

WINDOWS AMIGA

Nr 14

Maj 1999

5. årgang

Pris: 39,95 kr



UDVIDET
NUMMER



Læs alt om
AmigaOS3.5

Den ny AmigaOS

Opbakning ?

Der er sket en udvikling siden sidste gang. AmigaOS3.5 er endelig kommet i en betaversion, så måske kan vi tro på den kommer til sommer. Det har taget sin tid, og det er ikke fordi der ser ud til at være sket en revolutionerende udvikling, men der er dog sket en del. Det vigtigste er nok at PowerPC CPU udnyttes, og endelig ser det også ud til at grafik kort udnyttes bedre, så alt i alt kan den ny Workbench måske fastholde de nuværende brugere, men hvorvidt det har så meget at byde på, at det kan tiltrække nye brugere må tiden vise. forsat

Amiga International har en stor opgave foran sig, det primære er at vinde forbrugernes tillid. Har forbrugeren ikke tillid til produktets overlevelseshed, så bruger de ikke 10-15.000 kroner på det. Amiga skal altså igen i pressens søgelys for noget positivt. Man kunne forstille sig at de sponsorerede et cykelhold, et fodboldhold eller noget andet. Det er relativt billigt og det giver "gratis" reklame i medierne. En sponsoraftale i Danmark med et Superligahold ligger i en den overkommelige ende (3-4 millioner), mens det i Tyskland/England ligger på 20-30 millioner, men det er forsat i den ende, hvor Amiga bør kunne være med. Der skal også bruges penge på avisreklamer og bladreklamer, alt sammen noget som bringer Amiga ud til forbrugerne. Amiga kan være nok så godt, men det hjælper ikke noget, hvis kunderne ikke

ved det, eller kender til produktets eksistens.

Fordele

Kunderne skal kunne se en åbenlys fordel ved at skifte fra et produkt til et andet. Det kan vi se ved andre produkter. Et eksempel kunne være CD versus LP, her kunne forbrugerne se en klar fordel ved at skifte, og derfor skete det, og LP er i dag fortid, LP'en sad i 1990 på næsten 90% af markedet, og mens det i 1993 var nede på under 20%, i dag laves der næsten ikke LP'er. Modstykket er den verserende kamp mellem CD og Sonys Minidisc. Her er der ingen store fordele ved at skifte, lyden er den samme, og den eneste rigtig store fordel er dets størrelse, og det at man kan optage på dem, men det er ikke nok. Fordelene er ikke store nok til, at forbrugerne vil skippe alt det de har og starte forfra.

Det vi kan lære af det, er at det ikke er nok Amiga kommer med et produkt, som er ligeså godt som Windows, det skal være bedre – det skal endda være så meget bedre, at forbrugeren kan se en åbenlys fordel ved at skifte og starte forfra. Det er af samme grund Amiga forsat eksisterer. De fleste kan nok se at Windows på mange områder er bedre end AmigaOS, men spørgsmålet for mange har været, om det er så godt, at man gider skifte. Man skal til at lære nye programmer at kende, man skal droppe alt det software har, og mange har overvejet, hvorvidt Windows nu

også var så meget bedre, at det var besværet værd. Det samme vil en PC/Mac bruger naturligvis også tænke.

Linux kan hjælpe

En overraskelse for de fleste er nok at Linux også kan bruge PowerPC CPU. Det er værd at bemærke, fordi man i såfald kan få adgang til en helt ny platform ved at købe dette kort. Der er kommet en del PPC programmer til Amiga, men måske ikke helt nok til at overbevise os om at det er værd at bruge mange penge på de nye kort.

Linux er operativsystem, som er gratis og det er de fleste programmer til platformen også. Nogle af de programmer som findes er mange af de velkendte PC programmer, eksempelvis Corel draw 8, Netscape og Word Perfect, begge er oversat til dansk, så er man træt af at der ikke findes en anstændigt dansk kontorpakke, så kan man altså få en sådan, uden at skifte væk fra Amiga.

På længere sigt er Linux naturligvis en konkurrent for Amiga, men der er ingen grund til at afslå enhver form for hjælp man kan få i kampen mod Windows. Windows sidder i dag på næsten 91% af markedet, så det er derfra, man skal hente kunderne.

Valget

Hvis du sidder med en Amiga med OS3.1 rom, så er valget ikke så svært, den ny AmigaOS har så mange forbedringer og en så lav pris, at du ikke behøver tøve med at skifte fra AmigaOS3.1 til 3.5.

Men har du PC, så bør du nok ikke løbe ud og skifte her og nu. Hvis du er tilfreds med din nuværende, så er der endnu ingen begrundelse for at skifte. Vi har den ny WB, men vi mangler at Amiga International overbeviser os om, at vi bør købe den. Vi mangler at se om der kommer nyt software og om den i det hele taget bliver bakket op af softwarehusene.

Det ved vi måske lidt mere om i næste nummer.

Kim Ursin, redaktør

Windows med Amiga

Udgives af Forlaget X
c/o Kim Ursin
Møllemgade 6
6270 Tønder
Tlf: 7472 6582
E-Mail:

kimursin@mail.tele.dk

Hjemmeside: Nedlagt
Giro: 14663-5154

Chef og ansvarshavende
redaktør Kim Ursin

Årsabonnement (3 numre)
koster 100 kr. Beløbet kan
betales via giro, kontant,
eller check udstedt til Kim
Ursin.

Bladet udkommer i januar,
maj og oktober

Windows med Amiga 14
er fremstillet ved brug af:
Pentium200/48Mb ram
Word 97
Publisher 98 DK
Cannon BJC4300

1. udgave, 1. oplag
Oplag: 100

Trykt i Skærbæk 1999
(c) Forlaget X 1999

*Indsendt materiale returneres
kun hvis der er vedlagt
svarporto.*

Piratserie lukket

Business Software Alliance (BSA) har efter et tip fra en anonym, fået lukket en af Europas største piratcd'er. Sagen omhandler et beløb på over 1.5 milliard kroner software. Det er cd piratserierne Best Of Internet, Silverado og Vegas der er blevet afsløret. Politiet skønner, der er sket et salg på over 125.000 eksemplar af de tre cd'er tilsammen.

Explorer 5

Microsoft har nu frigivet femte generation af deres browser. Ganske usædvanligt vil Explorer også komme i en Linux og Mac version, hvilket sikkert sker som endnu et slag mod Netscape.

Den kan naturligvis downloades på det sædvanlige sted:

www.microsoft.dk

Starbirds

Titan Computing har udgivet dette nye spil til Amiga. Det er blevet udgivet som freeware, og kan downloades på nedenstående adresse. Det ser ganske flot ud, det vil virke på enhver Amiga og virker faktisk bedst på en Amiga med 68000 CPU.

Find det på:

www.titan.co



Linux

Linux er måske det styresystem, som vokser hurtigst i øjeblikket, hvis vi ser bort fra overgangen fra Windows95 til Windows98. Brugergruppen Skåne Sjælland Linux har nu rundet medlem nummer 3000, og er dermed verdens største klub.

IBM har besluttet sig til at vedlægge både Linux og Windows98 på sine nye maskiner. Dette træk fra IBM's side kan få flere store virksomheder til at ændre syn på styresystemet.

Der er såmænd også kommet to nye spil, det drejer sig om Quake 3 og Civilization 3: Call to power. Begge vil udkomme nogenlunde samtidig, som til PC. Hvorvidt også dette program bliver gratis skal være usagt. I 1998 udgav Corel "Corel Draw 8" til Linux brugerne, og det var/er ganske gratis at downloade, mens det koster 200 kr for en cd-rom udgave.

Sony præsenterer ny generation af Playstation

I marts kunne Sony demonstrere sin næste generations spillemaskine, Playstation 2. Selve konsollen ser vi ikke før i efteråret 2000, men udfra specifikationerne at dømme er der tale om en drømmemaskine.

Playstation 2's motor, den såkaldte Emotion Engine, er nemlig verdens første 128 bit maskine. De nuværende maskiner er 32 og 64 bit.

Playstation 2's kraft skal ifølge Sony bruges til at få 3D-verdener til at føles mere realistiske og ægte. Målet er at få computerverden til at komme så tæt på virkeligheden som overhovedet muligt.

Playstation 2 vil komme med DVD-drev, og vil være kompatibel med den nuværende konsol.

Ingen tør endnu skyde på prisen, men sikkert noget højere end etterens startpris.

År 2000 på Amiga

Mens PC verden er ved at gå til i bekymring over det forstående årtusindskifte, så tager Amiga International det ganske roligt. I en pressemeddelelse forklare firmaet, at der vil ske et par ting med Amiga i år 2000. Hvis du har AmigaOS2.x eller bedre skal du måske ind og stille uret dagen efter, så fald skal klokken hedde 01-01-00. Der ligger et patch på Amigas hjemmeside, som ordner dette.

Men har du OS1.x vil tiden stoppe, og klokken vil først gå i gang igen i år 2079. Der vil ikke komme et patch, da Amiga Inc. ikke vil bruge tid på et operativ system fra 1984.

Tomb Raider 3 på gaden

Laura Croft er tilbage med det 3. spil i rækken, det ser yderst lovende ud, men det er dog "bare" lidt mere af samme skuffe. Grafik og lyd er forbedret, men det skulle efter sigende køre godt selv på en P166/32Mb. Det er udkommet.

3 x office

Det næste årtusinde nærmer sig med hastige skridt, og i den anledning kommer der tre opdateret office pakker.

Corel frigiver **Wordperfect 2000 Suite** indenfor de kommende uger. Pakken er naturligvis oversat til dansk. Prisen kendes endnu ikke, men den forventes at ligge på mellem 9-1200 kr, og er dermed væsentlig billigere end de konkurrenters produkter.

Lotus er klar i løbet af sommeren med **Millenium Suite**, som kommer til at koste 4131 kr. Det som jeg umiddelbart lagde mærke til ved den, var at dets ikoner ikke følger den gængse Windows standard.

Det gør naturligvis Microsoft, som kommer med **Office2000**. Den store overraskelse er her, at Photodraw og Frontpage er kommet med i pakken. Den skulle først komme på det danske marked i løbet af efteråret, og prisen vil ligge i omegnen af 5000 kr.

Quake 3, ID Software kom i marts med betaversionen af Quake 3. Man kan finde spillet på nettet. Det vil primært henvende sig til multiplayer spilleren, der har en Pentium 2 med Voodoo2 kort.
www.q3Arena.com

Hugo 2, IT Entertainment er klar med forsettelsen af den populære trolds eventyr. Spillet vil igen henvende sig til børn fra 5-12 år. Det er udkommet.

Worms Armageddon, Team 17 laver i dag kun spil til PC og Playstation. De er nu klar med det 3. Spil i Worms serien. Grafikken er blevet opdateret og lyden er blevet væsentlig bedre. Det er udkommet, og kræver P100, Win9x, 32Mb ram og 2Mb grafik kort.

Alpha Centauri, Sid Meier er manden bag succeser som Civilization spillene og Railroad Tycoon. Alpha Centauri er Civilization flyttet ud i rummet. Spillet har bedre grafik og lyd end tidligere, og spillet har modtaget indtil videre ikke modtaget nogen vurdering under 93% i pressen. Det kører på en maskine med Pentium 133, 16Mb ram, Win9x samt 130Mb harddisk.

Combat Flight Simulator, Microsofts kendte simulator har nu fået missioner og kampfly. P133 og 32Mb ram er kravene

Cross Town, er noget så sjældent som et dansk adventure med dansk tale af bl.a. Jens Okking. Billedet til højre er fra spillet.

Læs mere på: www.iad.dk.

Quicken

Efter 14 år er Quicken endelig blevet oversat til dansk. Det er et økonomistyringsprogram, som ser utrolig godt ud. Det indholder elementer til at holde styr på den mindre virksomhed, men vægten er lagt på privatbruger. Derfor er prisen til at overskue, nemlig 499 kr.

Der kræves Win9x/NT, 16Mb ram, 486/100Mhz samt modem (?).

PFS2

Great Effekts development har udsendt en cd, som indholder et helt nyt fil system til Amiga. Fil systemet kan angiveligt holde enhver harddisk intakt til enhver tid, og så skulle det være over 5 gange hurtigere end det normale FFS system som Amiga normalt arbejder med.

På samme cd er vedlagt Kang Fu, som vi anmeldte for et par numre siden – til en middelmådig karakter.

Prisen er 198 kr, og der kræves OS2.x eller bedre, samt harddisk.



Vulcan Software takker af

Så skete det igen, endnu et firma skipper Amiga. Vulcan Software er et af verdens største Amiga softwarehuse, men nu har også de valgt at satse på PC og Playstation. Vulcan har udgivet bl.a. Tiny Troops og Valhalla, og har generelt været et af de firmaer, som har været med til at holde liv i Amiga. Hvorvidt det vil påvirke Amiga overlevelses muligheder skal være usagt, men det hjælper i hvert tilfælde ikke på tilliden til den.



De er tilgængæld i gang med at udvikle 6 PC spil.

Valhalla IV, der er et 3D adventure med tale

Shock Marines, er et 3D krigs strategispil

Caveman Species, er endnu et 3D spil, denne gang en gude-simulator.

Pure Fear, det lyder som Doom klon.

Galaxostromo, er et 3D strategispil, der foregår i rummet.

FreePen

Dette kan måske være afløseren for den traditionelle mus. Den er formet som en kuglepen, og så er den trådløs. Den ser rimelig godt ud, men dens tykkelse er ligesom en spritpens, og det er efter min smag måske en anelse for tyk.

Den koster cirka 500 kr, og virker sammen med enhver PC.

1 Giga hetz Intel Pentium III

Intels næste generation af verdens mest populære processor har nu rundet 1 Ghz, det svarer til at den udfører 1 milliard opgaver i sekundet. Der vil dog gå lidt tid før den er klar til produktion, primært har man store problemer med at holde den bare nogenlunde nedkølet under processen.

Voodoo 3

V3 er nu ved at være klar til masseproduktion. Vi kan forvente tre kort. Det dårligste kan spytte 6 millioner trekanter ud i sekundet, mens det dyreste kan klare 8 millioner. Alle vil være udstyret med TV-udgang, så man kan se fjernsyn på sin monitor. Priserne vil ligge fra \$129 til \$249 for det dyreste og bedste kort. Hvornår det rammer landets butikker er endnu uvist, men mon ikke det sker indenfor den nærmeste fremtid.

Star Office

Tyske Star Office tilbyder gratis skrive-, regne- og præsentationsprogrammer med meget mere til hjemmebrug.

StarOffice er en komplet kontorpakke med samme indhold som de kendte produkter på markedet, hvoraf Microsoft Office og Lotus SmartSuite er de mest udbredte. Den store forskel på StarOffice og alle de andre er, at programmet er ganske gratis, mens konkurrenterne koster flere tusinde kroner.

StarOffice er kompatibel med Microsoft Office 97, hvilket bl.a. vil sige at man kan indlæse/redigere dokumenter, som oprindeligt er lavet i Microsoft Office.

StarOffice 5.0 består af følgende programmer:

- StarWriter (tekstbehandling)
- StarCalc (regneark)
- StarDraw (tegneprogram)
- StarImpress (præsentation)
- StarBase (database)
- StarSchedule (planlægning/kalender)
- StarMail (e-mail)
- StarDiscussion (nyhedsgrupper)
- HTML editor (hjemmesider)

Udover den gratis version, findes der en "deluxe" udgave, hvor man bl.a. får en trykt manual, flere skabeloner samt cliparts og skrifttyper. Denne udgave kan købes for et beløb, der svarer til ca. 270 kroner.

Det ligner de andre

Selve designet i programmerne er meget lig det, man kender fra Microsoft Office-programmerne, som selv sagt er den oplagte sammenligning. Det gælder f.eks. knapperne i værktøjslinien, som mange i forvejen kender fra nyere Microsoft programmer. Det betyder også at designet er meget ens i alle programmerne, så det bliver lettere at finde rundt i de forskellige applikationer.

Funktioner som gem, udskriv, åbn m.m. har naturligvis ens symboler på knapperne, så dem får man hurtigt lært. Programmerne er i det hele taget ganske brugervenlige, og man kommer hurtigt i gang, især hvis man altså har mødt samme type software på sin arbejdsplads.

