

WINDOWS AMIGA

Nr 16

Oktober 1999

5.årgang

Pris: 39,95 kr

AmigaOS3.5 endnu ikke klar

Amiga International fremviste atter, at man ikke skal sætte alt for meget lid til deres deadline for AmigaOS3.5. På det stort opreklameret show Amiga Downunder, kunne de således ikke sælge opdateringen til Amiga. De kunne dog frigive en beta-version, men denne afslørede desværre også at operativ systemet forsat har adskillige måneder til frigivelse, men de satser på slutningen af september, hvilket dog ikke var sket ved deadline for dette blad.

Til gengæld fortæller de at de nye Amiga'er skal komme fra en 3. parts leverandør, der køber licens til produktionen.

Læs nyhedssektionen og side 9 samt lederen på side 2.



Star Wars feberen raser

Vi anmelder et af de nye Star Wars spil. Vi bringer også løsningen til et Star Wars spil.



Amiga lever videre i Linux

Det er sket mange gange at den samlede presse har erklæret Amiga for død, men denne gang synes det vist helt sikkert – desværre.

Den 27. september udsendte Amiga International en pressemeddelelse, der fortalte om fremtiden. Den ser ikke positiv ud, hvis det da er Amiga man ønsker i fremtiden.

Amiga vil forsat eksisterer, men den Amiga Inc forstiller sig har ikke meget med Amiga at gøre. Som landet ligger vil Amiga Inc satse sine kræfter på Internet applikationer. De forsætter med at fortælle arbejdet med Linux skrider frem. Fremtiden for Amiga hedder altså Linux og Java generelt. Det er måske et fornuftigt skridt for Amiga Inc, men det har bare ikke meget med Amiga at gøre.

AmigaOS3.5 kommer – engang, tilgængelig vil de ikke producere ny hardware (= en samlet computer), det vil de overlade til andre. Og så stiller jeg igen det samme spørgsmål, som jeg stillede i nummer 10:

Hvem skal tegne standarden for Amiga ?

Med den melding, og det faktum at Amigas fremtid efterhånden synes af-

klaret gør at vi nu ganske alvorligt vil overveje at lade Linux komme til i bladet.

AmigaOS3.5, der var annonceret i august 1999, er nu ”kun få måneder væk”. Jeg tror ikke på det. Enten kommer det i morgen eller også vil vi om et par måneder få den samme besked, hvad kan vi bruge det til ??

Windows2000 er ved at være på trapperne, men Microsoft har fortalt at det næppe kommer før i marts, grunden er at de over femogtyvetusinde betatesteres svar skal analyseres og de over fire millioner kildekode skal rettes. Den danske udgave skal vi i hvert tilfælde ikke forvente før foråret.

Ny adresse

Siden sidste gang er der sket det at jeg er flyttet til Ribe, hvor jeg skal studere til folkeskolelærer, derfor er jeg flyttet ind i et bofællesskab, det betyder kun én ændring for dig som læser, min telefon er nemlig nu en mobiltelefon, så det er lidt dyrt at ringe.

Mit nye nummer er 2427 0296.

Windows med Amiga

udgives af
Forlaget X
c/o Kim Ursin
Kærbølvej 30, Kærbøl
6760 Ribe
Tlf: 7542 2022 eller
Mobilnummer 2427 0296
E-Mail:
kim.ursin@skolecom.dk

Giro: 1-663-5154
Chef og ansvarshavende
redaktør: Kim Ursin

Årsabonnement koster 120 kr.
Beløbet kan betales via giro,
kontant, eller check udstedt til
Kim Ursin.

Windows med Amiga 16 er
fremstillet ved brug af:
Pentium200/48Mb ram
Word '97, Publisher 98
Cannon BJC4300
1.udgave, 1.oplag
Oplag: 80

Trykt i Skolebæk 1999
(c) Forlaget X 1999

Artikler:

Nej til afstemninger, side 7-8

Skaber Internet reel mulighed for direkte demokrati, eller er det en illusion ?

Amiga Downunder, side 9

Et Amigashow med gode og dårlige oplevelser.

Dommen, der kan..., side 23-24

Vi venter i spænding på resultatet af sagen mod Microsoft, vi laver et kort oprids af sagens akter, mens vi venter.

År 2000 ! , side 37-38

Overlever vi årtusinde skiftet ?

Spiltest

Entrepreneur v1.5, side 10-12

Megaball 4, side 13

Oloflight, side 14-15

Populous III, side 16-18

Gratis spil på nettet, side 18-19

Stunt Car racer, Arkanoid,

Pirats, Simcity, Wolfenstein,

Silkworm

Half-Life, side 20

Star Wars, Episode 1, side 21-22

Seriøse test

MS Publisher 98 DK, side 25-27

Infinitive II Tower, side 28-30

2 Processorer, side 31-34

Cyberstorm A1260, side 35-36

Indhold i dette nummer

Og alt det andet:

Nyhedssektion, side 4-6

Tips og Tricks, side 39-45

Vuffers kurv, side 46-47

I Næste nummer :

Test af en HP Skanner

Vi tester en Commodore 64 emulator, og vedlægger både den og 30-40 spil på cd'en.

Vi tester Space Quest 6 og Foundation

Løsningen af Monkey Island 3

10. Januar 2000

Annoncepriser:

1/4 side : 50 kr

1/3 side : 75 kr

1/2 side : 100 kr

1 side : 200 kr

Bagside : 400 kr farver)

1/8 forside: 400 kr (farver)

Alle priser er inklusiv opstilling og produktion af annoncen, egen annonce skal indsendes/mailes som grafik billede.

Dungeon Keeper 2 på dansk

Når Electronic Arts udgiver dette spil her i oktober, så er det med dansk tale, stemmerne er lagt af bla. Lars Bom og Solberg Højfeldt.

Udover stemmerne er der selvfølgelig masser af nye levels, ny grafik og multiplayer understøttes – naturligvis fristes man til at sige.

20 øre pr megabyte harddisk

Maxtor kommer med endnu større harddisk, nu kan man bla. finde en 26 Gb harddisk til under 5.000 kroner, det er under 20 øre pr. megabyte. Hvis man har brug for knap så meget kan man også finde harddisk på 6 Gb til omkring 1500 kroner.

Læs mere på www.maxtor.com

3 mm tynd skærm

Ved hjælp af en ny teknologi er det lykket for firmaet MIT MediaLab at udvikle en skærm på kun 3 mm i tykkelse. Strømforbruget er under 1% af den almindelige monitor og så er opløsningen endda bedre. Indtil videre er hastigheden meget langsom, men mange firmaer står parat til spring med den første elektronisk bog, men det vides ikke, hvornår der sker en masseproduktion af denne teknologi.

Du kan læse mere på : www.eink.com

Virus bagmand anholdt

New Jersey politi anholdte i starten af april måned en 30 årig mand, som formodes er bagmanden bag den farlige Melissa makrovirus. Han står nu anklaget for sabotage og indbrud i elektriske systemer. Det kan betyde op til 480.000 dollars i bøde og 40 års fængsel.

Det står endnu ikke klart om det er ham, som har programmeret den, men anklageren mener at kunne bevise det er ham, som har sluppet den fri på Internettet.

Du kan læse mere på:

www.nai.com

Digitale kameraer

De har indtil videre kostet på den anden side af 3000 kroner, men et prisfald betyder at de nok for alvor vil slå igennem. Mindre producenter som Mustek har nemlig lanceret kameraer til under 800 kroner, som har en opløsning på 640x480, og kan klare 20 billeder pr. gang.

Læs mere på: **www.unipro.dk**

Special 5 på gaden

Special 5 indeholder løsning af Space Quest 6 samt Myst, begge løsninger er på engelsk.

Bladet koster 20 kroner og er i s/h. Det kan bestilles ved forlaget.

Sega lancerer Dreamcast

Sega Saturn kender de fleste nok kun af navn, den blev lanceret for et par år siden, men har slet ikke haft succes, den er nærmest blevet kvalt mellem Nintendo og Sony.

Dreamcast er deres næste generation i konsolkrigen, det er omkring 1-2 år før Sony og Nintendo kommer med deres 128 bit maskine.

Dreamcast vil komme til at koste omkring 1400 kroner, og har en 128 bit RISC CPU, der kan klare hele 360 MIPS, og mere end 3 millioner polygoner i sekundet. Lyden er 64 bit. Den har 16Mb ram, men som noget nyt har selve lyden også 2Mb ram. Dreamcast har desuden modem (33.6), så man kan hente sin mail og surfe på nettet.

Mediet til spil er GD-ROM, som er

en slags speciel cd-rom, men med plads til 1GB. Der er på dette tidspunkt omkring 100 spil på gaden.

Der er i alt 300 firmaer som har indgået aftale med Sega om lancering af spil, af de mere kendte er Capcom, Namco, dermed vil spil som Resident Evil 2 og Tekken 4 også komme i Dreamcast udgaver. Naturligvis er Sonic også tilbage og Sega Rally behøver vist heller ingen præsentation. Jeg kender dog hverken de specifikke priser på hverken konsollen eller på dens spil. Men alt i alt virker det som om Dreamcast kan blive et interessant bekendtskab. Den er planlagt til lancering i hele Europa her i oktober.

Hvis du vil vide mere om den, kan du besøge dem Sega på deres hjemmeside.

www.sega.com

AmigaOS 3.5 – forsinket (igen)

Betatestningen af det ny operativ system er afsluttet fortæller Amiga International på deres hjemmeside. 70 brugere har betatestet produktet ud af de cirka 2000, der har ønsket at være betatestere.

Betafon fortæller at de kan tilbyde AmigaOS3.5 med rom 3.1 for 995,- kr, mens det uden rom vil ligge på 495,- kr. De oplyser endvidere, at de kan tilbyde operativ systemet samme dag, som Amiga International udsender det.

Læs mere på : **www.amiga.com**
www.betafon.dk

Imac sælger

Imac sælger, den sælger endda rigtig godt, der nu solgt over 3 millioner eksemplarer af maskinen, Steve Jobb, er specielt glad for at de har sat sig på næsten 30% af markedet for førstegangskøbere i USA og Europa.

Mac sidder i øjeblikket på 4.4% af markedet, det lyder ikke af meget, men det dog en fremgang på 1.4% på 18 måneder.

MS i ny sikkerheds skandale

En bulgarsk programmør har fundet en chokerende fejl i Microsofts Internet Explorer. En almindelig hjemmeside kan lægge kode ens computer, der gør hvad som helst - for eksempel sletter hele harddisken.

Georgi Guninski har fundet en fejl i Internet Explorer 5.0, der er chokerende, almindelige HTML-sider på Internet kan slette hele din harddisk. Han har vist, hvordan man kan lægge køreklar kode ind på brugernes computere - uden at de overhovedet får noget at vide. Koden kan gøre hvad som helst - for eksempel slette hele harddisken. Brugeren behøver slet ikke at gøre noget aktivt for at blive ramt. Bare man besøger en hjemmeside, kan der i al hemmelighed blive lagt kodestumper ind på harddisken.

27-årige Georgi Guninski bruger meget tid på at teste browsere og finde svagheder i dem. Han dyrker især Internet Explorer på grund af ActiveX, der giver mulighe-

der.

- Vi er nu klar over problemet, men vi kan ikke kommentere det yderligere. Vi tager det meget seriøst, og der arbejdes på det internationalt. Vi kan kun anbefale, at man sætter sikkerhedsniveauet højt i Internet Explorer, siger Jens Moberg, der er administrerende direktør hos Microsoft Danmark.

Microsofts browser er ramt af flere problemer. Java-applets kan også slette hele harddisken, hvilket burde være umuligt. Microsoft har en rettelse til dette problem, men Windows' automatiske opdatering bruger den ikke.

I modsætning til Guninskis fejl, så rammer denne fejl både Internet Explorer 4.0 og 5.0. Det samme gælder for alle tre Windows-versioner

Fejlen ligger i Microsofts egen virtuelle Java-maskine, hvilket er det program, der afvikler Java-kode.

Læs mere på: www.microsoft.dk

QNX fyret af Amiga Inc. – Phase 5 overvejer fremtiden

I ni måneder har 40 ansatte fra QNX arbejdet med at forbedre deres ledende RTOS (RealTime OS) for at gøre det endnu mere forbrugervenligt og gøre det til kernen af AmigaOS.

Amiga International forklarede for under et år siden, hvor stort et skridt QNX var for Amiga. I juli 1999 valgte Amiga så at fritstille QNX, Linux er et bedre alternativ.

Det har fået Phase 5 til at konkludere at Amiga International ikke har plads til de firmaer, som har støttet Amiga i mange år, Phase 5 fortæller bla. at de stort set aldrig modtager direkte information fra

firmaet, men skal erhverve sig viden gennem pressen. De ser det som skuffende at hard- og software udviklere ikke modtager opbakning fra Amiga International, og de mener slet ikke man er interesseret i deres arbejde, men er mere interesseret i f.eks. Corel og Netscape, som man har annonceret et samarbejde med, igen uden nogen af de faste Amiga firmaer modtog besked før det stod i pressen.

Phase 5 erkender blankt, det har fået dem til at overveje deres egen position med hensyn til Amiga markedet.

Læs mere: www.phase5.com
www.qnx.com

Nej til afstemninger på Internet

Hver gang man går på Internet kan man uden de store anstrengelser finde nogle afstemninger at deltage i, de fleste er ligegyldige, det er nogle som "er min hjemmeside flot ?", "skal Nyrup klippes ?".

