

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

# DIN COMPUTER 64

Juni 2015 - 20. årgang

**HVORFOR ER WOW BLEVET DÅRLIGT?**

**TUOK**

**APPLE TV**



# Et Smart-Watch eller ej

Ligesom rigtig mange andre har jeg overvejet et Smart Watch, men ligesom ved de fleste andre, så er det blevet ved tanken. Sølle 720.000 styks blev solgt sidste år, de skal sammenlignes med at der sælges mere end en milliard telefoner om året.

Problemet er ganske enkelt, hvad skal jeg egentlig bruge det til? Vel kan jeg da se det fikse i at kunne se klokken uden have hånden i lommen efter telefonen, men det kan altså klares med et ur til 49 kroner, der har en batteritid på 2-3 år og ikke 3-8 timer. For udover klokken og måske kalender, så er der egentlig forbløffende få funktioner der ikke er afhængig af din telefon. Hvis du skal have din telefon med dig, hvorfor i alverden skal du så have et Smart-Watch?

Den ting jeg som forbruger står fuldstændig af ved er dog batterilevetiden.

Det er fornærmende at lancere et ur, der med gps'en tændt kan holde i 3-4 timer. Så end ikke som skridttæller kan den bruges på arbejdet. En god sommerdag vil det end ikke kunne holde til en hel cykeltur uden opladning.

Problemet for Apples nye leder Tim Cook er formentlig det, at 2/3 af Apples gigantiske omsætning (og overskud) er baseret på iPhone og på mobilmarkedet er konkurrenterne ved at være godt med. Både Samsung, LG og efterhånden også

Nokia leverer gode telefoner, der kan hamle op med Apples. Hvis Apple skal fastholde sin position på længere sigt skal der altså findes en ny guldkalv.

Om det er et smart-ur må tiden vise, men i hvert fald tyder Apple på igen at tage førertrøjen for deres ur solgte over 1 million på første dag, det er godt 25% flere end de andre konkurrenter solgte tilsammen hele sidste år.

Apples smart watch er fortsat ikke kommet til Danmark, da man ikke kan følge med ordrebogen, så måske er det bare mig, der er helt galt på den? Det må tiden vise.

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

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 stavfejl. Bladene opdateres løbende for den slags fejl. Du er meget velkommen til at gøre opmærksom på de fejl du måtte finde.

Bladet udkommer i 2015 i april, juni og november.

© DaMat 2015, 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.



I biografene sejre Jurassic Park og derfor fandt jeg det gamle Turok (1997) fra nu lukkede Ak-klaime frem.

Turok er et 3D actionspil, hvor du skal indsamle nøgler og ellers skyde fjenderne, der i dette spil er indianere, dinosaurer og meget andet.

Man har tre liv og hver gang man dør starter man forfra ved sidste check point, som der er fordelt nogenlunde rimeligt på banerne.

Turok var et 3Dfx spil til Windows 95 og det giver lidt småproblemer på Windows 7/8, hvor man dels selv skal hente genvejen frem på skrivebordet og dels kan man kun spille i et vindue, der dog kan fylde hele skærmen. Derudover er max grafikken 800x600, hvilket er meget lavt i dag.

Men det værste ved Turok er dog styringen, hvor man udelukkende kan styre med tastaturet,



ikke noget med at bruge mus og keyboard, og det er tæt på en dødsynd i dag.

Turok var et ganske underholdende spil og hvis det ikke for styringen, tror jeg det i dag nemt kunne give et par timer igen, men med den styring, der lægges for dagen, så kan det anbefales at springe over. Turok 3 kom i 2008 og kan i stedet anbefales, hvis man have noget dino-



jagt. Men i modsætningen til etteren, så skal du betale for tree-

Find Turok ved at søge i Google på Turok 1997.

# Hvorfor er WOW blevet dårligt?

8 mio. betaler hver måned fortsat 15 dollars for at spille WOW, og tæller man aktive spiller i alle andre online rollespil sammen, så har de måske 8 mio. tilsammen.