Programmerne kan også på enkel vis samarbejde med hinanden, så man f.eks. uden problemer kan oprette et regneark i StarCalc og sætte det ind i skriveprogrammet StarWriter. Derefter kan man rette regnearket i StarCalc og det vil automatisk være opdateret i StarWriter. Man kan ganske enkelt trække og slippe de forskellige objekter (f.eks. billeder, tekst, tabeller m.m.) frem og tilbage mellem programvinduerne.

Ord på engelsk

Tekstbehandleren i StarOffice hedder StarWriter. Det er et ganske avanceret tekstbehandlingsprogram på linje med f.eks. Word 97. Alle de almindelige

funktioner findes selvfølgelig, den største ulempe er sproget: softwaren og dermed ikke mindst stavekontrollen er på engelsk. Og det hjælper ikke, når man skriver på dansk.

StarWriter rummer også flere avancerede funktioner. Der er mulighed for lettere DTP (DeskTop Publishing), hvor man eksempelvis kan lave flere rammer som indeholder tekst, og siden kan "linke" tekst fra én ramme til en anden. Så flyder den tekst, som ikke kan være i den første ramme, automatisk over i den næste. Denne funktion kan være meget nyttig, hvis man har et kompliceret layout.

Der er også rigelige muligheder for at "pynte" lidt på teksten, f.eks. med store begyndelsesbogstaver, og flotte punktstillinger. En tekst, skrevet i StarWriter, kan også hurtigt gemmes i HTML format, så man f.eks. kan lægge dokumentet på sin hjemmeside.

Regnerier

Regneopgaver i StarOffice klares i StarCalc, og det er også et godt og gennearbejdet program, hvor man får en masse funktioner og muligheder. Man kan udføre mange forskellige beregninger og opstille diagrammer, og i stedet for at bruge de almindelige celleadresser (som A1, B5) i regnearket, kan man faktisk skrive ord.

I StarBase (database) findes der også et hav af funktioner, og man får rige muligheder for at lave forskellige databaser. I privatlivet kan det f.eks. bru-

ges til at lave et kartotek over sine videofilm, cd'er eller bøger (hvis man er af den grundige type) og man kan selv bestemme layoutet på kartoteket. Indbygget er et sæt guider, der hjælper med at oprette nye databaser.

Planlægning foregår i kalenderen StarSchedule, her kan man holde styr på sine aftaler, møder, aktiviteter, ting der skal gøres, projekter, kontakter m.m. Med andre ord, en avanceret kalender og der er selvfølgelig mulighed for at sætte alarmen til før vigtige aftaler og lignende. Desuden kan man på en overskuelig oversigt se alle møder, projekter m.m. for én dag.

Visuelle projekter

StarDraw og StarImpress bruges hhv. til tegning og præsentation, og de to programmer vil man ofte anvende sammen. StarDraw arbejder med vektorgrafik, og sådanne programmer bruges for det meste, når man selv skal opbygge grafik helt fra bunden.

Let på net

StarOffice indeholder også en udmærket internet-support. StarMail kan bruges til al slags e-mail kommunikation, og også StarMail har mange nyttige funktioner. E-mails kan enten skrives som almindelig tekst eller med formatering.

Og hvis man skriver e-mails med formatering, kan man bruge StarWriter til al formatering og layout, og derefter simpelthen bare trække og slippe teksten i StarMail. Desuden kan man lave

regler for sortering af e-mail.

Således kan al e-mail man får fra én afsender automatisk flyttes ned i en bestemt mappe, mens e-mails fra andre bliver slettet med det samme. Man kan diskutere i nyhedsgrupper med StarDiscussion, og det er lige så nemt at skrive til en i en nyhedsgruppe som at sende en mail. Også her er der mulighed for sortering.

Endelig er der en browser med i kontorpakken, og den understøtter de allerfleste funktioner, man kan f.eks. let trække tekst og billeder fra browseren over i tekstbehandlingen. Får man selv lyst til at producere en hjemmeside, kan det gøres med HTML editoren.

Man slipper for at lære koder, da det hele sådan foregår som i almindelig tekstbehandling. Mere avancerede hjemmesider kan også laves, da der bl.a. er support for Java og JavaScript. Når hjemmesiden er færdig kan man også med StarOffice få den gemt på Internettet, så den bliver tilgængelig for alle.

Skriv bare løs

Der findes en del såkaldte intelligente funktioner i StarOffice. Hvis man arbejder med tabeller i StarCalc eller StarBase (regneark/database), kan man spare en masse tid med den såkaldte AutoComplete funktion. Når man indtaster tekst i en tabel, så tjekker programmet om man har skrevet noget i den tabel før, som begynder med sam-

me bogstaver.

Hvis man f.eks. skriver regnskab én gang i tabellen, så kan man anden gang nøjes med f.eks. "reg", og så klarer programmet selv resten. Arbejder man med engelsk tekst, kender programmet autokorrektur en del klassiske slåfejl. Danske brugere får dog næppe megen glæde af denne luksus.

Konklusion

StarOffice kan anbefales til alle brugere, såvel begyndere som mere professionelle, der gerne vil have et gratis alternativ til de dyre kontorpakker. Hvis man er begynder, lærer man hurtigt programmerne at kende, mens de mere øvede kan nyde de avancerede funktioner. Desuden følger en glimrende hjælpefunktion med programmet, men den er selvfølgelig også på engelsk. StarOffice er helt klart værd at kigge på, og hvis man ellers kan hjemtage de godt 62 MB, som programmet fylder til download, så er telefonpengene givet godt ud.



Af Daniel

StarOffice Personal Edition 5.0 – Fakta

Programpakken er freeware, og kan downloades på :

www.stardivision.com Programmet fylder ca. 62 MB.

En såkaldt de luxe version med manual, ekstra fonte, clipart m.v. kan købes for 39,95 amerikanske dollars.

Systemkrav:

486 CPU med Windows 95/98/NT,

16 MB RAM (32 MB anbefales), 70 MB fri harddisk.

Anbefalet systemkrav:

Pentium100, 32Mb ram

2. udgave

En enkelt artikel måtte lade livet, da vi fik lov til at bringe den, var det under den forudsætning at den kun blev brugt i vores medlemsblad og ikke måtte offentliggøres gratis til et bredt publikum.

Men ellers ligner bladet sig selv, alle billeder var i sort-hvid, de er nu i farver.

Mortal Combat IV

Midway



Mortal Combat serien er blandt de bedste arcade spil overhovedet. Serien, som indtil nu har brugt digitaliserede skuespillere til at give spillene et ekstra hak realisme, er blevet brugt i tegneserier, film, som figurer – selv i høringer i det amerikanske senat.

I fjerde afsnit af mortal Combat bruges der polygoner i stedet for rigtige skuespillere. 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.

Historien i MK4 fortsætter de løse ender, der var i MK3 og MK Mythologies: Sub-Zero, der var forbeholdt konsolspillere. Shao Khan er besejret har Shinnock overtaget rollen som superskurk. Blandt de andre karakterer, der kan genopleves i MK4, er Scorpion, Sub-Zero, Liu Kang, Johnny Cage, Sonya og Raiden. De fleste af de gamle karakter har bibeholdt deres oprindelige bevægelser, samtidig med at de har fået en enkelt ny. De nye karakterer passer glimrende ind i MK universet – en velkommen forandring i forhold til de fleste andre slå-på-tæven spil.

Selve grafikken er måske ikke helt så detaljeret som arcade versionen, men den er meget intens og det kører meget hurtigt hvis man har et 3D kort. Uden et 3D kort ser grafikken en smule grov ud, men der er allerede kommet en patch der gør det muligt at køre med højere opløsning uden 3D kort. Musikken spilles direkte fra cd'en hvilket giver en forrygende lyd. Samtidig har alle karaktererne stemmer, selv om de ind i mellem lyder lidt tåbelige. I arcade

versionen var slutsekvensen skabt med grafikken fra spillet, men den er blevet lavet om til pc versionen – og resultatet er fantastisk. Nu får man i stedet en videosekvens af høj kvalitet når spillet slutter.

Om spillet føles som arcade versionen kommer an på hvilken gamepad du bruger. For at spille ordentligt skal man bruge en gamepad med mindst seks knapper. Microsofts Sidewinder gamepad virker glimrende, selv om nogle af spillets bevægelser er svære at udføre med nogen anden controller end den, der sidder på arcade maskinerne. MK4's kombinationssystem er blevet en del simple-re sammenlignet med de tidligere udgaver. Hver karakter kan starte en kombination på samme måde, og nogle af de mere skadelige moves (for eksempel uppercut'en) er blevet en smule svagere. Introduktionen af våben virker først en smule tåbeligt, men når man har spillet et stykke tid tilføjer de faktisk en ny dimension til spillet.

I modsætning til tidligere versioner er der mulighed for at træne i MK4. I træningsbanerne kan man se alle karakternes bevægelser og slag. Der er også tre typer udholdenhedskampe, holdkampe og en turnering.

Hvis du ikke allerede er fan af Mortal Combat er der ikke stor sandsynlighed for, at MK4 vil gøre dig til det. MK4 er stort set det samme spil som de tidligere – nu er der blot puttet flotte 3D effekter ind. Men kunne du lide de tidligere udgaver vil du ikke blive skuffet. Mortal Combat 4 er en rigtig god oversættelse af arcade udgaven.

Mortal Combat – PC

Et glimrende kampspil, klar og tydelig grafik og masser af god lyd.

Systemkrav:

Win95/98 m/ 32Mb ram
P166, 6xcd

Anbefalet system:

P266 & 3Dfx

Oplevelse.....84%
Gameplay.....86%
Holdbarhed.....86%
Kvalitet.....82%

Pris: 349,- kr

Amiga

Heller ikke dette spil kommer til Amiga.

World Cup 98

Electronic Arts

World Cup 98 fra EA Sports, det officielle VM spil, er nu endelig kommet på tilbud.

I dette spil har man mulighed for at vinde VM med et af de 32 hold der har kvalificeret sig. Man kan faktisk også spille med nogle hold, der ikke kvalificerede sig, det er hold som Grækenland, Sverige og Australien. Hold, der lige netop ikke kom med.

Hvis man spiller med de rigtige VM hold, er alt rigtigt. Lige fra spille tidspunkter til stadioner. 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. Denne mulighed er dog kun tilstede når man har vundet VM. Hvis man spiller en VM finale fra f.eks. 1966, bliver grafikken i sort/hvid.



Grafikken og lyden gør det hele meget stemningsfuldt. Grafikken er simpelthen smuk, særlig med 3DFx. Når kampen går i gang, stiller holdene sig op og synger nationalsang. Desværre er det ikke de rigtige, det kunne ellers have været fedt.

Spillerne binder snøreband, retter på strømperne og ærgre sig, når modstanderen scorer. Lyden er også fed, gode lydeffekter, og acceptable kommentatere.

Spillet er næsten realistisk. Spiller navnene er næsten rigtige. F.eks. er Martin Jørgensen ikke med, det er derimod Ole Tobiasen. Målmændene er også blevet bedre, men de er ikke perfekte. Der er visse måder man kan komme drillende på, og så være sikker på at score.

Amiga

Amigaversionen har ikke så meget tilfælles med PC versionen, som er beskrevet herover.

Navnene er blevet rig-

Øverst: PC versionen.

Til højre: Titelskærmen til Amigaversionen.



tige, men rent grafisk er der ikke sket noget siden den første udgave tilbage fra 1994. Man ser altså spillerne i en velkendte kameravinkel, og bolden hænger lidt mere ved fødderne end i PC udgaven. Amigaudgaven har dog den fordel at man kan spille med klubhold i de 5 største europæiske ligaer. EM er også en mulighed for Amigaejerne, mens PC brugere må nøjes med udelukkende at spille VM.

Er det pengene værd

Både ja og nej. Det er bedre end Fifa 98 Road To World Cup, men man kan ikke spille kvalifikationen til VM, og man kan ikke spille med klubhold (PC). Desuden spiller det ind at man et år efter VM kræver forsat en pris, som ligger for tæt på fuldprijs. Det er for meget.

Til Amiga er situationen lidt anderledes, der kommer først og fremmest ingen Fifa99, hvilket er sket til PC. Der er mulighed for at spille andet end VM, og så er det fuldt ud ligeså underholdende som dets konkurrenter (Sensible Soccer og Samba Soccer). Begge er set til 198 kr stykket.

Fifa98 WC France - Amiga

Et ganske underholdende fodboldspil, grafikken og lyden er ganske glimrende uden at virke prangende. Electronic Arts har desværre valgt at satse på selv de mindste brugere, og så kan grafikken altså ikke blive andet end middelmådig. Alligevel er det et af de bedste fodboldspil til denne platform.

Systemkrav:

AmigaOS1.3, 2Mb ram

Anbefalet:

AmigaOS3.x, 6Mb ram,
Harddisk (5Mb), 020 CPU

Oplevelse.....65%

Gameplay.....90%

Holdbarhed.....90%

Kvalitet.....92%

Fifa 98 World Cup - PC

Det virker en anelse tamt et år efter VM, det er forsat underholdende, men da Fifa99 er udkommet, og da dette spil byder på det samme, bare bedre, så er Fifa 98 ikke længere et anbefales værdigt køb.

Systemkrav:

Pentium100 m/Win95/98,
16Mb ram, 4xcd

Anbefalet:

Pentium200, 8xcd, 3Dfx

Oplevelse.....86%

Gameplay.....88%

Holdbarhed.....64%

Kvalitet.....70%



Lula Inside Interactive Strip

Hvis vi skal finde verdens kedeligste tamergotchi (sikkert stavet forkert), og kombineret med en flot dulle, så er Lula Inside et godt bud. Du skal score hende, det har du 28 dage til, men der er først og fremmest stort set intet at give sig til, og du kan bo... med hende, når du har lyst, medmindre hun har madforgiftning - hvilket hun faktisk har det meste af tiden. Der er en 10-12 små korte tegnefilmsklip, og



n å r
m a n
f ø r s t
h a r s e t
d e m
h a r d e t
i k k e
n o g e t a t
b y d e

på. Det tager rundt regnet omkring ti minutter at komme igennem hele spillet, og så er resten uendelig ligegyldig.

Du kan forresten også give hende gaver og den slags, det afføder en kort kedelig kommentar og ellers intet. Nej, det er tæt på det dårligste spil jeg endnu har prøvet, og så til en pris på 198 kr !

Lula Inside - PC

Det er svært at finde spil, som vil underholde dig i kortere tid....

Systemkrav :

P66 m/Win95/98, 8Mb

Oplevelse..... 37%

Gameplay..... Nej

Holdbarhed..... Ti min, max

Kvalitet..... 10%

Deer Avenger

I den senere tid er der kommet masser af jagtspil. Ideen er at man kan gå på jagt i fjerne lande, eller såmænd i sin egen baghave uden at blive beskidt. Man skal snige sig ind på byttet, bruge kald og hvad man nu ellers laver når man er på jagt. Og hvad laver man på jagt.

Jeg spurgte en kammerat, der er ivrig jagtdyrker. Han fortalte at det meste af tiden går med at vente, lede efter byttet og ellers nyde naturen. Og det er det, som er spillens problem.



De er kedelige. Man går rundt i landskabet, man ser med lidt held et byt-

te hver anden time. Og det er trist.

Hvem gider gå rundt i et computerlandskab en eftermiddag for at kunne trykke en enkelt gang på aftrækkeren ?

Deer Avenger – PC

I Deer advenger spiller en råbuk, der er træt af at være jaget. Du skyder efter mennesker, alt sammen holdt i en sjov stil. Men problemerne er de samme.

Systemkrav:

P133 m/Win9x og 32Mb ram

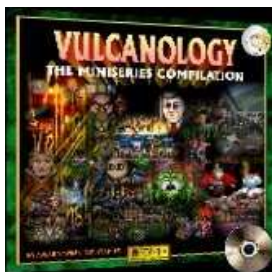
Anbefalet:

P266, 3Dfx og 64Mb ram

Kvalitetstips: 15-25%

VULCANOLOGY The MiniSeries Compilation

Vulcan Software



Vulcan har som bekendt forladt Amiga scenen.