Det er nemt og ligetil og det tager kun et par minutter. Det har vakt tanken om direkte demokrati, men de IT ansvarlige politikere stiller sig ikke positivt overfor et direkte demokrati. Politikerne er afvisende overfor selv vejledende afstemninger på Internet. Politikerne tænker først og fremmest på at det vil skæv vride resultatet, da langt fra alle har adgang til IT. Ældre og socialt lavt rangende borgere har ikke adgang til mediet. Men Birthe Weiss understreger også at det vil være svært at lave gode afstemninger, mange gange kræver en afstemning en god portion arbejde af hver borger for at sætte sig ind i sagen. Arne Melchior nævner at Sto-

rebæltsbroen næppe var blevet vedtaget ved en afstemning, men her bagefter vil kun de færreste være uenig i at det har været en fordel for landet.

Ansvarsløst

- Det er ansvarsforflygtigelse fra politikernes side, fortæller Susanne Clemensen fra CD. Men direkte modstand mod Internetdemokrati kommer der kun fra Enhedslistens Søren Kolstrup. Han mener ikke, at politiske spørgsmål vil kunne besvares eller debatteres fyldestgørende via Internet.

- Jeg tror ikke en tøddel på IT som demokratisk faktor. Demokratiet forudsætter samtale, nærvær og dialog. Et generelt løft i demokratiet med IT er udelukket, mener Enhedslistens IT-ordfører. De fleste af partiernes IT-ordførere er da også imod prøve-afstemninger eller

Direkte demokrati vs. Repræsentativt demokrati

Ifølge den danske grundlov er der **repræsentativt demokrati** i Danmark. Vælgerne bestemmer ved hjælp af valg repræsentanter til folketinget/ amtsråd eller kommunens byråd. Man skal være 18 år for at kunne stemme og have dansk statsborgerskab. Dog har indvandrere, som har boet 3 år i landet stemmeret til kommunevalg.

Ved en folkeafstemning stemmes der om en bestemt sag. Det kan eksempelvis være om medlemskab af EF (i 1973).

Dette kaldes **direkte demokrati**.

vejledende afstemninger på Internet.

Kommunale afstemninger

Fremskridtspartiets Kim Behnke er som den eneste af de danske IT-ordførere, som stiller sig positiv over for tanken om borgerafstemninger på Internet.

- Det kan jo bruges som avancerede meningsmålinger, og kommunerne kan med fordel bruge det for eksempel til at få vurderet lokalplaner, siger Kim Behnke, og nævner at den måde Fredericia har valgt at bruge IT på. De har lagt lokalplanen ud på nettet, og så kan borgerne sidde derhjemme og tage stilling til den. Ideen er ikke at der skal afgives en stemme om man er for eller imod, men at man kan fremføre sine synspunkter. Men måske har politikerne ret i, at tiden ikke er inde endnu, Fredericia har f.eks. efter to måneder på nettet med lokalplanen endnu ikke modtaget en eneste henvendelse.

Bill Gates

- Vi vil snart kunne gennemføre ugentlige direkte afstemninger billigt, og derfor må der komme en debat om det repræsentative demokrati, sagde Bill Gates under spørgerunden I Bella Center i august måned. Omkring 1300 var mødt op for at høre konferencens hovedtaler. Spørgsmålet fra salen lød:

- Vil et direkte demokrati resultere i, at nørderne kom til at styre verden?



- Det vil jeg ikke ønske, svarede Gates, og sagde:

- Tidligere var det en meget kompleks logistik, som vanskelig gjorde direkte afstem-

ninger, men den forhindring mindskes i takt med at Internetbrugen tager til. Derfor kan man ikke længere gemme sig bag problemet med den komplekse logistik.

Han er selv meget skeptisk overfor direkte demokrati:

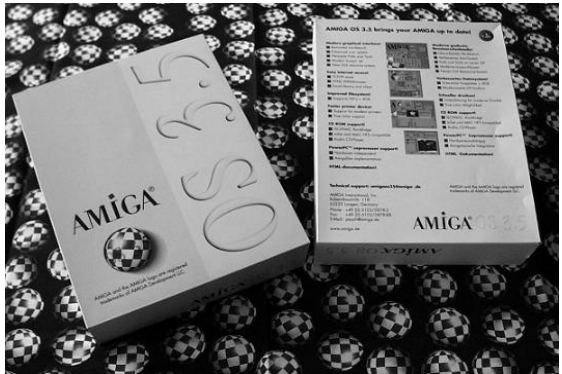
- Regeringer har en meget hård opgave med at fordele de sparsomme ressourcer. Der skal svære overvejelser til. Det er svært at lave JA/NEJ spørgsmål, som afføder resultater, der tjener et land på langt sigt. Selv på kort sigt, sagde Bill Gates, og tilføjede:

- Men det er blot min mening, og selv om jeg er ekspert på softwareområdet er jeg jo ikke ekspert på alt.

Amiga Downunder

Amiga Downunder i Canberra, Australien, blev afholdt den 21. august, showet var imødeset med stor interesse, da Amiga International havde lovet den længe ventet lancering af AmigaOS 3.5. Selvom showet var en succes var der to ting som skuffede, Jim Collas kunne ikke komme, men hvad vigtigere var, så var AmigaOS ikke klar til salg. Tilgængæld kunne man demonstrere operativ systemet, ligesom man gav 50 kopier væk.

AmigaOS er klar til, undtagen på tre væsentlige områder. Man mangler understøttelse af harddiske på over 4Gb, man mangler Internet indplantningen og endelig så er dokumentationen endnu ikke helt færdig. Det skuffende punkt på sidst nævnte område bliver at det bliver i HTML format, og altså ikke i papirformat, det ser jeg som et problem, for hvordan skal man kunne



løse et problem, hvis man ikke har mulighed for at læse sin manual, f.eks. hvis ens Amiga ikke kan boote ?

Amiga International kunne ikke fortælle præcis hvornår det frigives, men det er helt givet det snart sker, firmaet kunne (eller ville) heller ikke fortælle ret meget om den næste generation af Amiga, så indtil næste nummer ligger der en masse ting og svæver rundt i luften.

2. udgave

Nr. 16 ligner ret meget sig selv. To reklamer er forsvundet, billederne er sat i farver og skrifttypen er ændret på artiklen ”Nej til afstemninger på nettet”, den var sat til 11 pkt. og et ordentlig blankt område. Måske er det noget med at bladet dengang blev lavet på en tidligere udgave af Publisher siden den slags opstår? For mon dog jeg har sat et blad i trykken med ½ blank spalte?!

De stave og slåfejl jeg er faldet over er desuden rettet uden at man kan sige der er læst ekstra korrektur.

Entreprenuer v1.5

Fra USA kommer Stardock med et handelsstrategispil kaldet Entreprenuer. Jeg havde aldrig hørt om hverken Stardock eller spillet, men til en pris på 99 kr turde jeg godt tage chancen.

Det handler om at du kan styre et firma enten indenfor læskedrik, bil eller computerindustrien, målet er at opnå et monopol, hvilket vil sige at få en vis andel af markedet. Hvis der er 7 modstandere er det 55%, men det tal stiger stødt efterhånden som modstanderne falder fra. Spillet er i realtime, men det er muligt at sætte hastigheden op eller ned med et tastetryk (6 indstillinger), så man kan selv vælge hvor stresset man vil blive.

Og hvordan gør man så det ?

Først og fremmest har man nogle enheder at rykke rundt på, man har sælgere. De kan bygge nye "sites", som koster en hel del at bygge. Den første koster 5 millioner, den næste 20 og efterhånden koster det en formue at bygge en site, så man skal bestemt ikke bygge for tæt eller forkert alt for mange gange. En site kan rumme fire ting, salgskontor, fabrik, laboratorium, og marketingsselskab, alle kan naturligvis opgraderes, så de kan yde mere og bedre ting.

En anden enhed du har er reklame-enheder, de dannes af dine marketingsfolk, jo bedre selskaber jo bedre virker de. Du kan lave kampagner, som går ind og fortæller hvorfor folk



netop skal købe dit produkt, og for det skal virke skal du først undersøge et nyt land, det nytter jo ikke noget at du kommer og fortælle at din "Kim PC 2000" er vanvittig nem at bruge, hvis det i virkeligheden er computerens udseende de er interesseret i. Derfor kan du målrette din brug af reklamer.

I starten kan du kun reklamere gennem aviser og den slags, men efterhånden som du opgraderer reklamefolket kan du også bruge TV, som har en enorm betydning.

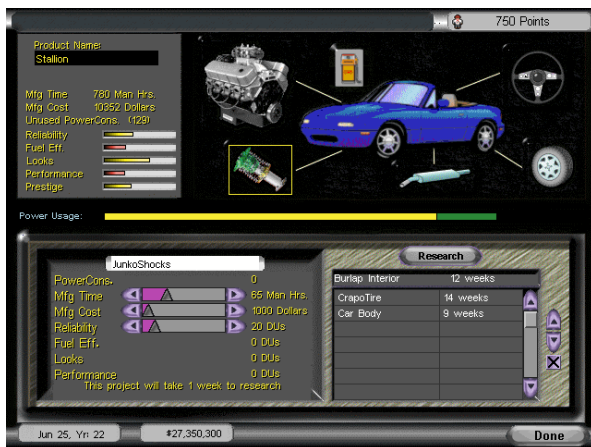
Alt det er selvfølgelig ikke nok, du skal tilpasse din produktion størrelse og du skal opgradere dit produkt, hvilket gøres gennem forskning, jo flere forskere, jo hurtigere går det. Forskningen kan bruges vidt forskelligt, man kan bla. vælge at gøre produktet billigere end konkurrenten, man kan gøre det mindre, nemmere at benytte eller noget helt andet. Muligheder er der nok af.

Kortene er en anden ting, det er svært at simulere handelsstrategi, specielt bissetricks, til det formål har man valgt at lave nogle kort, som gør det muligt at stjæle de andres hemmeligheder, sælgere m.m., man får tildelt points til det, og kortene gives i et tilpas tempo, og nok til, det ikke føles eller virker som snyd at bruge dem.

Muligheder

Der er mange ting at give sig til, og man kommer ikke til at kede sig, i hvert tilfælde ikke hvis man går med en trang til at vinde, og det er helt umuligt at gennemgå det hele, hvilket heller ikke er nødvendigt da manualen er utrolig god. Den er for det første oversat til dansk, og for det andet er det ikke den sædvanlige gang "tryk på knap et for at gøre det og det", der er både tips og tricks og strategitips med, alt sammen gør at man på de 20 sider manual når at få forklaret alle muligheder og funktioner samtidig





vanvittige flotte ud, så synes jeg det er langt bedre at udviklerne lægger vægt på gameplay og det er i top.

Du kan hente både flere kort og flere produkter på nettet, og den slags er skam gratis, også på producentens egen side. Entrepreneurer vil dog næppe underholde dig i singelplayer, på trods af sine 6 levels, i al evighed, men nemt en måned eller to.

med der gives gode råd. Manualen er helt sikkert skrevet af en mand, der har spillet Entrepreneur ganske meget.

Den sidste ting, jeg vil nævne, er multiplayer, det er muligt at spille op til 7 mand over nettet, og det virker kanongodt, det er spændende og udfordrende i singelplay, men med menneskelig modstand bliver det endnu mere intens. Det er utrolig nemt at tilslutte sig nettet, og der er endda lavet en samlet hitliste

Vurderingen er derfor...

Grafik og lyd er ikke overvældende, men det kræves slet ikke i strategispil, den er tilpas pæn og ren til det virker effektivt. Selvom det efterhånden er standard at alle spil skal se

Amiga

Entrepreneur kommer ikke til denne platform.

Entrepreneur - PC Stardock

Prisen er utrolig lav, det samme er systemkravet. Du får ikke kun et økonomisk overkommeligt spil, du får endda også et rigtig godt spil. Det når måske nok ikke helt op på Civilizationsspillenes kvalitet, men det kompenseres der godt for med prisen. Topkarakter til Stardock.

Systemkrav:

486DX4-75Mhz,
12Mb ram, 2xcd

Anbefalet:

Pentium, 16Mb ram,
modem (multiplayer)

Oplevelse.....71%
Gameplay.....92%
Holdbarhed.....87%

Kvalitet.....89%
Pris: 99 kroner

Megaball 4 AGA

Du starter MEGABALL 4 ved at dobbeltklikke på dets ikon, der er altså ingen form for installation, det hele skal bare ligge i samme skuffe.

Der dukker nu en skærm op, hvor du kan vælge baggrundsmusik, og et tryk på musen starter spillet.

I denne kategori får du 20 baner at kæmpe med, men der er andre muligheder. Hvis du trykker på "L" kommer der en hel liste over forskellige baner, også de baner du selv har lavet.

Når du starter spillet, opdager du med det samme nogle af de mange gode nyheder, der er kommet til.

På et tidspunkt klarer du (nok) de 20 eller 50 baner, der er i den

valgte kategori, så starter du igen på hane 1, men nu er den blevet sværere, da de ekstra ting du kan samle op med dit bat ligner et spørgsmålstegn, og først bliver til de normale lige inden de rammer dit bat eller falder ud af skærmen. Så her skal du virkelig være hurtig og vågen, for at fange de rigtige, og ikke mindst undgå de ubehagelige ting.