Men utilfredsheden med WOW er steget gennem de sidste fire år. Og omkring 25% af fanbasen er smuttet.

## Hurtigste fra 1-95

Du kan købe guides, der fortæller dig, hvordan du hurtigst muligt kommer fra 1 til 95 og det kan såmænd sagtens være de virker, men hvorfor?

Hvorfor er det et mål i sig selv at ramme max level? Og hurtigst muligt?

Er det ikke rejsen, der er det interessante, hvad sjovt er der ved at have en figur i sig selv?

Men selv uden guide kan de bedste bringe sig fra 1 til 95 på under 7 dage og det kan der selvfølgelig også være noget

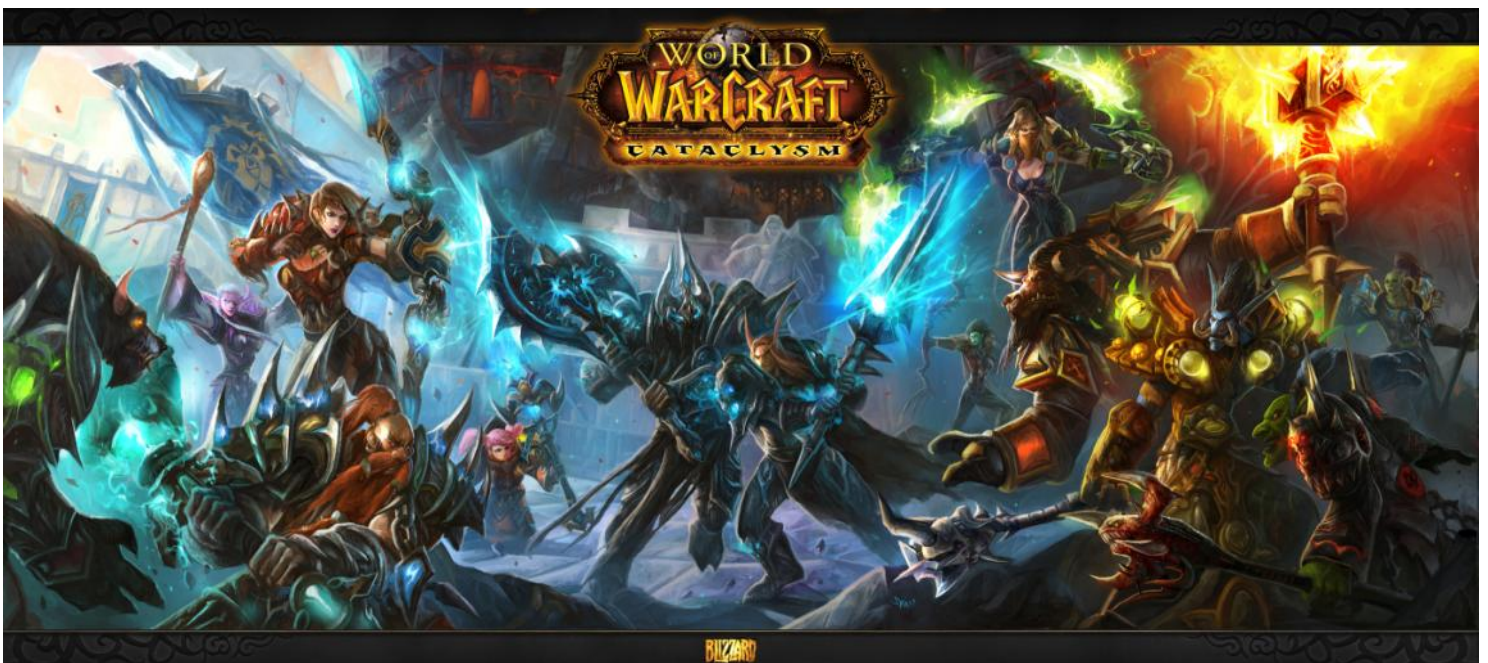


sport i. Og selvfølgelig kan der også være sket noget, så din konto er blevet slettet og du må starte forfra.

