

WINDOWS AMIGA



Nr. 17

Januar 2000

6. årgang

Pris: 59,95 kr. (Normalpris: 39,95 kr.)

FIFA 2000

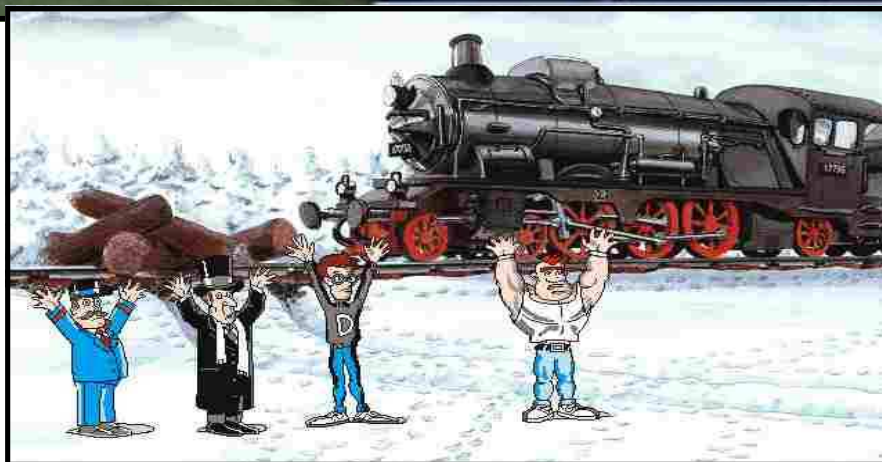
Space Quest 6

The Big Red Adventure

Unreal Tournament



BONUS :
4 sider tillæg
1 CD-ROM



5 års fødselsdag



Festen, der forsvandt

En varm velkomst skal lyde her fra forlaget, vi har taget hul på et nyt årtusinde, og vi har også taget fat på et par ændringer af bladet, men først til nyt-året.

Jeg ved ikke, hvordan I havde det, men jeg var skuffet, selvom jeg burde være mere end tilfreds. Der var mere fyrværkeri at nyde end nogensinde, alle var mere glade end nogensinde og år 2000 problemer mærkede vi intet til. Og så alligevel, jeg havde det som om at festen var fejret de første hundrede gange, forventningerne var helt hen i vejret, og tilbage syntes jeg bare var en form for tomhed; en følelse af "Nå".

Jeg følte, at festen i det hele taget var blevet dræbt eller måske udpint. Jeg gik i hvert tilfælde tidligt hjem fra byen med en lidt flad fornemmelse, jeg havde været med til de første ti fester, der var langt sjovere.

Helt som forventet skete der intet med computeren, som også vi opfordrede til i sidste nummer, tog langt de fleste det med sindsro. Ingen hamstrede penge, madvarer eller noget andet. Kun de færreste forventede at det ville gå helt galt, jeg tror det fleste havde indstillingen, at "okay, vi mister måske telefonforbindelsen, men det er oppe igen efter en time, hvor slemt kan det gå". Det gik ikke slemt, men herfra skal der sa.... lyde kritik til de mange fjolser, som ikke havde en sk*d styr på, hvad deres fyrværkeri kan udrette. Alt for mange tåber fyrede det bare af i alle retninger uden at se efter, hvor andre stod og gik. Andre syntes, det var sjovt at fyre heksehyl inde i en menneskemængde. Jeg ved ikke om, det var med vilje. Vi var vel omkring 200 mennesker, og så tænder han sgu et heksehyl og kaster det lige hvor vi stod – hvor dum kan man være? Mirakuløst kom ingen noget til.

Vi har som sagt lavet ændringer fra og med dette nummer. Fremover kan du nemlig også læse om Linux i bladet. Vi

vil i dette og de kommende numre installere og senere begynde også at anmelde programmer til platformen. Det sker af flere grunde, først og fremmest så kommer der ikke ret meget Amiga materiale længere. Amiga læserne forsvinder ganske enkelt, og da oplaget ikke falder, må jeg formode at en stor del simpelthen har valgt at skifte til Pc. Da Linux også virker på Amiga, kan Linux være meget interessant for begge parter.

En anden stor ting, der er sket er, at vi er tilbage i A4 format, det tror jeg, de fleste vil byde velkommen. Vi fik et kannon tilbud på trykning, så det (næsten) er samme pris at trykke bladet i A3 som i A4 (2 A4 sider trykkes på et A3 ark og foldes). Ulempen er, at det betyder et farvel til farveforsiden, da det ville koste – hold nu godt fast – sytten kroner at lave et farveomslag, og det er for meget. Abonnementsprisen falder derfor til 1997 niveauet, nemlig 100 for tre numre. Løssalgsprisen vil dog fortsat være knap 40 kroner.

Sammen med dette nummer medfølger en cd-rom. Det er første gang, vi laver sådan én, så bær over med os, hvis ikke alt er gået helt perfekt. Vi har valgt at lave et lille tillæg inde i bladet, der detaljeret fortæller om indholdet.

På cd'en kan finde en masse spil og programmer, men vi har også vedlagt en række ældre anmeldelser og hele vores website (der igen er nede) og tilpasset denne til dette medie. Under Windows med Amiga sektionen kan du bl.a. finde en komplet oversigt over alle de anmeldelser og artikler, vi har bragt i de første 17 numre. Jeg ville meget gerne have bragt det på skrift, men det ville have fyldt ikke mindre end små 10 sider, og det virkede lidt overdrevet.

Kim Ursin

Næste nummer udkommer den
10. Maj 2000



Windows med Amiga

Udgives af Forlaget X
c/o Kim Ursin
Kærbølvej 30
6760 Ribe
Tlf: 2427 0296
E-Mail:
kimursin@forum.dk
Giro: 1-663-5154

Chef og ansvarshavende
redaktør: Kim Ursin

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

Bladet udkommer i:
Januar, maj og september

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

Omslag:
Fifa2000 (øverst), Unreal
Tournament og
The Big Red Adventure

1. udgave, 1. oplag
Oplag: 80

Trykt i Skærbæk 1999
(c) Forlaget X 1999

Indsendt materiale returneres
kun hvis der er vedlagt svar-
porto.

Annoncepriser:

1/8 side :	35 kr
1/4 side :	75 kr
1/3 side :	125 kr
1/2 side :	200 kr
1 side :	350 kr
Bagside :	450 kr

Alle priser er inklusiv opstilling
og produktion af annoncen, hvis
du ønsker at benytte din egen an-
nonce skal den indsendes/måles
som grafik billede. Ved benyttelse
af egen opstilling, gives der 15%
i rabat.

Alt det vanvittige spændende indhold i dette nummer

Artikler:

Konsolkrigen raser videre, side 6
Sega lancerer en ny konsol, Sony og Nintendo er snart klar med deres næste generation af superkonsollerne.

Opgradering side 6 samt side 23
Bør man opgradere eller købe en ny Pc'er ? Vi ser på sagen.

Hvem styrer din hardware, side 7-9
Vi kigger på de mange operativsystemer på markedet, og prøver at vurdere hvordan fremtiden tegner sig for dem.

De bedste titler fra 1995-2000, side 10-11
I anledningen af år 2000 har vi kåret de bedste spil indenfor de sidste fem år. Til Amiga ligger Myst (billede herunder) højt på vores liste.



Forlaget X fylder 5 år, side 29-31
Vi har fødselsdag.

Spiltest:

Nye titler på vej, side 12-13
 Space Quest 6, side 14
 Unreal Tournament, side 15-16
 Fifa 2000 – preview, side 16
 The Big Red Adventure, side 17

Hardwaretest:

FIC PA-2013, side 18
 Ny A4000 model, side 19

Seriøse test:

CCS64 V2.0 Beta, side 20

Og alt det andet:

Lederen, side 2
Et nyt år er begyndt.

Nyhedssektion, side 4—5
Denne gang ser vi på de mange nye spil til PC og Amiga, og endda også en ny mobiltelefon.

Linux – et nyt system, side 21-23
Vi bringer første del af vores serie om Linux.

Monkey Island 3, side 24-27
Den komplette løsning til dette suveræne adventurespil fra Lucas Art.

Tips og Tricks, side 28
Amiga Quake har vi en del snydekoder til.

Vuffers Kurv, side 32-34
Vuffer får ryddet lidt op i brevbunken og han har hele tre sider denne gang. Redaktøren ligger forsat i sprit efter nytårsaften...



Korte nyheder

Amiga International har fyret Jim Collas, der ellers for under to måneder siden blev betegnet som redningsmanden for Amiga. Det var endda en udtagelse fra direktøren selv.

IBrowse 2 til Amiga er nu blevet endnu bedre, bla. med Java understøttelse og meget mere, fuldt ud på højde med Netscape og Explorer.

Paint Shop Pro er nu kommet i en ny udgave, dette er den sjette udgavering, og prisen forsat Pc markedets laveste med sine 895 kr.

Amiga gav sidste år et underskud, hvilket gør at firmaet atter engang skal have tilført kapital for at overleve, Gateway2000 virker ikke, som om de er ligefrem alt for villige til dette.

Amiga annoncerede den 27. oktober, at de ikke vil fremstille styresystemer. De fortæller, at Amiga ikke bare er en computer og et operativ system, men Amiga er hele tanken om at gøre tingene lettere.

De vil derfor fremstille software som kan gøre livet lettere. De satser primært på programmer, som kan forbinde tingene, så brødristeren er forbundet med fjernsynet eller noget i den stil....

Amiga ADVis kan ikke skaffe annoncører, og bladets økonomi ser ikke god ud. Bladets eksistens tegner usikker.

FusionPPC er kun blevet bestilt af sølle 380 brugere, firmaet vil ikke producere produktet før mindst 500 har forudbestilt, så hvorvidt det bliver til noget er jo svært at svare på.

AMD fremviser mod ved at markedsføre en helt ny teknologi baseret på Athlon processoren. CPU'en vil være ikke kun billigere at producere, men udvikler heller ikke så meget varme, dermed bliver det næsten lydløst at køle den. Problemet er at Windows ikke

understøtter den. Derfor må det siges at være et overordentlig modigt træk fra Intels værste konkurrent.

WAP, Wireless Application Protocol er en forsimplet udgave af Internet, ideen er at man skal kunne læse nyheder og E-mail (m.m.) på sin mobiltelefon. Der skal også være mulighed for kalender og den slags lidt mere brugbart. De første telefoner med et lidt større display er kommet, og efterhånden vil der også komme flere og flere danske WAP sider. Over 66% af den danske befolkning stiller sig dog yderst skeptisk overfor ideen.

Fortsættelse følger....

Pirater dømt, Best Of Internet og Vegas var de to populære piratcd'er for nogen tid siden. Bagmanden er nu blevet dømt 40 dages betinget dom samt konfiskation af overskuddet. Men sagen er endnu ikke slut, de dømte kan nemlig se frem til et erstatningskrav fra BSA på op imod 900 millioner.

Tomb Raider – The Last Revelation

Lara Croft er tilbage i sit hidtil flotteste eventyr. Skygger, masser af grotter, slanger, kryb og flotte lydefekter, som jeg desværre oplevede i slow motion, da ens computer skal



Tomb Raider er om end endnu flottere end før

være ret kraftig for at følge med.

System: P266/32Mb

Radio Control Racers

Man ser sin bane ovenfra, og skal

så styre sin lille radiobil rundt på den (husker i Super Sprint?). Det ser ret godt ud og styringen er også ganske god, lyden kan man heller ikke sætte en finger på, men når alt kommer til alt, så forventer vi altså ikke at finde en Super Sprint klon på gaden i 1999.

System: P90/16Mb

Wasted Dreams

Dette adventurespil skulle være kommet på gaden, mens du læser dette. Spillets handling kender jeg ikke, men det ser flot ud, det bliver Vulcans sidste spil, som er programmeret "inhouse".



Wasted Dreams

System: AmigaOS3.x/8Mb/2xcd

Prisen skulle ligge omkring de 400 kr.

Quake Arena III

For multiplayeren er dette spillet. Den kendte 3D shooter i ny udgave med fokus på multiplayer. Endnu flottere grafik.

System: P2/64Mb

Grand Theft Auto 2

I demoen er der ikke meget nyt, det ligner faktisk etternen med forbedret grafik og lyd. Denne gang indledes det dog med en forfilm med rigtige skuespillere, og det får hele konceptet til at virke dybt usmageligt (det handler om at køre folk ned).

System: P200/32Mb

Blair Witch Projekt

Kultfilmen, lavet for under 200.000 dollars af tre personer, bliver nu også til computerspil. Jeg har ikke set spillets demo, men mon ikke det skulle være et kik væk?

System: Ukendt, (Udgives i marts).

En god fuser

Det var med en stor glæde, at alle kunne konstatere at det faktisk gik ganske glat at skifte fra 1999 til 2000. El forsyningen blev stort set ikke berørt, og heller telefonnettet gik ned. Danmark havde brugt 30 milliarder p å at

sikre sig mod de mange computerproblemer, hvorvidt de penge var spildte eller net op var grunden til det hele forløb roligt, vil vi nok aldrig få et entydigt svar på. Overalt i verden udeblev de store problemer, selv i de lande, som overhovedet ikke havde forberedt sig, det var bla. atommagterne Pakistan og Indien....

For mange af landets diskoteker, spillesteder og restauranter blev nytåret en lille skuffelse. Mange sagde nej tak til vildt opskruede priser på entre og drinks og holdt i stedet private



Større og bedre

IBM har slået rekorden for harddisk størrelser, UNISat 72ZX kan rumme ikke mindre end 72 Gb og har en søgetid på kun 5.3 ms. Harddisken er (naturligvis) rettet mod servervirksomheder, men mon ikke harddiske i den størrelse en dag vil finde vej til private computere? I løbet af de næste par måneder vil den dukke op i butikkerne.

Nokia

Nokia er kommet med en ny 21" skærm, det interessante er at prisen er så lav som 8500, hvilket er godt tusinde kroner under konkurrenters. Skærmen klarer 85 Hz og en opløsning på 1600x1200.

Linux – et rentabelt marked ?

Activision bliver et af de første spilfirmaer, som vil sælge spil til platformen, i første omgang skal spillene Heretic II og Heavy Gear 2 konverteres, disse vil ikke, som tidligere, blive udsendt gratis, men vil koste nogenlunde det samme som Pc spil.

Boksespil – PC snydes igen

Knockout Kings 2000 er naturligvis efterfølgeren til Playstation og Nintendo 64 spillet fra sidste år, også dengang fandt EA det ikke nødvendigt at udgive en PC udgave, og det holder man fast i. Dermed er det nu efterhånden seks år siden, der sidst kom et boksespil i PC.

Ram – billigst på nettet

Politiken har foretaget en undersøgelse af priserne på ram, ikke overraskende er der en vis forskel på priserne. Man kunne faktisk ende med at betale næsten 100% mere hos den dyreste, end den billigste. For 64Mb var den billigste på 607 kr pr. postordre, mens man i en forretning endte med godt 1200 kroner. For 128 Mb endte det med 1250 kroner på nettet og næsten 2500 kroner i en forretning. Det er dyrest at handle på Sjælland.

The Legend of the Elves er et eventyrspil i stil med Monkey Island spillene, der udkom for en del år siden. Det har været fire år undervejs, og første del er nu klar, men der vil aldrig komme en fortsættelse fortæller gruppen Apyx, som har programmeret spillet.

I spillet styrer du Eric, der vil møde mange forskellige persontyper, og skal løse mange gåder og lidt mere.

Som det ses på skærbilledet, så er spillet bestemt ikke grafisk flot, faktisk ret ynkeligt.

Der kræves AmigaOS1.3, samt 4Mb ram, men der anbefales OS2

eller bedre, samt 6Mb ram og 020 CPU.

Spillet er freeware, og kan findes ved at søge under navnet på:

www.amiga.dk



10 cm og 79 gram

Nokia har atter gjort det, nemlig lanceret verdens mindste mobiltelefon. Den er såmænd kun 10 cm høj og vejer kun 79 gram. Den er altså på størrelse med et visitkort. Den hedder Nokia 8210, Nokia angiver aldrig en vejledende pris, så det kan variere en del.

Først skal der lyde en stor undskyldning til vores skribenter, i sidste nummer faldt adskillige navne ud, de drejede sig om følgende:

Nej til afstemninger på Internet var skrevet af Peter Lassen

Megaball 4 AGA samt Cyberstorm A1260 var anmeldt af

Lars Jørgensen

Populous III og 2 store processorer var anmeldt af Chris Star Wars Episode 1: Racer var venligst givet af www.gamezone.dk

Genetic Species snydekoder kom fra www.vulcan.com

Konsolkrigen raser videre

Ekspertene er enige, Sony vinder kampen om forbrugernes gunst på konsolmarkedet, de er også enige i at Nintendo tager andenplads. Tilgængeligheden forventer det, at Sega bliver den store taber i spillet.

Ekspertene i Data Monitor mener at Dreamcast i år og næste år vil sælge 3-4 millioner maskiner, men så er det også slut, de mener at Playstation og Nintendo herefter vil nærmest sparke Sega ud væk.

I 1998 var der, ifølge Datamonitor, 30,6 millioner Sony PlayStation-maskiner, der var ca. halvt så mange Nintendo 64 maskiner, nemlig 15,7 millioner.

Næste generation på vej

Både Sony og Nintendo er på vej med næste generations maskiner, der skal afløse PlayStation og Nintendo 64. Maskinerne ventes i handlen til efteråret næste år.

Datamonitor venter, at disse to nye maskiner, PlayStation 2 og Nintendo Dolphin, vil sælge lige godt. Analytikerne hos Datamonitor regner med, at salget af Nintendo Dolphin kun vil ligge få procenter under PlayStation 2s.

I år 2003 regner Datamonitor med, at der vil findes ca. 52 millioner Nin-

tendo Dolphin og ca. 55 millioner PlayStation 2 i amerikanske og europæiske hjem.

Og Segas Dreamcast? Den regner Datamonitor med vil ligge på ca. 3-4 mio. solgte enheder i år 2003. Og hovedparten af de 3-4 millioner vil blive solgt det kommende år, hvor der endnu ikke er konkurrence fra Sonys og Nintendos nye maskiner.

Når Datamonitor tror så lidt på Segas Dreamcast hænger det bl.a. sammen med, at Sega har været væk fra markedet i næsten to år efter sin fiasko med spillemaskinen Sega Saturn for nogle år siden.

Bagud kompatibel

Fordi PlayStation 2 vil være bagud kompatibel, vil nuværende PlayStation-ejere kunne beholde deres nuværende spil-samling. Det vil betyde en nem indføring af den nye genera-



tion spillemaskine for både spillere og forhandlere.

Nintendo kan ikke tilbyde samme bagud kompatibilitet med Nintendo 64 i den kommende Dolphin.

Alligevel regner Datamonitor med, at maskinen får næsten samme succes som Sonys. Årsag: Nintendo vil gå til kraftigt modangreb i et forsøg på igen at blive markedsførende - en position selskabet havde, indtil Sony lancerede sin PlayStation for nogle år siden.

Af Torben Jansen

Bør jeg opgradere?

Jeg har en Pentium133, kan det betale sig at opgradere eller skal jeg bare købe en ny? Jeg har 4000 kr.

