

WINDOWS AMIGA

Nr. 20

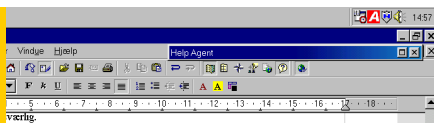
Oktober 2000 6. årgang

Pris: 34,95 kr.

Microsoft Office bankes på plads af Star Office

Med udgivelsen af den gratis kontorpakke Star Office har MS reelt valget mellem at tabe konkurrencen indenfor området eller sætte prisen voldsomt ned. Sandsynligvis må den gøres gratis for at overleve.

Læs side 28-32

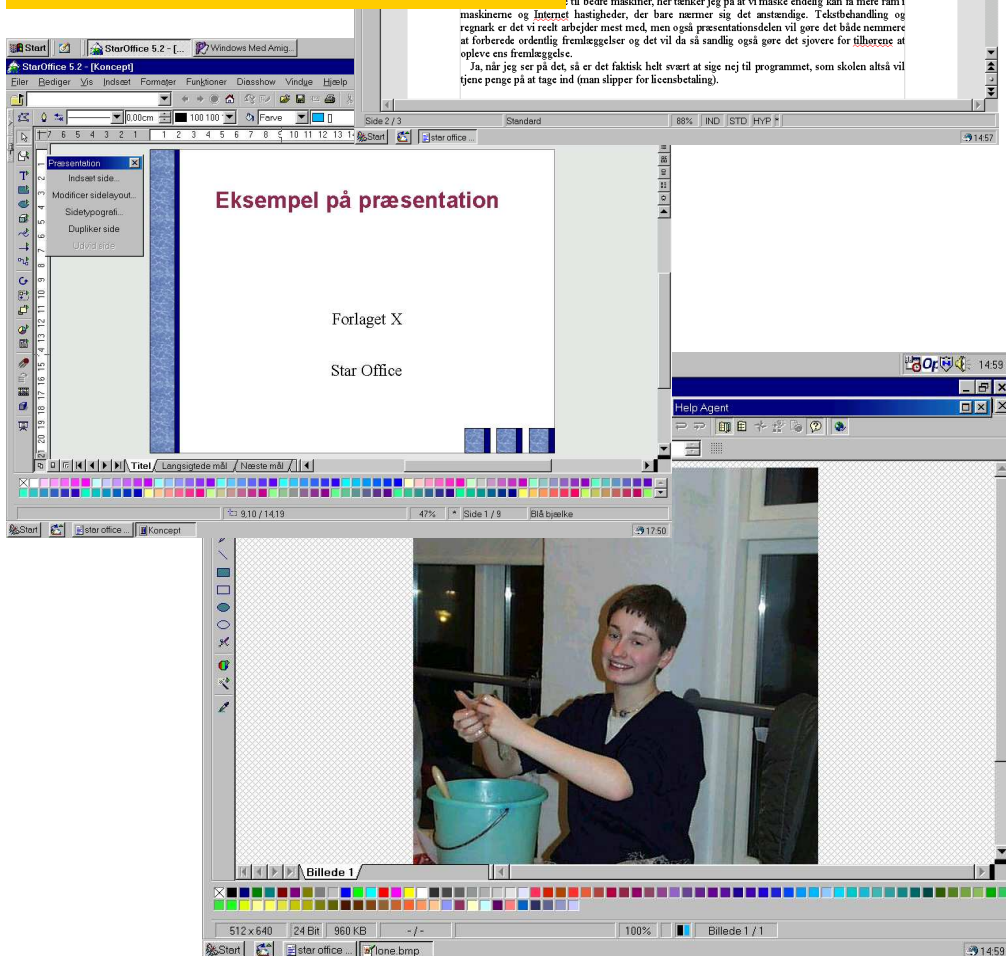


iv brugt en database, jeg har aldrig haft brug for det. Når jeg ser på denne overfladen Access fra MS Office, og det er sikkert fint nok. Jeg vil altså ikke nelse af denne del af programmet.

Office et par åbenlyse mangler. Man mangler DTP program, her savner jeg her 98 eller 2000. Man kan godt lave layout i tekstbehandlingsdelen, men k ligeså ringe som i Word. Ens hjemmesider kan godt laves med Star Office, . Ligeså vel som man kan lave det i Word, hvis man ikke har andet. . Ligeså åbenlyse fordele, tekst og regnearkdelen er fuldt ud ligeså godt som i øner, og at man også får et ganske fornuftigt tegneprogram med et også en ene til pakken er også forholdsvis lave, og endelig så er pakken gratis.

4.0 på de fleste maskiner, og sammenligner man med det, vil Star Office ikke kun for os brugere, men også for skolens økonomi, hvilket måske i til både maskiner, her tænker jeg på at vi måske endelig kan få mere ram i maskinerne og Internet hastigheder, der bare nævner sig det æstendige. Tekstbehandling og regneark er det vi reelt arbejder mest med, men også presentationsdelen vil gøre det både nemmere at forberede ordentlig fremlæggelser og det vil da så sandelig også gøre det sjovere for tilhørerne at opleve ens fremlæggelser.

Ja, når jeg ser på det, så er det faktisk helt svært at sige nej til programmet, som skolen altså vil tjene penge på at tage ind (man slipper for licensbetaling).



Klart og tydeligt : NEJ !

Den 28/9-2000 tog vi danskere en beslutning. Vi stemte nej til Euro efter seks måneders debat. Resultatet viste næsten det forudsigelige, nemlig at befolkningen er delt midt over. Denne gang blev det 47-53. Hvis vi ser på de sidste par afstemninger, så er det nu blevet nej to gange af de sidste tre afstemninger, men alle tre gange er det endt med nogenlunde to lige store blokke. Det er egentlig ikke særlig godt, for uanset hvad, så er godt og vel 50% af befolkningen utilfreds.

Når ja fløjen taler om nederlag, og hvad der gik galt, så er det måske grundlæggende forkert. Måske burde alle partier indse, at det ikke handler om at overtale nogen til at tage en beslutning – de ikke ønsker. Det må vel dybest set handle om at fortælle, hvad man mener. At man sagligt fortælle om fordele og ulemper, sådan som man ser det. Både ja og nej fløjen blev ringere og ringere til det efterhånden som meningsmålingerne blev mere og mere dominerende i aviserne.

Hvad regeringen og resten af jupartierne skal indse, er at fordi vi danskere har valgt nej, behøver det ikke være, fordi vi ikke var oplyste nok.

Jeg synes, vi fik adgang til alle informationer, hvis man blot gjorde en lille indsats for at opnå den oplysning. Regeringen gik endda så langt, som de fortalte, at vi *måske* kunne forven-

te et indgreb på pengepungen. Det blev kaldt skræmmekampagne. Reelt set er indgrebet naturligvis en risiko, såmænd uanset resultatet. Problemet var, at man ikke sagde det, før meningsmålingerne gik regeringen imod. Det er ikke særlig fikt, at lade meningsmålinger styre sin valgkampagne, uanset om man er ja eller nej siger.

Befolkningen *valgte*, udfra alle de oplysninger man fik adgang til, noget andet end det, som regeringen og mange partier anbefalede. Derfor kan man ikke tale om at Pia Kjærsgård og Holger K. vandt. Man kan ikke tale om at Nyrup og Anders Fogh tabte. Begge fremførte deres argumenter og befolkningen tog en beslutning.

Den virkelig katastrofe ville måske have været, hvis vi afskaffede kronen med et flertal på 0.1%, altså med ganske få tusinde stemmer. Derfor tror jeg det er en god ting, at det blev nej. Hvis kronen skal afskaffes og erstattes med Euro, så må det være med et massivt, eller i hvert tilfælde et pænt, flertal og ikke med procenter i halve eller kvarte procenter.

Når man ser på hele kampen mellem de to fløje, kan det bekymre, at ja siden sad på 80% af de offentlige kampagnepengene. Så vidt jeg kan huske, så var der kun mulighed for at stemme ja eller nej, hvorfor så den ulige fordeling af pengene ?

En anden ting, som afstemningen

må føre til, er regler for opinionsundersøgelser. Man kan da ikke lave denne form for halve timers meningsmålinger på selve valgdagen, det kan meget vel have påvirket valget. Nu var det så et held, at afstemningen endte med en forskel på 3.1%. Det havde vitterlig været yderst bekymrende, hvis det havde endt med f.eks. 0,3% forskel. Måske skulle vi ligesom i USA overveje at indføre forbud mod disse de sidste tre dage før valg og afstemninger.

Når alt det er sagt, så var det hele

dog en gigantisk sejr for demokratiet, næsten 90% af alle stemmeberettigede benyttede sin mulighed. Og så kan man vel egentlig slet ikke snakke nedslag.

En fordel har nej'et i hvert tilfælde, dit computerblad vil fortsat have sin pris i kroner.

Kim Ursin, Redaktør

INDHOLD I DETTE NUMMER

Artikler:

3Dfx – Pengene værd ?	side 8-10
Activision	side 20
Hacking er ikke for sjov	side 35
Alive – En skandale	side 39
Historien om RA	side 40-45
Sikke noget rod	side 54-55

Spil:

Soldier Of Fortune (pre)	side 12
Deus Ex (pre)	side 12
Daikatana (pre)	side 12
ST: Elite Force (pre.)	side 13
Atari 2600 Action Pack	side 14
Alpha Centauri	side 15-19
Nightlong (preview)	side 20
Heretic II (preview)	side 21-22
C & C: Tiberian Sun	side 23-24
Tomb Raider II	side 25
Carmageddon II	side 26
House Of the Living dead	side 27

Hardware

Celeron 500 Update	side 11
Byg en scandoubler	side 36-38

Seriøse test

Star Office 5.2 DK	side 28-32
Partion Magic 4.0	side 33
CD Drive Analyser 2.0	side 34
Drugware	side 34

Og alt det andet.

Nyhedssektion	side 4-7
Snyd dig til sejr	side 46-49
Vuffers Kurv	side 50-53

NYHEDSSEKTION

Windows ME

Windows Millenium Edition er godt på vej. Den er nu nået til tredje betaversi-on, hvilket sandsynligvis er den sidste. Det skulle være den sidste udgave med DOS, og denne gang kan man da heller ikke genstarte maskinen i DOS, men skal bruge en diskette for at beskæftige sig med det system. En diskette man ikke kan lave med Windows ME. Det mest betænkelige ved det må være hvordan man så opdatere sin bios, der som bekendt kun kan opdateres med DOS, så noget tyder på man skal gemme ens Windows9x DOS diskette.

Ifølge de oplysninger for har om systemet i skrivende stund, så er MS vist faldet i søvn, der er efter sigende ikke meget nyt under solen, men vi har endnu ikke haft lejlighed til at afprøve systemet.

Athlon Thunderbird og Pentium III

Hvis det ikke var for AMD ville vi sikkert ikke allerede i år have CPU'er på 1Ghz (1000Mhz). Begge firmaer har nogenlunde samtidig ramt den magiske grænse, og som det har været standarden i de seneste år, så var AMD først, og var/er både bedst og billigst.

Hvis du vil have lidt at hænge tingene op på, så prøv at finde dit Quake 3 frem, sæt opløsningen til 1024x768 og software redering (med 64Mb ram).

Ens frametal vil så (angiveligt) se nogenlunde sådan ud:

Pentium 200MMX: 2,1 fps

Pentium III 1Ghz: 81,7 fps

AMD Athlon (1.1 Ghz) : 81,7 fps

Man skal selvfølgelig være opmærksom på, at snart sagt enhver PC er bygget forskelligt, men det fortæller da lidt om hastighederne. Prøv at smide et G-Force eller V5 kort i, så taler vi altså om endnu bedre hastigheder.

Begge CPU'er er besuden udstyret med mindst 512Kb cache, og dermed er begge geniale til det lidt mere seriøse brug. Det er priserne også, de starter lige for tiden ved små 8.000 kr., men koster sikkert væsentlig mindre om et halvt års tid.

Digital kamera

De koster fortsat en mindre formue, men nu er der også kommet billige kameraer, de koster fra cirka 1000 kr., og deres mest avanceret funktioner er autoflash og lagring af "hele" 15 billeder. Men faktisk kan man tage ganske glimrende billeder med selv de billigste, en sammenligning vil nok være reel med de kameraer du kan finde til 1-200 kr.

De dyreste koster helt op til 12.000 kroner, men er så nogenlunde ligeså gode som de tilsvarende almindelige kamera til den halve pris.

Men da man med digitale kameraer sparer fremkaldelsen, tager man jo nok væsentlig flere billeder...

Se bla. www.samsung.dk

Voodoo 5

Til den lidt heftige pris af 3495,- er V5 på gaden. Det mest betænkelige må være at kortet ikke er synelig godt med opløsninger under 1024x768, så V5 er bestemt kun til de store maskiner.

www.sex.com

I 1994 registrerede Gary Kremen dette domænnavn, men i 1995 blev det overført til Stephen Cohen, der netop var blevet løsladt efter en langvarig fængselsdom for bedrageri. Kremen hævder, at der var falskneri, der gjorde at han mistede sit domænnavn. Men en domstol i USA har afvist at et domænnavn er en værdigenstand, men blot er en service på linie med et telefonnummer. Sagen formodes at blive anket, da domænnavnet anslås til en værdi af mindst 250 millioner.

Gad vide, om han selv troede, det ville gå godt ?!