Men det bør og kan aldrig være et mål i sig selv at "gennemføre" WOW. Hvis man gør det til et mål, så ender man med et stort antiklimaks, for spillet slutter jo ikke.

## 1-60 levels

Med Cataclysem valgte man at redesigne hele den gamle verden for at give spillerne lyst til at atter at gå fra level 1 til max level, hvilket var en fantastisk ide. Problemet er at man samti-





dig ændre sværhedsgraden nedad ganske bemærkelsesværdigt. Det betyder at starter man i Northshire (som menneske), så tager det under en time før man egentlig er for høj level til de opgaver der er, men der er spil til 2-3 timer. Det samme med Evelyn Forrest, når man er for høj level har man fortsat alle de sjove opgaver til gode.

Det er de opgaver, der viser handlingen i spillet og fortæller os, hvorfor vi egentlig er i gang med alle de her quests.



De modbydelige morlocks, som alle der har spillet menneske, kender til er pludselig ret så tilforladelige, og selv Hoggeropgaven kan man nu klare alene og endda uden at være presset.

### Mennesketomt

Det problem har dels været nødvendigt, fordi de tidlige levels er affolket, der er naturligvis en del der laver dueller, samler herbs eller noget helt andet, men der er ganske enkelt langt imellem en man kan questsammen med.

Den nedadgående sværhedsgrad har dog kun gjort problemet værre, for nu er man kun meget kort tid i de forskellige low-levels zoner og det føles heller ikke helt som noget specielt at stige en level.

### Solo

Tidligere var det sådan at man helt naturligt slog bånd med andre enten for kortere tid eller længere tid, nogle blev endda



til venskaber. Man skabte en masse små venskaber på den konto. Det var vel for de fleste grunden til at spille WOW, nemlig det sociale. Den del vender jeg tilbage til.

Set med spiløjne er det imidlertid også uheldigt at man lærer nye spillere at spille alene, dels fordi de så meget hurtigt vil finde spillet kedeligt - og hurtigt i denne sammenhæng er 4-6 måneder - men det kræver også en helt anderledes spillestil at spille sammen end at spille alene. Hvis man ikke kan arbejde sammen, så er særdeles svært at finde nogle, der gider spille med en og når det lykkes, risikere det ofte at blive en negativ oplevelse.

### Flyvning

Jeg har som alle andre brokket mig over at man ikke kan flyve rundt, det har man så lyttet til ved at have fugle overalt, og det vil jeg så brokke mig over i stedet. Jeg vil også brokke mig over at man allerede ved level 20 kan få sig en hest, selvom jeg brokkede mig over at jeg først ved level 40 kunne få en hest tidligere.

Dels kommer man til at opleve WOW utrolig lang tid ovenfra, væk er de lange strækninger til fods gennem fjendeland og på flugt fra monstre.

Dels kan man med hesten komme alt for hurtigt igennem de forskellige zoner. Dermed er landskabet og

monstre i høj grad reduceret til noget man lige smutter forbi og ikke bruger energi på.

### Raids og duongens

Hvis man vil have det fede gear, så er det nødvendigt at være med i nogle forskellige duongens, sådan var det tidligere og sådan er det fortsat.

Men formålet med raids var jo ikke at få godt gear i sig selv.

Det var egentlig det sociale fællesskab, hvor man mødte folk, fik online venner, mødte nye venner og det blev et socialt fællesskab at spille WOW. For at overhovedet finde en gruppe måtte man opføre sig socialt, opføre sig ordentligt for

at ikke blive smidt ud og for at blive inviteret en anden gang, og opførte man sig ikke korrekt kunne man endda risikere at blive smidt ud af ens guild.

I dag: Tryk på en knap og så finder WOW en gruppe til dig. Jamen, nå....

Hvis du synes "warrior012" er en idiot, så kan du roligt råbe og skrig af ham, og han kan råbe tilbage, de andre kan kalde dig en nar og Warrior012 kan nappe det bedste loot hver gang, det samme kan du. Faktisk kan man opføre sig som en rigtig idiot uden den mindste risiko. Og det gør rigtig mange.

