

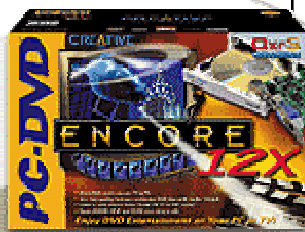
FOKUS PÅ DVD

Det er fremtidens medie. DVD vinder frem med stormskridt i forhold til VHS. Indenfor computerindustrien går det tilgængæld

meget langsomt. Vi har set på det nye medie.

Du kan læse anmeldelse af Creatives nyeste skud på DVD stammen, anmeldelser af nogle viewers, og feature omkring de nye DVD kasser, der er på vej som standard.

Læs side 8-13



AmigaOS 3.5

Den nye Workbench har været på markedet i omkring et år nu, så det må være på tide at få et samlet indtryk af dens kvalitet. Mange har stærkt påstået, at det eneste nye i WB3.5 er dens udseende. Vi påstår, at de næppe har prøvet systemet.

Vi oplevede en række åbenlyse forbedringer, men det er klart. OS3.5 er meget kønnere, og det var da også tiltrængt.

Læs side 30-31



Læs bl.a. om:
Hitman Codename 47
Stupid Invaders
Blade Of Darkness
Giants: Citizen Kabuto

NINTENDO LANCERER FREMTIDEN

Nintendo tog langt om længe bladet fra munden og en sand strøm af information om Nintendos nyeste konsoller, Gamecube og Gameboy Advance, fossede ud til verdens medier.



Microsoft sagsøgt igen

I USA havde en professor valgt at sagsøge MS for at hans computer ikke virkede. Han havde nemlig købt Windows2000 og Office 2000.

Da han ikke kunne finde ud af, at bruge det tegnende han en slags forsikring hos Microsoft på godt 7 dollars om måneden. Da MS imidlertid ikke kunne løse problemet, opsigde han forsikringen (en form for hotline). Men MS fortsatte med at hævde beløbet. Han måtte få ekspertbistand udefra for at få den genstridige computer til at virke.

Professoren sagsøgte MS for 200.000 dollars i erstatning. Og han fik medhold. Dommeren var enig i, at MS uberettigede havde hævet beløbet fire gange. Dommeren gav en erstatning på omkring 90 dollars, 28 dollars der var hævdede uberettiget, og 68 dollars for de telefonopringninger og udgifter, han havde haft i forbindelse med sin hotline. MS skulle dog også betale sagens omkostninger.

Valgrygter !



Indenfor fjorten dage udskrives der valg ! Sådan rygtes det i hvert tilfælde inde på Christiansborg. Jeg tvivler, og specielt Venstre, Konservative og Dansk Folkeparti må håbe det først sker om lang tid. De tre partier har nu råbt på stramninger indenfor udlændingepolitikken de sidste 3 år. De selvsamme partier har lige stemt regeringens forslag om at frihedsberøve kriminelle flygtninge.

Og det er da også rigtigt, at forslaget ikke går ud på at sende dem ud af landet, men vi har nu engang en flok pladder humanister siddende på tinget, der ikke vil smide en "stakkels" butikstyv ud. Man kan vel i det mindste sikre sig, at han ikke kan gøre det igen. Åbenbart ønsker flertallet af folketinget altså, at de bare skal have lov til det igen og igen.

Forslaget har ikke noget at gøre med, hvorvidt ikkedanskere skal udvises for at have begået voldtægt, mord eller lignende ting. Der er der et massivt flertal for, at de **ikke** skal udvises. Ja, faktisk er DF det eneste parti, der mener, at enhver sagsbehandling skal stoppe i det sekund, en "flygtning" dømmes for noget kriminelt. Og ellers ud efter endt straf. Det gælder også andengenerations indvandre, hvis denne ikke har dansk statsborgerskab. Jeg må blankt erkende, at det har min sympati.

Personligt har jeg adskillige venner, der har en an-

den etnisk herkomst. Udover de taler dansk og opfører sig efter danske regler og love, så har jeg mere end én gang hørt det. Når der er en sag i Århus, Odense eller et andet sted om massevoldtægter, så oplever de fjendtlighed. Hvis alle vidste at de kriminelle blev udvist ville det nok virke sådan, at først og fremmest tænkte flere sig nok om. Dernæst ville nydanskerne ikke opleve den fjendtlighed, hvis alle vidste, at kun de rigtige flygtninge var i landet. Altså dem, der har brug for hjælp og beskyttelse. Lige nu bevæger tendensen sig lige modsat. "Hvis det skal være på den måde, så skrid – flygtning eller nasser". Det er måske heller ikke synderlig rimeligt, at flygtninge/indvandre står først i boligkøen !! Det er den slags, der skaber konflikter.

Derfor skal vi tage aktion. Alle i Danmark bør behandles lige, det er alle vel enige i (?). Men derfor behøver man ikke acceptere, at man er dansker, fordi man nu engang har slæbt sig 2500 km gennem en ørken. Og der er slet ingen grund til at være overbeskyttende overfor en gruppe, der mildt talt er igennem strabadser for overhovedet at komme til landet. Lad alle være voksne. Og voksne må også tage konsekvensen, når man laver noget skidt.

Medmindre vi tager de skridt, så kan der næppe være større tvivl om, at flygtninge ikke får arbejde, dermed får vi andenklassesborgere. Kast et blik på Frankrig, Tyskland og USA; spændinger i samfundet, afbrænding af lejre, overfald på indvandre, gengældelse på danskere, og sådan kan man fortsætte.

Hvis man nu er enig med mig i det, hvem kan man så stemme på ? Det er et rigtig godt spørgsmål. De borgerlige vil åbenbart og åbenlyst ikke noget. Enhedslisten og SF vil slet ikke udvise overhovedet, det efterlader regeringen tilbage. Og de strammer næppe, uden at de borgerlige partier rent faktisk presser på. Og det gør de altså ikke.

Ses vi ? Det tror jeg nok, vi gør ?

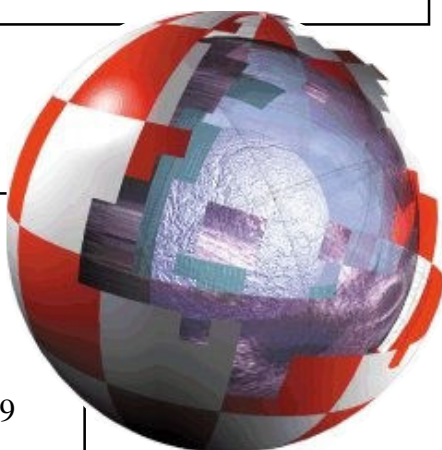
Kim Ursin,
Redaktør

Artikler:

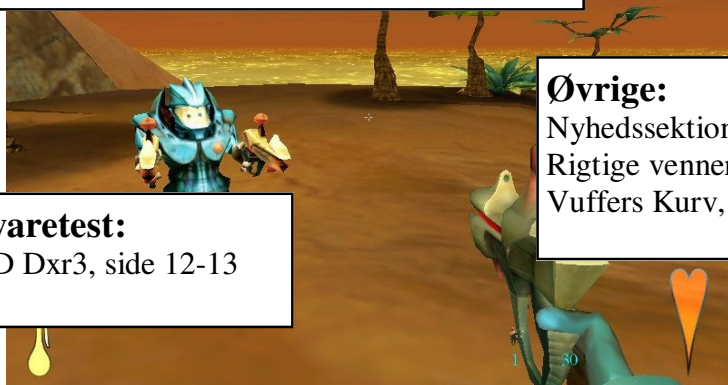
DVD Fremtiden ?, side 8-10
 DVD Kasser, 11-12
 Nintendo lancerer fremtiden, side 32-33

Seriøse test:

Power DVD, side 8
 AmigaOS3.5, side 30-31
 WindowsME update, side 33

**Spiltest:**

Deus Ex, side 14-15
 Pro Rally 2001, side 15
 Star Trek Voyager: Elite Force, side 16-17
 Stupid Invaders, side 18
 Arcanum of Steamworks and Magicks, side 19
 The Biggest Names, The.... Side 20-22
 Aliens vs predator Gold, side 23-25
 Blade of darkness, side 26
 Kao The kangaroo, side 26
 Odyssey, side 26
 Snow cross extreme, side 27
 Giants: Citizen Kabuto, side 27

**Hardwaretest:**

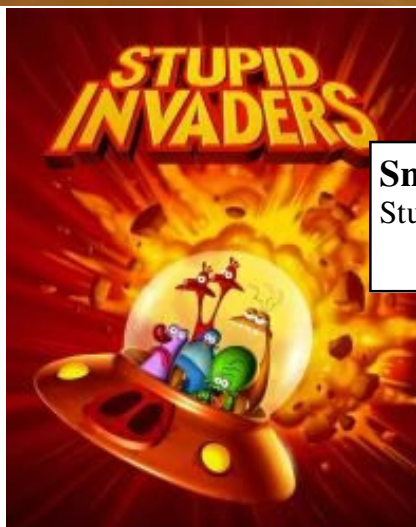
PC-DVD Dxr3, side 12-13

Øvrige:

Nyhedssektion, s. 4-7
 Rigtige venner, side 28-29
 Vuffers Kurv, side 37-39

Snydesektion:

Stupid Invaders, side 34-36

**Windows med Amiga**

Udgives af Forlaget X
 Bo Kim Ursin
 Hærbølgevej 30
 6760 Ribe
 Tlf: 2427 0296
 E-Mail: kimursin@ofir.dk
 Gbp: 1-663-5154

Chef og ansvarshavende
 redaktør: Kim Ursin

Priser:

Løssalg: 34,95 kr.
 Årsabonnement:
 4 numre for 100 kroner.
 Beløbet kan betales via
 giro, kontant, eller check
 udstedt til Kim Ursin.

1. udgave, 1. oplag
 oplag: 125

Trykt i Esbjerg 2001
 (c) Forlaget X 2001

*Indsendt materiale retur-
 nes kun, hvis der er ved-
 lagt svarporto.*

Annoncepriser (pr./nr.)

1/8 side :	45 kr.
1/4 side :	100 kr.
1/3 side :	155 kr.
1/2 side :	250 kr.
1 side :	400 kr.
Bagside :	750 kr.
Forside:	Ring !

*Alle priser er inklusiv opstil-
 ling og produktion af annon-
 cen, hvis du ønsker at benyt-
 te din egen annonce skal den
 indsendes/mailes som grafik
 billede. Ved benyttelse af
 egen opstilling, gives der
 15% i rabat. Redaktionen
 forbeholder sig ret til afvise
 annoncer uden begrundelse
 herfor.*

**Næste nummer
 udkommer:
 10. August 2001**

Sega trækker sig fra konsolmarkedet og samarbejder med Microsoft

Efter fire år med underskud (sidste år alene på fire milliarder kr.) har Sega ned offentliggjort, hvad der længe har gået rygter om. Sega trækker sig ud af konsolmarkedet og koncentrerer sig i stedet 100% om at lave spil til Dreamcast, men også til de konkurrerende PlayStation 2 og Game Boy Advance.

Sega, der står bag Dreamcast konsollen, meddeler, at man forventer at lave op mod 100 spil til Dreamcast de næste 12 måneder. Lige i øjeblikket sælges restlageret af Dreamcast for så lidt som 99 US dollars stykket.

Den japanske gigant har længe været under pres på grund af skrantende økonomi. Det forventes, at Sega i den kommende tid offentliggør salget af Dreamcast teknologien.

Dreamcast fans behøver ikke være alt for nervøse, pålidelige kilder hævder nemlig at X-Box kommer med chip-sættet fra Dreamcast, i skrivende stund har vi ikke fået det bekræftet, med lidt held kan vi bringe det i en lille notis andet sted i bladet lige før deadline. Det forventes at blive bekræftet på Tokyo Game Show i slutningen af marts.



Det er imidlertid slet ikke så usandsynligt. X-boxs

controller er blevet udviklet af Sega, ligesom andre dele af konsollen er lavet i samarbejde med Sega, så at det sidste skridt også skulle komme, virker vist ikke helt så usandsynligt, som man lige kunne tro.



Det vil være en klar fordel for Sega, at få Dreamcast til at leve videre i Xbox, da de stadig vil kunne levere software til de knap syv millioner Dreamcast ejere derude, samt få en hel ny målgruppe, hvor Microsoft har betalt størstedelen af markedsføringen. Microsoft kan også nyde godt af et eventuelt samarbejde, da de vil kunne overtage alle Sega's brugere.

Vi kontaktede den danske distributør af Dreamcast, Y-E-S, for at høre hvad de havde at sige til rygten. De meldte ud, at det er en positiv ting for Dreamcast-ejere, hvis Microsoft og Sega vil samarbejde på dette område.

Uanset hvad så har vi ikke hørt det sidste til Sonic og de andre Sega helte.

Læs mere på: www.sega.com

DVD Koder

Langt de fleste DVD afspillere kan i dag afspille alle koder (ulovligt, men 9 ud af 10 forhandlere gør den kodeløs). For at imødegå det har Sony udviklet et system RCE, som gør, at filmen ikke kan afspilles på en afspiller, der automatisk selv finder koden. Hollow Man og The Patriot er de første med det ny system. Begge har imidlertid haft problemer med at virke også på de "rigtige" systemer, desuden har begge titler haft forfærdelige salgstal. Der svirrer allerede rygter om Sony er ved droppe systemet, da det giver alt for meget bøv. l.

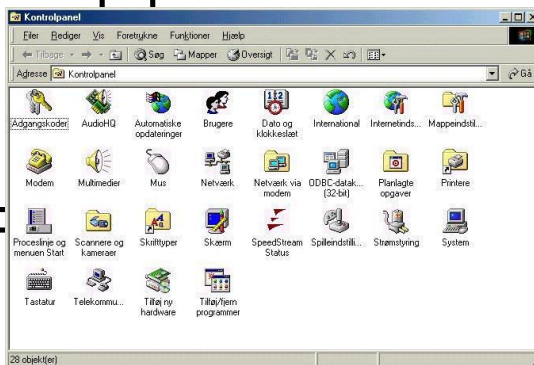
Slank med nettet

Avida.dk er en ny sundhedsportal. Dem er der mange af. Det interessante er, at denne her bl.a. tilbyder at lave din egen slankekur, har en dækkende kalorietabel. Der er flere læger, psykologer, ernæringsrådgivere og meget mere. Avida.dk er gratis. Vidste du for resten, at hvis du spiser du en pose chips til en film, så skal den vare 669 minutter, før posen er forbrændt. Se mere på: www.avid.dk

Ny Windows

Næppe når Windows Me at ramme os, før vi får besked om, at den snart udskiftes. Den næste generation af Windows skal ikke hedde noget med årstal, men i stedet kommer der bogstaver "XP" på for den private udgave, men den for erhvervslivet kommer til at hedde "Office XP".

Begge versioner forventes i løbet af sommeren. Det kan dog bekymre os lidt, at vi kun har hørt om beta version 1, Me var f.eks. oppe i beta 4 før den endelige udgave dukkede op.



Du kan læse mere på:

www.wininformant.com
www.winsupersite.com

3Dfx stopper som selvstændig virksomhed

I de senere år er det gået dårligere og dårligere for Voodoo kortene, både Voodoo 3, 4 og 5 har været gode kort har de fleste været enige om, men bare ikke de bedste. Hverken ydelse eller prismæssigt har 3Dfx formået at klare sig bedst. Og salgstallene på V4 og V5 har været elendige.

Allerede 15/2 stoppede enhver support, og efterlod altså alle købere ude i kulden. De må håbe at 3dfxgamers.com eller voodoofiles.com vil udvikle nye drivers til dem.

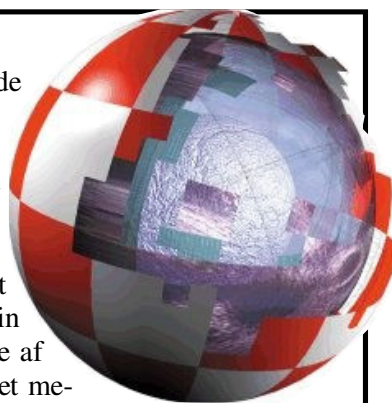
NVIDIA har købt butikken, og de har mulighed for at udgive den velkendte voodoo-serie sideløbende med deres egen. Scott Sellers, grundlægger og direktør af 3dfx har med eet brev på deres hjemmeside takket for den store støtte virksomheden har fået. Vi siger også tak til 3dfx, for uden dem havde vi næppe taget de store spring fremad indenfor grafik, slet ikke med den hastighed. Vi forventer at deres normale hjemmeside



Positive meldinger fra Amino

Amino fortæller, at man har solgt godt femogtyve tusinde eksemplarer af AmigaOS3.5 og det anses som tilfredsstillende og som et godt grundlag at arbejde videre på.

Man regner med at version 3.9 vil sælge et tilsvarende antal. Yderligere forventes AmigaOne at kunne sælge et sted mellem 5-10.000 maskiner i 2001 og et lignende antal i 2002. Amino udtaler desuden, at man arbejder på at lave et PC kort, som gør at du kan have en AmigaOne i din PC. Det vil helt sikkert kunne sælges til den store skare af Amigabrugere, der forlod platformen fra 1995-99. Firmaet mener, at det samlede Amigamarked i slutningen af 2002 vil være på cirka 1 million, cirka 0,5% af verdensmarkedet. Det skal bemærkes at Amino ikke betragter A500 seriens ejere som en del af det marked, da de anser den serie som værende uinteressant.