En englænder fik den ide at skifte navn til Lego Windsor Park. I samme åndedrag tog købte han domænnavnet, www.legowindsorpark.com. Lego fandt sig naturligvis ikke i det, og da de blev præsenteret for en regning på 100 millioner for navnet, så fandt de advokaten frem. I USA var det måske blevet en sag, men i England var sagen afgjort på tolv minutter. Dommeren fandt at det var et åbenlyst forsøg på svindel, og gav ham to dage til at aflevere domainnavnet.

Hvad der videre er sket i sagen ved vi ikke. Kilde: (Ekstra Bladet 2/9-00)

Windows med Amiga udgives af **Forlaget X, c/o Kim Ursin**, Kærbølvej 30, 6760 Ribe
Tlf.: 2427 6296 – E-mail : kimursin@forum.dk – Giro: 1-663-5154

Chef og ansvarshavende redaktør: Kim Ursin

Årsabonnement koster 100 kr. (4 numre). Beløbet kan betales via. giro, kontant, el. check udstedt til Kim Ursin. Bladet udkommer i januar, april, juli og oktober.

1. udgave, 1. Oplag, Oplag: 100 Trykt i Ribe 2000 (c) Forlaget X 2000

Indsendt materiale returnes kun hvis der er vedlagt svarporto.

Næste nummer udkommer i januar 2001

Systemkrav !

Når vi skriver systemkrav, angiver vi langt fra alt, hvad et spil eller program kræver. Det ville være alt for omfattende.

PC

Det vi antager du har er, at du har:

Sound Blaster kompatibel lydkort

Direct X, at du kan installere den nyeste version.

Grafikkort på mindst 4Mb

CD-ROM på mindst 16xcd

Harddisk, vi forventer at du har mindst 300Mb fri harddisk plads.

3D grafikkort.

Vi har valgt en mellemløsning her. Vi skriver blot 3Dfx, som vi har valgt at gøre til en universal betegnelse for et 3D kort, hvad enten det så er Voodoo, ATI, Viper eller Creative Labs.

Du kan altså ikke læse alt under punktet systemkrav, men du må selv se på æsken, inden du køber.

ACDSee 3.0

Det meget populære billedevisningsprogram er kommet i en ny udgave. Programmet er shareware, og du finder det på ACD Systems hjemmeside.



DirectX 7a

Den nyeste version af Microsofts DirectX teknologi til Windows 95 og 98, er kommet i en ny version, der har rettet et par fejl, som der var i version 7.

2. udgave

Bladet var i sort-hvid, hvilket er ændret de steder, det kunne lade sig gøre. Reklamerne er ikke med, da jeg må have internt linket til dem i et andet program, i hvert fald er de ikke i dokumentet.

August 2011

CD Cover Creator 3.2

Man kan bruge dette program til at printe covers til dine cd'er. Programmet er udgivet af GD Software.



ICQ 2000a

Med ICQ kan du finde modstandere til multiplayer-spil over Internet. ICQ holder øje med, hvem der er online, og giver dig mulighed for at snakke med og sende filer til andre. Det er udgivet af Mirabilis og er freeware.

To nye kort er dukket op. **Route 66** og **Microsoft Autoroute 2001**. Begge kort dækker det meste af Europa, og ser både funktionelle og pæne ud. Men alene det at sidstnævnte er dobbelt så dyr som Route 66 gør det betænkeligt.

Pentium IV

Intel er klar sidst på året med fjerde generation af deres processore. Den starter ved 1.5Ghz. Og prisen vil sikkert være derefter.

S3/Diamond giver op

Firmaet har vel erkendt sit nederlag, de har i hvert tilfælde valgt ikke at lave flere lyd og grafik kort. Der kommer et nyt sæt drivere i starten af oktober og så er det ellers slut.



NeoPlanet 1.0

Endelig kom der en ny alternativ browser, der skal tage kampen op med Explorer og Netscape. Den er netop udgivet i en endelig udgave, efter næsten to år i betaversion.

3Dfx – Pengene værd ?

Det var 3Dfx som startede den 3D revolution, der har givet os spil, som vi for bare fem år siden ikke havde troet mulige. Siden er det nærmest blevet løbet over ende af andre fabrikanter, men 3Dfx er fortsat godt.

Voodoo 1, 2 og 3 kortene er p.t. ved at blive afløst rundt omkring i de danske hjem, enten af G-Force, TNT2, Voodoo 4 eller det nye Voodoo 5. I denne artikel vil jeg se på det gamle kort versus det helt nye kort.

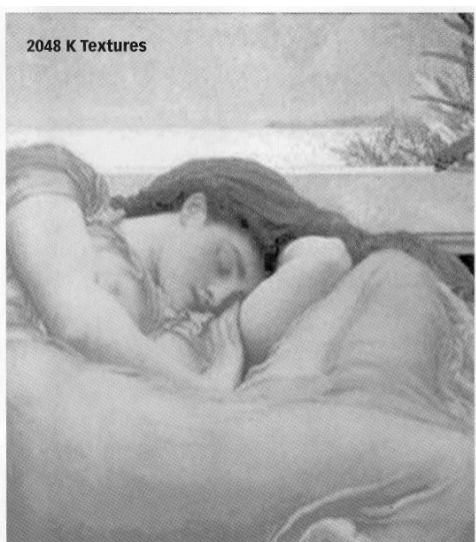
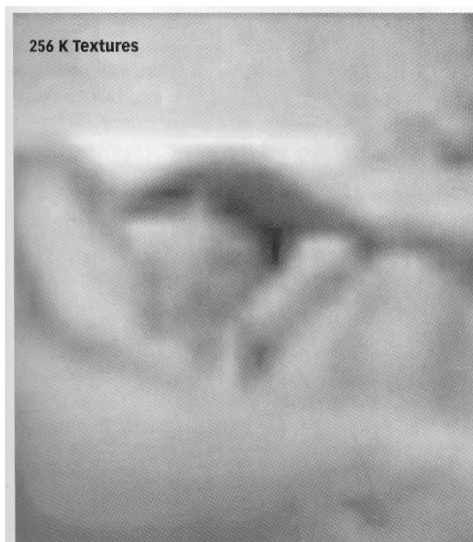
Den helt store forskel er textu-

res, som enten blot betyder hvor detaljeret det bliver når man går tæt på. F.eks. Når man går helt hen til et billede i Quake 3.

Forskellen

Det gamle V3 kort kan behandle en pixel af gangen, V4 kan behandle 2, alene det gør faktisk kortet dobbelt så hurtigt som dets forgænger. V5 har fire af disse chips, og dermed er kortet altså ufattelig meget hurtigere end tidligere. Der er naturligvis sket andre forbedringer.

Den mest åbenlyse er mængden af ram, V3 har 16Mb, V5 har 64



Til venstre ses Voodoo 3, til højre Voodoo 5, som det ses er der voldsom forskel.



Der er stor forskel på, hvorvidt man har 3Dfx eller ej, men i ældre spil som Quake2 er der ikke meget grafik gevinst. Tilgængæld vil det gå meget hurtigere med V3 i forhold til V1.

(Alle testet på P200)

Øverst: Software, 400x300, 12 frames.

Midt: Voodoo 1, 640x480, 15 frames.

Ned.: Voodoo 3, 640x480, 34 frames.

eller 128Mb – alt efter hvilken version af kortet man køber. Dette tillader 32 bit textures, mod 16 tidligere.

Hastigheden på pixel mængde har passeret 1Ghz, 3Dfx's kort arbejder kun med 0,73Ghz, men da hver eneste operation udføres fire gange, før det når skærmen, er resultatet faktisk fuldt ud på højde med TNT2 og G-Force.

2D/3D kort

Langt de fleste kort kan i dag klare både 2D og 3D grafik, dvs. at man bruger det samme kort under Windows som man bruger til spil. Voodoo 1 & 2 kræver imidlertid at man har et ganske almindeligt 2D grafikkort på mindst 2Mb.

V3 og opefter er imidlertid også gode 2D kort, så man sparer altså et slot, i forhold til de tidlige kort. Voodoo har ingen TV udgang, medmindre man køber den særlige V5-6000 version, ligeledes kan V3 tilsyneladende ikke afspille DVD film, og det er knap så heldigt.

Hvilket kort ?

V1 & 2 er i dag forældet, ingen tvivl om det. Og de kan kun anbefales, hvis man har en computer med mindre kraft end en P2. Hvis du putter et V1 kort i en P2-450 vil spillet helt sikkert virke, men langt

fra optimalt, og mange nye spil vil du være tvunget til at spille i softwaremode, selvom du har 3Dfx (ellers er det for langsomt).

Men har du en lille computer, så kan du sikkert finde V1 og 2 til et par hundrede kroner, og det er de værd. Dog er Voodoo Rush ikke understøttet af mange spil !

Det mindste man kan købe fra nyt er V3, som koster 995,-.

Til den dobbelte pris finder vi 4'eren, mens V5 faktisk er helt oppe på omkring 3500 kroner og det er over tre gange mere end forgængerne.

Hvorvidt det nye V5 er så meget bedre end forgængere er nok udenfor diskussion. Det er helt klart det suverænt bedste kort i familien.

Prismæssigt er det helt på linje med G-Force og konkurrenterne, hvilket kort der generelt er det bedste på markedet, er umådelig svært at svare på. Du bliver i hvert tilfælde ikke skuffet over Voodoo 5, det er sikkert. Og hvis man vil have de nyeste kort, så koster det.

Når det gælder det mindste kort,

der



fortsat produceres, nemlig V3, så er det på ingen måde det bedste. I samme prisklasse finder du adskillige kort med TNT2 chipsættet. TNT2 er både bedre, hurtigere og har mere ram (32Mb) end Voodoo 3, så ingen tvivl om at V3 taber i den konkurrence.

På den anden side, må man også være opmærksom på, at netop nu hvor Voodoo 4 & 5 er kommet vil mange skifte deres Voodoo kort, så der er mulighed for få et brugt kort billigt.

Celeron 500Mhz – update

I sidste nummer anmeldte vi en Celeron 500Mhz maskine, men vi sammenlignede ikke med nogle tal. I denne artikel vil vi kort sammenligne Celeron 500 mod nogle af de mere kendte CPU'er. Vi har brugt programmet Performance Test 1.0.

Man er ikke i tvivl. Celeron er suverænt den bedste spille CPU (til prisen), i hvert tilfælde er det den, som der bedst til at udnytte 3Dfx kort (voodoo serien), men det kan godt være resultaterne ville have været helt anderledes, hvis vi f.eks. havde brugt et TNT2 eller et G-Force kort. Det har vi ikke haft mulighed for at prøve.

Indenfor det matematiske område er C500 svag, men pga. sin høje frekvens følger den alligevel med, altså rent teknisk er C500 underlegen, men

hastigheden gør at den alligevel er med. Husk på at 500Mhz koster mindre end en PII-400.

Med til testen hører, at vi oprindeligt kun havde et voodoo 1 kort i de mindre maskiner, men til denne test valgte vi at sætte V3 kortet i dem. V3 kortet er naturligvis ikke dårligere på en P200, men dets potentiale kan slet ikke udfoldes. Og kortet bliver meget bedre i den rette maskine.

Generelt taler tallene sit eget sprog, Celeron er en "spille CPU" og god til det grafiske. Men skal man have en CPU til rendering eller noget ligende, så er Celeron et katastrofalt valg.

CPU	Matematisk	2D grafik	3D grafik	Ram	HD adgang	MMX
P133 (2)	10,2	4,8	23,8	10,4	5,5	0,0
P200MMX (4)	17,0	15,7	79,5	16,7	15,8	17,7
PII-400 (5)	50,3	33,7	156,4	51,6	51,1	68,4
Celeron500 (6)	54,4	168,4	570,8	64,5	37,8	53,2
PIII-450 (7)	56,1	148,8	418,3	78,6	43,4	75,9

Vi udstyrede alle maskinerne med samme grafikort, Voodoo3 på 16Mb og det samme antal ram, dog kunne P133 & P200 kun bruge EDO ram. Ellers er de udstyret med 64Mb SD ram (60 n/s). Vi har valgt blot at skrive de benchmach tal vi fik, og så kan du selv finde lommeregneren frem. I parentes står hvilken generation af Pentium det er.

Det bedste tal er skrevet med fed og kursiv.

Previews

Soldier Of Fortune

I sidste nummer kunne vi komme med en foreløbig bedømmelse af SOF fra Activision. Dengang kunne vi ikke få demoen til at virke. Softwarefirmaet undskyldte sig med, at man kun kunne forvente et spil på mindstekravene kunne køre med de nyeste drivere. Det samme vil i øvrigt gælde med alle færdige Activision titler. Deres holdning er åbenbart, at de formoder alle er på nettet og gider opdatere drivere med jævne mellemrum.

I spillet styrer man en soldat, der skal bekæmpe terrorisme. Det foregår i et flot 3D miljø og er baseret på Quake 2 motoren. Generelt er SOF blot endnu en 3D shooter, men det giver spillet en lidt anden vinkel at man skyder på rigtige mennesker. Skyder man et skud i hovedet er han død øjeblikkeligt, mens han klare flere skud i benene.

Spillet's moral har længe været diskuteret, dette skyldes at spillets titel er taget fra bladet af samme navn, der er en slags samlingspunkt for lejesoldater fra rundt omkring i verden. Det er et blad, der bl.a. gerne lægge spaltepals til, når en lejesoldat fortæller om de drab han har fortaget....