Når du har tilbragt et par aften





ner med at blive skældt ud eller med bare at spille med nogle helt ukendte personer, som du aldrig ser igen, så begynder du at spørge dig selv: hvorfor?

Bevares, du har måske endda fået dit gode gear, men hvad så? Du fik set det nye hulesystem og de monstre du ikke havde set før, men lysten til at besøge og gense steder, bliver mindre. Faktisk væsentlig mindre.

### De nye verdner

I de nye verdner er man gået den vej at spillet ændre sig efterhånden som man spiller. Tidligere var det sådan at man fx skulle hjælpe mod orker, når du havde slagtet 12 orker og reddet landsbyen, så fortsatte spillet egentlig som det altid havde gjort. Orkerne hærgede byen og de bad om hjælp til den næste spiller. Nu ændres byen, orkerne forsvinder og spillet ser anderledes ud for dig, der har

gennemført questen end for den, der ikke har gjort det.

Umiddelbart er det sejt nok, men det fjerner igen noget socialt, nu kan man kun få hjælp til en quest, hvis man er lige langt i spillet og det er man altså ikke ret tit (medmindre man planlægger det med en kammerat). Tilfældige venskaber opstår langt færre gange.

### PVP dødsynd

Spiller du PVP, så er det svært at begynde en ny figur, for der er nemlig mange, der småkeder sig og de finder det derfor sjovt at ikke kun nakke dig, men også at "slå lejr" ved dit lig.

Indtil for 2-3 år siden var det en dødsynd, som oftest gjorde at andre spillere bad ham fordufte og personen blev ile set, hvilket var et stort problem, i forhold til at komme med i gulds, raids og den slags.

### Ligegyldige guilds

Guilds burde handle om at få venner og lave sociale ting sammen (i WOW), men mange guilds, ja faktisk rigtig rigtig mange, handler udelukkende om at få de 5% ekstra ex og de forskellige fordele, det giver i forhold til guld og udstyr man kan købe gennem den. Det burde handle om det sociale aspekt. Det gør det efterhånden sjældent.

### Uden det sociale

Problemet er, at WOW jo for længst gameplaymæssigt er spillet, så det der har holdt de fleste til spillet, var nye verdner og det sociale aspekt. Uden det sociale aspekt, ja så begynder flere og flere at finde nye ting at give sig til.

# Apple TV

Alt fra Apple er lidt dyrere end de meste andet, men omvendt så er det godt nok også bedre end det meste andet. Jeg er fuldt ud klar over at nogle er uenige. Er Samsungs telefoner ikke mindst ligeså gode? Sikkert, men vurderet på brugervenlighed er Apple helt uovertruffen.

## Design

Hvis man ikke vidste bedre, så skulle man tro Apple TV ikke har ændret sig siden sin lancering for snart 3 år siden, for den ligner fysisk præcis sine forgæn-