Hvilket skete efter at Amiga International 2 år efter overtagelsen af Gateway2000 endnu ikke havde fremstillet noget som bare kunne minde om et initiativ til en ny Amiga. Nu har situationen ændret sig en anelse, og vi kan da kun håbe Vulcan Software vil tage sin beslutning op til overvejelse igen på et tidspunkt.

Ti titler

De har valgt at samle ti titler på en cd, og udsendt denne. Men den er kun produceret i 500 eksemplar, så det gælder om at være på mærkerne, hvis man vil have den. Prisen er ukendt, men man kan kun købe opsamlingen direkte fra firmaet.

Jeg vil kort gennemgå de ti titler.

Vahalla & The Lord of Infinity

Dette var det første tale adventure til Amiga. Du spiller prinsen af Valhalla, som skal kræve sin fødselsret. Du skal igennem 4 levels, og løse cirka 100 gåder. Du ser hele spillet ovenfra, og det fungerer ganske nydeligt. Talen består af små korte dia-

loger

Valhalla II - Before The War

Et spil meget lig etteren, så kunne du lide denne, vil du sikkert også kunne lide toeren.

Valhalla III - Fortress Of Eve

Der er budget skrevet hen over denne 3. del af Valhalla. Selvom grafikken har ændret sig fra 2D set ovenfra til 3D isotomisk vinkel, så er spillet meget tæt på de to forgående. Stilbillederne er i øvrigt meget tæt på forgængeren, man har faktisk brugt den samme baggrund på adskillige billeder, og så tilføjet den ny figur. Det er okay, at spare, men alligevel...

Historien er dog ganske udmærket, og Valhalla 3 er ikke et dårligt bud på en solid gang underholdning.

Systemkrav til alle tre:

1Mb ram

Anbefalet til alle tre:

Harddisk, 2Mb ram,

(Valhalla I/II/III)

Kvalitet.....67/73/69%



Højre: Sceenshot fra Hilsea Lido

BurnOut AGA

Et bilspil. Du kæmper i en arena med din bil set ovenfra. Det gælder om at skubbe de andre ud af ringen, og det er faktisk overraskende underholdende. Nydelig grafik og god lyd.

Systemkrav:

OS3.x, AGA, 020 CPU
2Mb chip, 4Mb fastram
harddisk

Anbefalet:

030 CPU



Bograts, som uden større grund kun virker på AGA maskiner.

Kvalitet: 88%

Hilsea Lido

Du skal styre en strandpromenade. Det handler om at placere sin butik rigtigt, indkøbe varer, fastsætte priser og den slags. Det gælder om at bygge den bedste strandpromenade i verden. Grafisk er spillet nydeligt, om end lidt forældet. Spil-



Jetpilot, bedste flysimulator til Amiga i de senere år.

let er nogenlunde, men sammenlignet med andre "sim" spil, så er Hilsea Lido håbløst. Undgå det.

Systemkrav:

1Mb ram, OS1.x

Anbefalet:

020 CPU, harddisk

Kvalitet: 62%



Tiny Troops, sød Cannon Fodder klon.

Bograts AGA

Du skal guide dit barn igennem 60 levels og tilbage igen. Gåderne går tit ud på at trække i de rette håndtag for at komme til den næste bane. Det går

ud på at hente nogle magiske æg i det frygtede slot Bog. Et glimrende og udfordrende spil

Systemkrav:

OS3.x, AGA, 1Mb

Anbefalet:

Harddisk, 2Mb ram

Kvalitet.....74%

Jet Pilot

Dette spil har jeg kunne spillet en preview af, men det var nok til at give et rimlig godt indtryk af denne



Timekeepers, som jeg ikke fik fingrene i inden testen blev skrevet.

flysimulator. Du kan se dit fly fra alle vinkler, der er masser af flybaser, som du kan lande og lette fra. Fjen-



derne er gode, og grafisk er spillet i top, hvis man har maskinen til det. Der er endda radiokommunikation med ens base. Savner du en flysimulator, så er Jet Pilot nok en af de bedste af slagsen de senere år. Men personligt fortrækker jeg nok forsat Interceptor.

Systemkrav:

1Mb ram, OS1.x

Anbefalet:

Harddisk, 8Mb ram,
040 CPU - helst bedre,
Grafikkort

Kvalitetstips: 78-88%

Tiny Troops

I denne Cannon Fodder klon styrer du en lille bitte race af rumvæsener, som har besluttet sig til at udkæmpe deres krig på Jorden. De er på størrelse med insekter, så ingen på Jorden bemærker dem. Du kan styre op til 20 folk, kampvogne samt masser af andet isenkram. TT er generelt er meget underholdende spil, der kan give god underholdning i lang tid.

Systemkrav:

OS1.3, 1Mb ram

Anbefalet:

OS3.x, 4Mb ram, harddisk

Kvalitet: 80%

Tiny Troops er meget fængslende, og byder på rimlig grafik.

Time Keepers

Dette fylder 2 disketter, der naturligvis kan installeres på harddisk. Det virker på alle Amigaer med 1Mb ram.

Det har 4 verdner, og i alt 60 levels, der alle skal løses med musen i hånden.

Kvalitet: Ikke afprøvet

Time Keepers II,

Her er så en ekstradisk til etteren. Det fylder en enkelt diskette, og kræver altså etteren. Toeren rummer 60 nye levels, og fire nye verdner.

Kvalitet: Ikke afprøvet

VULCANOLOGY - Amiga

Du får ikke mindre end ti spil, jeg har ikke fundet prisen, men et godt bud vil være omkring 25-30 pund. Hvilket svarer til små 400 kr.

De fleste spil er ganske gode, men jeg synes ikke ligefrem, der er nogen super-titler imellem.

Hvis du ønsker at udnytte alle spillene, er der ingen vej udenom AGA med mindst 4Mb og 020 CPU, men 040 vil være at foretrække. Spillene skal enten lægges ned på diskette eller lægges på harddisk, så hastigheden af dit cd-rev er ikke så vigtig.

Kvalitet: 80%

Læs mere: www.vulcan.co.uk

Genetic Spicies

Vulcan Software

Et af de mest ventede Amigaspil har nok været det danske Genetic Spicies, som vi anmeldte i en preview form helt tilbage i nummer 7 (maj97). Det tog sin tid, men nu er det altså endelig kommet.

Ud fra det preview vi har set på dette tidspunkt ser det ud til at holdet har holdt dampen under hele processen. Demoen er endnu bedre end de

tidligere versioner, og kan gamplayet følge med hele vejen, så står vi



med et sikkert hit.

Vi følger (forhåbentlig) op med en anmeldelse i næste nummer

Genetic Spicies – Amiga

Standarden er efterhånden så utrolig høj indenfor 3D actionspil, at det er svært at imponerer, men det lykkes for dette spil.

Systemkrav:

AmigaOS3.x m/020 CPU
Grafikkort/AGA
6Mb ram, 2xcd, harddisk,

Anbefalet:

040 CPU, 16Mb ram, 4xcd

Kvalitetstips: 85-95%

F1 – Racing

UBI Soft

F1 er, som du sikkert kan regne ud, et racerspil. Du kan vælge at køre enkeltløb, tidsprøver, eller om verdensmesterskabet. Spillet er blevet udgivet som budgetspil til 99 kroner, og man skal derfor være opmærksom på at alle data er fra 1996-97 sæsonen.

Du kan indstille sværhedsgrad udfra dine egne evner, og kan dermed få det så realistisk, som du ønsker det. Det er rimlig nemt på den letteste level, men så snart du vælger den sværeste, så er du på den. Her køres dermed li-



I mangel af et screenshot, er her et billede af Stewart-Ford raceren, som vi så den mest i 1997-98 sæsonen.

geså stærkt som i virkeligheden. Og du skal sørge for at indstille motoren, dæktryk, vinger etc. Her skal man nok være tilfreds med overhovedet at komme til start, dvs. at ikke må være mere end 12% efter den førende, og det kan være svært nok. Tilgængæld er det kun på den realistiske level, at de andre biler kører galt, og det er lidt frustrerende på lavere niveau at du er

den eneste, som laver fejl.

Grafikken er ganske god og lynhurtig, men ligeså snart der er mange biler på banen hakker det. Og det er et ankepunkt, for naturligvis vil dette næppe forekomme på en Pentium-2 maskine, men trods alt angives systemkravene til P120 og 16Mb ram, og alligevel hakkede det så meget på min P200/48Mb ram til at det var spilbart. Det er for ringe, så skulle man heller have angivet systemkravene noget højere. Alt den hakkeri ødelægger spilleglæden, og har du mindre end P-2 bør du nok kigge dig om efter et andet racerspil.

F1 – Racing – PC

Et glimrende spil, men det kræver sin maskine, og har du den, er der bedre spil på markedet. Alligevel vil jeg give F1 en god karakter, for til prisen får man et rigtig godt produkt.

Systemkrav:

P120 m/Win95, 16Mb ram
3Dfx & 4xcd

Anbefalet system:

Pentium 2, 64Mb ram
Voodoo2

Oplevelse..... 85%

Gameplay..... 84%

Holdbarhed..... 88%

Kvalitet..... 85%

Pris: 99 kr

Civilization 2

Civilization I er til dags dato et af verdens mest populære spil med over 850.000 solgte eksemplarer, så det er forståeligt at Civilization II er et af de mest ventede spil gennem tiderne.

For de få uvidende vil jeg oplyse, at Civilization II er et strategispil af den allerbedste slags.

Man starter med nogle nybyggere 4000 år før Kristi fødsel. Derfra skal man opbygge en verdensmagt, der kan ende med at have motorveje, atomvåben, tanks og andre praktiske ting.

I spillet styrer man både udbygning af byer, landets økonomi og militær. Militærenhederne spænder lige fra primitive tropper med spyd og køller, over elefantstyrker til avancerede krigsskibe.

Den grafiske side af Civilization II er i en meget flot SVGA, fyldt med detaljer, men den kan godt virke lidt kedelig i længden.

Musikken er ligeledes lidt kedelig, men kan sagtens slås fra. Lydeffekterne er meget gode især når enhederne slås.

Civilization II er som helhed et utroligt underholdende og holdbart spil med et fantastisk gameplay. Det er meget overskueligt når man har sat sig ind i det.

Det er en meget tung æske man får spillet i, og det er manualens "skyld". Det er et halvt leksikon, og

lige når man ser den, har man bestemt ikke lyst til at bruge den som godnatlæsning.

Men får man først kigget i den, er den et kapitel for sig. Den er virkelig godt opbygget, først med en afdeling for nybegyndere, og dernæst en afdeling for dem der allerede kender gameplayet fra Civilization I.

Martin



Herfra styrer man sin by.

Civilization II – PC

Microprose har fremstillet et spil, der hører hjemme på enhver hylde, hvis man kan lide strategispil.

Systemkrav:

486DX-33 m/Win3.1/9x

8Mb ram, 2xcd

Anbefalet:

P100 m/Win9x, 16Mb ram

Oplevelse..... 65%

Gameplay..... 96%

Holdbarhed.... 94%

Kvalitet... 95%

Pris: 249,- kr

Sin

Activision

Sin er et 3D actionspil i stil med Quake 2, forskellen er at du denne kæmper mod mere realistiske fjender. Skyder du en fjende i hovedet er han død på stedet, mens han kan klare en masse skud i benene. Man kæmper i en række missioner mod kriminalitet, terrorister og industri-spionage.

Det er rart at se en form for nytænkning indenfor en gennem tæsket genre. Men et spil kan også være for hurtig ude. Sin fra Activision er så fyldt med fejl, at man tror det er løgn.

Ideen i spillet er udmærket og grafikken er ret flot, men det går alt for tit ned, indtil videre er det op mod hver femte gang man spiller, og det er frustrerende.

På producentens hjemmeside findes en patch, men vel at mærke på 19 MB, som kan rette og opgradere spillet til version 1.01. Venlig som producenten er, så er patchen opdelt i to filer på hver godt 9 MB, som man kan downloade af to gange, så det



ikke giver for mange problemer.

Listen over fejl og mangler, der bliver rettet er alenlang. Nok er det forståeligt, at der kan være bugs i spil.



Man vil måske nok downloade patches i en rimelig størrelse fra Internettet. Man kan det passe at man skal være betaster i et spil, der bliver solgt som et færdigt produkt. Det værste er, at når man så har hentet patchen og installeret den, så er problemerne endnu ikke løst. Så vent

Sin – PC

Sin er fyldt med fejl, og det ødelægger et ellers godt spil. Du gør ikke et katastrofe køb, men det kan heller ikke passe, vi skal lege betaster for et firma. Vent på en opdateret version. Minimumssystemkravene er sat direkte latterlige lave.

Systemkrav:

P166 med Windows9x, 32Mb ram

Anbefalet system:

P-2, 64Mb ram og 3Dfx

Oplevelse..... 87%

Gameplay..... 64%

Holdbarhed..... 48%

Kvalitet..... 49%

Pris: 349,- kr

Sim City 3000

Hvis du aldrig har hørt om Sim City-serien kan du lige så godt stoppe hér. Sim City-serien er den klassiske "bygge-by-serie" uden hverken krig, vold, blod eller nogen form for fjender. Alligevel har de to foregående spil, Sim City og Sim City 2000, fået mig til at sidde i timevis foran skærmen.

Kan 3'eren leve op til den æra de to foregående spil har skabt?

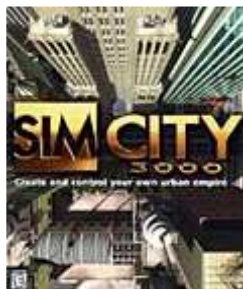
I Sim City 3000 bliver man præ-senteret for spillet med en meget flot, men dog lidt kort intro. Spillet starter, og man kan vælge om man vil starte en helt ny by, om man vil spille et scenario (en by hvor der er udlagt veje, strøm vand og forskellige bygninger, men hvor tiden aldrig har været sat i gang) eller om man vil starte med en rigtig bys terræn. Du

kan vælge imellem en række kendte byer, eksempelvis, London, Berlin, Boston, Chicago, Dallas, Detroit, Hong Kong, Moskva, New Orleans, New York, Paris, Philadelphia, San Diego, San Francisco, Washington D.C og mange andre.

Vælger man at starte en helt ny by giver man den et navn, og det årstal man vil starte i. Derefter begynder man med at udstykke grunde til beboelse, handel og industri.

Til forskel fra Sim City og Sim City 2000 kan man nu vælge mellem tre forskellige niveauer af hvor tæt bebygget et område må blive. Dette gør faktisk at byen ser meget mere naturlig ud, end i Sim City 2000. Du skal ligesom i Sim City 2000 også sørge for at alle indbyggere får både strøm og vand.

Denne proces er lettet noget i Sim City 3000. I stedet for at du skal sørge for at hvert eneste lille kvarter får strøm, skal du nu sørge for at der er strøm til det første kvarter. Dette er nok hvis resten af



dine kvarterer ikke ligger mere end tre felter væk fra et kvarter der har strøm. Det er også blevet lettere at lede vand ud til dine indbyggere. Nu skal man nemlig bare sørge for, at der ligger en vandledning indenfor syv felter af dine indbyggere.

Dette betyder, at du ikke længere har et overdrevet stort netværk af vandledninger, men kun de nødvendige; endnu en forbedring. Som noget nyt skal du også sørge for at komme af med indbyggernes skrald. Dette foregår ved at du langt væk fra beboede områder, men heller ikke for langt væk, laver et område til skraldeplads. Senere får du også forbrændingsanstalter med mere.

Endnu en god fornyelse: Du kan handle med dine naboer!! Men det er ikke biler, smørrebrød eller småkager I kan udveksle, nej, det er strøm, vand og affald. Hvis du ikke har strøm nok og du har forbundet din by til én af dine naboer med højspændingsledninger tilbyder de dig, at du kan købe strøm af dem!! Dette er også meget praktisk hvis du har stor vandkapacitet, så kan du nemlig få budgettet til at løbe rundt ved at sælge vand til dine naboer, bare I er forbundet med vandledninger.