Systemkrav: P233/32Mb, 3Dfx

Anbefalet: PII-333, 3Dfx-3

Kvalitetstips: 85-95%

AmigaPPC: Er på vej.

Deus Ex

I dette glimrende spil styrer man en agent, der skal klare diverse missioner. Spillet ses i 3D og er bygget på Unreal motoren, altså grafisk utrolig flot og lyden er af samme høje klasse.

Preview'et afslørede ikke så meget, men det jeg så, virkede godt. Der skal både bruges omtanke og gode skydefærdigheder for at komme et stykke vej.

Systemkrav: P266, 64Mb ram

Anbefalet: P2-300Mhz, 64Mb ram

Kvalitetstips: 85-95%

Daikatana

Fra Ion Storm har vi endelig fået Daikatana, der har været hele tre år undervejs. Misforstå mig ikke, det betyder ikke, at vi får et gennemarbejdet spil. Spillet byder godt nok på tre karaktere, og en god forhistorie, men generelt så ser spillet kedeligt ud.

Monstrene er halvskidte og man føler på ingen måde, at man har styr på sin figur. Ens våben er frygtelige og der er ikke nok af dem.

Spillet ser både forældet og småkedeligt ud. Snart sagt alle de nye titler i 3D genren ser bedre ud.

Systemkrav: P233/32Mb ram, 3Dfx

Anbefalet: PII-300, 128Mb ram

Kvalitetstips: 55-60%

Star Trek: Voyager - Elite Force – Preview

Endelig ser det ud til at forbandelsen over Star Trek spillene er ved at være forbi...

Det er lidt svært at svare på, hvad der egentlig har været galt med denne licens. Der er kommet ST spil siden midten af firserne og hver eneste gang har de i større eller mindre grad været skuffende.



Dette spil er baseret på den ny Star Trek serie Voyager, som man endnu kun kan finde på video herhjemme. Det korte og det lange er at et fartøj (Voyager) på en mission kastes ud i Delta kvadranten, det vil tage dem 70 år at rejse hjem, så de befinder sig altså i udforsket land. Det kommer der naturligvis en masse spændende eventyr udad.

The Borg

I dette spil har man valgt at tage en gammel kending op igen, nemlig borgs. En hybrid af robot og menneske, der har en kollektiv bevidsthed. Det helt specielle ved disse væsener er at de kan tilpasse sig til fasers, og det er noget skidt, når man for længst har glemt almindelige kugler.

Du starter på borgsskibet og skal redde dine kammerater, og her er der noget spændende, man skal nemlig

ikke bare skyde vildt omkring sig, for som sagt, så kan de tilpasse sig fasers og dermed er man forsvarsløs mod dem, man skal altså kun skyde, hvis man er tvunget til det. Senere finder man så en I-MOD, og så kan man roligt skyde dem, nu skal man så bare huske på ammunitionen...

Glimrende preview

I dette preview fik man lov til at spille fire baner, og de er gennemført på letteste level i løbet af et par timer, men det er dog dejligt at få lov til at prøve spillet, i modsætningen til nogle af de preview, hvor man næsten ikke må prøve det.

Systemkrav: P233/64Mb ram

Anbefalet: PIII-450

Kvalitetstips: 85-91%

Atari 2600 Action Pack

Hvem kender ikke den lækre lille konsol fra starten af firserne ? Nå, ikke. Det gjorde jeg heller ikke, før jeg næsten faldt over denne cd fra Activision. De mener, at vi skal kende den, eller i hvert tilfælde nogle af de spil som udkom til den. Man har ikke vedlagt lidt information omkring selve maskinen og det er egentlig lidt synd.

På cd'en er der 14 spil, og som man kan forestille sig så er det jo ikke den nyeste grafik, der præger dem. Lyden er bip bip og så det avanceret: biiiip.

Det eneste positive er at hver enkelt programmør har beskrevet netop sit spil og hvad der er sket siden for dem. Det var tider, en enkelt mand kunne lave et kommercielt spil.

Activision tager et trip tilbage i tiden og det er for så vidt okay, desværre er tiden løbet fra spillene, og selvom firmaet næppe tager mere end produktionsprisen for cd'en, så er det alligevel lidt svært at retfærdiggøre.



Systemkravet: 486/33, 8Mb ram

Pris: Cd'en koster £1.99 (plus forsendelse), eller du kan gratis downloade hele svineriet på deres hjemmeside: www.activision.com (ca. 18Mb)

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Firaxis Games

Den sædvanlige lille "hyggehistorie" om fremtiden

Krig, sult og sygdom ødelægger endelig Jorden, i et desperat forsøg på at redde menneskeracen laves et stort rumskib og man drager afsted mod den nærmeste stjerne (Alpha Centauri) med en planet (Chiron).

Ideen er ret simpel, rumskibet Unity huser nok mennesker til at starte forfra, når kloden så er lidt mere bebolig kommer der flere mennesker.



Som det ses, så ligner det Civilization II plus lidt futuristisk miljø.

Alle ved hvor svært og farligt en rumrejse er, ja selv en rejse til månen er yderst risikabel. Og rejsen til Alpha Centauri går da heller ikke helt glat. Da en reaktor bryder ned forsvinder også kommunikationen med Jorden. Her kommer det første problem, nemlig en magtkamp om, hvem der styrer missionen. I alt splittes skibet reelt op i syv afdelinger, der hver har sin

ideologi. Det går helt galt, da rumskibet springer i luften lige da det går i omløb omkring Chiron, og de syv fraktioner forlader skibet i hver sin nødkabsel.

Her starter spillet. De syv ledere er landet og hver har en pæn lille skare med sig. Og kort sagt handler det om at samle menneskeheden. Hvilket bestemt ikke gøres sådan helt fredeligt....

De syv ledere

The Gaians er naturelskere, og en flok økoflippere.

The Hive er millitante og lille flok kontrollfreaks.

The University er videnskabsfolk og savner enhver form for etik.

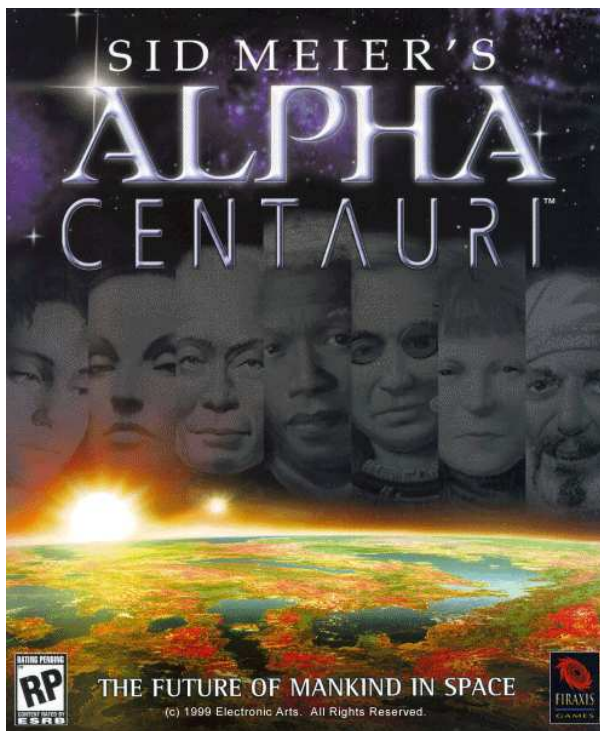
The Morganites er kapitalister og desuden så exctiske at det gør helt ondt.

The Spartans elsker våben og er mere end almindelig paranoide.

The Believers er religiøse fundamentalister og dermed også ude af stand til at lytte til fornuft.

The Peacekeepers bygger på FN's principper, gode mennesker med et ufatteligt buakrati.

De syv ledere er alle, som du kan se, fanatikere. Fælles for de syv ledere er, at de hver i sær har fordele og ulemper. Det lidt interessante er, at du



rende igen, når det bare er tanke-spind fra nogle programmører. En del af Civilization spillene var det, at man lærte noget undervejs, og man læste måske netop derfor informationerne, her virker det lidt ligegyldigt.

Teknologier

Som allerede nævnt, så handler det nu om fremtidsteknologi, og ligesom i Star Trek, så betyder det mange mere eller mindre uforståelige ord. Men hvor man i Star Trek bruger ordene i en vis sammenhæng, så spys de her bare ud på samlebånd - skal vi udforske "Super organic llubricant" ? Okay ? Det kan vi da godt ??? mumler man bare.

kan gå ind og ændre deres livsstil, så den passer med dine tanker om den perfekte Jord. Nogle ting vil give fordele, andre ulemper.

Civilization i rummet

De fleste kender nok Civilization 1 og 2, man startede 4000 år før Kristi fødsel og arbejdede sig så ellers fremad i tiden. I AC starter man i år 2100. Det betyder at udviklerne har prøvet at se frem i tiden, og det gør det hele lidt defust. De mange nye teknologier er svære at forholde sig til. De er egentlig vældig godt beskrevet, men det er kolossalt arbejde at sætte sig ind i dem, og heller ikke så motive-

Men det skal nævnes, der medfølger en god manual på godt et par hundrede sider, så man kan finde ud af, hvad de forskellige ting de betyder, men det er altså en del arbejde. I Civilization spillene var det hele lidt mere overskueligt, da eksempelvis ved alle fra virkeligheden, at det er vigtigt at opdage hjulet, at skrivning er vigtigt, her skal man læse sig til hver eneste ting. En anden fordel Civilization havde var at man før udforskning blev præsenteret for den eller de nye enheder det hele kunne skabe det kan man af helt naturlige grunde ikke i AC. Det er nemlig nu blevet muligt at designe sine egne enheder, hvilket giver



Dit actionsted. Opløsningen kan være fra 320x240 og helt op til 1024x768

Dit lille verdenskort

én muligheder, som man ikke tidligere har haft.

De utallige små mirakler

Man ser det hele ovenfra i 3D, og der er sket mirakler, både indenfor grafik, lyd og kontrol.

Grafisk er der sket store fremskridt, som bla. Betyder man har langt bedre overblik, selvom man naturligvis lige skal vænne sig til de nye enheder. Og-

så både video og lyden er markant forbedret, eller rettere sagt bragt lidt "up to date". AC vil aldrig være et af de flotteste spil på strategimarkedet, men i denne genre er det også sekundært.

Man har fået langt bedre kontrol over sine enheder. En del af ens kontrol går på "goto"-kommandoen. Når man vælger denne (ved at holde venstre musetast nede), så vises der, hvil-





Den enhed du styrer lige nu.

Her ser du det felt din enhed står på.

Her fremkommer der konstant nye oplysninger om de syv fraktioner.

ken vej enheden går, og det har bestemt betydning. Man kan så nå at vælge den rette vej (=den korteste) til ens enhed, men det er computeren efterhånden blevet skrap til. Man kan også sættes enhederne til at passe sig selv. En anden ting er at man nu kan overdrage utrolig meget af kontrollen til den lokale borgmester, men lige så vigtigt, så kan man ny definere meget klart hvad han skal gøre og ikke gøre. Ens borgmester kan også sørge at klare oprør og den slags, så den mere irri-

terende del af Civ2 er forsvundet. Under hver by står der hvad byen er i gang med at fremstille.

Diplomati er måske en af de største landvindinger i AC i forhold til Civ, der er mange flere muligheder, og man slipper for den irriterende fase med at først skabe særlige diplomatenheder, her har man opdaget at telefonen eksisterer, og gudskelov for det. Man kan lave pagter, udveksle viden og den slags. Som noget helt nyt kan man overgive sig, hvis slaget er tabt.

Planetrådet er en ny ting, og det er en rigtig smart landvindning, hvor hvert enkelt land har én stemme i nogle ting, men i andre afgøres ens stemmetal efter størrelse og magt.

Udryddelse

Barbarene er udskiftet med nogle lokale livsformer, som er meget fjendtlige. Det er der egentlig ikke noget at sige til, vi kommer ned på deres planet og begynder at terraforme den så de ikke kan leve der. Og jo mere du ændre, jo mere aggressive bliver de. Men set i det store billede er de reelt ingen større trussel.



Kedsomheden – den største fjende

Ligesom de fleste andre strategispil, så er det kun sjovt, så længe man ikke ved man har vundet eller tabt. I AC kan man sagtens opleve det, at man reelt har vundet, men at man kun har eroperet 20% af planeten, og resten af tiden kan så gå med at udrydde de andre. Ja, man fristes til at tænke på starten af 2. verdenskrig, hvor det der afgjorde europringen af landene var kampvognenes hastighedsbegrænsning på 40 km/t - i øvrigt det samme under de allierede landgang i maj '45. Det handler selvfølgelig om at magtbalancen tipper på et tidspunkt, og hvis du går sejrrikt ud, så er spændingen lidt væk, og det kan være svært at motivere sig selv til at spille videre,

fordi man egentlig godt ved man har vundet, selvfølgelig medmindre man laver fejl undervejs i sit "triumftog".

For at undgå den helt ekstreme udryddelse af de andre, som man nemt kunne komme ud for i Civilization 1& 2, kan man også vinde spillet med en diplomatisk sejr. Det betyder at $\frac{3}{4}$ af rådet stemmer på dig som samlet planet leder.

Alpha Centauri – PC

AC er et mægtig underholdende spil, som dog ikke rigtig kan fænge på samme måde som Civilization 1 & 2 i sin tid gjorde. AC blev fremstillet i 1999, og allerede nu kan man finde det til kun 99 kroner, og særlig til den pris kan vi ikke komme uden om en topvurdering og en klar anbefaling.