Trademarks

Det er jo ret vigtigt at man har trademark på ens produkt, og i hvert tilfælde at ingen andre har det. I Florida ligger virksomheden Xbox Technologies, der ikke ønsker at få sine produkter forvekslet med Microsofts spillemaskine. Xbox Technologies er et holdingselskab, der holder på sin eneret til brugen af navnet, og selskabet er parat til gå i retten for at beskytte sit varemærke.

Ifølge Computerworld Online afleverede Xbox Technologies sin første ansøgning om sikring af Xbox-varemærket i marts 1999 til det amerikanske patent- og varemærkekontor. Først i oktober 1999, altså syv måneder senere, ansøgte Microsoft om retten til et samme navn.



Microsoft kan godt mod-

sætte sig Xbox Technologies' krav på navnet, og kræve en afgørelse fra patent- og varemærkekontoret, men en sådan sag kan tage år at afgøre. Indtil da kan Microsoft godt vælge at lancere deres konsol under navnet Xbox, men det kan komme til at koste firmaet dyrt i erstatningskrav, hvis firmaet Xbox Technologies vinder en eventuel retssag om navnet.

Vi har også fundet et billede af både logoet og maskinen. Du kan selv prøve at designe din egen xbox controller på nedenstående adresse. Det er god humor.



Java-forlig

Microsoft har indgået forlig med Sun i den Java-strid, der har stået på i knap tre år. Det kommer til at koste MS et greb i lommen på over 20 millioner dollar.

Det hele startede med at Microsoft licenserede Java fra Sun i 1996, men senere udviklede Microsoft en version af programmeringssproget, der udelukkende kunne køre under Windows. Dette ødelagde Suns strategi om, at Java skulle være uafhængig af platforme.

Microsoft har lov til at benytte Java i sine eksisterende produkter, eksempelvis Internet Explorer de næste syv år. Efter den tid vil Microsoft ikke have lov til at benytte Java i sine fremtidige produkter.

En stor del af hjemmesider på Internettet er i høj grad baseret på Java, og det store spørgsmål er nu, hvorvidt forliget vil påvirke Microsofts omtalte Net-strategi.

Læs mere på:
www.microsoft.com

http://www.htloz.com/xbox_gamecube/XBOXMACHINE.html

Nye spil

Colin McRae Rally 2 er nu klar til de hungrende fans af genren. Det ser smukt ud og det skulle det efter sigende også være.

Oni fra Take2 er et kampspil i stil med Fighting Force og Double Dragon. Det er lavet i den velkendte mangastil, men imidlertid tilføjet det europæiske strejf, som gør at det er til at holde ud at se på.

EA er klar med **Tiger Woods PGA Tour 2001**. Det er flottere end nogensinde, der er bedre turneringsmuligheder og flere at spille mod.

Hvis man spiller **Ultima Online** har man længe kunne opleve at nogle spillere udelukkende bruger deres tid på at finde ting og sager, som kan sælges via eBay til andre spillere. Efter at auktioner efterhånden var oppe på firecifrede beløb for tingene har Sony fået stoppet disse auktioner. Ros til Sony fra WmÅ.

Hvis man ikke har en øre på lommen og gerne vil spille rollespil på

nettet, så kan man finde ind på www.runescape.com. Det er udviklet i java, så alle med en browser, der har respekt for sig selv, kan spille med. Det er endda i 3D og ser såmænd ganske nydeligt ud. Der kan være op til 250 spillere i hvert spil (episode/verden).

Fallout Tactics er tredje udgave af Fallout serien, der mere eller mindre reddede hele genren for nogle år siden. Det er spændende at se om det (igen) er etteren i forklædning eller om der rent faktisk er noget nyt i spillet.

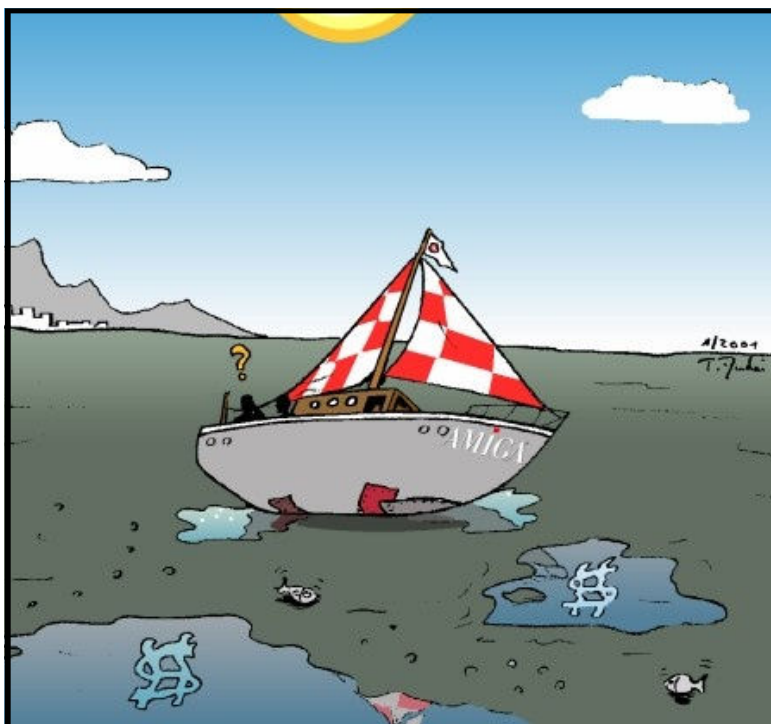
Tomb Raider filmen kommer til juni, og allerede nu er Angelina Jolie

hyret til to film mere. Jaja, vi har jo set de gode film konverteringer fra spil til film, f.eks. Mortal Combat.

The Thing, skabt af John Carpenter, danner rammen om et computerspil, som vi får at se engang i 2002. Det eneste der er kommet ud om spillet er at der vil være gigantiske landskaber.

Black & White, der efterhånden er temmelig meget forsinket, selv i computerbranchen, handler om at man skal spille en gud, der styrer sit land ved hjælp af et monster. Man kan så enten skabe et monster ved hjælp af hård afstraffelse eller skabe en flink gut med belønning. Lidt som at opdrage en hund.

Spillet forventes klar her i foråret, men hold ikke vejret....



Vi har fundet denne lille tegning, der nok glimrende illustrer Amiga. Et godt skib, lidt lappet, lidt ramponeret, men klar til at sejle. Nu skal man bare finde vand (penge/købere).

Linux vinder ind på Windows

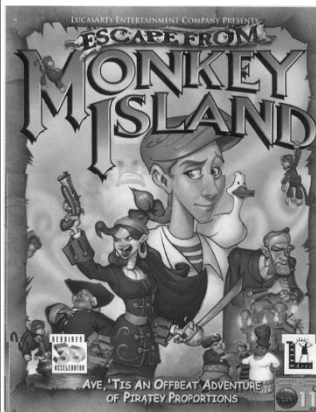
For første gang i de sidste ti år er der et styresystem, der har vundet ind på Windows. Det er Linux, der i sidste kvartal af 2000 voksede mere end Windows. Windows platformen sidder dog fortsat på over 92% af verdensmarkedet.

Monkey Island 4

Guy Theepwood er tilbage, men ikke i sin vante stil. Omgivelserne er skiftet ud med et lækkert 3D miljø. Humoren er den samme og figurene er ligeså tåbelige som altid. Spillet har været undervejs i et par år og det burde føre til en væsentlig bedre fortsættelse end den lidt skuffende treer for et par år siden.

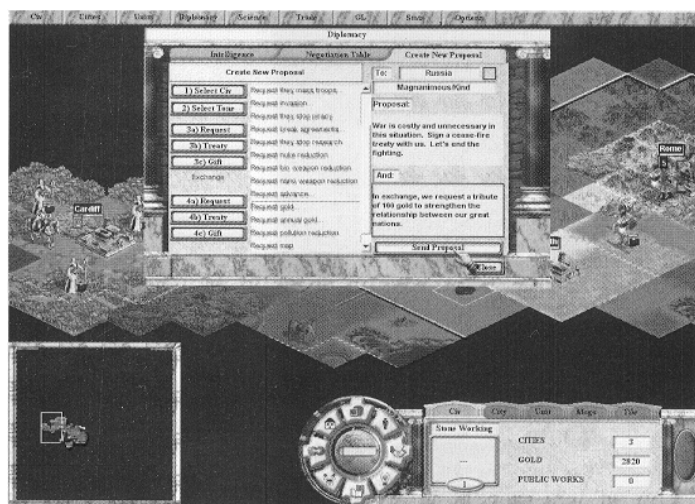
Det er udkommet, når du læser dette. Du kan læse mere på:

www.lucasart.com



Call To Power 2

Activision er klar med fortsættelsen af Call to power, der er den uoriginale fortsættelse af Civilization. De sidste par år har Activision og MicroProse ellers kæmpet i retten omkring spillet, men nu må der jo være blevet givet grønt lys for udgivelsen. Spillet ligner sig selv, og Civilization 2. Naturligvis er grafik og lyd forbedret og bragt op til dagens standard, men det er det samme spil som altid, men selvfølgelig forbedret. Specielt indenfor diplomati er der sket voldsomme forbedringer og man kan nu vinde en krig på skrivebordet. Spilleets koncept er det samme som i de fleste andre af den type "Vind verden"-spil, men dette er turbaserede, så man i ro og man kan overskue spillet. Det vil sikkert tiltale den rolige og intellektuelle type, der ikke gider haste sig gennem, som i f.eks. Age Of Empire.



SDR-3X – klar til at indtage verden

Drømmen om rigtige robotter, der går, taler og opfører sig som mennesker rykker hele tiden nærmere og nærmere. Nyeste menneske-robot kommer fra Sony. Den er 30 cm høj og kan danse til levende musik. Den har adskillige bevægelige dele og kan både gå og

bukke sig. Man er gået i gang med at lave alverdens

dyr som robotter,

hverken katte eller

hunderobotterne er

særlig overbevi-

sende, men det er

tilgængeligt lykkes at

skabe robotter, der opfører

sig fuldstændig som vand-

mænd. Vandmænd er må-

ske nok ikke ligefrem ver-

dens mest intelligente dyr,

men det er da et skridt i den

rigtige retning....



Vi kan tilgængeligt fejre med et jubelbrøl, at Danmark på ingen måde er med i front, da Danmarks forskningsbudget atter blev beskåret på finansloven – godt gået Nyrup. Vi ved jo alle at forskning og uddannelse er det mindst vigtige i et informationssamfund, ikk' !! (NOT !!).

Du kan læse om det nye indenfor robot industrien på:
www.robodex.com

Snyd i spil

Jeg får med jævne mellemrum spørgsmål angående spil. Windows med Amiga kan kun bringe få løsninger og tricks til spil, og det er også træls at skulle vente 2-3 måneder på en kode. Denne adresse kan jeg varmt anbefale:

http://hjem.get2net.dk/rene_christensen

Gratis spil

Hvis det kniber med at finde penge til spil, så kan du jo finde nogle gratis. De kan hentes net fra nettet og spilles off-line.

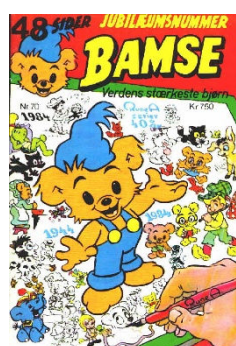


Prøv det:

www.zapspot.com

Tegneseriespil

Efter jeg ved ikke hvor lang tid, er der endelig kommet



et nyt spil med Anders And. Denne gang skal han vinde Andersine i et platformspil i 3D. Spillet hedder "Et Rapt Eventyr!!", og er udkommet, når du læser dette.

Også Bamse, verdens stærkeste bjørn, er kommet i digital form. Det er **Bamses Cirkus**. Begge spil er beregnet på børn mellem 4-12 år.

DVD – FREMTIDEN ?

Det er ingen hemmelighed at DVD er kommet for blive på godt og ondt. Min første oplevelse startede desværre mere på ondt end godt.

Regionskoder

De store filmselskaber har valgt, at verden skal opdeles i seks regioner, det er de omstridte og forhadte regionskoder. Region 1 og 2 er for os de mest interessante. Region 1 er USA, mens region 2 er Europa, sådan meget groft opdelt. De øvrige zoner er uden interesse for de fleste, du kan se dem i boksen et andet sted i artiklen.

Opdelingen i regionerne er lavet af flere grunde, ifølge selskaberne er det for at beskytte biograferne og dermed også en væsentlig indtægtskilde, men også for at undgå ulovlig import. Det hænger nemlig sådan sammen, at når en amerikansk film får biografpremiere i Danmark, så er den typisk lige kommet på video på

den anden side af Atlanten og nu altså også DVD. Selskaberne frygter, at man så samtidig kunne købe DVD udgaven i butikkerne. Men også den stigende Internet handel har fået dem til at frygte, at der ville ske massive køb af DVD film via dette.

Ubegrundet frygt ?

Hvis man spørger mig virker denne frygt ubegrundet. De amerikanske DVD film vil jo næppe være udstyret med danske tekster, så langt de fleste vil næppe købe disse udgaver. DVD film fra USA er heller ikke udstyret

....hvis DVD's fordele ikke havde været så store, så var DVD for længst bukket under....

med fransk eller tysk tale, så egentlig tror jeg mest af alt, at denne frygt må skyldes England. Det virker måske også som lidt overdrevet at alle skulle begynde at købe film over nettet, set i betragtningen af at under 0,1%

af verdenshandlen foregår på nettet.

Ifølge en net undersøgelse lavet af DVD Reactor i december 2000 ønskede 25% at købe film over nettet, men hvorvidt man skal tage den undersøgelse alvorligt er nok tvivlsomt.

Trods alt har man kunne købe videofilm fra USA i de sidste femten år, uden det har virket som en magnet. Hvis man spørger mig, vil langt de fleste købe de DVD film, der nu engang står nede i forretningen.

Luftkastel

Regionskoderne er da også et luftkastel, som ingen rigtig vil være ved. Der sælges nemlig efterhånden kun DVD afspillere, der kan gøres kodeløse. Det kræver et lille indgreb fra brugerens side, en jumper lignende ting, der skal flyttes for at gøre den kompatibel med samtlige koder overalt i verden. Langt de fleste forhandlere laver da også denne ændring, hvis man spørger om det. De er udmærket klar over, at hvis de ikke gør det, så gør forretningen på

PowerDVD

PowerDVD er en af de mest kendte software afspillere. Afspilleren har mange spændende funktioner, bl.a. kan man lave panscan, som er meget populært. Det betyder at man

kan fjerne de to sorte streger i filmen. Personligt anser jeg det som mis-handling af en film, men du kan jo selv prøve.

Afspilleren har mange slowmotion funktioner, hvor man kan se helt ned

til billede for billede, og man endda fange billeder med afspilleren.

Programmet understøtter ingen form for MPEG kort, eller kaldet dekode kort, så man kan altså kun se det på computerskærmen, det trækker naturligvis en del ned, for afspilleren koster altså godt 400 danske kroner, mens et dekode kort ligger på 700 kroner, og der medfølger "gratis" afspiller.

Da det er en softwareafspiller kræves der en temmelig kraftig maskine, der har et grafikkort med mindst 4Mb ram og en 4-500Mhz maskine med 64Mb ram. Man kan nu godt afspille filmene alli-

gevel, men resultatet er ikke specielt godt.

Man er nødt til at registrere produktet, for efter 15 minutter lukker det ned (man kan dog bare starte det igen), men allerede efter 5 minutter forsvinder lyden, så man skal altså være mere end almindelig stædig for at ville bruge det uden registrering.

Kvalitet: 75%

God, men for kun 300,-kr. mere får du en hardware løsning, så det er lidt dyrt.

Shareware, £ 39,95





DVD vinder frem overalt, men der er fortsat kun et meget begrænset antal spil, markedet er indtil videre for småt.

den anden side det. Umoralsk vil nogen kalde det, men langt de fleste trækker bare på skulderen.

De store selskaber har gjort en væsentlig fejl, igen er det så bare min mening, de har med regionskoderne, fortalt os europæere at det amerikanske marked er en honningkrukke, som vi ikke må få fingre i.

Mit bud er at ni ud ti, der har kode-løse afspillere aldrig vil hverken købe endsige komme i nærheden af en region 1 film, nøjagtig som de ikke har købt en videofilm fra USA via USA. Langt de fleste køber de varer der tilbydes i butikkerne. Alligevel vil alle have muligheden for at handle i USA og Kina for den sags skyld. I Danmark udløser den slags en trods reaktion, "jeg skal sgu nok selv bestemme, hvor jeg køber mine film".

Derfor er DVD fremtiden

DVD har nogle helt åbenlyse fordele, som har gjort at formatet helt sikkert slår igennem. Man kan næsten fristes til at sige, at hvis de fordele ikke havde været så enorme var DVD for længst bukket under for formatkrig, for regionskoder og for det faktum at de ting forsinkede lanceringen af DVD i adskillige år.

I 1999 begyndte DVD-toget dog for alvor at tage fart, og sidste år skete det uundgåelige, at DVD lang-

somt begyndte at æde sig ind på VHS. Det skyldes sikkert at næsten alle nye titler begyndte at komme på DVD, og i dag kommer stort set alle. Men også lanceringen af et utal af ældre film har skubbet på. Indenfor computerverden går det fortsat trængt, sidst jeg så i et katalog var der faktisk kun små ti spil. De fleste foretrækker at udgive spillene på flere cd'er frem for en enkelt cd, men det vil givetvis ændre sig efterhånden, som flere og flere får dvd. De fleste nye computere sælges i dag med dvd, men det er helt klart film læsset, der skal gøre dvd almindeligt.