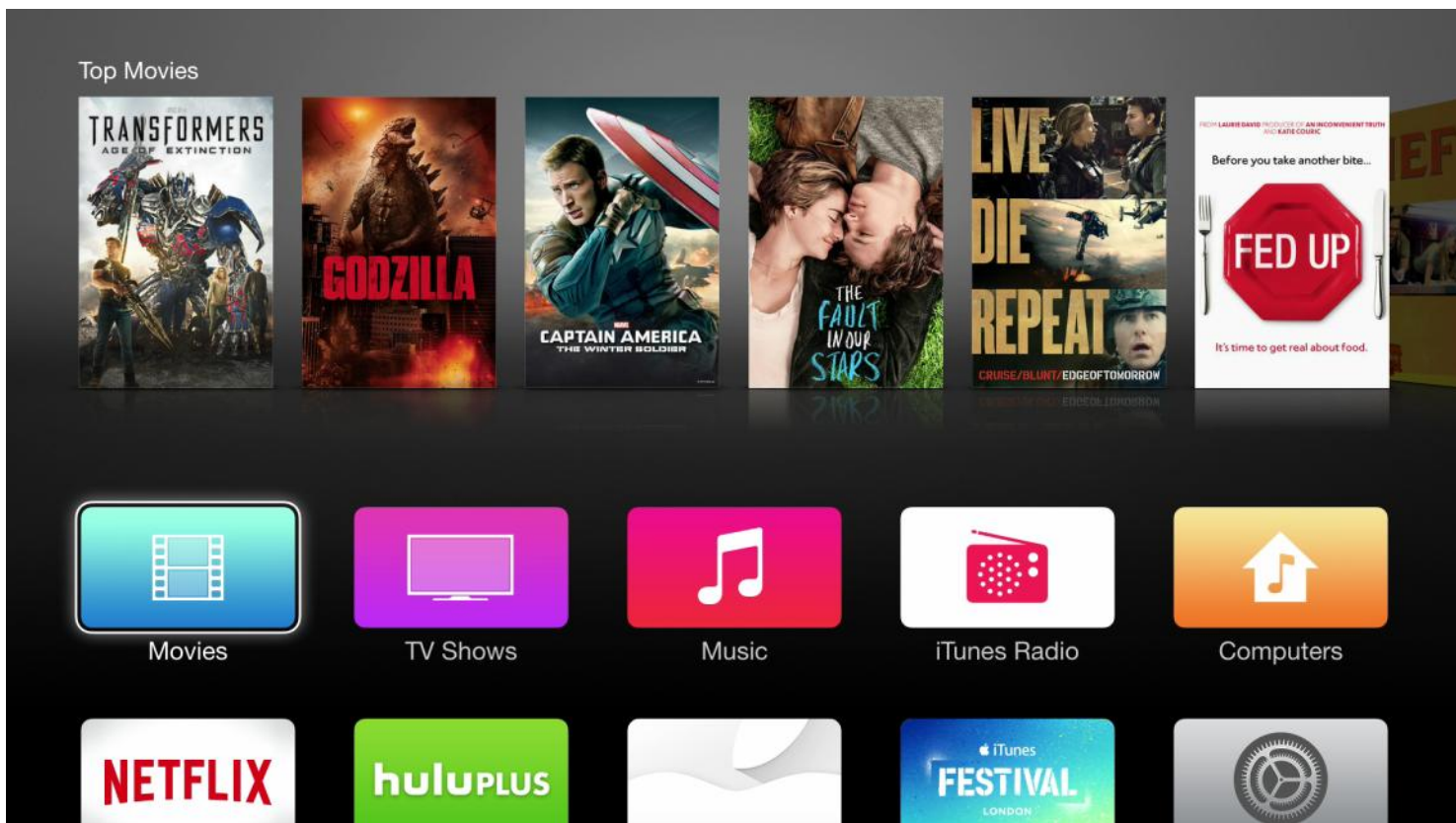
gere. Men under det flotte minimalistiske ydre finder du fuld HD 1080p output og AirPlay funktionalitet.

Apple har udviklet sit "Less is

more" motto, og det betyder at boksen kun har to stik. En HDMI port til fjernsynet og et stik til dit netkabel. Dog er boksen trådløs, men kniber det med forbindelsen kan der med for-







del sættes et kabel i. Der er også en optisk digital lyd udgang. Endelig er der en Micro USB port, men jeg kan ikke se hvad den skal bruges til. Måske er det til en evt reparation?

Fjernbetjeningen er slank og så lille at den nemt kan blive væk, og så er der ingen overflødige ting på den.

De fleste der har iPad, iPod vil nok hente en Apple TV remote i app store, den er gratis og giver dig mange flere muligheder. Den måske vigtigste at kunne søge nemt og bekvemt i fx Netflix eller Youtube.

Faktisk behøver du end ikke være i samme rum for at betjene boksen med din iPad, og det kan jo være smart nok i forhold til at bruge boksen som stereo anlæg.

Brugerfladen på Apple TV ligner til forveksling noget du kender fra iOS, så der er ingen nyheder eller overraskelser der.

### Tilslutning

Det kan vist ikke være nemmere. Tilslut boksen med et HDMI-kabel, opret forbindelse til internettet (Wifi eller Ethernet) og så er du klar.