Sådan lød spørgsmålet i en E-Mail til mig. Jeg er naturligvis glad, for at man har tiltro til mine vurderinger og faglig viden indenfor faget. Jeg har godt nok et vis kendskab til computere, men jeg kan altså ikke læse tanker. Når I skriver vil det være en god ide, at skrive **alt** om ens computer ned. Heller for meget end for lidt. I dette tilfælde hed computeren: Pentium133, 32 Mb EDO Ram, 4Mb grafikort, 4Mb Voodoo kort, et miditower med en lydsvag blæser, 24xcd, 6 Gb harddisk, 15" skærm,

16 bit lydkort og et bundkort, som han ikke vidste noget om. Det er dog nok til at jeg kan rådgive ham.

Først og fremmest skal du gøre op med dig selv, hvad du vil med din computer, og hvad du er utilfreds med. I dette tilfælde var det hastigheden, når der blev arbejdet med kontorprogrammer (Office2000).

Jeg vil starte med at sige, at det generelt bedre kan betale sig at bygge videre på ens maskine. Dit lydkort er okay, din harddisk har en fornuftig størrelse, din skærm er også af en god størrelse. Dit cd drev er også hurtigt nok, og endelig har du et godt tower. Det er mere end nok til at bygge videre på.

Du kan enten vælge at købe en ny CPU på f.eks. 266 Mhz, det vil gøre din computer noget hurtigere, det vil koste meget lidt, da dit bundkort (sandsynligvis) kan bruge denne (spørg din forhandler) uden nogen problemer. Det løser imidlertid ikke problemet med, at du har EDO ram, og sikkert også et bundkort med 66 Mhz bus, begge dele gør din computer langsom.

Du skal altså tænke på en helt ny generation af CPU, enten Intel PentiumII (er faldet voldsomt i pris) eller III (meget dyr) eller AMD's K6-2 eller K6-3. AMD er generelt lidt billigere og faktisk også bedre i mange tilfælde.

Hvis du primært bruger din com-

Forsættelse på side 23

Hvem styrer din hardware i fremtiden ?

I starten var der Amiga, Atari, Mac og PC, så forsvandt de én efter én. Mac og Amiga levede en skygge tilværelse, men nu er der kommet mange nye systemer, som også virker på en PC. Men hvor skal man bruge sin energi og penge ?

I starten af et nyt årtusinde, synes vi det var meget passende at gøre status over de mange operativ systemer, som findes rundt omkring. Jeg var kigget på alle dem, jeg har kunne finde frem til, og naturligvis er der sat ekstra fokus på dem vi beskæftiger os med til hverdag. Men artiklen er objektiv, men boksen er mit bud på fremtiden for systemet, hverken mere eller mindre.

I de gode gamle dage

I starten havde en computer ikke det som vi forstår ved et operativ system, de fleste maskiner havde en BASIC variant, når man tændte sin

ga, Mac og DOS havde overtaget rollen.

(MS-) DOS

Allerede i midten af firserne dukkede DOS op. Det blev opfundet af nogle forskere i Taiwan, men som bekendt opkøbt og mærkbart forbedret af en vis hr. Gates. I starten var der mange DOS varianter, Bill Gates havde nemlig ikke mange penge dengang, så opkøbet var mere end slags licenskøb med ret til at forberede koden. Det betød også at andre kunne gøre det samme.

MS DOS og DR DOS domineren-

tidspunkt, og de havde også en DOS version, der heller ikke var kompatibel med de andre.

Det var i den sidste ende alligevel CPU'en der kom til at afgøre tingene. Motorolas 68 serie var nemlig langt bedre end Intels 86x serie. Den eneste grund til Microsoft da også valgte den var prisen, og det er nok også forkert at sige det var Microsoft som valgte

p.OS

Dette system er forsat i beta, og det har det været i tre år. Indtil videre må det anses som mere end en almindelig dødssejler.

den, det skete nemlig i et tæt samarbejde med IBM. Senere endte det så med et brud mellem de to, men mere om det senere.

DR DOS gled ud i glemslen, efter sigende på grund af nogle "lidt" ufine tricks fra Microsofts side, som du har kunne læse om i de seneste numre.

MS DOS blev udviklet helt frem til 1998, men nu er udvikling stoppet, da Windows og teknologien forlængst har gjort dette system overflødig.

DOS er i dag under afvikling, på de nyeste PC'er ligger DOS 7.0, men det udvikles ikke mere, og programmer decideret til DOS skrives næsten ikke mere. Mac og Amiga eller nogle andre forbedre heller ikke DOS, måske Linux undtagen. DOS er altså et dødt system.

Amiga

Oplevede sin storhedstid fra 1985-1993, siden da har det stået i stampe, konkurer, overtagelser og så videre, du har læst det alt sammen i de sidste mange numre. Det korte og det lange er at AmigaOS3.5 først for nyligt udkom, efter de fleste mening er det alt for sent

Amiga var ellers den første som for alvor førte "point and click" principet ud i livet, men udvikling gik i stå, ganske enkelt solgte man sine maskiner for billigt. En A500, der på alle punkter var PC'en overlegen blev f.eks. i 1985 solgt for kun 7000 kroner, dog uden skærm. Den professionelle A1000 med skærm og harddisk lå på kun 15000 kroner. En tilsvaren-

Mac og fremtiden

Mac sidder på 30% af markedet for førstegangskøbere, og dermed tegner fremtiden til at blive lys for denne platform. Dens fremgang på næsten 1,5% på kun 18 måneder fortæller alt, det svarer til et salg på knap 2 millioner enheder.

Mac er meget brugervenlig, og så er dens design helt unik, noget som tiltaler mange brugere, der ikke ser computere som et mirakel, men et redskab på linie med TV og telefon. Tiden er også forbi, hvor en Mac kostede en formue, nu er prisen nogenlunde den samme som de fleste Pc'er, tilgængæld er den ydelsemæssigt langt bedre, udvidelsesmulighederne er tilgængæld ikke alt for gode, og endelig er der ikke mange spil til platformen, og det gør det svært for Mac at blive en rigtig farlig konkurrent.

I Danmark :

Kun de færreste serviceprogrammer (togplaner, bankprogrammer etc.) kommer til Mac, også bibliotekerne holder sig langt væk fra Mac. Der vil gå adskillige år før Mac for alvor kan gøre sig gældende på den danske scene.

computer. De mest kendte var ZX81, Vic20, Commodore 64, Amstrad og Spectrum. Fælles for disse var at deres "operativ system" var skrevet specielt til deres processor. Når et spil eller program skulle programmeres til de forskellige platforme krævede det hver gang en fuldstændig omskrivning, det var både besværligt og ikke særlig praktisk.

De ovennævnte maskiner levede videre helt frem til starten af 90'erne. Men var allerede i 1989-90 uden betydning for udviklingen. Atari, Ami-

de PC markedet frem til lanceringen af Windows i 1993.

Det gode ved DOS var at man nu kunne nøjes med at programmere DOS til den enkelte platform og derefter ville alle programmer virke under DOS. Det var altså ikke afhængig af hvilken CPU man havde. Sådan gik det nu ikke i praksis. Amiga lavede en DOS variant, men forbedrede den så meget at den blev inkompatibel med MS DOS, og så kunne krigen ellers fortsætte.

Mac kom også på banen på dette

de PC blev solgt for over 45.000 kroner, naturligvis havde man så flere penge til udvikling. På trods af markedsandele på op mod 35% gav Amiga (dengang Commodore) et forblø-

og har oplevet en fremgang på over 1% på verdensmarkedet, og det er faktisk utrolig mange maskiner, alene sidste år blev der nemlig solgt over 20 millioner computere, og når man

så samtidig tænker på at der er over 150 millioner computere i verden, så skal der sælges mange maskiner for at flyttes markedsandele.

Windows og fremtiden

Det er meget svært at se Microsoft monopol blive brudt indenfor den nærmeste fremtid, firmaet har til dato fremvist en imponerende slagkraft, selv når de misser startskuddet kommer de altid igen med alle sejl sat til, eksempelvis anså de Internettet som et modefænomen, men fik indhentet det tabte indenfor et par år. Der er mange danske programmer til platformen, og hvis du er nybegynder så er det mægtig svært at lave noget forkert, tilgængæld har systemet også noget som minder om fri vilje, og så er det måske en anelse for hjælpsomt, hvilket tit kan føre til frustration hos den erfarne bruger.

Fremtiden i Danmark

Den tegner lys og lykkelig, de fleste danskere anser alle andre platforme som ikke-eksisterende, i Danmark vil Windows dominere i lang tid fremover.

fende lille overskud.

Amiga må i dag nøgtern anses som et farligt sted at satse sine penge, der er ikke meget som tyder på at Amiga igen vil komme til at spille en afgørende rolle, hvis nogen overhovedet. De seneste meldinger tyder på at Amiga Inc vil udvikle sig til at lave software, og at alle planer med AmigaOS 5.0 snes mere end usikre. i skrivende stund.

grænset, hvor mange som bruger systemet. OS-2's største problem er at det er ganske grimt, og så understøttes det ikke med ret mange programmer.

De seneste meldinger fra IBM tyder da også på at operativ systemet nu droppes til private brugere, mens man forsat vil satse på server virksomhed, og hertil er det efter sigende noget bedre end Windows.

stemet er lavet til de såkaldte NC maskiner, og de ser slet ikke ud til at slå igennem.

Det korte og det lange er at man nok skal holde sig på afstand af BeOS, indtil det har bevist sin overlevelsessevne. Det kører tilgængæld på alle tre platforme, men det koster 800 kroner at afprøve det, som jeg vil kalde en dødssejler.

Windows

Windows kender vi alle, der findes to udgaver af Windows, nemlig '98 og NT. Den sidstnævnte er direkte

OS-2 Warp

OS-2 Warp tyder på at blive droppet til private brugere, og dermed kastes håndklædet i ringen overfor Microsoft. OS-2 er ikke for den private bruger, og den seneste meldinger fortæller kun de godt 1.1% der bruger systemet at slaget er tabt.

henvendt til erhvervslivet.

Windows sidder på over 90% af verdensmarkedet og er klart den mest dominerende platform nogensinde. Alene Windows95/98 har en andel på over 68%.

De fleste betegner i dag en computer som lig med Windows. Windows er nemt at bruge, kritikerne siger ganske rigtigt at den måske er for nem at bruge, i hvert tilfælde er det svært at lave noget galt med systemet, og dermed vanskeliggøres det også at ændre den til ens eget behov. Når du vil slette en fil vil du f.eks. to gange blive spurgt om du er sikker på du vil gøre det. I '98 versionen gemmes systemfilerne endda væk for brugeren.

Windows er et system, der enten virker eller også virker det ikke, hvis det ikke virker er der kun minimale muligheder for at rette det, og i de fleste tilfælde ender man med at må geninstallere hele programmet.

BeOS

BeOS hørte vi første gang om i 1996, siden da er det blevet udviklet en hel del, og dets stabilitet er høj, og så kræver det ikke synderlig meget maskinkraft at køre med det. Dets problem er at der ikke er meget software til systemet og så koster det 800 kroner at få det på sin computer – hvis du ellers kan finde.

BeOS i Danmark

Du finder næppe mere end en håndfuld, som bruger systemet herhjemme, og platformen virker ikke kun dødsdømt i Danmark, men det meste af verden.

Mac

Er en helt anden historie, de satsede nemlig på erhvervslivet, og opnåede aldrig en rigtig stor del af markedet. Deres primære målgruppe var grafiske værksteder, og det lykkedes dem, at klare sig helt frem til 1996-97, hvor de faldt helt ud af markedet. Men på det seneste er de stærkt på vej tilbage,

BeOS

Det bruges af under 50.000 personer verden over, de er tilgængæld godt tilfredse, hvis vi skal tro nettets forholdsvist mange hjemmesider omkring BeOS.

BeOS minder på mange områder om en klon mellem Windows og Amiga, men det bakkes ikke op. Sy-

Når man siger sikkerhed siger man ikke Windows, der er opdaget utallige sikkerhedshuller i systemet, og selv om de lappes efterhånden, skal det alligevel nævnes som en væsentlig ulempe. Stabiliteten er kommet med Windows98/NT, men det skal bemærkes at prisen for Windows faktisk

er meget høj, du skal have et ret kraftigt system for at få Windows til at køre rigtig godt, alt under Pentium 100 vil være en katastrofe at arbejde med.

Windows er helt sikkert ikke det mest spændende valg, men det er uden tvivl det mest sikre valg. Der kommer hver eneste uge hundredvis af programmer, og du kan finde utallige danske service programmer til Windows. Tilgængæld : Det er ikke sjovt at bruge Windows, det er programmerne som gør platformen sjov, Windows er primært et arbejdsredskab på linie med en skrivemaskine. Men er det i virkeligheden det, man har brug for så anbefales Windows.

p.OS.

Den blev udråbt som afløser for Windows i de fleste Amigablade, men faktum er at vi tre år efter den første betaversion endnu ikke har set den færdige version. p.OS så temmelig spændende ud, men som vi allerede nævnte i nummer seks, så er p.OS en blindgyde, og det er mere end svært at se det kommer til at påvirke verden, hvis det da nogensinde udkommer i en færdig version.

Linux

Linux er på fremmarch. I Danmark findes verdens største klub (SLLUG) med over 3000 medlemmer. Der er utallige gode ting ved Linux, bla. er dets stabilitet og sikkerhed unik. Systemet er åbent, det betyder at all kildekode er frit tilgængelig og alle brugere kan derfor medvirke til dets udvikling. Der kommer så med jævne mellemrum distributionscd'er, eller man kan hente det ned fra nettet. Jeg vil nok anbefale én at købe en cd i starten, da systemet nemt fylder 50-70 Mb. Systemet bakkes op af alle de store firmaer IBM, Corel og Netscape er blandt de største, mens Microsoft ikke overraskende nægter at tage systemet alvorligt.

Linux er ikke nemt at bruge, i forhold til Windows, Mac og Amiga er det faktisk ret svært, selv i forhold til DOS er det lige svært, indtil man kommer i gang. Linux er et godt valg, hvis man kan lide at rode under kølerhjelm, men det måske

heller ikke at yde det retfærdighed at sige sådan, for når det virker, så virker det ! Man installerer faktisk kun Linux én gang, og så holder det.

Konklusionen

Windows er det sikre valg, der er over 150 millioner brugere på verdensplan, og det er på denne platform, der kommer flest programmer. Linux går fremad, men Mac er forsat med, det er måske lidt overraskende for de fleste.

AmigaOS er lige kommet i en ny udgave, men jeg har i hvert tilfælde ikke set nogen form for marketing for det. Problemet er, at mens man kan bruge almindelig standard hardware til Linux, BeOS, OS/2 så kræver Amiga i vid udstrækning speciel hardware (grafikkort, CPU etc.), netop derfor er det en risikabel affære at sætte sine penge der – vi råder alle til at vente og se om det bakkes op.

Linux har en brugerflade på mindst 4 millioner brugere, og det bruger standard hardware, og kan desuden bruges af alle tre hardware løsninger, Mac, Amiga og Windows. Uanset hvad, så taber man højst tid på at vælge denne platform.

Amiga og Fremtiden

Amigas fremtid hænger bestemt i en tynd tråd. Amiga Inc har endnu ikke lanceret en opdatering til den efterhånden noget forældet styresystem, på trods af gentagne annonceringer. Vi har indtil videre heller ikke set noget til den lovede reklamekampagne. Det eneste der er sket på Amiga fronten de senere år er adskillige forsikringer om at AmigaOS3.5 er under udvikling. Firmaets markedsandel er strøget nedad siden krakket i 1994, og kan i dag sammenlagt næppe mønstre mere end en lille million. Specielt i de seneste 12 måneder er mange brugere faldet fra. Det virker som om at mange er ved, eller har tabt, tålmodigheden. Hvis Amiga skal overleve skal der et mindre mirakel til, men det kan man selvfølgelig også tro på.

Amiga i Danmark

Amiga er for længst død i Danmark, du kan kun finde produkterne i ganske få butikker, og kun de færreste programmer er oversat til dansk. Programudvalget er begrænset, og så er det efterhånden ret dyrt at købe både hard og software til ma-

Linux og fremtiden

Linux blev i starten skabt mest i protest mod Microsoft, men siden er det gået hurtigt. Op mod 5% har Linux, når markedsandelen alligevel kun siger 2.7%, er det fordi mange har både Linux og Windows, og åbenbart anser man det som givet at Linux altid har sekundær placering (det er nok af samme grund BeOS og p.OS ikke har nogen målbar markedsandel). Linux er svært at bruge, og man skal være klar til at rode under kølerhjelm for at få det til at fungere. Fordelen er netop den samme, du kan ændre og tilpasse platformen fuldstændig efter dig eget hoved, det tiltaler mange. I de "point and click" baserede platforme er man tvunget til at følge firmaets anvisninger. Dog har Linux i dag også en sådan udgave, men denne giver også mere frihed end hidtil set.

Linux i Danmark

Danmark har verdens største Linux brugerklub, og Linux er i konstant fremmarch, selv danskbaserede programmer er ved at dukke op, så i det hele taget er Linux et godt bud hvis man er træt af Windows eller bare igen vil have morsomt med computeren (mange siger ganske rigtigt at Windows har gjort computeren til et kedeligt værktøj). Linux er gratis at prøve og kan ligge som en sekundær, så du taber ikke noget ved at prøve.

De bedste titler fra 1995-2000

Spil

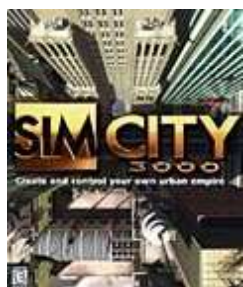
I de fem år vores blad har eksisteret har vi anmeldt 191 spil. Det var udfra disse 191 titler, vi ville finde de fem bedste til PC og Amiga. Lad os straks gå i gang, og lad os starte med spil:

Bedste PC Spil (36 nominerede)

1) Sim City3000

- 2) Fifa99
- 3) Civilization 2
- 4) Populous III
- 5) Quake 2,

Sim City 3000 var et nemt valg, et fremragende strategispil, der byder på både superb grafik og god lyd. Det var samtidig en milepæl indenfor sin genre. Fifa99 er valgt som det



næstbedste, godt nok er det kun en overbygning af de tidligere versioner, men det er endnu bedre gennemført end tidligere set. Fifa2000

var ikke med i bedømmelsen, da vi kun har set en preview version af det.

Civilization 2, superb tur-baseret spil, hvis største minus er, at det ikke er muligt at spille over netværk, det kostede det nok første pladsen.

På fjerdepladsen har vi Bullfrogs "comeback" spil, efter en række fiaskoer, lancerede de tredje udgave af Populous, og det er kanon underholdning. Quake 2 fra ID Software kommer vi ikke udenom - ikke kun er det en milesten indenfor 3D actionspil, men med dets multiplayer muligheder er det nok et af de spil som har flyttet flest grænser (og fået flest til at opgradere) i de seneste fem år. Karakteren dengang var 84%, og det var nok 10 for lidt.