Jeg har afprøvet mange af baneerne og jeg kan varmt anbefale dig spillet, som også virker uden AGA, det er bare ikke helt ligeså kønt.

Kvalitet: 91%

Pris: Shareware

NY ADRESSE !

Forlaget X har holdt flyttedag. Den gamle adresse vil virke i de næste fem måneder, men det forsinker naturligvis hele processen.

Flytningen har også betydet at vi har fået nye telefonnumre: 7542 2022 eller 2427 0296

Vi skifter atter en gang E-Mail adresse, forhåbentlig for sidste gang de næste mange år. Dog vil den gamle forsat virke:

Kimursin@forfatter.dk eller kim.ursin.@skole.com

Den sidste er først operativ i starten af november.

Den ny adresse :

Forlaget X
c/o Kim Ursin
Kærbølgevej 30

OloFight – Amiga

The Real Ologram

Ole Fight kommer på 10 disks eller 1 cd. Installationen forløb uden nogen problemer, og der er lidt intro og lidt mellemscener i spillet af en vis kvalitet.

Som ethvert andet spil, så starter OloFight med en række valgmuligheder, og du kan her vælge imellem en del forskellige slags kampe. Og du kan endda også spille over nettet eller mod en kammerat. Du kan naturligvis også bare spille mod computeren, og

der fire sværhedsgrader.

Der er otte karakter at vælge imellem. Hver karakter starter med en lille portion energi, og selvom den forøges for hver sejr, så betyder det dog at man må forberede sig på en hel del nederlag før man begynder at vinde. Det tager sin tid at lære spillet, og først når man har lært spillet begynder det at blive underholdende. Desværre tror jeg rigtig mange vil falde fra inden sejrene begyn-



- Så, kom nu med den hånd, det gør slet ikke ondt



der at
komme.
Når du
først be-
gynder at
vinde sti-
ger din
energi, og

så begynder det for alvor at føles morsomt. Det skyldes nemlig at man kun starter med fire slagmuligheder, og først når man har vundet kommer der flere. Styringen er faktisk ikke noget specielt, den er endda nok lidt primitiv enkel.

En god oplevelse

Grafikken i spillet er i særklasse, naturligvis er det AGA, og den er hurtig. Karakterne er 3D renderet, så det er virkelig en positiv oplevelse. Også baggrunden føler fint med, og snart sagt alle tricks er brugt for at skabe dybde i spillet.

Også musik og lydeffekter følger fint med, selvom det ikke er helt på højden med grafikken.

Menusystemet er ikke alt for godt, det er lidt små grimt, og hi-score tabellen er heller ikke særlig

Andre versioner

OloFight findes også på diskette, her fylder det 10 disketter og har væsentlig mindre grafik og lyd end cd-versionen.

OloFight findes ikke til PC og er ikke planlagt.

køn, men det er måske bare detaljer...

Det ville være synd at sige gameplayet er nyt, Street Fighter og Rise Of The Robots vil være nærliggende eksempler at sammenligne med.

Men spillet er efter min mening for svært, men kan du tåle en udfordring, så er OloFight bestemt værd at kaste et ekstra blik på.

Jon

OloFight – Amiga

Det er bestemt ikke et dårligt spil, men det mangler måske lige det sidste. Sværhedsgraden er for høj i starten, og det vil frustrere de fleste.

Systemkrav:

AmigaOS3.x m/020 CPU &
4Mb ram

AGA, Harddisk & 1xcd

Anbefalet system:

030 CPU & 8Mb ram

Oplevelse80%
Gameplay67%
Holdbarhed70%
Kvalitet73%

Pris: 349,- kr

Populous III

Bullfrog

Populous III er 3'eren i en umådelig populær serie. Populous var efter min mening det spil, der opfandt genren gudespil, senere kom spil som Mega-Lo-Mania, Powermonger og senest Settlers til.

Hvis man kunne man lide de første to Populous spil, vil man elske det her. Ikke alene lever spillet op til de gamle, det bryder også helt ny grund for gudespillene. Det er det første strategi/gudespil nogensinde i fuld 3d. Man befinder sig på en lille klode, og den kan rotere 360 grader på alle leder og kanter. Derpå er der "klistret" bygninger, og effekten er virkelig god. Det giver for det første et meget naturligt begrænset synsfelt, i stedet for de sædvanlige fire sider i et 2d vindue.

Alle de gode gamle spells er bibeholdt, sammen med nogle spændende nye, f.eks. den dramatiske "Angel of Death", en slags udødelig drage, der i et stykke tid terroriserer alle ens fjender i nærheden af den selv.

En dejlig fornyelse af persongalleriet, er soldater med projektil våben ("FireWarriors"), samt præsterne, der kan konvertere de fjendtlige tropper til at tilbede dig i stedet. Desværre kan fjendens præster nøjagtig det modsatte...

Præsterne er et meget effektivt og

farligt våben, som man skal tage sig i agt for. Man skal enten selv have præster, der kan kæmpe imod dem, eller sørge for at have sin "Shaman" i nærheden. Man har nemlig ikke længere mulighed for at kaste spells, hvor man vil. I stedet har man en Shaman, man skal styre rundt. Kun denne Shaman kan kaste spells og skal altså være i nærheden af et sted for at kunne destruere det. Shaman'en har uendelige liv, men er ikke udødelig. Faktisk slet ikke udødelig. Er man løbet tør for energi til sine spells, kan et par fjendtlige krigere sagtens gøre det af med hende. Og så ryger hun tilbage til sin



base, hvor hun kommer til live igen, et minuts tid efter. Så der er altså en periode, hvor man er sårbar. Hun skal så til at gå hele den lange vej tilbage, hvis hun vil fortsætte hvor hun slap. Spil designerne har fundet en god balance, og det bliver sjældent irriterende.

Som sagt er hele verdenen opbygget i 3d, og man kan hoppe frem og tilbage mellem world zoom (hvor man ser kloden udefra), og den almindelige skærm, hvor man ser tingene tæt på. Tiden kører stadig, når man ser hele kloden, og man kan se de enkelte personer og enheder bevæge sig. Det er en god måde at holde overblik over hele spilbanen på. Man kan også dreje kolden rundt på alle leder, og på den måde hurtigt komme frem til den anden side af planeten, hvor man så bare zoomer ind.

Ofte er den mulighed faktisk tvingende nødvendig, da man mange gange har slag i gang flere steder på samme tid. Specielt med de omtalte præster skal man reagere hurtigt, når fjenden sætter en angreb ind, eller halvdelen af ens by er konverteret til fjender, når man når tilbage. Selvfølgelig kan man selv bruge denne taktik, og på de første baner er det faktisk muligt at overtage en hel by, hvis man sender et kuld præster, f.eks. en 10 stykker, afsted.

I det hele taget indeholder Populous III en hel masse action, den gode gamle "slå-sparke"-støj fornægter sig ikke, når myriader af små mennesker overfalder hinanden. En "sød" detalje er sjælene, der kan ses flyve til himmels, når et individ er afgået ved døden. Det er en god måde at overskue et kompliceret slag på, da man så kan se, hvor mange af ens egne, og hvor mange af de andre, der må bide i græsset.

Hvis man tror, at Populous III på nogen måde bliver kedeligt, så tager man fejl. Jeg har allerede gennemført det tre gange, og synes stadig det er sjovt at spille.

Populous består nemlig af en fast række af missioner, hvor det grundlæggende handler om at udrydde de andre. Man ind imellem kommer også andre missioner, hvor man under tidspress og med begrænsede ressourcer skal løse en konkret opgave.

Populous III bliver altså ikke så hurtigt kedelig, og er man til gudespil, er man fuldstændig solgt til Populous III.

Der er rig mulighed for at spille det igennem mange gange, og prøve forskellige strategier, med vidt forskellige udfald. De første to gange jeg spillede det, gjorde jeg i høj grad brug af min Shaman, og brugte mest mine krigere som forsvar derhjemme. I tredje spil gjorde jeg det lige omvendt, lod Shaman'en blive hjemme, og sendte til gengæld horder af krigere af sted. Efter min bedste vurdering er den taktik langt mere effektiv.

Populous er grafisk meget nyskabende. Grafikken er detaljeret, realistisk, og indeholder alt det, den skal. Der er intet, jeg kan sætte min finger på. Men Populous er selvfølgelig heller ikke spektakulært flot.

Lyden er også god, men giver ikke helt den der fornemmelse af at være der selv, som de bedste 3d spil gør. Ellers indeholder lydene det de skal,

måske kunne man blive træt af at høre Shaman'en sige "Ka!", hver gang man giver hende en kommando, men det gør man faktisk ikke. Hver spell har sine trylleord, og hver type individ sine egne lyde. .

Jeg vil ikke tøve med at sige, at er du det mindste til gudespil, så kan Populous III give dig underholdning i måneder frem. Måske endda ligefrem et halvt år. Ikke fordi det tager mere end et par uger af gennemføre, men fordi man godt lige kunne tænke sig

Amiga

Vi henviser til de to forgående, som begge såmænd kun kræver en Amiga med 1Mb ram.

Populous III – PC

Et ganske vidunderligt spil, som bør stå i enhver samling, hvis man altså er til strategi.

Systemkrav:

P166 m/Win9x, 32Mb ram
3Dfx

Anbefalet system:

P266 og 64Mb ram

Grafik.....94%
Lyd..... 80%
Gameplay..... 92%
Holdbarhed..... 96%

Kvalitet..... 95%

Pris: 349,- kr

Gratis spil på nettet

Abandonware er et begreb, som mange ser som en undskyldning for at lægge piratkopier på nettet, men hvad dækker begrebet over. Først og fremmest så er begrebet ikke anerkendt af alle firmaer, og man kan først kalde det lovligt, når firmaet selv har frigivet det som abandonware. Reglerne er efterhånden ved at være følgende, for at spillet er lovlig abandonware:

- 1) Det er mindst 5 år siden, det sidst blev udgivet, herunder altså den sidste opsamling/genudgivelse **eller**
- 2) Det kan ikke længere købes hos producenten **eller**
- 3) Producenten har frigivet enten selve spillet eller koden til dette.

Lad mig straks kaste mig ud i nogle test af nogle af de spil man kan finde på nettet, de kan findes ved at søge under navnet i Jubii eller Yahoo.

Stunt Car Racer

I dette racerspil skal du køre på nogle halsbrækkende baner, du kører hver gang mod en modstander, og ligaen indeholder 3 kørere, den bedste rykker en liga op, mens den dårligste rykker én ned. Grafikken er hurtig og lyden er god, dog ikke på PC udgaven, der er ganske aldeles rædsom. Spillet fylder godt 400 Kb.

Amiga (1 mb) : 74%

PC (386, DOS) : 12%

Arkanoid

Arkanoid er det velkendte break out spil, du styrer et bat i bunden af banen, og skal smadre nogle mursten for at komme videre til næste bane. Spillets grafik og lyd falder helt igennem efter dagens standard, og faktum er at Arkanoid er overgået på begge platforme af de fleste PD spil. På Amiga har vi det fremragende MegaBall og på PC det ligeledes suveræne DX-Ball. Arkanoid er kun lidt værd på det nostalgiske plan.

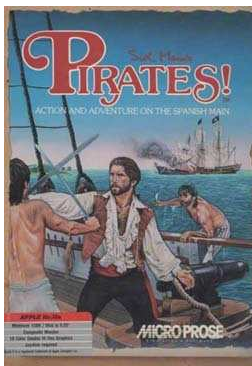
Amiga (Alle) / PC (386, DOS) : 10%

Pirats

Pirats er faktisk overraskende underholdende her små 10 år efter sin første udgivelse. Du skal gøre karriere som pirat i 1600 tallet, og det foregår i rask tempo med kampe på havene, og ved at handle/stjæle og ellers prøve at holde sig gode venner med bare én nation. Ligesom de fleste spil fra dengang, så er PC versionen lidt dårligere end sin Amiga bror, men begge er bestemt spilbare og er forsat utrolig fængslende. Vi har desværre ikke kunne finde Pirats til Amiga på nettet, men måske har du mere held (?).

Amiga (1Mb) : 85%

PC (486, DOS 5.0) : 72%



Sim City

Sim City er udgivet af Maxis og dengang det udkom var det utrolig sjovt, dét er det ikke længere. Du skal opbygge en by som borgmester, men det falder fuldstændig igennem, når man har efterfølgerne i tankerne. Du har for lidt kontrol over tingene og det hele er lidt for simpelt efter hvad vi kan og bør kræve i dag. Grafisk er det til Amiga ganske nydeligt, men PC versionen – UHA !

Amiga (1 Mb) : 20%

PC (486, Win3.1) : 20%

Wolfenstein

Dette 3D spil var det første rigtige 3D spil, du bekæmper nazisterne i en række labyrinter, specielt underholdende er det nu ikke, og både lyd og grafik er milevidt fra det acceptable. Men hvis man virkelig sætter den historiske viden om computerspil i højsædet, så er det et kig værd, ellers ikke.

PC (386, DOS) : 14%

Silkworm

Silkworm er forsat mange år efter sin udgivelse et af de bedste vandret scrollende shoot-em ups spil lavet. Hastigheden er suveræn, grafikken er god, og lyden er ganske fænomenal. Sværhedsgraden er tilpas, det er ikke et spil, som tager mere end 1-2 uger at gennemføre, men selv bagefter tages det frem med jævne mellemrum. Superb !