I USA sælges der flere dvd afspillere end VHS maskiner, og af nye film titler sælges der faktisk flere dvd'er end VHS bånd – altså i USA. Det siges faktisk ganske enkelt i Philips, at når man først har købt dvd, så foretrakkes den format.

Hvis man altså har dvd og VHS, og den samme film kommer i begge formater, så køber eller lejer langt de fleste dvd udgaven.

Indenfor computerspil er der, som sagt, lang vej endnu, f.eks. er Stupid Invaders lige kommet til pc, det fylder 4 cd'er, på trods af at indholdet sagtens kunne være på én dvd, så er der ingen planer om det. Spørgsmål vil så være om det samme forhold ikke ville gøre sig gældende her.

De engelske blade, som har både dvd og cd-rom på forsiden oplever i hvert tilfælde at flere og flere begynder at købe førstnævnte udgave.

De mange fordele

Der er som sagt flere åbenlyse fordele ved dvd end der er ulemper.

Et VHS bånd kan typisk kun klare 3-4 afspilninger, før man begynder at kunne se en forringet kvalitet, og allerede efter 10-12 afspilninger skal man i hvert tilfælde holde af filmen for at fortsat se den. Der er også stor forskel på båndenes

kvalitet. De bånd, du får "gratis" med diverse ugeblade virker nogle gange "slidte" fra starten.

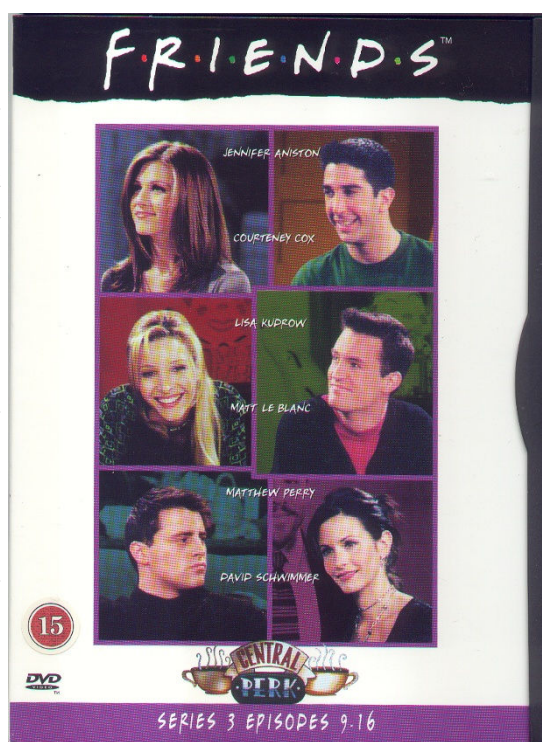
En dvd er praktisk talt uopslidelig. Man taler om en skive nemt kan klare halvtreds tusinde afspilninger uden at blive det mindste påvirket. En dvd bliver ikke slidt, den enten virker eller ikke virker, så simpelt kan det siges.

Det skyldes teknikken. Et VHS bånd overflade er i direkte kontakt med flere ting, når det afspilles. Hvis du adskiller en maskine vil du typisk

I USA sælges der flere dvd afspillere end VHS maskiner....

kunne tælle mindst 11 steder, som rører direkte ved båndet. En dvd skive aflæses med en laserstråle, og dermed er der ikke tale om bevægelige dele på selve sporet, der indeholder filmen. Den største fare er dermed dig som bruger, der sætter fedtede fingre eller opbevarer dem forkert.

En dvd fylder blot en brøkdel af et bånd. Du kan have tre dvd kassetter for hver en videokassette i reolen og det er da også værd at tage med.



Hvis du har dem i løs tilstand kan du have 10-15 styks, for hvert bånd.

Der er som regel også mere på en dvd end på en video. Der kan der være flere sprog, flere undertekster og fraklip og en masse andet ekstra på en dvd, det er faktisk sådan at man forventer disse muligheder på enhver dvd film. Toystory 2 kan f.eks. i Danmark kun købes med dansk tale på VHS bånd. På dvd kan man vælge mellem amerikansk, dansk, tysk, fransk og 2-3 andre. TV serien Venner kan man købe som video med tre afsnit på hvert bånd eller man kan købe dvd udgaven med otte afsnit – til samme pris vel og mærke. Der er ingen tvivl om hvilken vej, det går.

Installationen !

Hvis man vil se dvd film kan man selvfølgelig købe en afspiller, den skal blot tilsluttes fjernsynet og så vil resten gå af sig selv, man skal dog være opmærksom på, at man ikke må tilslutte den til videoen, så træder en beskyttelses funktion nemlig i kraft, der gør billedet uskarp og det skifter mellem s/h og farver. Men nu er dette jo et computerblad, så derfor skal vi se på, hvordan du får dit dvd drev på både computeren og på skærmen.

Besværligt

Mit første indtryk af dvd var rigtig skidt. Jeg købte først et almindeligt dvd drev i Alcotini i Esbjerg, som jeg uden problemer fik sat i maskinen. Det kørte på den almindelige IDE port, så på under ti minutter var jeg klar til data-dvd. Så nemt gik det ikke med at se DVD film. Først og fremmest opdagede jeg at mit Aopen drev ikke havde nogen dvd afspiller med sig, og på trods af viden om dvd afspiller i både Windows98 og Me, så kræver begge afspiller et dvdkort for at kunne installeres.

Efter en mindre snak med Alcotini lykkes det for mig at nå frem til den besked, at dvd software ikke medfulgte mit drev, for det var et data dvd drev. Og ganske rigtigt, så virkede alle data dvd'er da også.

Jeg måtte altså på nettet for at finde en sådan afspiller, jeg fandt PowerDVD, og skulle vi være kørende. Nej ! Nu kom besked om: "NO REGIONCODE IS SET".

Jeg havde købt to film, Friends og Copland, begge i Danmark, så på det tidspunkt gav det faktisk ingen mening. Jeg tog med drevet under armen af sted til Alcotini, der fik mig overbevist om jeg skulle have et dekoderkort, fordi min computer var for svag. Det var dog slet ikke sandt, men han fik da solgt et kort samt et kabel. Kablet var forkert og kan ikke bruges til noget, men da jeg et par måneder senere fik DVD'en til at virke, var det for sent at bytte det.

Jeg kom hjem og fik sat kortet i, og det så da også ud til at virke, men da jeg ville installere software kom den samme besked igen.

Jeg kontaktede igen forhandleren, der havde kortet og dvd drev til eftersyn i næsten fire uger. Han konstaterede, at det hele virkede. Hjem igen, og sætte tingene i, det virkede fortsat ikke. Jeg kunne ikke installere afspilleren fra dvd drevet, men fra cd-rom drevet og softwaren kunne fint afspille MPEG film fra harddisken, dermed nåede jeg frem til at det hverken var kortet eller softwaren, der var noget galt. Det var dvd drevet. Forhandlerens hjælp var nu opbrugt, han fortalte, at der var tale om en softwarefejl, som han ikke havde ansvar for. Han havde tjekket de tre købte varer og de virkede. Det ville "måske" have været fedt, hvis man nu havde set på de tre ting i en sammenhæng, for trods alt var de købt samlet.

Efter at have fundet et par adresser på nettet, fandt jeg ud af at drevet slet ikke indstillet til nogen region. DVD drevet krævede et regionsindstillingsprogram. Det er uvist, hvorfor et sådan program ikke er vedlagt fra starten.

Programmet fandt jeg på www.7thlevel.com, og så tog det faktisk under et par minutter, før jeg kunne se dvd film. Det er, set i bakspejlet, logisk

nok, men det endte alligevel med at det tog mere end tre måneder, fra jeg havde købt dvd drevet til jeg så den første film.

I øvrigt fandt jeg så ud af at det kabel, man havde solgt mig samtidig med kortet faktisk ikke virkede sammen med det.

Man skal være interesseret

Hvis man vil se dvd skal man være interesseret for at man gider bruge tid og energi på det. Det er bestemt energien værd, men rådgivningen er elendig og du står mere eller mindre på herrens mark første gang du skal i gang. Det faktisk nogenlunde det samme, som da jeg første gang skulle have cd-rom, da virkede det heller ikke problemfrit i starten.

Naturligvis kan man bare købe en afspiller til fjernsynet og en til computeren, men det kan vel ikke være nødvendigt. Slet ikke med de priser dvd maskineriet står i i øjeblikket.

Regionskoder

- 1: Nordamerika
- 2: Japan, Europa, Mellemøsten, Sydafrika
- 3: Sydøst asien (inkl. Hong Kong)
- 4: Australien, New Zealand, Central og Sydamerika
- 5: Nordvest asien og Nordafrika

2. udgave

Ligesom de øvrige numre i årgang 2002 så er der en del, som er forsvundet. Nu har jeg ikke været igennem alle de tidligere numre, men så vidt jeg husker så var årgang 2000 og 2001 præget af rigtig mange eksterne dygtige skribenter, men da vi ikke stillede krav om at vi skulle have eksklusiv rettigheder, så endte mange af anmeldelserne også på netsider, disse netsider har siden krævet copyright på dem.

Lad mig ikke gå ind i en større debat omkring om vi rent faktisk kunne vinde en retssag om dette, jeg anser det for ligegyldigt. Jeg vil ikke kaste mig ud i en kamp for at få rettighederne (tilbage) til nogle artikler/anmeldelser der i skrivende stund har otte år på bagen og derfor er forældet i den grad. Jeg kan nærmere være lidt forundret over at nogle hjemmesider gider true sine medarbejdere med fyring og true os med sagsanlæg for at beskytte en artikel der måske bliver læst 1-2 gange på et år på deres egen side.

Men dem om det. Jeg har simpelthen vurderet at jeg ikke gider bruge krudt på det.

I dette nummer er der af den begrundelse nogle tomme sider, sidetallet skal jo gå op i 4, ellers ser det tosset ud, hvis du udskriver hæftet som et hæfte.

Det er meget interessant at læse lederen, dels er den meget politisk, hvilket er lidt mærkeligt i dette blad, men læg mærke til sprogbrugen. Det var helt

sikkert ikke sådan at man sagde det højt, hvis man var enig med Dansk Folkeparti og det var egentlig ligegyldigt i hvad. De ting jeg skriver i lederen er i dag noget som alle partier i folkettingen (minus De Radikale og Enhedslisten) støtter, men dengang var alene ordet ”udvisning” nok til at blive stemplet som racist.

I denne her periode af bladets historie var der massiv opbakning, faktisk vil jeg tro at 5-6 artikler hver gang blev sorteret fra, nogle blev udskudt, men der var nogle gange at jeg simpelthen måtte nej, dels pga. relevansen, dels pga. kvaliteten, men nogle gange var det bare sådan at der var nok spiltets og så blev det mindst relevante sorteret fra.

Brevkassen var også proppet, rigtig mange var begyndt at komme på nettet, men nettet var først og fremmest noget man gik på for at gøre noget bestemt. Det var fx at sende en mail til sit computerblad.

Der er udover det allerede nævnte ikke sket ændringer, de stavfejl og slåfejl, jeg ligefrem faldt over rettet og billederne er kommet i farver, de steder har kunne lade sig gøre.

Kim Ursin
August 2010

PC-DVD Dxr3

Creative Labs står for dette DVD system, som efter deres eget ord skulle være det bedste i verden. Det er det nu nok ikke. Installationen er besværlig, og afspilleren er kun nogenlunde.

Kortet kommer sammen med software, en ubrugelig murstensmanual i syv sprog og en masse kabler.

Kortet sættes i et PCI slot og forbindelse på ydersiden med et kabel til dit almindelige grafikort. Internt skal det så forbindelse til dit lydkort, og til det er vejledningen helt umulig, men man kan da prøve sig

frem uden risiko for at brænde noget af.

Kablerne over til dit fjernsyn er specielle. Først og fremmest så er lyddelen splittet og dertil kommer så selve billeddelen. Det betyder at man skal købe disse tre kabler og et scartstik. Det er en udgift, der ligger på den anden side af 500 kroner. Normalt vil de tre dele være samlet, og udgiften til kablerne er i såfald nede på små 200 kroner. Altså en kraftig bet til Creative.

Autodetect ?

Dernæst skal vi have installe-

ret kortet, først og fremmest så forstod WindowsMe ikke, at det havde kortet, og efter sigende skulle Windows98 version 2 have en DVD afspiller, der ligesom hos Me, kun kan installeres, hvis man har et kort til DVD. Heller ikke her, kunne man finde kortet.

Manuelt skal man ind og finde kortet og installere det, og det kan godt være lidt svært, hvis man ikke er van til det, og under alle omstændigheder er det komplet uforståeligt at den slags ikke er i orden.

Det lykkes aldrig for mig, at få kortet til at virke med WindowsMe, det skulle efter sigende kræve nye drivers. Jeg ved ikke, hvad jeg skal bruge deres "service" til, når de blot oplyser, at der kommer nye drivers inden sommeren 2001. WindowsMe kom altså i august 2000. Skal man vitterlig vente 10 måneder på at Creative snøvler sig færdig....

Deres egen netside har man såmænd lavet et link til alle de priser de har modtaget i tidens løb, og de har modtaget mange, desværre er den sidste fra 1999, jeg ville nok skynde mig at fjerne det link, hvis jeg var Creatives PR manager.

Softwaren lykkes det for mig at installeret efter længere tids problemer med mit dvd-drev, som man måske retfærdigvis ikke kan klandre Creative for. Det forunderlige er bare, at hverken dvd-drevets eller Creatives fejlsøgning forslår, at





ens dvd drev måske slet ikke er indstillet til at afspille film, så at det lykkes for at mig at finde ud af det, må nok mere tilskrives held end forstand.

Afspilleren

Når alt endelig er oppe og kører, så opdager man, at den afspiller Creative har vedlagt er ganske udmærket, men heller ikke mere end det.

Den kan det meste, af det man kan kræve, men den har også flere mangler. Den mest åbenlyse mangel er muligheden for at tage skærmskud af ens yndlingsfilm. Det burde være en selvfølge for enhver afspiller. Man kan afspille

i slowmotion og gå eet billede frem, og man kan få sekvenser til at køre i ring. Den kan også afspille flere andre typer film end lige dvd, men dog ikke alle typer AVI, spørg mig ikke hvorfor.... Ens filer skal dog i såfald lægges på ens harddisk, da den ikke vil afspille dem direkte fra ens cd-rom. Det samme gælder selvfølgelig ikke

ved dvd film. Den starter den automatisk, og der er mulighed for at se dem på monitoren eller ens fjernsyn. Der er endda

Kan man anse det som rimeligt, at Creative først har nye drivers klar til Windows Me her til sommer ?



taget højde for, at man måske har widescreen fjernsyn.

Selve fjernbetjening ligner en fjernbetjening, men her kunne man vel ligeså godt have taget konsekvensen af at det forgår på en computer og så have lavet et bedre interface, der passede til computeren. De små knapper ligger tæt sammen og man kan nemt komme til at trykke på den forkerte knap.

Konklusion

Når alt kommer til alt så er dette kort på ingen måde noget, som kan leve op til det ry Creative har opbygget.

Jeg er også yderst mistænksom overfor kortets ydelse, da dette ikke er nævnt nogen steder i manualen. Vi ved, at det

bruger DXR3 teknologi, men da denne teknologi er udviklet af Creative og ikke er beskrevet nærmere, heller ikke på deres hjemmeside, så siger det os ikke noget. Vi kan konstatere at du kan se DVD film med kortet og

at det ser rigtig godt ud, men hvorvidt det kunne være bedre ved jeg ikke.

Hvad jeg ved er, at det giver ikke top karakter, at have en ubrugelig manual, et kort, der er besværligt at installere og en fejlsøgning, der er værre end manualen.

Før man kan se dvd på sit tv kræves der kabler for 500 kroner, det er mere en dobbelt så meget, som markedets andre løsninger.

Det er simpelthen ikke godt nok, og uanset om man hedder Creative eller ej, så skal det være i orden. Det er det her bare ikke.

Systemkrav:

Fri pci slot, Windows95/98/2000, dvd drev.

Kvalitet: 79%

Pris: 798 kr.

Dertil kommer kabler til små 500 kroner for at se det på tv.

Net adresser

Amiga Centrum, er klub, der udelukkende beskæftiger sig med Amiga. Klubben laver et ganske fornuftigt blad, der udkommer 6 gange om året. Det er i A5 og på 32 sider. Medlemsskabet koster 125 kroner. Dette giver én abonnement på bladet og adgang til at købe i klubbens 25.000 diskette store arkiv.

<http://home19.inet.tele.dk/amigacen>

Yet Another Web Site, beskæftiger sig med mobiltelefoner, men har også en udmærket start side.

www.yaws.dk

Babylon, kender du din bibelhistorie, vil du også kende historien om Babylonstårnet. Man prøvede at bygge et tårn, der skulle nå hele vejen op til Gud. Som straf rev Gud tårnet ned og gav mennesket forskellige sprog.

På denne netside kan man skrive en tekst, der så kan oversættes til et andet sprog. Oversættelsen er bestemt ikke fejlfri, men man kan dog tyde meningen af det brev, man har modtaget på russisk.

www.babylon.com

Pro Rally 2001 – preview

Vi spillede et preview af dette nyeste bud på et godt rally spil. I Pro Rally 2001 har man valgt at lave det rimelig realistisk, men også sådan så det bliver sjovt. Din navigatør er ganske suveræn. Ikke kun fortæller han højt og tydeligt, hvilke sving, der kommer, men der kommer også 2-3 pile frem på skærmen. Når du er

igennem det første sving, forsvinder pilen og den næste bliver nu tydelig. På den måde har du hele tiden et godt overblik over landskabet.