Systemkrav:

Pentium 133, Windows9x,
16Mb ram, 4xcd

Anbefalet:

Pentium200, 32Mb ram,
240Mb harddisk

Oplevelse: 80%

Gameplay: 92%

Holdbarhed: 88%

Kvalitet: 91%

NightLong

Team 17 / ClickBOOM

Team 17 udgav i 1998 PC udgaven af Night Long, nu er tiden så kommet til en Amiga version. Vi har kun spillet demoversioner af de to spil, de to versioner ser dog 100% identiske ud. Når jeg siger vi har spillet demoen, er det nok at overdrive lidt, for det lykkes faktisk kun for os at komme omkring 2 minutter ind i den. Og det forstærker jo ikke ligefrem ens lyst til at banke små 400 kr. af på spillet.

Nå, men NL byder 80 lokaliteter, 1000 lydeffekter og "mange" FMV sekvenser (video), det hele fordelt på

3 cd'er. NL er et adventurespil af den klassiske genre, men man har stortset ingen kommandoer, man kan højre eller venstre klikke på en ting, og man kan kombinere objekter.

Spillet er henlagt i et futuristisk univers, og det ser meget flot ud. Click-BOOM har endnu ikke annonceret dets udgivelsestermin, men det bliver næppe før efter jul.

Night Long – PC

Systemkrav: P100 m/Win9x, 4xcd

Anbefalet: P166, 32Mb ram

Night Long – Amiga

Systemkrav: 020, 4Mb ram, OS3.x,
2xcd, 100Mb HD

Anbefalet: 040, 8Mb ram, 4xcd



Activision indrømmer at have sat systemkrav for lavt

Efter at have anmeldt fem spil fra Activision indenfor det sidste år, der alle havde det tilfælles at de krævede massive patches for overhovedet at virke, skrev jeg til firmaet og spurgte om de syntes det var rimeligt.

Activisions forklaring var systemkravene.

De indrømmede at på nogle titler, bla. Soldier Of Fortune og Sin var sy-

stemkravene nok angivet forkert, og at man skulle have de absolut nyeste drivere for spillene virkede på de mindste maskiner.

På P2 (eller bedre) med V3 og opad mente de, at spillene klart ville virke, selv med de gamle drivers fra producenten, men med de nyeste ville deres, og alle andres, spil, virke bedst.

De havde ingen kommentar til, hvorvidt systemkravene så burde ændres på pakningerne.

Heretic II

Activision/Hyperion & Titan

PC versionen er lavet af Activision, hvilket i den senere tid har været synonym med massive patches før ens spil virker bare nogenlunde. Heretic II skulle være udkommet for et par måneder siden, men den er forsinket, fordi der skulle være kolossale problemer med at få det til at virke. Vores preview version virkede da heller ikke synderlig godt, faktisk ret dårligt.

Rod

Lad mig starte fra en ende af. Det lykkes ikke for mig, at få det til at virke fra Workbench, og det er noget rod. Man kan så vælge en "boot fra rad option", men det krævede i øvrigt en mindre omskrivning, før det virkede. CD lyden tog det en halv evighed at få til at virke. S

Spillet crasher med jævne mellemrum og når man henter/gemmer kommer man i tvivl om det virkelig skal tage *sa* lang tid eller om det er crashet (igen).



Hyperion

Hyperion har stået for konverteringen af spillet, der starter, hvor etteren sluttede. Vores helt (en alf, vil jeg tro) Corvus har besejret D'Sparil og er på vej hjem. Men da han kommer hjem er alting ikke som det burde være. Alle er blevet syge af en virus, der får dem til at gå amok og angribe alt og alle. Enhver normal alf med 10% hjerne ville skynde sig væk og ringe til alfemilitæret, men ikke Corvus, for han er ikke normal, han er en helt – og nåja, så bliver han selv inficeret, hvilket jo nok gjorde valget lidt nemmere.

Heretic II er baseret på Quake 2 motoren, nogle vil måske kalde den motor for forældet, men det er enten en kraftig revideret udgave eller også så har den motor altså meget større muligheder end det vi tidligere har set.

Tredje person

Han ser sin figur i 3. personsvinkel, du kan selv se billederne. Du ser Corvus bagfra, og han kan en del. Han



kan svømme, dykke, løbe, kravle, endda stangspring og meget mere. Vinklen giver én et godt overblik, men det gør også sigtning svært end godt er. Som ethvert spil i denne Tomb Raider stil skal man løse diverse gåder og dræbe endnu flere monstre. Til dette formål har du almindelig våben (sværd, knive etc.), mens dine skydevåben er udskiftet med magiske spells, de virker nu bare som almindelig våben.

Multiplayer

Det er muligt for 32 spillere at spille imod hinanden, jeg har ikke prøvet det, men det virker ikke som et spil, der rigtig er egnet til multiplayer

Flot og skyhøje systemkrav

Heretic er flot, nok et af de flotteste Amigaspil, vi har set. Corvus bevæger sig igennem sumpe, landsbyer, templer og meget mere. Alt sammen er yderst detaljeret og har masser af texture, og mange flotte effekter.

Ulempen er systemkravene, der er fuldstændig ude af proportioner. På trods af dette, så kører det fortsat med meget lave framerates – Selv når der er tilføjet et 8Mb grafik kort kører det elendigt i 640x480. Først når man sætter det ned i 320x200 kommer ens framerate op på de magiske 14-15 stykker, som gør det sjovt. Men man kan jo hurtigt forestille sig, at det ikke længere ser helt så godt ud.

Konklusion

Heretic 2 ser ud til at have sine problemer. Det største problem er, at det er for langsomt, og så skal det bestemt gennemprøves 3-4 gange mere. Men det er også utrolig flot, og det kan sikkert godt underholde et stykke tid – hvis man har den nødvendige hardware, og det har kun de færreste.

Heretic II – Amiga Preview

Et ganske udmærket spil, der har en del fejl og uhyrlige systemkrav, der er en fornærmelse mod al sund fornuft. De lave framerates trækker dog underholdningsværdien lidt ned af. Måske er den fulde version hurtigere... ?

Systemkrav:

030CPU, PPC 160MHz, 64MB Ram, 300MB HD, WarpOS/3D

Anbefalet system:

060, 604e 200MHz, CVisionPPC 8MB, 128MB Ram

Kvalitetstips: 70-80%

Udkommer i 4. kvartal 2000

Heretic II – PC preview

Heretic er umiddelbart et okay produkt, men det er svært at sigte og Q2 motoren er forældet. Et okay spil, men der er bedre på markedet.

Systemkrav: P233, 32Mb ram

Anbefalet system: P2-333, 64Mb ram,

Kvalitetstips: 55-65%

Det udkom sidste år.

Command and Conquer: Tiberian Sun

Så er det nyeste skridt taget i Westwoods Command and Conquer (C&C) serie, og denne gang foregår det i år 2030. De ellers så normale enheder fra det første C&C er udskiftet med alverdens high-tech udstyr.

Westwood har været så ”geniale”, at cd'en altid skal sidde i det første drev, noget som kommer til at genere en del. Jeg installerede spillet fra F: , men Cd'en skulle sidde i E:, ellers stod der, at cd'en ikke var i drevet, allerede her fik man et indtryk af dårlig programmering. Installationsprogrammet var som sædvanen tro meget grafisk, noget som desværre er tradition i C&C-serien. Det medførte spildtid, og man skulle yderligere indtaste et registreringsnummer, men det skete på en måde hvor markøren ikke skiftede automatisk fra blok til blok ligesom Microsoft har lavet det i Windows-installationen.

Nå, men da cd'en kom i det rigtige drev, så kunne spillet starte. Man så en intro der var præget af overdrevet grafik, og for lidt realisme. Der var blinkende skærme overalt i GDI-centralen, og det så ikke særligt realistisk ud, heller ikke selvom det var år 2030. Man blev dog imponeret over at Westwood havde hyret James Earl Jones, men de andre skuespillere burde måske holde sig til biroller i B-

film.

Man kom så i gang med en mission, men man blev skuffet med det samme, var 800x600 virkelig den maksimale opløsning. Nej, det var det dog ikke, man kunne selv ændre det i en fil ved navn sun.ini. At man skulle



Det ligner jo noget vi har set før

ændre til en mulig opløsning via notesblok, det er da en mindre skandale, men det er hvad Westwood har frigivet.

Nå, men man måtte jo prøve det, nu da grafikken var kommet i orden. Man så nogle amatørfilm med dårlige skuespillere og nok lige lovlig meget grafik, noget der igen påvirkede en negativt.

Man spiller så mission efter mission ligesom i det gamle C&C og C&C: Red Alert, men det er ikke særligt medrivende at skrive om, i stedet vil jeg komme ind på multiplayerdelen,

det vigtigste i et spil af denne type.

Inden hver multiplayer mission har man de nøjagtig samme muligheder som i de tidligere C&C spil, med den lille ændring at man selv kan generere et kort. Så er der også tre små ændringer; at man kan samle i MCV igen, forhindre at broerne kan ødelægges og så "fog of war".

Man opdager, at man stadig ikke kan gemme sine spil i multiplayer, og det gælder også for skirmish. En detalje som burde være med, da Warcraft 2 havde det og Age of Kings havde den med. Som et multiplayer spil udvikler sig, så kan det hurtigt blive en kedelig affære, og der sker generelt ikke særligt meget. Spillet kommer til at bære præg af en kraftig defensiv, da det nye våben EM-Pulse er blevet tilføjet til våbenarsenalet, et våben der lammer alle dine og fjendens køretøjer indenfor en vis radius. Det lammer dog ikke dine forsvarsbygninger som f.eks. Obelisks og Vulcan Cannons, derfor risikere det nemt at blive en stillingskrig. Yderligere kan NOD bygge stealth-generators som gør den halve base usynlig, noget som gør krigene meningsløse. GDI skal søge i lang tid efter baser, for alle deres udforskningskøretøjer bliver smadret, en meget trist udvikling.

Spillet skrider langsomt frem, og man bliver ramt af et kedsomhedsanfald, noget jeg ikke har oplevet så kraftigt siden Z.

Westwood lovede så meget, men man fik så lidt. Der blev reklameret med dag og nat, og skiftende vejrssæsoner, noget som ikke har særlig betydning i spillet. Kun isen er lidt interessant, da tanks falder igennem isen, hvis den er blevet for tynd. Resten er set før, og tilgangen af James Earl Jones kan på ingen måde redde spillet.

Westwood burde overveje deres næste udgivelse af C&C: Renegade, for den skal være klart bedre og mere professionel end Tiberian Sun.

Povl Rasmussen

Command and Conquer: Tiberian Sun

Hvis man aldrig har spillet C&C så tag for-gængerne, generelt er dette en pæn skuffelse, og det ringeste, men det kan da spilles.

Systemkrav: P233, 32Mb ram
Anbefalet: P2-400Mhz, 64Mb

Oplevelse: 74%
Gameplay: 65%
Holdbarhed: 69%

Kvalitet: 71%

Pris: 398,- kr.

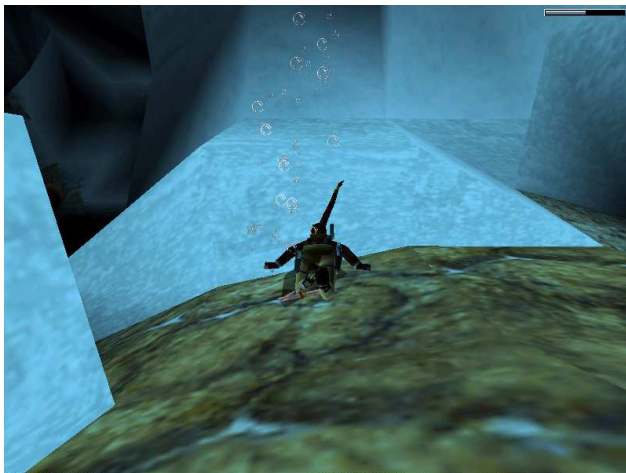
Tomb Raider II

Dette spil skulle være et af de bedste til PC, og det er det ikke. Det er rodet, uden manual og så har dem af os, som ikke spillede etteren ikke en chance.

Fortsætter etteren

Etteren havde sandsynligvis en eller anden sværhedsgrad, som steg gennem hele spillet. Toeren starter med at være så svær, at det er et problem bare at overleve første bane. Man skal først lære at styre Lara, hvilket man ikke får ro til, og der er ellers nok taster at holde styr på.

Tomb Raider II er på ingen måde sjovt, underholdende eller på anden måde værd at spille sin tid på. Det er mægtig flot, men gudsjammerligt kedeligt og dybt frustrerende. Undgå det.



Tomb Raider II

Flot og med gode effekter, nogle vil elske det, nogle vil hade det, jeg hører til de sidstnævnte.

Systemkrav: P200MMX, 32Mb ram

Anbefalet: PII-450/64Mb ram, 3Dfx

Oplevelse: 84%

Gameplay: 54%

Holdbarhed: 50%

Kvalitet: 47%

PlayStation 2 – Forsinket.

Sony har ganske enkelt problemer med at efterkomme efterspørgslen, hvilket betyder at lanceringen i Europa er udskudt, datoen hedder nu 24/11, men adskillige analytikere mener at det hele er et marketing trick, og at vi ikke skal forvente maskinen

før engang i løbet af første kvartal 2001.

Prisen vil blive i omegnen af 4000 kroner, det er, efter min mening, en meget høj pris for en konsol, som man trods alt må kalde et legetøj.

