Her må der IKKE overskrives noget! Hvis du gør det, så virker det ikke og du må starte installationen forfra.

Endelig smides skuffe C over i din Config. Herefter kommer udfordringen, hvis du er Windows 8.1 ejer.

I Win8 er det sådan at brugeren som udgangspunkt kun kan ændre noget i dokumenter, billeder og musik. Derfor skal du altså ind i kontrolpanelet og give dig selv som bruger rettigheder til at der må skrives på WinUAE. Hvis man ikke kan skrive i skuffen WinUAE, så kan du ikke



Hvis det ser sådan ud, så er det formentlig fordi mappen er skrivebeskyttet.



gemme dine indstillinger og så virker Marks Projekt ikke som det skal og du kan heller ikke gemme i dine spil.

WinUAE's Amiga spil kan drage fuld fordel af din PC's muskler og det betyder at spil såsom Quake, der kørte relativt fornuftigt på en 060 Amiga pludselig sprinter med 40 frames/sek i højeste opløsning.

Skaf det

Projekt V3 er et fremragende projekt og man kan med en vis undring ikke helt forstå at Amiga Forever endte som lidt halv lunken, når en enkelt amatør kunne lave dette på 2 måneder, mens han passede sin skolegang i 8.klasse.



World Cup 98

EA Sports har nu officielt frigivet dette 17 år gamle spil som freeware.

I dette spil har man mulighed for at vinde VM med et af de 32 hold der kvalificerede sig i 1998, samt et par stykker mere.

Hvis man spiller med de rigtige VM hold er alt rigtigt, lige fra spille tidspunkter til stadioner, men man kan også vælge at spille i tilfældige puljer.

Derudover kan man spille "World Cup Classics". Det er nogle af de mest klassiske VM kampe gennem tiden. Det er morsomt at kunne spille med Johan Cruyff, Pele osv. Den mulighed får man dog først efter man har vundet VM. Her bliver de gamle kampe spillet i sort-

hvid, det er en meget sjov detalje.

Grafik og sværhed

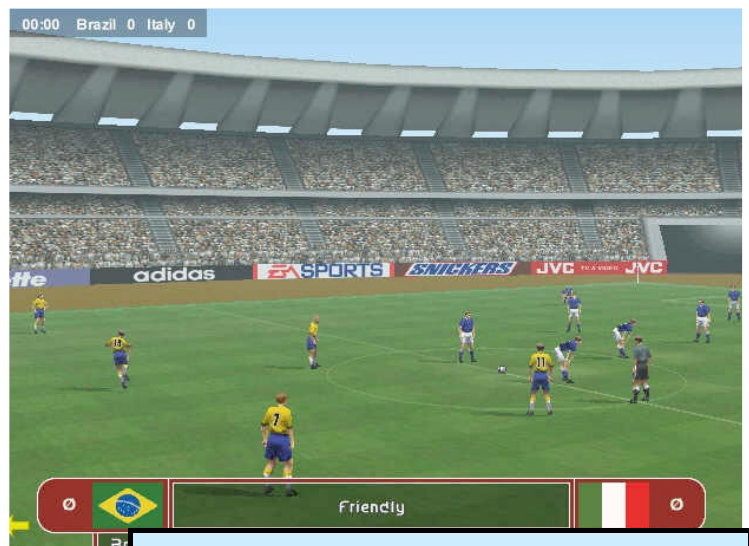
Grafikken er jo naturlig nok anno 1998 og det ser jo noget tamt ud i dag, specielt ud fra at FIFA 201x spillene har fotorealisme. Men den er funktionel og kommentatoren er faktisk ganske udmærket.

Når man er kommet sig lidt over grafikken, så bliver man overrasket over tempoet.

WC98 virker både langsomt og meget let i dag, når man har spillet FIFA 201x versionerne. Derfor

vil WC98 formentlig for de fleste være et kort gensyn, fordi spillet er for let.

Når det er sagt, hvis du som undertegnede synes at de nyeste Fifa spil er helt urimeligt svære og besværlige at håndtere, så vil World Cup 98 være et kærvkommen afveksling.



FIFA WORLD CUP 98		Pris: Gratis
Underholdende fodboldspil, god turneringsform, funktionel grafik, god lyd og et gameplay der er markant mere simpelt end det i de nyere versioner. Faktisk tror jeg en del vil elske det.		
Oplevelse Det hele ser meget primitivt ud med nutidens briller. Men funktionelt.	Gameplay Det er langsomt, der er færre ting at holde styr på og for mange er det nok meget nemt.	Kvalitet <h1>65%</h1>
System Windows98 og senere versioner.		

Tobias and the Dark Sceptres

Adam Butcher brugte 13 år på at lave dette spil, og det er selvfølgelig helt vanvittigt. Han beskriver selv at hans største problem var ham selv. Han skruede sine ambitioner alt for højt op og gjorde spillet alt for komplekst.

Hvor de fleste ville have lavet måske 7-8 monstre, og måske 30 byggebloks, der så blev brugt på måske 12 baner, så valgte Adam Butcher at forskellige monstre for hver levels, lave vidt forskellige levels, vidt forskellige opgaver.

Det kombineret med at være én mand, gjorde at spillet tog en evighed at lave, for efterhånden måtte de første levels tegnes om, fordi de ikke matchede dagens grafikstandard og slet ikke hans egen forventning.

Tobias må ødelægge et scepter, der åbenbart ligger i kælderens under den gode konges slot og kan ødelægge hele verden.

Gameplay

I praksis er der tale om 12 levels, der hver har sin egen boss, monstre og vigtigst af alt, så kræves der mere omtanke end hurtige reflekser. Sværhedsgraden er i hvert fald på level easy til at tale med, men boss-levels er bestemt ikke på nogen måde nemt, så før jeg får gennemført spillet, skal der nok en eller anden form for cheat til.





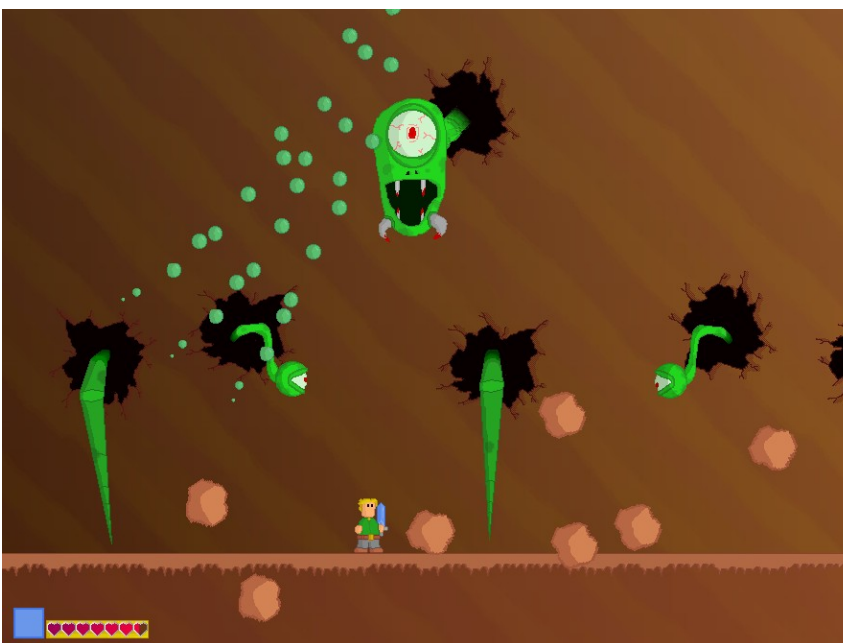
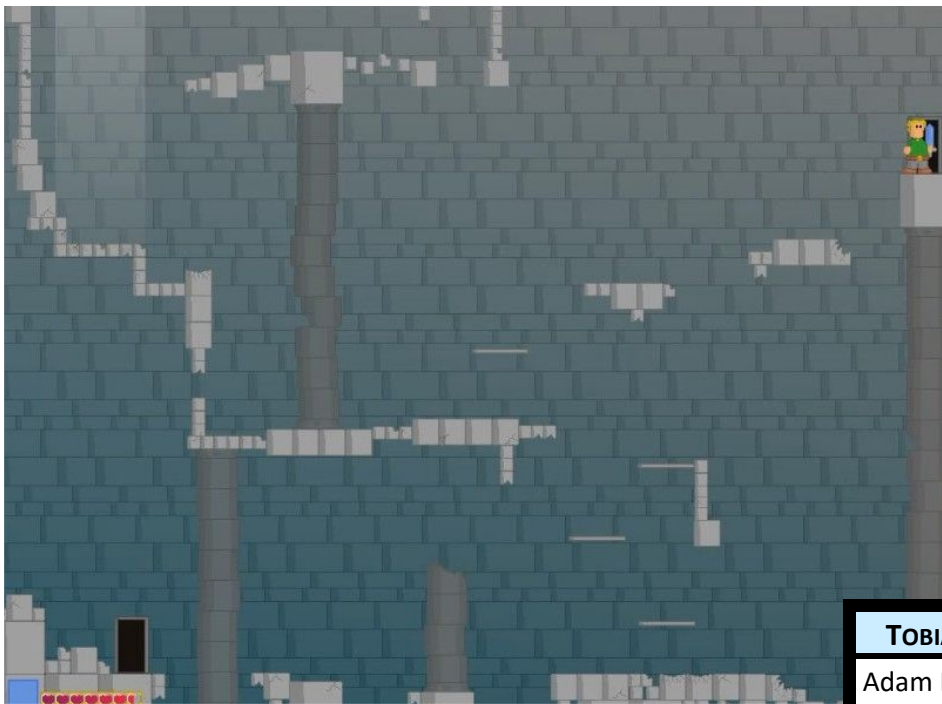
Joypad?

Det hele kompliceres dog af et noget underligt tastevalg, fx at bruger ting med ENTER. Det mest utilgivelige er hverken grafik, lyd eller den helt tossede sværhedsgrad boss'erne, det er derimod at man ikke kan bruge en joypad. Jeg mener, du brugte 13 år og så fik du ikke den funktion med?!

Konklusionen

Det er mange år siden, der er kommet et rigtig godt ambitiøst 2D platformspil. I modsætningen til Mario og Zelda skal man her bruge lidt mere omtanke end man normalt oplever.

Tobias and the dark sceptres får herfra min anbefaling. Om ikke andet bør du hygge dig med kortfilmen om spillets tilblivelse. Adressen til spil og film finder du på bagsiden.



TOBIAS AND THE DARK SCEPTRES Pris: Gratis

Adam Butcher har taget en gammel 8- og 16-BIT genre op igen og i den genre er dette bestemt et af de bedste nyere spil. Der er god styring med Tobias, når man har vænnet sig til de uortodokse taster. Dette spil virker helt oplagt til Gameboy.

Oplevelse

Grafik og lyd henleder tankerne på Amiga 500. Det er funktionelt og nydeligt, men ikke mere end det.

Gameplay

Utilgiveligt at man ikke kan bruge joypad, og tasterne tager sin tid at vænne sig til. Ret nemt, men med meget svære boss-levels, 12 levels. Meget stort spil.