Der er kørsel om natten, om vinteren, i ørken og så videre. Der er også en køreskole, som imidlertid virker mere svær end selve spillet, men det forbereder vel én bedre til spillets rigtige baner.

Man kan også vælge mellem flere vinkler, den "normale" (se billede), men også mere ovenfra, eller indefra, men såmænd også på kofangeren. Den sidst nævnte skaber absolut mest fart og er klart den

sjoveste.

I vores preview var der ingen mulighed for at styre med andet end tastene, men i den fulde version kan man bruge joystick eller rat, hvilket nok vil forberede oplevelsen ret kraftigt.

Grafisk og lydmæssigt er dette en oplevelse og previewet (rummer to baner og en køreskole-bane) var meget lovende. Vi glæder os til at prøve den fulde version. Pro Rally 2001 er udkommet, når du læser dette.

Systemkrav:

PII & 64Mb ram, 4Mb 3D kort

Anbefalet:

PIII & 500, 16Mb 3D kort

Kvalitets tips: 82-92%



STAR TREK VOYAGER

ELITE FORCE

Der er efterhånden kommet en god del Star Trek spil, så det kan ikke komme som nogen overraskelse, at der nu er kommet endnu et. Efter utallige skuffelser overrasker det os, når vi støder på Star Trek spil, der faktisk ser gennearbejdet ud. Det viste sig (selvfølgelig) heller ikke at holde helt stik, men tæt på.

Ikke kun for Trekkies

Det gode skib U.S.S. Voyager (NCC-74656 for alle jer Star Trek fans) under Kaptajn Kathryn Janeways kommando er røget en smule af deres oprindelige kurs. Faktisk er en "smule" måske at underdrive situationen, for U.S.S. Voyager er ved et uheld endt i The Delta Quadrant, der ligger 70 års rejse fra den nærmeste menneskelige beboelse.

Nu viser det sig imidlertid at U.S.S. Voyager er langt fra alene i den ukendte del af galaksen. For at imødekomme de potentielle farer og trusler fra fremmede racer, der selvfølgelig primært består af voldstossede og sindsforvirrede rumvæsner, opretter Kaptajn Janeway en elitestyrke kaldet "The Hazard Team". Og gæt hvem de vælger, som næstkommanderende for denne styrke af kommandosoldater?

Da Han Solo nu ikke er til rådighed ender det med dig. Du er, i form af Alexander Munro, eller Alexandria hvis du vælger en kvindelig karakter, den nye næstkommanderende i Voyagers Hazard Team, og det er bestemt ikke småting, du bliver bedt

om at gøre. U.S.S. Voyager er åbenbart bemanded af en besætning, der er komplet talentløs, derfor skal du stort set ordne hver eneste problem, de støder på, det spænder fra radioaktive udslip til invasion af rumvæsner.

Quake III motor

Star Trek Voyager: Elite Forces er bygget på Quake III's grafiske og tekniske motor, så der er selvfølgelig tale om et førstepersons actionspil. Ravensoft (Soldier Of Fortune) har arbejdet hårdt for at fange tv-seriens stemning ned til mindste detalje. Karakterer fra serien optræder i spillet, der desuden er spækket med tekniske detaljer om alskens Star Trek isenkram. Det føles næsten som om du spiller et afsnit af tv-serien, hvilket er en virkelig styrke, som ingen andre Star Trek spil rigtigt har formået at opnå. Men selvom spillet er vejet tungt af Star Trek detaljer, så er det ikke nødvendigt at være total fan af Star Trek (Trekkie), for at følge med.

Elite Forces har bred appel, også selvom du ikke har samtlige episoder på video. Stemningen hjælpes desuden også godt på

vej, af at alle stemmer i spillet, er lavet af de skuespillere, der er med i serien.

Ikke kun action

Mellem de otte missioner kan du gå rundt på skibet, og det skaber en god stemning, men det er naturligvis actiondelen, der bærer spillet. Dine missioner er godt varierede, og du kommer op mod alt fra Borgs til uidentificerede mystiske edderkop lignende rumvæsner.

Monstrenes intelligens er ganske god, især de menneskelige modstandere anvender dække ganske godt og bevæger sig, hvis de er under ild, mens de mere dyriske rumvæsner bare fræser imod dig for at flå din brystkasse op. Men du er heldigvis kun sjældent alene. Med dig har du

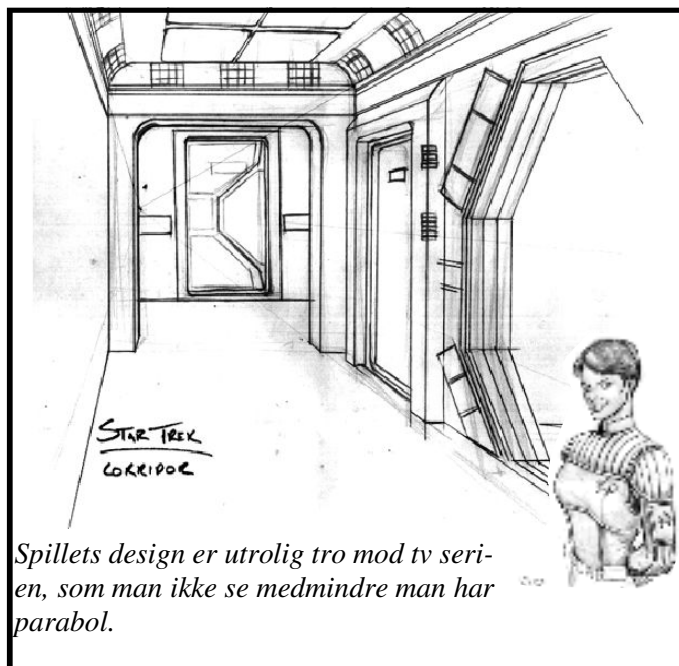
som regel dine 5 kolleger fra din hazard gruppe, der bliver styret af computeren.

Computeren styrer dine kammerater ganske godt, så de kun sjældent sidder fast, eller

vader ind i dit skudfelt, hvilket tidligere har været et problem, når spil anvender computerstyrede allierede.

Spillets håndvåben er som grebet ud af Star Trek serien. Generelt er de

Otte missioner, der max tager 25 timer at gennemføre er alt, hvad single player delen kan byde på



Spillets design er utrolig tro mod tv serien, som man ikke se medmindre man har parabol.



Man kan mellem missionerne iagttage de mange forskellige folk, der styrer skibet (herover).

Det bliver tit til heftig skudkamp, du er ikke alene i de fleste af kampene, og dine computerstyrede hjælpere er ikke ligeså dumme, som vi plejer at se (herunder).



forskellige våben ganske interessant fundet på, selvom de fleste fungerer som klassiske Quake eller Doom våben, dog kan Phasers sættes på Stun eller Kill, hvilket er en hyggelig lille funktion, der bliver brugt på missioner, hvor du skal snige dig rundt, i stedet for at plaffe alt. De mange baner, du skal spille igennem på de 8 missioner, er meget forskellige, og giver spillet et frisk pift, så du slipper for at rende rundt og kigge på de samme grå vægge hele tiden.

Simplistisk, kvadratisk, god

Grafisk er Elite Force et ganske flot spil. Især de mange personer og væsner, kendt fra serien, er flot lavet, og der er ikke tvivl om, hvem der er hvem. Det bakkes op af flotte våben og lys effekter, der bygger spillets stemning op, især Borg "missionen" i starten af spillet virker utrolig uhyggelig og stemningsfuld.

Lyden er nogenlunde, ikke altid i lige høj kvalitet, men der er intet galt med talen i spillet. Det er mest musikken og lydeffekterne, der til tider kan skuffe en smule.

Spillet er måske lige lidt på den simple side, sammenlignet med spil som Half Life. Det er ikke direkte ødelæggende for spillets handling, men man kunne have ønsket flere Star Trek ting at anvende i spillet, i stedet for kun at løse alting ved at trykke på aftrækkeren eller trykke på kontakter.

Når spillet endelig byder på puzzles, eller baner, hvor du ikke bare kan plaffe løs, så er disse ofte meget simple og lever ikke op til resten af spillets høje niveau.

God multiplayer

Hvis man får nok af single player spillet, der kun tager små 20-25 timer at gennemfører, er der altid mulighed for at mødes med et par venner over en deathmatch.

Elite Forces byder på en udmærket multiplayer funktion, hvilket dog også var at forvente af et spil bygget på Quake III motoren. Multiplayer funktionen virker mest som en udgave af Quake III Arena, med personer taget fra Star Trek universet. Det skal de nu ikke høre noget for.

Samlet set ?

Elite Forces føles som et kvalitets produkt, med bred appel. Spillet er utroligt let at gå til og er meget underholdende, men fornøjelsen er stærkt begrænset af, at det kun har otte missioner. Banedesignet er rigtig godt og er ligesom stort set alt andet i spillet tro mod det specielle univers.

Historien er meget lineær og spil-

let er en kende simpelt, men det er ikke noget, der ødelægger vores samlede billede af spillet.

Vi er meget begejstret for spillet, men det er, som sagt, en meget kort fornøjelse, hvis man ikke har net adgang, og derfor er det trods alt begrænset, hvad det kan blive til på karakterskalaen, men er du Star Trek fan, så er det uundværligt, ellers er



det nok bare et glimrende spil, som du roligt kan vente med at købe, til det kommer på tilbud om et års tid.

Star Trek Voyager: Elite Forces

Det er lykket at lave et Star Trek spil, der kan kombinere seriens genialitet, med et gameplay og en grafik, der er til at holde ud.

Systemkrav:

Pentium II/233, 64Mb ram

Anbefalet:

Pentium II/500 & et godt 3D kort

Oplevelse: 85%

Gameplay: 90%

Holdbarhed: 68%

Kvalitet: 81%

Pris: 349,- kr.

Stupid Invaders

Etno og vennernes ankomst til Jorden kan dårligt betegnes som en invasion; de er mere en flok forskræmte illegale indvandrere, der egentlig bare vil hjem.

Nørderne angriber....

Rumvæsenet Etno og hans 4 venner har driblet lidt rundt i galaksen i deres klassiske flyvende tallerken, da der på et tidspunkt opstår svære motorskader. Derfor nødlander deres skib på Jorden ved siden af et skævt hus. Etno mener at de i løbet af nogle få minutter kan fikse skaderne, men efter et par år er de stadig bosiddende i det forladte hus.

Dr. Sakarine, som absolut ikke er så sød som navnet antyder, har fået nys om rumvæsenernes tilholdssted, og i et forsøg på at udvide sin samling af rumvæsner, som han af ukendte årsager samler på som andre samler på øldåser eller tændstikæsker, sætter han dusørjægeren Bolok på sagen. Bolok skal zappe de 5 rumvæsner og bringe dem tilbage til Area 52, hvor dr. Sakarine er bosiddende i en enorm ubåd på bunden af en endnu mere enorm fisketank fyldt med muterede kæmpehajer.

Som du sikkert allerede har bemærket er Stupid Invaders et eventyr i samme skøre genre som Day of the Tentacle, og det er et spil der helt



Masser af toilet humor i Stupid Invaders, hvor spillet starter med at man ikke kan finde ud af toiletet, så er linien lagt.

sikkert vil henrykke enhver fan af de gamle skøre sjove LucasArts spil.

Intelligens? Hvor?

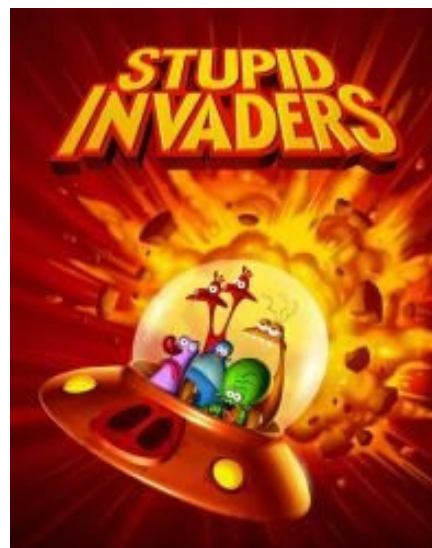
De 5 aliens, Etno, Gorgious, Candy, Stereo og Bud er alt andet end middelmådigt begavede. De er faktisk snotdumme, naive, godtroende fjolser, som under ingen omstændigheder ville kunne udvikle teknologien til at rejse i rummet. Men om ikke andet er de altså kommet så langt som Jorden, og nu gælder det så i bedste point-n-click adventure-stil om at undslippe dr. Sakarine's håndlangere og udforske huset og omegnen i et forsøg på at finde dele, så rumskibet kan repareres og de 5 kan tage hjem.

Imens de udforsker spillets 120 forskellige lokaliteter og interagerer med de 50 personer man kan snakke med i spillet skal de naturligvis undgå at blive fanget af Bolok, hvilket absolut er lettere sagt end gjort, især når man tager i betragtning at alle 5 rumvæsner samlet stadigt er dummere end en mursten.

Alt det har man imidlertid ikke ret meget andet end en usikker ide om, da det kun tager små fem minutter at gennemføre det spilbare, resten af tiden ser man på den pæne grafik og de sjove videoklip.

Farver og striber!

Grafikken er holdt i flotte klare farver, og det minder mest af alt om en god gammeldags tegnefilm. Baggrundene er meget detaljerede, og figurerne er flot 3D renderede skabninger. Der er noget galt med perspektivet i stort set alle hjørner af huset. Det forladte hus ville ikke just vinde arkitekturpriser, med mindre Jens Jørgen Thorsen var dommer. Dertil kommer et væld af endnu flottere cutscenes, som næsten gør



Pixar til skamme.

Det er muligt at dø, det vil sige at få en GAME OVER skærm frem. Det har ellers været en tendens, der har vundet stigende popularitet i adventure spil de sidste mange år, at man ikke skulle kunne tabe spillet på noget tidspunkt, da det tager en del af spilleglæden væk. I stedet er der dog en ganske brugbar save-funktion.

Spillet fylder hele 4 cd'er, hvilket burde have givet anledning til en DVD version, men det er der nu ikke kommet. Der er som sagt 120 skærmbilleder at udforske og omkring 50 karakterer at snakke med, og Ubi Soft lover, at det tager på den gode side af 30 timer at komme igennem.

Alt i alt virker spillet sjovt, men det ville jo have været fedt, hvis vi havde fået lov til i det mindste at prøve det ordentligt af.

Stupid Invaders – preview

Systemkrav: P2/266, 32Mb ram,

Anbefalet: 3D kort, 64Mb ram

Kvalitets tip:

Lovende, men ikke bedømt

Pris: 349,- kr.

Arcanum Of Steamworks and Magicks

Arcanum er nemlig noget så specielt som et eventyr i en verden, hvor den industrielle revolution netop er trådt ind.

Fallout skaberne

Det første Fallout spil blev lavet af en lille gruppe udviklere under giganten Interplay, og efter spillets succes gik de talentfulde mennesker sammen for at danne deres helt eget firma: Troika Games. Med Arcanum forsøger Troika Games at gøre succes efter, ved lave en Fallout-lignende hybrid, der denne gang lægger det øde landskab med den bestrålede befolkning bag sig, og tager rod i en fantasy verden, der er overvældet og splittet af den nyfundne industri og kærligheden til den gamle magi.



Frie tøjler

Den største genistreg i Arcanum er, at du fra starten har meget frie hænder til at forme din karakter præcis som du vil. Arcanum er delt op i to dele. Magi og teknologi, og det får også indflydelse på dig, når du opbygger din karakter. Hver gang du sætter et karakterpoint i en teknologisk færdighed, bliver din overordnede "teknologiske færdighed" højere, og bevæger sig længere væk fra din "magiske færdighed". Hvordan hænger det så sammen? Jo, de teknologiske og magiske genstande i ver-

den har mulighed for at fejle horribelt, hvis de bruges af en, der er uden den rette viden. Så jo bedre du er til f.eks. magi, jo ringere vil du nødvendigvis være til det teknologiske.

Den lille forskel

Heldigvis har Troika Games været klar over, at de ikke har skulle bevæge sig for langt væk fra Fallout, og det kan sagtens mærkes på selve spillet. Den måde, man laver sin karakter på, ligner metoden fra Fallout. Der er da også mulighed for at vælge nogle særlige karaktertræk, der giver både fordele og ulemper til den karakter man spiller, nøjagtig lige som i Fallout. En karakter med lav intelligens formulerer sig også langt mere simpelt - og med færre ord med store stavelser - end en karakter med høj intelligens.

Fallout 3 ?

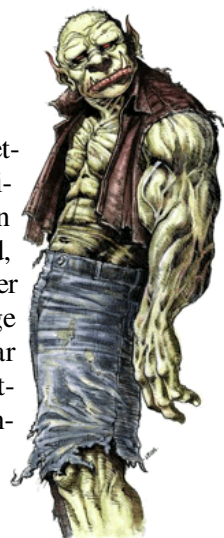
Nogen direkte klon af Fallout er Arcanum dog ikke. Troika har valgt, at fjerne det oprindelige kamp-system fra Fallout, og har erstattet den med en mere simpel udgave. Grafisk lever Arcanum ikke rigtig op til Fallouts standard,

men heldigvis klarer musikken sig en del bedre og giver den rigtige stemning.