Alle "pop-up aviserne" fra Sim City 2000 er nu afløst af en lille "news-ticker" i bunden af skærmen hvor nyhederne ruller fra højre til venstre med god hastighed ligesom det kendes fra aktiekurserne på CNN. Hvis du ser noget vigtigt trykker du på

overskriften og så ryger du lige til problemet, eller hvad det nu er.

Skal man kritisere Sim City 3000 for noget, og det skal man, er det at Maxis stadigvæk ikke har lavet en "renovér-" eller "forny-"knap på dine bygninger. At et kraftværk kun kan holde i for eksempel 88 år, er naturligt nok, men at man skal rive hele kraftværket ned så dine indbyggere er uden strøm i flere dage før man får bygget et nyt er næsten utilgiveligt. Jeg synes derudover heller ikke at indbyggerne reagerer kraftigt nok på dine fejltagelser som borgmester. Hvem ville ikke have forladt en by hvis de havde levet uden vand i et halvt år, fordi, at du som borgmester ikke havde opdaget, at du ikke havde forsynet dit nye boligkvarter med vand. Nej, nej, de bliver skam boende alle sammen, mens din tekniske rådgiver fortvivlet skriger til dig, at det ikke er alle dine indbyggere der har vand.

Men gameplay-mæssigt er der sket en stor positiv forandring, der slet ikke kan overskygges af nogle få fejl og mangler.

Grafikken i Sim City 3000 er faktisk rigtig flot. I stedet for sorte klat-ter, er det nu rent faktisk biler af forskellige typer og mærker, der kører rundt på dine veje. Der er mange flere bygninger, og man kan rent faktisk se på et område hvor høje grundpriserne er. Der er gamle, små og udslidte huse i de fattige kvarterer nær



industri-området, mens der er grønne områder med store og fashionable villaer i de rigere områder. Byen ser simpelthen både realistisk og livlig ud i Sim City 3000. Du kan som noget nyt nu også zoome helt ned i gadeplan og se dine fodgængere.

Lyden i Sim City 3000 er også ret god. Der er temmelig mange og ret gode soundtracks i spillet, desværre kan min computer ikke helt følge med i længere tid af gangen, så jeg slog hurtigt musikken fra. Selve lyden i Sim City 3000 er dog ret kedelig. Der er selvfølgelig ikke ret mange "by-lyde" der er særlig spændende, men der er ikke ret mange forskellige lyde, så det er de samme lyde man hører hele tiden.

Ved første øjekast ser manualen rigtigt god ud, den er i to halvdele, én på engelsk og én på svensk. (Der skal nok være nogen der helst vil læse den på svensk, men det vil jeg lade dem om) Der er en god indholdsfortegnelse, og den starter med en god tutorial, som lærer dig det grundlæggende

om spillet. Resten af bogen er opbygget som en præsentation af dine rådgivere og deres område i byen. Men det er opbygget så kunstigt, at den ikke er til at slå op i. Der er ikke noget stikordsregister og bogen er opbygget som om det er meningen at man skal læse den fra start til slut, og så huske det hele bagefter, men hvem gider det?

Martin

Simcity 3000 – PC

Alt i alt er Sim City 3000 en rigtig god fortsættelse af de to første spil. Sim City 3000 garanterer god underholdning i rigtigt lang tid.

Systemkrav:

P166 m/Win95/98/NT
32Mb ram, 230Mb harddisk
4xcd, 2Mb grafikkort

Anbefalet:

Pentium 2, 64Mb ram
8xcd, 4Mb grafikkort

Oplevelse..... 95%
Gameplay..... 98%
Holdbarhed..... 95%

Kvalitet..... 96%

Pris: 398,-

Amiga

Vi må henvise til Simcity 2000, som forsat kan købes hos din forhandler.

Napalm

ClickBOOM

Napalm fra ClickBoom, er et strategi baseret spil i Command & Conquer stil fra PC'eren. Dem der ikke kender til det, kan sammenligne det med Dune 2, som er en ældre udgave (realtime strategispil).

Napalm har den fordel, at den kan køre i 320x256 Pal, 640x512 Pal, 320x240 og 640x480 med Cybergraphics eller Picasso96.

640x480 på et grafikkort er klart det bedste, hvis man har en hurtig 030 CPU eller bedre, uden grafikkort er muligheden for at køre 640x512, vil jeg tro.

Jeg har kun testet det på min Cyberstorm 060/PPC kort med Cybervi-



sionPPC grafikkort og cybergraphics, men selvom man har en 060 CPU med hurtig ram access, vil den blive ved at hakke, når man scroller (ikke ret meget, men den hakker...).

Alt andet kører absolut fremragende, må jeg sige, selv om der er næsten 50 enheder på skærmen på en gang. Jeg vil tro, spillet er spilbart helt ned til en 030/25MHz processor, men det skal jeg ikke kunne udtale mig om.

Ifølge rygter kommer der en PPC engine til spillet (Jeg håber rygten er sandt for mit tilfælde), selvom det faktisk kun er scroll effekten der er irriterende.

Spillet er det første rigtig fede spil jeg har set til Amiga i lange tider, hvis man kan lide krigssimulationer.

Der er nogle tasks i spillet, der er ram afhængige, dvs. jo hurtigere ram jo mindre CPU, som igen vil sige at CPU størrelsen ikke betyder så meget, dog anbefaler jeg mindst en 030/50MHz kort og helst et grafikkort, men jeg har ikke set den køre i pal, da jeg ikke har scandoubler, eller en CGA monitor... suk!

Jeg vil klart anbefale folk at købe det, man får noget for pengene og det er et ret fængende spil, hvis man kan lide den type.

Napalm Demo Version V1.0 - Amiga

Napalm skulle være udkommet, når du læser dette. Spillet fylder 2 cder, hvoraf den ene er en audiocd, mens den anden er proppet cd på 650Mb. De 250Mb er selve spillet, mens resten er intro.

Systemkrav:

AmigaOS3.x, 020 CPU, 6Mb fastram, 2xcd, harddisk

Anbefalet:

060CPU, 16Mb fastram, 4xcd, 200Mb harddisk

Kvalitetstip: 85-95%

FIFA '99

FIFA '99 nåede lige at udkomme inden julehandlen 1998. Dette betyder at Electronic Arts nu har udgivet 3 opdateringer af deres populære FIFA-serie på bare ét år (FIFA - Road to World Cup '98, World Cup '98 og FIFA '99). Kan det virkelig blive bedre hele tiden, og er der overhovedet nogen forskel på dem?

FIFA '99 er større. Nu kommer spillet med 220 klubhold fra 12 forskellige ligaer og en samling af "europæiske hold" (bl.a. Brøndby og FCK), 42 landshold og 20 forskellige stadions. Du kan deltage i "Champions League", "Cup Winners Cup", "UEFA Cup", den planlagte "European Dream League" eller du kan lave din helt egen turnering med hold du selv vælger.

Hvis du ikke er tilfreds med de hold eller spillere der er, kan du selv ændre navne og skills på dem.



Styringen af spillerne er der heldigvis ikke ændret på fra de to sidste spil. Knapperne sidder stadig hvor de skal.

FIFA '99 bygger på samme grafikmotor som de to tidligere spil der blev udgivet i år, hvilket ses tydeligt. Ved førsteindtryk er der nemlig ikke ret meget forskel i grafikken på FIFA: Road to World Cup '98, World Cup '98 og FIFA '99, men går man nærmere på spillene adskiller de sig tydeligt. FIFA '99 glider meget bedre.

Der var en del irriterende pauser, selv i World Cup '98, som nu helt er fjernet i FIFA '99. Ser man godt efter, er animationen af spillerne også blevet bedre. Når der for eksempel kommer en høj bold ind i forsvaret, kan man se at spillerne kigger op i luften. I det hele taget drejer spillerne meget mere hovedet og kigger på bolden, dommeren virker meget bestemt





når han dømmes frispark eller giver kort og målmanden springer for livet efter bolden, når han en sjælden gang taber den efter et højt indlæg. FIFA '99 er uhyre reali-

stisk!!

Hvis man skal kritisere, er der selvfølgelig lidt for mange målchancer, og spillerne løber lidt for hurtigt, men det er faktisk godt, at det er sådan, for ellers ville man få et spil der var alt for kedeligt og langsomt.

Lyden i FIFA '99 er stadig suveræn. Med kommentatorer som Gary Lineker, og Chris Waddle (m.fl.) er underholdningen på den side sikret. Baggrundslyden er den samme som i de to foregående spil, og den skal der heller ikke pilles ved. Det nye soundtrack er om muligt endnu bedre end de foregående. "Hovedsoundtracket" er Fatboy Slim's "Gangsters Tripping", hvilket passer suverænt ind i FIFA-miljøet, men også de andre soundtracks er helt suveræne.

Martin

Fifa 99 – PC

Mange vil måske mene at Electronic Arts presser citronen lige lovligt meget ved at udgive 3 opdateringer på ét år, men faktum er at FIFA '99 er det bedste fodboldspil, der nogensinde er lavet.

Systemkrav:

P133 m/Win9x
16Mb ram, 4xcd

Anbefalet:

P200 m/3Dfx, 48Mb ram
16xcd, 8-10 knaps joystick

Oplevelse..... 97%

Gameplay..... 97%

Holdbarhed..... 95%

Kvalitet..... 96%

Pris: 349, kr

Turok

Activsion

Turok er et 3D actionspil, du skal indsamle nogle nøgler og ellers skyde diverse fjender. Fjenderne er indianere, dinosaurer og onde skurke. Turok udkom for små tre år siden, og netop blevet genudgivet i serien "Best Buy". Spillet bærer ikke voldsomt præg af alde-



ren,
men
det
kan
på
ingen
måde
ham-
le op

med de nuværende standard-3D actionspil som Halflife og Quake 2.

Man har 3 tre liv, når man starter, og hver gang man dør starter man forfra på banen, og selvom man får et password som gælder til hver bane, så er det nu lidt træls i længden, at skulle starte forfra igen og igen.

Turok – PC

Et glimrende spil, grafisk og lydmæssigt er det et stykke fra nutidens supergrafik på Unreal og Halflife, men det er god underholdning til billige penge.

Systemkrav:

Pentium m/Win95, 16Mb
ram,
4xcd & 3Dfx

Anbefalet system:

Pentium166, 32Mb ram

Oplevelse.....73%

Gameplay..... 82%

Holdbarhed..... 75%

Kvalitet..... 80%

Pris: 99,- kr udgivet i labelen
"PC– Best Buy"

Amiga

Det kommer ikke.

Den 10. oktober 1999 udkommer
Windows med Amiga 15

InterOffice version 2.0 DK

InterOffice 2.0 DK er danske Interactivisions bud på en dansk kontor-pakke. Som du måske ved er pakken sidst blevet opdateret i 1994, så den har altså en del år på bagen. En version 3.0 er der forsat ikke udsigt til, fortæller Interactivision, men tilføjer at man vil se positivt på en ny udgave, hvis der sker noget Amiga fronten.

Pakken består af tre programmer, nemlig et Interword (tekstbehandling), Interspread (regneark) samt InterBase (database).

Alle tre programmer er oversat til dansk, men så alligevel ikke. Genvejstasterne er f.eks. ikke oversat, så CTRL+S er forsat gemme, hvilket er logisk nok, hvis man ved gemme på engelsk hedder SAVE. Men i øvrigt er næsten ingen programmers genvejstaster oversat, men det er forsat lidt dårligt.

InterSpread

Regnearket er ganske godt, så længe det virker, for det har det altså med at gå ned, og det sker på de mærkeligste tidspunkter, men specielt sker det efter man har klippet/klisteret.

Det er nemmere end i de fleste andre programmer, at lave grafer, og man kan uden de store problemer lave det meste.

Men sammenlignet med TurboCalc, er det utroligt tamt.

Interword

Interword er et tekstbehandlingssystem, og det er faktisk ret ynkeligt.

Det største problem er egentlig ret banalt. Man kan ikke selv vælge den font man vil skrive med. Det vil sige at man enten ender med at skrive i PAL opløsning, hvor skriften er grim og øjnene kommer til at løbe i vand og give een hovedpine pga. at skærmen kun opdateret med 15hz. Man kan også vælge en højere opløsning (DBIPAL eks.), men så er skriften så lille, at man sidder med ansigtet få cm fra skærmen for overhovedet at kunne skimte skriften.

Den løbende stavekontrol er helt katastrofal, den virker som sådan, men hver eneste gang man taster forkert lyder der et højlydt

BRAG !

Man skal herefter finde musen frem og trykke på OK, før man kan forsatte. Resultatet er at man hurtigt fravælger denne mulighed.

Selve stavekontrollen tager sin tid, men er egentlig rimelig, tilgængæld synes jeg ikke det gemmer de ord man tilføjer, og det er lidt underligt.

Interword er tilgængæld det eneste program, som jeg kender, som kan udregne LIX værdi (læsesværhedsgrad).



Det er ikke muligt at indsætte billeder eller lave bare den mindste form for layout. Angiveligt skulle man kunne lave en del sammen med det medfølgende printer program, men det var så indviklet at jeg ikke kunne finde ud af det. Så det må stå hen i det uvis.

Interbase

Dette er database programmet, og dét er dårligt. Skabeloner medfølger der stort set ikke og det er komplet umuligt at finde ud af at lave nye databaser selv.

Programmerne burde kunne arbejde sammen, men det er da endnu ikke lykket at få brugt nogle data fra InterBase i InterWord .

Konklusionen

Når man tager de tre programmer i betragtningen, så får man faktisk ikke ret meget for pengene. Jeg ved godt prisen kun er 299,- kr, men efter min mening er programmerne bare ikke særlig brugbare.

InterWords problemer har jeg allerede nævnt, og Interbase er heller ikke meget værd, tilbage er InterSpread, som er ganske udemærket, men dets tendens til at gå ned ødelægger et ellers godt indtryk.

Derfor vil jeg nok anbefale Word Worth Office, der rummer bedre og flere programmer, dets største problem er, at det er på engelsk og dermed ikke har dansk stavekontrol.

InterOffice v2.0 DK – Amiga

Pakkens tre programmer er ikke integreret særlig godt, de kan måske nok bruge hinandens data, men ikke bedre end så mange andre programmer.

Pakkens eneste force er at den er på dansk.

Systemkrav:

AmigaOS1.x & 1Mb ram

Anbefalet system:

AmigaOS3.x, 020 CPU
2Mb ram, harddisk

Venlighed.....75%

Okay menusystem, men ikke noget prangende.

Evner.....44%

Milevidt fra dagens standard, det kan løse dine opgaver, men ikke mere end det. Udprintningens delen er pinlig dårlig.

Kvalitet.....48%

Du får tre programmer, der alle ligger et pænt stykke under dagens standard, til gengæld koster det så heller ikke ret meget, men pakken er heller ikke særlig brugbar.

Pris: 299,- kr

PC

InterOffice findes vist også til PC, men vi har ikke set denne version.

Anti-BO 1.4

Swift Productions

Back Orifice er et program, som der skal lægges ind på din harddisk og aktiveres. Hvis der sker, kan du selv rode rundt på andres harddisk, men også omvendt. Dette er naturligvis ulovligt, og der versere p.t. over 200 sager alene i Danmark. Med Anti-BO får du undersøgt din harddisk for om programmet er tilstede, og så afvises alle angreb derefter.

Programmet vil senere kunne afsløre hvem der prøver at bryde ind på din computer, så du kan foretage den nødvendige politianmeldelse. Dets væsentligste fejl er, du er nødt til at

lukke programmet, inden du kan lukke Windows.

Anti-BO 1.4

Det er et fornuftigt program, det ligger i baggrunden og tager ingen mærkbar processorkraft fra Windows. Det er dog irriterende at det er skal lukkes manuelt. Det opvejes dog tildels af at det er freeware.