De 3 værste PC spil:

- 1) Sensible Soccer
- 2) Lula Inside
- 3) Space Quest 6

Sensible Soccer er suverænt det PC spil, vi har givet lavest karakter,

nemlig 7%. Det er en katastrofe, grim grafik og endnu værre kommentatorlyd. Vi holder fast i vores karakter, og kalder det, dét værste spil, vi endnu har prøvet til PC. Lula Inside tager anden pladsen i den dårlige ende. Kedeligt og slet ikke sexet, og alt andet var vist meningen. Space Quest 6 scorer 25% i dette nummer, og det er yderst fortjent, kedelig historie, halvsidt grafik og lyd et pænt stykke under middel.

Bedste Amiga spil (155 nom.)

155 titler var med her, naturligvis fordi Amiga har været med i alle årene. Det gjorde det meget vanskeligt, at udvælge de fem bedste spil.

1) Alien Breed Part 2

- 2) Myst
- 3) Genetic Species
- 4) Civilization
- 5) Frontier

3D actionspillet Alien Breed Part 2 var der nu ikke, den store tvivl om var det bedste spil, superb grafik og endnu bedre lyd. Det gav virkelig sved på panden. Myst var på vej i en halv evighed, men der var ingen tvivl om, at

da det endelig kom havde det været hele ventetiden værd. Også Genetic Species var små tre år undervejs, men da det endelig kom levede det fuldt op til forventningerne. Fælles for de tre øverste titler er at de alle kræver **mindst** 030 kort og 8Mb ram, og helst mere.

Civilization vinder kun på grund af gameplay, det er grimt og lyden er styg, men hold da kæft, hvor er det fængslende.

Frontier tager knebet den sidste plads i top 5. Det er det forsat utrolig underholdende, også selvom dets grafik og lyd ligger et pænt stykke under dagens standard. Lige udenfor fandt vi Alien Breed 3D...

De 3 værste Amigaspil:

- 1) Center Court
- 2) Ten Out Of Ten
- 3) Summer Games Edition

Center Court ligner noget som kat-ten har slæbt ind, og så er det uspil-leligt. Ikke nok med det, så udkom det rent faktisk i 1998 ! Der er ingen undskyldning, en klar rædsel, der i nummer 9 scorede den hidtil laveste karakter nogensinde med sine 5%.

Ten Out Of Ten præsterede det imponerende at crasche ikke mindre end 17 gange på to timers testkørsel. Mens det virkede, var det så ringe, at man troede det var løgn, og der var heller ingen tvivl her.

Summer Games Edition var de sidste krampetrækninger fra Commodore 64 succes firmaet Epyx's side. Man tog ganske enkelt C64 udgaven og udsendte den som 8 bit i 1996, åbenbart tænkte ingen på at det var udviklet ti år tidligere...

Hardware

Vi har ikke lavet en direkte hitliste over det, men kun kåret det bedste og det værste køb.

Bedste hardwarekøb :

Cannon BJC 4300

Vi holder fast i, at det dengang var et fremragende køb, og det er det forsat, nu er den endda kommet under de magiske 1000 kroner.

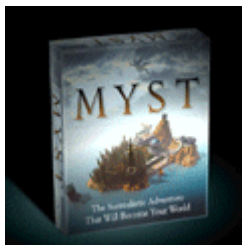
Værste hardwarekøb :

Eazy Drive 135

Dengang gav vi det ikke mindre end 97%, og det er nok den største brøler, vi endnu har lavet. Under to måneder efter gik Syquest konkurs og produktionen stoppede. Hvad værre var, så opkøbte firmaet Zip Syquest og besluttede at stoppe produktionen af cartridges til enheden. Det nyttede ikke meget, at Syquest havde garanteret levering af cartridges i de næste tre år, for den del af Syquest opkøbte Zip ganske enkelt bare ikke. Ups !

Seriøs software

Vi slutter af med at kåre de



bedste programmer, der ikke kunne kaldes spil, og så kaldte vi det i stedet for "seriøst".

Tekstbehandlingssystem:

Bedste : Worth Word 4.1 SE (A)

Værste: Interword 1.2 (A)

Amiga sætter sig på begge titler, det var nu ikke så svært, da vi endnu ikke har testet et tekstbehandlingssystem til Pc. WW4.1SE er en yderst kompetent vinder af de programmer vi har haft under luppen.

Database

Bedste : DataStore 1.1 (Amiga)

Værste : Hypercat (Amiga)

DataStore løste sin opgave, men konkurrenterne var uhyggelig svage, skal det retfærdigvis nævnes. Hypercar var en katastrofe, også selvom det suverænt er det hurtigste på markedet.

Tegneprogrammer

Bedste : Photogenics 1.2 (Amiga)

Kiksede : XiPaint 3.2 (Amiga)

VisCorp aflivede Almathera, der indtil da fremstillede Photogenics, der har gjort enhver Pc ejer grøn af misundelse – og med god grund.

XiPaint var en efterligning, men slet ikke på samme niveau. Det skal dog nævnes at vi faktisk gav programmet 62%, og dermed var standarden altså meget høj i denne kategori.

DTP Programmer

Bedste : MS Publisher 98 DK

Den negative overraskelse:

PageStream 3.3 (Amiga)

Også i denne klasse var standard høj, faktisk over 90%. PageStream3.3 var der store forventninger til, men det kunne ikke leve op til det. Programmet var smækfyldt med fejl i alt for lang tid efter det udkom, og det kostede endog 6000 kroner, og så forventer man ikke ustabilitet – på en Amiga...

Microsoft tog en sikker sejr, på det både gode og meget prisbevidste DTP program Publisher, der er på dansk.

Emulator

Bedste : CCS64 2.0 Beta (Pc)

Skuffelsen: Amiga Forever (Pc)

En har har lavet emulatoren til



Commodore 64, og det er han sluppet flot fra (anmeldt i dette nummer). Hvis du vil have en C64 i din Pc, så er dette, det eneste program til det formål. Cloanto, der står bag Personal Paint serien stod også for Amiga Forever, der bla. brillerede ved ikke at kunne læse Amiga disks, og ikke kunne arbejde anstændigt på en AMD K6-2/450 Mhz. Vi havde forventet os mere fra det firma.

Public Domain

Bedste : Tool Alias (Amiga)

Værste : Operation Kill Bill (Amiga)

Toolalias laver en simpel udvidelse af dine menuer med genvejstaster, det lyder banalt og det er det også, men det er ikke et faktum at AmigaOS manglede denne mulighed. Og så virker det 100% stabilt. Operation Kill Bill er en lille tegnefilm, som viser en fabrik, der bliver bombet, og det er faktisk ikke kun dårligt tegnet, det er endnu værre animeret.

Bedste undervisningsprogram:

Super Type Pro

Hvis man vil lære at skrive blindskrift, så er dette programmet. De seneste tre år, er det (dog i tidligere versioner) blevet kaldt et af skolesystemets bedste programmer. Det har de helt ret i.

Opsamlings cd'er

Bedste : Meeting Pearls IV (Amiga)

Værste : Pandoras CD (CDTV)

Vi har kun haft fingrene i Amiga opsamlingscd'er, og den vi bedst

kunne lide var MP IV. Et overskueligt menusystem og en tårnhøj kvalitet af programmer gjorde udslaget. Den eneste CDTV titel vi nogensinde havde fat i tog til gengæld prisen for at være den mest indholdsløse.

Den positive overraskelse:

Windows98

Den mest overraskende negative overraskelse :

Scala MM100 SE (Amiga)

Windows98 var nok den positive overraskelse, ens system kom til at køre bedre end tidligere og langt mere stabilt. MS undgik samme pinagtige katastrofe, som da Win95 blev udsendt, og man bagefter måtte lave 8 patches indenfor to uger.

Norske Scala gik helt galt i byen, da de udsendte en særlig udgave af Scala til 199,- kr. Den gik konstant ned, og den startede med hver gang at lede efter nogle fonte, som var i den oprindelige udgave, disse var ikke inkluderet, og det medførte at man skulle trykke på "OK" ikke mindre end 87 gange, hver gang man startede programmet. Amigabrugerne klagede til Scala, der kvitterede ved at droppe hele platformen. Rødt kort til Scala.

Nye titler på vej

Som sædvanlig er der mange nye spændende titler på vej, hvis de ikke allerede er udkommet, når du læser dette. Vi har set de nogle af dem som previews.

Halo

Halo fra Bungie Software er efter deres eget udsagn noget helt fantastisk, og det ser da også mere end almindeligt spændende ud. Man følger sin hovedperson over skulderen, ligesom i Tomb Raider spillene, i dette spil skal man dog også prøve at køre i jeep og styre et fly. Spillets grafik vil stille meget store krav til ens PC, det er Bungie Software dog ikke nervøs for, de mener nemlig, at selvom de udvikler på de bedste grafikkort nu, så er standarden endnu højere næste år ved samme tid, og det har de jo nok ret i.

Spillet forventes på gaden engang til efteråret, og vil næppe køre på noget mindre end P2, ud fra den demo vi så (ikke-spilbart preview).

Pong

Hasbro Software har lanceret en ny udgave af den klassiske spil fra 1979, det ligner morsomt nok sig selv, og det er faktisk ikke godt tyve år efter. Spillets grafik er naturligvis forbedret, det samme er lyden, men ellers er spillet det samme. Spillet er dog alligevel ganske underholdende, men jeg kan ikke lade være med at tænke på, at du kan finde de første hundrede spil over dette tema på nettet, uden at anstrenge dig.

Hasbro kræver 299 kroner, og det er rundt regnet 250 kroner for meget, også selvom det var ganske underholdende, i en kort stund.

Systemkrav: P90 og 16Mb ram

Kvalitetstips: 35-45%

Final Fantasy VIII

Squaresoft præsenterer ottende del af sagaen. Jeg har kun set en fantastisk video til spillet, og den kan du finde på vores cd-rom.

Grafikken vil atter sætte ny standard, og vi kan forvente spillet indenfor de kommende tre måneder. Alle rollespilsfreaks kan godt glæde sig!

Revolt

Du skal køre racerløb med små fjernstyrede biler, det ser ganske underholdende ud, men jeg må nok erkende at den slags arcade kørsel aldrig har tiltalt mig. Spillet kan du finde i butikkerne nu, og du kan spille det, hvis du har en Pentium90 med 32Mb ram – eller bedre. 3Dfx vil være en fordel, men er ikke nødvendig.

Daikatana

Da John Romero skrev spillet Wolfenstein, Doom, Doom 2 og Quake flyttede han hver gang grænser.

Efter et par års pause på en badestrand med et par kølige pilsnere er han nu klar med et nyt spil.

Da i k a t a n a starter i år 2455, da man finder det legendariske sværd Daikatana. En grådig forsker stjæler sværdet, der kan bringe dens ejer gennem tid og rum, for at ændre historien til hans fordel.

Det er din opgave at rette historiens gang, så alt det passer.

Man starter med at være alene, men hurtigt får man to makere, og her sker

der en vis fornyelse af genren. Man kan nemlig sende dem i forvejen, lade dem blive tilbage, bevogte et sted eller noget helt andet.

Også levedesigner Stevie Case virker tilfreds med spillet, men fortæller at hun faktisk ikke tror spillet vil klare sig overvældende godt de første par måneder, hun siger:

"I starten syntes jeg slet ikke om

spillet, men jo mere vi arbejdede på det, jo mere forstod jeg dybden. I starten troede jeg, at det bare var en ny "Doom". Da jeg havde lavet syv baner, indså jeg, at spillet havde flere muligheder og mere dybde, og så måtte jeg gendesigne de første baner. Jeg tror, at man måske skal bruge lidt længere tid på at vænne sig til spillet, end til så mange andre".

Sådan fortæller Stevie Case, og i så fald er det nok meget godt, at de har en mand med et ry som John Romero med sig.

Spillet skulle gerne være udkommet, når du læser dette. Systemkravene kender vi ikke, men en Pentium II på 350 Mhz og 64Mb ram lyder ikke som et dårligt bud.

The Nomad Soul

David Bowie har lagt lyd til spillet, og det mærker man straks. Lyden er formidabel, det samme er grafikken.



Halo skulle efter firmaets egen mening være ret originalt, det ser det nu ikke ud til at være.

Det skal dog siges, at det på min computer gik ret langsomt, da den lå under minimumskravet, men det kan de jo ikke gøre for.

Historien er noget med, at du skal overtage en krop fra en anden verden og så styre den gennem livet. Konceptet virker spændende, og så vidt jeg kunne se, så er der tale om et anderledes adventurespil, der ses på

samme måde som i Tomb Raider spillene.

Actionsekvenser virker lidt kikset, hvilket igen kan være, fordi min computer var for langsom, men helhedsindtrykket er alligevel godt.

The Nomad Soul virker som en god undskyldning for at få opgraderet maskinneriet...

Systemkrav: P233, 32Mb ram og

250 Mb fri HD plads

Anbefalet : P2/350Mhz, 64Mb ram og Voodoo 2

(og et godt lydkort)

Kvalitet tips: (ikke bedømt)

Microsoft Flight Sim2000

Fra en kammerat lånte jeg dette spil fra Microsoft, og godt jeg kun havde det til låns. Minimumskravet er angivet til Pentium 166 med 32Mb ram, så kunne man vel trods alt forvente, at det kørte fornuftigt på en Pentium200/48Mb ram og 3Dfx. Det gjorde det ikke, faktisk ret elendigt, selv da alle detaljer var sat til "low" kørte det af h..... til. Det hakkede og kæmpede i det hele taget en hård kamp for at følge med. Det blev ikke meget bedre på min kammerats Pentium 2 på 333 Mhz, og det virker jo helt tosset.

Spillet rummer 20.000 lufthavne, 9 fly, 32.000 landingsbaner og 6 storbyer, man kan flyve rundt i. Til gengæld er der ikke en eneste kanon eller faldskærm, men vil man flyve civilt, så opfylder spillet det formål, personligt fandt jeg det rasende kedeligt.

Men hvis man vil flyve civilt, jo, det er det sjovt at lande i LA på en regnvejrsnat, det er sjovt at flyve sin

Boing 747 under Storebæltsbroen. Dette er nok det bedste bud, hvis man altså har en kanoncomputer.

Men det virker bare lidt nærigt, at man skal købe en professionel udgave for at få 2 fly mere med og yderligere 6 byer - gudfader bevares - tjener de ikke nok i forvejen ?

systemkrav: P166/32 Mb ram

(og det kører elendigt !!)

Anbefalet: Større end Pentium 2 og mindst 128 Mb ram,

TNT2 kort eller V3 kort

Kvalitet tips: 85-98%

Pris 499,- kr (standard),

699,- kr (professionel edition)

Homeworld

Sierra præsenterer os for en rumsimulator. Det går ud på at opbygge en flåde, forsvare sig mod fjenden, alt i mens man skal høste energi ressourcer, der skal bruges til forskning og flere krigsskibe. Måske kender du Dune spillene, dette er Dune flyttet ud i rummet, men læg dertil at du også kan handle med de andre gutter i spillet.

Spillet er meget nemt at gå til, specielt fordi der er tretten fremragende introduktionsbaner, hvor en stemme guider én igennem spillets basale grundpiller. Det fungerer rigtig godt, ikke at det alt sammen er i lige nemt at af den grund. Jeg synes f.eks. det

er mildt sagt svært at finde sine modstandere, fordi det hele altså foregår i 3D miljø, det er ikke nok at være det rigtige sted, hvis man er 300 km under/over modstandere (og er over/under ikke ligeså meget højre/venstre - kan man jo filosofere lidt over).

Homeworld virker

John Romero med hans nyeste spil i baggrunden.



Revolt ser ganske pænt ud.

ganske fremragende gennemført. Spillets grafik er utrolig flot, hvis man altså har hardwaren til det.

Min P200MMX klarede det kun lige akkurat, og det bliver jo ikke nemmere af, at Homeworld kun kan bruge 3D kort, hvis de har mindst



Dine jagere er ved at flade ind i den rette formation.

16Mb ram, så jeg var nødt til at nøjes med software rendering, og det ser ikke ligefrem vanvittig godt ud (se billede).

Homeworld kom aldrig til at fungere mere end lige og lige på min maskine, specielt kneb det voldsomt ligeså snart, der kom de mindste eksplosioner. Jeg tror ikke, det kan gå rigtig godt på maskiner mindre end PentiumII og helst med 128 Mb ram og et sejt 3. generations grafik kort. Det ændrer nu ikke på, at det virker som et af årets bedste spil...

Kvalitets tips: 88-96%

Pris: 349,-



Space Quest 6

Sierra OnLine

Sierra er nok et af de mest kendte adventurespilsfirmaer i verden, de har et utal af "seriespil" bag sig. Hero Quest, Police Quest, Kings Quest og altså Space Quest. Den dårligste serie har nok altid været den sidstnævnte, og den tradition brydes desværre heller ikke med sjette del, der også ser ud til at blive den sidste.

Du er blevet degraderet tilbage som fejemand (det startede du som i etteren) og sendt på orlov på en skummel og ret dårlig planet, på den måde matcher det dig ret fint.

Lineært opbygget

SQ6 er opbygget meget lineært, det vil sige at du skal løse opgaverne i rækkefølge. Det gør Space Quest 6 til en temmelig vanskelig opgave, og man sidder for tit fast, fordi man ikke lige kan løse en opgave. Du skal f.eks. have snakket med en mand, før du kan snakke med nogle andre folk, og før du har snakket med dem, kan du ikke finde den robot, du skal finde. Det er mildt talt træls på god gammeldags jysk.

Det næste ankepunkt er, at spillet er

meget glad for at afspille sekvenser, næsten alle samtaler sker egentlig bare, du har ingen eller kun få muligheder for at påvirke dem, og det eneste du kan gøre er at lytte. Det gør, at spillet har voldsomme problemer med at virke som meget andet end halvkedelig i lange perioder.

Den sædvanlige

Din mission er at genvinde din rang af kaptajn, som du har mistet efter en lang række fiaskoer, men plottet er i det hele taget det sædvanlige; Du er Willy, som er uheldig og en nørde, hvilket speaker stemmen konstant minder én om. Det er nu ikke, fordi spillet ikke er morsomt - til tider, men utrolig mange af de små jokes er enten dårlige og/eller gentages i det uendelige.

Præcision er en kunst...

I Space Quest 6 kan man godt bruge lang tid på at løse en opgave, selv om man gør det rigtige, man skal nemlig sørge for at ramme helt rigtigt med musen, og det er heller altid lige nemt at få kombineret tingene rigtigt, og det skyldes udelukkende styresy-

stemet. Man mister efterhånden også lysten til at gøre tingene rigtigt, for når det lykkes vælter der nemt en lille 3-4 minutters sekvens frem, og det eneste man kan gøre er at hælde kaffen op, mens den snakker færdig.

Grafikken er ganske pæn, men den er kun på 256 farver og i 600*480. Vinduet åbnes i Windows. I praksis betyder at man skal indstille sin skærm og farveantal hver gang, da spillet ellers konstant fryser eller viser grafikflimmer.



En af de utallige samtaler med plantens beboere, computeren fører egentlig bare en samtale, som du kan lytte til uden mulighed for at påvirke den. Læg mærke til E.T.

Space Quest 6 – PC

SQ6 er måske nok flottere end forgængerne, men resten er forsat ligeså dårligt. Der er rimelige lange pauser, bla. fordi man kun kan lægge 45 Mb over på sin harddisk (spillet fylder 640 Mb). Og da det også er ret ustabil, kan det ikke blive til det helt store....