Carmageddon II Carpalypse now

Carmageddon II er nok et af de bedste spil, der er på gaden nu. Spillet i sig selv er nok blevet en del mere realistisk i forhold til etteren, da man i toeren kan man køre lige så stille ind i en mand, uden at han dør, hvor man i etteren bare skulle røre dem så døde de.

Grafikken er også blevet meget bedre, for den er blevet mere detaljeret. I toeren kan man køre ind igennem en rude som så går i stykker. Men hvis man vil have den bedste grafik frem i Carmageddon II skal man have et 3Dfx kort.

Man starter med tre biler og man kan vælge mellem tre baner. Når man så har gennemført de tre baner kommer man på en måde til selve missionen hvor skal nå noget inden for en bestemt tid. Det er det samme som i etteren; når man kører en mand/kvinde over eller kører ind i en bil, får man selvfølgelig penge som man kan købe en ny bil, hvis pengene slår til. Efter hånden som man bliver bedre, kan man jo prøve at spille på de lidt svære niveauer.

Noget af det bedste i Carmageddon II, er at grafikken er blevet bedre og det er blevet mere realistisk. Der er også kommet en masse fede biler, som er værd, at købe - hvis man er god nok. Hvis der var noget som man kunne have lavet bedre i Carmageddon II var det nok at man skulle kunne stige



ud af bilen og begynde at skyde mod menneskerne med nogle våben eller også bare kunne gå rundt og kigge.

Kenneth

Carmageddon II – PC

Det er nok et af de bedste splatter spil som jeg har prøvet.

Systemkrav:

Win9x, P133, 32Mb ram

Anbefalet:

P266, 3Dfx

Oplevelse: 87%

Gameplay: 91%

Holdbarhed: 90%

Kvalitet: 92%

Pris: 199,- kr.

House Of The Living Dead



de første tre monstre og et nyt. Så begynder man stille og roligt at småkede sig.

Grafikken er fra Sega Saturn, den var ganske nydelig engang, men ikke længere. Lyden er okay, men gameplayet halter.

Fra Sega har vi modtaget dette spil. Det er tydeligvis et konsolspil, der er konverteret til PC. Ideen er at man skal skyde alt der bevæger sig. Computeren styrer én rundt, og så skal man "bare" skyde alt, der bevæger sig. Når man skyder på en zombie kan man skyde lemmerne, af den, og den effekt virker godt. Hvis det bliver lidt for blodigt kan man ændre blodets farve til blåt eller grønt.

Når jeg skal teste spil, vælger jeg tit den nemmest level for at komme et stykke ind i spillet, men jeg har kun sjældent oplevet, at jeg har gennemført et spil så hurtigt. Efter to timer havde jeg været gennem de sølle fire levels to gange og henholdsvis level let og middel (der er tre). Der er fire monstre, og for det ikke skal være løgn, så går femte level ud på at møde

Det er ganske enkelt både for nemt for ukompliceret til at det bliver rigtig sjovt. Måske hvis man havde en lypistol...

House Of The Living Dead – PC

For simpelt, for grimt og for let.

Systemkrav:

Win9x, P166, 32Mb ram

Anbefalet: 3Dfx

Oplevelse: 56%

Gameplay: 58%

Holdbarhed: 51%

Kvalitet: 55%

Star Office 5.2 DK

I 1986 startede den kun 16 årige tysker Marco Börries et softwarefirma, som han kaldte Star Division. 15 år senere er det et af de største softwareeventyr i tysk historie.

Et komplet gratis program

Star Office kommer fra Tyskland og version 1.0 så dagens lys allerede i 1986, siden 1992 har Star Office været gratis for alle private brugere, mens erhvervslivet har måtte betale. Grunden var den, at blot 15% af indtjeningen kom fra private, ved at frigive det til dem, hvis bare en del ville anbefale programmet senere hen, var tabet tjent ind. Teknikken virkede, og i 1997 havde det en markedsandel på 40% i Tyskland.

I 1999 kom giganten Sun Microsystemes til og købte selskabet. Siden da er det gået endnu hurtigere for det efterhånden knap så lille selskab. Star Office er i gang med at blive oversat til andre sprog, heriblandt altså også dansk, og desuden er pakken nu blevet gratis for alle.

Sun ønsker at alle skal bruge Star Office – private, staten og erhvervslivet og det er gratis for alle !!! Alene det må gøre pakken uhyre interessant.

Microsofts værste fjende er Sun, Microsoft har altid været mere end dobbelt så stor som Sun, men inden-

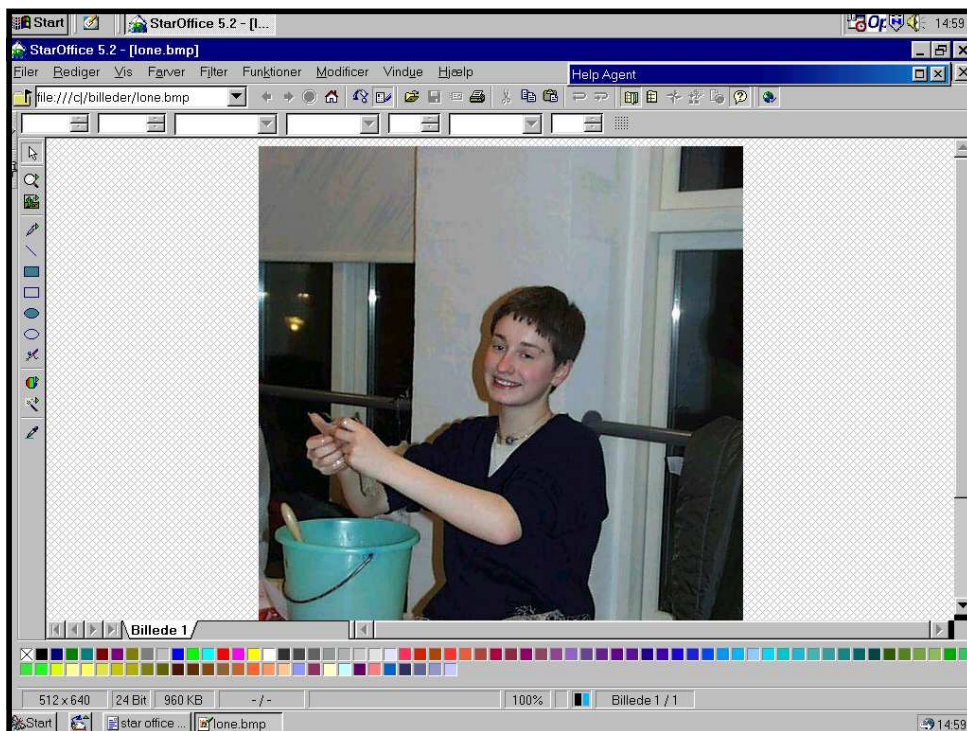
for det sidste halve år har Sun haft vokseværk. En af grundene har selvfølgelig været retssagen mod MS, men Sun har så sandelig også selv arbejdet for det. Sun har brugt et af de midler som MS selv introducerede.

Grundlæggende går strategien ud på at se, hvor modparten tjener en bunke penge, så lave et program der er i samme klasse og derefter give det væk. I løbet af ganske kort tid må konkurrenten følge med eller forsvinde fra markedet.

MS har valget; enten bliver Office gratis eller også vil det tabe massive andele over de kommende år. Fra starten er det ikke privat brugerne der er problemet, langt størstedelen (sandsynligvis op mod 90%) bruger enten piratversioner eller ældre brugte versioner. Men i Danmark er der MS Office på næsten alle de store virksomheder, og hver enkelt bruger skal have en licens. Men erhvervslivet vil hurtigt vælge Star Office. Bare tænk på en virksomhed med 200 ansatte, hvis man ikke behøver betale én eneste krone for hver licens.... Besparelse er kolossal. Unibank er allerede skiftet, og flere vil givet vis følge efter.

Noget værd ?

Men hvad kan Star Office så ? Der er en fundamental forskel på de to programpakker, MS Office består af



Tegneprogrammet er måske nok lidt skrabet, men det kan mere end det de fleste har brug for. Her har jeg skannet et billede ind af min veninde Lone, for en gangs skyld lykkes det at få taget billede, hvor hun ikke skar ansigt :-)

en række programmer, som man starter alt efter, hvad man vil arbejde med. I Star vælger man hvilken type dokument man vil lave, hvorefter programmet ændre sig til det man skal bruge. I denne anmeldelse vil jeg dog skrive Star Paint, Star Tekst etc. for overskuelighedens skyld.

Star Tekst

Der er ikke den store forskel i forhold til mange af de andre tekstbehandlingssystemer, layoutet er lidt anderledes, men genvejstasterne er de

samme, og ikonerne er de samme.

Når man skriver fuldfører computeren konstant ens ord, hvis man trykker på return betyder det, at man slipper for at skrive resten af ordet, hvis man bare fortsætter sin skrivning, så forsvinder det igen. Det skal man lige vænne sig til, men efter lidt tilvænnelse er det en gevinst (man kan også slå denne funktion fra, hvis man ikke bryder sig om den. Stavekontrollen er ligeså mangelfuld som i Word, ordbogen består af små 20.000 ord (Word af cirka det samme), og det danske

sprog af en lille halv million, du kan selv regne på det...

Mulighederne for layout og sideopsætning er ligeså gode, eller dårlige alt efter ens kritiske sans, billeder hopper ligesom i Word lidt rundt, men det virker imidlertid somom Star ikke er helt ligeså "hjælpesom" som Word er.

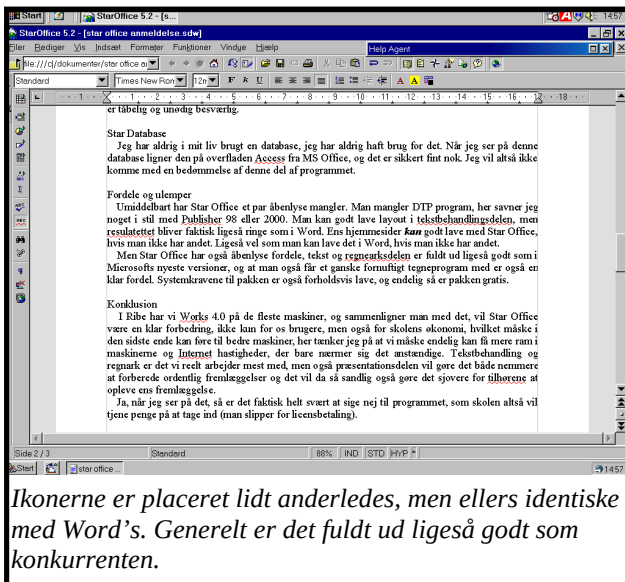
Star Regneark

Hvis man kender MS familien kender man Excel. Excels udseende er blevet kopieret både af Word Perfect Suite (Mac/PC/Linux), TurboCalc (Amiga/BeOS) og nu også af Star Office.

De to programmer ligner hinanden som to dråber vand. De læser hinandens regneark uden problemer, og de benytter tilsyneladende samme formater. I hvert tilfælde har jeg kunne lave nøjagtig de samme ting i dette regneark som i Excel uden at komme i problemer.

Star Præsentation

Dette er modspillet til Power Point, og wow ! Det tager ganske få minutter at lave flotte præsentationer, ens skabelonner er lynhurtigt lavet. Men man kan selvfølgelig også lave det hele fra bunden og på den måde være mere original end resten af flokken. Jeg har ikke haft brug for dette pro-



Ikonerne er placeret lidt anderledes, men ellers identiske med Word's. Generelt er det fuldt ud ligeså godt som konkurrenten.

gram i praksis, men efter at have set dets muligheder, og i særdeleshed dets brugervenlighed, må jeg konkludere at det på alle måder overgår Power Point.

Star Tegning

Hvis man ser på dets konkurrenter, så er der naturligvis Windows' medfølgende Paint, som der bankes ud af banen. En lidt mere seriøs konkurrent må være Paint Shop Pro 6. Og lad mig være ærlig, PSP 6 er langt bedre og har flere muligheder, men hvis man ser dybt i sit indre vil man også hurtigt komme i tanke om, hvor sjældent man egentlig bruger de mange fede funktioner.

ST har det, hvad man står og har brug for. Man har et tilpas antal funktionelle filtre, man kan konvertere bil-

ledet til de fleste kendte formater, og billedet kan laves til s/h og den slags standard ting.

Star HTML

Hvis man har lyst til at lave hjemmesider, kan man meget passende bruge dette program – hvis man ikke har andet. Jeg har altid brugt Frontpage, og det har jeg tænkt mig at fortsætte med. Dette program er faktisk ligeså elendigt som Word er, når det handler om at lave hjemmesider. Adskillige gange under arbejdet, får man en trang til kaste monitoren ud af vinduet, da brugerfladen er tåbelig og unødigt besværlig.