Amiga (1Mb) : 92%

Half-Life – PC

Sierra

Som videnskabsmanden Gordon Freeman deltager du i et eksperiment. Et eksperiment som naturligvis går gruelig galt og ender med at væsner fra en anden dimension slippes løs på det underjordiske forsøgscenter "Mesa compound". Du skal så, som i så mange andre 3D skydespil kæmpe dig vej op til overfladen for at hente hjælp.

Half-Life giver fuldstændig spilleren oplevelsen af, at befinde sig i et futuristisk underjordisk forsøgscenter.

Spillet lægger ud med at man ser synsvinklen fra en slags skinnevogn, der langsomt bevæger sig gennem forsøgscenret, mens en slags "før filmen starter" tekster dukker op på skærmen og en kvindelig speaker fortæller om firmaet man arbejder for og meget andet, der ganske vist er ligegyldigt, men afgørende for stemningen.

Man opdager så, at man kan bevæge sig frit rundt og kigge rundt til alle sider. Det man troede bare var en kedelig introsekvens fanger pludseligt.

Man begynder, at føle sig som Gordon Freeman på vej til arbejde... Denne følelse bliver ikke mindre af, at alle de andre videnskabsmænd og sikkerhedsvagter taler til en og snakker indbyrdes.

Og når så først katastrofen er sket

og man begynder på sin lange færd mod overfladen, så er det man frygter, at man kommer til at kede sig lidt fordi det hele tiden er nogenlunde det samme man skal. Men det sker bare



ikke i Half-Life. Tingene ændrer sig nemlig hele tiden. Der er konstant nye udfordringer og områderne ligner det de skal ligne. Der er kontorer, lagerum, elevatorer, ventilationsskakter, kølerum, kæmpemæssige generatorum og meget andet jeg endnu ikke har set.

Half-Life – PC Preview

Er man til 3D skydeshooters bør man overveje Half-Life næste gang man skal ud og investere i spil.

Systemkrav:

P133 m/Win9x/NT 4.0

32Mb ram

2xcd & 420 Mb harddisk

Anbefalet systemkrav:

P266, 64Mb ram, 3Dfx

Kvalitetstips: 85-92%

Star Wars Episode 1 : Racer

Lucas Arts Entertainment

Herhjemme har den været fremme et stykke tid, Star Wars Episode I, tid, og det er med blandede reaktioner.

Nu er det jo ikke filmen denne anmeldelse drejer sig om, men derimod det første af de to spil Lucas Arts har sendt på banen i kølvandet på filmen. Lucas Arts synes åbenbart ikke at vi skulle vente lige så længe på spillene som på filmen.

I det første Star Wars spil Racer er der ikke rigtigt nogen historie. Spillet er bygget over en scene i filmen, hvor unge Skywalker skal prøve at slå nogle aliens i et løb. De fartøjer der bliver brugt er de såkaldte "Pod Racers" (nogle lavflyvende raketbiler). Spillet går simpelthen ud på at vinde dette løb i ens Pod Racer. Man har en



hel del forskellige Pod Racers at vælge mellem, men rent udsendemæssigt er der ikke den store forskel på dem. I selve løbet kan man dog mærke at der er forskel på deres hastighed, accele-

ration, bremseevner og styreegenskaber.

Gameplayet i Star Wars Episode I: Racer er ret godt. Fornemmelsen af hastighed er fremragende, man føler virkelig at løbet foregår i de hastigheder speedometret viser - over 700 mph.

Man kan enten vælge enkelt løb, karriere eller multiplayer. Til at starte med vil jeg gerne slå fast over for de mange multiplayer fans, at denne del af spillet er ret skuffende. Man kan kun spille over netværk; der er ingen internet understøttelse. Men det er ikke det hele. Når man så får slæbt en 3-4 computere sammen i et netværk finder man hurtigt ud af at spillet ganske simpelt ikke er egnet til multiplayer; det går for hurtigt. Det hele virker mere som et stockcarløb end som et Pod Racer løb. Men vælger man karrieren kommer spillet på rette hylde.

Først vælger man karriereforsøbet derefter sværhedsgrad og dernæst Pod Racer. I den næste menu kan man opgradere sin Pod Racer og ansætte mekanikere. Når selve løbet starter mærker man med det samme at det ikke bare er Need for Speed en halv meter over jorden. Man har nemlig langt større bevægelsesfrihed. Det er jo de færreste der kan krænge et fartøj rundt i et sving med 600 mph, men da

man vil vinde løbet vil man jo helst ikke bremse, så hvad gør man? Jo man løfter da bare snuden en anelse på Pod Raceren mens man holder speederen i bund. Det betyder at Pod Raceren taber 50-70 mph hvilket akkurat er nok til at man kan komme gennem vin-



get... GENIALT!!

Grafikken er glimrende. Banerne er flot lavet og Pod Racerne bevæger sig realistisk på dem. Der er faktisk kun ét kritikpunkt ved grafikken, og det er, at man nogen gange ikke aner hvor man skal hen, da hastigheden kombineret med de mange detaljer hurtigt forvirrer spilleren. Den lille radar man har nederst i højre hjørne er der som sådan ikke noget i vejen med. Men skal man nå at fokusere ned på den og hitte ud af hvor man skal hen, jah, så er man altså i mellemtiden drønet ind i en væg med små 550 mph. Kort sagt ser grafikken kanon godt ud, men er ikke særlig praktisk.

Lyden er ligesom grafikken også virkelig god. Både Pod Raceren og lydeffekterne lyder godt, men det der

virkelig trækker op, er musikken. John Williams kendte Star Wars tema drøner ud af højtalerne alt imens man farer afsted.

Når nu jeg har rost dette spil på så mange punkter, er der måske nogen der ikke kan forstå, at jeg kun har givet det 80%. Nogen vil måske endda sige at det er blasfemi at give det til et Star Wars produkt. Men det er ganske enkelt fordi, at spillet ligesom de fleste racer-spil har en begrænset levetid.

Star Wars Episode I: Racer har bare en endnu mere begrænset levetid. Første gang jeg spillede spillet vandt jeg de første 5 løb i træk, bevares det bliver da sværere, men alt i alt er spillet ret hurtigt gennemført.

Star Wars Episode I : Racer

Et flot produkt, men det lever ikke op til forventningerne, og dét er ganske uheldigt for et spil fra Lucas Arts !

Systemkrav:

P166 med Win95/98, 32Mb ram, 4xcd, 188 harddisk og 3Dfx

Anbefalet system:

P233 eller bedre, 64Mb ram

Oplevelse.....88%

Gameplay.....84%

Holdbarhed.....76%

Kvalitet.....82%

Pris: 349 kr

Amiga

Heller ikke denne gang vil Lucas Arts udgive spillet til Amiga

Dommen, der kan ændre computerverden

Samtlige 26 vidner er afhørt. Alle beviser er lagt frem. Nu venter verden på udfaldet af den historiske retssag, det amerikanske justitsministerium fører mod softwaregiganten Microsoft. Udfaldet kan ændre hele computerindustrien, hvis dommen går Microsoft imod.

I værste fald kan Microsoft blive tvunget til at dele firmaet op i flere enheder: Et der producerer styresystemer, et der producerer internet-programmer og et der producerer kontorprogrammer.

Den amerikanske distriktsdommer Thomas Penfield Jackson afgør den 21. september Microsofts foreløbige skæbne. Forinden har de to parter givet deres bud på en afgørelse, og det ventes, at der sommeren over indledes heftige forhandlinger parterne imellem for at strikke et forlig sammen.

En del iagttagere mener imidlertid, at justitsministeriet står med så stærke kort på hånden, at det ikke har alt for travlt med at indgå forlig.

Bliver der ikke indgået forlig, mener flere juridiske iagttagere, at der tidligst kan vente en afgørelse i den kontroversielle retssag til næste år.

Appelleret på forhånd

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.

Retssagen er anlagt af 19 amerikanske stater, som anklager Microsoft for på ulovlig vis at udnytte sin monopolstilling indenfor styresystemer til at sætte sig på markedet for Internet browsere. Det har skadet forbrugerne i form af højere priser og dårligere produkter, mener anklagerne, som udgøres af det amerikanske justitsministerium, der til formålet har hyret topadvokaten David Boies.

Sæbeopera

Sagen sidste fase sluttede i juli, hvor de to parter forinden havde ført hver tre vidner. Der kom dog ikke afgørende nyt frem under den sidsterunde.

Retssagen har været en ægte sæbeopera i computerverden, hvor elektroniske nyhedstjenester dagligt har informeret offentligheden

om de undertiden ganske underholdende vidneafhøringer. Især Microsofts egne vidner anbragte sig flere gange i den ufrivillige klovnerrolle og scorede adskillige selvmål.

De fleste iagttagere er da også enige om, at Microsoft havde stablet et bemærkelsesværdigt dårligt forsvar på benene. Dermed forpassede Microsoft muligheden for at udnytte retssagen i marketing øjemed, i stedet har Microsofts troværdighed fået dybe ridser i lakken.

Men det er ikke Microsofts troværdighed, der skal fældes dom over. Og der gives heller ingen dumpekarakterer for de kunstneriske indtryk. Dommeren skal udelukkende tage stilling til, om Microsoft har overtrådt den amerikanske lovgivning.

Næppe overraskende mener begge parter, at de har vundet sagen. En jurist fra det amerikanske justitsministerium Joel Klein, mente, at der er dokumenteret talrige eksempler på, at Microsoft har båret sig ulovligt an:

»De betjente sig af forulempelse, trusler, forsøg på at indgå hemmelige kontrakter, eksklusivaftaler og boykot. Alt sammen for at tvinge distributionskanalerne til at forhindre teknologi i at nå frem til de

mennesker, som ikke ville deltage på deres betingelser,« sagde Joe Klein efter retssagens sidste fase.

Microsoft har fra begyndelsen kaldt retssagen total overflødig. Bill Gates mener, at det ubetinget har været til kundernes fordel, at Internet Explorer er blevet en integreret del af Windows.

»Jeg er overrasket over, at vi overhovedet blev trukket i retssalen for at forsvare det«, siger Bill Gates.

Microsofts advokat Bill Neukom mener ikke, at det er lykkedes justitsministeriet at dokumentere, at Microsoft har skadet forbrugernes interesser. Tværtimod peger han på, at browsere i dag er gratis for forbrugerne.

Microsoft har desuden gjort en del ud af at dokumentere, at den nådesløse konkurrence i IT-verden, gør det formålsløst at snakke om monopoldannelse. Under den otte måneder lange retssag blev en af sagens centrale firmaer Netscape således opkøbt af America Online, hvilket fik Microsoft til at forlange retssagen afblæst.

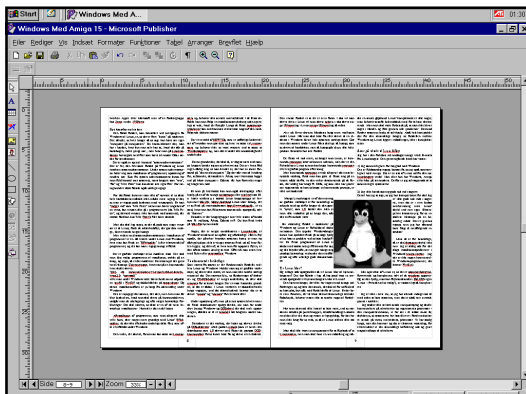
Det blev den ikke, så nu spekuleres der på, om Microsoft bliver det næste firma i rækken, der tvinges i knæ af USA's skrappe monopollovgivning.

Microsoft Publisher 98 DK

Microsoft

Microsoft har forlængst sat sig solidt på tronen over kontorprogrammer. MS Publisher 98 er den

udelukker dog ikke kreativiteten, for der er ingen der siger man skal benytte sig af dem for at kunne lave sine cd-labels eller noget helt andet, man kan bare bede computeren komme med den rå skabelon.



Det er desværre kun muligt at se 2 sider af sit produkt på skærmen på samme tid.

femte eller sjette opdatering af det meget populære produkt Publisher. Den største forskel for os danskere er at det er blevet oversat til dansk. Ordbogen er af uvisse grunde ikke den samme som i Word, og den virker en anelse skrabet i forhold til denne. Det er lidt mærkeligt.

Nemt og bekvemt

Publisher kommer med flere hundrede guider, som gør det muligt for dig at lave fakturer, fødselsdagskort, kalendere og meget andet uden nogen former for problemer og indsigter i layout. Det

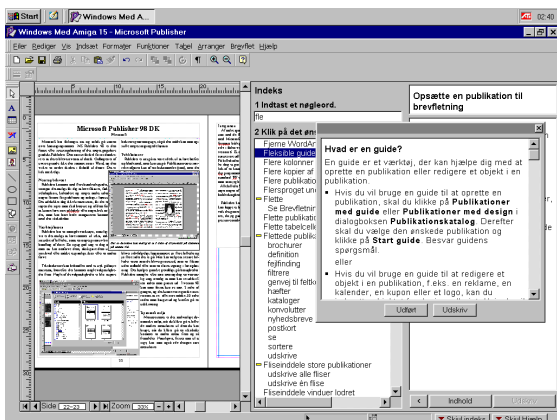
Værktøjskassen

Publisher har en mængde værktøjer, naturligvis er det muligt at lave rammer til tekst, indsættelse af billeder, samt en noget primitiv behandling af disse. En rigtig god ting er dog at man nu kan omfarve dem, altså gøre dem til sort-hvid eller måske et grønt skær eller en anden farve.