Det kan på det kraftigste anbefales at downloade appen Apple TV remote, som er gratis, men det er altså kun, hvis du har en iPhone/iPad.

### Kvalitet

En film skal være på 1080dp (mp4) før du kan se dem, dvs. kan filmen lægges ind i dit iTunes bibliotek, så kan den ses. Så måske skal du have fat i et konverteringsprogram til det. Generelt er kvaliteten så god at man sagtens kan sammenligne

med HD TV udsendelser og dvd, mens kvaliteten ser ud til at være en smule under Blu-Ray.

### Airplay

Alle de funktioner som jeg har nævnt indtil nu kan du dog finde i andre og lidt billigere produkter, men Airplay er unik for AppleTV. Det kræver dog igen iPhone/iPad for at få glæde af det. AirPlay giver mulighed for at sende indholdet fra iPhone/iPad trådløst til dit fjernsyn, det betyder du kan se fx Youtube og film fra nettet direkte på dit fjernsyn.

Endelig kan du også se forskellige købe kanaler, fx Netflix.

***AppleTV er ganske enkelt et fremragende produkt, som er prisen værd.***

## Gammel skrammel: The killings at outpost Zeta (1980)

Jeg var vel otte år da den blev sendt på DR og jeg var lammet af rædsel. Min far sad i sofaen og grinede af skræk, mens jeg sad på gulvet fuldstændig opslugt af mesterværket.

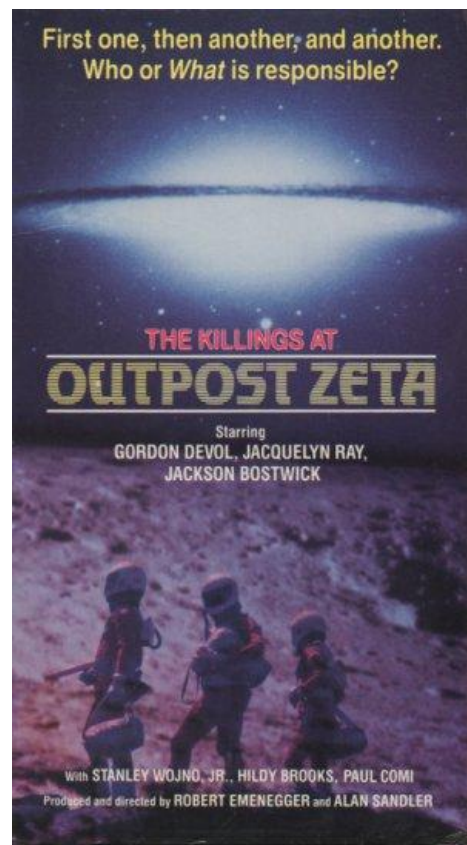
I 30 år har jeg ledt efter denne film, og endelig er den fundet. På Youtube og det er godt, for den er vist helt umulig at købe, end ikke på VHS. Jo gamle versioner med fransk tale og til 400 kroner brugt kan købes. Skriv blot navnet på Youtube og den popper som ved magi op, og du er i gang med at se den gyser, der skræmte livet af en hel generation.

### Plottet

Handlingen er den (spoilers) at rum imperiet Jordan har en base på planeten Zeta i udkanten af Mælkevejen. En dag mister de forbindelsen til den,

man sender et redningshold af sted, som man også mister kontakten med. Planeten er imidlertid så vigtig, at man skal have den koloniseret, så man sender fire toptrænede soldater af sted sammen med et par forskere.

Undervejs modtager de et signal fra det sidste hold, der lyder "send ikke flere, I ender bare som os, helt sugede tør for væske... aargh - slubre slubre – tavshed". Ingen i besætningen kan dog gennemskue, hvad den besked mon betyder, så de



fortsætter ubekymret til planeten. De finder dog nogle våben frem, et rødt rør, der skyder grøn laserskud. Herefter laver man noget overspillet følelsesdialog, og så ankommer vi til Outpost Zeta.