Star Database

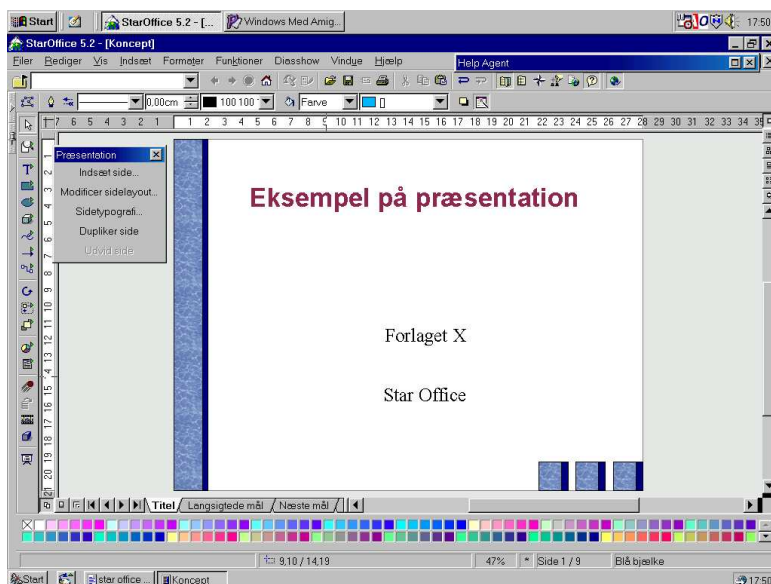
Jeg har aldrig i mit liv brugt en database, jeg har aldrig haft brug for det. Når jeg ser på denne database ligner den på overfladen Access fra MS Of-

fice, og det er sikkert fint nok. Jeg vil altså ikke komme med en bedømmelse af denne del af programmet.

Fordele og ulemper

Umiddelbart har Star Office et par åbenlyse mangler. Man mangler et DTP program, her savner jeg noget i stil med Publisher 98 eller 2000. Man kan godt lave layout i tekstbehandlingsdelen, men resultatet bliver faktisk ligeså ringe som i Word. Ens hjemmesider **kan** godt laves med Star Office, hvis man ikke har andet. Ligeså vel som man kan lave det i Word, hvis man ikke har andet.

Hjælpeagenten er rimelig, men den er overraskende nok på engelsk, og det er mest af alt en slags ”slå op bog”, hvor MS's er en mere guidet hjælper.



Præsentationsdelen er nok det bedste program i den genre.

Men Star Office har også åbenlyse fordele. Tekst og regnearksdelen er fuldt ud ligeså godt som i Microsofts nyeste versioner, og at man også får et ganske fornuftigt tegneprogram med er også en klar fordel. Præsentationsdelen er langt bedre end det tilsvarende MS program.

Systemkravene til pakken er også forholdsvis beskedne, og endelig så er pakken gratis.

Kompatibilitet

Det helt store springende punkt er, hvorvidt Star Office dur sammen med det man har i forvejen. Og det gør det.

Star Office kan læse alle de kendte formatter, altså Word Perfect, Word osv. osv. Word og Excel kan endda læse Star dokumenter. Der vil helt givet være lidt problemer med kompatibiliteten, når vi taler om dokumenter der indeholder Visual Basic kommandoer, men det er begrænset, hvor mange, der bruger dette.

Konklusion

Star Office er bestemt på højde med MS Office, både frontpage og Publisher er klart bedre end det tilsvarende i denne pakke, men har man ikke brug for at lave hjemmesider, så er Frontpage slet ikke et program man bruger, og man skal heller ikke være blind for at der er mange andre HTML programmer på markedet, der også er gratis. DTP arbejder kun de færreste med på det mere seriøse plan, og hvis man arbejder med det, koster Publisher 2000 DK 800,- kroner, mod 4500

for hele Office 2000.

Jeg har i det hele taget svært ved at se, hvorfor man skulle betale for en officepakke, når man kan få denne gratis. Under alle omstændigheder så må MS Office egenrådighed på markedet være væk med dette program inde i konkurrencen.

Star Office 5.2 – PC

Pakken er på højde med konkurrenterne, MS Office 2000 er måske nok lige små 10% bedre på nogle områder, men underlegne på andre, og så er der altså 4500 kroners forskel. Og alene det gør det svært at komme udenom Star Office.

Systemkrav:

Pentium med Windows9x/NT
16 Mb ram, cirka 200Mb harddisk

Anbefalet:

Pentium200 eller bedre, 32 Mb ram

Brugervenlighed: 92%

Evner: 94%

Hastighed: 85%

Kvalitet: 95%

Pris: Gratis ved downloading

Cirka 200 kr. ved køb fra firmaet med trykt manual.

Se mere på : www.sun.com

Andre versioner

Identiske versioner findes til Linux, Mac, BeOS og Solaris.

PartitionMagic 4.0

PowerQuest

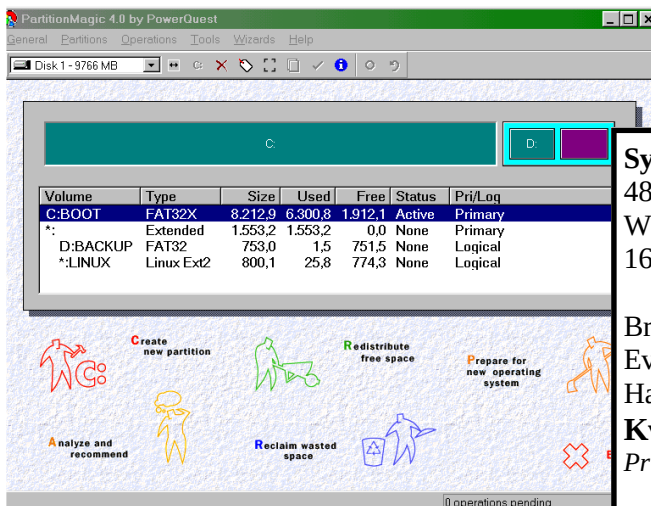
Jeg må nok blankt erkende, at jeg var yderst skeptis overfor dette program. Min første indskydelse var om det ikke var ualmindelig voldsomt at skulle betale 500 kroner, for et program man kun bruger én gang. Min skepsis blev dog hurtigt gjort til skamme.

Man kan meget med programmet, men det mest logiske er først og fremmest det at man kan ændre harddiskens partitionering (hvert drevs størrelse). Hvilket foregår yderst simpelt, ved at man blot skriver det i programmet og efter restart er det nye drev klar. Hvad måske er rart for mange, så kan man også konvertere ens drev til

andre filsystemer, f.eks. Til Linux's filsystem, og det sparer én for meget ekstra arbejde, når man vil installere det operativ system.

Du kan også frit skifte mellem clusterstørrelse og de forskellige FAT formater. En anden ting man kan er at flytte programmer. Normalt kan du ikke bare flytte et program, uden at det kræver en geninstallering af programmet, men det kan du nu.

Generelt må jeg blankt erkende, at PM4 er et genialt produkt. Man skal naturligvis gøre op med sig selv, hvorvidt man egentlig har brug for det.



Systemkrav:

486DX/33 eller bedre,
Win9x/NT/DOS, 16Mb ram,
16Mb fri harddisk plads.

Brugervenlighed: 94%

Evner: 98%

Hastighed: 94%

Kvalitet: 95%

Pris: 499,-

CD Drive Analyser 2.0

De fleste ved at 1 x cd = 150 Kb/sek, i teorien burde 40xcd altså være lig med 6000Kb/sek (6Mb/sek). Sådan forholder det sig ikke i praksis.

Dette program er lavet for at kunne afprøve ens drevs virkelige hastighed under Windows9x.

De fleste programmer tjekker ens drevs hastighed ved at tjekke læse en fil til harddisken, dette program gør efter sigende det at det læse hver eneste sektor på skiven, som du kan se på skærbilledet, så laves der en pæn graf over ens cd hastighed.

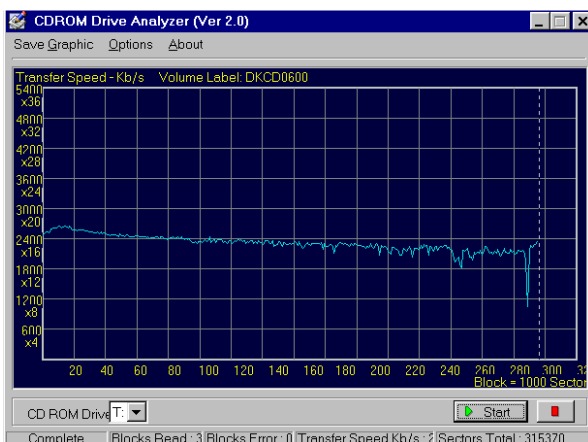
I stedet for de sædvanlige mere eller mindre intetsigende benchmark, så skriver man her hvilken hastighed ens drev læser med, og det bekræfter det, som mange data-loger har sagt i årevis. Cd-rom teknologien kan ikke læse højere end 20-24xcd. Mit

drev på 40xcd læste reelt på 20, mens mit 32xcd læste præcis det samme. Tilgængæld lå det på 4xcd på netop 4.

Resultaterne vil naturligvis afhænge af hele dit system, men det er da meget sjovt at finde ud.

Et glimrende testprogram, der naturligvis er freeware.

Du kan få en kopi af det ved at skrive til: **Filippo@iname.com**



Drugware

I dette freewarespil starter du med 2000 dollars, og lidt mere i gæld. Du skal derefter handle med stoffer og ellers prøve at holde dig i live.

Udover det forkastelige moralske budskab "du kan tjene penge på nar-ko", så er spillet så dødkedeligt, at man bestemt må være på et eller an-

det

for at synes det er sjovt.

Køb noget i en by og sælg det i en anden – wow, flot nok, dét gameplay var kedeligt allerede i midten af fir-serne.

Kvalitet: 15%

www.beermatesoftware.com

Hacking er ikke for sjov

En 15-årig elev fra Nordjylland er blevet meldt til rigspolitiet for at bruge skolens computere til at hacke på...

I starten af september satte Mikkel (opdigtet navn) og sin kammerat sig for at udforske hacker miljøet. De lavede en såkaldt port-skanning, dvs. at man undersøger, hvem der er på nettet og hvorvidt det er muligt at bryde ind eller ej. Det kan, og vil, typisk være optakten til et hacker angreb.

Ifølge de to drenge var det et uheld at de overhovedet lavede portskanningen, der i sig selv ikke er skadeligt, hvis man altså ikke gør mere end det.

Bøde

Sindal skoles skoleinspektør Ole Sørensen betragter det som hærværk. Af den grund sendte man et brev til forældre, hvor man forklarede sagen og desuden krævede en erstatning på 937,50 kr. Dette nægtede forældrene i samråd med en jurist at betale.

"... en af skolens pc'er er blevet brugt til en aktivitet, som vi betegner på linje med hærværk. Det kostede vores IT medarbejder en dags arbejde at udbedre. Derfra kommer beløbets størrelse", fortæller inspektøren til Jyllands Posten (8/9-00)

Da forældrene ikke ville betale, mente inspektøren ikke, at skolen havde andet valg end at anmelde sagen og lade denne gå sin gang.

Forældrene er rasende, ikke kun over beskyldningerne eller anmeldelsen, men ligeså meget det, at skolen ikke har prøvet at få et møde eller har ringet dem op. *"En telefonisk henvendelse havde sikkert medført et helt andet forløb af sagen. Men det er noget helt andet bare at modtage et brev, der fortæller at ens søn er kriminel. Og at det alene er skolen, som har truffet afgørelsen.*

Politiet har endnu ikke truffet beslutning om, hvorvidt sagen skal følges op eller ej.

Byg en scandoubler

Tro det eller lad være. Men du kan faktisk selv bygge en Scan-Doubler for under 50 kr. Kravet er dog at du skal have en VGA-adapter. Inden du kaster dig ud i dette projekt er det min pligt at fortælle at du kommer til at "skære" en printbane over i VGA-adapteren.

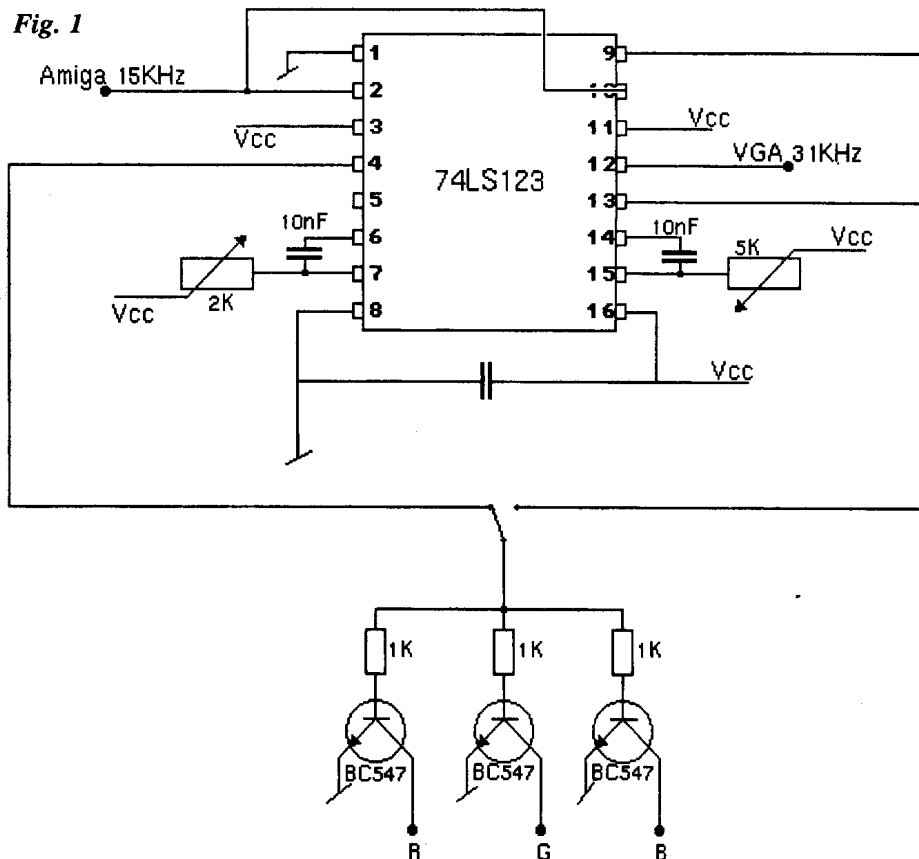
Nå sådan?