Systemkrav:

486/33 m/DOS5.0/Win3.1
8Mb ram, 2xcd

Anbefalet system:

486/66Mhz, 32Mb, 24xcd

Oplevelse.....70%
Gameplay.....37%
Holdbarhed.....20%

Kvalitet.....25%

Pris: 149 kroner

Amiga

Man kan ånde lettet op, da Sierra ikke udgiver SQ6 til denne platform, for ked-somhed kan man dog kigge efter de første 3 titler i serien.



Vi har ventet længe

Epic Games er nu klar med den længe ventede forsættelse af deres succes Unreal. Ligesom annonceret så er der denne gang sat fokus på multiplayer, du kan spille over direkte netværk (LAN), over Internet, eller du kan spille mod computeren. Og det sidste er nu også sjovt, og meget svært. Der er fjorten våben, hvoraf de fleste er nye i forhold til det oprindelige spil, og også denne gang har de to skydeformer.

Baneantal ?

Der er ikke mindre end 50 baner, heraf er de tyve udelukkende til deathmatch.

Man kan spille flere former for spil mod hinanden (og computeren underforstået), de er som følger:

Deathmatch, her gælder det om at skyde alt og alle, den som først når det fastsatte mål har vundet, man kan dog også spille på tid.

Domination, handler om at dominere et antal nøgleområder på kortet, du skal her kommunikerer mellem dig og dine mænd, da du kan ikke forsvare alle positioner selv, til det formål har du en række kommandoer, du kan sige til dem. Det er f.eks. "forsvar denne position". Naturligvis har du også de sædvanlige muligheder for at "hilse på fjenderne", og råbe ukvemsord til dem. Det kan du for øvrigt i alle typer spil.

Capture The Flag, går ud på at finde

og tage fjendens flag, som derefter skal bringe tilbage til din egen base.

InstaGib, er en anden form for deathmatch, hvert skud er dødbringende, så det handler om at skyde først.

Endelig rummer den fulde version Last man standing, Unreal Tournament og Assault.

Endelig en spilbar demo

Epic har lavet en suveræn demo, der giver dig mulighed for at prøve de ovennævnte discipliner, spille over netværk/Internet og mod computeren på i alt syv baner. Det er bestemt rart at et firma tør os lade prøve spillet ordentligt, inden vi skal bruge 350 kroner på det.

Man opdager at computer intelligensen er ganske fin, uden dog at ligefrem brillerer på de lavere levels, som der er otte af. Men allerede på level 2 begynder de at finde "hjernecellerne" frem, og man får fin modstand, de fleste kan vinde på den letteste, men uha, hvor fik jeg klø på den sværeste.

Jeg fik aldrig afprøvet spillet via Internet, og her må jeg holde mig til at alle andre blade roser spillet til skyerne for sine evner som netspil. Det er nok også her spillet for alvor kommer til sin ret.

Fine systemkrav

Systemkravene er angivet til P166/32, og det kørte i hvert tilfælde rigtig godt på min P200 (m/3Dfx), men så er opløsningen også nede på 640x480, men det ser nu forsat ret godt ud, da Unreal klarer omkring 18 frames i



Vi har valgt at se hvad en af gutterne laver, og hvor han er da vidst i knibe...



Man trykker lidt på en mus og så ligger de helt stille bagefter.

være godt nok. Man kan for øvrigt selv indstille spillet til at tilstræbe en vis framerate på bekostning af eksplosioner og grafik, jeg endte med at indstille min til en framerate på 16, og dermed løb det ligeså hurtigt som Quake 2 gjorde.



Løb du bare, men du kan ikke skjule dig !



Jamen, så dø da for pokker !!! Og få det våben væk fra mit ansigt...

Hvis man vil spille den fulde version over lokal netværk, skal hver spiller have en kopi af spillet, og det virker ærlig talt lidt grådigt fra Epic. Jeg ved godt, at de skal have pengene ind, men hvor mange familier har råd til at købe 2, 3 eller 4 kopier af dette

samme spil ?

Over netværk kan ikke mindre end 16 spille sammen.

Grafisk er Unreal superb og klarer sig langt bedre end tidligere, lyden er også endnu bedre. Hvis den færdige

udgave ender med at være ligeså god som dette preview, så er dette et rigtig godt spil, som du simpelthen skal eje.



Jeps, vi fandt kampen 3-0 i Capture the Flag, på nemmeste level. Vi glemmer hvad der skete på den næste level...

Unreal Tournament – PC Preview

Spillet kører glimrende på de små maskiner, hvis man kan leve med den lave opløsning (640x480), men man skal have et 3Dfx kort, for at kunne få en fornuftig framerate. Det kører heller ikke synderlig godt med kun 32Mb ram, så man skal nok gå en bue udenom Unreal Tournament, hvis man ikke kan klare lidt mere end systemkravet. Epic angiver for øvrigt, at UT nok kun vil kunne klare en opløsning på 300x200 på en rå P166 med 32Mb – og dét er ikke kønt. Men bevarer, det kører da med en framerate på 14.

Systemkrav: P166/32Mb ram

Anbefalet system: Win98 med P2/300Mhz, V2, 64Mb ram

Kvalitet tips: 87-97%

Pris: 350 kr

Fifa 2000 – PC Preview

Electronic Arts

Tjah, hvad er der at sige om dette fodboldspil, som ikke allerede er sagt. Du har sikkert allerede læst om Fifa serien et utal af gange, og nu er der altså igen kommet en opdatering, og hvad så ? Fristes man til at sige.

De helt åbenlyse fordele er, at der er kommet flere klub og landshold. Der er kommet flere ligaer, og det er muligt at spille europæisk fodbold, altså en form for "manageragtigt". Og det er ret godt. Spillets grafik er rigtig pæn, det er blevet lidt pænere end

tidligere, uden systemkravene er vokset af den grund. Previewet fremviser ikke synderlig meget, vi får en lille forsmag på kommentatorlyden, og den kan vi kun håbe er bedre i det færdige spil. Spillerne er blevet lidt mere slanke, og de har fået lidt mere personlighed, ved at deres ansigtsudtryk ændrer sig under selve kampen. Der er kommet flere replay funktioner, men når alt kommer til alt, så ender man med, efter det meget korte preview (du må nemlig kun spille én halvleg), at det spil ikke ligefrem er et man skal stå i kø efter - hvis man har Fifa99.

Systemkravet på P166 og 16Mb er sat for lavt, og du kommer ingen vegne uden et 3D kort og 32 Mb ram, men så kører det altså heller ikke sådan vanvittig godt, så for den fulde oplevelse kommer vi ikke uden om



P2, men på min P200/48Mb kørte det fornuftigt, men heller ikke mere.

Systemkrav: P166, 16Mb ram

Anbefalet system: P2, 64Mb ram, 3D kort

Kvalitetstips: 83-93%

Pris: 349,- kr.



The Big Red Adventure

Power Computing Ltd

Dette adventure foregår i Rusland. Man styrer som sædvanlig rundt med musen, trykker man på højre tast dukker en valgmenu op med en del kommandoer og de ting man har samlet op undervejs. Dermed er det sagt, at eventyrets hovedskærm fylder det hele, ikke noget med deling (à la Lucas' adventures) af skærmen.

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

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

Nørd

Doug Nuts er hovedpersonen i første del, han er en computernørd af format, han er ranglet, og hans opgave er at bryde ind i et museum og stjæle kronjuvelerne. Eventyret foregår i Moskva og derfor er der masser af kø kultur og et par McDonalds kopier.

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

3. del - Dolly

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

Du skal styre to

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

Det er for svært

Grafisk og lydmæssigt er det svært at være helt tilfreds. Man savner lidt

mere liv i billedet, i en park kan du f.eks. høre springvandet, men man kan ikke se det bevæge sig. Man savner at personerne snakker til dig (med en stemme), og så foregår vores heltes gang lidt langsomt, hvilket kan gøre det lidt kedeligt i længden.

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

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

Konklusionen

Big Red er i mine øjne et rimeligt produkt, jeg ved godt mange engelske/tyske og danske blade har skamrost spillet, som nogle blade gør i misforstået sympati med Amiga. Det skal ikke forhindre mig at i sige min mening. Grafisk fungerer det fornuftigt, men det får ikke klokkerne til at ringe. Lyden er der meget af, men ikke altid af lige god kvalitet. Opgaverne er meget svære, og ikke lige

logiske. Hvis du vil have et adventure-respil, og har prøvet de andre, så er The Big Red måske noget for dig, men der er en del andre, som er bedre end dette.

The Big Red Adventure - Amiga

Det er ikke direkte dårligt, men det er for svært, og det er mangler lidt mere spænding. Jeg savner lysten, og den der fornemmelse, af at man bare er nødt til at spille lige én time mere.

Systemkrav:

AGA, 2Mb chip
CD drev

Anbefalet:

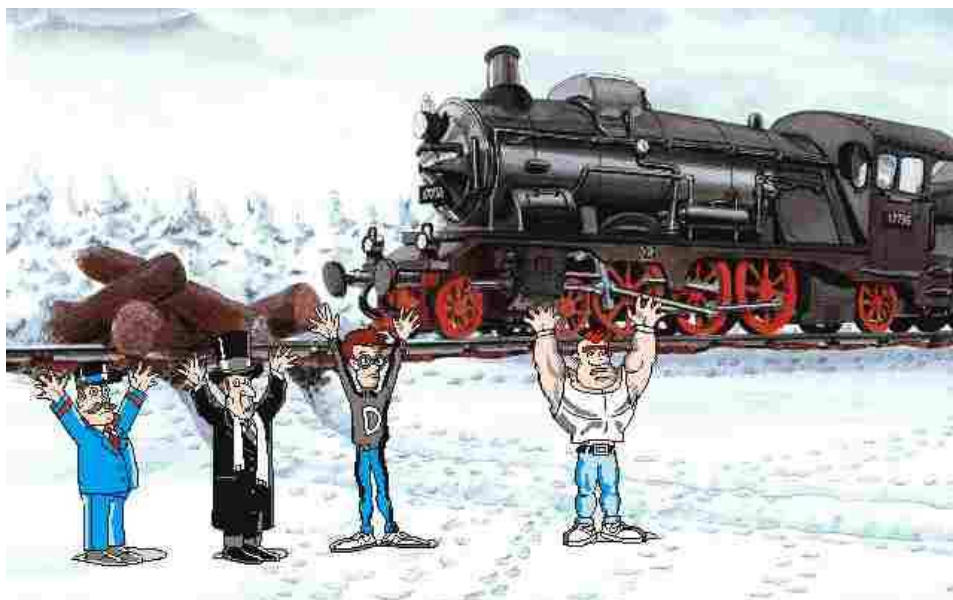
Multisync monitor

Grafik.....	85%
Lyd.....	73%
Gameplay.....	83%
Holdbarhed.....	81%
Kvalitet.....	83%

Pris: 98 kr

PC

Det kommer ikke.



Så gik det galt igen...

FIC PA-2013

Mange har nok hørt om navnet FIC på mange websider. FIC blev skiftet i Taiwan anno 1980. Her har man brugt tiden de seneste 19 år, på at udvikle sig indenfor ADD-ons kort, grafikkort, Notebook og bundkort. Med mere end 4500 ansatte på verdensplan, er det soleklart at FIC producenten, er en af verdens største producenter af Bundkort. De har en omsætning på mere 13 Milliarder danske kroner, det må derfor siges at FIC producenten spiller en større rolle i det verdensomspændende marked.

124 Mhz bus

Der bliver ikke pralet på nogen måde i manualen. FIC bundkort er udstyret med 1024KB cache. Der er "4ns cacheRAM", og det er en sjældenhed indenfor bundkort. Med et bredt udvalg af bushastigheder, gående fra 60-124MHz, har FIC været ganske klar over, hvilket markedet Super7 indebærer. Der er stor konkurrence, og det er vel derfor, de har gjort det muligt at benytte højere bushastigheder end de 100 MHz FSB.

FIC PA-2013, er fuldt år 2000 kompatibel, og gør også at de vise krav om PC-99 er opfyldt.

Bios er beskyttet

Bundkortet bærer samme funktion

som PCChips og Asus bundkortene, nemlig Trend Chip Away, der beskytter mod Vira skriver til din BIOS. Med dets 1024 KB er det muligt at cache op 256 MB, hvorefter systemydelsen vil falde med 5 procent i ydelse.

DIMM ram

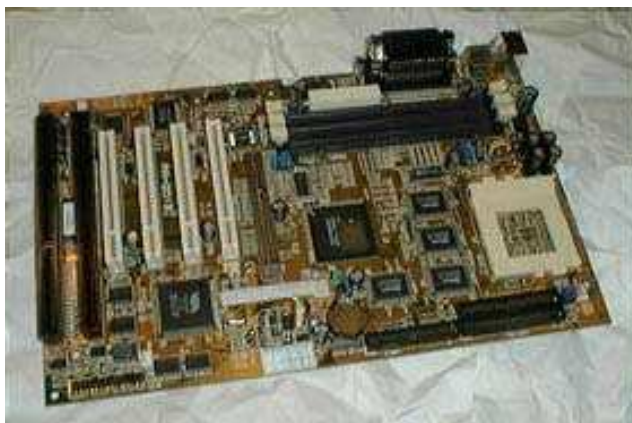
FIC har simpelthen valgt at skippe både SIMM og EDO ram, hvilket også ville nærme sig mishandling af et bundkort i denne klasse.

PA-2013 skiller sig ud, da det tilsynsladende ikke har flere end 4 PCI slots, som jeg syntes er ganske mærkeligt. Mange andre magter at have 5 stk. PCI, og det giver dette kort et klart minus i bogen.

Selve ATX standarden er fuldt overholdt, med en korrekt placering af ZiF7 (CPU sokkel), og kølingen er også tip top, og sikre stabil kørsel ved bushastigheder over de 100 MHz.

Det, der virker lidt mærkeligt ved FIC bundkortet, er dets jumper placeringer, som er vidt spredt ud over hele bundkortet, og det virker lidt rodet.

Manualen, som ellers er ganske god, giver en grundig gennemgang af de forskellige funktioner som PA-



2013 kan, det gør, at PA-2013 virker brugervenlig. Er det ikke manualen man gider benytte, er der også mulighed for at benytte den medfølgende CDrom. Som også indebærer softwaren "LCDM (Landesk client manager)", der er vedlagt til overvågningen af hardwaren.

Lidt småfejl

Til start har PA-2013, sine fejl. Blandt andet savner jeg meget en hardware overvågning i BIOS, som tilsvarende er set hos Epox, Asus & Aopen og andre nævneværdige producenter.

Mange jumpere, det tør siges!. Det er rodet og lidt svært at finde rundt i. De sidder lidt for spredt efter min opfattelse. Jeg ved ikke hvorfor at ABit og QDI er de eneste i verdenen, som laver jumperløse bundkort, og dt underer mig at FIC ikke også har gjort dette. Trods alt er de jo blandt verdens største producent af bundkort. Dog kunne deres noget rodet opsætning af jumpere, måske løses af tre DIP-switches. Som vil gøre det mindre smerte stillende for brugeren.

Generelt

FIC PA-2013, synes at være et ganske godt bud på et bundkort, som har mulighed for at give brugeren det ønskede resultat.

Chris

FIC PA-2013 – PC Bundkort

Specifikationer:

Layout	ATX Double Decker
CPU Sokkel	ZIF7
Chipsæt VIA MVP3	AGPSet
Cache	1024 4ns
Bushastigheder	60,66,75,83,95,100,112MHz & 124MHz
Clock Multipliers	1,5 - 5,5 i steps af 0,5
Hastigheder	75-550MHz
Spændingsområde	1.8V-3,5V i steps af 0,1V
RAM-sokler	3 stk DIMM
Udvidelses-slots	4 stk PCI, 2 stk ISA og 1 stk AGP
BIOS	Plug and Play
I/O Controller	2 EIDE, 1 FDD, 2 SER, 1 PAR og 2 stk USB
Specielle features	Modem ring on & Lan wakeup

Pris: 798,- kr
Set hos : Sunshine Computer, tlf.: 44 53 11 11

"Ny" Amiga 4000 er nu i handlen

Denne maskine er egentlig bare den almindelige A4000. Den består altså af en grundkerne, som hedder et A4000 motherboard bygget ind i et nyt tower. Maskinen har AmigaOS3.5, og er dermed den første Amiga med det nye system indbygget. Desværre understreges det også, hvor stor krise Amiga egentlig er i. Amiga E4000 kan kun leveres så længe, der er A4000 motherboards til rådighed, de produceres ikke længere.....

De tekniske data er som følger:

Tower	: Mellem
Strøm	: 230 Watt
Ram	: 2Mb chipram
Controller	: IDE SCSI2
Slots	: 7 Zorro II/III slots 5 ISA Slots 2 Video Slots
Diskettedrev	: HD 1.76 MB
Keyboard	: A4000 Keyboard
Mus	: Amiga Mouse
CD	: 40x
Harddisk	: 13.1 Gb IDE

13.1 GB

Styresystem : AmigaOS3.5 (3.1)

Hertil kommer specifikationerne for motherboardet, som er i flere udgaver, primært fordi de ikke produceres mere, så firmaet er tvunget til at tage de kort som findes.

E4000 Apollo version:

CPU	: 68040/40 MHz eller 68060/50 Mhz
Ram	: 32 MB Fastram (max 128 MB)

3640 version:

CPU	: 68040/25 MHz. CPU
Ram	: 16 MB Fastram (Max 128Mb)

CyberStorm MkIII versions:

CPU	: 68060/50Mhz
Ram	: 32 MB Fastram (max 128 MB)

Priserne er cirka 7-8000 kroner, der kendes ingen dansk forhandler, men kontakt dem på:

Telefon :	+31-10-4517722
Fax :	+31-10-4517748
E-Mail	info@compcity.nl



2. udgave

Bladet var oprindeligt i sort/hvid, alle billeder er nu trykt i de oprindelige farver. Desuden er et par reklamer blevet fjernet. Indholdsfortegnelsen var oprindeligt på bagsiden, men er flyttet til side 3, som giver mere mening i forhold til at læse bladet på skærmen.

WMA17 er jo naturligvis lavet på en ældre udgave af Publisher og det ser ud til at det påvirker layoutet hist og pist, det er rettet op efter bedste evne.

CCS64 V2.0 BETA



De fleste kender nok Commodore 64, under alle omstændigheder af navn, men utrolig mange garvede computerfolk er opvokset med den eller en anden 8 bit computer. Ligesiden 16 bit maskinerne overtog har man forsøgt at emulere 8 bitmaskinerne, dog uden det store held.

Denne emulator er ikke kun det bedste bud på en C64 på din computer, men faktisk kan det ikke blive bedre, dette er Commodore 64.

Nettet er et krav

Emulatoren hentes fra nettet (og kan findes på vores cd-rom), og derefter er det egentlig bare at starte den. Der er en del fine indstillinger, men det klares mens programmet (som det jo reelt bare er) kører. Du trykker på et hvilket som helst tidspunkt på F9, og straks har du adgang til en række muligheder. Du kan bla. få dit joystick til at virke med C64'eren, og med et tastetryk kan du skifte dets port. Med et andet tastetryk kan du skifte diskette.

C64's opløsning var dengang (vistnok) 180x240, og er din skærm på 784x1200 vil billedet være meget småt, men det har man tænkt på, og derfor man kan vælge imellem en række opløsninger direkte fra emulatoren, også mens spillet kører.