Man tager moonboots på. De matcher fint med de sølvfarvede handsker, den tætsiddende røde dragt og den hvide styrthjelm. Man lader naturligvis lastrampen være nede sådan at evt. monstre kan løbe ind i rumskibet. Her præsenteres vi så for den effekt, der har virket så skræmmende, nemlig POV (point Of View), man ser nemlig POV fra monstrenes side og det er faktisk en ret fed effekt. Lige fra starten ved at monstrene lurer på vores helte.

De gennemroder så stationens otte rum. I det ene rum finder de døde mænd. Her bliver en af

vores helte så chokeret, at hun åbner hjelmen, heldigt nok kap-tajnen et par minutter senere kan sige til hende, at hun gerne må tage hjelmen af. De døde er suget tør for væske og da de undersøger ligene finder de nogle sorte kugler, som senere viser sig at være æg. Imidlertid synes besætningen at det mest logiske er, at placerer disse sorte kugler i besætningens mødesal ubevogtet.

Lidt senere finder de et spor af slim der fører gennem et knust vindue. Naturligvis forsegler man ikke dette rum, så monstret kan så komme tilbage den vej. Og det gør monstret så og slår den første ihjel.

Nå, men nu kommer de i tanke om at det nok er en god ide at sætte deres laserhegn op rundt om basen. Men det kan man jo vente med at gøre til dagen efter. Så i nattens løb ryger så-mænd en mere. Igen kommer fjenden fra det knuste vindue, som man fortsat ikke forsegler. Jaja... Man undrer sig over hvordan menneskeheden har ekspanderet til andre planeter, når deres eliteenheder er så dumme.

De finder stationens log-bøger, papirudgave, og så starter de ellers med at læse dem, fra starten dag for dag. Ikke noget med at springe om til de sidste sider for at finde ud af hvad der er sket.

Dagen efter går de i fuld gang med at sætte la-

serhegnet op, naturligvis skal en af dem lige finde noget i skibet, så han går alene tilbage til skibet. Overraskende nok bliver han ikke slået ihjel, han når at blive reddet af sin kammerat, og nu ved de at monstrene er en slags lavasten væsener, der er en lille halv meter høje. De skynder sig tilbage til stationen, mens monstret følger dem (igen POV billeder) på afstand. Åbenbart afgiver lavastenvæsener et spor af slim i et tørt område (hmm) og er så hurtige at vores knap nok kan løbe fra dem.

Efterhånden finder de ud af at væsenerne ikke kan trække vejret i jordens atmosfære, men kun i deres egen, som jo er udenfor stationen. Hvilket dog fortsat ikke får dem til at forsegle den knuste rude. I løbet af natten går alarmerne så fra laserhegnet. Det konstaterer de så, uden at de gør noget af den grund..

### POV

Nu skal hele handlingen jo ikke røbes her, men som man nok kan forstå, så er manuskriptet

ikke ligefrem overbevisende. Masser af plothuller, dårligt skuespil og den slags. Men det er skam set meget værre (og bedre). Effekten med POV virker dog temmelig godt, selvom den er brugt så meget, at det nærmest er absurd. Men det er vel netop den effekt, der har virket så skræmmende. En enkelt scene er rigtig vellykket, da det lykkes for monstrene at fange en af vores helte inde i rumskibet.

### Tidens tand

Tidens tand har været barsk ved Outpost Zeta, jeg kan godt forstå min far konstant grinede af filmen og det er også nemt at forstå hvorfor jeg som barn var skræmt og fuldstændig opslugt af filmen. POV vinklen er generelt virksom og gennemgående ret vellykket. Selvfølgelig skal man virkelig være sci-fi fan og varm tilhænger af sci-fi skrammel for at købe den, men når den ligger lige for på Youtube, så skal man være et skarn for ikke at se den. Her ligger den i 360 dpi opløsning (og 240), så det kan ikke anbefales at smide den op på storskærmen.