+ 12 LEVELS

+ SAVE FUNKTION

+ AFVEKSLLENDE LEVELS

- MANGLENDE JOYPAD

- SPØJST KEYBOARD VALG

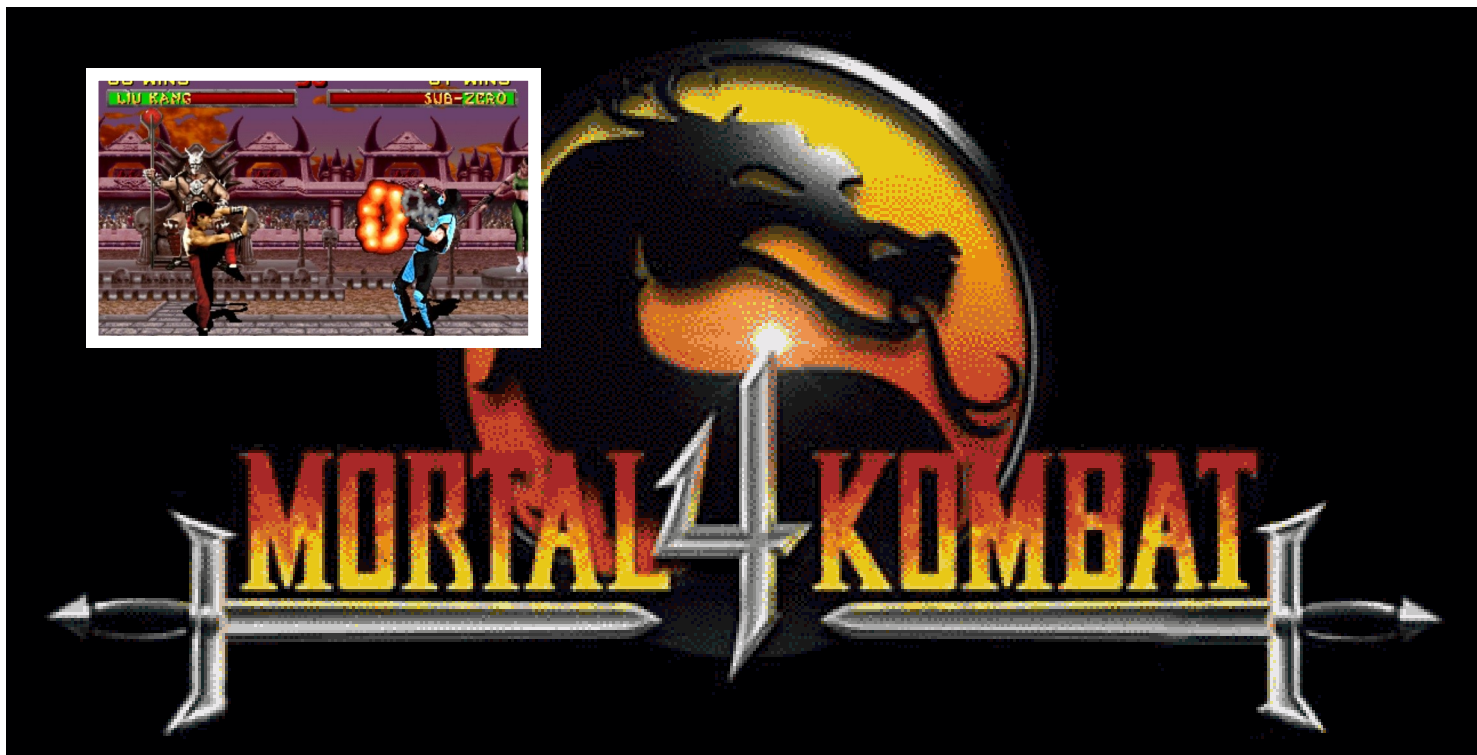
- PRIMITIV GRAFIK

Kvalitet

79%

System

WindowsXP/7/8



Mortal Kombat serien er blandt de bedste arcade kampspil overhovedet og fik specielt succes i arcadehallerne og på konsollerne.

I fjerde afsnit af Mortal Kombat bruges der polygoner i stedet for rigtige skuespillere, og det har givet programmørerne langt større frihed, når det kommer til nye bevægelser. Der er også blevet kastet at par våben ind i spillet – hver karakter har sit eget sværd, sin egen kølle eller stav.

Det er naturligvis muligt at spille med tastaturet, men det bedste er helt klart en gamepad, og til trods for sin alder, havde jeg ingen problemer med at få det til at genkende min Wingman. Kravet er at der skal være mindst seks knapper.

Kampene er fortsat sjove, selv om grafikken naturligvis bærer en hel del præg af alderen (1997), hvis du kan leve med grafik anno PlayStation 2, så vil være godt tilfreds. Lyden hjælper da også en del på oplevelsen.

Mortal Kombat er et ganske nydeligt gensyn, der er blevet freeware.

Det tyder på at serien i dag er stoppet, da det efterhånden er 8 år siden den sidste titel udkom.

Der var forventet en ny MK film i 2011, men her i 2014 er den fortsat "under development".



Great Giana Sisters

Rainbow Arts nåede stort set kun lige akkurat at udgive dette spil til C64 og Amiga, før Nintendo kaldte hele advokatflokkene frem og stoppede salget. Nintendo var vel dermed, det første firma, der oplevede at verden i 1987 ikke var den samme som få år tidligere. De få solgte kopier blev kopieret og kopieret og kopieret. Der er næppe ret mange Commodore folk, der ikke på et eller andet tidspunkt har stiftet bekendtskab med GGS. Der kun var til salg i otte dage!

Egentlig plejer jeg at tage den slags kopier ret roligt og blot sige, mange spil vil ligne hinanden, men i sagen Great Giana Sisters og Super Mario, var sagsanlægget på alle måder fuldt ud berettiget. Det er noget nær en tro kopi af Super Mario Brothers, som du selv kan se. Og hvis man spiller de første 3-4 levels ved siden af hinanden er de næsten identiske bit for bit, men derefter begynder spillene at adskille sig.

Selvom Nintendo tabte kampen imod GGS, i den forstand at spillerne fik spillet, men Rain-

bow Arts tjente ikke på det. De var således nødt til at droppe Amstrad og Spectrum versionen som de arbejdede på.

I de senere versioner til bl.a Nintendo DS(!) og PC har man dog ændret banedesignet radikalt og dermed gjort spillet lovligt.

Gameplayet er ganske forrygende. Der er 32 levels og de er tilpas svære, men ikke så svære, at man ikke konstant gør fremskridt.

Grafikken er ganske nydelig og funktionel. Fjenderne er dumme, som de nu skal være i Super Mar.... undskyld Great Giana Sisters.

Man skal igennem huller, åbne landskaber og det hele er i 2D. Man styrer enten med tastene eller med et joystick. Her kan man pas-



sende overveje om man ikke burde købe et joystick?

GGS er et ganske fantastisk 2D spil, som man kan hygge sig med - også i 2015.



Til venstre ser du Super Mario og til højre Great Giana Sisters. Øverst på siden er C64 versionen og lige under Amiga.

GREAT GIANA SISTERS		Pris: Gratis
Great Giana Sisters er et fremragende 2D platformsspil. Afvekslende levels, der kræver præcision, timing og en del tålmodighed. C64 versionen er måske lige en tand bedre end Amiga versionen.		
Oplevelse	Grafik og lyd er ganske udmærket, det er ganske vist simpelt, men det fungerer som det skal og	Gameplay
		Stort spil med 32 levels, sværhedsgraden er lige tilpas, og kollisionsdetektoren er excellent.
<ul style="list-style-type: none"> + 32 LEVELS + STYRING + AFVEKSLENDE LEVELS + GOD SVÆRHEDSGRAD - MANGLENDE SAVE 		Kvalitet 85%
System		
Amiga500 (WinUAE). Commodore 64 (CCS64) Der eksisterer en ufærdig betaversion til Amstrad,		

Rigtige venner...

Er det okay at snyde hinanden, når man handler? De fleste handler sker efter devisen, den mere kloge narre den mindre kloge, men gælder det også blandt kammerater og familie?

Tilbage i 1994 kom jeg hjem fra Kroatien, hvor jeg havde været FN soldat. Og jeg stod og manglede en computer.

Jeg havde ikke haft andet end andet end min Commodore 64 indtil da (og min Gameboy). På arbejdet var computere ved at blive hverdag og de roede rundt med DOS og Windows 3.11, som jeg ikke var imponeret over. Så jeg tænkte Amiga, som min bror havde et nærmest religiøst forhold til.

Jeg ringede til ham og spurgte ham til råds. Jeg havde været udsendt de sidste godt 14 måneder og anede intet om hvordan computermarkedet så ud.

Joh, han mente da, at Amiga fortsat var det bedste bud. Det var jo nok også. Windows 95 var vist ikke engang kommet på det tidspunkt og en PC kostede på den anden side af 25.000 og sagde bip.

Han havde en dejlig A2000 til salg. Der var kommet en ny model (Amiga 1200), men den gamle var fortsat god, forklarede han mig.

Denne her A2000 havde 80 Mb harddisk, kickstart 1.3 og var en desktopmodel, så jeg kunne jo tilslutte et cd-rom drev, hvis det engang blev aktuelt.

Ja, da måtte jeg jo le. Cd-rom som standard. Programmer, der fyldte mere et par disketter eller fem var helt usandsynligt. Det grinede vi meget af.

Det viste sig senere, at A2000'ens IDE controller var lidt anderledes end standard, så man kunne ikke bare købe et almindelige drev til den.

Skærmen var en glimrede Philips skærm på 15". Jojo, det var sikkert godt. Tiderne var anderledes end i dag.

Vi snakkede sammen lidt mere sammen og vi blev enige om fem tusinde for det hele. Og det lød jo egentlig ikke så galt. Og i betragtningen af at han allerede var blevet budt 6.000 kroner var det sikkert godt nok. Og nu var det jo min bror, så jeg forventede egentlig ikke at skulle være på vagt.

Jeg havde købt min første computer i 1984 (C64) og den havde trofast holdt ud til jeg tog af sted, nu havde jeg pengene. Det var tid til at opgradere.

Jeg modtog den i nogle gigantiske papkasser, og satte den op. Den fungerede fint og jeg lavede faktisk dette blads første tre numre med den.

Jeg troede, at det var helt almin-

deligt for en computer, at skulle boote fra diskette, det var det ikke. Faktisk var det kun de allerførste A2000'ere, der havde det levn fra A1000'eren. Senere opdagede jeg at markedsprisen var godt det halve....

Jeg havde jo været udsendt og Commodore var gået konkurs. Det havde jeg ikke opdaget., netop *derfor* talte jeg med ham.

Egentlig var jeg nogenlunde tilfreds med maskinen. Harddisken var dog mystisk, den viste 20MB. Men det forstod han ikke, jeg burde formatere den, der var åbenbart gået noget galt. Jeg anede knap hvad det betød, så det fik jeg ikke gjort. Og han kunne ikke lige huske hvordan det var man gjorde.