Systemkrav:

Windows95 eller 98

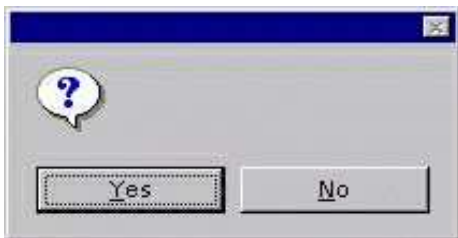
Kvalitet: 68%

Swift Productions:

<http://www.swiftp.com>

Fejl

Microsoft hævder stædigt at de laver verdens bedste og mest brugervenlige operativsystem. Det kan man så synes er rigtigt eller forkert. Men fejlmeddelelser kan til tider virke "lidt" underlige. Her er tre slemme eksempler.



Mjah, her er det jo svært at vælge rigtigt...



Hjælp, hvordan skal vi dog løse den fejl ??



Sådan ! Så er det sagt, se så at få rettet det.

PPC Hardware til din Amiga

PPC Hardware.. ??

Jo, det er skam en opgradering til din Amiga, hvis du har en Amiga 1200/2000/3000/4000.

Indtil videre er der kun en hardware udbyder, som hedder Phase 5.

Ideen bag det er, som vi alle ved, at Amiga er sakket bagud processor-mæssigt. Vi kan ikke følge med tiden og pc'erne, som bliver kraftigere med tiden, derfor har Phase 5 udviklet et PowerUp board til din Amiga.

Det lyder jo godt, men der er dog nogle ulemper derved.

Prisen er en, udvikling er et andet.

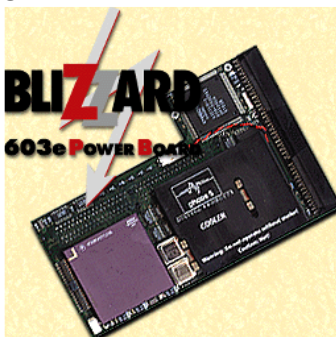
Som sagt findes der PPC boards til forskellige Amiga modeller med forskellige hastigheder.

Amiga 1200

PPC603e modellen skal have en 68030 processor på kortet ud over PPC processoren, PPC processorerne findes i forskellige hastigheder som følger: 160,200,240 MHz.

PPC603e+ modellen skal have en 68040 eller 68060 processor på kortet ud over PPC processoren, PPC processorerne findes også i forskellige hastigheder som følger: 160, 200, 240 MHz.

PPC603e er den billigste, men også den man vil kalde skrabe modellen, fordi den i modsætning til dens storebroder 603e+ mangler en detalje, nemlig en Fast SCSI-II controller (20MB/Sec). Ulempen ved den ligger i du ikke kan opgradere den senere til Fast SCSI-II, desværre.



Hvorfor køre SCSI fremfor IDE ?

Det er fordi en SCSI (Small Computer System Interface) har som skrevet sin egen controller indbygget, dvs. den ikke tager ret meget processor-kraft (0 - 5 procent) når den arbejder, mod

IDE controllerens 80 procent, dette tages dog heldigvis kun fra 680x0 processoren og ikke fra PPC'en, men alligevel meget irriterende.

Amiga 2000/3000/4000

PPC604e modellen skal have en 68040 eller 68060 processor på kortet ud over PPC processoren, PPC processorerne findes i forskellige hastigheder som følger: 150, 180, 200, 233 MHz.

Disse processorer er noget kraftigere end Amiga 1200 modellen (ca. 4 gange matematisk) og 200 MHz versionen er ca. 15 gange kraftigere end 68060'eren ved 50 MHz. På sel-

ve PPC kortet er der placeret en Ultra Wide SCSI-III Controller, ja det lyder fedt (40MB/sec, 16 enheder).

Amiga PPC Software

PPC kortene koster fra 35-8500 kroner, dertil kommer ved nogen af kortene 680x0 CPU, hvorvidt det kan betale sig at opgradere for dette voldsomme beløb afhænger af, hvor meget software der understøtter/kræver det. Lad os se lidt på det.

Spil:

Myst, eventyrspil

Quake, 3D actionspil

Sword, platformsspil

The Third Moon, flysimulator

Programmer:

Personal Paint 7, tegne og animation.

Art Effect, tegneprogram

Turboprint 6.0, printerprogram

Picturemanager 5.0, billede-program

ArtStudio, tegneprogram

ElasticDreams, raytracing

Miami, AmiWin - Internet programmer

Reflections 4.0 PPC, raytracing

Wildfire PPC, raytracing

Redhat Linux, LinuxOS på din Amiga.

SuperViewPPC, konverter + Billede

Light Wave Show, raytracing

Linux OS, Operativ System

p.OS, Operativ System

Tornado 3D, Raytracing

Programmering:

StormC, programmering

SAS/C, programmeringsprog

Derudover er der kommet omkring 20

-30 PD programmer. En del firmaer har modtaget hardware og software til udvikling. Omkring 15 firmaer har PPC programmer under udvikling, men lige her og nu er udvalget altså lidt tyndt, men det bliver måske bedre, når AmigaOS3.5 dukker op.

Rygtet siger i øvrigt at Amiga International er klar med to forrygende modeller, som lanceres samtidig med AmigaOS3.5

PPC Grafikkort

Der er faktisk 2 grafikkort ude, en til A1200 modellen, som hedder BVisionPPC og en til A2000/3000/4000 modellerne, som hedder CyberVisionPPC. Begge har en PERMEDIA 2 chip på.

BVisionPPC kortet (Amiga 1200) har 4MB SGRAM med en RAMDAC på 230 MHz.

CyberVisionPPC kortet (A2000/3000/4000) har 8MB SGRAM med en RAMDAC på 230 MHz.

Permedia 2 chippen er lanceret af 3DLabs som er godt med i 3D konkurrencen.

Dennis Jørgensen

Fujitsu T-Bird 266MMX

Mens stort set næsten alle producenter lader de små maskiner udgå næsten hurtigere end de fremstilles, så har Fujitsu valgt at lade denne model forsætte på markedet, men bare til en meget lav pris.

T-Bird maskiner er såkaldt færdig pakket maskiner, med skærm, tower med alt hvad der tilhører, Windows98, og et par kontorprogrammer. Ideen er at studerende skal kunne vælge en billig maskine, der alligevel giver god valuta for pengene. Og man får trods alt meget for sine små 5000 kr.

Gårsdagens teknologi

T-Bird er fremstillet henblik på give brugeren en god maskine med stor ydelse til næsten ingen penge. Sagt med andre ord, der er sparet, hvor der kan spares. Lad os kort gennemgå maskinen:

Bundkortet er udstyret med 512Kb cache, og har en bus hastighed på 66Mhz, der er tre frie PCI slots, og et frit videoslot. Og så er det (naturligvis) IDE controller.

CD-ROM, kommer fra Mitsubisi, og er på 32xcd hastighed, reelt er der dog heller ingen forskel på om drevet arbejder på 32xcd og 40xcd, eller endnu højere, begge ligger på omkring 2-2.5Mb i sekundet.

Diskettedrevet, er et standard

1.44Mb floppydrev.

Tastaturet er et standard tastatur (med påtrykt logo), der er intet specielt ved det.

Toweret er meget flot, og det er meget bredt, men man vælter sig bestemt ikke i plads af den grund. Der er plads til 2x5½" drev (den ene er brugt), og 2x3½" (den ene er brugt).

Harddisken kommer fra Seagate, er på 3.2Gb, med en søgehastigheden på 11 ms, og det bestemt mere end man kan forvente eller kræve til så lav en pris. Teoretisk kan man derfor nemt opnå overførelses hastigheder på op til 20Mb i sekundet, reelt vil det dog nærmere være 5-6Mb/sek.

Skærmen kommer også fra Fujitsu, og har en pæn opløsning på 0.26 dot, absolut i den bedre ende, og så kan den gå op til 80 Hz, hvilket er 20 mere end EU mindste krav.

ATI 3D grafikkort er standard i denne computer, og det har 4Mb, men selvom der står 3D, så er det værd at huske på at det intet har med Voodoo at gøre. Dog kan kortet emulere Voodoo, men resultatet er bestemt ikke imponerende. Hvis man ønsker 3Dfx, må man investere i et sådan kort ved siden af, der er plads til det i ens tower.

Lydkortet er et 16 bit Aztech kort, der er soundblaster kompatibel, men det gav alligevel et par problemer med ældre programmer, mens jeg endnu ikke har oplevet problemer med nye spil under Windows95/98.

Dårlig ram

32Mb EDO-ram, der skulle spares og det er bla. sket på ram området, der kan kun isættes EDO og standard ram, så de suveræne SD ram kan man godt glemme alt om.

EDO-ram har en overførselshastighed på 60 ns, standard ram har på 100 ns, mens de nye (som altså ikke virker i denne maskine) har 10 ns. På den anden side koster EDO ram så også kun en brøkdels, så du uden problemer kan smække 128 Mb ram i maskinen.

Maskinen leveres med Windows98 (både på cd og installeret), Works 4.0 og Word '97, så man får alt det med, man umiddelbart behøver til sit studie.

Der mangler tilgængelig både højtalere, og ram. Jeg vil nok anbefale alle at købe yderligere 32Mb ram, som vil koste omkring 400 kr ekstra. Og vil man spille bør man nok også overveje både højtalere og 3Dfx, så den reel pris vil blive omkring 6000 kr.

Fujitsu 266MMX

Generelt får man meget for sine penge, du får ikke en supermaskine, men du får en kompetent maskine, der kan opgraderes uden besvær. Det er indtil videre muligt at spille de fleste spil der udkommer, men det er en stakket frist. Hvis du er spillefreak, så er dette ikke maskinen.

Teknisk data:

CPU : Pentium 200MMX

Ram : 4 ramsokler (EDO/std. Ram.

Grafikkort: ATI 3D kort 4Mb

CD-ROM: 32xcd, søgetid: 130 ms.

Lydkort: Aztech (soundblaster komp.)

Kan opgraderes med "no-name" komponenter. 3 frie PCI slots og 1 frit videoslut. 2 serielle porte, joystickport,

Anbefalet ekstra køb:

Ekstra 32Mb ram

Højtalere

Voodoo kort

Fordele:

God Pris contra ydelse

Gode programmer medfølger.

Ulemper:

Milevidt fra "stat of the art"

For lidt ram, ingen 3Dfx

Du får snart problemer med de nyeste programmer/spil.

Pris: Set til 4995 kr.

Unipro: www.unipro.dk

Tlf: 3313 1083

Internet 4. del

Hjemmesider

Det er nemt at browse rundt på nettet, og det er muligt at finde mange oplysninger på nettet. Men der er også meget skrammel på det. Og man skal passe på med at tro på alt.

Alle private hjemmesider er i sagens natur lavet af private. Med andre ord, er der ingen som kan garantere for indholdets rigtighed.

Nettet er i vid udstrækning uensuret, og selvom forfatterne sikkert har gjort sig umage for at kontrollere oplysninger, bør du alligevel kontrollere dem selv. Private hjemmesider kan heller ikke bruges som kildeangivelser i projektopgaver indenfor uddannelsesregi.

I meget høj grad bør du kun bruge private hjemmesider som underholdning og kun tildels som information - lad være med at tage alt for gode vare. Racister, nazister, religiøse bevægelser etc., bruger nettet til at formidle deres "videnskabelige" undersøgelser, som understøtter deres synspunkter.

Forskellen mellem bogbranchen og hjemmesiderne er, at inden en bog udkommer har adskillige læst den. På hjemmesider er det typisk

kun forfatteren, og måske et par venner, som har læst siden igennem. Kildekritik er nøgleordet.

Min hjemmeside

Inden du kaster dig ud i hjemmeside, bør du gøre op med dig selv om du kan retfærdiggøre din hjemmeside. Vi er vel alle stødt på en hjemmeside i stil med "her er jeg - her er et billede af min hund". Den slags sider er svær at retfærdiggøre.

Hvem skal læse den ? Og hvem kan have interesse i det ? Det er fint nok at man præsentere sig på nettet, men det skal ikke være det eneste formål.

Prøv at sætte dig ind i de andres sted. Hvad tænker du selv, når du støder på en ligegyldig side ?

Hvis du eksempelvis skriver om "Skaldyr i Asien" skal du sørge for at tilmelde din hjemmeside til forskellige søgemaskiner, og sørg for at gøre det rigtigt.

Lad være med at hoppe på den nemme løsning med at skrive forkerte søge ord ind. På et tidspunkt skrev mange Pamela Anderson ind som søgeord. Det kan udmærket være det virker til at presse hjemmeside tælleren op, men er

det et mål i sig selv ?

Hvis man leder efter en side med Pamela Anderson, vil det nok være en skuffelse at støde på en side om skaldyr. Disse læsere vil forsvinde igen med det samme, de pynter i statistikken men er ellers ligegyldige.

Reklamer

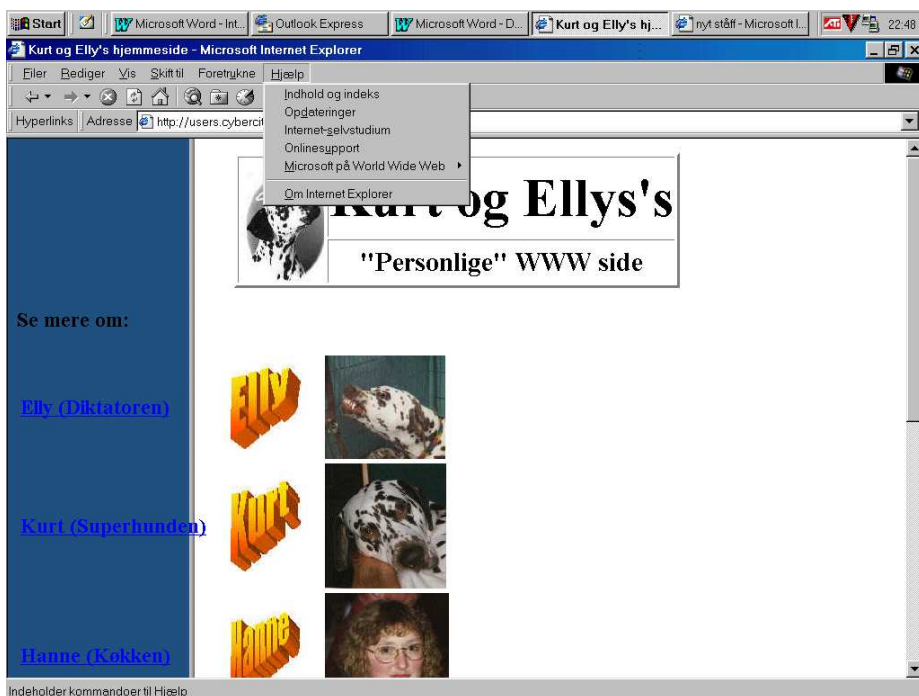
Uanset hvad så undlad banner på din side. Op mod 90% af disse annoncører betaler aldrig, og selv dem som betaler giver så små beløb at det er ligegyldigt. En del har kunne fortælle at de har tjent 37-100 US Dollars på et par måneder (uden af lave noget), men

hvor mange penge er det ? Og hvor mange læsere er blevet irriteret over dem og har valgt at skippe din side på den konto ?

Det er nogle spørgsmål som du bør have med i din overvejelse af bannerreklamer.

Til vejs ende

Næste gang bringer vi en komplet guide til Amiga brugerne, som forhåbentlig vil øge antallet af disse på nettet.



Eventyrets historie

Tekstadventures

Adventures var i starten spil, hvor spilleren skulle løse forskellige opgaver vha. tekst-input på tastaturet. Beskrivelserne af, hvor man var i spillet, varierede fra spil til spil, men de bedste af slagsen gav en malende beskrivelse af, hvor man befandt sig, og hvad man kunne se. Man kunne så f.eks. skrive 'GO EAST' for at gå østpå eller 'GET BUCKET' for at samle en spand op.

De fleste adventures var på engelsk, da de på den måde kunne spilles over alt i verden. Et af de mest kendte adventures var nok "The Hobbit", som byggede på det lige så berømte litterære værk "Hobitten" af Tolkien.

Nogle af de mest kendte firmaer, der producerede rene tekstadventures var Adventure International, Infocom, Level 9 og Magnetic Scrolls.