Tekstbokserne kan behandles med et tryk på højre musetast, hvorefter der kommer nogle valgmuligheder frem. Nogle af de valgmuligheder er bla. at gøre boksene gennemsigtige, så på den måde kan man opstille meget særprægede layouts.

Publikationer

Publisher er tæt på at være ideelt til at lave hæfter og blade med, men kun tæt på. Publikationernes størrelse afgøres kun af ens hukommelse (ram), men det bliver



Hjælpe-menuerne er tæt på det geniale i Publisher 98, naturligvis er hjælpen på dansk og kan udprintes.

selvfølgeligt langsommere jo flere billeder og jo flere sider det er på. Man kan vælge at se sine billeder enten som de bliver printet ud, som en firkant uden indhold eller som en sløret tegning i lav opløsning. Det hjælper ganske gevaldigt på hastigheden. Publisher mangler efter min mening dog en væsentlig ting, nemlig at man kan se udskriften inden man printer ud. I version 98 kan man forsat kun se max 2 sider af gangen, og det kunne være ganske interessant at se alle sine måske 30 sider inden man brugte tid og kræfter på en udskrivning.

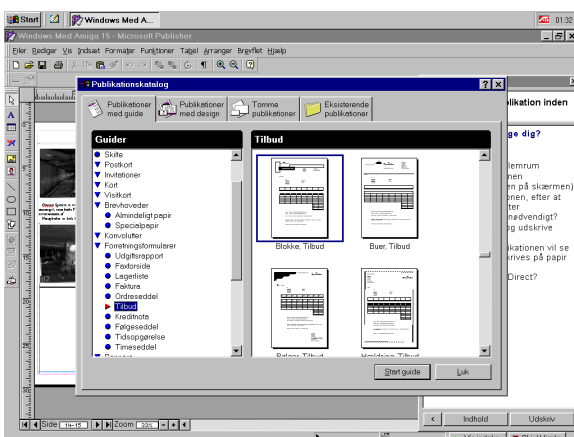
Dynamisk miljø

Menu-systemet er det sædvanlige dynamiske miljø, når du klicker på et billede ændres

menulinien til dem du kan bruge, når du klicker på en tekstboks kommer en anden menu frem og så fremdeles. Naturligvis, fristes man til at sige, kan man også selv designe sine menuliner.

Integration

Af andre spændende ting i Publisher kan nævnes dets integration med de fleste office-pakker, men naturligvis i særdeleshed med Microsoft Office 2000. Publisher genkender de fleste filformater både på billede og på tekstsiden, men MS har skudt sig selv i foden ved ikke at understøtte Word Perfect til højere end version 6. Et andet punkt de har fejlet på er ved at ikke understøtte sine tidligste versioner af Publisher, og det er skuffende. På billedsiden genkendes næsten alle



Ikke mindre end 200 skabeloner medfølger.

formater, men der mangler dog et par stykker, bla. mangler TIFF, hvilket ærlig talt er lidt af en katastrofe for dem af os, som har Mac venner, deres dtp programmer gemmer nemlig som regel i denne format som standard. IFF er heller ikke understøttet, og det er lidt træls, når man som jeg har 4 cd'er med IFF billeder.

Alle billeder kan man naturligvis skala op og ned, og hvis man tager nogen af cdens knap 400 Mb cli-part, så kan de endda fastholde skarpheden under formtørring eller formindskningen.

Publisher kan konvertere ens sider til HTML sider, så man kan lægge et blad på nettet uden de store armbevægelser, hvorvidt det passer synes dog at være en sandhed med modifikationer, da jeg prøvede synes jeg bestemt det krævede endog meget store armbevægelser, men det kan da lade sig gøres.

Amiga

Ikke overraskende, så udsendes der ikke en Amiga version. Vi henviser til Page Stream i stedet.

Publisher 98 DK – PC

Publisher kan det som de fleste har brug for. Det er behageligt at arbejde med og har mange gode sider, men det er endnu ikke helt perfekt, men det nærmer sig, særligt set i forhold til sin pris.

Systemkrav:

486 med Win95 og 16Mb ram

Anbefalet system:

P200, 32Mb ram helst mere

Venlighed89%

Dynamisk miljø, gode skabeloner, men der mangler mulighed for at se sine udskrifter inden udprintning.

Evner.....94%

Man kan det hele, og endnu er der ikke noget som programmet har begrænset mig i.

Kvalitet.....97%

I den prisklasse finder du ikke bedre dtp programmer, og selv nogle af de meget dyre produkter synes jeg er kommet til kort.

Pris: 898 kr, der gives 300 kroners rabat ved opgradering fra tidligere versioner.

Publisher 2000 – DK

Den danske version af næste udgave forventes at ramme Danmark i løbet af efteråret. Læs mere på:

www.microsoft.dk

Infinitiv II Tower

2300 kroner for et tower, så er det betalt. Det er faktisk næsten tre gange mere end et tilsvarende til PC. Det skal være godt til så høj en pris.

Toweret både bredt og dybt, så det giver ingen problemer at få sin A1200 på plads, kablerne er, i modsætningen til RBMs tower, lange nok og giver ingen problemer.

Men der er ikke nok plads alligevel, der er kun plads til 3 bays a 5.25" og kun en enkelt bay til diskettedrev. Strømforsyningen er på 200w, og det er faktisk ikke helt nok, hvis man både har PPC kort, grafikkort, acceleratorkort, samt

lidt cd-rom, harddisk og lidt andet løst, så kniber det faktisk.

Men hvordan ?

Du starter med at adskille din maskine, og få dit bundkort løst, herefter sættes det blot ind på højkant. Det passer kun ind på een måde, så det er nemt nok, kortet skrues fast. Derefter sættes keyboard adapteren fast, den kan også kun monteres på een måde, og skal sættes på den chip, som er lige ovenfor din CPU, det er beskrevet ganske glimrende i manualen. Keyboard adapteren medfølger pakken, det gør tastaturet dog ikke. Stikket føres herefter ud til bagsiden af toweret og skrues fast. Strømstikket monteres, og du tilslutter skærmen.

Jeg synes det er en god ide at gå langsomt frem, og jeg vil derfor





SCSI er slet ikke understøttet.

Jeg havde et Blizzard SCSI kit, og det førte tidligere ud til eksterne enheder. I det tilfælde var jeg nødt til at købe en adapter, som koster 400 kr. Det var en meget uventet udgift oveni.

anbefale dig at prøve starte din maskine hver gang du har sat noget nyt ind.

Jeg startede maskinen og kickstart 3.1 billedet kom frem, det var første gang, jeg så det på min på A1200.

Herefter gik det resten smertefrit. Jeg tilsluttede diskettedrev, cd-rom og harddisk. Den røde stribe på ens SCSI kabel skal pege udad, men hvis du kommer til at vende det forkert sker der ikke noget, altså udover det ikke virker, og du må montere det om.

Kablerne er for korte, diskettekablet var langt nok, men det medfølgende IDE var slet ikke langt nok, og derfor måtte jeg købe et nyt. Det er endda et specielt kabel, da de den medfølgende IDE controller er 40 pins, mens standarden er 44 pins, så det er lidt dyrere end normalt.

Eksterne enheder

Jeg havde både harddisk og cdrom drev som eksterne enheder, og her skal man altså adskille ens enheder. Når man har gjort det, opdager man bag plasticen gemmer der sig nogen ganske almindelige "PC" dele. Læreren må altså være, at vi kan bruge standardprodukter til vores Amiga. Men det vidste vi godt i forvejen.

Mit acceleratorkort og controller var forbundet og måtte derfor sætte dem i. Det gik nu ikke særlig overbevisende, og de endte med at måtte sættes fast med snor (!), da de ellers blafrede, det var ikke alt for smart, men åbenbart nødvendigt.

Der mangler så meget....

Når man køber et tower til 2300 kr må man forvente en del, men



Udseendet har det heller ikke med sig.

jeg synes ikke man får ret meget. Man får strømfor- syningen, og kablerne er tilpasset til Amiga, men det er sådan set også det.

Der er ikke zorro slots med i prisen, der er ikke tastatur, selvom adapte- ren medfølger. Men hvad du får er en kasse, hvor du kan smække din Amiga i, men ikke mere.

Hvis du vil i gang med større ud- videlser, så skal du forsat bruge 1200 kroner på zorros slots, og der- næst grafikkort og den slags.

Kablerne er for korte, og inden du har bygget færdigt, har udgif- terne nemt passeret de 3000 kr.

Vurdering

Hvis du har bare en lille smule teknisk indsigt, eller kender nogen som har det, så køb et PC tower, som koster omkring 700 kr (for de bedste), og lav selv de nødvendige ”svejsninger” af strømkabler. Det er ikke ligeså nemt, men det er me- get billigere. Som jeg ser det beta- ler du for logoet, men så meget er en label vel heller ikke værd.

Infinitiv II Tower

Strømforsyning	: 200w
Bays	: 3x5.25” & 1x3.5”
Medfølgende	: Tastaturadapter, IDE kabel
Virker med	: A500, A600 samt A1200

Fordele:

Det er nemt at indsætte sin Amiga.
Det ser ret godt ud.
God manual (engelsk og tysk)

Ulemper:

Prisen er fuldstændig vanvittig.
Du skal selv købe et tastatur.
Støjdæmpningen er meget ringe, og blæseren er i den larmende ende.
For få muligheder for udvidelser.
Lidt svag strømforsyning på længe- re sigt.

Kvalitet : 55%

Hvis det havde kostet under 6-700 kroner, havde karakteren set helt anderledes ud.
Pris: 2295,- kr

2 store processorer

Det kan kræver næsten en universitetsuddannelse for at vælge den rette processor. Vi kigger på den dyre Pentium II og den billige Celeron, begge er fra Intel.

PentiumII 400 & 450 Mhz

Pentium II processoren er altid blevet beskyldt for at være for dyr. Det er vi fuldstændig enig i, men man må ikke glemme at Intel PentiumII trods alt stadigt leverer en høj ydelse..

Vi har valgt at kigge på de to modeller. Teknisk set er P-2 400 & 450 baseret på samme kerne, blot er de udstyret med forskellige clockmultiplier settings. Da begge er beregnet til 100Mhz FSB (hastighed for bundkortet) betyder det en 4,0x til 400Mhz og en 4,5x til 450Mhz. Som sædvan-

ligt hos nyere Intel processorer er multiplieren låst, men heldigvis har de ikke låst deschutes processorerne endnu.



Pentium® II processor

Vores eksemplarer var af den nye type, som har L2-Cache siddende på højre side af bundkortet. Dette skulle ifølge Intels teknikere forbedre kølingen af disse chips, som kører med hhv. 200 og 225 Mhz.

Mens vi er ved varmen oplevede vi ingen varmemproblemer under testforløbet. Selv med Intels relativt lille køler kunne vi overclocke helt uden vanskeligheder. Ved at benytte 112 Mhz Bus opnår man hastigheder på hhv. 448 og 504 Mhz uden problemer.

Ydelsen er helt i top, men man kan se, den nye Celeron faktisk ligger meget tæt på. Selvom processoren ikke har nogen form for speciel 3D acceleration indbygget yder P-2 virkeligt godt i alle FPU krævende spil.

PentiumII 400 & 450MHz

Navn:	Pentium II Deschutes
Hastighed:	400 & 450 Mhz
L2-Cache:	512 Kb ECC @ 200 & 225Mhz
Kerne:	0,25 mikron Deschutes
FSB:	100 Mhz
Spænding:	2.0V

Priser :

Intel Pentium II 400 Mhz, 100 Mhz 1.630,-
Intel Pentium II 450 Mhz, 100 Mhz 2.200,-
ACS-Computer, Tlf.: 35 82 76 50

Dette skyldes én ting...Rå kraft. FPU-delen er virkelig god.

Dyrt, men godt

Hvis man absolut skal have det hurtigste er der ingen vej uden om en PentiumII 400 eller 450. I praksis er der dog ikke langt ned til Celeron og AMDK6-2, så valget må i sidste ende være op til dig og måske især din pengepung.

Celeron 300A & 333

Den gamle uden L2-cache.

Den første udgave af Celeron processoren blev aldrig den "K6 dræber" som Intel havde håbet, og det var der en grund til.

At skære L2-cachen totalt væk fra en processor gør at hukommelseskrævende programmer såsom business-applikationer yder meget dårligt, da L2-cache er en form for buffer mellem hovedhukommelsen og CPU-kernen.

Selve CPU-kernen var i øvrigt fuldstændigt identisk med en alm. Deschutes-kerne.

Rent faktisk kunne en Celeron 266 faktisk ikke give baghjul til en alm. 233 Mhz MMX processor og da slet ikke til en K6...vel at mærke i business applikationer.

Da Intel samtidigt

valgte at bruge 66 Mhz bushastighed var processoren nærmest dømt til døden, hvis ikke det lige var fordi den ydede virkeligt godt i spil.

I 3D spil snuser den til storebror PentiumII ved samme clockfrekvens.

Den oprindelige Celeron-processor kunne fås i 2 udgaver 266 og 300 Mhz. Ved at sætte bushastigheden op til 100 Mhz kunne man få 266 udgaven til at køre 400 Mhz. Da begge processorer var multiplier låst oplevede man, at den mindste udgave (266), var den mest overclocking egnede.