Der gik et halvt års tid, hvor vi er sammen med nogle venner, her fortæller han at det var heldigt, at jeg ville købe den, *"for han havde haft den i Den blå avis i tre måneder uden at få et eneste svar. Commodore var gået konkurs, så værdien var styrt-dykket."*

Jeg bed mærke i reaktionerne rundt omkring bordet. Tavsheden sænkede sig. Det var ikke en sjov historie. En pige skældte ud, en fyr undrede sig over, at man kunne finde på det. Det endte dog med at blive dysset lidt ned og den gode stemning blev gen-

oprettet. Men jeg skrev det bag øret. Men gjorde ikke mere ved det.

Nå, men godt et år efter skulle den opgraderes. Jeg vidste godt, at AGA ikke kunne sættes i, men det kunne OS2.0 eller måske endda 3.0. Jeg ringede til computerforretningen Betafon og vi snakkede sammen om det. Butikken var meget hjælpsom.

"Det burde ikke give nogle problemer, hvis du lige tjekker revisionsnummeret på motherboardet (...) Det må bare ikke være revision 1.4 (...)"

Han fortalte grundigt, hvor det stod, og hvordan man adskilte

...En, der laver det trick med én, har aldrig været din rigtige ven, men har blot forgivet det...

desktop'en. Kort tid efter var den adskilt. Revision 1.4. Øv.

Jeg købte en rum tid senere en Amiga 1200 og 2000'eren forsvandt ud af døren.

Der gik et par år.

Jeg valgte at tro det bedste.

Han havde vel ikke tænkt nærmere om det med bootdisketten, det gjorde jeg jo heller i staten. Med hensyn til harddisken havde han stædigt holdt fast, i at den var på 80MB og jeg måtte have lavet noget forkert. Jeg lagde specielt mærke til det, fordi jeg jo lavede store produktioner. Åbenbart slog det mig aldrig at åbne kabinettet og se fysisk på harddisken.

Revisionsnummeret havde jeg som sagt aldrig spekuleret over. Vi vidste jo begge dengang, at AGA ikke kunne komme i maskinen, og det var det han ville ha', derfor var maskinen blevet solgt. Og hvem havde dog tænkt over, at der kunne være forskel fra A2000'er til A2000'er.

Min bror og jeg snakker i telefonen om bladet. Vi er nu i 1998.

Han fortæller, hvor godt det er blevet siden de første numre.

Uden at tænke nærmere over det siger jeg at bladet specielt blev langt bedre, da jeg fik noget bedre udstyr (altså en A1200). Jeg fortæller ham, at jeg havde brug for et bedre DTP program, men de gode krævede i sin tid OS2.0+, og da 2000'eren ikke kunne opgradres, så måtte jeg købe en ny.

Han udbryder grinende:

"Ja, det ved jeg sguda godt, det var jo derfor, jeg solgte den"

Og han fortsatte:

"de 20 Mb harddisk (!) var sgu ikke nok til mig"

Først var det, at jeg vitterlig fik vished over det. Han havde virkelig koldt og kynisk snydt sin bror. Han havde rent faktisk givet falske oplysninger, for derefter at sælge til overpris. Han havde manipuleret mig rundt og ellers udnyttet at, jeg havde tjent en skilling på den tur derned. Og altså var milevidt fra opdateret om noget som helst.

Jeg skældte ham huden fuld dels

over at han overhovedet havde lavet det nummer i det hele taget og dels over at han lige præcis havde lavet det nummer overfor sin familie.

Han sagde tilbage "den mere kloge narrer den mindre kloge" (grin). Jeg sagde farvel. Jeg tror der gik tre år før jeg så ham igen og selv den dag i dag, så stoler jeg ikke på ham.

Forleden kom jeg til at tænke på hele episoden igen. En klassekammerat fortalte, at han havde fundet et fjols at sælge sin pc'er til.

Det er en 386/33Mhz med 4 Mb ram og 180 Mb harddisk og en skøn monokrom skærm fra 1989. Prisen? "Fjolset" gav 1500 kr.

Det var en pige fra klassen, som han havde solgt den til. I betragtningen af, at de to tilbringer en frygtelig masse tid sammen må de to være gode venner?!

Hvad pokker går der af folk ?

Snyder man sine venner for at tjene lidt penge ?

Det kan sgu ikke være rigtig, og det er det da heller ikke.

En, der laver det trick med én, har aldrig været din rigtige ven, men har blot forgivet det.

Og når det så oven i købet er ens nærmeste familie, så er det rigtig skuffende.

(Tidligere trykt i Windows Med Amiga 22 - redigeret).

Hvem styrer din hardware i fremtiden?

Og nej, det er ikke længere selvskrivet....

Gennem de sidste 15 år har jeg jævnligt taget denne artikel frem og lavet en opdatering, men hvor det altid har været klart at Windows ville fortsætte sin dominans, så er billedet i dag mere mudret.

I de gode gamle dage

I starten havde en computer ikke det som vi forstår ved et operativ system. De fleste maskiner havde en BASIC variant, når man tændte sin computer. De mest kendte var ZX81, Vic20, Commodore 64, Amstrad og Spectrum. Fælles for disse var at deres "operativsystem" var skrevet specielt til deres processor.

Når et spil eller program skulle programmeres til de forskellige platforme krævede det hver

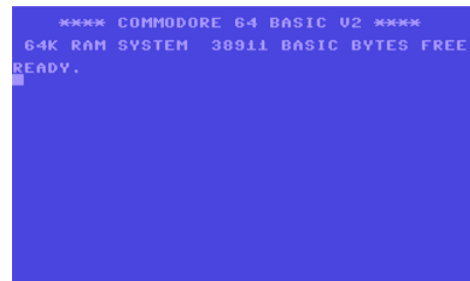
gang en fuldstændig omskrivning, det var både besværligt og ikke særlig praktisk.

De ovennævnte maskiner levede videre helt frem til starten af 90'erne. Men var allerede fra 1987-88 uden betydning for udviklingen. Atari, Amiga, Mac og DOS havde overtaget rollen.

DOS

Allerede i midten af firserne dukkede DOS op. Det blev opfundet af nogle forskere i Taiwan, men som bekendt købte Bill Gates en licens og forbedrede det.

MS DOS og konkurrenten DR DOS dominerende PC markedet frem til lanceringen af Windows i 1993. Og i 1997 stoppede man med at udvikle DOS, der for-



Commodore 64s åbningskærm.

svandt i løbet af en årrække. Her er det kun taget med af historiske grunde. System udviklere og IT eksperter bruger fortsat DOS en gang imellem, men for de fleste af os, er det lidt uinteressant.

Amiga

Amiga oplevede sin storhedstid fra 1985-1993, siden da har det stået i stampe, konkurer, overtagelser osv. Det har gjort at det markedet forlængst er tabt. I Danmark taler vi formentlig om få hundrede brugere.

Dog har mange en emulator som fx WinUAE liggende og endnu flere har en drøm at vende tilbage til "de gode gamle tider".

Det korte og det lange er, at AmigaOS 4.1 udkom for et par år tid siden, og det er et fuldt ud både funktionelt og habilt system, der lider af mangel på software. Her er et af de største problemer, den manglende og ustabile opdatering af fx Java,

```
B:\>mbldr
Only one suitable device was found and will be used: 40.0Gb/PCI/ATA/Primary/Master/UMware Virtual IDE Hard Drive
Existing mbldr was found on the chosen disk device. Would you like to configure it? (otherwise a fresh install will be performed)
y. Yes, agree, go ahead
n. No, please cancel the operation
Choose the answer (y,n): y
a. View list of available partitions and add to current configuration
b. Manage bootable partitions (view list, remove, set default, set label)
c. Set timed boot parameters (timeout value, timer interrupt key, progress-bar)
d. Manage current boot menu text
e. Define keys choosing what to boot
f. Backup/restore MBR and save current configuration
g. Quit immediately
What do you want to do? (a,b,c,d,e,f,g): a
Partitions that are already in the bootable list are marked with asterisks.
1. *PRI: 9Gbl FreeBSD NetBSD BSD/386 386BSD
2. *PRI: 9Gbl Hidden WIN95 OSR2/98 FAT32, LBA-mapped
3. *PRI: 9Gbl Hidden NTFS/NTFS (IP)
4. *EXT: 9Gbl WIN95_OS2/Win98 FAT32
5. *EXT: 9Gbl linux native partition
a. *SKIP BOOT Skip boot attempt and try another device
b. *NEXT HDD1 Try to boot from next hard disk (dangerous!)
c. Do not add anything at this time
d. Quit immediately
Choose what do you want to add (1-5,a,b,c,q): 4
Type the label for this partition: FreeDOS
Label of partition is set to FreeDOS
Partition has been added.
Press Enter. _
```

Udover systemteknikere er det, de færreste der i dag bruger tid på DOS.



AmigaOS er ligeså kompetent som andre systemer, men manglende software og opbakning fra en stærk spiller på markedet, gør at systemet ikke er interessant som andet end hobby.

som er nødvendig for at gå på sin netbank.

Amiga har store problemer, der skal overvindes, før systemet kan blive interessant. Og da AmigaOS producenten Hyperion og Amiga International ikke samarbejder, er det svært at være alt for optimistisk (se nr. 59). Jeg undrer mig over at man fortsat den dag i dag ikke kan købe en Amiga bærbar, som måske nok ville koste et par tusinde mere end PC, men man skulle synes der var et marked for det.

Problemerne

Første problem er at overvinde folks skepsis overfor systemet, dvs. at man skal have ændret opfattelsen af at Amiga er for tid. Næste udfordring er at man skal have drivers ud til de mest gængse ting såsom printere,

skannere, dvd etc. Det tredje problem, er at få software af en god høj kvalitet af sted og måske i særdeleshed unikke gode programmer, som man kun finder på Amiga.

AmigaOS er et både flot og funktionelt operativsystem, softwareudvalget er bare stærkt begrænset. Derudover skal man have en Amiga computer, der ikke er kompetabel med Windows/Mac maskinerne.

Hyperion fortæller at grunden til det, er at hvis man vælger Intel kompatibilitet, så medfølger Windows og hvorfor skulle man så vælge at bruge Amiga-delen - eller rettere sagt - hvorfor skulle producenterne udvikle en Amiga version. Og det er en god pointe.

AmigaOS kan ikke noget, som de andre ikke kan og dermed er der intet, der tyder på at Amiga kommer til at spille en rolle som andet end nostalgi.

BeOS, Haiku

BeOS og Haiku er i dag open source og minder på mange områder om en klon mellem Windows og Amiga. Selvom begge systemer er fine og fornuftige, så er de begge udviklet til Intel/AMD og dermed følger Windows med. Hvorfor man så skulle vælge BeOS eller Haiku er svært at argumentere for.

Det korte og det lange er, at BeOS og Haiku er blindgyder, og der er ingen grund til at tro det vil ændre sig.

p.OS.

Den blev udråbt som afløser for Windows i de fleste Amiga-blade tilbage i midten af 90'erne. Efter uendelig ventetid og masser af alpha versioner, blev udviklet stoppet.

