

CIVILIZATION 3



Sid Meyer har slået til igen. Siden det første Civilizationspil i 1991 har verden hver gang holdt vejret, når han lancerede sit næste projekt. Denne gang er ingen undtagelse. Vi har en massiv og grundig foromtale af det spil, der med al sandsynlighed bliver en ny klassiker.

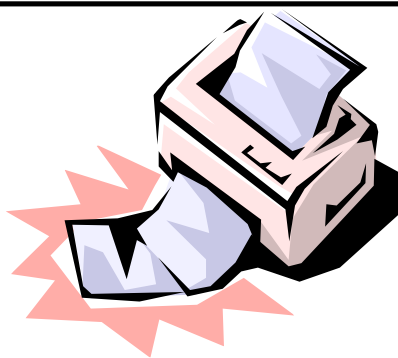
Læs side 6-8

HP Deskjet 640C

Denne printer imponerende os faktisk ganske meget. Ingen af os har f.eks. oplevet en printer, der ikke kan udskrive mere end 3-4 sider, før den nægter at skrive mere. Det er desværre ikke helt sandt, for den fortsætter nemlig med resten af papirbakken, men ikke mere end en enkelt linie per side.

Flot HP, og særdeles "interessant" service og hotline omkring den. Joh, HP fik vi et helt nyt syn på efter at have prøvet denne printer.

Læs side 32-33



Black & White

Du kan spille en gud, der skal kæmpe mod Nemesis. Han er bestemt ikke positiv stemt overfor en lille gud som dig.

Kæmp mod ham i fantastiske 3D omgivelser.



Asterix The Gallic War

Krigen mellem romerne og gallerne fortsætter i dette nye spil fra Infogrames. Det miner ret meget om det gamle North & South, og det er slet ikke tosset.



Dark Basic

Hvis du selv har fået lyst til at lave et computerspil, så er Dark Basic måske noget for dig ? Det er nemt og det er muligt at lave flotte spil, som man måske endda også gider spille.



Gode nyheder for Amiga folket

Det har været svært at være en rigtig glad Amigaejer gennem de senere år, men nu begynder det at se rigtig lyst ud. Lad os se lidt på det.

AmigaOS

To nye versioner af operativ systemer på godt et år, og næste version skulle dukke op i starten af næste år. Det rigtige gode har været, at siden Gateway trak sig, og Amiga International blev til Amino – og smed Petro ud, så har de faktisk holdt deres løfter og deadlines. Det virker faktisk som om Amino endelig har fundet en god forretningstone frem.

AmigaOne

Dette er den nye Amiga computer. Amiga International ville ikke udsende hardware. Amino har holdt fast i det samme, sådan da. De har betalt og sikret udviklingen af en AmigaOne, som vi omtalte for et par numre siden. Det skyldes formodentlig, at man vil sætte en standard for Amiga hardware. Prototypen er efterhånden klar, og dermed synes det rimelig sikkert at den rent faktisk bliver lanceret i 4. kvartal af 2001, som lovet.

Programmer

Ja, lad det være sagt. Kommercielle programmer har det hårdt. Piratkopieringen har altid været slem på Amiga. Jeg tror ikke, at Amigaejere er værre end resten, men det betyder mere. Et Amigaprodukt har en kundekreds på 1-1½ million, et PC program har over 150 millioner potentielle kunder. Man kan hurtigt forestille sig, at det betyder noget mindre om 40.000 kopiere programmet der end på Amigaen.

De fleste brugerprogrammer kommer rent faktisk i dag som shareware. Det er godt nok for de mindre programmer, men lige her og nu så mangler vi seriøst en ordentlig kontorpakke, men det siger jeg jo hver gang. Tilgængæld er der masser af suveræne grafikprogrammer. De fleste af dem er lidt eller meget bedre end til PC og Mac.

Spil

Mange spil er blevet annonceret de sidste mange år, og rigtig mange af dem er aldrig kommet. Det er langsomt ved at ske. I den senere tid er der kommet en række konverteringer, 2140, Heretic og Napalm som de to største. Mit problem

med de titler er, at de har været tilgængelig på PC i lang tid. Derfor er det langt mere interessant, at der også kommet fede Amiga only titler. Sword og Wasted Dreams er nu kommet. Det har taget sin tid, men måske har de været værd at vente på. Under alle omstændigheder så er spiltitlerne begyndt at dukke frem, og langt fra alle er konverteringer fra PC. Det er fint nok med konverteringer, men strømmen skulle helst ikke kun gå en vej, men begge. Wasted Dreams er umiddelbart et spil, som jeg tror kunne gøre sig godt på PC, så måske var det værd at overveje.

Men...