300 Mhz udgaven nægtede nemlig i langt de fleste tilfælde at køre 450 Mhz.

Den nye stjerne!.....

Da Intel så lancerede Celeron 300A og 333 i slutningen af 1998 var det uden den store medieomtale. Det er synd, for den nye Celeron er en fantastisk god processor.

Celeron 300A & 333

Navn:	Celeron 300A & 333
Hastighed:	300 & 333MHz
L2-Cache:	128Kb ECC @ 300 & 333Mhz
Kerne:	0,25 mikron Deschutes
FSB:	66Mhz
Spænding:	2.0V

Priser :

Intel Celeron 300 MHz, Slot 1 : 690,- kr
Intel Celeron 333 MHz, Slot 1 : 595,- kr
ACS-Computer, Tlf.: 35 82 76 50

Kernen er stadig baseret på Deschutes, men den har fået tilføjet 128 Kb L2-Cache kørende med fuld processorhastighed.

I forhold til den gamle Celeron uden Cache betyder de 128 Kb en forøgelse fra 7,5 millioner til 19 millioner transistorer.

Intel har desværre valgt at holde fast på de forældede 66 Mhz bushastighed. Dette forstår jeg på en måde godt, for vores målinger viser at Celeron ved 100 Mhz bus er næsten ligeså hurtig som storebror PentiumII.

Da den gamle P-2 kun kører sine 512 Kb L2-Cache ved halv processorhastighed er dette egentlig ikke nogen overraskelse. Selvom P-2 har 4 gange større cache udnyttes de 128 Kb i Celeron meget bedre pga. den højere hastighed. Sidstnævnte gælder naturligvis kun ved overclocking, hvor kernehastigheden er den samme for de 2 typer processorer. Mere om overclocking af Celeron i næste afsnit.

På en måde virker det som om Intel har valgt 66 Mhz bushastighed for at få ydelsen bevidst ned. De ville nok ikke have deres lavprisudgave til at gøre grin med storebror, som koster

over det dobbelte.

De nye Celeron processorer er beregnet til at køre sammen med de nye EX-baserede bundkort; men kører fint sammen med de fleste LX og BX-bundkort. Hos nogle fabrikanter er de lidt længe om at udgive nye BIOS-opdateringer til Celeron med 128 Kb Cache. I vores tilfælde skulle vores Abit BX6-board opdateres til revision EG, før det ville godkende processoren.

Så overclocker vi den da bare!...

De 66 Mhz bushastighed samt multiplierlåsen giver kun mulighed for at ændre på busfrekvensen. Da Intel's produktionskvalitet er tårnhøj giver det mulighed for at benytte 100 Mhz bus og derved overclocke processorerne med op til 50%.

300A

Som det ses herunder kan Celeron 300A overclockes rigtigt meget. I procent svarer det til 50% højere frekvens end den påskrevne. Dette er fuldstændigt uhørt og vidner om at Intels produktionskvalitet er tårnhøj.

Det skal nævnes, at vi kun havde 300A-processoren i ganske kort tid og

Celeron 300A kan køre med disse hastigheder.

300 MHz standard med 66 Mhz bus

306 MHz overclocket med 68 Mhz bus

338 MHz overclocket med 75 Mhz bus

375 MHz overclocket med 83 Mhz bus

450 MHz overclocket med 100 Mhz bus (VCore sat til 2,1V)

464 MHz overclocket med 103 Mhz bus (VCore sat til 2,1V)

derfor ikke havde tid til at foretage nogle deciderede målinger på denne.

333

Desværre må vi nok erkende at "storebror" ikke er ligeså enestående. Da multiplieren er fastlåst på 5, vil en forøgelse af bushastigheden til 100 MHz resultere i en hastighed på 500 Mhz. Det er i de fleste tilfælde lige en tand for meget til at systemet vil køre stabilt. Vores eksemplar kunne imidlertid godt køre stabilt med 2,3V og en moderat køling. Det kan være man er heldig at få et eksemplar som vores, men chancerne er nok ikke store.

Nederst på denne side er et skema over dens hastigheder.

Vær opmærksom på at kølere til Celeron processorer normalt ikke er udstyret med køleblæser. Ved overclocking skal en sådan monteres, hvis man ønsker stabil drift. Almindelige P-2 kølere kan ikke bruges, da monteringsbeslagene ikke er ens.

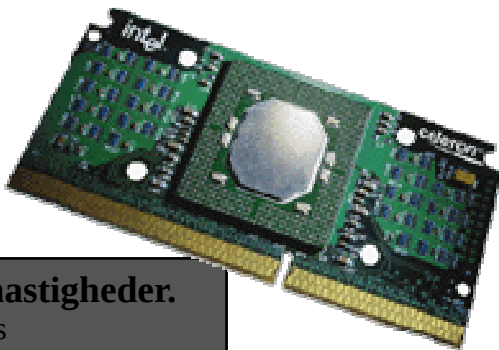
Konklusion

Man skal ikke regne med at en 333 kan køre 500 Mhz. Selvom dette umiddelbart ikke er så imponerende som lillebrors maksimale 450 Mhz er en 333 faktisk et udemærket valg,

hvis man har et "gammelt" LX-baseret eller et EX-bundkort.

Disse kort har ikke 100 Mhz FSB og derfor vil man med 83 Mhz bushastighed kunne køre 416/83 Mhz mod 300A's maksimale 375/83 Mhz. Hvis man derimod har et BX-bundkort, som tillader overclocking med 100 Mhz FSB, er det en 300A man skal have fat i. Den kan uden problemer køre 450/100 Mhz og hvis man er heldig måske 464/103 Mhz.

Her fra redaktionen må vi dog påpege at enhver overclocking fjerner garantien på produktet, og at det **kan** gå galt, om end det kun sker yderst sjældent.



Celeron 333 kan køre disse hastigheder.

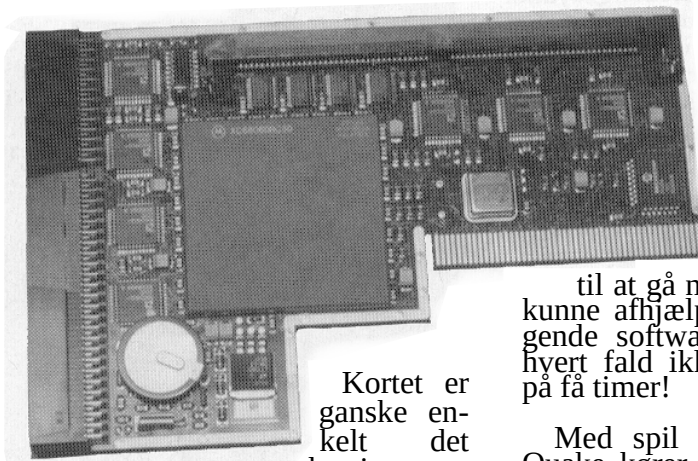
333 MHz standard med 66 Mhz bus
340 MHz overclocked med 68 Mhz bus
375 MHz overclocked med 75 Mhz bus
416 MHz overclocked med 83 Mhz bus
500 MHz overclocked med 100 Mhz bus
(Ved 2,3V og kun ved visse eksemplarer)

CYBERSTORM A1260

Phase 55 længe ventede 68060 kort til Amiga 1200 er nu endelig kommet ned i en fornuftig prisklasse.

NYE GRÆNSER

Phase 5 flytter med dette kort grænserne for hvad der er teknisk muligt med en Amiga1200 model.



Kortet er ganske enkelt det hurtigste acceleratorkort, jeg nogensinde har arbejdet med til Amiga 1200, .

MOTOROLLIN'

Ved boot af maskinen mærker man umiddelbart ingen synderlig forskel i forhold til et 68030-kort, men her er det også mere harddisksens hastighed, der er vigtig. Så snart man starter programmer, får man dog en fornemmelse af, hvad man har med at gøre-. LHA pakker i hundredvis af KB på ingen tid, JPEG billeder vises lige så hurtigt som GIF billeder, og MPEG ani-

mationener afspilles helt flydende - jo, den er god nok! Selv i Directory Opus kan hastighedsforøgelsen mærkes, da også skærmopdateringen får et nøk opad.

IKKE ÅNDELØS

Efter den indledende begejstring melder den kritiske sans sig så. Spørgsmålet er nemlig, hvor mange programmer fungerer egentlig med kortet ? Som sædvanlig kan man sige: Alle, der er skrevet ordentligt.

Langt de fleste system venlige programmer, jeg prøvede, virkede udmærket.

Eneste undtagelse var benchmarkprogrammet AIBB, der fik maskinen til at gå ned. Det er muligt, det kunne afhjælpes vha. den medfølgende software, men så er det i hvert fald ikke noget, man klarer på få timer!

Med spil er det straks værre. Quake kører, nej, det flyver, men Breathless måtte give op, det er særligt trist, da det netop er det af de få spil, som har en mulig opløsning på 1x1 pixel.

Ligesom på 1230-IV-kortet kan man dog slå hele kortet fra via tastaturet, og dermed få genstridige programmer til at køre, men det bedste ville naturligvis være, hvis programmerne bare virkede. Noget andet er også at man dermed står tilbage med en standard A1200, dermed har man hverken hastighed eller ekstra ram, og så er næsten alle nye spil faktisk ret elendige.

DOKUMENTATION HVOR?

Som nævnt medfølger der noget software, og den har netop til hensigt at sikre en større kompatibilitet med ældre programmer - specielt de, der bruger FPU. Her synes jeg dog, det er for dårligt, at softwaren kun er dokumenteret i nogle tekstfiler på disketten - hvad med manualer Phase 5?

HURTIGT OG BETALT

Jeg er stadig ikke kommet mig over kortets helt fantastiske hastighed, og der skal ikke herske tvivl om, at vil man have verdens hurtigste Amiga 1200, er dette kortet dertil. På den anden side er kortet, trods en prisnedsættelse, med en pris på lige under 4.000 kroner mere end betalt, specielt set i forhold til at 030 kortet kun koster 1000 kroner.

Cyberstorm 1260

Data:

Acceleratorkort med 50 Mhz 060 CPU, op til 64 Mb ram og mulighed for SCSI controller.

Systemkrav:

A1200

Fordele:

Rasende hurtigt
Kan slås fra med tastaturet

Ulemper:

Elendig dokumentation
Meget software fra før 1996 virker ikke
Prisen er et par tusinde for høj

Vurdering: 82%

Dallas Højtalere

Enhver PC har brug et sæt højtalere, hvis man da vil hører lyd. Det behøver ikke være specielle computerhøjtalere, det vigtigste er at det er "aktive højtalere", dvs. at de skal modtage strøm.

Dallas højtalere er nogle af de billigste med sine 199 kroner.

De vil være synd at sige man får en masse for sine penge, man får et sæt, som kan leverer en fornuf-tig lyd, men ikke mere end det. Det afsløres specielt, når man hø-

rer en almindelig musikcd. Men til almindelig brug opfylder de bestemt kravet, hvis man ikke er alt for krævende og/eller har et dyrt lydkort.

Systemkrav:

PC med lydkort

Kvalitet: 88%

Pris: 199,-
God til prisen.

Når verden bryder sammen !

Med hastige skridt nærmer vi os årtusinde skiftet, og dermed også dommedag, hvis vi skal tro på den samlede danske presse. Men mon ikke vi alle overlever ??

Problemet

De processor som er kompatible med Intels 86 serie tæller kun årstal med to cifre, og rent logisk skal der altid tillægges eet tal for hvert år. Computeren fatter altså ikke at 99 pludselig bliver til 00, og dermed går det galt.

Det, der sker

Der kan ske et par ting ved nytårsskiftet, hvis vi starter med at kigge på din og min computer. Enten så stopper den med at tælle tid, hvilket måske nok er irriterende, men dog ikke så slemt i sig selv, da man så blot kan arbejde videre og så ellers få den opgraderet i den nærmeste fremtid uden den store dramatik. Nogle programmer bruger dog uret, så reelt skal man så gå ind i sin bios og stille uret et år tilbage, herefter virker tingene (nok) igen.

Det andet der kan ske er at computeren går død - i sort. Computeren går altså ned med et brag, men betyder det så at den er færdig og man skal ud og købe en ny maskine ? Næh, det betyder at du blot skal gå ind og indstille din bios, f.eks. til 1. januar 1998,

hvorefter computeren (i teorien) kan arbejde videre. Men sådan vil det ikke gå med alle maskiner, specielt de helt gamle har nemlig ur indbygget omkring selve CPU'en, i praksis kan du indstille alt det du har lyst til, CPU'en går død nytårsaften og dermed er maskinen færdig. Men slap af, jeg prøvede min mine to gamle maskiner. Min bærbare 486'ere fra 1993 klarede det fint, og min 286'ere overlevede såmænd også, dog stoppede tiden. Men verden bestod fint også bagefter.

I det hele taget er det slet ikke ens egen hjemmecomputer, som er det store problem, måske går den ned, men som nævnt, så skal vi nok også klare det problem. Problemet er nærmere hvad der sker rundt omkring i verden.

Sandsynligvis vil der ske afbrydelse af el i dele af verden, ifølge EU er Danmarks elforsyning *ikke* sikret efter år 2000. Men igen, først og fremmest behøver det jo ikke være et problem at vi ikke har testet for det, måske er der slet ikke et problem. Men uanset hvad så er det begrænset hvor *længe* strøm-afbrydelsen vil vare. Men lad vær med at fylde fryseren op.