Android

Android er over de seneste år begyndt at udvide sit marked betydeligt. Android er markedsførende på mobiltelefoner og tablets og er en af de tre store spillere på Smart-TV. På vores computere er Android endnu ikke kommet.

Windows og Apple bør dog ikke være rolige af den grund. Android har sat sig solidt på alle de platforme det er udkommet på, og når forbrugerne er van til Android på deres mobil, tablet og fjernsyn, så er det formentlig

også et logisk valg på computeren, hvis det kommer.

Apple

I 1997 faldt de helt ud af markedet, men siden er de kommet stærkt tilbage og er i dag verdens mest værdifulde firma.

Apples marked er først og fremmest Mobiltelefoner, tablets, men også bærbare og Smart-TV har de sat sig solidt på.

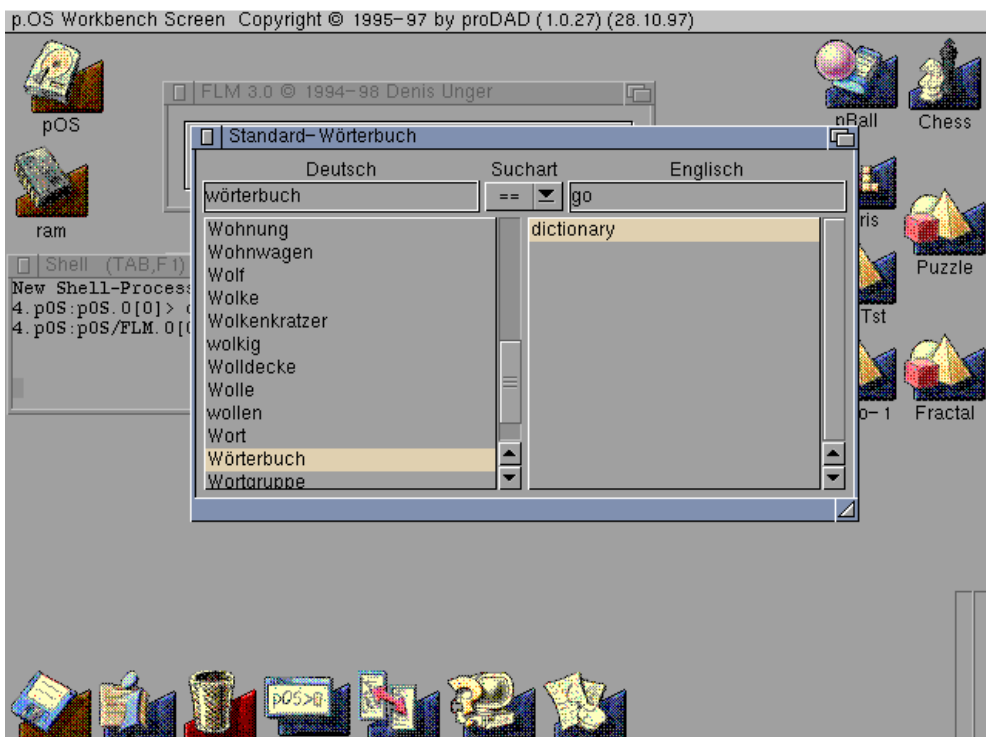
Design og brugervenlighed er Apples varemærke.

Ligesom Android er Apple først og fremmest stor på tablet, Smart TV og mobilmarkedet, men efterhånden optager Apple også meget plads i computerverden. Først og fremmest er det måske fordi Apple er ekstremt nem at anvende.

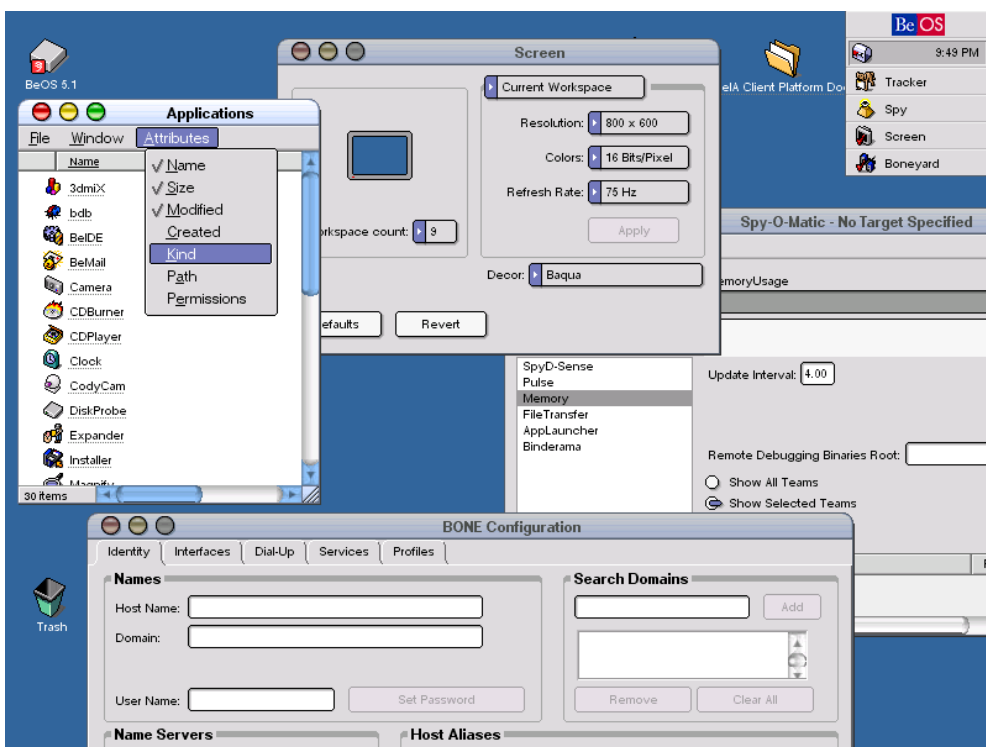
Alt synkronisere sig automatisk (medmindre man vælger andet), så tager man et billede med sin iPhone, så kommer det automatisk på din computer. Laver du en aftale på din iPad, så skrives den automatisk ind i din iPad og din Mac computer.

Apple er først og fremmest til personen, der på ingen måde gider computeren. Computeren er et arbejdsredskab som udelukkende har en funktion. På mange måder er man bundet af Apples ideer.

Når du ser billederne herover, så kan du se begrundelsen til Apples succes. Alt taler sammen, dit Apple TV kan styres og kobles sammen med din iPho-



p.OS (øverst) forblev grimt og aldrig særlig godt gennem hele sin levetid, i dag er udvikling stoppet. BeOS (herunder) er kommet i version 5, mens Haiku er kommet i beta 4. Ingen af de to vil dog næppe komme til at spille en rolle i fremtiden.



ne. Men der er sikkert en anden ting, du lægger mærke til. Nemlig priserne.

Apple er fedt, men det er også dyrt. Med en MacBook Air fra 7500 kroner får du et fremragende produkt, der vejer intet

og har mere kraft end de fleste andre bærbare Windows maskiner - til 3500 kr.

Apples maskiner bruger kun flash harddisk, som betyder at den starter op på 4-5 sekunder.



Windows

Windows kender vi alle, og med lanceringen af WindowsXP blev Windows endelig voksen, mens 7 byggede på dette. Og så er der Windows 8, der efter min mening dybest set er lidt ligegyldig, da Win8 stort set er som Win7, bare lidt træls.

Stabilitet, funktionalitet og design er gået op i en højere enhed.

Windows sidder på over 90% af verdensmarkedet og er klart den mest dominerende platform nogensinde. Det gør naturligt nok, at udbuddet af software er langt de største til denne platform.

Windows er nemt at bruge, kritikerne siger ganske rigtigt at den måske er for nem at bruge, i hvert tilfælde er det svært at

lave noget galt med systemet, og dermed vanskeliggøres det også at ændre den til ens eget behov.

Fordelen er så at WindowsXP (og frem) ofte gør, at Windows

bare virker, og at man skal bruge mindre tid "under kølerhjelmen" end man skulle i de tidligere versioner.

Windows er som sagt på omkring 90% af verdens compute-



MacOS 10 har interaktiv bjælke nederst

Windows Phone



Windows 8 bærbar



Surface Windows 8 RT



re, til gengæld er det nærmest fraværende på både telefoner, tablets og TV.

Men, det er måske ved at ændre sig. Windows 8 er efter meget skepsis blevet modtaget ganske fornuftigt på specielt tablet markedet. Surface har haft gode salgstal og har fået gode anmeldelser. Det er begrænset hvor meget jeg selv har arbejdet med den, men det jeg har arbejdet med den, har været overvejende positivt.

Samtidig er Windows 8 også gået samme vej som Apple med hensyn til synkronisering, så alt i alt kan Apple og Android formentlig se frem til hård kamp over den kommende tid på mobil, tablet markedet.

Indtil videre ser det ud til at Microsoft ikke tager kampen op med Smart TV(?).

Fordelen ved Windows er først og fremmest den massive mængde software. Computerens pris er under halvdelen af Apples, mens priserne er nogenlunde identiske på tablet og telefonerne. Fordelen ved Mac modellerne er først og fremmest at de er nærmest lydløse,

omvendt kan man i samme prisklasse som Mac finde ligeså både flotte og lydløse PC modeller. Og flash harddiske er godt på vej til at blive standard også på PC.

Hvis man vil spille på sin computer, så er Windows nærmest eneste spiller på markedet.

Linux

Linux er på fremmarch. En overgang mente alle eksperter, at Linux inden få år ville tvinge Microsoft i knæ og at MS ville være nødt til at udgive Windows gratis. De spurgte hvorfor brugerne dog skulle vælge at

betale for et produkt, når de kunne få Linux ganske gratis, der kan det samme.

Sådan er det ikke gået, Linux har etableret sig og Linux har først og fremmest opnået enorm indflydelse på andre platforme, der har taget mange af systemets tiltag til sig.

Skal man kort opremse de gode ting ved Linux, er det at dets stabilitet og sikkerhed er unik.

Systemet er åbent, det betyder at all kildekode er frit tilgængelig og alle brugere kan derfor medvirke til dets udvikling.



Selvom dette ligeledes burde invitere til virus, så er det ikke tilfældet. For sikkerheden er i top. Andre systemer har taget disse tiltag til sig, sådan at man fx skal bekræfte ens download, at siders makro, java og flash ikke automatisk afspilles osv.

Linux blev bakket godt op af større firmaer, men det synes ikke at være tilfældet længere.

Linux's største problem er at det er gratis, og derfor forventes det også softwaren til systemet er gratis og det afskrækker mange firmaer fra at udgive til Linux. Specielt spil har svært ved at finde vej til Linux, de få spil der er kommet har været kommercielle fiaskoer, og spilproducenter vil naturligt nok ikke give deres spil væk på én platform og kræve penge på den anden.

Et andet problem er at Linux

ikke nemt at bruge i forhold til Windows og Mac.

Jeg fandt det meget besværligt at skulle vide hvor mange APG porte jeg har på mit bundkort, at jeg selv skulle indtaste på hvilken adresse min COM port var osv. Det er muligt det er lige ud af landevejen for en Linux bruger, men for os andre er det trættende at systemet ikke selv kan finde ud af den slags. Der er flere af tingene, som jeg intet anede om og slet ikke gad vide noget om.