The Chosen One

Historien starter brat med, at du vågner op som en af de to overlevende fra et nedskudt luftskib. Den anden overlevende, en gnom, giver dig en ring, og beder dig om give den videre til sin søn. Uheldigvis udånder han og du står tilbage med en ring og instruktioner om at finde den gnom, som ringen nu tilhører. Men inden du når at begive dig ud for at

finde ringens retmæssige ejer, bliver du opsøgt af en kutteklædt mand, der påstår at du er den udvalgt ifølge en profeti, der har beskrevet hele dette mystiske hændelsesforløb for længe, længe siden.



En født navigator

Herfra kan du så bevæge dig frit rundt i Arcanum ved hjælp af et oversigtskort. På kortet er de vigtigste punkter markeret, sammen med den tid det vil tage dig at rejse dertil til fods. Til at starte med, er det begrænset hvor du kan tage hen, men efterhånden som du får snakket med folk og når til de større byer i spillet, får du mulighed for at rejse rundt i verdenen ved hjælp af tog og skib.

Multiplayer

Som noget helt nyt understøtter Arcanum multiplayer, både i co-operative og konkurrerende gamemodes. Så alt i alt så glæder vi os til midten af maj, hvor spillet kommer.

Arcanum – preview

Det tegner indtil videre til at blive en interessant titel, konceptet og historien gør spillet anderledes og interessant. Fantasy kontra teknologi-temaet er spændende og giver mulighed for nogle interessante måder at udvikle sin figur på.

Systemkrav: Ukendt

Afprøvet med:

AMD K7/800, 128Mb ram

Kvalitetstips: 75-85%

Spillet udkommer 15/5

Billederne har vi fra Game-play.dk

The Biggest Names

The Biggest Games

2

Denne pakke består af seks spil, der skulle være det ypperste af det ypperste. Vi ser på sagen.

Trespasser var det første spil, jeg satte i. Den første ting man lægger mærke til er, at der er vedlagt en patch på hele 37Mb, som skal installeres for at fjerne de mest åbenlyse fejl, og det gav en dårlig smag i munden. Har man virkelig udsendt et spil, som har brug for så stor en patch for at virke ?

Du bydes på en rimelig simpel historie, hvor du som eneste overlevende fra et flystyrt befinder dig på en ukendt ø. Du vader lidt rundt, før du opdager, at du faktisk er på den ø, som var rugetation for Jurassic Park. Din opgave er så at overleve og komme tilbage til civilisationen – ergo: Find en radio.

Bryster

Du bevæger dig rundt på en tropeø i en 3D verden med vejende palmer, bygninger og utallige dinosaurer af enhver art spredt over det hele. For at beskytte dig selv, har du mulighed for at finde adskillige former for våben, pistoler, automatrifler og maskingeværer for at nævne et par styk-

ker. I 3D spil er våben og andre genstande typisk placeret i nederst i midten af skærmen. Den løsning er har ikke været god nok i Trespasser. Nej nu har du pludselig en vattet kvindearm, der hænger og dingler med diverse våben i hånden. Det ser fuldstændig unaturligt ud og er træls, for det er drønsvært at ramme noget som helst med sådan en vattet arm.

Det er også muligt at tage forskellige genstande i hånden, kaste med dem, dreje håndledet med mere. Der er naturligvis en masse problemløsninger, hvor du som en anden Lara Croft skal hoppe, springe, løbe og så videre. Og ligesom i Tomb Raider, så mener man at vi skal have et par bryster at se på. Når du kigger nedad, får du øje på dem og sikke et par, hvor den ene sågar har et lille tatoveret hjerte. Gud fader bevares. Selvfølgelig er de der også i virkeligheden, men de fylder vel ikke halvdelen af enhver kvinde udsyn !

Trespasser er ikke et sædvanligt skyd-løs spil. De fleste våben har ikke den store virkning på dinosaurerne. I stedet skal du luske rundt, løbe og gemme dig.

Lydmæssigt er der ikke blevet sparet på pengene, da man har fået de to superstjerner Richard Attenborough og Minnie Driver til at indtale stemmer i spillet, ligesom det jo også var tilfældet i filmen. Det giver naturligvis en helt fremragende oplevelse, da det linker spillet strålende til de to film, uden at der således spildes tid på, at forklare mange af disse sammenhænge også i spillet.



Trespasser: Hvis den fætter her er så tæt på, har man et mindre problem...

Der er også en masse brølen og larmen, men det er vist hverken Richard eller Minnie, der har medvirket her.

Spillet kommer aldrig til at virke særlig spændende eller involverende, dertil er gudsjammerligt kedeligt. Dinospil solgte virkelig godt på det tidspunkt, og det er måske derfor, man ikke har gjort sig umagen med spillet, det har ikke været nødvendigt. Man skal nok være mere end almindelig dino-fan for at finde fornøjelse i det her spil.



Trespasser har meget flotte landskaber, bare man ikke bare går for tæt på tingene.

Halvgrumset og forældet grafik

Grafisk er Trespasser en skuffelse, selv efter 1998 standard er det stygt. Grafikken er kantet. Det er specielt, hvis man går lidt tæt på genstande, huse og planter, at det hele bliver kantet og grimt. På afstand ser tingene dog pæne ud. Når du møder nogle af de kære dinosaurer, er de virkelig meget imponerende lavet.

Tiger Woods 99

EA sports kan ikke betegnes som nybegyndere indenfor golfspil, kendere af genren vil huske PGA tour serien og stilen er stort set den samme i Tiger Woods 99.

I Tiger '99 kan du naturligvis spille multigame, jeg har ikke prøvet det, så hvorvidt det virker godt eller skidt kan jeg ikke udtale mig om. Tiger Woods byder på 9 forskellige typer golfspil, det sædvanlige slagspil og hulspil, skingames der er et rent pengespil, og så er der shoot-out,

hvilket er hulspil efter knock out princippet, altså kun de bedste går videre til næste hul indtil der kun er en spiller tilbage, derudover er der turneringspil og så er der såmænd også practice på en træningsbane.

Med Tiger Woods 99 følger kun tre turneringsbaner, og det er alt for lidt, ja næsten nært, og der er ingen rangliste eller turnering i turneringer-



Tiger Woods '99: Flot grafik, godt gameplay, men alt for få baner.

ne. Det begrænser lidt af holdbarheden i spillet.

Et af Tiger Woods 99 stærke side er 3D kamera føringen, det giver en utroligt flot effekt, når bolden flyver afsted med flere hundrede kilometer i timen og det ser ud som om kame-
raet sidder oven på bolden.

18 huller på en halv time

Grafikken er, som vi har været inde på, utrolig flot, sammenligner man billeder af de autentiske baner med screenshots fra spillet er det svært at se forskel. De animerede golfspillere er lavet utroligt godt og specielt Tigers bevægelser er, som at se ham på fjernsynet. Lydsiden er god, og kommentatorlyden er i top.

En fordel ved dette spil er, at en runde kun tager ca. 30 minutter. Endnu en god feature er Tiger tips, hvor Tiger giver dig tips og tricks til, hvordan man udfører et bestemt golfslag, så man kan overføre Tigers genialiteter til sit eget spil på den lokale golfbane. Som du nok har gættet er spillet understøttet af 3Dfx, der ikke bare giver spillet en flot og lækker grafik, men også en hurtig grafik.

Fifa 98 – The road to World Cup

Dette spil kommer også fra EA Sports. Dette spil behøver næppe nogen større præsentation, men for en god ordens skyld kan jeg nævne at det er et fodboldspil. Der er en del turneringsmuligheder og det spil var utroligt sjovt i '98, men i dag virker det lidt tamt, primært fordi det er blevet distanceret med flere længder af Fifa '99, '2000 og '2001. Dermed ikke sagt, at det ikke kan underholde. Spillets kommentarlyd er glimrende og noget bedre end den vi fik i '2000 udgaven, der nærmede sig det pinlige. Grafisk virker tingene ganske godt, men alderen trykker. Det går langsomt, og det er også alt for nemt. Men på den anden side, hvis du aldrig har spillet fodboldspil på din PC, så er dette spil så sandelig værd at spille.

Need for speed III: Hot pursuit

I dette spil skal du i ret seje biler race over diverse landskaber, der skifter mellem by, land og bjerge og meget mere. Det lykkes aldrig for mig, at få det til at virke med 3Dfx,

men det kan være at det bare er Voodoo 3 det ikke er kompatibelt med. Tilgængæld kan opløsningen så sættes helt op til 1024x768 i 16 bit farver, så helt grimt bliver det ikke, men det kræver dog også sin maskine, for at køre den opløsning i software mode.

Man kan køre flere slags løb, der er turnering, knockout og så videre, og de er alle sammen glimrende, men det hele er bare set i de to første spil, så derfor imponerer det ikke.

Need For Speed III er på mange måder et godt spil, hvis man har et sæt rat og pedaler og hvis man ikke har spillet de to forgængere er det sjovt. Men har du spillet enten etteren eller toeren, så er det her spild af tid, banerne og bilerne er nye, men derudover er det meget begrænset, hvad der er sket. Lidt bedre grafik, lidt bedre lyd, men rent gameplay mæssigt, så er denne treer lavet fordi de to første solgte godt, og folk åbenbart er villige til at betale for det samme spil flere gange.

Isoleret set er spillet glimrende,



Future Cop: Hefrig action.

men det er ikke sjovt med gamepad eller tastatur, så et godt analog joystick er krævet for morskab.

Future Cop L.A.P.D.

Gamepad skal man tilgængæld have til Future Cop, der er et actionspil. Man styrer en politirobot i det herrens år 2167, hvor gade og bandevold har overtaget Los Angeles, og politiet skyder uden varsel.

Man går rundt i et 3D miljø med sin robot (se billederne), og skyder alt hvad der bevæger sig, det er ikke svært at ramme, for computeren sigter for dig. Du skal så styre maskinen og vælge våbnene, men det er også mere end rigeligt. Spillet er ganske svært, men også sjovt, bare ikke i særlig lang tid, dertil er det for ensformigt. Der er lavet en del ud af at opgaverne er store missioner, som skal afsløre det ene eller det andet, og briefingene foregår med en lille film, der godt nok afslører spillets alder (1998), men opløsningen er trods alt til at holde ud. .

Grafisk er det langt under middel efter dagens standard, da det ikke understøtter 3D kort, selvom det ellers have været logisk, at lave denne tilføjelse, når man nu udsender det igen. Lyden er tilgængelig god med nogle gode skrig og skydeeffekter. Men alt i alt, så er Future Cop ikke meget værd.

Die Hard Trilogy

Det her er simpelthen en fornærmelse mod al fornuft. Dem, der i sin tid har givet 349 kroner for det, må have følt sig snydt. Spillet består af 3 vidt forskellige spil, der alle er bygget op over en enkelt episode i hver sin film.



Die Hard: Man tror det bliver bedre efterhånden, man kunne ikke tage mere fejl.

Den første bane er et 3D skydespil, hvor man ser John McClane i højhuset. Han skal så skyde de onde. Det er umuligt at sigte, og så går det hurtigere, jo hurtigere maskinen du har. Der er ikke lagt en grænse, så på min C500, foregik det i fast forward, spillet er designet til P133, så hvis du har en 1 Ghz må det være helt umuligt at styre gutten.

Det næste går ud på at køre gennem byens gader og ramme nogle bomber, som ellers springer og ødelægger byen. Man har ingen ide om, hvor man skal hen og at man rammer et par mennesker eller tyve påvirker ingen. Lyden er lidt sjov i starten, men også ensformig, men som har det læst ens tanker stopper lyden med at virke, når man har mistet sit første liv.

I det sidste skal man så igennem en skydebane, her styrer computeren manden rundt, mens du så skal sigte og nakke de rette personer og helst undgå at skyde gidslerne.

Grafisk er det frygteligt, lyden er slem, men den virker gudskelov kun halvdelen af tiden eller endnu mindre. Alt i alt er spillet elendigt. Desværre er der ikke mere plads til at sable det ned på....

Konklusion

Man vil have 499 kroner for denne "perlerække" af spil. Det er i omegnen af 85 kroner pr. styk. Trespasser er langt under middel, mens man med lidt god vilje kan kalde Future Cop for middel, men det taber man hurtigt interessen for. Die Hard er så elendigt, at man nok både har installeret, prøvet og afinstalleret det indenfor en time. Derfor kan jeg da takke skaberen for at det er sammenlagt, vi har skal bruge mindst ti timer på ethvert spil, der skal til anmeldelse. Die Hard spillede jeg i to timer og jeg hadede hvert minut. Tiger Woods '99 har længe været solgt



Future Cop: Om lidt kommer nogle skurke ud ompændt af flammer.

som budgetspil til 99 kroner, så ingen grund til at få det andet skrammel med på dén konto. Angående Fifa98 kan man sige det samme, 2000 udgaven koster 99 kroner. Need For Speed er okay, men det hele er set før, så har du en tidligere udgave, så er den sag klar.

Derfor når man hurtigt frem til at pengene er givet dårligt ud, for de to eller tre spil, der er noget værd for dig koster hver for sig 99 kroner hos enhver forhandler med et anstændigt udvalg af software.

Systemkrav:

P133/32 Mb ram er nok for alle spil, undtagen Trespasser.

Anbefalet:

PII/64Mb ram for bedste grafik og adgang til alle spil.

Kvalitet: 49%

Pris: 499,- kr.

Aliens versus Predator Gold Edition

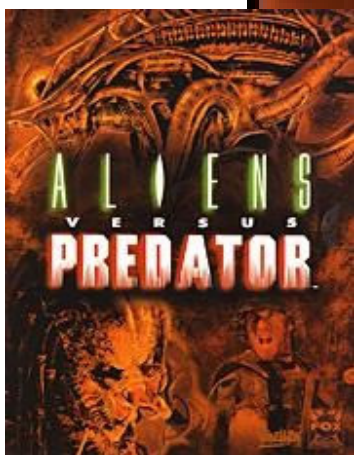
Fox Interaktive er de lykkelige ejere af licensen til både Predator og Aliens. Det første spil blev annonceret helt tilbage i 1994, men det dukkede først op i 1999. Så lang tid skulle vi ikke vente på efterfølgeren, men det er heller ikke en rigtig toer, men bare en gold edition – til fuld pris at bemærke.

Begrænset nyt under solen

9 nye multiplayerlevels og nye multiplayer spil er den helt åbenlyse forbedring. Et af spillene går ud på, at alle er soldater, én er alien. Den får et point for hvert drab, den soldat, der dræber alienen, overtager dens plads.

De samme nye baner er naturligvis til rådighed for skirmish spil, som jeg altså ikke kan finde ud af at oversætte til dansk. Det går kort sagt ud på hjernedød nedsabling af aliens. Man kan enten være predator eller soldat mod aliens, der angriber i horder, men rigtig underholdende bliver det aldrig.

Af de nye baner er de fleste nogenlunde det som man kunne forvente, altså dystre og designet til hurtig action. Det virker imidlertid lidt kikset på banen Nostromo. Nostromo er som bekendt det rumskib, som



Ripley var løjtnant på i Alien

Den 8. passager fra 1979, den film der startede det hele. I etteren ledte man efter en enkelt og ikke en hel flok, men det er måske at være lidt pernitten....

Gemmefunktion

Der er kommet to nye våben til soldaten, og de er naturligvis ganske fine. Det er desuden blevet muligt at

gemme ens spil, dog kun et begrænset antal gange for hver episode. Og hvorfor nu denne begrænsning? Ideen skulle være, at det gør spillet mere intens, i etteren var der ikke engang en save-funktion, men jeg vil heller have mulighed for at gemme hver andet sekund, hvis det nu er det, jeg har lyst til. I øvrigt har save funktionen ikke en tast, men man skal i stedet ud i en menu for at gøre det, det virker nu lidt overdrevet.





3 i 1 spil

Man kan spille som enten Alien, soldat eller predator. Det giver os tre spil i et, og imponerende nok er det faktisk tre vidt forskellige spil, naturligvis er det 3D shooter, men alligevel er der stor forskel. Lad os kort løbe de tre typer igennem.

Soldaten

Der er jo ikke noget galt i, at man gerne vil gøre ens spil både svært og

uhyggeligt. Men AvP går helt galt i byen. Jeg tvivler ikke på, at man, uanset hvilke våben man har, er mere eller mindre chanceløs mod tyve aliens, men dette her er altså et spil, og det skal være underholdende. Man angribes konstant i flok, når man spiller soldat. De angriber fra alle vinkler, og det sat'me skræmmende i starten. Efter lidt tid indser man, at man ikke har mange muligheder for at gennemføre spillet, ja selv med såkaldt trainer, der gav én

5000 i health, så kom jeg ikke længere end til tredje episode.

Alienen er lynhurtig og du splittes ad i atomer indenfor få sekunder. Det gør de også, hvis man rammer dem, og det er faktisk ikke så nemt, da det også skader dig (syreblod). Det bliver ikke bedre af, at man har meget lidt ammo, et smådårligt våben og deres blod kan gøre meget skade.

Det bedste man kan sige om disse fjender er, at de hver gang skal true en på lang afstand med et skrig, når de angriber.

Soldaten har natsyn og almindeligt syn. Der er ti forskellige våbentyper, men en del af dem er mere farlige for en selv end for omgivelserne.

Stemningen er rigtig god med de blinkende lygter og alarmer, men i starten syntes jeg, at det var lidt for voldsomt, og jeg havde slet ikke lyst til at spille soldaten, for hver gang man mødte dem endte det med det samme; hurtig nedslagtning af en selv. Fælles for alle levels, for alle tre typer spil, er at det mest alt er noget med prøv dig frem. Dermed tager det dig nemt både to og tre timer at gennemføre én episode. I længden er det bare en kedelig måde at få holdbarheden op på. Men ellers havde de jo også været nødt til at lave flere levels, end de sølle 21 (i alt).