Grafikken overtog

Tiden gik, og computere blev nu i stand til at vise grafik forholdsvis hurtigt. Derfor kom der grafik i spillene, men hovedparten bestod stadig af at indtaste tekstkommandoer for at foretage sig ting i spillet.

Det var først, da Sierra begyndte at udgive en ny type spil, at der kom skred i adventure genren igen. De såkaldte 'grafiske adventures' var født. Nu kunne man flytte sin figur rundt på skærmen f.eks. vha. et joystick, og selv om grafikken var 2D, kunne man med god vilje kalde det 3D. Man kunne bevæge sig rundt i den 'verden', som man før måtte læse sig til.

Målgruppen blev større, men tekstfanatikerne blev sure, og sværgede til 'de gamle spil', da de (efter deres mening) gav en bedre atmosfære. Grafikken blev kaldt 'LEGO-grafik', da det mindede om noget, man kunne bygge med LEGO-klodser.

Kommandoerne skulle stadig indtastes via tastaturet, men nu var der ikke så mange, og nogle af 'problemerne' i spillet skulle udføres som i actionspil. Nogle af de første spil i denne genre, var "King's Quest", "Spce Quest", "The Black Cauldron" og "Leisure Suit Larry".



Der gik nu et par år, og udviklingen fortsatte. Nu kom der spil, hvor man udelukkende kunne bruge musen/joysticket til at styre spillet med. De såkaldte Point'n'click-spil. Der kom ikke så mange rene tekstadventures mere, og computertyperne skiftede fra C64, Spectrum, Amstrad og Apple til Amiga og PC.

Nu var det ikke kun Sierra, at det var forgangsmænd, andre firmaer kom til. "Bard's Tale"-serien fra Interplay og "Monkey Island"-serien fra Lucas Arts. Der kom nu også mere lyd og musik i spillene, da computerne var i stand til at afvikle alt dette hurtigere og samtidigt.

Interaktive film ?

Her sidst i 90'erne er der nu en del adventures at spille, hvis man er 'hooked'. Der bliver ikke udgivet rene tekst-adventures mere (med visse undtagelser), og de fleste computerejere har nu en Mac eller en PC. Internettet er kommet til, og man kan nu udveksle informationer hurtigere end nogen sinde før. Der er udviklet emulatorer, så man kan spille de adventures, der udkom på de gamle computere, og som ingen har rettighederne til mere. Derfor er det ingen sag længere at få fat i adventures, hvor det før i tiden var mere begrænset, hvad der f.eks. blev udgivet i Danmark.

Spilleme her i 90'erne er 99% grafiske, og man bruger som hovedreglen sin mus til at navigere rundt på



skærmen. Der er musik, lyd og animationer i spillet, så det kan næsten føles som man spiller en film eller tegnefilm, hvor man selv bestemmer handlingen.

Der laves spil som aldrig før, og det ene flottere end det andet. Man skulle næsten tro, at man havde glemt, hvordan det hele startede...eller har man?

For nogle år tilbage, da Internettet var i sin barndom, dannedes 'en forening', hvis formål var at 'bevare' rene tekstadventures.

Derfor gik de i gang med at skrive adventures selv, og via Internettet, kunne interesserede få fat i spillene.

Enkelte af disse spil blev udgivet kommercielt (og bliver det stadig). Der er endda en nyheds-tjeneste (rec.games.int-fiction), hvor ideer, problemer og andet diskuteres. De spil, der ikke bliver udsendt kommercielt, opsamles og gøres tilgængelige via Internettet. Søg under:

"text adventures", så vil du finde et par hundrede sider.

Henrik Jensen

Microsofts mareridt

En retssag helt efter amerikansk mønster holder pause. Microsoft står med ryggen mod muren efter at have leveret et bemærkelsesværdigt dårligt forsvar. Taber Microsoft, kan selskabet blive tvundet til at lade sig splitte op i flere dele.

Dommeren har dømt pause i den stort anlagte retssag, det amerikanske justitsministerium har anlagt mod softwaregiganten Microsoft.

Pausen kommer på et kærkomment tidspunkt for Microsoft, som med adskillige selvmål og flere skudsalver i egne fødder har stablet et bemærkelsesværdig dårligt juridisk for-svar på benene.

Sagen har rullet i den amerikanske distriktsdomstol i den amerikanske hovedstad Washington siden den 19. oktober i fjor. De to parter har ført hver 12 vidner: Op til nytår forsøgte anklageren at godtgøre, at Microsoft bedriver ulovlige forretningsmetoder ved at misbruge sit monopol på markedet for styresystemer til at kvæle konkurrenterne: Beviserne bestod af interne Microsoft-emails og memoer samt vidneudsagn fra et dusin samarbejdsvillige topchefer fra firmaer, der alle ligger i hård konkurrence med Microsoft. Således har højt placerede personer fra firmaer som Netscape, Apple og Sun fortalt saftige beretnin-

ger om Microsofts forretningsmetoder.

Derfor var det ventet, at Microsofts egne vidner efter nytår kunne rette op på det blakkede image, første del af retssagen havde påført firmaet. Det har ikke været tilfældet. Tværtimod har flere af Microsofts vidner angiveligt skadet Microsofts sag mere end de har gavnet den. Især Microsofts egne, højt betalte topchefer har været ude i flere ufrivillige vandgange.

De mange svømmeture har været foranlediget af Justitsministeriets anklager, stjerneadvokaten David Boises, der med snedige spørgsmål har bragt Microsoft-folkene på dybt vand.

Sagen er dog langt fra slut. De to parter skal i løbet af april føre hver endnu tre vidner, de selv udpeger - Bill Gates gættes som et af dem.

Dommer Thomas Penfield Jackson ventes at afsige dom i løbet af sommeren. Men uanset udfaldet vil sagen utvivlsomt blive appelleret og vil næppe finde sin endelige afslutning inden for det næste par år. Først vil en appeldomstol skulle tage stilling til sagen, og deres afgørelse vil herefter blive taget under behandling af den amerikanske højesteret.

Den foreløbige våbenhvile har fået flere juridiske iagttagere til at spå om

udfaldet, og sagens egne parter er naturligvis også klar med deres bud.

Næppe overraskende forudser begge parter en sejr. Men Microsofts dårlige præstationer i retssalen har dog fået flere til at bebude et kommende nederlag til Microsoft.

Mens der er bred enighed om, at Microsofts vidner har klaret det ualmindelig dårligt i vindeskranken, er der større tvivl om, hvilken betydning det rent faktisk har. Der er nemlig ikke tale om en sag, der skal afgøres af en jury, der - som det ofte ses i amerikanske spillefilm - skal påvirkes ved at undergrave vidnernes troværdighed. Det er Dommer Thomas Penfield Jackson, der alene træffer afgørelsen.

Men han har flere gange under retssagen været tydeligt irriteret over Microsoft-folkenes uheldige optræden i retslokalet.

Farcer i retslokalet

Der har da også flere gange været opført rendyrkede farcer i retsbygningen i Washington med Microsoft-ansatte i klovnerollen.

Lad os bare begynde bagfra med Microsofts sidste vidne, vicedirektør Robert Muglia. Han forsøgte at bortforklare en ganske utvetydig email skrevet af sin øverste chef Bill Gates, der havde formuleret, at han var ganske hardcore omkring ikke at støtte Suns programmeringssprog Java. Robert Muglia's forsøg på at udlægge

denne mail som værende venlig stemt over for det konkurrerende programmeringssprog faldt ikke i god jord hos Dommer Thomas Penfield Jackson, der endte med at smide Robert Muglia ned fra vidneskranken.

Bedre gik det ikke for en anden højt placeret Microsoft-ansat, General Manager Daniel Rosen, der forrige i marts forsøgte at overbevise en måbende retssal om, at han ikke mente at termen »browser« eller »browser-krig« nogensinde blev brugt internt i Microsoft i perioden mellem 1995 og 1997.

Det var ellers på det tidspunkt, Microsoft gjorde sig de allerstørste anstrengelser for at udkonkurrerer Netscape, der med deres Navigator sad på 80 procent af markedet. Daniel Rosen's påstande blev dog tilbagevist af flere interne emails og memoer - hvoraf flere var forfattet af Daniel Rosen selv. Tilbage stod Daniel Rosen som et svært uvederhæftig vidne, der havde spundet sig ind i et net af usandheder og selvmodsigelser.

Heller ikke vicedirektør Cameron Myhrvold scorede mange pluspoints ved at fortælle, at Microsoft Internet Explorer faktisk ikke var et bedre produkt end den konkurrerende browser Netscape Navigator.

Video-fadæsen

Største katastrofe for Microsoft indtraf imidlertid ved fremvisningen af en video-demonstration ledet af den højt placerede James Allchin, som har titel af senior vicepræsident. Demonstrationen skulle vise, at Windows kørte mærkbart langsommere, hvis Internet Explorer var fjernet fra computeren. Videoen var imidlertid manipuleret, og viste klip optaget fra flere forskellige computere med vidt forskellige opsætninger. Dommeren slog da også fast, at båndet var ubrugeligt som bevismateriale. Derimod lænende Microsoft sig alvorligt op ad en anklage om forvanskning af bevismaterialer og foragt for retten.

Version 2.0 af den famøse video, som Microsoft fik produceret i en fart, gav dog Microsoft ret i deres påstand om, at Windows kører bedre, når Internet Explorer er installeret. Men Microsofts troværdighed havde fået et alvorligt knæk.

Også en videoafhøringen af Bill Gates umiddelbart før jul har medvirket til at skade Microsofts omdømme. Bl.a. demonstrerede



Bill Gates ved den lejlighed en ekstrem uvilje mod at svare på selv helt elementære spørgsmål. Microsoft-chefen var til tider så modvillig, at anklageren stillede spørgsmålstegn ved, om Bill Gates overhovedet havde kendskab til det engelske sprog.

Det har overrasket flere juridiske iagttagere, at Microsoft har stablet et så ringe forsvar på benene. Da sagen blev fløjtet i gang den 19 oktober sidste år, betragtede flere eksperter det ellers som en ren walk-over for Microsoft, men de samme eksperter så i dag tvivl om sagens udfald og flere hælder til en afgørelse, der går Microsoft imod.

Det er således lykkedes den dynamiske og velbetalte anklager David Boies at sandsynliggøre, at Microsoft rent faktisk har udnyttet sin status som eneleverandør af styresystemer til at presse PC-producenterne til at levere computere med Microsoft Internet Explorer fremfor Netscape Navigator. Pressionen har bl.a. bestået i at producenter, som ikke fulgte Microsofts anvisninger, skulle betale en højere pris for køb af de versioner af Windows, der ligger på deres maskiner. Det er bl.a. gået ud over producenterne Gateway 2000 og Dell. En sådan praksis er i strid med den amerikanske monopollovgivning.

Opsplitning af selskabet

I øjeblikket spekuleres der over, hvilke konsekvenser det vil få, hvis dommen til sommer går Microsoft

Retssagen, det amerikanske justitsministerium har anlagt mod Microsoft for at bryde den amerikanske monopollov, er en af de mest veldokumenterede sager på nettet. Samtlige, større nyhedstjenester dækker sagen løbende og ligger inde med store mængder baggrundsmateriale. Desuden har Justitsministeriet og Microsoft lagt omfattende dokumentationsmateriale frem på deres websteder.

imod. Selv om USA er et meget liberalt land, har det en meget streng monopollovgivning, som tidligere har tvunget eksempelvis mangelmillionæren Rockefeller til at splitte sit olieselskab Standard Oil op i syv selskaber. Tilsvarende skete med teleselskabet AT&T. AT&T valgte frivilligt at lade sig splitte op, mens sagen med Standard Oil gik helt til højesteret.

Den mest drastiske løsning i sagen mod Microsoft vil da også være at splitte Microsoft op i to eller flere selskaber: Et der producerer styresystemer, et der producerer Internetprogrammer og et der producerer kontorprogrammer.

En blødere landing kunne bestå i at oprette en kontrolinstans, der skal holde øje med Microsofts priser og forretningsmetoder.

Microsoft hævder naturligvis, at de står til at vinde sagen. Ganske vist indrømmer Microsofts forsvarer Bill Neukom, at det er lykkedes anklageren David Boies at så tvivl om nogle af vidnernes troværdighed, men han mener ikke, at anklageren har leveret

nogle beviser for, at Microsoft har brudt gældende lovgivning og har misbrugt sit monopol til skade for forbrugerne. Og han har et godt argument i ærmet: Browserkrigen mellem Microsoft og Netscape har medført, at den slags programmer i dag er gratis, hvilket må siges at være til forbrugernes fordel.

Den tidligere næstkommanderende hos Microsoft, den nu pensionerede Mike Marble, har en fortid hos IBM, der gennem 13 år måtte forsvare sig mod en lignende monopolsag, som blev afvist i 1981. Sjovt nok var sagens nuværende anklager David Boies IBMs forsvarer. Mike Marble erindrer, hvordan monopolsagen ødelagde IBM.

»Hver en præsentation skulle godkendes af advokater, så efterhånden var vi tvunget til at klippe med sløve sakse«, siger Mike Marble til nyhedstjenesten ZD News.

Af Allan Bauer

AmigaOS3.5 beta er kommet

Der skal ikke være tvivl om, at jeg efterhånden havde afskrevet AmigaOS3.5, men nu ser det altså ud til at det alligevel dukker op.

Den 14. marts blev det demonstreret i en betaversion, der lå meget tæt på den endelige udgave.

AmigaOS3.5 vil udkomme i juli 1999, og den tidsplan ser ud til at holde ifølge Amiga International. En forventet pris bliver \$49,95, hvilket svarer til cirka 3-400 kroner.

Amiga OS3.5 vil være afhængig af AmigaOS3.1 chipsættet, men Amiga International har ingen planer om at sælge de to ting sammenlagt. Det må siges at være lidt underligt, og skal måske ses i lyset af, at man ønsker at tvinge brugerne til at købe en ny Amiga. Reelt kræves der af brugeren at personen har købt sin Amiga indenfor de seneste 4 år eller at man har købt AmigaOS3.1. Det har dog forlydt at Amiga International vil udgive to high-end Amigaer, men det ubekræftede rygter på dette tidspunkt.

Amiga International fortæller at





vente og hvad vi skal have for at kunne bruge systemet.

Hvad kan det ?

En utrolig vigtig ting for en moderne computer er Internet, og dette understøttes med en indbygget browser og hvad der nu ellers skal bruges for at komme på nettet og sende mails og se hjemmesider. Her kan vi jo så filosofere lidt over at Windows98

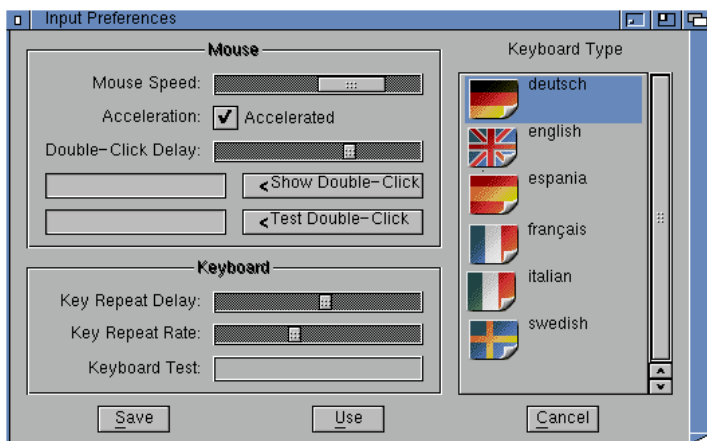
har indbygget browser og slæbes i retten for det, mens vi bifalder det samme på Amigaplatformen. Men det kan man naturligvis bare lade være med at tænke nærmere over.

Der er sket en række små opdateringer, som var tiltrængte. Harddiske vil kunne være over 4Gb, og så er der ellers sket række opdateringer på lidt mindre ting. Men det er vigtigt at bemærke at AmigaOS3.5 er indholder en række 64 bit komponenter !! Og dermed kan dermed blive ligeså hurtig som MacOS og Win-

der vil komme opdateringer i løbet af de næste 10 måneder, men at på længere sigt vil 680x0 siden ikke blive udbygget. Det betyder heller ikke så meget, hvis man kan få solgt nok PowerAmigaer, så vil denne processor alligevel blive den vigtigste - på længere sigt.