Hvis man kan lide at rode under kølerhjelmene eller har ønsket om det, så Linux et godt valg.

Konklusionen

Windows er et sikkert valg, specielt hvis du spiller. Der er suverænt flest spil til Windows. Hvis du skal finde andre operativsystemers skal du i specialforretninger eller finde det på nettet.

Hvis du er en af personer, der spiller på din konsol og aldrig på din computer, så valget faktisk langt fra nemt.

Apple har den fordel at maskinerne er ganske suveræne, omvendt kan du altså også få et monster af Windows maskine, hvis du vil betale Apples priser.

MacOS er mindst ligeså godt som Windows, der er ikke helt så meget software, men der er helt sikkert, det de fleste skal bruge.

Hvis du ikke er spiller, så valget mellem Apple og Windows dybest set en smagssag, men også afhængig af tegnepungen og hvad du har i forvejen. Har du en Surface er det meget logisk at have en PC, har du en iPhone er Mac meget logisk. Det bedste du kan gøre er at prøve dem og se hvad du synes om.

Linux er fx på EEE, der kom for nogle år siden og koster meget lidt, spørgsmålet med den slags er bare om de ikke for længst er overgået af tablets. Linux er først og fremmest for "nørder", og de færreste har kun det ene system.

Amiga, BeOS og lignende kan kun betragtes som hobby projekter, som man hygger sig med, mens man bruger en anden til banken og den slags.



Linux er ligesom andre systemer pænt og funktionelt.

The Big Red Adventure (Amiga)

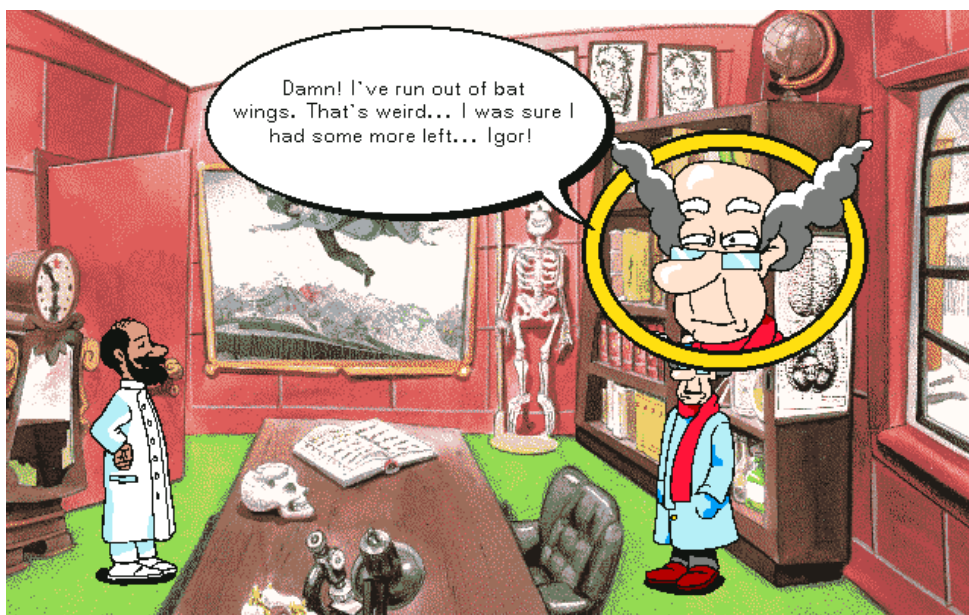
Dette adventure foregår i Rusland. Man styrer rundt med musen, trykker man på højre tast dukker en valgmenu op med en del kommandoer og de ting man har samlet op undervejs. Dermed er det sagt, at eventyrets hovedskærm fylder det hele, for den tid hvor det udkom (1997) var det moderne og på Amiga noget nyt.

Big Red består af fire dele, og de kan spilles hver for sig.

Introen imponerer ikke, et par stilbilleder, hvor vi får plottet af vide, i larmende tavshed. Kommunismen er forsvundet fra Rusland, og en flok generaler ønsker den tilbage, det er op til dig at forhindre dette, endda med tre forskellige personer.

Nørden

Doug Nuts er hoved personen i første del, han er en computer-nørd af format, han er ranglet, og hans opgave er at bryde ind i et museum og stjæle kronjuve-



lerne. Eventyret foregår i Moskva og derfor er der masser af kø kultur og et par McDonalds kopier.

Dino

I anden del skal du styre eksbokseren Dino, han er stor og har en meget kraftig kæbe, og så er han bange for den at gå ind i den store stygge og ikke mindst mørke skov.

Dolly

Dolly Fatale er vores 3. hovedperson, hun er en typisk dum blondine type, bortset fra hun er rødhåret. Historien tager sit udgangspunkt, da hun sammen med en rig mand tager med toget til et fjernt sted, hvor man kun kan komme til med tog. Det er ombord på dette, vi oplever historien.

Du skal styre to

Toget er stoppet, og Dolly er blevet fanget af dem der vil have de gode gamle dage tilbage, her skal man styre både Doug og Dino, og lykkes det at befri hende og Rusland, så har du vundet.



Halvlunken oplevelse

Grafisk og lydmæssigt er det svært at være helt tilfreds. Man savner lidt mere liv i billedet, i en park kan du f.eks. høre springvandet, men man kan ikke se det bevæge sig.

Man savner at personerne snakker til dig (med en stemme), og så foregår vores heltes gang for langsom. Når du går fra en skærm til den næste er der desværre en gang imellem bugs, sådan at man havner det forkerte sted.

Grafikken er meget tegneserieagtig, og det passer godt til spillet, man skal dog have i tankerne at spillet bruger hi-res grafik, så man skal enten finde sig et flimrende billede eller have en multisync/VGA monitor.

Sværhedsgraden ligger, i mine øjne, et pænt stykke over det tilladelige, og personligt er jeg i hvert tilfælde ikke kommet særlig langt på nogle af de fire baner. Opgaverne er langt fra lige logiske, og man kommer ikke så langt med, hvis man kun tænker logisk – og det er ulogisk.

The Big red Adventure er ikke bestemt ikke dårligt, men det er bare ikke særlig godt. Spillets genre er i stil med Monkey Island, men det er bare væsentlig bedre. Endelig kræves der fortsat fuld pris for Amiga versionen og det er helt hen i vejret.

THE BIG RED ADVENTURE - AMIGA Pris: 299,-

Det fik ret høje anmeldelser da det udkom, måske i misforstået hensyn til Amiga(?). Det er ikke decideret dårligt, bare heller ikke særlig godt og slet ikke i samme liga som Secret Of Monkey Island og lignede spil i samme genre. Og 300 kr. er helt hen i vejret.

Oplevelse

Grafik og lyd fungerer ganske nydeligt, men noget stillestående og ikke mindst langsom grafisk.

Gameplay

Meget svært adventurespil, hvor opgaverne ikke altid er lige logiske og det hele er meget lineært.

+ 4 DELE

+ SAVE FUNKTION

+ FIN HISTORIE

- MANGLENDE TALE

- IKKE ALTID LIGE LOGISK

- INTERLACE GRAFIK

Kvalitet

55%

System

Amiga1200 eller bedre. Jeg kunne ikke det til at virke med WinUAE.

PC

En identisk version findes også til PC og den er freeware. Der kræves DOSBox 0.65. Lyden kan være lidt svær at få til at fungere ordentligt.

www.damat.dk

F1 2010

Når du læser dette er F1 sæsonen 2014 færdig og desværre blev det kun til en enkelt sæson for Kevin, men måske kan du gøre det bedre?

Problemet ved racerspil er at de oftest kræver en monstercomputer, bare et kvart sekunds hak, vil øjeblikkeligt sende dig ud i gruset. Du kan derfor enten købe dig denne monstercomputer eller du kan finde et spil, der har nogle år på bagen (i forhold til din computer).

En F1-karriere handler ikke kun om at køre stærkt introducerer

Codemasters hurtigt i F1 2010, men ikke med at du skal rodes ud i økonomi, men derimod om at du allerede inden dit første løb får det gjort klart at din primære konkurrent er din teammakker. I har ens motorer, så kan du slutte bedre end ham, så er holdet tilfreds.

Hjælpemidler

Der er fire sværhedsgrader. På den letteste er der bremsehjælp, automatisk gear, pit hjælp og hjælper dig endda med at styre og din bil er usårlig. På den sværeste bemærkes ethvert ryk, kræver gearskifte

og er meget krævende. Omvendt er det også på den level at man kan lave voldsomme udbremsninger, skære hjørnerne skarpere og i det hele taget formentlig kan blive mester, når konkurrenter kører hurtigt.

På level easy oplever man nemlig allerede efter et par løb, at de kører ret langsomt og spillet bliver for nemt. Heldigvis kan du sætte sværhedsgraden op og samtidig beholde de hjælpe-midler du vil have. Jeg kører med automat gear, mens bremsehjælp hurtigt forsvandt. Det kan også tilrådes at have mulighed for uheld.

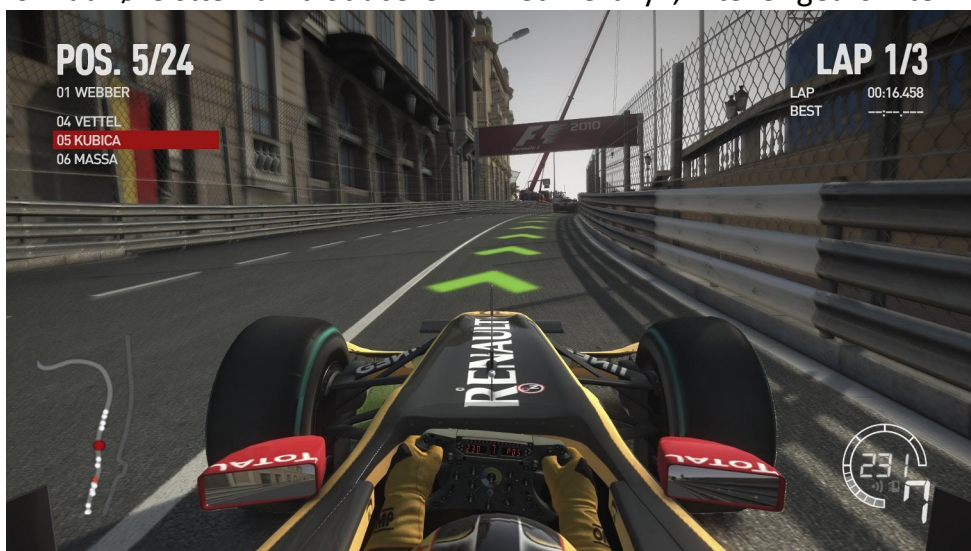
Fintune

Forud for løbet får man mulighed for at fintune indstillingerne af bilen med downforce, frontvinger og meget andet. Det aspekt kunne have været dybere og virker lidt begrænset i forhold til resten af spillet, så hvis man virkelig ønsker en simulator, så er dette måske det forkerte sted at kigge (måske se på 2014 udgaven?)