Spillene hentes på nettet, de fleste fylder 30-100Kb, så man kan nemt hente en mindre samling på en times tid, og det er ikke fordi de er skjult suspekte steder på nettet. Det er, hvis



vi skal holde os strengt til loven, forbudt både at lægge dem på nettet og at hente dem, men det sker ganske åbenlyst. Det skyldes helt sikkert at de yngste Commodore 64 spil har mindst 6-7 år på bagen, og der er in-



gen som sælger spil, programmer eller hardware til maskinen, ligesom den heller ikke produceres mere. Amiga International ejer rettighederne til C64, men de har tidligere udtalt at de ikke anser emulatorer som andet end underholdning.

De mener ikke emulatorer til C64, C128, C16, VIC-20 stjæler hverken spil eller program markedsandele.

Ocean blev latterliggjort

I starten lød der højlydt protester fra Ocean, Microprose etc., som mente at ingen ville købe PC versionen, hvis man gratis kunne downloade

E-mail:

Hakan.Sundell@xpress.se

CCS64 homepage:

<http://www.fatal-design.com/ccs64>

Computerbrains homepage:

<http://www.computerbrains.com>

de en 8 bit version, men efter at være blevet til grin blandt de fleste computerfolk indså de at 8 bit spil reelt ikke kan konkurrere med 32 bit spil.

Og det har de nok ret i, Commodore 64 gensynet er først og fremmest et gensyn. På en aften kan man hente både 40 og 50 spil, men de underholder kun sjældent i længere tid. Det vil ikke være løgn at sige, man nok bliver skuffet over de fleste af gensynene, men det er vel forventet. Dengang var standarden en anden, og vi var ikke van til spil i 600x800 pixel med 16 millioner farver, nu virker de 200x300 i 16 farver ret tamme.

Og det virker

Spillene downloades som sagt fra nettet, eller man kan købe en cd med spil. Jeg prøvede emulatoren med cirka 40 spil, før jeg skrev dette, og de spil gav ingen problemer. Spil som Pirats, Operation Wolf, Commando,

Giana Sisters og mange andre gav ingen problemer overhovedet. Programmet har indbygget ABC Turbo, og det nok nødvendigt, for mange af de spil der ligger på nettet er crackede udgaver. Kan man så sige vi opfordre til pirathandel? Og hva' så!

Spillene er op mod ti år gammel, jeg er sikker på hverken Ocean eller nogen andre firma kunne sælge bare eet eksemplar på dagens marked.

CCS64 V2.0 BETA - PC

Emulatoren virker perfekt, lyd og grafik er fuldstændig som brødkassen, det var vel også på tide, der kom en ordentlig emulator til verdens nr. 1 spillemaskine fra firserne. Dengang, der var rigtige maskiner til, og verden synes et spil på 80Kb var gigantisk.

Der er vel omkring 6-8.000 spil og programmer på nettet i dag, men man skal dog være opmærksom på at kun ganske få vil underholde i dag. De fleste gode spil fra dengang er kommet i nye versioner.

Så alt i alt så er CCS64 måske nok en Commodore 64, spørgsmålet er så bare hvorvidt man gider bruge en 8 bit maskine i dag (?).

Systemkrav:

Pentium m/Windows95/98/NT4.0+
16 Mb ram og SVGA

Anbefalet system:

Joystick, evt. digital.

Venlighed..... 97%

Alt virker, og jeg oplevede slet ingen problemer med de programmer jeg hentede. De mange ekstra features gør brugen både nem og behagelig.

Evner..... 98%

CCS64 er en Commodore 64, og derfor modtager programmet den suverænt højeste karakter vi endnu har givet i bladet.

Kvalitet..... 99%

Andre versioner:

Linux – et nyt system

I dette nummer og de kommende tre numre vil vi installere Linux og fortælle dig, hvordan du bruger det.

Det er en spændende ny verden, som åbner sig, når man arbejder med Linux. I dette nummer vil vi slet ikke komme i gang med at installere Linux, vi vil faktisk kun nå til det punkt, hvor du skal lære din computer at kende, men mere om det senere.

I anden del skal vi installere Linux, mens vi i de sidste to dele, skal beskæftige os med hvordan det virker. Jeg er nødt til at kun arbejde med installationen af Linux Red Hat, til dels fordi det er den udgave som man kan købe i butikkerne, og tildels fordi Amiga Linux kræver en 040 CPU, og jeg har kun en 030. Men husk på at virker det til Linux burde det virke på alle platforme. Word Perfect er lige udkommet og det vil altså virke på både Amiga, Mac og resten af flokken, for det er Linux, det arbejder under.

Hvad er Linux ?

Linux er en variant af UNIX, som du sikkert ved man brugte/bruger i bankverden og på universiteter. Det ser gudsjammerlig kedeligt ud, og det er UNIX da også. Det synes Linus Torvalds fra Finland også tilbage i 1991, og han satte sig for at lave et bedre UNIX system.

Det udkom samme år i version 0.02. Det interessante var, at han vedlagde kildekoden, på den måde kunne alle forbedre koden. Selve kernen udkommer med jævne mellemrum, og det er dén som er interessant.

Der findes nemlig utallige Linux systemer, men fælles er at de alle har samme kerne !! Overført betyder det at Linux måske kan sammenlignes med f.eks. MUI eller noget tilsvarende, det er baseret på en fælles lille kerne, men er ellers forbedret. Kernen er i dag oppe i version 2.2.0 og Linux er i dag en direkte konkurrent til Windows.

Når Amiga International altså udtalte at man ville basere AmigaOS 5 på Linuxkernen, betyder det altså at Linux bliver Amigas nye operativsystem, så vil man lave en brugerflade, som ligger ovenpå. I praksis betyder det at alle Linux programmer vil virke med den ny AmigaOS5 og at alt det nuværende software skal emuleres eller noget tilsvarende for at det kører på Amiga. Hvorvidt den planer med noget skal være helt usagt, men du kan sikkert læse andet sted i bladet (dette er skrevet i november).

Linux og grafiske brugerflader

Du kender Windows og Amiga, disse platforme er grafisk, og det er Linux som udgangspunkt ikke. Kernen er nemlig det som svarer til DOS (men meget bedre), ovenpå kan man så lægge en grafisk brugerflade, som vi også vil gøre i et senere nummer.

I forhold til Windows er Linux ikke nemt at bruge. Windows er lavet til *brugeren*, her tænker jeg på, at det skal være nemt at bruge tekstbehandling, at spille og så videre. Det er også herligt, men med erfaringen kommer også nysgerrigheden. Og hertil er Linux godt. Linux kræver nemlig et vis kendskab til ens computers opbygning - altså ens hardware. Windows er nemt at bruge, det er populært sagt blevet nemmere at være begynder, og er man begynder, skal man nok heller ikke kaste sig ud i et Linux eventyr, men det er mange heller ikke længere. Op mod 70% af alle danske computerejere har enten haft en computer i mere end et år og/eller i gang med computer nummer 2 eller mere.

Linux er 32 bit, og derfor skal man da heller ikke sammenligne Linux med systemer mindre end MacOS 7, Windows95, eller AmigaOS3.x, hvis man skal yde disse systemer retfærdighed.

Hvordan får jeg Linux ?

Linux er gratis og så koster det jo lidt. Linux er gratis, og man kan hen-

te det fra Internet ganske gratis, udover telefonregning (adskillige megabytes). Selve kildeteksten medfølger faktisk systemet, så man kan selv ændre på den, hvis man har lyst til det.

Den del vil vi nu ikke arbejde med. Men man kan også købe Linux hos en af de mange distributører, som har specialiseret sig i at lave sådanne cd'er. Det kan godt anbefales, da priserne er yderst rimelige. Der medfølger også en trykt manual og programmer.

Du kan også købe Linux via diverse blade, som har det på deres cd-rom, og så koster det jo klart nok bladets pris. Vi har i den anledning lavet en cd med Linux og nogle programmer, som du kan købe for den nette sum af 75 kroner.

Linux på alle platforme

Linux findes i dag til næsten alle platforme, dem som jeg kender til er disse:

- Amiga,
- AP1000,
- ARM,
- Alpha,
- MIPS,
- VAX,
- Mac,
- PowerPC,
- Sparc,
- DOS
- Windows

På vej fremad

Linux bliver taget alvorligt, i Titanic var det faktisk Linux, som stod for grafikken (160 Alpha Pc'er med Linux stod for alle beregninger). Microsoft har også lagt mærke til Linux, og næsten som sædvanligt går deres taktik ifølge lakkede papir ud at finde ud af, om det kan forbydes for brud på ophavsretten eller noget andet juridisk. Man har også prøvet om man kan forbyde brugen af patenteret teknologi.

Microsoft tager altså systemet alvorligt og det gør erhvervslivet også. I 1999 dukkede IBM og Gateway2000 op med en PC i USA, der havde installeret Linux som standard.

Det fortæller os alle at Linux er på vej frem. Seneste skud på stammen er altså at Amiga også skal baseres på Linuxkernen.

Spørgsmål

Der rejser sig altid nogle ganske almindelig spørgsmål, når man snakker om et nyt operativ system.

Kan jeg bruge min maskine til Linux ?

Det er selvfølgelig et godt spørgsmål. Linux kræver en 386'er med 4Mb ram, men jo bedre - jo bedre. Men selv ganske små maskiner kører Linux ganske godt. En 486/33Mhz vil være håbløs til Windows (og næsten alle andre operativ systemer), men er glimrende til Linux. Linux kan bruge næsten alle slags grafik, lydkort, disketter og cd-drev. Hvis du har købt din Pc indenfor de sidste 2-3 år vil den temmelig sikkert virke med Linux. Man skal være opmærksom på at Linux ikke kan bruge FAT32. Linux for Amiga skal bruge lidt mere systemkraft end vi er van til. Der findes nemlig kun en udgave, og den kræver en 040 CPU, det meste hardware indenfor de seneste år virker også, specielt er det nye hardware bakket op. Både de nye lydkort og grafik kort understøttes ganske formidabelt. PowerPC understøttes også, så er det dog ikke Linux for Amiga man skal have fat i, så er det Linux NMT PowerPC Port.

Kan jeg bruge mine andre programmer ?

Ja og nej. Du kan godt emulerer DOS og Windows, men det kræver en del kraft. Du har adgang til dine andre filer, du kan altså fint arbejde med en tekst først i Windows og bagefter i Linux. Du kan også have både Windows, AmigaOS eller en helt anden platform installeret på samme computer. Hver skal godt nok bruge en partition, men det behøver ikke være to fysiske drev.

Findes der virus til Linux ?

Som alle andre platforme er også Linux plaget af Virus, men i forhold til Windows er der meget få virus til Linux. Da Linux bruger nettet som stedet, hvor man henter de fleste pro-

grammer, så er der dog en større risiko, hvis man ikke kigger sig for inden man downloader. Mange Windows maskiner kommer nemlig aldrig i kontakt med nettet, og det er næsten et krav på Linux, i en eller anden forstand.

Kan man gå på nettet med Linux ?

Sagtens, man henter/køber stort set det meste software på den måde. Der er ingen der siger man skal have Internet for at kunne bruge Linux, men det vil være en fordel, hvis man har adgang til nettet på en eller anden måde (sit studie, biblioteket etc.). Du kan bla. finde Netscape som browser til Linux. Morsomt nok var det faktisk UNIX (og dermed Linux), som opfandt nettet.

Hvad koster det ?

Hvis du henter det på nettet koster det kun telefontaksten, det kan nu også blive en hel del. Det kan godt betale sig at købe en distributionscd, de kommer med trykt manual, mange programmer og prisniveauet er 2-400 kroner.

Hvad kan Linux, som Windows ikke kan ?

Fakta: Intet.

Til gengæld kan Linux gøre en del ting bedre, hurtigere og med mindre systemkraft. Specielt indenfor rendering, netværk og udvikling står Linux stærkere end Windows. Endelig er Linux **langt** mere stabilt end både Windows og Amiga tilsammen.

Jeg er lidt nervøs for, jeg laver noget galt og mister alle mine data'er ?

Frygten styrer mange lyst til at arbejde med Linux, det er nu ubegrundet. Du skal for alle tilfælde skyld lave en backup af dine breve og private ting, indenfor du roder rundt. Du kan også vælge at sætte Linux på en separat fysisk harddisk, du kan nøjes med ½-1Gb harddisk, som kan købes for et par hundrede brugt, og så kan du ikke komme til at lave noget, som forårsager du mister Windows, men du skal også **virkelig** lave noget galt, for at du gør det. Og så vil det være en menneskelig fejl. Linux kan ikke ødelægge Windows eller nogen anden platform.

Skal man kunne programmere for at kunne bruge Linux ?

Nej, det er slet ikke nødvendigt. Men får du lyst er muligheden tilstede, det er den ikke under Amiga eller Windows.

Hvor køber jeg Linux ?

Det meste til Linux er gratis eller shareware, derfor finder du ingen eller kun ganske få programmer i butikkerne, de fleste programmer kan hentes på nettet og/eller på en cd for et beskedent beløb. Det gælder også store programmer som Netscape, Word Perfect og Quake.

Jeg er dødtræt af ingen kender Amiga, er jeg ligeså ensom med Linux ?

Langt fra, alene det at over 4% bruger Linux gør at du har mindst fire-gange så mange "venner" som til Amiga. Der er meget hjælp at hente på nettet, også på dansk. Prøv at søge under ordet LINUX på nettet og bagefter AMIGA, så vil opdage en forbløffende forskel.

Jeg er studerende og har kun adgang til nettet via skolen, er det nok ?

Ja, men du vil nok være nødt til at købe lidt mere på cd-rom end du ellers ville være. Det vigtigste er at du nemt kan modtage hjælp og gode råd fra nettet.

Findes der blade om Linux ?

Ja, men de fleste er netmagasiner, trykte blade kan du også finde, men det kræver en del arbejde. Såvidt jeg ved er vi vist det eneste blad, som har både Windows og Linux i samme blad (og os finder du heller ikke i kioskerne). Der findes ingen danske kommercielle blade til Linux - endnu.

Hvor tit skal jeg opgradere ?

Det er meget efter temperament, du behøver ikke opgradere fordi der kommer en lille rettelse eller tilføjelse. En gang om året er tit nok for de fleste.

Installation

Før man begynder at installere skal man kortlægge sin computer. Du skal finde ud af følgende til næste nummer. Det vigtigt du gør dig umage omkring dette, du kan godt finde ud af det hen af vejen, men det vil formentlig kun føre til unødigt frustration.

Du er nødt til vide ret præcis, hvordan din computer er opbygget. Det er ikke nok at vide er en IBM superduper XX99-G med et IBM tastatur.

Hver gang skal du vide fabrikant, model/type, og derudover det som står på listen. Hvis du ikke kan finde ud af det, så hop over det, du behøver langt fra alle oplysninger, men udfyld, så meget du kan.

CPU	model, hastighed, fpu, cache
Ram	Antal mb
Grafikkort	hukommelse, chipsæt, bus
Tastatur	system (f.eks. PS/2), sprog

SCSI adapter
SCSI drev

Mus

Skærm

Lydkort

Netværkskort

Bundkort

Modem

CD-drev

Printer

bus
størrelse, cylindere, hoveder, LBA ?
antal knapper, type, port, protokol
system (f.eks. SVGA), opløsning, frekvens
bus, hukommelse, chipsæt, IRQ, DMA, I/O
bus, stik
Hvilken fabrikant
hastighed, protokol, port
system, tilslutning
port, hukommelse

I næste nummer kaster vi os ud i det. Vi installere Linux på din maskine.

Net adresser til Linux

www.sslug.dk

Den største og bedste danske Linux klub. Skåne Sjælland Linux User Group.

www.linuxgames.com

Stedet hvor du kan læse om spil til Linux

www.kernel.org

Dette er det sande Linux sted, hvis et sådan findes. Det er her du kan finde opdateringer til selve kernen af Linux.

www.li.org

Herfra styres Linux udviklingen på overordnet plan.

www.globe.dk

Savner du et hæfte om Linux har forlaget Globe sikkert et eller to om emnet.

Du kan bestille Linux, samt de programmer vores kursus tager udgangspunkt i for 125 kroner ved forlaget. Programmerne kan også downloades fra nettet.

Forsat fra side 6

puter til de mere seriøse ting, synes jeg du skal glemme alt om Celeron, der godt nok vil få din computer til at arbejde hurtigere end din nuværende, men Celeron er primært designet til spil. Du skal beslutte dig til, hvilken CPU du vil have, og derefter vælge bundkortet. Bundkortet skal nemlig have den rette sokkel, og det skal have en bus på mindst 100 Mhz, hvorvidt det har USB er ikke så vigtig. Der er ingen tvivl, om at USB nok skal blive standard, men næppe før om et par år eller tre, og til den tid skal du sikkert ud og opgradere igen (?). Der skal også være

mindst fire PCI slots.

Endelig skal du have ny ram, først og fremmest vil din EDO ram næppe virke med det nye bundkort, men ligeså vigtig, så vil det nærme sig mishandling af en 3. Generations CPU at bruge så langsom ram, som EDO nu engang er. SD ram er nemlig ikke mindre end 10 gange hurtigere.

Dine grafikkort er på 4Mb, og det er ikke meget, dit V1 kort kan godt bruges, men jeg tvivler på, om det vil køre særlig godt. Jeg vil tro, at du vil opnå bedre resultater med software rendering (med f.eks. en K6-2/450Mhz) end med 3Dfx i første generation. Dit 2D grafikkort på de

4Mb er dog et, som skal udskiftes, ligeså snart du har penge til det. Dit nye skal have mindst 8Mb, og helst 16 (eller mere) for at ikke virke som en flaskehals for resten af systemet.

Hvis du vælger ikke at udskifte dette kort lige med det samme bør det stå øverst på ønskelisten, da du vil vinde meget hastighed på den konto.

For at få et overblik over priserne vil jeg anbefale dig at besøge hjemmesiden: www.prisindex.dk

The Secret of Monkey Island 3

I: THE DEMISE OF THE ZOMBIE PIRATE LECHUCK:

Efter den storslåede start, finder du dig selv fanget på kanondækket. Alt er enkelt her i starten af spillet, og hvis du sidder fast, håber jeg sandelig ikke, det er her! Men vi tager lige løsningen af problemet for god ordens skyld...

Kanondækket:

Der er ikke så meget at undersøge i starten. Der er den væmmelige pirat Bloodnose, som efter at du har snakket med ham, viser sig at være Wally, din ven fra Monkey Island 2. Han giver dig nogle brochurer, før han bryder grædende sammen. Tag hans falske krog. På væggen hænger en ladestok. Den tager du, og nu bruger du så kanonen. Skyd alle robådene i smadder. Se ud af kanonlugen, og du ser Murray, et meget selvoptaget kranium. Tal med ham (hvis du gider). I vandet ligger også en skelet-arm. Gå ind i dit inventory, og brug landestokken på armen, og du får armen og en sabel. Gå ind igen. Brug sablen på rebet, der holder kanonen tilbage. Brug kanonen, og du er ude af dit fangenskab!