Et spændende punkt har været QNX samarbejdet, men dette har ikke spillet nogen rolle i arbejdet med AmigaOS3.5. Dette samarbejde vil først udmønstre sig i en AmigaOS5.0, som ligger et stykke ude i fremtiden.

Når du læser dette, skulle udvikler versionen være udkommet og i juli dukker så den færdige version op. Jeg har fået opsporet hvad vi kan for-



dows2000, når denne kommer.

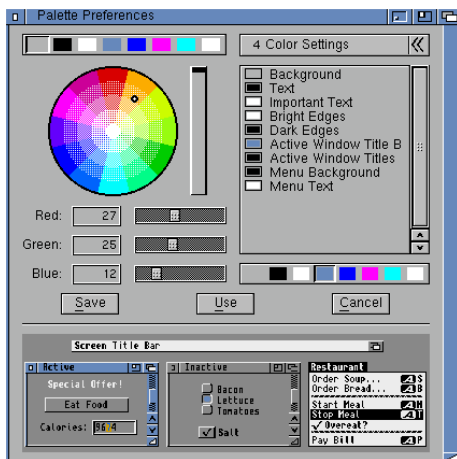
FFS (FastFileSystem) er blevet forbedret, og det samme er Format og diskcopy, mens der er kommet et nyt backup program.

Ny grafik

Nye ikoner er det også blevet til, hvilket bestemt også var tiltrængt, og de er nu på op til 256 farver, og er baseret på NewIcons 5, men er kompatibel med OS3.1's, hvad det så end skal betyde. Hele den grafiske brugerflade har fået en voldsom opdateringer og MUI er til en vis grad indbygget i den nye Workbench, og det ses tydeligt på de skærbilleder, vi har set.

Hardware

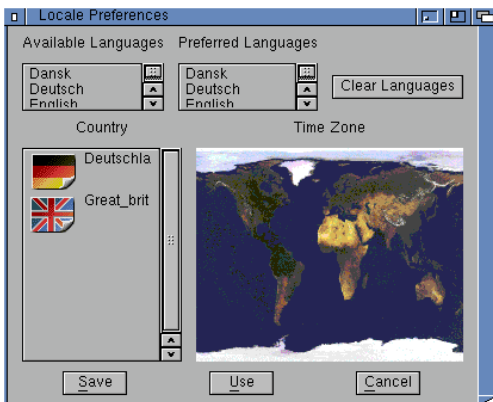
Cd-rom er nu blevet bedre understøttet, og der understøttes også multiseSSION cd-romdrev, noget som først lige er kommet til Windows platformen. Der er ligeledes kommet en cd afspiller for musik. Man har valgt at indbygge det meget velkendte og fremragende CDFS, dermed er



kan Amiga læse samtlige øvrige platformes cd'er.

Der er kommet drivers til alle de velkendte printere, samt et helt nyt interface for denne funktion.

Et spændende punkt er PowerPC understøttelse. Dette er, på trods af lidt forvirring, sket. Man vil derfor ikke mærke om man kører et PowerPC program eller et 680x0 program. Dette var et meget vigtigt område, og det er utrolig vigtigt for fremtiden at Workbench udnytter denne CPU, hvis den er tilstede.



Manualen

Manualen er indtil videre kun i HTML format, hvorvidt der også medfølger en bog skal være usagt, men den nuværende dokumentation er lavet på nogenlunde samme måde som i Windows. Det betyder at man nemt kan finde løsningen på sit spørgsmål. Indtil videre er manualen kun på engelsk og tysk, men det må forventes at den også kommer på

Opdateringer

Selvom AmigaOS3.1 generelt er fejlfrit, så har der være store mangler og en række fejl. Der er blevet rettet en hel del, nogle af de vigtigste ting er :

Workbench er blevet fintunet, så det går hurtigere.

Diskfont library er blevet forbedret.

Nye datatyper tilføjet, bl.a. JPG, GIF, AIFF

Ny forbedret SCSI Mount værktøj

Forbedret monitor drivers

CLI kommandoer er blevet tilføjet og forbedret.

Processbaren er blevet fjernet, og dukker nu frem med et klik på højretasten.

dansk og andre sprog.

Der vil ifølge Amiga International komme ekstra pakker op i løbet af efteråret, som vil supplere AmigaOS3.5 med yderligere features.

Haage & Partner (dem bag bla. p.OS) har stået for det meste af udviklingen, og det ses. Vi anmeldte p.OS i nummer 6, og en stor del af den ny WB er tydeligvis hentet fra dette operativ system, ikke at det dog er noget negativt, dengang var det store problem, at det ikke umiddelbart virkede sammen med AmigaOS, og nu er de to systemer smeltet sammen, og det er faktisk godt nok.

Krav

Det lyder jo alt sammen meget godt, men hvad kræves der så af ens Amiga for den kan følge med. Det positive er, at man har valgt helt at se bort fra de mindste maskiner, så har du en Amiga500 kan du ikke bruge AmigaOS3.5, og du må købe en ny maskine, hvilket vel efterhånden og-



så er ved at være på tide.

Kravene er som følger:

Amiga3.1 (rom)

68020 CPU

Harddisk

Cd-rom

4Mb fastram

Amiga International anbefaler:

68030 - men helst bedre

8Mb fastram, men helst 16Mb

Grafikkort og/eller scandoubler

Modem

Half-Life

Start Half-Life ved at taste:

hl.exe -console

Dette vil give dig adgang til "console" ved at bruge "~" tasten.

Du skal måske skrive 'sv_cheats 1' i konsollen først.

De følgende kommandoer er så tilgængelige i konsollen:

IMPULSE 101

- Giver alle våben og ammunition.

/GOD

- god mode.

/NOCLIP

- gå igennem vægge/flyve.



Alpha Centauri

Mens du spiller, skal du trykke på CTRL+K for at kort editoren. Derefter kan du indtaste en af de følgende snydekoder:

Ændrer årstallet - [Shift] + [F5]

Skab en enhed - [Shift] + [F1]

Opdag ny teknologi - [Shift] + [F2]

fjendens penge - [Shift] + [F4]

Diplomati - [Shift] + [F9]

Se kortet - Y

Dræb civilisation - [Shift] + [F6]

Skift side - [Shift] + [F3]

Se film - [Shift] + [F8]

Sim City 3000

For at bruge snydekoderne skal du trykke på CTRL+SHIFT+ALT+C på samme tid. Dette vil frembringe et vindue.

i am weak

Din by vokser i lyntempo.

call cousin Vinnie

Uvist

zyxwvu

(Du skal afslås hans tilbud)

garbage in, garbage out

Adgang til alle affaldsbygninger

power to the masses

Adgang til alle strømforsyningsenheder.

water in the desert

Som skrevet.

Salt on

Ferskvand bliver til saltvand

Salt off

Og omvendt.

Terrain one up

Terrænet hæves.

Monty Python

The Quest For The Holy Grail

Efter utallige (okay da, to i alt), kan vi her bringe den komplette løsning, til dette sjove adventurespil.

Del I: Registrering

Udfyld alle spørgsmål i registreringen. Du skal kun kigge godt efter ved navnet, hvad du søger, favorit farve, og hovedstaden i Assyria.

Del II: Samling Af Ting

Et Tegn Fra Gud

Se åbningen, klik på jorden, skyd fuglen, tag kokosnødden, klik på hullet, klik på hullet som lige sprang i luften, klik på hullet som lige sprang i luften, klik på hullet som lige sprang i luften, klik på det første hul indtil du får hjelmen, klik på det hul længere nede indtil du får guldets, tag Holy Grail fra plakattavlen, klik på det midterste højre hul indtil du får bananer, klik på kanten af plakattavlen (skyerne), indtil det gentager sig.

Fortsæt Til Plague Village

Klik på "dead body collector", klik på "dead body collector" og gentag indtil den gamle mand stopper med at snakke, klik på den gamle mand over fyren's skulder. Spil Drop Dead, retunér derefter (du behøver ikke at vinde).

Klik på gardinerne, klik på den nøgne mand, skyd fuglen, tag kokosnødden, klik på den nøgne mand, klik hurtigt på knægten som hopper på ham for at tage ham, gentag de to ovenstående kommandoer

indtil der ikke er flere knægte, klik på gardinerne, klik på vinduet, og kig, men tag det ikke alvorligt, klik på døråbningen øverst på trapperne gentagne gange indtil damen slår et hul i væggen med hendes kat, klik på hullet, tag guldets, klik på døråbningen igen, den blå hånd vil prøve at fange din cursor og derefter forvandle sig til en knytænve: der er ingen måde at undgå dette på, træk knytænven så langt til toppen og venstre på din skærm når du kan gå, klik derefter for at miste den, gentag ovenstående hvis hånden kommer tilbage, klik på møddingen, klik derefter hurtigt på guldets når det springer, klik på det venstre hjul på vognen (det skulle falde af, hvis du klikker på den rigtige del), klik gentagne gange på møddingen indtil du kan tage den.

Retunér til Tegnet Fra Gud

Klik på skyerne på siden indtil Gud kommer igen, klik på hans skæg indtil Zoot's Medaljon kommer ud, tag Zoot's Medaljon.

Fortsæt Til Plague Village

- klik på vognen, klik på liget, klik for enden af benet for at tage tildækningen af, klik på vognen (med dynamit) indtil et stort hulrum åbner.

Fortsæt til Witch Village

- klik på Bedevere, klik på heksen, klik på Bedevere, klik på heksen. Spil Burn the Witch (du behøver ikke at vinde).

Klik på Bedevere, skyd fuglen, tag kokosnødden, klik på fuglen i træet, gentag det-

te indtil fuglen lægger et kranie i "the crowd", og kig godt efter i hvilken rækkefølge "the crowd" bliver spillet, gentag dette i samme rækkefølge som du så (ved at klikke på stykker af "the crowd") så mange gange som det er nødvendigt for at få heksen til at åbne hendes dragt (rækkefølgen er: den lavere midterste del af "crowd", lavere til højre, lavere midterst, øverst i midten), efter sekvensen, klik på det venstre vindue bagved "crowd", tag guldet fra det højre vindue, klik på heksen indtil hun flyver mærkeligt.

Fortsæt Til The Black Knight

(Efter sekvensen) klik på broen indtil Black Knight kommer.

Spil Knights i Kamp som Arthur

Klik på Styre kraniet tæt på teltet, skyd fuglen, tag kokosnødden, klik på styre kraniet indtil hans historie er færdig, klik på voldgraven indtil den er fyldt med vand, klik på broen for at Arthur skal gå over den, klik på bladet i nederste kant på skærmen, klik på den gamle dames næse, tag guldet, klik på teltet for at gå ind i det, tag alle mannequin delene, klik på kisten, tag Holy Prosthesis, åben garderoben, tag Black Knight's strømpebukser, klik på hovedet, luk garderoben, åben den øverste skuffe, tag guldet, luk den øverste skuffe (hvis den ikke gør det automatisk), kig Diary igennem (på sengen) indtil du kommer til "Play Squire Magazine" - tag Black Knight's sværd, forlad teltet. Spil Knights i Kamp som the Black Knight (for sjov, lad være med at være for god, og dræb Arthur).

Klik på bladet i det øverste venstre træ (hvis det er det rigtigt, så skal det falde ned), klik på bladet som faldt ned, tag nøglen.

Retunér til Witch Village

- Tag Joseph af Armathea.

Fortsæt til Black Knight

Fortsæt til Bogen

Læs bogen igennem indtil siden efter tegningen på en side, skyd fuglen, tag kokosnødden, tag fra den største bunke af guld 4 gange, skift side, klik på billedet, se sekvensen, klik på Dial Intershrub knappen (du skulle have 1128 guld stykker), efter sekvensen klik på Laurel, klik på compose message, skriv noget (f.eks. Hope you enjoy "it!"), klik igen på message knappen for at lukke, klik på adresse knappen, klik på pilen ned, vælg derefter Knights who say Ni, klik på send knappen, klik på back, derefter exit, se sekvensen, skift side og ha' fornøjelse af dialogen.

Gå videre til Camelot

Klik på slottet for at se en video, klik på slottet indtil der kommer skyer ud, skyd skyen, klik på slottet, skyd fuglen, tag kokosnødden, klik på slottet for at tage mursten indtil der kommer sol og skyer ud, klik på skyen.

Tilbage til Book

- Blader til Sir Robin's side, tag skiltet som er øverst på den modsatte side.

Fortsæt til Camelot

Klik på slottet indtil tårnet kun er tilbage, klik på tårnet indtil det "kommer" ind i dit inventory, efter "peasant cart" går, så klik på døren, klik på kisten for at åbne den.

Fortsæt til Loimbard

Klik på hånden opad eller nedad indtil samtalen er færdig og Catch the Cow fremkommer.

Spil Catch the Cow

(du behøver ikke at vinde).

Klik på Arthur, skyd fuglen, tag kokosnødden, klik på Arthur indtil fåre blæren kommer ud, tag hurtigt fårets blære, klik på hånden opad, klik på stenen i den midterste sektion (anden fra højre, midte) indtil du finder guld, tag guldet, klik på den øverste sten i venstre sektion af stenene, tag "vous", klik på den højre Franske fyr og skyd til mål indtil han kaster "the Samurai Helmet", tag hurtigt "Samurai Helmet", klik på hånden nedad, klik på den lavere del af "Bedever's klædningsstykke" (korte frakke) og skyd målene indtil Rolly Polly kommer ud, tag hurtigt Rolly Polly.

Fortsæt til Anthrax

Klik på den stjerne som lyser mest imellem venstre træ og slottet, bliv ved med at klikke indtil Virgo the Virgin viser sig (der vil være en lyd effekt når du når det), klik på det yderste af slottet indtil der er en række med lys langs med den øverste kant, og lys ovenover døren, klik på det midterste lys ovenover døren for at afsløre et skilt, klik på hvert vindue indtil alle lysene er tændt, klik på "stubby branch" (nederst i midten), på den lange gren i den nederste højre side af skærmen, tag blomsterne, klik på "base" af den nye gren, tag broccoli, klik på "base" på den

samme gren to gange, klik på døren 5 gange for at komme ind, se videoen.

Spil Spank the Virgin (du skal vinde, men det er ikke svært). Skriv numrene ned og deres rækkefølge under den sidste runde (the Nude Bonus Round)

Forlad jomfruerne for at gå udenfor, klik på Zoot, skyd cupid, tag begge kokusnødder, klik på pladen over døren (en række med tal skulle vise sig), tast kombinationen som du fik under bonus runden, tag "Moldy Tail", klik på den venstre træ stamme igen og igen og munken lader noget guld ligge, klik på døren til slottet for at komme ind igen, se videosekvensen igen, klik på den hvide jomfru oppe til venstre, klik på den lyserøde jomfru, klik på den nederste hvide jomfru, klik på den grønne jomfru, klik på den øverste hvide jomfru's ansigt, klik på hver eneste jomfru i rummet indtil de alle sammen har ændret kostume, klik på den midterste jomfru mens hun skifter kostume, tag "bodice" på den midterste jomfru, se videoen, forlad jomfruerne for at gå udenfor.

Fortsæt til Caves of Caerbannog

Se hvor de fire reserve knights kommer fra, klik på landskabet (med eksplosioner) indtil eksplosionen er i hulen og Tim kommer, klik på Arthur to gange, klik i områderne hvor de fire reserve knights kom ud for at få dem alle sammen hvor de stod før, klik på hulen, klik på kaninen, se sekvensen hvor knægtene får hellige håndgranater, klik på hulen.

[Bemærk: i den næste del skal du være hurtig, så du skal måske prøve et par gange]

Tag den hellige håndgranat



med den venstre muse knap holdt nede, og træk den over til kaninen, følg kaninen, slip den til højre når han kommer længst til venstre for "disposable knight", klik på dragen som kommer ud af hullet, efter jagten, klik på dragen igen, klik på "Goldy Hail" som kommer ud af dragen imens fyren snakker (han giver dig den endeligt), klik på hulen, skyd fuglen, tag kokosnødden, klik på hulen, skyd bonden, tag mønten, klik på hulen, tag hurtigt træ kaninen (du skal muligvis dobbelt klikke).