Telefonen kan måske også blive afbrudt, det betyder nok ikke så meget, kunne man fristes til at tro. Men det betyder faktisk at Dankortsystemet er inaktivt, så et godt råd vil nok være at hæve lidt ekstra kontanter op til nytårsaften. Ifølge Tele Danmark er nettet

dog sikret.

Måske kan du fornemme min holdning til "verdens undergang". Ærlig talt, hvor slemt kan det blive ? Okay, måske virker din telefon ikke.

Okay, måske skal du leve med stearinlys i et par dage (hospitalerne har naturligvis nødforsyning, som *er* år 2000 checket), og hvad så ??

Atomkrigen

Dommedagsprofetierne taler naturligvis også om atomkraftværkerne og at de smelter sammen og jorden bliver til et scenario fra Mad Max, det tror jeg ikke et sekund på. Rusland og dets stater har ganske rigtigt de ældste og mest ustabile værker i verden, men faktum er også at de alle er blevet tjekket indenfor de seneste år, det ville da være underligt, hvis man ikke har kontrolleret den del undervejs. Det er straks værre med alle missilerne, men de står indkapslet. Det er nu ikke noget med miljøhensyn at gøre, men fordi man ellers kan spore deres lokalisation. Bryder de sammen overlever vi altså også. Men helt ærligt, tror nogen på at Rusland er så ligeglad med sit eget land (og forsvar) og de tillader dette.

Hvad gør jeg ?

Jeg forslår, du hæver lidt ekstra kontanter et par dage i forvejen (nej, hvis bankens computer går ned, så mister du ikke alle dine penge, selvom det kunne være fedt nok, hvis de glemte mit overtræk i forløbet).

Jeg vil nok også slukke videoen og fjernsynet. Og nej, du skal nok ikke defragmentere harddisken omkring nytår, og ærlig talt, hvis du sidder og gør det nytårsaften, så overvej lige om dit liv har indhold nok.

Men er du forsat bange, så er det selvfølgelig altid den ultimative løsning tilbage. Kravl ind i et skab, luk døren og stik fingrene i ørene og åben døren igen den 10. Januar og nyd Windows med Amiga 17.

Personligt tror jeg bare jeg kysser kæresten og er fuldstændig ligeglad med resten. Hvis skidtet ikke virker den 1. Januar, så finder du alligevel først ud af det, når tømmermændene har lagt sig omkring den 5.

Ude nu :

Fortæller 3 & 4

Smertens Rus 1. og 2. del, hvert nummer koster 49,95 kroner.

Special 5

Løsning af Myst og Space Quest 6, 20 kroner (s/h)

Fortælleren 5 (december)

76 sider med noveller og meget mere. 49,95 kr.

Windows med Amiga 17 (Jan2000)

Med cover CD-rom, pris for ikke-abonnenter vil være 59,95 kroner.

Genetic Species

FrameCount	FrameCounter.
DangerZone	Al ammo
FoxMulder	Max våbenkraft.

Caffeine	Udødelig
Goldbeer	Alt intelligens forsvinder
Sober	Mere intelligens.
SatanClaus	Alle våben bliver lydløse.
Scorpions	Alle gåder forsvinder.
AlienRace	Usynlig
Chainsaw	Prøv !
JumpingJack	Hoppende kanin
HellRaiser	Ingen genladnings tid for alle våben.
MindFields	Ingen låste døre
Sissies	Du får alle ting.
RushHour	Exstream Enemy Movement
	Velocity.
Astronomical	Fjenden opgiver aldrig !
Muppet Show	Set Shade Factor To \$D000

Koder til hver level

Retribution	Stage 0
Dysfunctional	Stage 1
Antimatter	Stage 2
EyeOfTheStorm	Stage 3

Våben

Ambrosia	Rocket Launcher
Cncd	Plasma Gun
Iris	Flechette
Polka B	Assault Rifle
Parallax	Mini Gun
SpaceBalls	Flame Thrower
3LE	Tazer
Stellar	Ind. Drill
Puzzle	Stun G. Launcher
Kefrens	Pistol
Impact	Sil. Pistol
Silents	Fire Axe
Scoopex	Aut. Pistol
Deathrow	Hugger Acid
Loonies	Laser Mine
Impulse	Mantis Beam
Depth	Laser Rifle
Floppy	Hand Grenade

Genstande

Gods	Poophie
Artwork	Data Disc
Rage	Violet Keycard
C-Lous	Red Keycard
Subacid	Green Keycard
Balance	Blue Keycard
Efreet	Bio Toxin
TBL	Save Game
VirtualDreams	Orange Keycard



Star Wars : Rouge Squadron

Guide & Snydekoder

AMBUSH AT MOS EISLEY

Den første bane er ret let, for det eneste, du skal gøre, er at smadre alle fjender. Som en lille bonus er der fem fjender, der ikke viser sig på din radar. Du ved, du har fundet dem, når R2D2 laver den mærkelige lyd (fra The Empire Strikes Back, hvor han driller Luke). Hvis du skyder dem, er guldmedaljen indenfor rækkevidde.

RENDEVOUZ ON BARKESH

På denne mission skal du være opmærksom på de ialt 7 TIE Bombers, der dukker op hen ad vejen. Når du begynder, flyver du lige frem, smadrer AT-ST'erne og vender tilbage til konvojen. Find ud af, hvor og hvornår de forskellige TIEs kommer, så de ikke truer konvojen. På det sidste stykke af konvojens rute er der en samling lasertårne på venstre side, som skal uskadeliggøres. Længere fremme ligger en minibase med en AT-ST og nogle mænd, som du også jævner med jorden. Redder du alle konvojens fem skibe, får du guldmedaljen!

THE SEARCH FOR THE NONNAH

Allerede her kan spillet godt begynde at blive lidt svært. Det første du skal gøre, er at finde Nonnah-skibet, som er i et af banens tre hjørner. Begynd med at flyve højre om på kortet, indtil du finder det - hvis du leder for længe, bliver du angrebet! Når angre-

bet sættes ind, skal du neutralisere tanks og AT-ST'ere først, hvorefter du kan koncentrere dig om bombeflyene. De kommer i par, så hold øje med dem på din radar. Lidt senere angriber tre AT-PT'ere transportflyet, og for at få guld skal du skyde de forskellige droids i området.

DEFECTION ON CORILLA

Denne mission er meget ligetil: Flyv ind og smadr det hele! Du skal være hurtig, når AT-AT'en bliver landsat, så den ikke forhindrer din mission. Du får ca. tre forsøg til at nedlægge den med dit harpunkabel. Når du har reddet Tech-centret, flyver du tilbage mod den store by og stopper ved den første lille by til højre. Nede i midten på en af gaderne kan du rage en Advanced Proton Torpedo til dig, som giver dig en guldmedalje - men det er svært!

LIBERATION OF GERRAD V

Denne mission kan volde lidt problemer, men her er en mulig løsning: Start med at ødelægge de to kanontårne lige fremme, flyv gennem byen, og ødelæg de næste to tårne til venstre - du er nok nødt til at bremse for at ramme dem i forbifarten. Skyd missiltårnet og det missil, det sender afsted, mens du fortsætter hen over klitten, hvor der er et par tårne til, der skal smadres.

Herefter vender du tilbage til byen og skyder tårnene oppe på bygningerne - du har nu neutraliseret tårnene i den første by. Når du forlader stedet, skal du skyde de to AT-PT'ere og flyve til højre for den sandklit, der er rundt om byen, til Wedge taler til dig, og skyd de næste AT-PT'ere, der er på vej mod byen. Flyv ligeud og lidt mod højre henover den næste by, indtil du ser de to store klitter. Flyv mellem dem og pløk de to AT-PT'ere og mis-



siltårnet til højre for dem. Ignorer TIE fighterne og flyv lige mod midten af byen - skyd lasertårnet til venstre og missiltårnet i midten af byen.

Flyv derpå til højre og skyd lasertårnet dér. Når du finder den store, brune laserkanon, skyder du torpedoer mod den og gør det af med den. Flyv mod højre og skyd missiltårnet på toppen af skråningen, hvorefter du vender tilbage til det sted, hvor du skød den store laser, og ødelægger missiltårnet. Det var næsten det hele! Skyd de sidste AT-PT'ere og det sidste lasertårn i byen, og - hvis du vil have guldmedaljen - de sidste TIE Fighters.

THE JADE MOON

Her skal du dække Nadines tropper, mens de arbejder sig frem mod en Imperiebase længere fremme. Den første trussel er de fire AT-PT'ere, der bevogter vejen mod basen. Flyv eventuelt forbi dem, vend tilbage, og ødelæg dem alle, mens du langsomt flyver forbi. På denne måde tager du ikke så meget skade, som du ville gøre ved et frontalangreb. Fremme ved basen finder du fire turbolasere - flyv lavt, mens du smadrer dem alle.

Efter basen flyver du til venstre, indtil du når graven, hvor skjoldgeneratoren ligger. Pas på missiltårnene på vejen, og skyd dem eventuelt med dine protonatorpedoer. Brug også torpedoerne til hurtigt at ødelægge skjold-

generatoren.

Når det er gjort, lukker du dine S-foils, så du kan komme tilbage til basen i en fart - Nadines tropper er under angreb! Fokuser på de tre AT-ST'ere, og skyd derefter alle TIE Fighters, Bombers og Interceptors i området. Husk, at der til venstre for din startposition ligger en dyb kløft. Hvis du følger den, kommer du til en forgrening, hvor du flyver til venstre. Ødelæg bygningerne her, og du får Advanced Shields. Gør eventuelt dette, før du ødelægger skjoldgeneratoren.

IMPERIAL CONSTRUCTION YARDS

Begynd med at flyve til venstre og sætte farten ned. Hvis du laver dine medpiloter flyve længst fremme, klarer de alle radarerne for dig! Når du kommer ud af kløften, skal du ignorere AT-AT'en til højre - den er bare spild af tid! Flyv i stedet direkte mod kløften til venstre, indtil du finder AT-AT-basen. Skyd først laser- og misilårnene, og derefter selve basen. AT-AT'en er ikke nogen stor trussel, da den hoved ikke drejer særligt hurtigt. I stedet skal du passe på de forskellige TIEs, der hurtigt finder dig.

Når du har lagt det hele øde, vender du tilbage til kløften. Hold til venstre, ødelæg laseren på bjergsiden, og flyv ned ad kløften til venstre. Skyd de AT-ST'ere og tårne, du møder på vejen, hvorefter du i ro og mag sætter fabrikken ud af drift. For at få guld skal du finde Advanced Bombs; lige fremme for den første kløft kan du se en landingsplatform med en Shuttle. Bagved er nogle barakker og beholdere, som du ødelægger, og voilà!

ASSAULT ON KILE II

Det er første gang, du flyver Y-Wing, og den er ret forskellig fra de andre fartøjer. Du bør holde dig helt fra kamp med TIEs, da de er dig langt overlegne i manøvreduktighed! Flyv lige frem og drej til venstre ved forgreningen. Ødelæg kanontårnene med dine bomber, mens du flyver i zigzag. Hvis du holder dig til den venstre bjergvæg, kommer du til sensoren, du

skal ødelægge. Den er beskyttet af flere tårne, som du bomber først. Herefter kan du bare hælde bomber efter sensoren, eller skyde den med din laser.

Efter den lille film flyver du ligeud for at finde de fire garnisoner, som du bomber i kredsløb! En Shuttle dukker op, og flyver i retning af rumhavnen - følg den! Den er heftig bevogtet af kanontårne, og TIEs sværmer rundt i luften. Flyv mod uret rundt om basen i lav højde og ødelæg alle tårnene, hvorefter du pulveriserer resten af basen.

RESCUE ON KESSEL

Flyv ikke mod fængslet - det er selvmord! Det er heller ikke noget værd at flyve langsomt mod toget, mens du ødelægger alt antiluftskyts, idet toget for længst vil være væk, når du når til det. Begynd at flyve mod bakkerne til venstre, og ødelæg alt, inklusive konvojen (du får flere kills!). Du når snart til et Kessel-fængsel - bagved ligger svævetogets station. Du har nu god tid til at ødelægge alt antiluftskyts i området.

Når toget nærmer sig, finder du en god angrebsvinkel og klargør dine ionkanoner. Skyd først forsvarsvogne og dernæst de andre vogne i toget, indtil det hele ligner et neonskilt! Det er svært at få guld på denne bane, idet du både skal ødelægge mange fjender og nå toget meget hurtigt, så spild ikke tid på at jage TIEs, men hold dig til missionen (dette gælder også for de

fleste andre missioner!)).

PRISONS OF KESSEL

Denne mission hører ikke til de letteste! Nadines Shuttle er langsom, men der er dog ret modstandsdygtig. Begynd med at lukke dine S-foils, og flyv ned i dalen til højre. Ved næste forgrening flyver du til venstre, hvor du finder det første fængsel. Den største trussel er Turbolaserne, som du eliminerer. Når Nadine kommer der til, finder han ud af, at basens skjold må ødelægges først. Følg din radar mod skjoldgeneratoren, som du ødelægger (pas på missiltårnet!). Dræb eventuelt de andre fjender i området, før du sætter skjoldet ud af kraft.