Strategien med soldaten er ganske enkelt at se sig om efter døre og udgange, man kan jo af naturlige grunde ikke krybe rundt under loftet, så løsningen vil altid være nogenlunde logisk

Alien

En af de sjove ting ved alienen er, at den kan krybe og kravle på vægge og lofter, og mens den gør det, ses ens omgivelser lidt forvrænget. En alien har desuden et hunt syn, som gør, at man kan se i mørke. Når man spiller som alien er det ikke altid lige logisk, mennesker er skrækslagen for dig, og det kan føre til at de heller begår selvmord end bliver snuppet af dig. Dine våben er din hale og dine klør og er du tæt nok på kan du lave et "headbite", som vist ikke behøver yderligere præsentation. Det giver

dig energi at dræbe fjenderne, så hvis du har fuld energi kan det godt betale sig at gemme en skræmt civil til senere. Den paniske civilist skal såmænd nok blive siddende skrigende i hjørnet, indtil du er klar til hende.

De har også barrikaderet sig med automatvåben og bomber, så det er ikke altid heldigt at benytte sig af de samme adgangsveje som menneskene. Kravl i luftkanalerne og rundt på loftet. Det tager noget tid at vænne sig til, at op og ned ikke er nogen hindring og det kan virke meget forvirrende i perioder.

Alien'ens største minus er dens sårbarhed, den kan kun holde til soldater og bombers påvirkning i meget kort tid, det betyder at ens hurtighed og manøvreduktighed er afgørende for ens overlevelse, på letteste level er der da også en vis chance for at man kommer frem til anden episode efter 9-10 timers spilleri....

Predator

Denne type er jo en blanding af det bedste af begge parter. Den kan tåle en del skud, og den har ganske gode våben, og adskillige forskellige synsmuligheder.

Predatoren er skræmmende, men slet ikke i forhold til aliens, der kan få soldater til at skrigende løbe bort bare ved synet af dig – mod predatoren skyder de. Som predator har man gode overlevelsemuligheder og ens største problem er, at du ikke kan tanke din energi op og at du ikke kan bruge de våben, du finder, så når du løber tør er det bare ærgerligt.

Konklusionen

Jeg har aldrig prøvet etteren, men jeg går ud fra at de 7 episoder som henholdsvis soldat, alien og predator er nye levels og man kan godt mistænke, at det ikke er det. Under alle omstændigheder er 21 levels er heller ikke meget, selvom de er temme-



lig store. Du kommer næppe til at opleve alle sammen på grund af sværhedsgraden.

9 nye multiplayer levels og to nye våben og det var egentlig det.

Spillet har naturligvis fået rettet de fleste grafik og lydfejl, og naturligvis den mest irriterende med den manglende gemmefunktion. Er det nok til at kræve fuldpris. Ja, hvis du ikke har etteren. Nej, hvis du har denne.

AvP er både svært og frustrerende, men ikke særlig godt. Det er uhyggeligt i starten og det er krop umuligt indtil man har lært det at kende, derefter begynder dets mange fejl at træde frem, og man sidder tilbage med indtrykket af, at det er lidt imponerende, at man har fået så lidt ud af så god en licens.

Aliens versus Predator

Det er med god vilje spilbart, men der er mange (rigtig mange endda) bedre 3D skydespil på markedet. Hvis man er van af genren, af filmene og har adgang til multiplayer, så er AvP måske noget for dig, men sandsynligvis ikke.

Systemkrav:

Pentium200MMX, 32Mb ram, Windows 9x/Me, 400Mb harddisk,

Anbefalet:

400Mhz, 64Mb ram,

Oplevelse: 94%

Gameplay: 52%

Holdbarhed: 55%

Kvalitet: 57%

Pris: 349,- kr.

Blade Of Darkness – Preview

Codemasters har efterhånden en del ret fede spil på samvittigheden, og deres nyeste udspil "Blade Of Darkness" ser ud til at blive det næste i rækken. Det er et 3.persons spil ligesom Tomb Raider (man kan dog også vælge 1.persons, hvis man har lyst til det). Man har ikke skydevåben, men derimod er der lagt op til masser af kampe med sværd, økser og den slags virkelig middelalderligt. Man har fin kontrol over sin person (man kan vælge mellem fire), og når man først har lært at styre kameraet



begynder det at fungerer utrolig flot.

Hvor lang der går før vi ser spillet i den færdige udgave er umuligt at svare på lige nu, for den preview udgave vi spillede er karakteriseret som en 90% færdig preview udgave, så der er nok et stykke tid til. Set i det lys er der forbløffende få grafik og lydfejl, ligesom gameplayet intet fejlede.

Se mere på:

www.codemasters.com



Systemkrav: Ikke oplyst

Anbefalet: Ikke under 500Mhz, 64Mb ram og 3D kort.

Kvalitetstip: 85+

KAO the kangaroo – preview

I dette spil skal du styre en nuttet lille kænguru med boksehandsker (selvfølgelig). Vores lille fætter skal man styre igennem en række baner, der efter sigende spænder ret vidt. Af en eller anden grund må vi imidlertid kun se én (!) bane i preview versionen, derefter skal vi tvangsindlægges til at se skærbilleder, hvorefter spillet stopper. Grafikken og lyden virker god og forfriskende, ja næsten ligesom Rayman spillene, altså på den bane fik vi at se, men det er simpelthen for tamt at udsende sådan et preview, og vi kan desværre ikke give det en bedømmelse, når vi har set så lidt.



Odysee

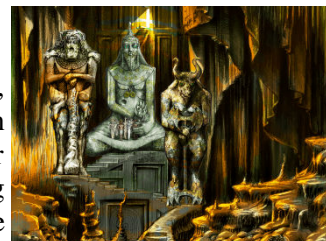
Du spiller en gut, der skal finde din ven Odyssee. Spillet er hamrende elendigt og brillerer med at stave Odysseus på flere forskellige måder i sin manual og i spillet. Selve spillet er et 3D action adventure, vi fik dog ikke, efter godt fem timers spilleri, set en fjende, men de dukker vel op på et eller andet tidspunkt, selvom vi efterhånden tvivler på det. Gåderne er okay, men dem er der også langt imellem, så det meste af tiden vader man bare rundt i et landskab, der ser nogenlunde ud. Nåja, går og går er så meget sagt, for vores person svæver hen over jorden og flere steder går han rundt nede i jorden eller inde i en klippe.

Der er utallige adventurespil, der er bedre end dette, ja, faktisk de fleste....

Systemkrav: P200, 32 ram

Anbefalet: P266, 64Mb ram, 3D kort

Kvalitet: 34%



Snow Cross Extreme – Preview

Snow Cross Extreme er et racerspil, hvor man skal køre snescootere. Det fungerer godt, man suser gennem svingene og det føles som at man ikke altid har fuld kontrol over dens scooter, ligesom man skal sørge for at dreje i god tid, da man ellers bare farer ligeud. Man skal altså kende banen for at få succes på den. Det er så en fordel, at de ikke er så lange, men

i stedet skal køres en del omgange.

Nydelig grafik og god lyd præger spillet, der i det hele taget virker ret lovende. Men når alt kommer til alt, så vil jeg til enhver tid fortrække at køre en almindelig rally racer, men dette er i hvert tilfælde noget andet end vi er van til.

Systemkrav:

P2/350, 64Mb ram

Anbefalet:

Et godt 3D kort.

Kvalitetstip: 68-78%



Frogger 2

Gode gamle Frogger har forandret sig en del siden sin debut for omkring tyve år siden. Frogger 2 foregår i et 3D miljø, og man skal igennem en masse baner, der omhandler alt lige fra øksesvingende rustninger, underlige bolde til have-redskaber.

Grafisk nydeligt uden at være prangende, lyden er tilgængelig i den bedre ende. Frogger 2 virker fint med en sølle P166 og det er meget rart i disse 800Mhz tider...

Kvalitetstip: 58-65%



Giants: Citizen Kabuto – preview

Vi har efterhånden ventet på dette spil siden sensommeren '98, så man kunne jo fristes til at sige, at det var lidt tidligt man annoncerede det i sin tid.

Man kan spille tre unikke væsener, de små meccaryns (billede), sea reapers eller som en Kabuto, der ligner

en mellemting mellem Godzilla og Pia Kjærsgaard.

Vi har spillet som de små soldater meccaryns, og de er svære at styre og så har de en utrolig sans for at vade ind i ens skudline. Man kan både flyve og man har et pænt arsenal af skydevåben. Men det er også et svært spil, der på mange måder sandsynligvis vil frustrere mere end godt er de første mange spil.

Grafisk er spillet ret unikt med store landskaber og masser af monstre, der er animeret meget smukt. Prisen har så været, at man skal have et

tredje generations grafikkort for at få det til at køre bare nogenlunde.

Når alt kommer til alt, så virker styring forvirrende, plottet småt og egentlig er jeg ikke særlig overbevist om, at vi vil blive vildt godt underholdt med dette spil, men jeg er nu ikke helt sikker, for multiplayer-delen skulle være i nærheden af fantastisk, men den er ikke med i preview versionen.

Systemkrav:

P2/350Mhz, 64Mb ram, 8Mb 3D kort

Anbefalet:

P2/450Mhz, 128Mb ram, 16Mb 3D kort

Kvalitetstip: 70-80%



Rigtige venner...

***Er det okay at snyde hinanden, når man handler ?
De fleste handler sker efter devisen, den mere kloge
narre den mindre kloge, men gælder det også
blandt kammerater og familie ?***

Kronik af Kim Ursin

En gang for længe siden, ja helt præcis 1994 var jeg i Jugoslavien som FN soldat. En del har spurgt mig om det var ikke "skide spændende", nej, det var det ikke, det var en ganske aldeles rædselsfuld oplevelse. Nå, men denne kronik skal ikke handle om det, men da jeg kom hjem om efteråret, stod jeg manglede en computer.

Jeg ringede til en kammerat, som jeg stolede på, og spurgte om computere. Husk på, at jeg ikke havde læst hverken aviser eller set dansk eller engelsk fjernsyn i knap otte måneder.

Joh, han mente da, at Amiga fortsat var det bedste bud. Det var jo nok også. Windows 95 var først lige blevet lanceret, og de computere, der rent faktisk kørte det som det skulle, kostede på den anden side af 25.000 kr.

Han havde tilfældigvis en dejlig A2000 til salg. Der var kommet en ny model (Amiga 1200), men den gamle var fortsat god, forklarede han mig.

Denne her A2000 havde 80 Mb harddisk, kickstart 1.3 og var en desktopmodel, så jeg kunne jo tilslutte et cd-rom drev, hvis det engang blev aktuelt. Ja, da måtte

jeg jo le. Cd-rom som standard. Programmer, der fyldte mere et par disketter eller fem var helt usandsynligt. Det grinede vi meget af. Nu fik man sig for resten aldrig snøvlet sig sammen til at lave et cd-rom drev til A2000, og det viste sig senere, at A2000'ens IDE controller var lidt anderledes end standard, så man kunne ikke bare købe et almindelige drev til den.

Skærmen var glimrede Philips skærm på 15 Hz. Jojo, det var sikkert godt. Joh, tiderne var anderledes end vores 8-900 MHz, 85Hz skærme og 20Gb harddisk.

Nå denne kammerat, som jeg havde kendt fra vi var helt små, og jeg snakkede lidt mere sammen og vi blev enige om fem tusinde for det hele, og det vidste han jo nok mere om end mig, tænkte jeg, så det var nok meget rimeligt. I betragtningen af at han allerede havde fået bud på et par tusinde mere, så var det jo kanon.

Jeg havde købt min første computer i 1984 (C64) og den havde trofast holdt ud til jeg tog af sted, nu havde jeg pengene. Det var tid til at opgradere.

Jeg modtog den i nogle gigantiske papkasser, og satte den op. Den fungerede fint og jeg lavede

faktisk bladets første tre numre med den. Jeg var så dum, at jeg troede, at det var helt almindeligt for en computer, at skulle boote fra diskette, det var det ikke. Faktisk var det kun de første A2000'ere, der havde det levn fra A1000'eren.

Senere opdagede jeg at markedsprisen var godt det halve.

Jeg havde lige været udsendt og Commodore var gået konkurs. Det havde jeg slet ikke opdaget. Gudhjælpe om han ikke udbrød et halvt år efter, at det jo var fantastisk heldigt, at jeg ville købe den, "for han havde haft den i Den blå avis i tre måneder uden at få et eneste svar" – fedt. "Commodore var jo gået konkurs, så alle ville af med Amiga". Hmrrff, tænkte jeg, men sagde ikke noget, men jeg tænkte noget.

I det mindste var jeg tilfreds med maskinen. Et par måneder efter finder man ud af, at den 80 Mb harddisk er på 20.

Godt et år efter skulle den opgraderes. Jeg vidste godt, at det rigtig sjove AGA ikke kunne sættes i, men det kunne OS2.0 eller måske endda 3.0. Jeg ringede til Betafon og vi snakkede sammen om det. Butikken var meget hjælpsom.

Jeg husker den samtale som var det for 5 år siden, hvilket det jo morsomt nok også er:

"jamen, det burde ikke give nogle problemer, hvis du lige tjekker revisionsnummeret på motherboardet (...) Det må bare ikke være revision 1.4 (...)".

Han fortalte grundigt, hvor det stod, og hvordan man adskilte desktop'en. Efter en lille times tid eller der i omegnen var den ad-

som sagt aldrig spekuleret over.

Vi vidste begge dengang, at AGA sættet ikke kunne komme i maskinen, og det var det han ville ha', derfor maskinen blevet solgt. Og hvem havde dog tænkt over, at der kunne være forskel fra A2000'er til A2000'er. Men det fortæller os selvfølgelig lidt om Commodore manglende systematik i sin produktion.

Vi sidder og snakker i telefonen

....En, der laver det trick med én, har aldrig været din rigtige ven, men har blot forgivet det...

skilt. Og jeg opdagede revisionen var 1.4, det var den eneste revision, der ikke kunne opgraderes... Øv, tænkte jeg. Egentlig spildte jeg det ikke en tanke.

Jeg købte en tid senere en Amiga 1200 og 2000'eren forsvandt ud af døren for 4-500 hundrede kroner. Den var ikke mere værd end det.

Der gik et par år.

Jeg havde valgt at tro det bedste om min kammerat her. Han havde formodentlig ikke tænkt nærmere om det med bootdisketten, det gjorde jeg jo heller ikke de første par måneder. Med hensyn til harddisken havde han stædigt holdt fast, i at den var på 80, og at ellers var han f..... blevet snydt i sin tid. Jeg lagde specielt mærke til det, fordi jeg jo lavede store produktioner. Et blad fyldte rask væk både 2 og 3 Mb. I parentes kan jeg jo så sige, at bladet i dag fylder på den anden side af 200 Mb.

Revisionsnummeret havde jeg

om bladet. Der er altså nu i 1998.

Han fortæller, hvor godt det er blevet siden de første numre. Uden at tænke nærmere over det siger jeg, det, jeg mener. Nemlig at bladet specielt blev langt bedre da jeg fik noget bedre udstyr. Jeg fortæller ham, at jeg havde brug for et bedre DTP program, men de gode krævede i sin tid OS2.0+, og da 2000'eren ikke kunne opgradres, så måtte jeg købe en ny.

Her er det han udbryder, mens han griner.

"Ja, det ved jeg sguda godt, det var jo derfor, jeg solgte den".

Og han fortsatte:

"de 20 Mb harddisk (!) var sgu ikke nok til mig".

Først var det, at jeg vitterlig fik vished over det. Han havde virkelig koldt og kynisk snydt en kammerat, givet falske oplysninger og solgt til overpris. Han havde direkte manipuleret mig rundt og ellers udnyttet at, jeg havde tjent en skilling på den tur derned. Og

altså var milevidt fra opdateret om noget som helst.

Forleden kom jeg til at tænke på hele episoden igen. En klasse-kammerat fortalte, at han havde fundet et fjols at sælge sin pc'er til.

Det er en "herlig" 386/33Mhz med 4 Mb ram og 180 Mb hard-disk, men tilgængæld har den en skøn monokrom skærm fra 1989. Prisen ? Computeren er i kroner og øre ikke noget værd, jeg skulle personligt have haft 2-300 kroner for at tage den med, men "fjolset" gav ham 1500 kr.

Det var såmænd en pige fra klassen, som han havde solgt den. Nu kan jeg egentlig ikke lide pigen, faktisk kan jeg ikke fordrage hende. Men i betragtningen af, at de to tilbringer en frygtelig masse tid sammen må de to være rigtig gode venner.

Hvad pokker går der af folk ? Snyder man sine venner for at tjene lidt penge ?

Det kan sgu ikke være rigtig, og det er det da heller ikke.

En, der laver det trick med én, har aldrig været din rigtige ven, men har blot forgivet det. Og det fede ved en sådan oplevelse, må vel være, at man så kan sortere den "kammerat" fra sin omgangskreds.

AmigaOS 3.5

Den nye Workbench har været på markedet i omkring et år nu, så det må være på tide at få et samlet indtryk af dens kvalitet.

På nettet har der selvfølgelig cirkuleret betaversioner og ufærdige versioner, men det er kun den endelige version man kan og bør tage stilling til. De mange betaversioner har fra starten fortalt om at den ny version kun er sminke, og det er da naturligvis rigtigt, at den er blevet kønnere. Naturligvis, men det er altså ikke det eneste, der er sket.