Lasten:

Igen er der ikke så forfærdelig mange ting at rutte med. På gulvet ved siden af maleriet af LeChuck ligger en taske med træmønter i. Tag den, og tag diamantringen, der ligger under den. Brug diamantringen på køjet.

II: THE CURSE GETS WORSE:

Alt skulle være så godt: LeChuck er død (igen), og dig og Elaine skal giftes. Desværre har du været dum nok til at sætte en forhekset ring på hendes finger, og nu er hun en guldstatue. Det er altså ligetid: Du skal have forbandelsen hævet. Dén problemstilling er du naturligvis nødt til at bryde op i mindre dele, men du skal have hjælp. Til højre for dig ligger byen, til venstre ligger fortet (som du ikke kommer ind på), og lige fremme ligger junglen. Gå ind i junglen, og videre ind i sum-

pen. Her bliver du stoppet af Murray. Tal med ham, så længe du gider, og gå derefter ind i sørøverskibet. Her trække du i krokodillens tunge, og op kommer voodoo-præstinden fra Monkey 1 & 2. Det er hende man går til når man har problemer! Efter at du har talt med hende et kort øjeblik, viser det sig, at du har fået endnu et problem; Elaine er blevet stjålet! Hvor smart der det også at lade en guldstatue stå frit fremme på en ø fyldt med pirater? Anyway, tal med præstinden igen, og hun fortæller dig, at du skal:

Have et mandskab.

Have et kort.

Have et skib.

Finde Elaine.

Før du forlader præstinden, undersøger du lige rummet, og finder en nål i papir-voodoo dukken på gulvet. Fra automaten trækker du en pakke tyggegummi (brug tasken på automaten). Og nu går selve eventyret så i gang. Vi tager det stille og roligt, et problem ad gangen (og hvis du tror på dén, så har jeg en bro til salg!).

Mandskabet:

Gå ned i byen, og ind i frisørsalonen, der ligger nede ved havnen. Her finder du fire pirater, nemlig de tre frisører (ja, de ER pirater), og Captain Rottingham (kunden i stolen). De tre frisører er dit fremtidige mandskab, men så længe Rottingham sidder i stolen, får du ikke meget ud af situationen.

Gå op til byens torv, og videre ind i teatret (bygningen med uret, der går rigtigt) ad sideindgangen. I omklædningsrummet tager du 'skællet' af sømandsfrakken. Gå tilbage til frisørsalonen, og læg 'skællet' på frisørens kam. Rottingham ryger ud, og nu er stolen ledig. Tal med de forskellige pirater. De er alle villige til at tage med dig, hvis du kan bevise, at du er værdig. Vi tager dem én ad gangen. Først er der den store, rødskæggede pirat, Haggis McMutton:

Bed om en klipning. Når du har sat dig i stolen, bruger du håndtaget på siden af stolen. Du hæves en smule, og kan sparke stenen væk fra bogen. Haggis går nu ud for at finde sig en ny papirvægt, og du kan i ro og mag hæve stolen, så du kan få fat i saksen, der sidder i en bjælke i loftet.

Gå ud fra frisørsalonen, op i byen, og hen i gyden, der ligger mellem restauranten og tørrestativerne. Brug saksen på buskadset. Efter at du har klippet dig gennem buskadset, kommer du til en lysning. Ligemeget hvad du foretager dig, ender du i maven på en kvælerslange. Led i slangens mave, til du finder 'lots 'o' stuff'. Gå ind i dit inventory, og brug blomsten med pandekage-siruppen. Brug siruppen på slangens hoved, så den spytter dig ud, og du lander i kviksand. Her tager du røret, der står på venstre side af dig. Så tager du en torn fra planten til højre for dig. Brug røret med tornen. Så bruger du stenen med en ballon (begge er i dit inventory). Pust til ballonen (det gør du ved at 'tale' med den). Ballonen svæver hen over en gren. Brug pusterøret på ballonen. Du er nu fri af kviksandet, og bliver automatisk fragtet ned til Danjer Cove. Gå tilbage til byen, og ind på restauranten (der står en skibsmast ude foran). Ejeren spørger, om du har reserveret bord. Nu er det så heldigt, at du fandt en reservations-seddel i bunden af slangens mave. Gå hen til den meget stille kunde, og undersøg ham. Han falder forover, og afslører den kniv, der sidder i ryggen på ham. Tag den, og tag også det medlemskort, der ligger på bordet. Nu går du ud af restauranten, op til torvet, og gennem åbningen i muren. Gå op til 'the grassy knole', hvor der står en romtønde og en savbuk. Brug kniven på savbukken, og tøndnen triller ned til træerne. Tag det glødende stykke træ, der ligger i sandet. Gå tilbage til tøndnen ved træet, og sæt ild til den spildte rom. Den eksploderer, og tager et træ med.

Gå tilbage til Haggis, og spørg ham,

om han vil være med i dit mandskab. Han udfordrer dig til træhammerkast. I kaster begge to - han et almindeligt træ, og du det gummitræ, du 'fældede'. Du kaster længst, og har nu Haggis med på dit hold.

Bill, Den Skaldede Pirat:

Tag det holdkæft-bolche, der ligger på gulvet i frisørsalonen. Gå ned til restauranten igen, og giv bolchet til ejeren. Han knækker sin guld tand. Giv ham et tyggegummi og prik hans tyggegummiboble i stykker med nålen. Tag guld tanden, gå ned til frisørsalonen, og giv tanden til Bill. Nu er også han med i dit mandskab.

Edward, Den :

Gå op til teatret igen. I sømandsfrakken er der også en handske. Tag den, gå tilbage til Edward, og lang ham én med handsken. Han tager dig med ud til pladsen, hvor du kastede med træstammer tidligere. Han beder dig vælge våben, og du kan vælge mellem tre pistoler. Luk låget på den midterste pistolkasse, og vælg banjoen i stedet.

Nu begynder Edward at spille. I slutningen af frasen slår han en streng an. Så skal du spille, og du skal slutte med den samme streng som Edward. Det fortsætter nogle gange (jeg anbefaler en blyant og et stykke papir!), og til sidst tager Edward helt over og giver den som Hendrix på banjo! Gå hen til pistolerne, otag én, skyd Edwards banjo i stykker. Han bliver så imponeret over det, at han accepterer dig som kaptajn.

Nu har du så de tre medlemmer - så mangler du bare kortet, skibet og Elaine!

Kortet:

Gå ned til Cabanen, og vis 'the cabanaboy' det medlemskort du tog i restauranten. Du får nu adgang til stranden. Tag tre håndklæder fra kurven, og dyp dem i isvandet, der står i spanden på vognen. Gå ind på stranden, og brug håndklæderne på sandet. Du kan nu komme sikkert ind på den bagerste del af stranden, og her ligger Palido.

Han beder dig genopfylde hans krus. Tag kruset, og gå tilbage til byen. Gå op til drengen, Kenny, der sælger limonade (lige ved siden af tørrestativet).

Byt dit nye krus ud med det bundløse krus, der står på disken. Bed om et krus limonade. Du har drukket Kennys sidste limonaden, og dermed lukket hans forretning (tilfreds?). Tag limonade-kanden, og gå hen til karrene med rød farve i (ved tørrestativerne, lige ved siden af). Fyld kanden med farve. Gå tilbage til Palido på stranden. Placer det bundløse krus på hans mave og 'fyld' det med den røde farve. Palidos mave bliver rød, han vender sig, og afslører...KORTET! Men det sidder fast på ryggen af ham. Gå tilbage til 'the cabanaboy'. Tag et håndklæde, og dyp det i isvandet. Smæk 'the cabanaboy' én med håndklædet. Tag olien, gå tilbage til Palido, og hæl den over hans ryg. Nu kan du fjerne kortet fra hans ryg (ja, det SKAL du faktisk gøre!).

Skibet:

Der lå jo et fint skib i Danjer Cove... Gå tilbage til teatret. I omklædningsrummet står der en hat, med en tryllestav i - tag tryllestaven, og brug den på hatten. En bugtalerbog dukker op - tag den. Gå ned til Danjer Cove, og brug robåden til at komme ud til skibet. Sav planken over med kniven, og gå ombord på skibet. Her møder du Follis, der frygtelig gerne ville lade dig gå planken ud - men eftersom der ingen planke er, må han rulle dig i tjære og fjer. Gå tilbage til restauranten. Ejeren af restauranten har altid frygtet den væmmelige kæmpekyling, og sådan én ligner du nu! Han slår dig ned, propper dig i en kyllingespand, og sender dig til skibet (som - for længe, længe siden - har bestilt kylling). Nu er du i kaptajnens kahyt, og her bruger du bugtalerbogen på chimpansen.

'Chimpansen' overbeviser Follis om, at aber bare vil svinge sig i træerne. Follis forlader skibet, og nu er det dit!

Elaine:

Forlad skibet via vinduet i kahytten,

og gå tilbage til teatret. Gå op ad trappen, tænd for projektørerne, og setdet, hvor Elaine er begravet afsløres. Nede i omklædningsrummet er kisten ved døren nu åben, og der ligger kanonkugler i den. Brug kyllingefedt på kanonkuglerne (fedtet fik du efter din tur i kyllingespanden), og nyd den store jonglørscene fra 'Romeo og Julie'. Efter showet går du ind på scenen og tager skovlen. Voila, du har nu løst alle opgaver på Plunder Island, og kan sejle til Blood Island.

III: THREE SHEETS TO THE WIND:

Og nu er det, så du opdager, hvor værdiløs en besætning du har udvalgt dig. De lader Rottingham stjæle kortet, uden så meget som at løfte en finger. Du skal nu have kortet tilbage, men ikke før det tre pirater har sunget en sang; de holder op på et tidspunkt (når du har sagt noget, de ikke kan rimpe på), og nu bliver du præsenteret for valget: Vil du have et nemt eller sværet søslag? For nu skal du nemlig ud og skyde skibe i sænk. Om selve slagene er der ikke andet at sige end: Held og lykke...

Du manøvrerer dit skib på det kort, Haggis står ved. Der er Rottingham skib, som du under ingen omstændigheder skal tage, før du har taget alle de andre skibe. På kortet er der også skibe, der har spørgsmålstejn over sig, og det bliver de ved med at have, indtil du har bordet dem. Når du har bordet et skib, skal du duellere med kaptajnen. Og som alle, der har spillet Monkey Island 1, vil vide, duellerer man mere på fornærmelser end på fægtning.

Du lærer fornærmelserne, jo mere du fægter. Når kaptajnen kommer med en fornærmelse, skal du give ham et svar der A: Passer til hans fornærmelse, og B: Rimer.

Eksempelvis:

Til 'You look like a monkey in a negligee' er svaret 'Do I look that much like your fiancée?'. Hver gang du har besejret en kaptajn, får du hans last. Den kan du omsætte til større kano-

ner på Plunder Island (Kenny er blevet våbenhandler). Du skal bruge de største og mest vulgære kanoner ('Destructomatic T47') for at besejre Rottingham, og når du har gjort det, skal I duellere. Han har hele tiden 'start-fornærmelsen', og de er allesammen nye. Nu må du lede gennem dine svar for at finde de, der både rimer og passer til situationen. Men når du har gjort det, er kortet også dit!

IV: THE BARTENDER, THE THIEVES, THEIR AUNT AND HER LOVER:

Besætningen har begået mytteri, og du er igen på Herrens mark. Du skal finde ringe, men hvordan? Først tager du flasken, der står i sandet. Så går du op til hotellet, der ligger midt på øen. Her lader du dig spå af spåkonen, og hun lover dig en død fremtid! Tag hendes tarot-kort. Gå hen til bartenderen. Til venstre for ham er der en drink-bog. Tag den, og slå op på side 8. Her er der en kur mod tømmermænd, og det er præcis hvad bartenderen har brug for.

Kuren Mod Tømmermænd:

Du skal tage et æg, peber og 'the hair of the dog that bit you'. Vi tager det lige i omvendt rækkefølge.

Hårene: Gå ned på kirkegården (der ligger lige ved siden af hotellet), og fortsæt videre til det sted, hvor hunden ligger. Gå over til hunden, og tag hundekiksene. Giv hunden en kiks, og den spiler kiks - og hele din hånd! Så river du lidt hår af hunden, der bed dig ('the hair of the dog that bit you'). Tag også hammeren og mejslen, der ligger ved den ufærdige gravsten.

Peber: Gå op til møllen, der ligger på øens venstre side. Ved siden af indgangen til møllen er der en peberplante - tag en peberfrugt.

Ægget: Gå tilbage til hotellet. Oppe ved baren står en barstol. Tag hynden, der ligger på barstolen. Nu går du til havnen (på kortet: den Uformede bugt). Her står et gummitræ med en fuglerede i. Læg hynden på stenene under reden, og slå på træet

med hammeren - ægget falder ned på hynden.

Kuren: Gå tilbage til hotellet, og giv alle ingredienserne til bartenderen. Han bliver øjeblikkelig frisk (nej, lad være med at prøve det derhjemme - det ER bare fiktion), og giver dig resten af kuren. Nu, hvor bartenderen er frisk, kan du udspørge ham om ringen. Han fortæller, at ringen sidder på fingeren af den døde Tante Goodsoup, der ligger begravet i familiekrypten, og at diamanten er på Skull Island.

Ringen:

Du skal jo alligevel dø engang så hvorfor ikke få det overstået? Bed bartenderen om en drink. Han giver dig en drink, og oven i købet en paraply. Bryd proppen af flasken med midlet mod tømmermænd, hæld midlet i drinken, og drik det. Du 'dør' lige med det vuns, og vågner op i et gravkammer. Nej, ikke Tante Goodsoups, men i fattigrøvskaellet.

Bryd ud af kisten med mejslen - din kiste er den rigtigt grimme, der står til højre i kapellet. Efter at du er kommet ud af kisten, så brug også mejslen på kisten midt i rummet. Stan, den hyperaktive bedemand (fra Monkey Island 2), dukker frem fra kisten. Forlad kirkegården, og gå tilbage igen med det samme. Stan har allerede fået slået sin forretning op. Gå derind, og bed ham om en livsforsikring. Når han spørger om dækning, så giv ham guldtanden. Du har nu en livsforsikring, der kan give dig 'masser af penge'. Tag sømmene fra den kiste, du blev begravet i. Gå op til hotellet igen, og op på første sal. Gå ind i værelset til venstre, og brug hammeren på det søm, der sidder i væggen. Gå ud i gangen igen og saml sømmet op. Gå ind i værelset igen og saml sømmet op. Gå ind i værelset til venstre, og slå sengen ned. Så hamrer du sengen fast til gulvet og tager bogen. Gå ned til bartenderen, snak med ham, og påstå, at I er i familie. Han forlanger bevis, og heldigt nok står alle oplysninger om familien i den bog, du lige har taget. Når han er overbevist, bestiller du en drink, blander den med tømmermænds-

midlet, og du dør igen. Men denne gang bliver du begravet i familiekrypten.

Når du vågner, møder du Tante Goodsoups genfærd. Hun står stadig og venter på at blive gift. Hun har ringen på, og du må få den, hvis du finder én, hun kan gifte sig med. Men først skal du ud af krypten. Gå forbi genfærdet, og over i den venstre ende af krypten. Her er et koben, og ikke mindst Murray. Tag begge dele, og gå hen til revnen i muren. 'Tal' til den, og graverens rum åbenbarer sig. Han tror ikke på, at du er spærret inde, så brug i stedet skeletarmen (så blev den endelig brugt) til at få fat i lampen på bordet. Gå ud igen, og brug Murray på lampen. Graveren bliver så bange, at han åbner krypten.

Gå tilbage til hotellet, og op på værelset med sengen. Fjern brædderne fra hullet i væggen (med kobenet), og derefter sømmene fra sengen (også med kobenet). FLOMP, og skelettet tager sig en flyvetur - lige ned i krypten, hvor han gifter sig med Tante Goodsoup. Tag ringen.

Diamanten:

Først og fremmest skal du have fyret til at virke, for kun da kan færgemanden finde tilbage til øen. Gå op til bartenderen, og tag det glas, der står ved siden af ham. Gå så op til møllen, og fyld glasset med sukkervand fra tønden. Prik hul i glassets låg med mejslen, og gå op i lysningen, hvor den forgyldte Elaine står (mellem havnen og dit forliste skib). Sæt glasset på træstubben, og ildfluer drøner ned i det. Skru låget på glasset, tag det, og gå op til fyret (der ligger bag havnen, helt ude på spidsen af øen). Sæt glasset i fyret. Gå tilbage til hotellet, og ind i baglokalet. Her finder du en dødsattest i kartoteksskabet og en magnet på køleskabet. Gå tilbage til Stan, og forlang at få din livsforsikring udbetalt. Han forlanger bevis, og du giver ham dødsattesten. Nu har du en masse penge. Gå op til landsbyen (der ligger lige ved siden af vulkanen). Tag den målekop, der står på et bord. Gå ned til Haggis, og fyld koppen med havvand. Brug magneten på nålen, og sæt nålen i korkprop-

pen (begge dele er i dit inventory), og du har en kompasnål. Placér den i målekoppen og gå ned til færgemanden. Giv ham kompasset og han fragter dit til Skull Island.

På Skull Island kommer du op på toppen af klippen, og eneste vej ned er med en hånddrevet elevator - og elevatorføreren er ikke den mest pålidelige i verden! Da han skal hejse dig ned, mister han grebet om håndtaget, og du falder meget pludseligt. Gå ind i dit inventory, og brug paraplyen. Når du er kommet sikkert ned i smuglerhulen, så pral med alle dine penge. Efter lidt forhandling tilbyder de dig et spil poker om diamanten. Acceptér, og når du har fået dine kort, smider du tarotkortene på bordet (5 ens!). Du har vundet diamante, men det betyder ikke, at de lader dig slippe. Heldigvis kommer elevatorføreren ind, og blæsten slukker stearinlysene. Det hele foregår automatisk, og du befinder dig snart nede ved færgemanden igen, og bliver fragtet tilbage til Blood Island.

Nu kan du sætte diamanten og ringen sammen, og så skulle alt jo være godt, ikke? Nej, for nu kommer den vanskeligste opgave: At få den forbandede ring af Elaines finger! Du skal bruge den håndlotion, som Haggis har. Gå ned til ham, og tal med ham om det. Han fortæller dig, at hvis du kan finde en tjære-erstatning, må du få hele flasken. Gå tilbage til hotellet, og ud i baglokalet. Brug mejslen på nacho-osten. Gå udenfor hotellet, og hen til grillen. Put osten i gryden. Gå op til landsbyen. Tag tofu-osten, der står på bordet med alle ofergaverne. Brug mejslen på osten, og du har en maske - tag den på. Gå hen til porten, der fører op til vulkanen (i den anden ende af landsbyen). Vagterne tror, du er en ambassadør fra en anden kannibalstamme, og du bliver sluppet op til selve vulkanen. Kast den resterende del af nacho-

osten i vulkanen - den er nemlig allergisk over for laktose-holdige fødevarer, og går i udbrud! Gå tilbage til hotellet. Nu er gryden i kog, fordi lava strømmer under grillen. Tag gryden med ned til Haggis, og han giver dig håndlotionen. Pyha, men nu er det også overstået. Gå op til lysningen, brug håndlotionen på Elaines finger, og sæt den nye ring på. Forbandelsen ophæves, og Elaine drejer dig den øretæve, du har haft på ventelisten hele spillet igennem. Nu skulle alt være fryd og gammen, men som den opmærksomme spiller vil vide, er LeChuck genopstået og nu kidnapper hans skelethær dig og Elaine.