Vejret

Vejret i F1 spiller altid en rolle, men jeg har endnu aldrig set noget lavet så godt. Regnen gør løbet så farligt og udfordrende at man virkelig ikke fatter nogle dyrker den her sport i virkeligheden.

Et par dråber gør banen glat og når det går heftigt for sig kan man knap se noget. Ligger man





lige bag en bil modtager man dens vand direkte op på ens hjelm, trækker man væk fra linjen, så er banen glattere og langsommere.

Grafik og lyd

F1 2010 er grafisk og lydmæssigt et mesterværk, banerne virker meget ægte, bilerne er fotorealistiske i deres detaljer og fysik og så går det rasende hurtigt. Når ulykken sker, ser det også helt fantastisk og her underforstået, fordi man ved ingen kommer til skade. Og din pit bliver ikke glad for det.

Åbenlyse mangler

Selve racingdelen fungerer altså helt upåklageligt. Jo, der mangler en safty car og i et enkelt løb var det i hvert fald klart påkrævet, men udover det synes jeg ikke der mangler noget på den konto.

Der hvor Codemasters er tæt på at falde igennem er tv delen. Efter hvert løb bliver man interviewet, men det virker ikke til at svarene har nogen effekt. Din agent har heller ikke den store betydning. Det virker mere som noget, der er klisteret på i sidste øjeblik.

Der er også multiplayer mulighed, men denne mulighed var ikke tilstede, enten fordi spillet (der var købt brugt) var blevet låst af en tidligere bruger eller mere sandsynligt at spillet er taget ud af MS Live. Det må selvfølgelig også være begrænset hvor mange F1 2010 spillere der er derude.

Naturligvis er der den ulempe at det ikke er alle de nuværende kø-

rere og der mangler vist også en enkelt bane i forhold til den nuværende sæson, men kan du leve med det, så er F1 2010 et mesterværk, der kan erhverves for under en halvtresser på Steam.

F1 2010		Pris: 49,-
Kan du leve med at køre 2010 sæsonen, så får du et fremragende produkt. Selvom grafikken er fire år gammel er den på meget højt niveau.		
Oplevelse Fremragende lyd og grafik. Dårlig TV del.	Gameplay Forygende hastigheder, mulighed for komprimerede løb og ok karriere mode.	Kvalitet 81%
<ul style="list-style-type: none"> + BANERNE + COMPUTERENS AI + VEJR - 2010 SÆSONEN - TV DELEN ER LUNKEN. - KARRIERE MODE ER MEGET SIMPEL. 		
System WindowsXP/7/8, AMD 64 Core dou 2.4 eller bedre 2GB ram, helst 4 GB, Geforce GT 230 eller bedre. Rat anbefales.		

Battlestar Gallactica

Battlestar Gallactica er en serie på 73 afsnit fordelt på 4 sæsoner. Derudover er der en miniserie, 10 web afsnit og en film.

Igennem de sidste par år havde den geniale professor Gaius Baltar opbygget et planet omspændende netværk, der ville sikre de 12 kolonier, hvis The Cylons en dag angreb.

The Cylons er en robotter, som blev opfundet 58 år tidligere. De udviklede sig og 18 år efter deres skabelse gjorde de oprør, fordi "der findes kun en ægte Gud" og den "ægte gud" er altså den som Cylons tror på.

Noget gik nemlig galt, the cylons fik nemlig selvstændig intelligens og udviklede sig. Så fra at være hjernedøde slaver, så blev de til noget meget større.

BSG

The Cylons og mennesket var altså i en krig, efter en hård krig blev der sluttet fred og i fyrre år har ingen set noget til dem.

Alligevel er frygten for dem der stadig. Flåden er udbygget og forsvarssystemerne er gjort mere og mere avanceret for at sikre, at hvis der kommer en krig, så vil den blive kort og med menneskeheden som sejrherre.

Professor Gaius forbandt samtlige rumskibe og forsvarsværker i eet stort forsvarsnetværk. Det ville give dem en kolossal fordel ved et angreb. Af samme

grund har de sikret hovedkvarteret på alle tænkelige måder.

Det eneste de ikke havde tænkt på var, at en smålidelig professor Gaius kunne finde på, at slæbe en kæreste med ind i det allerhelligste system, og at denne var en cylon.

The Cylons har nemlig udviklet sig fra kun at være maskiner til at være cyborgs, der ligner og tænker som mennesker, ja nogle af dem ved end ikke de er cyborgs, de tror de er mennesker. Det er disse menneskecyborgs der bestemmer og er hjernerne bag robotterne.



BSG kom først som en pilot på 2 afsnit a halvanden time, i den miniserie angribes Jordan og mindre end 50.000 mennesker overlever atomangrebet, hvor samtlige 12 kolonier angribes på samme tid og med netværket sat ud af drift af Gaius' cylon kæreste, som kaldes Number Six, er de prisgivet.

Stjerneskipene kan ikke forsvare sig, missilerne virker ikke, jagerflyene kan ikke styres. Det er ikke krig, det er en massakre af 18 milliarder mennesker og det hele er overstået på få timer.

Krigsskibet Galactica er sendt på pension og admiral Adama er i dén grad klar til pension, det sidste han mangler er lige at få

gjort skibet til et museum for turister. Af samme grund er skibet ikke forbundet til netværket og jagerflyene er den gamle type uden så meget computerelektronik.

Pludselig får de besked om at The Cylons er tilbage, og at de er trængt gennem forsvarssystemet. Adama og hans folk forsøger desperat at komme tilbage og hjælpe, men det er ikke lige til. Da Adama endelig får gjort skibet klar til kamp, hopper de ind i kampen ved hjælp "hyper jump".



Kampen er på det tidspunkt slut, ja det er krigen også. Det eneste de kan gøre er at redde så mange som overhovedet muligt og så flygte sammen med de skibe der kan hyper-jumpe. Det er desværre langt fra alle.

Blod, død og ødelæggelse – også børn kan dø

En af de stærkeste scener i hele serien er, da man lader os lære en lille 5-6-årige pige at kende gennem de første 2 timer af miniserien, kun for at opdage at hendes skib ikke kan flygte.

Vi ser her de iskolde cylons hype-jumpe ind og uden nåde sende atommissiler mod flåden og et par dusin skibe. De skibe, der kan, flygter via hyperjump og tilbage ser vi den lille pige knuge sin bamse i parken på rumskibet, mens hun ser ud af glaskulpen, uden helt at forstå hvad der sker, ser hun missilerne. Det er svært ikke at knibe en tåre.

Vi er så milevidt langt fra Star Trek universet, hvor blod er bandlyst, død er yderst sjældent og at et barn dør er vist helt utænkeligt.

Det, som gør BSG til så stærk en



serie, er det, at billedet er mudret. Der er ingen kun gode, ingen kun onde, der er til gengæld meget imellem.

Tingene er ikke sort-hvide og det gør, at serien er meget realistisk. For hvorfor skulle vi dog stoppe med at strides, have psykiske problemer, være egoistiske og opfører os tåbeligt, bare fordi vi udvikler bedre teknologi og bliver i stand til at rejse mellem stjernerne?

Lyd og billede

Lyd og billedsiden er nærmest helt uovertrufne for en tv serie. Det var et tveægget sværd. For mens det gjorde at serien fik flotte anmeldelser, priser og masser af roser fra seerne, så gjorde det også serien meget dyr, og dermed var risikoen for at den lukkede overhængende flere gange.

Skuespillerne

Som i langt de fleste tv serier består også BSG af en række mindre kendte skuespillere, der først for alvor er blevet kendte gennem serien.

Admiral Willam Adama spilles af Edward James Olmos, som har den suveræne hovedrolle i serien. Det, der er fedt ved den karakter, er at han er menneskelig. Han bliver fortvivlet, opgivende og opfører sig som et menneske. Du ville aldrig se Kaptajn Pichard fra Star Trek kaste sig ud i tre dags druk og liggende hulkende på gulvet over at have mistet sin kammerat.

Olmos er ikke en superstjerne, men hvis du alligevel synes både ansigtet og navnet får en klokke til at ringe, så er det måske fordi han var med i 106 episoder af Miami Vice, hvor han spillede

sammen med Don Johnson.

Mary McDonnell spiller præsident Roslin, og hun har også en af de bærende roller. Det er efterhånden lidt sjældent at se to hovedrolleindhavere i slutningen af halvtresserne i en tv serie, men det er tilfældet i BSG. Også hun er en af dem, hvor man synes man har set hende før, uden at kunne placere hende. Independence Day (96) og en mindre rolle i Danser med ulve er vist det mest interessante ud af de små 60 produktioner hun har medvirket i.

Jamie Bamber er Amiral Adamas søn kaptajn Apollo. Rollen som den seje helt passer godt til ham, men ligesom professor Gaius spillet af James Callis så er det en rolle, der gennemgår store forandringer. Mens Jamie Bamber til tider virker lidt des-



orienteret og utroværdig gennem forandringerne, så klarer Jamie Bamber det flot.

Tricia Helfer (tidligere model) er ikke kun Number Six, men også seriens suveræne babe sammen med Grace Park (Boomer) og Katee Sackhoff (Star Buck). Hvis man skal bedømme skuespillet, så er det vist Grace Park, der er den, der er bedst til den disciplin.

Michael Hogan spiller Adamas fordrukne og meget principfaste næstkommanderende, mens Aaron Douglas spiller chefmeknikeren.

Listen over skuespillerne er lang, men kun de færreste har noget bemærkelsesværdigt bag sig set med europæiske øjne.

Der er nogle mindre SPOILERS undervejs.

De fire sæsoner:

1.sæson (13 afsnit)

Da de 12 kolonier er angrebet og besejret knytter de små 50.000 mennesker i Galacticas flåde af rumskibe sig til håbet om den 13. koloni, der for tusinder af år siden valgte at forlade fællesskabet.

Gennem myter, bøger og profetier forsøger de, dels at flygte fra the cylons og dels at finde Jordan, uden at lede forfølgerne til Jordan. Cylons ønsker ikke at lade nogle mennesker slippe væk, de frygter at menneskene vender tilbage på et eller andet tidspunkt.

Vi følger også Løjtnant Boomer og løjtnant Helo, der er strandet på Caprica, hvor udryddelse af menneskeheden er på dagsordenen.

Der er forskellige ting, der opdages i første sæson, det afsløres, at the cylons har udviklet cyborgs, der ligner mennesker, og derfor kan leve på rumskibene, og nogle af disse bliver afsløret i første sæson.

Det bliver afsløret at der er 12 slags, men vi kender kun 7.

Vi skal vente til sidste sæson, før vi får svaret på, hvem de sidste fem er.

Kampskibet Galactica bliver ledet af Admiral Adama, mens den civile flåde bliver ledet af undervisningsministeren, nu udnævnt præsident, Laura Roslin. De to har sine kampe, men sympatien mellem dem er stor og det udvikler sig til gensidig respekt.

2.sæson (20 afsnit)

I anden sæson er der fuld knald på. Der finder de nemlig Pegasus, som er et andet kampskib, der har overlevet. Ombord på dette er Admiral Helena Cain, der har højere rang end Admiral Adama.