Som de fleste nok ved, så er Amigas udgangssignal på 15 KHz.

Det er jo ikke helt godt hvis man vil køre med en VGA-skærm.

VGA-skærmen kører med en frekvens på 31 KHz. Svaret er en Scan-Doubler. ScanDoubleren omdanner de 15 til 31 KHz uden at Amiga eller VGA-skærmen går ned.

Fig. 1



Indkøbslisten

- 1 x 74LS123
- 2 x 10nF
- 1 x trimmer a 2K
- 1 x trimmer a 5K
- 1 x 100nF
- 3 x modstande a 1K
- 3 x BC547
- 1 x omskifter
- 1 x printplade.

Dette er, hvad du skal bruge. Til min ScanDoublers lavede jeg selv en printplade, som jeg ætsede. Du kan

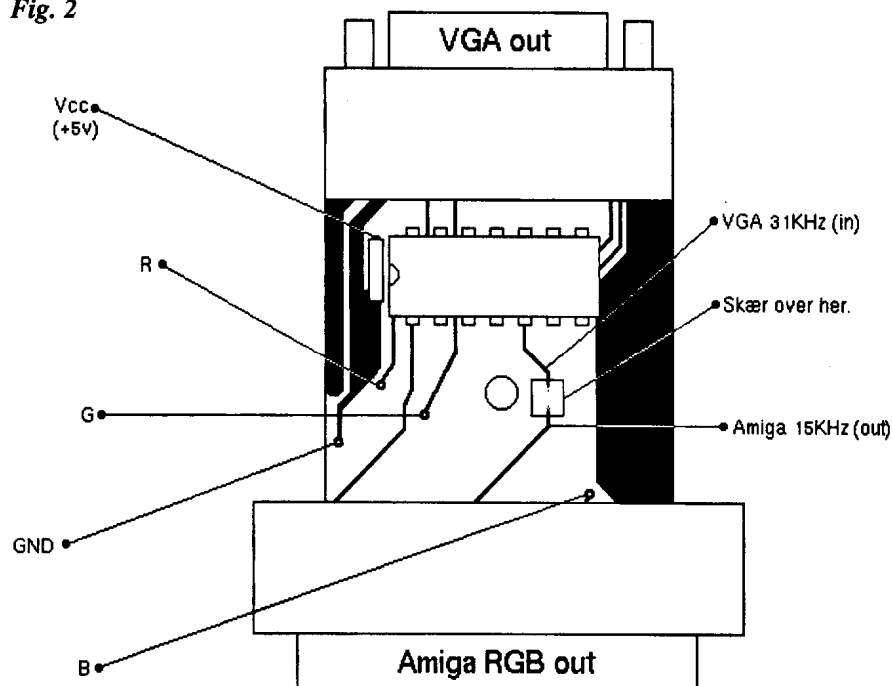
købe en printplade med huller i, hvis du ikke har jernklorid til at ætse med.

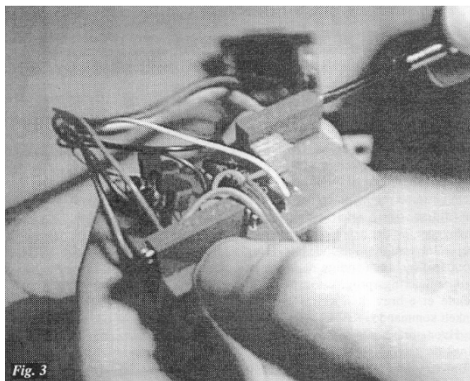
Samletid

Har du købt ind? Jeg gætter på ja! Start med at montere IC'en (74LS123). Derefter monterer du alle kondensatorerne. Monter trimmerne og til sidst transistorerne og modstandene. Alt i alt er det ikke så svært.

VGA-adapteren skal åbnes!

Her skal du stoppe, hvis du ikke vil have at garantien på VGA-adapteren brydes.

Fig. 2



Start med at skrue den op. Tag kabinettet af den. Inden i sidder der en IC og en kondensator. Følg illustrationen (fig. 1). På dit print bør der være en lille hvid trekant. Tag en spids kniv og skær banen over. Derefter ridser du forsigtigt på printpladen for at afisolere banen, så du kan lodde på den.

Fra VGA til ScanDoublere.

Nu skal alle ledningerne forbindes til VGA-adapteren. Følg illustrationen (fig. 2) og lod ledningerne fast på de viste steder. Pas på du ikke kortslutter noget, der kan ødelægge din Amiga.

Justering

Der er to steder du skal justere. Start med at justere trimmeren på 2K. Justér til du får billedet til at blive så roligt, som du kan få det. Derefter justerer du nu trimmeren på 5K. Justér til billedet bliver helt roligt. Hvis billedet ikke er helt roligt, så prøv at justere på trimmeren på 2K. Justér mellem de to trimmere til billedet er perfekt.

Sådan!!!

Det er en god ide at bygge ScanDoubleren ind i en kasse, så den ikke kommer noget til, eller bliver kortsluttet.

Du skulle nu være ejer af en (forhåbentligt) vel fungerende ScanDoublere.

På eget ansvar

I disse stunder, hvor alle sagsøger alle for de mest forunderlige ting, skal det nævnes at **redaktionen påtager sig intet ansvar overfor følgervirksomheder, heller ikke hvis det er lavet korrekt ifølge artiklen.**

Windows med Amiga – UDSOLGT !

Det er træls, hvis man er ny abonnent, men faktum er at vi har hele vores lager udsolgt. Fremover vil det kun i begrænset omfang være muligt at købe ældre numre af Windows med Amiga, da vi kun trykker det antal, der er bestilt.

Med hensyn til Special så er nummer 1-5 samt 7 udsolgt, mens de to øvrige numre (6 & 8) kan bestilles for 25 kr./stk. ved forlaget.

Alive Mediasoft – En skandale ?

Når et softwarehus lukker, smækkes der tit med dørene, men det hører dog til sjældenhederne, at et softwarehus anklages for at sælge piratsoftware.

At et softwarefirma lukker er egentlig ikke en nyhed, det sker konstant indenfor PC, Mac og Amiga. Men det er dog sjældent, at man hører anklager i kølvandet som:

- Manglende betaling af royalties
- Manglende betaling for arbejdet
- Salg af piratkopier
- Manglende forsendelse af bestilte spil.

Alive har været en blandet fornøjelse i den tid, de har eksisteret. De spil vi har haft fingrene i har været et sandt mareridt at overhovedet få installeret. Man kan heller ikke sige, at der ligefrem har været nogle supertitler imellem, men de har dog udgivet adskillige rimelig gode titler de sidste par år. Et af kritikpunkterne skulle være, at Goal 2000 skulle være det gamle goal med nye navne og den slags. Hvorvidt det passer eller ej ved jeg ikke. Men i betragtningen af det originale Goals kvalitet i sin tid, så er det ihvert tilfælde ikke et direkte fejlkøb, hvis det skulle være tilfældet.

Adskillige kunder klager over at de har bestilt og betalt for software, som de ikke har modtaget, og det er straks

værre. Og mange kan sandsynligvis skyde en hvid pind efter de penge, da firmaet nu er lukket

Blade – gratis

Programmøren af Blade, som er et glimrende platformsspil, har taget konsekvensen af, at han endnu ikke har modtaget penge for sit spil. Han har ganske enkelt lagt det ud til fri download på sin hjemmeside. Du kan finde det ved at søge på navnet.

Darkage Software har haft problemer med Alive siden Extreme Visual FX Generator udkom i januar 2000. De har ganske enkelt ikke modtaget deres royalties. Det har ført til at de har ophævet kontrakten, men Alive er åbenbart blevet ved med at sælge det.

GoldED Studio 6 har de aldrig haft under sine vinger, men har, ifølge Darkage, solgt det som deres produkt – igen uden at betale.

Jennie og Steven Flowers, der leder Alive Mediasoft har endnu ikke reageret på nogen henvendelser. Men deres hjemmeside er lukket ned, så det tyder på at firmaet er gået over i historien.

Imidlertid må jeg heller sige, at oplysningerne i denne artikel kommer fra anden og tredjehånd, så det er ikke sikkert det alt sammen er sandt.

Snyd dig til sejr

Deus Ex

Der er et hav af snydekoder til dette spil, her er nogle af de tricks, som vi synes er de mest relevante.

Edit user.ini in the deusex/system folder and change an empty key binding from (example!) 't=' to 't=talk' (do this for all occurances of 't='). In game, press T to make a line 'Say:' display at the bottom. Delete the word 'Say'. Always type on a blank line.

To activate cheatmode, type in "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" without the quotes in the console. Now you may type any of the codes listed below:

Code	Result
god	God Mode
invisible	Invisibility
fly	Fly Mode
walk	Fly Mode Off
allskillpoints	Gives All Skill Points
allweapons	Give All Weapons
allammo	Refill Ammo
allaugs	All Basic Augmentations
opensesame	Unlock Targeted Door
legend	Secret Menu
allhealth	Full Health
allenergy	Full Energy
allcredits	10000 Credits
allimages	All Images
summon X	Summon Item X (See List Below)
spawnmass X #	Spawn # of Item X

Summon Objects

- Lockpick
- Basketball
- MultiTool
- AcousticSensor
- Ammo10mm
- AmmoDart
- AmmoDartPoison
- AmmoDartFlare
- AmmoNapalm
- AmmoPlasma
- Ammo3006
- AmmoRockets
- AmmoRocketWP
- Ammo20mm
- AmmoSabot
- WeaponPistol
- WeaponRifle
- WeaponStealthPistol
- WeaponShuriken
- WeaponSawedOffShotgun
- WeaponProd
- WeaponPlasmaRifle
- WeaponAssaultShotgun
- WeaponFlameThrower
- WeaponGasGrenade
- WeaponLAM
- Weaponmodaccuracy
- Weaponmodclip
- Weaponmodlaser
- Weaponmodrange
- Weaponmodrecoil
- Weaponmodscope
- Weaponmodsilencer
- WeaponCombatKnife
- WeaponCrowbar
- WeaponHideAGun
- WeaponAssaultGun
- WeaponLAW
- WeaponPepperGun

WeaponMiniCrossbow	PaulDenton	AdaptiveArmor
WeaponSword	Greasel	Binoculars
WeaponBaton	Gray	BallisticArmor
WeaponNanoSword	TiffanySavage	LiquorBottle
WeaponEMPGrenade	NicoletteDuClare	Credits
WeaponNanoVirusGrenade	JoeGreene	WineBottle
Weapongeppgun	WaltonSimons	Cigarettes
Weaponmodreload	JojoFine	MedKit
AugBallistic	AlexJacobson	VialCrack
AugCloak	JaimeReyes	Flare
AugDatalink	BobPage	FireExtinguisher
AugEMP	RepairBot	
AugEnviro	MedicalBot	
AugIFF	HazMatSuit	
AugShield	Sodacan	
AugStealth	Candybar	
AugTarget	Liquor40oz	
Terrorist	SoyFood	
JCDentonMale	VialAmbrosia	
	Rebreather	

Ground Control

At the main menu press 'M', 'S' and 'V' keys at the same time. This will bring up the code entering dialog. You may enter following codes:

console Allows "~" to Bring Up Console
god God Mode for All Units
notgod Disable God Mode

Trespasser

Ctrl + F11 - Access to the Console

INVUL - Invulnerablity.
GORE 2 - Enhances level of blood.
DINOS - Pause Dinos in tracks.
WOO - Unlimited ammo.
WIN - Ending movie.
CTRL + shift + Q + W and then letting up on W. - skip level

House Of The Dead

At the main menu, hold Ctrl and type:

SKIDMARX - Enable cheat and Edit Char Stats options
CREATURE - Enable Creature Test



The Fifth Element

Type these at the main menu and then select New Game:

- RALPH - Level select
- DAVID - Unlimited
- THIERRY - Enemies steps
- JEROME - Shield
- OLIVIER - All weapons
- FANETTE - All objects
- BENOIT - All films
- JOEL - All cheats enabled



Blood

To use these codes, press T while playing and type them in:

FULL VERSION:

- MPKFA - Invincibility
- I WANNA BE LIKE KEVIN - Invincibility
- CAPINMYASS - Invincibility
- NOCAPINMYASS - Disable it if used CAPINMYASS to activate it
- SPORK - 200 health
- COUSTEAU - 200 health
- CLARICE - 100 health
- LARA CROFT - weapons & am-
- mo HONGKONG - same
- IDAHO - same

Heretic 2

Type these in the console (~ key as in Quake2)

- playbetter.....God Mode on/off
- twoweeks.....Infinite Powerup on/off
- aquaticape.....Notarget on/off
- victor.....Kill All Monsters
- kiwi.....No Clipping on/off
- angermongsters.....Makes Monsters Very Angry
- crazymongsters.....Makes Monsters Go Berserk
- god.....God mode
- impulse 9.....Weapons and mana
- impulse 10.....Weapon select, full mana
- impulse 13.....Lift object
- impulse 14.....Transform into sheep
- impulse 25.....Tome of Power
- impulse 32.....Invisibility, boots, force cube, plus
- impulse 35.....No monsters
- impulse 36.....Freeze monsters
- impulse 39.....Toggle flying
- impulse 40.....Increase your level by one
- impulse 41.....Increase experience points
- impulse 43.....All weapons, mana, items
- impulse 171.....Change to Paladin
- impulse 172.....Change to Crusader
- impulse 173.....Change to Necromancer
- impulse 174.....Change to Assassin
- impulse 254.....Display "King Of The Hill"
- give h <0-999>.....0 - 999 health points
- noclip.....no clipping mode
- notarget.....Ignored by enemies

- GOONIES - Show entire map
- KEVORKIAN - Kill yourself

SHAREWARE VERSION:

- GOD - God mode toggle
- CLIP - No clipping toggle
- MAP - Full Map
- KEYS - All Keys
- AMMO - Full ammo

Die By The Sword

During gameplay, hold F1 and type

MUKOR	- God mode
SILKY	- Freeze enemies
PEACE	- Kill enemies
FRAME	- Screen Shot
MECAM	- First person view
SEPKU	- You die
FUNKY	- Funky keys toggle
CATCH	- Out of world trapping toggle
AIAIM	- See enemies targeting info
FREEZ	- Turn off enemy AI
GHOST	- Turn off enemy physics

Fallout

Spillet er ikke synderlig svært, så derfor får du ikke en komplet gennemgang.