V: KISS OF THE SPIDER MONKEY:

Her sidder du så, i en vogn overlæst med dynamit, og må oven i købet høre på LeChucks fjollerier. Når han er færdig med det (og det bliver han på et tidspunkt!), tryller han dig lillebitte, og stikker af med Elaine.

Heldigvis har han glemt at låse døren, så forlad vognen, og gå ind i LeChucks tivoli. Det eneste, du skal gøre, er at sørge for, at du bliver stor igen. For ikke før du er blevet stor, kan du tage rutschebanen ind i LeChucks hule. Det har noget med den gamle opskrift på midlet mod tømmermænd at gøre - ja, du skal have fat i æg, peber og hår fra hunden, der bed dig!

Ægget: Gå hen til karnevalshunden, og tal med ham. Han fortæller dig, at du vinder en præmie, hvis han ikke kan gætte enten din vægt eller din alder. Din vægt kan han mirakuløst nok gætte, men da han gætter på din alder, viser du ham dit ID-kort. Tag ankeret. Gå hen til rotten, og læg ankeret i en af tærterne. Spørg rotten, om du ikke må få lov til at se kanonen blive skudt af; rotten indvilliger, skyder tærten afsted - og mimeren, der står i hullet, bliver blæst af banen (en

sand fryd for enhver, der hader mimeren!). Gå ind, hør mimeren stod, og 'brug' hullet. Du fornærmer rotten, og han skyder en tærte i hovedet på dig - og tærten er lavet af æggehvilder...

Håret: Gå hen til hunden, og skub ham ('Use'). Skub til ham igen endnu en gang, og så én gang til ... Så bider hunden dig, og du tager en luns hår fra ham.

Peberen: Gå hen til isboden, og bed om en is. Tag pebret, og strø det på isen. Put tærten og håret på isen, og spis den. Du bliver stor igen, og kan tage rutschebanen.

VI: GUYBRUSH KICKS BUT ONCE AGAIN:

Du er i rutschebanen, men kan hoppe af ved hvert stop. Men vær opmærksom på, at hvis du bliver for længe på et sted, kommer LeChuck og tager dig. Du skal bruge tre ting: En kande olie, en tønne rom og et reb.

Olien finder du i lampen i torturkammeret. Rebet finder du under den hængte mand ved den 3-hovede abe. Rommen finder du ved skibet.

Tag vognen igen, og hop af ved sne-landskabet: Gå op til den afskyelige snemand. Brug olien med rebet, og brug derefter rebet på tønden. Placér til sidst tønden i snemandens armhule. Gå ned til vognen igen. Når LeChuck kommer, så skal du bruge peberet på ham. Han nyser og kommer til at sætte ild til rebet. Og BUUUUUMMMMMM!!!!

Og så er The Curse Of Monkey Island slut, ØV!

Special 7 er på gaden i februar
Løsning af Under a killing Moon og X-files: The Games

32 sider for 25 kroner

QUAKE

Quake er som bekendt kommet til Amiga for nyligt, men Quake er svært, men mon ikke disse koder skulle gøre det lidt nemmere, gå ind i konsollen og skriv dem.

GOD God	mode til/fra.
GIVE H (#)	Giver liv, du taster tallet (#).
IMPULSE 255	Quad ødelæggelses power-up.
GIVE (1-8)	Giver våben 1-8 (uden ammunition).
NOCLIP	Gå igennem vægge til/fra.
FLY	Flyve mode til/fra.
CHANGELEVEL (ExMx)	Ændre level med spillerens nuværende karakter.
CROSSHAIR	Sigtekorn til/fra.
R_FULLBRIGHT	Sætter spillet med fuld lys på.
NOTARGET	Gør spilleren usynlig overfor monstre.
R_DRAWORDER	Tillader at spilleren ser igennem visse strukturer.
GIVE (S,N,R,C) (#)	Giver ammunition som specificeret (Shells, Nails, Rockets, Cells).
MPULSE 11	Giver dig en rune (tast 4 gange for at få alle 4 runer).
IMPULSE (1-10)	1-8 og 10 giver tilsvarende våben (10 er øksen), 9 giver dig alle våben og ammunition.

MAP (ExMx,START,END) Går til kort E(1-4)M(1-8), START, eller END.

Capitalism Plus

???***???

Tastes under spillet, og du opdager nye produkter.

\$\$\$***\$\$\$

Tastes under
Spillet, og du får straks
100.000.000.

Unreal Tournament

Også i dette 3D skydespil virker den sædvanlige kommando i konsol vinduet. Skriv GOD og du er usårlig. Lad være med at gøre under multiplayer med menneskelig modstand, hvis du vil spille mere end én gang mod dine kammersjucker.

Entrepreneur

Hvis du vil have hurtig succes i dette suveræne spil, så kan du prøve følgende, men det behøver de rigtige seje selvfølgelig ikke.

Tast TAB under spillet, efterfulgt af følgende:

ZEROPERCENTINTEREST	10 millioner dollars.
NOMONEYDOWN	100 millioner dollars.
IDKFA	Alle ressourcer.
IMPRESSME	Afslut forskning.
UPMYSLEEVE	Gratis kort.
CANYOUPAREADIME	100 millioner dollars.
ISEELONDONISEEFRANCE	Forsker i alle regioner.
FEELTHATMOJORISING	10 af hver ressource.

Need for Speed 3

madland	Ukendt
rushhour	Masser af trafik
empire	Race på "the Empire City track".
elninor	Race med "the El Nino" racer
merc	Race med Mercedes CLK GTR.
gofast	Kør meget hurtigt (singel player)
allcars	Vælg mellem alle biler
jag	Race med Jaguar XJR-15.

Indtast snydekoderne herunder, og vælg RACE for at køre disse biler, som normalt ikke er til rådighed.

- go01 Miata
- go02 Toyota Landcruiser
- go03 Cargo Truck
- go04 BMW 5 Series
- go05 71 Plymouth Cuda
- go06 Ford Pickup with Camper Shell
- go07 Jeep Cherokee
- go08 Ford Fullsize Van
- go09 64/65 Mustang
- go10 ~66 Chevy Pickup
- go11 Range Rover
- go12 School bus
- go13 Taxi - Caprice Classic
- go14 Chevy Cargo Van
- go15 Volvo Station Wagon
- go16 Sedan
- go17 Crown Victoria Cop Car
- go18 Mitsubishi Eclipse Cop Car
- go19 Grand Am Cop Car
- go20 Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle
- go21 Cargo Truck (same as 03)

Forlaget X fylder 5 år

Jeg har i anledningen af forlagets fem års fødselsdag snakket med Kim Ursin, der startede forlaget i en alder af blot 21 år.

Af Birgitte Wind

Forlaget X startede tilbage i 1995, siden dengang er det blevet til et hav af blade. Kims snakketøj var velsmurt, så jeg behøvede ikke stille ret mange spørgsmål for at få lange svar.

Hvordan starter man et blad og hvorfor egentligt ?

Jeg havde lyst til at skrive, og min store passion var computere, derfor gik jeg bare i gang. Det var slet ikke planen bladet overhovedet skulle udkomme.

Det første blad var om Amiga, en farlig satsning i 1995 ?

Det var fra starten planen at Amiga skulle være hovedproduktet i bladet, mens PC, Gameboy og andre computere skulle være et sekundært indslag, men allerede fra nummer 2 havde jeg droppet de andre platforme, og holdt fast i Amiga. Det var ikke svært at vælge Amiga som platformen, der skulle bære bladet.

De store blade var lukket, og det eneste danske computerblad for private beskæftigede sig stort set ikke med Amiga. Der var altså plads til bladet.

Bladet var egentlig bare ment som et hyggeblad, som jeg kunne lave for min egen fornøjelses skyld. Jeg udgav slet ikke nummer et, men efter mange havde rost det første nummer prøvede jeg at sende det næste ud, og allerede med det tredje nummer var oplaget op over 100, så var det pludselig lidt mere alvorligt. Oplaget steg faktisk konstant, alligevel gav bladet underskud, og frem til 1998 havde jeg sat omkring 5000 kroner til for at lave bladet.

I februar 1998 tog jeg beslutning om at lade Windows baserede computere komme ind i bladet.

Mange har snakket om at nu ønskede du at tjene penge, var det begrundelsen for den noget upopulære beslutning ?

Nej, det var det ikke. Jeg havde lavet bladet i over tre år uden nogen form for opbakning. Oplaget var godt nok steget til 225, hvilket er rigtig mange for et ikke-kommercielt blad, som tilmed hverken havde gode reklamemuligheder eller noget godt tryk. Jeg modtog også med jævne mellemrum læserbreve, men på tre år havde jeg faktisk ikke kunne hyre én eneste hjælper til bladet, ingen var parat til at yde en gratis indsats for bladet. Jeg havde vel modtaget 4-5 artikler til bladet i de tre år. Jeg savnede virkelig opbakning til at arbejde videre med bladet.

Den afgørende grund var nok nærmere den, at Amiga havde en meget usikker fremtid. Jeg startede med at lave bladet på en A2000, siden havde jeg opdateret den for over tyve tusinde kroner, uden at den var blevet specielt god til DTP. Jeg kunne se, at hvis jeg skulle lave bladet fremover ville det kræve opdateringer for mindst femten tusinde, og når firmaet ikke engang kunne finde ud af at fortælle, om de ville bakke op eller ej, så havde jeg slet ikke lyst til at bruge det beløb på hardware til Amiga.

Jeg fik også en del knubs, når jeg købte ting til Amiga. Da jeg købte en printer, endte jeg med at betale yderligere 800 kroner for at få en driver til den, på trods af at Amiga International fortalte, at Cannon var blandt de mange selskaber, som bakkede op omkring Amiga. Jeg begyndte langsomt at indse at det som Amiga Inc fortalte var mere luft end virkelighed. På deres hjemmeside fortalte de om alle deres store planer, som endte med aldrig at blive til noget, når man har oplevet det i tre år begynder man at tvivle.

Det var nok det, som i den sidste ende fik mig til at låne femten tusinde i banken og købe en PC.

Jeg indså, at hvis jeg forsat ville lave blade, så var det enten på PC eller Mac, og da Mac på dette tids-

punkt lignede noget som ville forsvinde i fremtiden valgt valget på PC. Det har jeg ikke fortrudt. Specielt det at mange kontorprogrammer er på dansk synes jeg har været det hele værd.

Hvordan nåede du op på et så højt oplag, som 225 vel er ?

Reklamer, Internet og TV Åben. Og så holdt jeg fast i ikke bare at bringe alt det (selvom det var meget lidt) som kom ind af døren. Kvaliteten skulle være høj, trods alt har bladet altid været i den dyre ende.

Kunne bladet ikke forsat være rent Amiga, men bare lavet på en PC ?

Jo, det kunne det vel, men faktum var også at jeg anså det som sandsynligt at mange andre Amigabrugere ville sige det samme som jeg; "nu gider jeg ikke mere", og så ville de jo forlade bladet, når de købte en PC. Jeg håbede at kunne undgå at miste alt for mange over de kommende år. Sådan er det kun tildels gået.

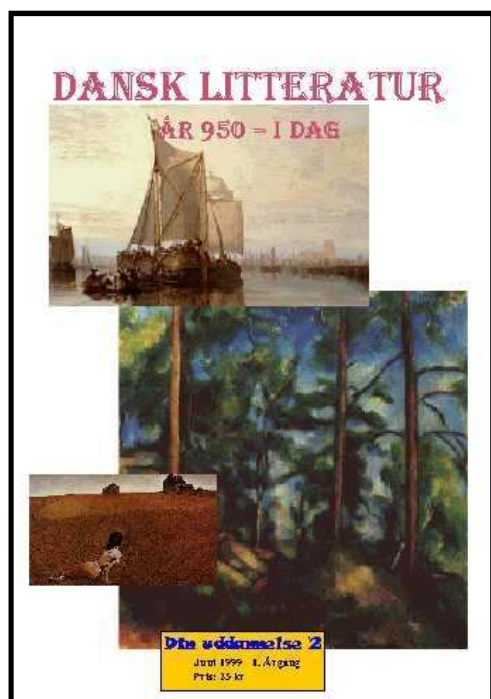
Oplaget raslede ned til 100 på blot to numre, men der har det stabiliseret sig. Mange følte jeg havde svigtet dem, men de blev ikke svigtet af mig, vi blev alle svigtet af Amiga. Og som jeg læser de seneste nyheder fra Amiga, så har de lige – ja rent ud sagt – røvdendt de sidste, der var tilbage. Jeg er glad for jeg ikke brugte 15.000 på ingenting. Jeg tror ikke, jeg ville have lavet bladet i dag, hvis PC ikke var kommet ind i bladet.

Det var nemlig ikke kun det at få noget godt hardware og software til at arbejde med bladet i. Jeg savnede som sagt opbakning.

Siden PC kom i bladet har jeg modtaget utallige artikler, næsten alle kommer fra PC folk. Jeg ved ikke hvorfor, men åbenbart gider Amigabrugere ikke skrive artikler eller spiltest til bladet, følgelig er Amigamaterialet i bladet også blevet meget mindre end jeg havde forestillet mig, men jeg ved ikke hvad jeg skal gøre for at få flere Amiga artikler. Jeg opfordrer hele tiden til det, og jeg har også E-Mail, så det er svært at se hvad jeg kan gøre bedre på det

punkt, desuden virker det jo overfor PC folket. Måske køber Amigabrueren bare ikke noget nyt, som personen vil skrive om.

Jeg har selv en Amiga, men den bruger jeg ikke særlig meget, hvis jeg skal være helt ærlig, så synes jeg ikke der rigtig kommer noget, som er værd at beskæftige sig med. Det, som kommer er ganske udmærket, men heller ikke mere, og de samme programmer kommer også til PC, det kan naturligvis ændre sig, men jeg



Sidste år kom det første nummer, der beskæftigede sig med andet end computere.

har svært ved at se det ske.

Nogle truede dig personligt...

Ja, det er rigtigt. Der var tre personer, som gik helt amok, da jeg i nummer 10 annoncerede PC i bladet. De ringede og truede mig med både det ene og det andet. Selvom det var en skræmmende oplevelse fik det mig ikke til at ændre på min beslutning eller min færd. Jeg anmeldte det til politiet, som så kontaktede dem. Deres abonnement blev øjeblikket ophævet.

Der er kommet en langstrakt debat omkring Amiga versus PC i bladet, hvor længe lader du debatten køre, og måske endnu vigtigere, hvornår forsvinder Amiga fra bladet ?

Debat er jo godt, snakken kommer automatisk til at køre over lang tid,

når bladet kun kommer fire gange om året, men det er klart, at nu forsvinder de mest fanatiske indslag efterhånden. De sædvanlige "I svigter Amiga" breve gider vi ikke bringe, ligesom mange læsere udtrykker en vis irritation over dem, men de saglige indlæg kommer i bladet. Bladet bringer jo breve om det som optager bladets læsere. Jeg tror at Amigafolket selv skræmmer folk væk, ved at hele tiden at snakke om den nu forsvinder eller ej, men det er så bare min mening.

Til den anden del af spørgsmålet, så er det svært at svare på. Amiga er i bladet ligeså lang tid som det giver mening. Som sagt så skriver stort set ingen Amigabrueren ind med tests eller artikler, så derfor er det efterhånden kun få sider, som Amiga fylder i bladet, men det er så læsernes valg, det er ikke mit valg. Faktisk bringer jeg næsten alt, hvad der kommer omkring Amiga, men det er intet – eller næsten intet.

De hjemmesider jeg finder om Amiga har nogen gange artikler, som kan bruges i bladet, så tager jeg kontakt til personen, og får tit lov til at bringe disse indlæg, desværre oplever jeg gang på gang at siderne forsvinder hurtigt igen, eller at personen har skiftet til PC og droppet Amiga.

Det er jeg selvfølgelig, som redaktør skuffet over, men jeg forstår dem godt. Som jeg læser de ting der sker omkring Amiga, så eksisterer Amiga ikke længere, udviklingen ser ikke ud til at forsætte efter AmigaOS3.5. Jeg tror Amiga forsvinder fra markedet, på samme måde som Commodore 64 og Atari i sin tid gjorde. Det vil ske uden dramatik, computeren bliver bare ikke udviklet og brugerne falder fra efterhånden og en dag, sker der bare ikke noget på platformen, og så kan vi heller ikke forsvare at have den i bladet. Jeg har hørt at et lille tysk firma vil udgive en rigtig ny Amiga, men selv hvis det er sandt tror jeg ikke det er nok. Gateway2000 var stor nok til kunne have lanceret den de havde sidste år et overskud på et par milliarder, men anser det for alt for usikkert at bruge penge på Amiga. Hvor meget kan et lille tysk firma gøre ? Tænk på konkurrenterne IBM, Compaq, Microsoft

og Machintosh.

Betyder Microsoft noget for den redaktionelle linie ?

Nej, vi anmelder alle produkter med kritiske øjne, men faktum er også at deres produkter er af en meget høj kvalitet, og derfor får deres produkter som regel høje karakterer. Men læser man på artikelserien om retssagen, vil man hurtigt kunne se at annoncørerne i bladet ikke får særbehandling.

Du tog altså PC med i bladet, men der skete også en lang række andre ændringer ?

Jeg skiftede trykker med nummer 11, det var for at få trykt bladet billigere, jeg vil ikke bruge 5-700 kroner på at få lov til at udgive bladet – per nummer. Det betød en stiv ryg. Den var ikke køn, og med nummer 13 gik jeg ned i A5 format, og et par numre senere begyndte der også at komme reklamer i bladet.

Microsoft er sponsor, hvordan har du det med det ?

Jeg er var meget overrasket, da de købte bagsiden frem til nummer 16, uden deres penge havde bladet nok ikke fået farver. Jeg synes, det er utrolig flot at de vil støtte et lille blad. Jeg modtog aldrig et svar fra Amiga Inc, de kunne vel i de mindste have svaret "nej tak". De andre sponsore er primært er PC forhandlere, så uden PC i bladet havde jeg aldrig fået dem til at annoncere i bladet, og de kroner er en væsentlig grund til at bladet ser ud som det ser ud i dag.

Hvis PC ikke var kommet ind i bladet var det nok stoppet sidste sommer, hvor jeg startede min uddannelse. Jeg har forsat tid til at skrive, men slet ikke lige så meget, og slet ikke om Amiga stof. Hvis jeg mangler materiale til bladet, f.eks. til fem sider, så tager det vel tyve minutter at finde nok materiale på nettet til de sider, mens det samme til Amiga tager mindst et døgn. Jeg tager naturligvis kontakt til dem, der har skrevet det, før jeg bruger det, men det er kun yderst sjældent, jeg får nej.

Bladet Special var en fiasko ?

Det er som man tager det, oplaget

for Special ligger på omkring 25, men de første tre numre solgte virkelig dårligt, tilgængæld solgte nummer 4 rigtig godt, så bladet forsætter med 1-2 udgivelser om året. Efter de første to numre var planen at lukke bladet, det blev så ikke nødvendigt.

De første to år udgav du fem hæfter, i 1999 er der udkommet elleve blade, er det så meget hurtigere at lave bladene ?