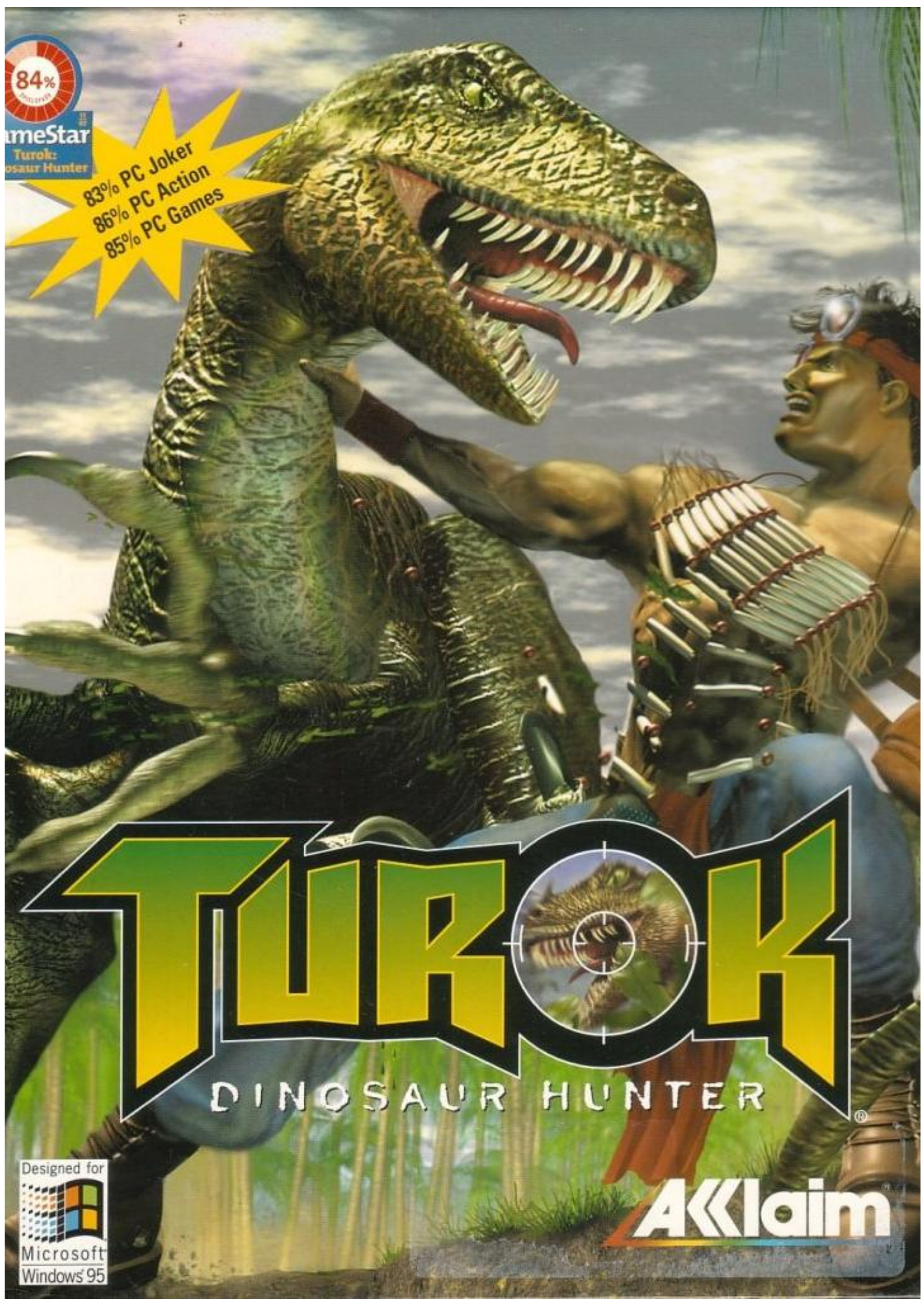
Find popcornene frem og nyd noget gammelt skrammel. Det er fin underholdning.





84%  
GameStar  
Turok:  
Dinosaur Hunter

83% PC Joker  
86% PC Action  
85% PC Games



# TUROK

DINOSAUR HUNTER

Designed for  
  
Microsoft  
Windows 95

**Acclaim**