Karakteren

Sørg for at have mindst 4 i alle ting, men måske vigtigst mindst 7 (og helst mere) i Hit Points, ellers kan du ikke bruge de store våben. Husk at du senere skal på et tidspunkt bruge plasmavåben, så prøv at få det gjort godt. Nedprioritere ubevæbnet kamp.

Det kan være en god ide at starte i Sandy Ville, du støder ind i byen, ved at gå med Vault 15. Hyr Ian. Du skaffer penge ved at slå et par skorpioner ihjel. Udryd derefter resten og du har et godt afsæt.

Chippen finder du i Necopolis.

Du skal en tur ned i underverden. Hvorvidt du så gider få pumpen til at virke er

Turok – Dinosaur Hunter

At the cheats menu, type in these codes:

LLSNMRTN - Invincibility
 JFFSPNGDNBRG - Infinite lives
 MGRLSGTM - All weapons
 RHNSRLL - Unlimited ammo
 DGHTTSRS - All keys
 TKMDKK - Show enemies
 PTLFGNDS - Warp to level 1
 QTMBGS - Warp to level 2
 GTMNDSBF - Warp to level 3
 NCPGHM - Warp to level 4
 RSTPDFRLP - Warp to level 5
 NBCD - Warp to level 7
 LFRRSPR - Warp to level 8
 CRCND - Longhunter warp
 CTNTSCND - Mantis warp
 THSFNDNT - Trex warp
 HSTSMN - Campaigner warp
 HTSDNM - Gallery
 MBRNKLNS - Sprit mode
 HFLTHSH - Tiny enemies
 PRMSHN - Big heads
 BGGNTSS - Disco mode
 KNTSFSKS - Fly mode
 GSRGKFS - Quack mode

op til dig, men delene til det ligger i kloaken ved Harrys (grønt monster med en hjerne på størrelse med en valnød) fødder. Selve chippen finder du ved at gå ind i cellen ved siden af fangen, skyd dig frem og hug chippen. Dødsdøm en masse ynkelige skvat og red din familie. Bliver du fanget af monstre er det (næsten) umuligt at komme ud igen.

Indgangen til **monsterkomplekset** skal findes under kirken. Sørg for at kunne bruge plasma våben på det tidspunkt.

Vuffers Kurv

Din brevkasse



Hej Vuffer

Når jeg køber et spil, så betaler jeg typisk 349-449 kr., til den pris forventer jeg en del. Jeg forventer at spillet er lavet ordentligt og at det kan underholde mig et stykke tid. Det kan langt fra alle spil, men det mindste jeg kan forvente er vel at spillet virker. Det kan da ikke passe, at jeg skal sidde og rode rundt på nettet efter nogle drivers, patchfiler eller biblioteker. Jeg er derfor meget glad for at I blank slår ned på de firmaer, f.eks. med anmeldelsen af Solider Of Fortune, som de andre blade har rost til skyerne.

Torben, medlem 45

Hej Torben

Principielt er vi helt enige og man kan blive rasende, når spillet ikke virker, man har trods alt betalt en masse penge for det. Problemet er med et spil som Soldier Of Fortune, at når man endelig har spillet oppe at køre, så er det faktisk suverænt. Som anmelder er man i en kattepine, for på den ene side er det et godt spil, men det kan ikke passe, at man skal arbejde hårdt for, at det virker.

Løsningen vil som regel være, at vi skriver at det er besværligt og så koster det helt klart et vis antal procenter i vurderingen.

Men man skal dog huske på, at det er langt fra sikkert, at det færdige produkt er fejlfyldt, fordi demoen er det, men ofte er det desværre tilfældet. Men det kan man jo først få vished for, når man har betalt...

Vuffer

Kære Vuffer

Min computer er langsom, og jeg har ingen penge, kan den gøres hurtigere.

Hej

Spørgsmålet er faktisk ikke så dumt, som det måske umiddelbart lyder. Den bedste ting for hastighed er jo altid mere ram,



hurtigere CPU, bedre grafikkort og større harddisk, bare for at nævne nogle ting, men har man ingen penge, så går den jo ikke.

*Det, som du kan gøre er at se på dit system. Hvis du arbejder med 24 eller 32 bit opløsning på dit skrivebord, kan det godt betale sig at skifte ned til 16 bit. Det kan også betale sig at holde ens opløsning nede på **max** 1024x768. Prøv også at have så få programmerne kørende i baggrund som muligt, en virusjekker er simpelthen døden for en Pc. De optager meget kraft, så slå det fra, når du er udenfor nettet og brug i stedet programmet til at skanne de filer du får udefra (man danner ikke virus, man modtager virus).*

*Endelig kan det også betale sig at lede på genbrugspladser og genbrugsforretninger, hvor du nemt kan finde diverse elektroniske dele, som måske kan virke (f.eks. SIMM/EDO ram).
Vuffer*

Hej Vuffer

På cd'en var der meget med Amiga og det synes jeg var rigtig godt. Amiga er endnu engang blevet solgt, noget som I ikke rigtig omtalte med andet end en lille notis, er der ikke en stor nyhed ? Der kommer 10-20 spil og programmer hvert eneste år, kunne I ikke omtale dem, og så holde lidt igen med PC.

Den ny X-box tales der meget om, er der sket noget nyt på den front ? MS er i modvind, jeg tror bare ikke det påvirker os hverken positivt eller

negativt, eller hvad mener du ? Vil X-Box blive en del af bladet ?

Henrikjesserdreng@private.com

Hej Henrik

*Amigas overtagelse var nyhedsstof første gang det skete, det var interessant anden gang, men tredje gang, næh, der er det faktisk ikke synderlig godt nyhedsstof. Det var egentlig bare samme smøre igen, nemlig at **nu** skulle Amiga rigtig udvikles.*

Problemet med de mange titler er, at der alene på E3 messen kom over 2400 (!!) nye titler, og det er altså mod Amigas 10-20 styks, og det giver helt klart nogle problemer, for ligesom på PC så er langt fra alle titler interessante. X-Box snakkes der ganske rigtigt meget om, men den kommer først engang til næste år - i bedste fald. Det vil være helt umuligt, at sige noget som helst om dens placering her i bladet, men umiddelbart vil den blot være én af mange konsoller på markedet, og dermed ikke være interessant for vores blad.

Mvh Vuffer

Hej Vuffer

I nummer 17 startede i med første del af en serie i tre om Linux, og satte deres Linux pingvinen i logoet. Hvad blev der af den, Linux i bladet og artiklen om installationen ?

Svupper@hotmail.com

Hej Svupper

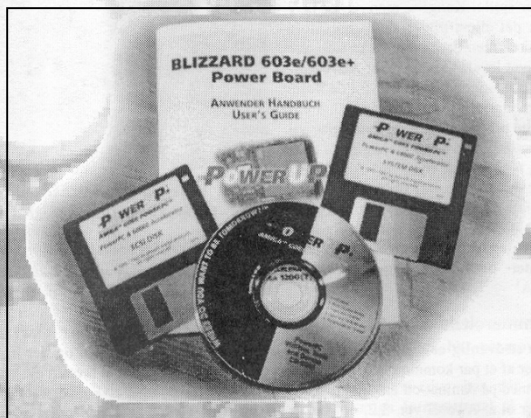
Først og fremmest så arbejdede jeg på eksamen på det tidspunkt, og da harddisken gik ned (altså rent fysisk døde), var der ikke tid til at skrive artiklen om igen. Det betød at jeg mistede 4Gb data, men altså også plads til overhovedet at lave en Linux partition, da jeg kun havde 2Gb. Det er nu blevet løst.

Indenfor de kommende numre vil vi så lave installationen. Så forvent en ret stor artikel omkring dette i nær fremtid.

Vuffer

Hej Vuffer

Efter at have læst mit indlæg i sidste nummer og dit svar, var jeg rasende, det var dog en utrolig arrogance du lagde for dagen. Et lille snollet klubblad, der tror de er store.



Har Henning ret, når han siger man bare må købe det nødvendige hardware, hvis man vil spille de nyeste spil ? Vi siger nej.
Hvad siger du ? (Billede af PPC 603e kort)

1) 95% af læserne har Amiga, og alligevel vælger bladets ansvarshavende redaktør fuldstændig at overse dette. Bladet har 100 medlemmer, alligevel vil man kun snakke til 5-6 af dem.

2) Amigaspil sables som standard ned. De er umulige at installere, de kører for langsomt etc. Det er jo bare fordi man ikke har hardware til at køre det, det må man jo så bare købe.

3) Hardware til Amiga koster faktisk det samme som til en PC, jeg synes I altid fortæller det modsatte.

4) Amiga Centrum og Amiga ADVis har begge rost Heretic II til skyerne, men jeg tør næsten vædde på, at I giver det 50-60% ?!

5) I har før skreget op om, at det er for dårligt at man tager penge for drivers og browsere, men hvordan skal de ellers tjene penge ?

Jeg vil nu gennem Amiga Centrum og Amiga ADVis promovere min ide, og så skal du ikke forvente at jeg fornyer mit abonnement, og det vil jeg råde de andre Amigaejere til heller ikke at gøre.

Henning

Kære Henning

Hvis man laver et klubblad er det medlemmernes ansvar at bladet bliver lavet, dvs. at man kan forvente at medlemmer bidrager til produktionen. Hvis man laver et blad, som du har abonnement på, kan du forvente et blad, uanset om du skriver en artikel eller ej. WMA er et abonnementsblad.

Vi skal ikke til at hjælpe hverken Microsoft eller Amiga med at sælge deres produkter, vi skal vurdere dem. Et Amigaprodukt skal ikke have høje karakterer, **fordi** det er et Amigaprodukt, det vil være at snyde læserne.

1) Bladets lærere er ca. 75 % PC og 25 % Amiga. Vi ved, hvad 74 af læserne har af udstyr.

2) Da utallige spil og programmer i den seneste tid er blevet en mindre videnskab at installere nævnes dette. Prøv at se på Alive Media, deres sidste fire spil har næsten været umulige at få til at virke. Hvis vi ikke nævnte det kunne man med rette skælde os ud. Det trækker ned i karakteren, også for et Amigaprodukt – naturligvis.

3) Et PPC200 kort koster ca. 7000 kr, et tilsvarende kort til PC vil koste 3500 kr. Du har ret i, at begge maskiner har mange fælles komponenter, såsom harddisk og cd-rom, men se på et 060 kort, se på controller og den slags specifikke Amiga ting. Vi kritiserer ikke priserne, vi konstaterer dem, og hvorvidt det er det værd eller ej. Er det rimeligt at bruge 7000 kroner på et kort, der måske kan bruges af 20 kommercielle programmer ?

4) Når et spil, f.eks. Heretic II, kører ufattelig langsomt med PPC200 og 96Mb ram, så straffes det. Jeg har læst anmeldelsen i Amiga Centrum,

hvor det får 13 i karakter, da det ikke er spillets skyld, at det er langsomt.

Det er da muligt, det er sandt, men hvad kan jeg som spiller bruge det til ? Personligt vil jeg da anse det som direkte tåbeligt at bruge op mod ti tusinde (PPC200 og grafikkort) for et kunne spille et spil.

5) Jeg kan se, at når man som PC mand køber en printer medfølger der programmer og drivers til den, ellers kan jeg ikke bruge den. Hvis man som Amiga ejer ønsker en printer tillægges der en merudgift på 600 kroner. Drivers bør være gratis, for ellers virker skidt jo ikke. Jeg kan se, at browsere er gratis til PC, men ikke til Amiga – fred være med det. Men det er vitterlig ikke mit problem, om et firma tjener penge eller ej. Jeg vil have produkter, og helst gratis.

Jeg ønsker dig held og lykke. Vi har brug for konkurrence indenfor computer området, men accepter dog, at lige her og nu er PC milevidt hurtigere, mere stabil og langt mere økonomisk attraktiv. Som du selv skriver i sidste nummer, så kræves der en indsats af brugeren for at få Amiga op i omdrejninger, ikke alle gider det, sådan er det bare. Vuffer