Gå Fremad Til Bridge

Se bort fra beskeden, klik på bjergene i baggrunden for at tage Huge Tracts of Land.

Retunér Til Caves

Fremad Til Bridge

Klik på bro vogteren, skyd fuglen, tag kokosnødden, klik på bro vogteren, svar på spørgsmålene (Assyria er et narre spørgsmål, så du dør første gang), svar rigtigt på spørgsmålet efter du er blevet genoplivet (brug den samme favorit farve som du brugte i registreringen).

Del III: Placer Ting & Lightening Patsy's Load

[Hvis du går fremad til broen så vil du bemærke at der ikke er nogle brædder i den første sektion. I denne sektion skal du placere vigtige ting på det rigtige sted (du får et bræt for hver), og få Patsy's bylt lettere ved at komme af med alt unødvendigt, så du bliver let nok til at gå over broen.]

Klik på "Run Away".

Gå til Sign from God ved at klikke på

kortet

Klik på skyerne på siden af plakattavlen indtil "Huge Tracts of Land" fremkommer, træk "Huge Tracts of Land" fra inventory og til plakattavlen (#1), se videoen.

Fremad til Plague Village

Træk Camelot fra inventory op på "grill-like cavity" (#2), se videoen, nu er det tid til at tage alt unødvendigt ud af Patsy's bylt, træk alle tingene fra inventory og op på tønden: blomster, broccoli, 11 kokosnødder, 9 sten, fårets blære, vous, Black Knight's Strømpebukser, hellig protease, hjelmen, bananer, møg, og 7 riddere.

Fremad til Witch Village

Åben inventory og køр indtil Virgin's Bodice er synlig, klik på heksen indtil hun åbner hendes dragt, træk hurtigt bodice fra inventory og op på heksen imens hendes dragt er åben (#3), se videoen.

Fremad til Black Knight

Klik på broen, gå ind i teltet, åben skabet, træk Samurai Hjelmen op på hat form (#4), se videoen, gå ud af teltet.

Fremad til Book

Gå til Lancelot's Side, træk Black Knight's sværd op på yderkanten af sværdet på den venstre side (#5), se videoen, gå til Knights som siger Ni side, klik på billedet og se videoen, klik på Dial Intershrub, køb og send til Knights som siger Ni 5 Azaleas og 6 elderberries (du skulle nu have 407 guld mønter inden dette sted hvis du har fulgt anvisningerne korrekt), se sekvensen.

Fremad til Camelot

Træk liget fra inventory ind i kisten (#6), se videoen.

Fremad til Loimbard

Klik på hånden opad, træk træ kaninen fra inventory op på den øverste halvdel af kaninen på de øverste sten af den venstre sektion (#7), se videoen.

Fremad til Anthrax

Klik nederst til venstre for midten af skærmen for at få Zoot op, træk Zoot's Medalion op på Zoot's hat (#8), se videoen.

Fremad til Cave

Træk Joseph af Armathea fra inventory op på søjlen (#9), se videoen.

Fremad til Bridge

Træk mulige døds tegn fra inventory ind i hullet i sten bunken nederst i venstre hjørne af skærmen (#10), se videoen.

[På dette tidspunkt skulle dit inventory kun have nøglen og de falske grails. Hvis du har mere end det (som du ikke skulle have hvis du har fulgt anvisningerne) så må du gå tilbage til tønden (for ting) eller Intershrub (for guld)]

Fremad til Bridge close-up

Fremad til at gå over Bridge go over Bridge

Se King Brian the Wild segment

Træk nøglen fra dit inventory og op på låsen på kisten, tag grailen!

Du skulle nu have klaret af få den "The Holy Grail"

Vi anmeldte spillet i nummer 11.

Du kan finde et par tusinde løsninger, tips og tricks på nedenstående side, alle er på dansk.

http://hjem.get2net.dk/rene_christensen



Windows Tips

Maksimering af vinduer

Man kan naturligvis klikke på det velkendte maksimerknep, men du kan imidlertid også bare dobbeltklikke på titellinien, hvilket vil gendanne vinduet i dets oprindelige størrelse.

Bedre harddisk

Hvis du har to fysiske harddiske i din computer, så vil det være en god ide, at placere din swapfil på den harddisk, hvor du ikke har dit system. Det vil nemlig betyde nemlig at harddisken læsehoved ikke skal så meget rundt på harddisken, og dermed opnår du en hurtigere læsning/skrivning.

Du bør også give din swapfil en permanent størrelse, da du så undgår så meget fragmentering.

Startfolderen

Holder du CTRL nede, mens Windows starter op, så starter du ingen programmer placeret i startfolderen.

Egenskaber for flere drev

Hvis du markere flere drev på en gang (hold CTRL nede, mens du trykker på hvert drev), så kan du ved at vælge egenskaber få et faneblad til hvert drev.

Overclock dit Voodoo 1 kort

```
SET SST_RGAMMA=1.3
SET SST_GGAMMA=1.3
SET SST_BGAMMA=1.3
SET SST_SCREENREFRESH=75
set SST_GRXCLK=57
set FX_GLIDE_NO_SPLASH=1
set FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
set SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC=0
set SST_FASTMEM=1
set SST_PCIRD=1
SET SST_VIDEO_24BPP=1
if exist *.swp del *.swp
(Her sættes din exe fil ind)%1 %2 %3 %4 %5
if exist *.swp del *.swp
```

Denne lille universal batfil, skriver du ind, og gemmer den med ordet .bat tilslut (gemmes som batfil eller ren tekst).

Bemærk at skærmen er sat til 75Hz, understøtter din skærm ikke dette skal du nedsætte det til 60. Kortet vil køre på 57 hz i stedet for de normale 50hz, det vil give en 10-15% ekstra ydelse, men en overclockning **kan** ødelægge dit grafikort, om end det sker meget sjældent, men brug af dette er helt på **eget ansvar !**

Microsoft Word

Når du åbner et nyt Word dokument kan du trykke på shift+F5 for at komme til det sted du arbejdede, da du gemte arbejdet sidst. Det samme tip virker, hvis du har gerne vil have cursoren derhen hvor du sidst rettede i dokumentet.

Vuffers Kurv

Vores kære vovse sidder parat med svar på alverdens computerspørgsmål.



Hej Vuffer

Jeg har lige fundet jeres blad nede i den lokale biks. Det er utroligt at bladet har eksisteret i fire år i ganske anonymitet. Bladet er som sådan ganske udemærket. Det har en stor del PC og en sjat Amiga. Jeg anede ikke at Amiga forsat var i live, det ved jeg så nu. Indholdet i bladet er udemærket, specielt artiklen om Microsoft var god. Anmeldelserne er glimrende. Jeg synes det er meget at bruge seks sider på en løsningsen af et enkelt spil. En anden ting er den meget høje pris, som jeg synes er latterlig.

Det er fint nok bladet har en hjemmeside, men har I overvejet at opdatere den.

Sidst jeg kiggede stod der den 27. september 98, og det var altså midt i februar 99 !! Det er for ringe.

Kurt Jørgensen

Hej Kurt

Prisen bringes ned ved at tegne abonnement på bladet (3 numre for 100 kr). Hjemmesiden burde opdateres hver gang, der kommer et nyt nummer på gaden, men det utrolig svært at få tid til det hele, og da læserne betaler for bladet, og ikke for hjemmesiden, prioriteres bladet højest. Vuffer

Hej Vuffer

Undskyld brevet er så langt, men der er så meget jeg er i tvivl om.

1) Hvordan skal man læse jeres pointskala? Skal man læse testens karakter som taget ud fra "systemkrav" eller ud fra "anbefalet"?

2) Jeg skrev ind i nr. 5, og du anbefalede mig at købe en A1200. Den blev jeg rigtig glad for, den er siden blev udvidet med 8Mb ram og et 030 kort, en SCSI controller og et CD-drev på 16 speed (hvad betyder det?).

3) Jeg har hver gang læst nyhedssektionen med spænding, og der er kommet rigtig mange spil til Amiga. Men jeg undrer mig over at bladet så tit har taget fejl. I mange tilfælde har du annonceret at spillet kom om et par måneder, og så er det enten slet ikke kommet eller først kommet et år efter. Eksempelvis Putty Squad som du skrev om i nummer 4 (maj 96), men det kom altså først i slutningen af 98. Hvordan hænger det sammen?

4) Nu skriver du ikke om ret mange nye Amigaspil, har det ændret sig så meget indenfor det sidste halve år, eller beskæftiger du dig bare mere med PC?

5) Jeg har sparet 9.000 kr sammen, og vil bruge omkring 12-15.000 kroner på en ny maskine. Vil du anbefale Amiga eller en PC. Hvilken og hvorfor?

6) Mange spil er gode, men min 030 CPU er efterhånden ikke god nok, vil

en opdatering af CPU'en alene give så god effekt, at jeg slet ikke behøver opgradere maskinen?

7) Jeg spiller en del, men jeg bruger primært computeren til tegning, programmering (C++) og så skal jeg til at starte på universitet med hovedfag i historie. Bør jeg så helt klart skifte til PC ?

8) Lidt trist bladet er gået ned i A5, selvom det har gjort bladet kønnere og layoutet bedre, men nu er det hurtigere læst.

9) Hvad med en artikelserie om hardware? I et nummer kunne du skrive om CPU, i det næste om harddisk etc. Evt. også for kunne vurdere hvor man skal satse på at udvide.

10) Hvad blev der af forhandlerlisten?

11) Hvor mange Amigabrugere er der i Danmark?

12) Svar ærligt: Tror du på Amiga eller er de mange initiativer blot en stakket frist?

Med venlig hilsen
Jonas Christensen

Hej Jonas

Jeg har valgt at svare punkt for punkt, selvom nogle af dine spørgsmål hænger sammen. Du skal nu ikke undskylde for at skrive et langt brev, det er helt i orden.

1) Du skal læse karakteren ud fra "anbefalet" i det fleste tilfælde. Men hvis spillet er håbløst med minimumskraverne vil det stå i artiklen.

2) Glad for at kunne hjælpe. 1xcd = 150.000 bytes/sekund. Et 16xcd be-

tyder altså at drevet kan læse med 2.4Mb/sek. som max. Dog betyder ens CPU meget, så det er ikke sikkert ens drev læser med denne hastighed. Det er i øvrigt ikke nødvendigt at købe et cd-drev på over 24xcd, da hastighedsforøgelsen herefter er for ringe i forhold til prisen.

3) Det hænger sammen med at vi dengang skrev ligeså snart et firma lovede et spil indenfor kort tid. Jeg var nok lidt naiv, i mange tilfælde var det kun en hensigtserklæring, da der så ikke skete noget afgørende på Amiga platformen (såsom marketing fra Amiga International), skippede eller udsatte mange firmaer spillene igen.

4) I dag er jeg langt mere forbeholden og klog af skade. Derfor undgås alle de falske nyheder, som alligevel ikke kan bruges til noget.

5) Siamise System vil jeg anbefale. Systemet betyder at du har en komplet PC og en komplet Amiga. Men så taler vi om en Amiga med det hele, deriblandt også grafikkort. Grunden er din brug af computeren. Du programmerer, skriver du, PC markedet er på det område komplet håbløst. Der kommer kommercielle programmer indenfor selv de mindste ting, så hvis ønsker en platform at skrive til, så er Amiga langt bedre/positivt indstillet overfor shareware/freeware. Mens de fleste PC brugere affejer den slags som noget bras. Mit råd er derfor, køb en no-name PC hos en "hjemmebygger", det er de samme ting som er i en IBM/

Compaq, bare med et andet logo på. No-name kan udvides til langt billigere penge og fuldt ud ligeså gode. Køb den hos en lokal handler, "fritidsbutikkerne" er langt mere service orienteret, hjælpsomme og pris forskellen er som regel så lille at det ikke betyder noget alligevel. Du har efter min mening også behov for en Amiga, når vi snakker tegneprogrammer, disse er måske PC'ens svageste område, Photogenics og Personal Paint 8 er i en helt anden liga end dem til PC.

6) En 060 CPU vil unægtelig hjælpe, men du bør nok også overveje både grafikkort og mere ram. PPC er endnu så ringe understøttet at den investering endnu er uklar som værende fornuftig eller ufornuftig, specielt med de priser. En ny strømforsyning (eller bedre: tower) vil også være værd at overveje. En ny strømforsyning koster omkring 700 kroner, mens et tower koster omkring 800 kroner, så har du mod på lidt byggeri vil jeg anbefale det, evt. kan du så senere smide en PC ind i kabinettet. Siamise System kan bl.a. købes gennem Betafon (tlf: 3314 1233)

7) Amigaen har ingen danske tekstbehandlingsprogrammer af en sådan kvalitet at du kan bruge det på universitet. De engelske programmer mangler den danske løbende stavekontrol, hvilket alene bør få dig til at overveje et skifte. Det er trods alt din fremtid det gælder, hvilket vel er vigtigere end følelser for et computermærke. Du kan naturligvis også lige

give AmigaOS3.5 en chance og se om der kommer en oversættelse af Final Writer eller Word Worth, som er på højde med WordPerfect og Word 97, men altså bare ikke oversat til dansk.

8) Desværre var det nødvendigt, til gengæld er skriften nu 11 pkt. i stedet for 12 pkt.

9) En god ide, som jeg bestemt vil overveje, nu da Internet artiklerne stopper med dette nummer.

10) Forhandlerlisten var een af de ting som vi valgte at skære væk, da PC blev introduceret, jeg kan godt sætte den i igen med jævne mellemrum, men faktum er at den kun bliver kortere, for der kommer p.t. ingen nye til.

11) Svært at svare på, på verdensplan er der omkring 1.0-1.4 million. I Danmark vil tallet næppe være mere en 5-10.000 brugere - max.

12) Det gør jeg nu altid efter bedste evne. Både ja og nej. Ja, fordi jeg tror Amiga forsat eksisterer om 2 år i en eller anden form. Nej, fordi jeg tvivler på at AmigaOS3.5 nogensinde dukker op i en dansk udgave. Danmark er et af de steder i verden, hvor der er fleste Windows maskiner per indbygger, så derfor vil Amiga International nok slet ikke vælge at satse på Danmark. Og så nytter det altså ikke så meget om Amiga er stort i Tyskland eller England, vi bor i Danmark.

Mvh Vuffer

INDHOLD I DETTE NUMMER

Artikler:

Alice i Linuxland, side 12-15

slettet

PPC Hardware, side 38-39

Er de nye PPC kort noget værd ? Dennis Jørgensen giver et bud.

Internet 4.del, side 42-43

Sidste del af vores kursus om Internet, denne gang kigger vi på hjemmesider.

Eventyrets historie, side 44-45

Henrik Jensen fortæller om adventure genrens udvikling.

Microsofts Mareridt, side 46-49

Efter en god start, tyder alt på Microsoft taber. Mens parterne holder pause, kigger vi på stillingen.

Af Allan

AmigaOS3.5 beta, side 50-53

Endelig er den næste generation af AmigaOS blevet præsenteret. Vi har kigget på en af de sidste betaversioner.

Hardware tests:

Fujitsu T-bird, side 40-41

Er en PC til under 5000 kroner noget værd ?

Spiltests:

Mortal Combat IV, side 16-17

World Cup 98, side 18-19

Lula Inside, side 20

Deer Avengar, side 20

Vulcanology, side 21-24

Genetic Spicies – preview, side 24

F1 – Racing, side 25

Civilization 2, side 26

Sin, side 27

Simcity 3000, side 28-30

Napalm – preview, side 31

Fifa 99, side 32-33

Turok, side 34

Seriøse test:

StarOffice 5.0, side 8-11

InterOffice 2.0 DK, side 35-36

Anti-BO, side 37

Og alt det andet:

Lederen, side 2-3

Nyhedssektion, side 4-7

Hvad sker der rundt om i verden ?

Fejl, side 37

Tåbelige fejlmeddelelser fra Windows.

Tips & Tricks, side 54-60

Tips til Windows, løsninger til de kendte spil.

Vuffers Kurv, side 61-64

Læserbrevkassen.