Vi lagde mærke til, at systemet er blevet meget mere stabilt og hurtigere. Hvis vi kørte med mere end 16 farver før i tiden (A1200/060/64Mb ram), var den lidt sløv i betragtning, mens den nu kan klare de 256 farver. Og det er da bestemt værd at tage med.

En mærkelig ting i pakken er shareware programmerne, der skal registreres, hvis man vil bruge dem. Nogle siger man slipper for at betale for programmer, man ikke vil bruge, personligt kalder jeg det fuldstændig

tåbeligt, at man får shareware programmer med i den pakke, man lige har givet 500 kroner for.

Hvad nyt ?

Der er ca. 93 mb data på cd'en, og det indikerer jo at der er lidt mere end bare et opdateret Amiga system at gøre godt med:

- Forbedret WB med flere funktioner i værktøjsmenuen.
- Forbedret og flottere iconer
- Prefs-programmer og div. tools med ny flot brugerflade.
- En tcp stack og en web browser
- Et email program, der skuffer.
- Forbedret filsystem med support for harddisk over 4 GB
- Nyt printer device, der understøtter moderne printere
- Cd-rom support dvs. device, prefs program og filsystem.
- En audio cd-player til musik cd'er.
- PPC support i form af WarpOS.
- Startdiskette.

En af myterne har været at man ik-

ke kunne bruge PSF2 filsystemet, det kan vi trygt mane i jorden. Det system virker ganske fortrinligt. En anden myte har været at Opus 5.8 skulle have problemer med OS3.5, det har vi heller ikke bemærket noget til.

Tværtimod virker det som om at OS3.5 klarer sig endnu bedre med Opus som WB replacement end uden.

Det er blevet væsentligt nemmere at tilføje nye datatyper,

så maskinen selv kan genkende dem og finde det rigtige program, når man dobbeltklikker på en ikon.

En af de rigtig skidte ting ved systemet er PPC, som understøttes, men kun de kort, der kommer fra Hage & Partner, og altså ikke fra Phase 5, som lige præcis mit kom fra. Dermed lykkes det ikke at udnytte mit kort særlig godt, men man bestemt mærke, at det er der.

I prefs skuffen kan man finde nogle flere funktioner som er ganske gavnlige, især hvis man ikke er hardcore Opus bruger. F.eks. kan man vælge at skjule de drev fra skærmen, som man ikke bruger. En mounter er det også blevet til. Den har været manglet tidligere - der har man været henvist til diverse SCSI mountere.

Hvordan ser det ud ?

Rigtig godt må man sige. Jeg har aldrig set så flotte iconer, og der følger et helt vognlæs med på cd'en. Har man Boingbag 1 update, er det rigtig let at kopiere iconer, som man har lyst til. Der medfølger et lille program, som hedder copy icon og er i stand til at kopiere iconer med et par museklik. Det kræver dog icon.library v.44.536 for at virke, og det skal man selv ud at finde (!).

Nyt filsystem

Det ny filsystem virker meget mere sikker end tidligere, så man ikke behøver at være så nervøs for mislykkede valideringer, hvis maskinen går





ned under skrivning til harddisk. Men man bør selvfølgelig altid være varsom, en check-sum error kan være ret dødbbringende.

Backup

HdToolBox har fået en kraftig renoivering, og kan nu indlæse RDB'en og gemme den på en floppy. RDB'en rummer henvisninger til alle data på hd'en. Blot skal man lige væ-

re opmærksom på at HdToolBox kræver resource.library version 44.102 for at køre, så den skal lige over på den WB diske, man booter fra den.

En anden mulighed er nødhjælps-disketten, men den fungerer desværre ikke under alle omstændigheder. Det lykkes i hvert tilfælde ikke mig at få lavet en, der virker efter hensig-

ten.

Store harddiske?

Tjah, der skal man nok prøve sig frem. Så vidt jeg ved er rom up daten bare en patch, der emulerer den 64-bits adressering, der er nødvendig til større diske. Det er aldrig lykkedes mig at få den rom update til at køre, og det var ikke fordi jeg ikke prøvede.

Konklusion

AmigaOS3.5 har været længe undervejs, men på trods af det, så er der fortsat mange fejl, det skyldes kun én ting, nemlig at diverse firmaer alle følte at det var dem, der skulle bringe Amiga videre, og ikke Amiga Inc., forhåbentlig har man med denne opdatering fortalt dem, at der er et firma, som tager sig af Amiga. Man kan udmærket kalde AmigaOS3.5 for et både godt og dårligt køb, det er godt, fordi det under alle omstændigheder bringer en hel del ting Amigaen, det er klart bedre end sin forgænger. Udsendemæssigt er forskellen ligeså stor, som da Windows95 afløste Windows3.1, mens indholdet ikke er et helt ligeså stort spring, men dog et spring.

Det er et dårligt køb fordi, der er kommet en version 3.9 til samme pris. Den vil (formodentlig) være bedre end denne. Formodentlig vil den rette de fejl, vi og mange andre har lagt mærke til, så alt i alt, så var OS3.5 et godt køb for et lille år siden, mens det nu er et dårligt køb

Amiga Operativ System version 3.5

Udvikler: Hage & Partner i samarbejde med Amino

Systemkrav: Amiga Rom 3.1, 020 CPU, 6 Mb ram, cd-rom

Anbefalet system: 060 CPU, 32 Mb ram, grafik kort

Installation: Nemt g problemfrit

Hastighed: Forbedret i forhold til tidligere

Stabilitet: Ikke klippestabilt, men bedre end version 3.1

Udsende: Flot, mange ikoner, men max antal farver er 256 farver på ikon siden.

Fejlmeddelelser: Elendige og på engelsk eller tysk.

Ydelse: Glimrende, men der er en del småting, som ikke fungerer helt som det skulle og burde forventes.

Manual: Den danske er i HTML format og lidt sølle.

Pris: Set fra 499,- kr.

Kvalitet: Dårligt

Systemet er en klar forbedring af tidligere versioner, men det er fortsat et pænt stykke fra den standard som Windows har sat, under alle omstændigheder så er version 3.9 nu kommet (samme pris og systemkrav), og det gør at v3.5 slet ikke kan anbefales til nogen.

Derfor anmeldes styresystemer så sent

Når man anmelder et styresystem er en meget stor opgave, for der kommer hele tiden nye ting frem, derfor mener vi at man bør have brugt det i mindst tre måneder, før det bliver anmeldt. I sidste nummer brød vi med dette, og bare se den up date, vi bringer i dette nummer. Derfor må vi nok sige, at vi fremover vil holde fast i mindst tre måneders test kørsel af et styresystem.



WindowsMe - update

I sidste nummer af Windows Med Amiga anmeldte vi WindowsMe, og vi var tilfredse. Det var nok for store ord. Jeg endte med simpelthen at afinstallere hele systemet igen, misforstå mig ikke. Det har mange fordele, men også gigantiske ulemper.

Den første forunderlige ting, man konstaterer er at nu et halvt år efter, er der fortsat mange producenter, der ikke har fået lavet nye drivers til det. Umiddelbart er det nok fordi man forventer, at Windows98 drivers virker til Me, det er bare ikke tilfældet i flere

tilfælde end godt er. Mit DVD drev kom aldrig til at virke, min nye printer virkede kun halvt om halvt, mens min skanner slet ikke virkede. Adskillige spil virkede heller ikke, ja faktisk virkede ingen spil baserede på Quake 2 motoren, og det er en meget stor ulempe, når man nu er ejeren af de første 5-6 fede titler, der bygget på den motor.

Medieafspilleren er altså en katastrofe, uanset, hvad man siger. Det kan simpelthen ikke passe af mediaspilleren (version 7) skal optage hele systemet (500Mhz og

128Mb ram). Det kan ikke lade sig gøre at fjerne den og benytte version 6, der efter min mening er langt bedre.

Når alt kommer til alt, vil jeg fortsat holde fast i at systemet er rigtig godt men vent med at skifte til det, til producenterne har fået lavet patches til spillene og drivers til hardwaren. Styresystemet er trods alt det mindst sjove ved en computer, og så længe, der er så meget der ikke virker med Windows Me, så er Me ikke anbefalesværdigt.

Stupid Invaders - Løsning

Før du giver dig i kast med denne løsning må du gøre dig klart, at den kan ødelægge noget af spil oplevelsen, så du bør kun bruge den, hvis du sidder fast...

[Bud]

Du starter som Bud, der har lukket sig inde på et af husets mange toiletter. Tag plunger ved siden af kummen, tag afløbs-ensen på hylden og en rulle af G.I. Asswipe toiletpapir. Bind toiletpapiret om plunger for at få et hjemmelavet kastereb. Brug kasterebet på vinduet og flygt ud af rummet. Ude på taget kigger du i skorstenen og opdager at Julemanden sidder fast halvejs nede. Snak kort med ham og hæld afløbs-ensen i skorsten og vent på at julemanden er smeltet. Derefter kravler du ned.

Tag svovlsyren, gå op af skærmen og tag brækjern og tagten. Gå sydpå til kisten. Brug brækjern for at åbne den. Brug tagten på zombien, brug syren på tagten for at få nøglen. Gå tilbage til stigen i den nordlige del af rummet. Kravl op og brug nøglen. I næste rum kigger du på den store musefælde og samler den op (højreklik for at skifte øjet ud med en hånd). Smid den store musefælde foran trappen på gulvet. Gå tilbage og sluk for lyset og vent på Bok.

I huset skal du først gå ud i køkkenet (gider ikke skrive hvordan, for det er let at finde rundt). Der tager du lighteren i en af skufferne. Gå derefter til garagen og snup et stykke fyrværkeri. Gå til værelset med den kødædende plante og placer fyrværkeriet i pejsen og brug lighteren til at affyre det med. Gå ovenpå og ind i badeværelset, hvor du finder en nøgle i vaskemaskinen. Derfra går du til Candys værelse, hvor du skal finde et par nylonstrømper i skabet og bruge nøglen til at låse op for Candys skuffe så du kan finde en hårtørrer.

Fortsæt dernæst ovenpå. Tag forlæn-

gerledningen i det store rum, og gå ud af den bagerste dør i rummet med badekarret (døren er helt inde i venstre hjørne). Du kommer til et mørkt rum. Led efter en lyskontakt (switch) i den mørkeste del af rummet (midt imellem døren og vinduet i den anden ende af rummet). Når du tænder lyset skal du tage håndsvinget. Brug håndsvinget i samme rum ved de store vinduer, hvor der er et lille hul. Brug håndtaget et par gange for at åbne vinduet og hop så udenfor. På taget anvender du bjælken som bro for at komme videre til stigen, som du skal op af. Hop igennem skorstenen og brug nylonstrømperne på skabet. Kravl op igennem skorstenen igen og gå hele vejen ned til stueetagen og ud igennem køkkenet for at komme til baghaven. Brug nylonstrømpen på plæneklipperen og send så plæneklipperen af sted. Gå derefter tilbage op igennem huset til rumskibsrummet og brug forlængerledningen på stikkontakten og hårtørreren på forlængerledningen for at befri dine frosne venner.

[Etno]

Begynd med at finde og tale med computeren. Den er let at provokere, hvilket vil slutte spillet. Så vælg dine ord forsigtigt, indtil du kan love computeren, at du vil flyve to ture og komme tilbage og hente den. Samtalen går noget i denne retning: I need, Asking, There, Lovely day for, Okay, it's, But of, But of, I'm going. Gå derefter helt ned i enden af rummet og brug kufferten. Tag batteriet og vend tilbage og genoplad batteriet ved hjælp af stikket ved den forældede maskine (obsolete machine). Tilslut det genopladede batteri til SMTV. Snak med computeren igen, mens du er i en anden skikkelse. Gå til pengeskabet og tag bogen (der viser sig at indeholde Etnos penis-pumpe).

[Gorgeous]

Kig på alle kyllingerne og tag en op. Følg stien til du kommer til et træ,

hvor du kan tage en gren, fortsæt derefter til fabrikken. Undlad at gå venstre eller højre, men gå derimod til det kloak dæksel du kan se. Brug grenen på dækslet og forsøg derefter manuelt at åbne dækslet. Gå væk og vent på Chicken Zilla (en kæmpe kylling). Tal med den og den vil eksplodere og åbne kloak dækslet for dig. Hop ned i hullet.

[Candy]

Følg gangen du er i fremad indtil du falder ned. Gå til døren og brug den to gange.

[Gorgeous]

Gå lidt frem til du kommer til en stige. Kravl op af den. Der er et dæk som du kan æde, eller du kan fortsætte ind i rummet og ind i elevatoren. Tryk på knappen og kørs med elevatoren. Gå til venstre når du kommer helt ud på ko platformen, og tag elevatoren op. Gå lige ud af footbridge til du kommer til et rum. Gå op af den lille trappe og tag skeen (ladle) og brug den et par gange på gryden. Derefter kan du samle gryden op.

Gå til næste rum, op af trappen og op på scenen ved det store sydstatsflag. Tag gryden på hovedet, og du får en møddings hammer (dung hammer). Der kommer en kylling og skælder ud, og den skal naturligvis have et gok med hammeren. Gå tilbage til ko-platformen. Tag elevatoren lige overfor porten du kom ud af. Gå til venstre når du er kommet op og tag vindeltrappen.

Gå til højre og hen til reklameskiltet. Der står en mand og svejser. Knald ham ned med din dung hammer, og snup hans gasflaske. Gå tilbage, ned af vindeltrappen og ud af den højre dør, for nede af trappen. Snup ambolten og giv gasflasken til vagthunden. Snup hundehuset, og spis eventuelt hundens mad. Gå igennem døren, snup skateboardet og fortsæt mod højre. Brug hundehuset foran kisten (front of chest). Kravl op af hundehuset og tag winch. Gå tilbage

til ko-plattformen.

Gå til højre fra ko-plattformen. Brug winch på den ko på væggen, der har ring i næsen. Brug winch til koen er fri, og brug derefter skateboardet på koen. Skub koen ind i elevatoren og tag selv elevatoren. Skub derefter koen hele vejen rundt på platformen indtil du kommer til døren. Åben døren og skub koen igennem. Brug krogen på gulvet, og brug derefter det røde håndtag.

[Candy]

Begynd med at snige dig ud på badeværelset og snup body oil og find et barberblad i skuffen. Gå tilbage, og husk at du ikke må vække Nelson (gutten i kanindragten), så hold fing-

ubåd som du kravler ombord i. Der er rige muligheder for at dø på ubåden, så pil ikke ved nogen håndtag. Gå til venstre og kravl op af stigen og snup Fugu fisken. Gå tilbage og forlad akvariet. Gå til højre til du kommer til et køkken. Smid din Fugu fisk på stakken af fisk og vent til kokken dør af madforgiftning. Tag spanden ved side af køleskabet, og tryk på knappen. Smut ind i elevatoren. Kig på kontrolpanelet og tryk på knap #2.

Følg gangen rundt, fordi jern persienerne til du kommer til en stor dør. Åben den, gå ind og tryk på knappen. Kravl ud og tilbage til jern gardinet, som du i din nye flade form kan glide under. Gå til venstre når du er under iron curtain. Snup dåsen

Når koen har fået chili bruger du spanden på den. Og vupti du er i kapitel 4.

[Stereo]

Gå nedad indtil du kan komme ud af rummet. Gå ud og følg gangbroen igennem Access 1, 3 og 5. Gå ind i elevatoren og tryk på knap #1. Følg gangen og gå ud af korridoren og gå igennem døren til venstre til gas room. Tag den grønne tomme gasflaske og fyld den fra hanen med det smilende ansigt. Forlad gas room og gå igennem den højre dør til dissection room.

Gå til højre og brug jern rullegardinet. Brug gasflasken på munden. Tag derefter elevatoren ned. Hiv to gange i Igors fod til den falder af.

Tag derefter Igors ID kort. Gå tilbage til elevatoren med de tre knapper. Brug knappen for at tilkalde elevatoren og tryk denne gang på knap #3. Gå igennem korridoren og op på platformen. Brug Igors fod på foot identifier og smut igennem døren.

[Candy]

Snak med den store flue til den flyver dig op af hullet. Derefter går du ned af skærmen og klatrer op af trappen. Gå mod huset under det store 2-tal, og gå derefter ud til højre hvor der ligger en stor lilla kasse. Den lilla kasse er en kvinde-robot, som du skal gemme Candy i.

[Gorgeous]

Tag kraniet, tarmene og den lille knogle, der ligger og flyder i rummet. Bind tarmene om knoglen. Brug kraniet i radioactive gutter for at fylde det med ætsende radioaktivt affald. Gå helt ud til kanten af afgrunden og gå op. Brug dit tarm-reb på gitteret. Tag wooden wedge. Kravl op i hullet og tag endnu engang en wooden wedge (som Gorgeous denne gang skygger for). Brug kraniet på tremmerne og kravl igennem hullet.

Gå igennem det blå rum til du finder en stige. Kravl op af stigen og tag



rene fra radioen og fjernsynet. Gå igennem huset og find den oppustelige stol. Gå til døren. Brug body oil på hængslet. Åben døren og gå udenfor. Gå til venstre og ligefrem til du kan anvende den oppustelige stol "on the ground". Sæt dig i stolen og hak hul i den med barberbladet.

Åben døren i rummet du kommer til. Indenfor snupper du støvsugerslangen og forsætter igennem døren til det næste rum. Der er der en gul dykkerdragt, som du hopper i. Nede i akvariet går du til du finder en gul

med chili og gå til højre og tag elevatoren. Gå til venstre og hen til håndtaget bag redneck. Hiv i håndtaget og gå til svingdøren. Fjern jernstangen og gå igennem døren.