Cain er er blændet af hævn-tørst. Hun har ingen respekt for hverken demokratiet i flåden eller for Adamas forsøg på at fastholde de civiles rettigheder. Cain begynder rask væk at ribbe skibene for værdier og indføre



værnepligt. Ombord på Pegasus er også Number Six, som er en af disse menneskelige cylons. Hun lader mændene skiftevis tæske og voldtage "maskinen" og dem, der ikke adlyder hende

blindt blive smidt af en luftsluse eller skudt ned på stedet.

I slutningen af 2.sæson er det meste af flåden opgivende, og det slutter med, at de finder en nogenlunde egnet planet og beslutter sig til at bosætte sig på denne.

Desværre er de blevet forrådt og pludselig har the cylons fundet dem igen.



Måske frygtede forfatterne at serien blev lukket, og derfor lavede en mulig slutning. Var serien blevet lukket, kunne man blot klippe de sidste 5 minutter ud og så lukke serien, godt nok en tam slutning med mange løse ender, men dog en slutning.

3.sæson (20 afsnit)

Denne sæson starter ret svagt, på den ny planet, der bliver døbt

”New Caprica” har The Cylons valgt at afblæse krigen, da de mener de er blevet klogere og hele krigen måske var en fejl. I stedet indfører de et regime, der får Hitlers til at ligne en spejderlejr.

Efter at Galactica, på noget der ligner en selvmordsmission, har reddet de fleste, genoptager de jagten på Jorden.

På den rejse er der mange mere eller mindre forrædere, der skal dømmes, selvom Admiral Adama kæmper for at samle troppeperne, så sker der utrolig mange ting i kulisserne. Starbuck omkommer i et slag, uenighederne mellem cylonerne bliver mere og mere åbenbar, der er et oprør mod præsidenten og Admiral Adama og meget mere.

Gaia

Det er på ingen måde tilfældigt at Gaius Baltar hedder sådan - det er bestemt heller ikke tilfældigt at han stifter en tro ombord på Galactica, det er på ingen måde en tilfældighed at han i perioder ligner Jesus, ligesom det heller ikke er tilfældigt, at Gaius's mod vokser dag for dag, og at han accepterer den rolle, han har tildelt sig selv. Det er ikke tilfældigt, fordi **Gaia** er Jordens gudinde i græsk mytologi. Oprindeligt mente man at Gaias krop var alt landjorden i verden og at titan Okeanos (verdenshavet) omkransede hende. Denne ide forsvandt stille og roligt og blev til en lidt morsom myte, som fortælles for at fortælle om grækernes opfattelse af verden.

En moderne teori går på, at Jorden er en levende organisme med en sjæl og at moder jord, helt bogstaveligt er vores moder, som har skabt alt liv på Jorden. Denne tro opstod først i firserne, men den vinder flere og flere tilhængere hver dag. Første gang jeg stiftede bekendtskab med den var i den fremragende, men undervurderede, film Final Fantasy: The Spirit Within.

Tænker man nærmere over det, så er der masser af eksempler på, at Jorden har hjulpet det gode mod det onde. Hitlers felttog mod Rusland ville formentlig være lykket, hvis ikke det havde været fordi han havde stødt mod de koldeste vintre nogensinde målt. BPs katastrofale olieudslip kunne være blevet til en uset katastrofe hvis det ikke havde været fordi alle orkaner lige præcis i år gik udenom området. Man kan vælge at kalde det tilfældigt, mirakler eller at planeten griber ind. Det er en smagssag, men tilfældigt er det ikke, at forfatterne valgte lige præcis navnet Gaius.

Gennem hele sæsonen blev det heftigt diskuteret om serien blev lukket eller ej, hvis man havde gjort det var hele serien faldet til Jorden med et brag. Til trods for risikoen nægtede de to hovedforfatterne Glen A. Larson og Ronald D. Moore at ændre i manuskriptet.

3.sæson er dog lidt skuffende, flere af afsnittene bringer ikke historien videre, men får bare tingene til at køre i ring. Selvfølgelig skal 3. sæson ses, men adskillige af afsnittene kan ses uden den store koncentration.

4. sæson (20 afsnit)

Jeg kan ikke få armene ned efter 4.sæson, den er fantastisk.

I denne sæson bliver de sidste 5 cylons afsløret, det har været et mysterium gennem hele serien og en hel brikker falder på plads på den konto, nogle gange har vi netop undret os, over hvorfor i alverden at The Cylons stoppede kampene, selvom de var ved at vinde. Men naturligvis. Ingen af de fem må dø. Det er nemlig kun de fem, og kun de fem, der ved hvordan man bygger et genoplivningssystem.

Det var i første sæson the cylons helt store force, de var ikke bange, fordi de vidste, at døden udelukkende betød, at de genopstod i en ny krop på genoplivelsesrumskibet. Da de mistede dette skib, mistede de også en stor fordel, og selvmordsmissionerne stoppede brat.



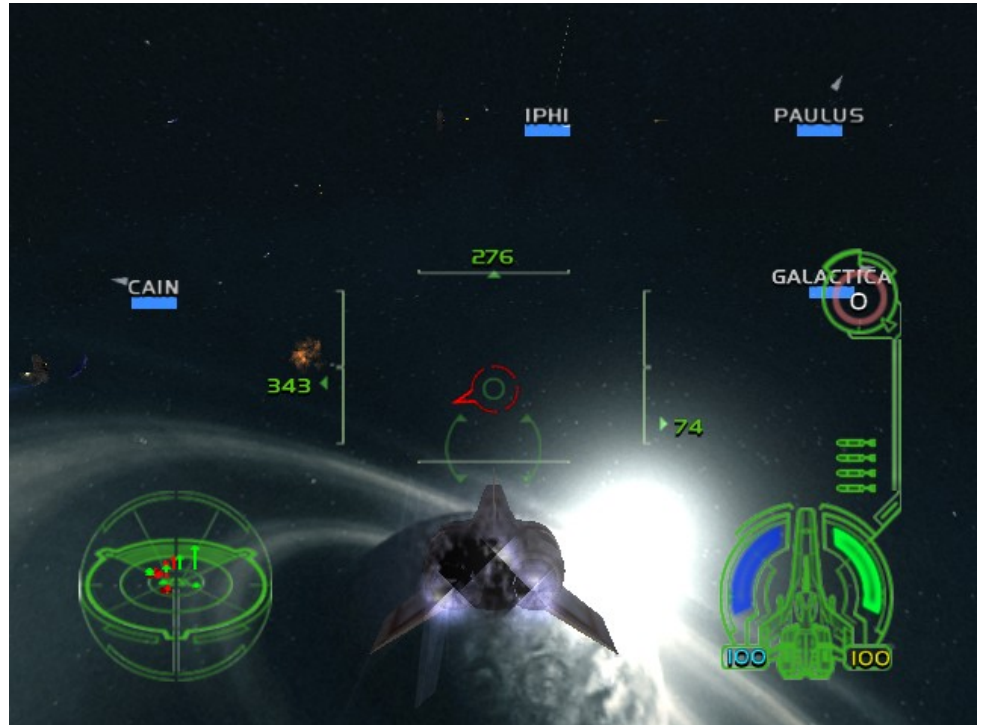
Der er kommet tegneserier og computerspil bygget på serien.

Fokus er en meget usikker alliance mellem cylonsoprørerne og menneskerne. Det giver store problemer. Det er imidlertid Adamas faste overbevisning, at den er nødvendig for at holde freden. De finder da også Jorden i denne sæson, men det er på ingen måde en god oplevelse.

Den er gennembombet 2000 år tidligere, og lidt planteliv er det eneste, der er på den. Bosættelse på planeten synes udelukket, det påvirker moralen ganske voldsomt og flådens soldater og civile bryder mere eller mindre sammen i mismod.

Det at slutte en serie

I 4-sæson lykkes det på forbillig vis at kæde alle løse ender sammen og man afslutter serien helt forrygende og effektivt.



Det virker til at forfatterne formentlig havde en færdig synopsis og plan med serien allerede da man startede, i hvert fald hænger alt sammen - også uden det bliver "desperat hænger

sammen med god vilje og loder og triser". Tingene er gennemtænkte. Forfatterne lukker ganske enkelt døren effektivt for at kunne skabe en 5-sæson. Der er simpelthen ikke mere historie at

fortælle. BSG slutter nemlig rigtigt, og det er en god skik.

The Plan

Serien var som sagt slut, da 4. sæson var slut. Historien var fortalt, og der var ingen løse ende. Og dog. Der var en historie som kunne fortælles, nemlig hvad nu hvis man så historien blev vist fra Cylons side?

Man følger deres synsvinkel gennem hele filmen, og det er en forunderlig blanding af nye optagelser og gamle klip, der er bundet sammen. Cylons har nemlig en og selvom serien konstant antyder en større plan, så kommer serien aldrig helt til bunds i det, det gør filmen heller ikke.

Det er mit klare indtryk, at der er mere i det end det filmen røber, men vi kommer tættere på.

Filmene har fået meget hårde anmeldelser i pressen, og det er til dels velfortjent, fordi at man – i Danmark – har markedsført den som en almindelig film.

I nogle aviser kaldte de det ligefrem en introduktion til serien, og det er skrupforkert. BSG – The Plan kan absolut ikke stå alene. Uden kendskab til serien falder den helt til jorden og man vil sidde måbende tilbage flere gange.

Omvendt er det, hvis man kender serien, så falder tiøren nemlig flere gange og man sidder



med rigtig mange aha oplevelser. I et af de første afsnit sprænges der fx en bombe i en vandtank. Boomer forklarer at nogle har stjålet sprængstof og det er forfærdeligt. Jeg tvivler på, hvor mange der bed mærke til, at hun havde vådt hår, og hvis man gjorde det, så blev det sikkert tænkt at hun lige var trådt ud af badet. I The Plan afsløres det, at Boomer, pludselig skiftede over i sin programmering, og uden selv at vide det, det havde stjålet sprængstoffet,

der havde lavet den. Et interessant dilemma.

Det er også en utrolig modig film, for det er en generelt indforstået film for fans og ja faktisk kun for fans, fordi alle andre fatter den ikke.

Generelt så skal The Plan bare ikke ses alene. Se minimum de første to sæsoner, før du overhovedet overvejer at se filmen.

Hvis man er inde i serien, så vil man have en fremragende film, hvis man ikke kender serien, så er den rodet og usammenhængende og kort sagt en gang makværk.

BSG er en af de bedste sci-fi TV serie, der er kommet og vil i mange år blive husket som netop det.



plantet det i vandtanken og havde skiftet tøj – før hun atter blev ”menneske”. På den måde så sagde hun faktisk vel sandheden, når hun sagde hun ikke havde noget med eksplosionen at gøre, selvom det var hende

Left Behind DVD

Nicolas Cage spiller en pilot på et stort rutefly, der har en affære med en stewardesse i denne katastrofefilm fra 2014.