Det er en del af svaret. Jeg bruger nu langt mindre tid på at lave eet blad, det er selvfølgelig en blanding af erfaringen spiller ind, men også i kraft af at hardwaren nu er langt stærkere. Før i tiden tog det f.eks. op mod ti minutter at printe en side, der var meget ventetid, den ventetid er i dag næsten helt væk. Men naturligvis spiller det også ind at en del tid er blevet frigjort til mere redaktionelt arbejde siden der er kommet mange skribenter til Windows med Amiga, i dag er jeg tit i den situation at jeg ikke kan bringe alt det materiale der kommer ind. Det er jo et positivt problem, set fra mit synspunkt.

Tjener du penge på forlaget ?

Forlaget giver sammenlagt nu et drift overskud, men skulle jeg tælle arbejdstimer og den soft og hardware med, som jeg har købt udelukkende på grund af forlaget, så vil regnestykket se helt anderledes ud.

Fortælleren sprængte alle rammer, hvorfor skal det ikke udkomme fast ?

Nummer et solgte forrygende, selv om nummer 2 ikke solgte ligeså godt, så gik det dog ret godt. Fortælleren skal til at udkomme 1-2 gange om året, som planen hele tiden har været. Grunden er ganske enkelt den, at meget af det materiale som kommer ind af døren på ingen måde er godt nok til udgivelse. Det var planen nummer 3 skulle være udkommet i december, men den udgivelse er blevet udskudt til senere. Bladet koster knap 50 kroner, så kvaliteten skal være i orden til den pris. Og det bliver den ikke hvis det bladet udkommer f.eks. 6 gange om året, det er også noget med ikke at overfodre markedet.

Hvor meget betyder oplaget ?

Oplaget fortæller mange ting. Det

fortæller mig, hvordan bladet bliver modtaget, og vælger en del at opsiges deres abonnement er det tegn på, at det ikke er godt nok. Oplaget er også af afgørende betydning, når der skal sælges annoncer, ingen gider bruge penge på et blad der har et oplag på tyve. Jo højere oplag, jo flere penge kan der tages for en annonce, så simpelt er det.

Uden annoncer skal bladet sælges til en betragtelig højere pris. Windows med Amiga skulle f.eks. sælges til mindst 50-60 kroner, hvis det var uden reklamer, nu koster det som bekendt 39,95 kroner.

Din Uddannelse udkom i maj 1999, du har siden fortalt mig, at titlen skal ændres, hvorfor ?

Titlen fastlåser bladet i en rolle som jeg ikke er interesseret i. Jeg mener bladet har gode muligheder, men jeg ser mere et blad, der sætter fokus på emner. Det kunne være et tegnekursus, eller noget helt andet, f.eks. om elefanter, så titlen bliver ændret med det næste nummer, men nummeringen forsætter.

Det skyldes marketinghensyn, mange er tit betænkelig ved at købe et nystartet blad.

Hvordan ser du fremtiden ?

Som jeg ser det, så vil Windows med Amiga udkomme tre gange om året, mens jeg satser på to numre af Special, det første nummer kommer i marts og ligger allerede klar til trykning.

"Din Uddannelse" vil ændre navn, men dets nye navn er endnu ikke besluttet, men der vil nok komme to numre, det ene nummer er ved at blive skrevet i disse timer, men det vil næppe komme før engang til foråret.

Vi taler altså om 5-7 udgivelser i år 2000, altså lidt færre end sidste år, hvorfor og holder du nogensinde fri ?

Hvis du mener at tage to uger væk og ligge på en strand, så nej. Hvis jeg tager på ferie ender jeg altid med at sidde og skrive en artikel, skrive på en roman eller noget andet. Jeg slapper af ved det, også selvom det tit er hårdt arbejde. Jeg bryder mig ikke rigtig om ikke at få lavet noget. Når jeg går i haven tænker jeg også altid på den næste artikel, handlingen til

billedbogen eller noget andet kreativt. Det der med at bare lægge hjernten helt væk og lade være med at tænke er nok ikke mig.

Grunden til der kommer mindre næste år er primært mit studie som folkeskolelærer, og at jeg nu også har et vikarjob, jeg skal passe. Jeg er nødt til at trappe ned, og derfor er Windows med Amiga også det eneste blad, som udkommer fast.

Hvor er du i december år 2004 ?

Så er jeg i gang som skolelærer, og jeg laver sikkert forsat blade i et eller andet omfang, men det er mægtig svært at sige.

I 1995 havde jeg aldrig troet forlaget er blevet til det, det er i dag, og forsætter udviklingen i den hastighed de næste fem år, så burde det være



kommercielt, men det er ikke det jeg vil. Jeg vil holde det på et lidt mindre plan, mens jeg arbejder som forfatter, skribent og tegner.

Du har afvist at fortælle noget om dit privatliv, hvorfor det ?

Når jeg skriver noveller, artikler, romaner eller laver tegneserier giver jeg folk noget, som de kan enten bruge eller være. Jeg kan ikke se, hvordan ret meget i mit privatliv kan have nogen betydning for læseren. Hvis det påvirker bladet fortæller jeg det, altså at jeg er flyttet og at jeg er begyndt at studere, men hvorvidt min cykel er rød eller blå, kan jeg ikke se skulle komme nogen ved, eller om jeg er gift eller ej.

Og sådan slutter Kim.

Vuffers Kurv

Hej Vuffer

Jeg synes tanken om Playstation i bladet er meget spændende og det kunne sikkert tiltrække mange nye kunder. Jeg har selv en Playstation, og er fuldt ud tilfreds med den. Til tekstbehandling og regneark bruger jeg forsat min 486 fra 1995. Hvis jeg skulle have opgraderet min PC til de spil jeg nu kan spille på Playstation ville det have kostet mindst 15000 kroner over de år, jeg brugte i stedet for 1000 kroner, da den kom frem, og det har jeg ikke fortrudt, selvom jeg da nok har brugt 5000 kroner på spil til den.

Hej

Playstation kommer ikke i bladet.

Hej Kim

Jeg har læst bladet siden nummer 1, og det går bedre for jer, bedre layout, bedre artikler etc., men jeg synes det mærkeligt at du midt i den mørkeste Amiga tid nogensinde kunne finde stof nok til at skrive cirka. 100 A4 sider om maskinen, mens du nu kun kan finde vel 15-20, og det går da bedre for Amiga nu.

(kraftigt forkortet)

Niels, medlem nr. 202

Hej

Det er altid rart at høre fra nogen, som har været med så lang tid. Jeg er sikker på jeg kunne skrive det samme i dag og sikkert mere til. Men siden jeg er begyndt og studere er der blevet mindre tid til at skrive. Det har gjort bladet langt mere afhængig af skribenter udefra, så min position på bladet er i dag mere redaktør og layouter end før i tiden, hvor jeg lavede 99% af bladet alene, nu laver jeg måske 30-40% af indholdet, mens resten kommer fra freelance skribenter.

Vuffer

Hej Vuffer

Jeg har en rigtig fed K-2 maskine, som jeg er meget glad for. Jeg ser at I forsat sidder med et gammelt lig af en computer. Hvornår sker der en opdatering. Det må også være vanske-

ligt at anmelde de nyeste spil på en forældet computer.

Bladet er ganske godt, men lidt dyrt, har I overvejet A4 format, det ser bedre ud, og kunne sikkert både skaffe flere kunder og dermed flere reklamekroner.

Hilsen Mogensen, medlem nr. 103

Hej Mogens

Jeg har tænkt på en opdatering af min maskine, det er nu ikke for at jeg så bedre kan anmelde de nyeste spil, men fordi jeg har brug for mere kraft i mit arbejde med grafik og DTP. Men det koster jo alt sammen...

Vi var skam engang i A4 format, og det er vi nu tilbage i.

Vov

Hej Vuffer

Et par spørgsmål:

1) Kan du ikke bringe løsningen til Monkey Island 3?

2) Hvorfor ikke droppe Amiga?

3) Jeg vil heller have 6 numre end 4!

4) Special numrene er fine, men nu må du snart beslutte dig. Udkommer serien eller gør den ikke, og i så fald hvor mange gange om året.

5) Hvorfor kan vi ikke tegne abonnement på dette blad.

Mvh Peter

Hej Peter

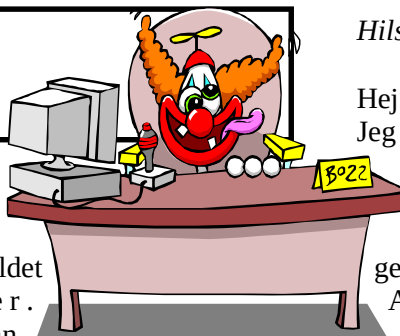
1) Jamen, det gør vi så...

2) Hvis Amiga ikke kommer til at eksistere som computer, men som et operativsystem hos kiosker og den slags, så forsvinder Amiga, det er allerede nu lidt af en opgave at opspore noget (nyt) vi kan skrive om. I 1999 udkom der f.eks. kun syv kommercielle spil.

3) Det vil vi alle, men pengene sætter en grænse.

4) De udkommer 1-2 gange om året.

5) Det udkommer ikke fast, derfor,



Hilsen Vuffer

Hej Vuffer

Jeg har en glimrende PC, men jeg vil gerne tilbage til Amiga, som jeg synes på mange punkter er bedre end Amiga, derfor har jeg følgende spørgsmål og forslag:

A) Anmeldelse af Siamise system, A4000, PPC kort og grafikkort.

B) Hvad er bedst når man køber harddisk 7200 eller 5200 omdrejninger?

C) Vil Cloanto udgive Personal Paint til PC og udvikles det forsat til Amiga?

D) Udvikles Maxon Cinema 4DXL til Amiga?

E) Hvad er en god pris på en brugt A4000?

F) Min A500 emulator kræver Amiga rom, hvor finder jeg den?

H) Der var snak om en Amiga MMC

Bladet er rigtig godt, måske skal I heller satse på at skrive mere om Amiga, da bladet ikke rigtig kan hamle op med de kommercielle PC blade.



Mvh Kim

Hej "du navnebror med den almægtige redaktør"

A) Alt software og hardware er indkøbt af bladets skribenter, eller jeg selv, derfor kan jeg altså ikke bare love at bringe anmeldelser af de ting du ønsker, men jeg bringer dem heller end gerne, så hvis nogen har nogen af de ting, så skriv ind.

B) Ydelsen vil som regel være en lille smule bedre jo højere omdrejninger, men søgetiden er vigtigere, den skal være under 9 ms. Jo højere omdrejninger jo mere vil harddisken også larme og jo mere varme vil der udvikles. Hvis jeg skulle vælge ville jeg nok vælge et drev med 5200, på grund af det lavere støjniveau.

C) Cloanto har netop udgivet programmet til Mac, hvorvidt det kommer til Pc ved jeg ikke, på dette tidspunkt. PP's udvikling er ikke stoppet, så der kommer vel en ny version på

et tidspunkt.

D) Cinema udvikles nu kun til Pc, så fjerde version var altså den sidste til Amiga.

E) En rå A4000 skal du ikke give mere 2-3000 kroner for. Du skal naturligvis tage stilling til de ting, der sidder ekstra i den, men husk at på en harddisk på 4 Gb faktisk er lille i dag, og at 64Mb ram heller ikke er imponerende i dag.

F) Du kan sikkert finde det på nettet, men det vil dog være ulovligt at bruge rommen, ligesom det i øvrigt er ulovligt at bruge selve emulatoren.

G) Og det blev ved snakken....

Hvis vi kun skrev om Amiga ville det være meget nemmere at lave bladet, desværre tror jeg ikke vi kunne fylde mere end 20 sider med Amiga, og så ville mindst halvdelen være tests af genudgivet spil.

Vuffer

Hej Vuffer

I et tidligere nummer roste i MS Publisher 98 DK, men i Privat Computer (dec99) nævnes programmer som Quark, Pagemaker og Ventura, de skulle alle være bedre, men I har ikke nævnt dem med eet eneste ord? Mvh Lars Kjær

Hej Lars

Jeg har ikke haft adgang til nogen af de programmer, men det betyder ikke så meget, for jeg holder fast i min vurdering. Husk at Publisher koster ca. 1100 kroner, mens de andre koster fra ca. 4000

og op til 18000 kroner, jeg vil påstå, at Publisher er det bedste køb til prisen. Et program til 18000 anser jeg slet ikke interessant for andre end erhvervslivet.

Vuffer

Hej Vuffer

Jeg skal til at købe

en computer, jeg har overvejet en Pentium 2 Celeron 500MMX eller en K6-3 450MMX på 450Mhz. Hvilken vil være bedst?

David Struck

Hej David

Det var da et spændende spørgsmål, som jeg på ingen måde kan svare på, først og fremmest skal du nemlig vælge bundkort ud fra den CPU du vil have, du skal også vælge ram ud fra den. Du skal desuden se på cache størrelse på CPU'en og endelig skal du gøre op med dig selv, hvad du egentlig skal bruge computeren til. Kort fortalt, så er Celeron kun et godt valg, hvis du vil overclocke den, hvorved garantien forsvinder og du i værste fald brænder den af (det sker måske i tilfældet 1:10.000 – men er ærligt for den enkelte). Du skal også være opmærksom på at Celeron er hamrende uegnet til kontorprodukter, i forhold til K6-3 vil den faktisk snegle sig afsted, men Celeron (i overclocket tilstand) vil løbe fra K-3'eren. Med andre ord, et entydigt svar kan du ikke få.

Hilsen Vuffer

Kære Vuffer

Tak for et blad, som tør sige tingene ligeud omkring Amiga, noget jeg savner i Amiga Centrum. Jeg har en Amiga1200 med 060 CPU, 64Mb ram og naturligvis standard tingene som 2 Gb harddisk og 16x cd-rom. Jeg har tænkt på at købe et cy-

berstorm grafikkort, men de koster jo en bondegård. Jeg har også tænkt på et PPC kort, men alt i alt er det ting, som vil koste op mod 8-9000 kroner, er det fornuftigt?

Lars

Hej Lars

Det er ikke fornuftigt at de koster så meget. Nå, seriøst, det er selvfølgelig op til dig selv, men du har allerede et system, som er milevidt foran standarden på dagens Amiga marked. Der er kommet nogle spil og programmer der udnytter både grafikkort og PPC, men jeg vil mene det er for få til at retfærdiggøre et indkøb på 9.000 kroner.

Vuffer

Jeg har længe tænkt over, om de billige Pc'er er prisen værd, jeg tænker på dem til 5-6.000 kroner med skærm og hele pivtøjet.

Christian Larsen

Hej

De mindste maskiner der sælges har mindst en PentiumII/333 Mhz og 32Mb ram, det er rigeligt til kontorbrug. Til gengæld skal du regne med at må købe et nyt grafikkort, hvis du vil spille de nyeste spil, men generelt vil jeg påstå at mange af de maskiner rent faktisk er et udmærket køb.

Vuffer

Hej Vuffer

I sidste nummer anklagede en læser jer for at nedprioritere Amiga i for-



hold til PC. Den tankegang kan jeg godt følge, jeg synes det er fint nok med Pc i bladet, men burde fordelene ikke være mere 50/50, i betragtningen af hvor mange af os læsere, der har Amiga. Det er rigtigt, der ikke kommer så forfærdelig meget til Amiga, og jeg kan fuldt ud tilslutte mig ideen om at bladet ikke skal skrive om spil/programmer fra fortiden, men om det nye. Men der er altså kommet en del til Amiga i 1998-99 som I har oversat, eller i hvert tilfælde ikke anmeldt. Lad mig i flæng nævne Napalm, Quake og Foundation. Af programmer har i fuldstændig oversat Word Worth 7, Personal Paint 8 og MUI, bare for at nævne nogle. Når AmigaOS3.5 skal vi så forvente en anmeldelse ?

Kenneth

Hejsa

Vi anmelder alt det som vi får ind af døren, jeg er på en SU og kan og vil ikke købe spil for at kunne skrive om dem. De spil som testes er enten skrevet af freelance skribenter, lånt af mig eller blevet givet som gave. Ingen af delene sker særlig tit med Amigatitler, og derfor bliver det alt for tit kun til omtale eller en preview anmeldelse – desværre.



N64 er bedre end PC – set i forhold til prisen !

Hilsen Vuffer

Hej Vuffer

Ros til et af Danmarks bedste blade, og ris for Danmarks ringeste Internet service.

A) Siden er oppe i kort tid, hvorefter den forsvinder, hvorfor ?

B) Siden er nogenlunde, men hvor var bestillingens kuponen ?

C) Den blev slet ikke opdateret nok,

for man gider en side skal den da opdateres jævnligt (dagligt).

D) Hvor er den henne nu ?

JesperDD1968

@danbbs.dk

Hej Jesper

Jeg giver dig ret et stykke hen af vejen, og det er derfor vi p.t. ikke har en side, det er bedre ikke at have én, end at have en dårlig. Vuffer

Jeg har en cd-rom brænder, men tit virker cd'erne ikke efter nogen tid, tit først efter et år eller mere. De virker i nogle drev, men i andre spinner drevet bare op i hastighed, for hastigheden igen falder og tit ender det med drevet fortæller cd'en skal renses, men det skal cd'er vel ikke hele tiden, vel ? Jeg synes I skulle overveje helt at droppe Amiga, den har den vidst været død de sidste otte år eller der omkring.

Lotte

Kære Lotte

Problemer med brændte cd'er skyldes mange gange forkert opbevaring, som giver støv eller ridser. Andre ting kan være at man har skrevet på cd med en spritpen, på et eller andet tidspunkt vil det give problemer. Endelig kan en gammel cd-brænder have problemer med de nyeste CD-R skiver, man kan købe. Den bedste måde at

forhindre det på er ved at købe sølvskiver, som koster cirka 5-10 kroner mere, men de giver færre problemer på længere sigt.

Hvis alt håb er ude, er der tre ting du kan gøre. (dvs. du har rensat cd'en og drevet) :

1) Prøv at læse den i en andens drev.

2) Du kan lægge den defekte cd ti minutter i fryseren og så virker den mange gange, men ikke særlig lang



Quake er et godt eksempel på at der kommer fede Amigaspil, men det kan desværre være svært at få dem anmeldt her i bladet.

tid, som regel længe nok til du kan nå at kopiere indholdet over på din harddisk og derefter lave en ny kopi.

3) Opløs 1 tsk sukker i 1 dl vand, og pensel din cd forsigtigt, tilslut tørre den af med et viskestykke og håber det bedste. Det virker måske 1 ud af 5 gange.

Jeg er sikker på en del Amiga ejere, med god grund vil være ganske uenig med dig :-)

Vuffer

Hejsa

Jeg har lige købt en glimrende Nintendo 64, mine PC venner siger jeg er blevet snydt, fordi de samme spil findes til PC og den er bedre end N64 ?!

Belinda

Hej Belinda

Sikke et ryk ind af piger i denne brevkasse... Du kan godt finde Pc'er, der bedre end N64, men disse vil have kostet mindst 10-14.000 kr.

Mange af N64 spillene findes nu heller ikke til Pc, eller omvendt for den sags skyld. N64 er solid underholdning, og for én, der kun vil spille er det (eller Playstation/Dreamcast) et godt og prisvenligt valg.

Vuffer



DaMat.dk

Gratis computerblade
og meget mere.