Gå tilbage til køkkenet. Åben det lille skab og brug støvsugerslangen på gasflasken. Tænd for gasflasken og tænd for komfuret. Sæt chili dåsen på flammerne og snup den derefter igen. Smut tilbage igennem svingdøren og hen til jern persienerne ved siden af elevatoren. Tryk på knappen og smut indenfor og mød Gorgeous.

jernkrogen (kan være svær at se). Kravl ned igen og gå tilbage til gas røret, som du slår hul på med krogen. Gå derefter tilbage til jerndøren ved siden af stigen. Slå på den med krogen. Gå igennem gøren og gå til venstre hvor der er et brandskab. Brug den lille hammer til at smadre glasset så du kan snuppe brandøksen. Gå ned af skærmen til du kommer til døren ud. Brug den. For at komme forbi møblerne truer du skamlen med øksen. Gå ud. Brug de tre knapper for at fjerne alle rumvæsnerne og fortsæt igennem døren til venstre. Tryk på knappen ved det store monster, og gå videre igennem døren til venstre.

[Candy]

Gå til højre og undersøg sofaen for at få nogle penge. Smut ud af huset og ned til fluen. Betal den med pengene og den flyver dig væk. Gå derefter ned af skærmen og op på footbridge. Brug teleporter rør 1 så 3, derefter 8 og til slut 21.

[Stereo]

Gå med det samme ud af kontrolrummet. Tag elevatoren til level 2. Gå hele vejen tilbage til cellerne (access 5,3,1). Find cellen med space brick (murstenen med øjet). Brug Igors kort på Electronic lock og snup murstenen. Gå tilbage til elevatoren og tag tilbage til kontrolrummet (knap #3 i elevatoren). Gå rundt i kontrol rummet til du kommer til en teleporter i form af en ring på gulvet. Gå ind i den. Gå derefter frem og find right foot switch. Træd på den og en rød knap kommer frem. Placer space brick på knappen. Tag teleporteren tilbage og find den hemmelige dør du har åbnet. Gå igennem døren og hen til farvepanelet. Hav papir og blyant klar og spil spillet igennem (der kan jeg ikke hjælpe dig, for det ændres fra gang til gang). Blot tryk samme farver i den rigtige rækkefølge som du ser. Du skal blive ved indtil der er 10 farver i rækkefølgen. Når du har gjort det rigtigt åbner der sig en dør i kontrol rummet. Gå ud i kontrolrummet og hent til døren og hop igennem den. Indenfor går du til Dr. Sakarines store bord og sætter

dig ned.

[Bud]

Gå frem og brug det store toilet midt i rummet. Gå derefter til højre på røret indtil du kommer til det næste rum. Dette bringer dig til en labyrint. Gå ind i labyrinten. Der er ikke meget andet at gøre end at blive ved med at trisse rundt i labyrinten indtil du er igennem. Dette sker når du møder en snegl (tryk escape for at slippe for verdens langsomteste cut scene). Når du kommer igennem labyrinten hopper du i golfhullet. Derefter bruger du en green alien. I røret snakker du med robotten til du kan tilbyde den en fod-massage. Når robotten er væk går du nedad indtil du kan komme om bag den gigantiske propel. På den anden side af propellen bruger du robotten. Oppe på overfladen går du mod højre og derefter mod den store klippe midt på skærmen. Brug øre trompeten.

[Etno]

Gå hurtigt ned og brug fjederen. Gå videre ned og ind i teleporteren. Gå derfra op på den store moving platform. Arbejd dig hele vejen op via stiger og platforme indtil du kommer til to store tandhjul. Hjælp rotten fri, og you guessed it: gå hele vejen tilbage. Når du kommer ned skal du stille dig på small platform og trykke på den grønne knap. Gå derefter ned af platformen og ned og tryk på knappen ved døren. Hop ind i røret når porten går op.

[Stereo]

Gå ud af gangen overfor bordet hvor Stereo sad (altså ikke tilbage i kontrolrummet).

[Bud]

Gå nedad for at forlade skærmen du er på. Gå derefter til højre. Gå East, South, South og du finder et skelet på en vippe. Skub til stenen og tag kraniet. Gå til venstre og gå derefter North, North, og så lang tid til West indtil du finder en haveslange på jorden. Tag slangen. Gå North og derefter vedbliv med at gå East indtil du kommer til det store hul, hvor du startede da du kom til ørkenen. Gå

mod den store splittede sten, og gå højre om den. Gå East, North, West, hvilket bringer dig om på bagsiden af stenen. Gå frem mod det store hul imellem de to dele af klippen (mod højre), indtil du kan se et rør stikke op af jorden. Brug haveslangen på røret. Brug derefter kraniet på haveslangen og vupti du er tilbage i basen. Gå mod venstre og op af rulletrappen.

Gå til bunden af skærmen (væk fra det store rumskib). Gå derefter igennem den venstre dør og ned i bunden af rummet, hvor du bruger kontrol panelet.

[Candy]

Kravl ned af stigen, og videre ned af den næste stige. Hop derefter ned igennem hullet. Udenfor raketten bruger du elevatoren og går mod højre. Derefter samler du den gigantiske brændstoftønde op. Når Candy har båret den tilbage bruger du slangen på jorden og kravler tilbage i rumskibet. Du anvender håndsvinget og kravler op og trækker i det røde håndtag. Derefter kravler du atter op og trykker på ignition switch.

***Tillykke, du er igennem
Stupid Invaders !***



Vuffers Kurv

Amino har udført mirakler

Efter at Commodore, Escom, Viscorp og Gateway2000 har mishandlet det styresystem er et rent mirakel, at der fortsat er en gruppe, der holder fast i det system. Det virker som om Amino vil noget med AmigaOS. To opdateringer på de sidste to år har været gode tegn.

En 7-800 Mhz CPU i X-Box virker da ikke særlig lovende, det ligger min nuværende maskine da på lige nu. Min arbejdskollega har en Amiga der har en PPC200 & 060, 128Mb ram og 8Mb grafikort, alligevel virker den egentlig ligeså hurtig som min. Hvorfor? X-Box i bladet? Jeg håber det.

Henrik Jensen

Hej

Vi har også været positivt overrasket over Amino, der virkelig har gjort et godt stykke arbejde det sidste års tid. Megabertz er ikke alt, hvis man har et system der ikke har flaskehalse, så kan mindre Mhz sagtens konkurrere med lidt mere kraft. Det er formodentlig det som vil være grunden til at X-Box vil køre med en lidt "lav" taktfrekvens. Hver CPU er opbygget forskelligt og derfor kan du ikke bare se på Mhz. PS2 kører f.eks. kun på 400, mens N64 kører på sølle 80, vi er nok hurtigt enige om at de to maskiner ikke er letvægtere.

Vi i redaktionsgruppen ikke besluttet noget som helst. Vi vil gerne se, hvordan X-Box ender med at se ud,

priser, specifikationer osv. Grunden til at X-Box kan diskuteres er, at denne konsol er bygget op omkring Direct X, ligesom pc, dermed vil konverteringerne fra den til pc komme til at ske meget hurtigere og nemmere. En PS2 konvertering skal skrives helt fra bunden, det samme vil ikke gøre sig gældende med X-Box, derfor kan den være spændende.

Vuffer

Hej Vuffer

I nr. 15 havde I en artikel om konsollerne, som man kunne spille på sin pc. I artiklen skriver I, at man ikke må bringe eller bruge rommen, ligesom man heller ikke må bruge spillene. På jeres cd med nr. 17 bragte i en Commodore 64 emulator med en 20-30 spil og rom. Hvordan hænger det sammen? xcv@hotmail.com

Hej

Artiklen er skrevet rigtig nok. Omkring rommen til C64 så ejede Amiga International dengang rettighederne og havde udtrykt, at de ikke ville bruge dem, og at de ikke ville gøre noget for at stoppe det, som de kaldte, non-kommerciel handlinger omkring maskinen. Derfor bragte vi emulatoren samt nogle af de mange tusinde spil, som du kan finde på nettet. Men det er altså op til hvert enkelt firma at tage stilling.

Indenfor lovens rammer er der ingen fastsatte grænser, men langt de fleste firmaer vælger i disse år at frigi-

ve de spil gratis, som har 10-12 år eller mere på bagen.

Vuffer

Hvorfor?

I sidste nummer valgte i at bringe en lang artikel om den "stakkels" Benjamin, som havde skaffet sig børneporno. Hvorfor i alverden fremviser I ham som en uskyldig stakkel? Det er logisk, at han nægter, men da man har fundet billeder i hans hjem er sagen jo helt oplagt, en syg fyr, der er blevet afsløret i opløbet. Jeg synes, specielt som mor, at det er godt politiet går ud og beskytter os forældre mod den slags. Måske burde du tænke på, at det ikke bare er billeder, men at der er en historie bag hvert eneste billede. Det er godt, at det for en gangs skyld er lykkedes at standse en syg stodder, inden han har skadet et barn på livet. Det kommer forhåbentlig til at stå på hans straffeattest, så han aldrig aldrig kommer i nærheden af at arbejde med børn.

Børns Vilkår har krævet, at enhver at der bliver anklaget ikke må arbejde med børn, det virker kun fornuftigt, da det er så svært at bevise den slags sager. Jeg tør ikke have mit efternavn med, da de så sikkert vil true mig eller mit barn – beklager, jeg må tænke på mit barn.

Marianne

(efternavn bekendt af redaktion)

Hej Marianne

Lad der ikke være nogen tvivl. Hele redaktionen tager dybt afstand fra pædofili og alle dens afskygninger. Vi finder det direkte ækelt, og jeg mener, at enhver, der tages med det, burde have en behandlingsdom og ikke slippe fri, før vi er sikker på, at de ikke er til fare for samfundet.



Men i vores artikel tager vi slet ikke stilling til skyldsspørgsmålet, da vi ikke har nogen ærlig chance for det. Hele vores pointe er imidlertid, at det er der heller ingen andre, der har.

Skolens sikkerhedssystem er vores fokuspunkt. Jeg er sikker på, at du og andre, ville have langt nemmere ved at forholde sig til den del af artiklen, hvis han havde været anklaget for hacking eller salg af software eller noget lignende. Vi siger, at skolens sikkerhed er så ringe, at enhver kan have anbragt det, altså så mænd også ham selv, i hans skuffer på skolens server, og det er klart uacceptabelt. Du har helt ret i, at det mærkeligt, at politiet finder en diskette med billeder på hans bopæl. Men vi er dog nødt til at bringe hans ordrette forklaring på dette og i en artikel kan vi heller ikke tage stilling til det troværdige i den. Hvis vi skulle have kørt artiklen helt ud skulle vi have interviewet personer omkring ham for at få fastslået den. Vi valgte imidlertid at fokusere på skolens IT sikkerhed (fordi vi er et computerblad) og så ellers lade retten om at bedømme, hvad man har fundet i hans hjem.

Det **burde** være sådan, at man ikke kunne stille spørgsmål omkring, det der er fundet under hans password. Det kan man, og det pointen med artiklen.

Til det sidste med Børns Vilkår kan jeg kun være uenig. Det er grotesk, at der kan blive rejst 96 sager mod pædagoger, lærere, eller lign. personer, at der ender med at falde dom i kun 16, heraf blev blot 4 dømt skyldig. Enten gør retsvæsenet ikke arbejdet godt nok eller også er man lidt for hurtig på aftrækkeren. Med en statistisk skyldsprocent på 4% ville det

være justitsmord 96% af gangene. Det vil ikke være rigtigt i et retssamfund, hvor man er uskyldig til det modsatte er bevist. Hvis man gør det, så er man vel i gang med at sige "så er der nok noget om det". Jeg har svært ved at se, at netop det skulle skaffe os retssikkerhed.

Vuffer

Hej Vuffer

Det siger desværre noget om dine evner indenfor computerverden, hvis du ikke kan finde ud af at installere Linux. Det er



både nemmere end Windows og Amiga, men det kan du altså ikke finde ud af? Du lagde da ellers meget godt ud med den lange artikel i nummer 17, hvad gik der så galt? Jeg fik installeret Linux på en weekend, men jeg synes nu ikke, det er særlig godt, så jeg har fjernet det igen, men hvis du vil have artiklen kan jeg da sikkert godt skrive den.

Jeg ville gerne se, at bladet tog et stilskifte. Det, som I er i gang med virker lovende, men jeg synes måske mere I skulle bevæge jer hen mod at lave et mere "snævert" blad, altså f.eks. med

et C-kursus eller lign. Men ikke et "lav din egen hjemmeside", det er ligesom blevet udbrændt gennem de sidste mange år af et hav af blade, så svært det altså heller ikke.

Jeg vil også gerne se mere specielle artikler, som man ikke ser i de store blade, såsom overclocking, elektronik artikler, robot bygning, hvad man skal se på, når man opbygger sin pc eller noget lign. Mange af de andre blades (læs: Privat Computer) artikler omkring PC bygning virker som om de er bestilt af bestemte firmaer, der så låner dem en masse harddiske eller grafikort eller noget helt andet. Det hele virker bare mere eller mindre som en reklameserie. Jeg vil godt være med til, at I har reklamer, så længe det ikke påvirker den redakti-

onelle linje?

Jeg håber, I kan bruge det her til noget.

Venlig hilsen André S.

PS) Hjemmesiden?

Hej André

Vi tager altid imod kritik, og det er bestemt rart, når det følges op af nogle forslag til, hvad vi så kan gøre i stedet.

Med hensyn til Linux, så lykkes det for mig at lave den rette partition, men jeg fik aldrig boot disketterne til at gøre det de skulle, så jeg kom altså ikke ret langt. Når man så har rodet med det i længere tid mister man nok interessen for det, jeg gør i hvert tilfælde.

de. Linux har jeg derfor valgt at helt se bort fra. Vi vil sikkert med jævne mellemrum nævne det i nyhedssektionen, men ellers ikke.

Et C-kursus rykkede lidt nærmere med dit brev, jeg har også modtaget 3 mails, der har udtrykt det samme ønske, så det er måske noget der kommer indenfor de kommende numre, men det tager også lidt tid at skrive det, så hav lidt tålmodighed.

Vores indhold er i høj grad spil, det er fordi det optager vores læsere, i hvert tilfælde modtager jeg mange anmeldelser af spil (mange tak for den opbakning til at lave bladet). Jeg prøver at varierer bladet, så der er en stor spilsektion, men også artikler og anmeldelser af mere seriøse ting, men også om fem år vil anmeldelserne nok fortsat være grundstenen i bladet, som det også var det for 5 år siden.

Vores annoncører har ingen indflydelse på den redaktionelle linie. Ligeledes får en annoncørers produkter ikke særstatus. Om end, at f.eks. MS dog har været meget flinke til at sende anmelderkopier til os, og det betyder naturligvis at deres produkter får mere plads, men ikke bedre karakterer, af den grund.

Vuffer

Amiga titler på vej ?

Jeg er rigtig glad for at Amiga nu for alvor er på vej tilbage. Der er lang vej endnu, men det går den rigtige vej. Amiga DE virker ret spændende. Der er været snak om en hel del spil skulle konverteres, bl.a. Soldier Of Fortune, men det der kan virke mest forunderligt er, at Mario 64 skulle komme, kan det mon passe ?

Jeg ville meget gerne se, at I



havde lidt mere struktur i bladet. Preview siderne burde f.eks. være samlet i starten af spilsektion, hardware være samlet osv. osv.

Engang imellem hører jeg om en pige, der hedder Lula, hvem er det ?

Louisa12@hotmail.com

Hej

Desværre har vi ikke kunne få det hverken af- eller bekræftet af Nintendo Danmark. Vi kan da krydse fingre.

Vi blander preview-anmeldelserne ind i resten af spilsektionen, fordi vi mener det gør bladets læseappel højere. Ellers prøver vi holde tingene samlet, de seriøse test, hardware osv.

Lula er en cyberdulle, der har været med i nogle ganske aldeles rædsomme "spil", såsom Lula Inside, som vi et tidligere nummer gav 12%

Vuffer

Hejsa

Tak for et godt blad. Det er godt at I nu er på godt 50 sider, og så til en fornuftig pris. Desværre var prisen den, at der var rigtig mange sætninger og ord, der var faldet ud sidste gang, og det ødelægger en del af indtrykket.

Har I hørt noget om hvornår

Black & White dukker op ? Og hvad vil det cirka kræve af ens system for at det kører godt.

Jeg har overvejet at skifte min CPU ud, men hvad er bedst Duron, Cleron eller Cyrix ?

Lars

Hej Lars

Vi var egentlig ret godt forbedret på sidste nummer, da printeren så pludselig skulle udskiftes. Det betød desværre også at de 0,65 cm i bunden skulle blive 0,9 for at det kunne udprintes, så næsten alle siderne skulle redesignes. Det gik nok lidt for stærkt.

Black & White er udkommet, når du læser dette, og det kræver mindst en 500Mhz Pentium III og 128 Mb ram for at det er til at spille.

En Celeron 800 er godt og vel 10% langsommere end en Duron 700. Den hurtigste Cyrix er på sølle 667Mhz og er slet ikke et seriøst bud, medmindre man virkelig står og bare skal have en maskine, der kan køre en kontorpakke. Til gengæld er Cyrixs strømforbrug meget lavt. Du skal dog være opmærksom på, at hvis du ikke vil udskifte dit bundkort, så er det nok det, som i den sidste ende afgøre hvad du skal have. Men pris kontra ydelse: Sikker vinder er Duron.

Venligst Vuffer