Flyv hurtigt tilbage til fængslet, og beskyt Nadine mod TIE Fighters. Følg ham til det næste fængsel, hvor du flyver forud og ødelægger laserne. Skyd hurtigt AT-ST'erne med dine torpedoer og derefter enhver anden trussel i området. Gentag denne procedure ved næste fængsel - husk at fokusere på tårnene! Omtrent samme forløb gentager sig ved det sidste fængsel. I nærheden af den anden base finder du en dal oppe i et bjerg med en bunker og et missiltårn. Ødelæg begge, du får Seeker Missiles.

BATTLE ABOVE TALORAAN

Det vigtigste på denne bane er at kende forskel på Imperiets gasbeholdere og de civile. Imperiets containere har et mærke, så det skulle være relativt nemt at ødelægge dem. Der er seks på det øverste dæk og tre på det

nederste. Ved den næste platform er der fire containere, som er gemt bag de blå civile containere, så du er nødt til at angribe dem fra en høj vinkel. Ved de næste platforme skal du blot ødelægge de forskellige turrets og Porten er nu nede, og du flyver hastigt ned i den fjerne ende af dalen, som AT-PT'erne render ind i, ødelægger den sidste AT-AT.

Det begynder nu at sværme med Tank Droids, og du er nødt til at være ekstremt hurtig og præcis, hvis AT-PT'erne skal overleve. Men tag det bare roligt - det bliver værre endnu! Så snart du hører eller ser TIE Bombers, lader du dine andre fjender være, og skyder bombeflyene ned med det samme. Der kommer snart en ny bølge, sammen med flere droids, som du også smadrer, før de udgår en trussel mod dine AT-PT'ere. Efter at de har nået landingsfartøjet, kan du ånde lettet op, mens du smadrer Research Facility'en i den anden ende af kortet. På toppen af bakken lige over dette sidste mål kan du ødelægge bunkeren for at få Seeker Proton Torpedos.

ESCAPE FROM FEST

Dette er en af spillets sværeste missioner! Fortsæt lige frem, mens du ødelægger lasertårnene. Smadr ikke porten, men flyv i stedet over og nedlæg den AT-AT, der jager de AT-PT'ere, du skal beskytte. Herpå flyver du hen over porten, som du stadig lader være i fred. Du kommer til en skjoldgenerator, som du ødelægger. Alle andre fjender i dette område, og-

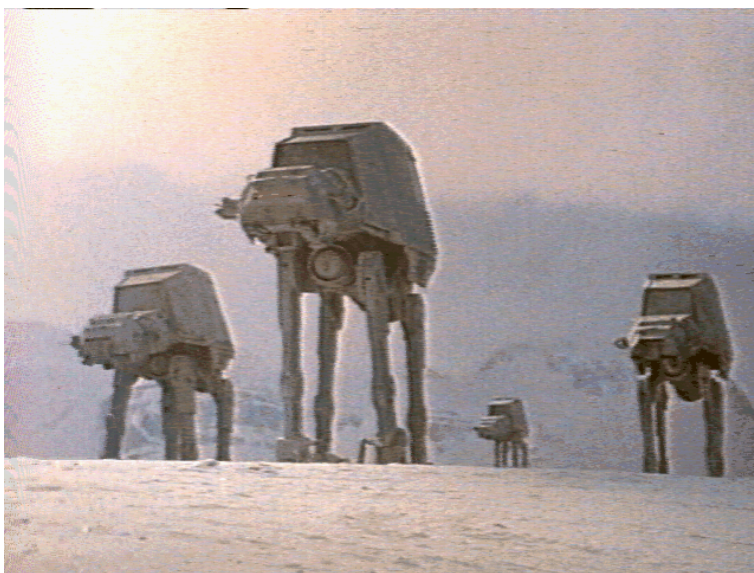
så AT-AT'en, skal dræbes hurtigst muligt!

BLOCADE ON CHANDRILA

Flyv tæt på toget og pløk bombe-flyene, før de kan nå til det. Prioritér altid TIE Bombers højest, når der er fjender, da de anretter mest skade. Når du når til byen, begynder seks AT-ST'ere at angribe nogle evakueringsfartøjer - brug dine proton-torpedoer, hvis du vil redde alle tre fartøjer!

Herefter må du stoppe eskadrillen af TIE Interceptors, der sætter efter evakueringsflyene. Efter dette begynder et nyt TIE angreb, og det eneste, du skal gøre, er at beskytte toget, hvilket selvfølgelig kan være lettere sagt end gjort! I den fjerne ende af byen står en enlig AT-ST og skyder på et par tårne. Ødelæg den for at få Advanced Bombs.

RAID ON SULLUST



Der er ikke nogen fast flyveplan for denne bane. Gå efter turbolaserne i så lav højde som muligt, så de ikke rammer dig. Brug dine bomber til at ødelægge transmittorerne. Herefter skal du smadre Capcitor'en i midten - skyd på de store blokke, der roterer rundt om den, og den falder snart fra hinanden. Langs vulkanen ved landingspladsen finder du en fabriksbygning, der indeholder Seeker Proton Torpedos.

MOFF SEERDON'S REVENGE

Igen er der ikke nogen fast flyverute. Koncentrér dig om at beskytte Bacta-beholderne - specielt mod TIE Bombers, som bør være din højeste prioritet. Når du har rensset hele området for Imperie-tropper, dukker Seerdon op i sit landingsfartøj. Sørg for at flyve langt væk, før du påbegynder dine angreb, da hans Shuttle er ekstremt manøvreedygtig - brug eventuelt

dine S-foils. Han skulle være nede efter tre angreb, hvis du er effektiv nok. Lige når banen begynder, kan du dreje skarpt til højre for at finde nogle Cluster Seeker Missiles i en bunker.

THE BATTLE OF CALAMARI

Som Wedge Antilles, skal du smadre de frygtindgydende Verdensødelæggere. Det gør du ved at ødelægge skjoldgeneratorerne på toppen af dem, hvorefter du ødelægger motorerne i bunden, så de styrter ned. Det vrimler med kanontårne, så det optimale er at angribe skibene bagfra med dine klyngebomber. Behøver jeg at sige, at det er dumt at flyve under dem for sjov, når man har ødelagt dem?

Pas på ikke at ødelægge nogle bygninger, mens du bekæmper TIEs. Prøv istedet at fange dem i grupper i luften, og affyr dine bomber - så skal du bare se løjer! Det virker komplet umuligt at gennemføre denne mission på under de fem et halvt minut, der er påkrævet for at opnå guldet - men øvelse gør mester!

LUKE ANBEFALER:

1. Flyv ind foran TIE Bombers, sæt farten helt ned, og lad dem overhale dig! Så kan du i ro og mag fjerne dem fra dit åsyn uden de mindste problemer.
2. Hvis din mission fejler, og du ikke ved, om du kan klare den igen med kun to liv, kan du gå hele vejen ud i startmenuen og starte forfra for at få tre liv!
3. Airspeeder'en og V-Wing'en kan flyve tæt på jorden uden at styrte ned. Prøv at flyve ned mod jorden - du vil ikke ramme den, men i stedet vil dit fly blive trukket op og begynde at følge jordens topografi.

4. Spar ikke dine missiler og bomber! De fleste gør det, fordi de tror, at man får brug for dem til vigtigere ting senere, men man ender altid med ikke at få dem brugt. Affyr dem altid mod TIE Fighters, der kan være svære at få ram på, eller mod Walkers, der truer noget, du skal beskytte. Dør du, får du en frisk, ny ladning, så du kan begynde forfra.

WEDGE ANBEFALER:

1. Stormtroopers kan være en pestilens, hvis man for eksempel flyver lavt for at nedlægge en Walker med sit harpunkabel, men de er heldigvis nemme at slå ihjel, selv om det er lidt som at skyde gråspurve med kanoner! Imidlertid tæller de ikke mod éns antal af fjendtlige drab i missionen.
2. V-Wing'en er et af de bedste fly, hvad angår både manøvreedygtighed og ildkraft. Dens klyngebomber kan - hvis de bruges rigtigt - ødelægge op til fem TIE Fighters i en flok med kun ét skud!
3. Når du flyver mod AT-AT Walkers, skal du flyve højt, så de ikke rammer dig. Når du vikler harpunrebet om dens ben, skal du huske at bruge dine styrejets til at gøre det så hurtigt som muligt. Sæt farten op, når du flyver langs den, og lidt ned, når du runder den, så du ikke mister kablet for tidligt! Du skal rundt tre gange, før bæstet lægger sig ned...

Rene Christensen

Vuffers Kurv

Redaktions vovsen er altid klar til at give svar på dine spørgsmål om din Amiga eller PC.



nu steget til knap 40 kroner pr. nummer, jeg håber at mange dropper jeres blad, det er slet ikke fyrrer kroner værd, måske det halve.

Hej

Hej Vuffer

Jeg er dødtræt af jeres blad, og den holdning i lægger for dagen. Lad os starte med nummer 8, her skal man bare købe en Amiga, to numre senere er en PC det eneste rigtige, og Amiga svines til. Og den ide om at svine Amiga til har I forsat siden, håber I at Amiga forsvinder, så I ikke behøver finde Amigaen frem fra bunden af skabet, når der skal skrives en test eller måske endda to til et nummer. Og et Amigaspil kan jo åbenbart ikke score mere end 70% i karakter eller hvad?

Så starter i en løsning af Myst i nummer 10, og slutter med forsættelsen i næste nummer, det sker ikke. Først i nummer 12 kommer der to bannere mere, og igen fortæller I at det forsætter i næste nummer, men hverken i 13 eller 14 dukker det op, måske næste nummer, eller gider du bare ikke spille det færdigt? Det er jo trods alt ikke godt, når det er Amiga eller hvad?

Læserundersøgelsen havde jeg håbet kunne rette lidt op på sagerne, men i stedet for at respektere at 30% sidder med AmigaOS1.3/2.0 eller Windows 3.11, så skriver I bare, at I vil beskæftige jer med de 70%, er vi andre uønsket som læsere? Prisen er

For at starte fra en ende af, så er bladet nok blevet mere objektivt i den senere tid. Vi er nok ikke længere så fanatiske med hensyn til Amiga. Amiga er altså bare en computer, og den skal levere varen, ellers får den kritik, men sådan er det nu også med PC.

Næsten alle Amiga artikler/anmeldelser er skrevet af freelance skribenter, og deres bedømmelse er nøjagtig ligeså fair som PC skribenternes. I øvrigt mindes jeg nu at adskillige spil har fået gode bedømmelser.

Grunden til vi beskæftiger os med Windows95/98 og AmigaOS 3.1, er, at det er der, programmerne nu engang udkommer. Vi kunne sagtens skrive om spil og programmer til både Win3.1 og AmigaOS1.x, men det vil så bare blive gamle test, som vi bringer for at bringe noget om maskinen, det sker ikke!! Vi skriver om det som sker, ikke om det der engang er sket. Det kan godt være at andre blade vil afgive sider til at skrive om spil fra 1987, som ingen kan finde og som ingen har nogen interesse i, men det overlader vi til andre.

Løsningen af Myst hænger sammen med at jeg simpelthen gik i stå, og ikke kunne komme videre.

Mvh Vuffer

Hej Vuffer

Jeg har en lidt forældet Pentium200MMX, og overvejer i øjeblikket at opgradere den, det er bambus PC, så det vil ikke give nogle problemer, men hvad skal jeg satse på, mit system ser ud som følger:

17" skærm

P200MMX, 32Mb simm-ram, 2Gb harddisk, 2Mb grafikkort, soundblasterlydkort og 8xcd. Jeg har omkring 3500 kroner til formålet. Jeg bruger primært min computer til spil, måske skulle jeg heller købe en Playstation eller en Nintendo 64 ?

Henrik Jensen

Hej Henrik

Du har ikke meget, som kan bringe dit system up to date. Du har skærmen, og dit lydkort, men resten er faktisk forældet. Det bedste vil derfor nok være at købe en ny maskine, som du kan finde til omkring 6000 kroner (uden skærm). Men det er ikke det, du spørger om. Umiddelbart så skal du købe nyt bundkort, CPU og DIMM ram, det løber op i omkring 3000 kroner. Du skal også have et nyt grafikkort med **mindst** 8Mb ram, og endelig skal du nok overveje et V2 kort, hvis du vil spille de nyeste spil.

Faktum er at prisen for din opgradering vil løbe op i mindst 4-4500 kroner.

Vuffer

Hej Vuffer

Jeg har en Amiga1200 med 4Mb ram, 170Mb harddisk. Jeg

har overvejet at beholde min Amiga til det seriøse og så købe en Playstation til spil. Er Playstation noget som indgår i jeres planlægning af de kommende numre. Hvad skal jeg give for et brugt system ? Jeg har overvejet en lettere opgradering af min Amiga, hvad mangler jeg desperat for at kunne forbedre min Amiga ?

Thomas Anderup, København V

Kære Thomas

Hvis du vil have din Amiga til at køre hurtigere vil et 030 eller 040 acceleratorkort gøre underværker, og smæk yderligere 16Mb ram i, så er dit system forbedret ganske voldsomt.

En brugt Playstation med 10-12 spil vil ligge på 5-700 kroner, alt afhængig af tilbehøret. Du skal dog ikke forvente at finde Playstation i bladet.

Vuffer



Spillet The Strangers genudgives i den nærmeste fremtid til Amiga.