Lad mig starte med at vi bruger 32 minutter på at snakke og lære personer at kende, til trods for denne meget lange intro, så er det forbløffende lidt man føler for de forskellige karakterer. Der er piloten Rayford (Nicolas Cage), vores "hunk" til hunkønnene (Chad Michael Murray) og Chloe (Cassi Thomson), i en mindre rolle har vi også Lea Thompson.



Efter en god halv time tager filmen kortvarigt fart, da alle børn og en masse mennesker forsvinder og kun efterlader deres tøj og ting. Det er her filmen falder fra hinanden, indtil da har den bare været lidt småkedelig.

Folks reaktionsmønstre er dybt mærkværdige. En dame i flyet vågner og ser hendes barn er væk. I stedet for at kigge sig omkring og se hvor barnet, så begynder hun at skriges panisk. Kunne det ikke tænkes, hun var gået på toilettet? Hvorfor antager hun at barnet er væk som den første ting?

Det at en masse mennesker forsvinder i et supermarked, skulle åbenbart gøre at samtlige begynder at plyndre det? Da der mangler en masse mennesker på flyet begynder man straks at ævle om rumvæsener, transdimensioner osv., hvad med at gennemsøge flyet? Det gør man åbenbart ikke.

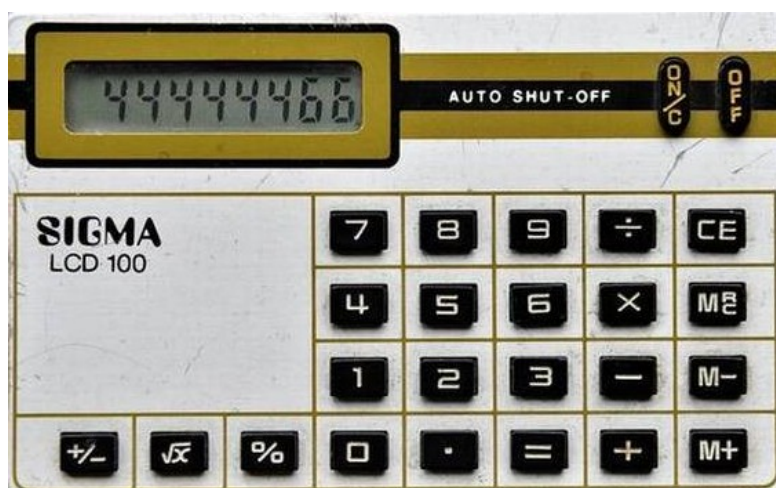
Gennem hele filmen forsøger man at gøre det til et mysterium hvorfor menneskerne er væk, mit bud er at samtlige allerede har gennemskuet det 4-5 minutter inde i filmen, da ledetrådene er så overeksponeret at man knap nok kan lade være. Jeg nævner det ikke her, for det tilfældes skyld at en enkelt ikke kan. Problemet ved det, er at da stort set alle har gættet det, så falder ideen med opklaringen til jorden.

Nå, men Nicolas gætte det hele, lander flyet stille og roligt og det er sådan set det.

Skuespillet er utroværdigt, men det ikke kun skuespillernes skyld, manuskriptet er helt håbløst og screenplayet er så elendigt at man grundlæggende set kommer til at afsløre plottet alt for tidligt.

① ② ③ ④ ⑤ ⑥

Denne Sigma lommeregner fra Casio blev købt i 1978 og de originale batterier virker stadig. Den kostede 50 kroner, hvilket var dyrt dengang. I 1971 kostede en typisk elektronisk lommeregner ca. \$350, i nutidskroner cirka \$1400.



DVD

1 Skrammel og ikke værd at bruge sin tid på. Selv fans af genren vil næppe kunne finde noget i den.

2 Hurtigt glemt, men fans af genren vil formentlig synes den ganske habil. Betal ikke mere end 50 kr.

3 En ganske udmærket film, som du næppe vil huske ret lang tid, men den kan da ses.

4 En fin film, der giver god underholdning i sin genre, fans af genren vil sikkert kalde den et lille mesterværk.

5 Rigtig god film, som man bestemt ikke bør snyde sig selv for.

6 Fremragende, manuskript, skuespil og alt andet går op i en højere enhed.

AMIGA & CO
 Nr. 1 Marts 1995 1. Årgang Pris 2,40 kr.
 SPACE WALK
 BLITZ 2 PROFFER
 MAD TV
 50 STIL TESTER I DETTE NUMMER
 SAMPARKEZ SWETS VIKS AMIGA-GLAD

AMIGA
 Nr. 2 Oktober 1995 1. Årgang pris 30,- kr.
 ALT OM DE NYE AMIGAER
 SPIL OG PROGRAMTESTS
 ARTIKLER, TIPS, NYHEDER OG MEGET MERE

AMIGA
 Nr. 3 Januar 1996 1. Årgang Pris 30,- kr.

AMIGA
 Nr. 4 Juni 1996 1. Årgang Pris 30,- kr.
 Vi spiller:
 Alan Breed 3D
 Storm Delta
 StarCraft 2000
 Knights
 Football Manager
 Og mange flere.
 3 NUMRE
 OG I DISK
 90
 KRONER
 LÆS
 BAGSIDEN

AMIGA Med diskette
 Nr. 5 Sep 1996 2. Årgang Pris 30,- kr.
 Les bla. om:
 Amiga solgt til amerikanske VisCorp
 Fuldskala tv-serie om Amiga med de mange venner

AMIGA 6
 40 SIDER
 Portable Operating System
 Microsoft udvikler for indlæg

AMIGA 7
 40 SIDER
 Onescape Flying High
 Hæsteværelse
 Legends
 SÅDAN UDVIDES DIN AMIGA
 Med et nyt diskettrom

AMIGA 8
 52 SIDER
 SÅDAN UDVIDES DIN AMIGA
 Med et nyt diskettrom

AMIGA 9
 42 SIDER
 Onescape Flying High
 Hæsteværelse
 Legends
 SÅDAN UDVIDES DIN AMIGA
 Med et nyt diskettrom

AMIGA 10
 40 SIDER
 Amiga Inc. tager et
 stort skridt
 Myster, så kom det endelig
 Amiga Magic
 Amiga 5000
 Amiga 6400

WINDOWS 12
 40 SIDER
 Microsoft i 3 rækker
 5 års fødselsdag

WINDOWS 11
 20 SIDER
 Microsoft udvikler for indlæg
 3 spillere til PC - 4 spillere til AMIGA

WINDOWS 13
 40 SIDER
 Microsoft i 3 rækker
 5 års fødselsdag

WINDOWS 14
 40 SIDER
 Microsoft i 3 rækker
 5 års fødselsdag

WINDOWS 15
 40 SIDER
 Microsoft i 3 rækker
 5 års fødselsdag

WINDOWS 16
 40 SIDER
 Microsoft i 3 rækker
 5 års fødselsdag

WINDOWS 17
 40 SIDER
 Microsoft i 3 rækker
 5 års fødselsdag

WINDOWS 18
 40 SIDER
 Microsoft i 3 rækker
 5 års fødselsdag

WINDOWS 19
 40 SIDER
 Microsoft Office banker på plads af Star Office
 My Officepakke til 2000ere
 Grin Fandango
 The Racer
 SuperHulk
 Kryptid 3
 Dark Citadel
 Og meget mere

WINDOWS 20
 40 SIDER
 Microsoft Office banker på plads af Star Office
 My Officepakke til 2000ere
 Grin Fandango
 The Racer
 SuperHulk
 Kryptid 3
 Dark Citadel
 Og meget mere

Windows Amiga 21
 52 SIDER
 Delta Force Land Warrior
 Mistaken
 Soldier of Fortune
 Windows Millennium Edition er klar til brug

Windows Amiga 22
 40 SIDER
 FOKUS PC-VISUÆLLE PÅ DVD
 Amiga OS 3.5
 Amiga OS 3.5 er klar til brug

Windows Amiga 23
 40 SIDER
 Civilization 3
 Amiga OS 3.5
 Amiga OS 3.5 er klar til brug

Windows Amiga 24
 52 SIDER
 Krigserklæring mod den vestlige verden
 Amiga OS 3.5
 Amiga OS 3.5 er klar til brug

Windows Amiga 25
 40 SIDER
 MAX PAYNE
 Windows XP
 Civilization III

Windows Amiga 26
 40 SIDER
 Den genfødte Mac
 Windows XP
 Civilization III

Windows Amiga 27
 40 SIDER
 FIFA 2002 er her!
 Amiga OS 3.5
 Amiga OS 3.5 er klar til brug

Windows Amiga 28
 40 SIDER
 FIFA WC 2002
 Amiga OS 3.5
 Amiga OS 3.5 er klar til brug

Windows Amiga 29
 40 SIDER
 Kick Off 2002
 Amiga OS 3.5
 Amiga OS 3.5 er klar til brug

Windows Amiga 30
 40 SIDER
 EA F1 2002 - DET BEDSTE FORMEL 1
 Amiga OS 3.5
 Amiga OS 3.5 er klar til brug

Din Computer 31
 SIM CITY 4
 FIFA 2003
 DOOM 3 er på trappen

Din Computer 32
 SIM CITY 4
 FIFA 2003
 KING OF THE ROAD
 GLOBE POWER WHEEL
 MS FORCE FEEDBACK

Din Computer 33
 PLAYBOY JIGSAW
 DEFENDER OF THE CROWN
 RED FACTION

Din Computer 34
 BRITNEY SPOWELL
 I det nye nummer af Din Computer er et gratis blad, der udkommer jævnligt.

Din Computer 35
 SPECIAL NUMRE
 8-BIT COMPUTER

Din Computer 36
 CHAMPIONSHIP MANAGER
 PREVIEW AF DOOM 3
 AMD64, NY 64 BIT CPU!
 VI SER PÅ N-GAME



Din Computer har gennemgået flere store ændringer gennem de sidste tyve år. I 1998 gik bladet fra at udelukkende handle om Amiga til at handle om Windows og Amiga, hurtigt viste det sig dog at Amiga hurtigt forsvandt fra bladet. I 2003 skiftede bladet navn til Din Computer uden det ændrede indholdet i bladet synderligt. I maj 2004 udkom det sidste nummer i papirformat. Først i september 2005 kom det næste nummer, nu var det gratis på nettet og blev lavet fordi jeg ønskede at hygge mig med det. Den sidste store forandring kom i 2013, hvor bladet fik mere fokus på retro computere og igen fik en fast udgivelse, denne gang hver 2. måned. I 2014 blev det kun til et enkelt nummer. Nu er tiden inde til at se fremad igen og i år bliver det til et nummer hvert kvartal og artiklerne i bladet vil blive bragt på hjemmesiden, der også vil få mere fokus på Din Computer. Måske holdes der også 40 års jubilæum? Det må tiden vise. Næste nummer udkommer i hvert fald i juni. Og artiklerne til bladet vil du løbende kunne finde på hjemmesiden.

Din Computer er et gratis blad, hvis du kan lide bladet, må du meget gerne sende en mail, skrive i gæstebogen eller eventuel donere et mindre beløb (fx 5-10 kr.). Se mere på www.damat.dk.

Tobias

and the Dark Sceptres

<http://www.tobiasgame.co.uk/>