Der er altid et men. Mens Amiga altså endelig er ved at få styr på stumperne og komme med noget der ligner et seriøst alternativ til Windows, så kniber det unægtelig med at finde det. I Danmark har vi p.t. kun ganske få forhandlere, og det er et stort problem. I Tyskland og England er man dog kommet ind i store kæder, så mon ikke det også sker i Danmark. Men dét sker næppe med det samme, for i Danmark har en Windows PC længe været ensbetydende med en computer, mens alt andet er legetøj og useriøst.

Men når man gør stillingen op, så har de sidste 12 måneder generelt budt på fremgang på alle fronter.

I vores blad

I vores blad er der for første gang i meget lang tid udsigt til bedring af Amiga delen. Hele tre Amiga skribenter har nemlig meldt sig under fanerne, så kan vi forhåbentlig nå op på at have en 8-14 sider med Amiga. Det har unægtelig set lidt sløjt ud i de sidste par numre. Faktisk så sløjt, så vi har overvejet helt at skippe platformen pga. manglende materiale, men det ser nu lidt mere positivt ud. I næste nummer kan vi således blænde op med anmeldelse af Wasted Dreams og en lang artikel om 3D skydespil til Amiga. Det er da et fremskridt.

Vi ses allerede i oktober

Kim Ursin

Artikler:

Portræt af Gary Grigsby, side 34-38

**Seriøse test:**

Aminet 41, side 9

Dark Basic, side 33

Spiltest:

Civilization 3 (foromtale),

side 6-8

Black & White,

side 10-15

Dracula: Resurrection,

side 16-17

Asterix The Gallic War,

side 18-19

Hitman: Codename 47,

side 20-22

3 x Amiga bras,

side 23

Starship Troppers,

side 24-26

Star Wars – Rogue Squadron 3D,

side 27

Newman Haas Racing,

side 28-29

**Øvrige:**

Nyheder, side 4-5

Rettelse, side 26

Brevkasse, side 39

Hardwaretest:

Logitech Wingman Force 3D, side 30-31

HP Deskjet 640C, side 32-33

**Windows med Amiga**

udgives af Forlaget X

af Kim Ursin

Kærbølvej 30

6760 Ribe

Tlf: 2427 0296

E-Mail: kimursin@ofir.dk

Giro: 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 svarporrø.*

Annoncepriser:

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. oktober 2001

Monopol sag skal gå om

Microsoft fik, som ventet, ret i deres appel om at lade sagen gå om. MS tabte som bekendt den såkaldte "monopolsag", og blev dømt til at opsplitte selskabet. Nu har USA's appeldomstol besluttet, at der er sket så alvorlige fejl under sagen, at den skal gå om.

Retten fandt det bl.a. dybt kritisabelt, at dommer Jackson havde udtalt sig om sagen, mens den verserede. De udtagelser, som var kommet, mente appelretten gjorde at Jackson var forudindtaget.

Retten har endnu ikke berammet sagen.

Starpeace er udgivet af EA, der plejer at stå for gode titler. Derfor kan denne titel da også overraske mig. Grafisk er det helt galt, men det kan være det er fordi det er et online spil, dvs. man kan kun spille det over nettet.

Ideen er at opbygge en hel verden, hvor alle kæmper som om det var rigtige fabrikker mod hinanden. Det lyder alt sammen meget fint, det er ikke.

Grafikken er ikke kun hæslig, men styring er besværlig og for ringe, og så er der endelig en vigtig detalje. Spillet koster 349,- kr., og det giver kun én ret til at spille Starpeace i 30 dage, derefter står den på et månedligt gebyr. Det er helt skørt – ren gak gak.

Androids er på vej

Kunstige mennesker er godt på vej, i sidste nummer kunne vi fortælle om, at man allerede har lavet robotter, der kan gå og stå. Nå arbejder russerne på, at lave det første kunstige menneske, der er fortsat lang vej, men ikke desto mindre er der afgørende gennembrud, således at vi allerede indenfor ti år skulle have androids omkring os.

Alexander Grabhensk, Moskvas universitet, fortæller at pengene til udviklingen primært betales af sex industrien, der indenfor få satser på at have "levende dukker", der kan stønne og vride sig som en rigtig kvinde. Udviklingen vil føre til, at man ikke kan se forskel mellem mennesker og androids, men så mener professoren dog, at vi skal mindst 50 år ud i fremtiden. Men en levende "sexdukke" mener han snart er klar:

"Vi kan sådan set allerede lave det meste nu. Virkelighedstro bryster og vagina er temmelig godt lavet. Hvad vi ønsker er imidlertid, at lave en androids, der kan reagere på berøring. Med sexdukken skal den gengælde kærtegn. Derfor skal den være udstyret med en CPU, der kan lære at lære, og det er faktisk det største problem."

I princippet kan man allerede nu lave en dukke, der gør det, men det vil være mekanisk indøvede bevægelser, derimod satser de på, at androiden skal kunne få erfaringer. Hvilket, som han pointerer, bestemt kan bruges i mange andre sammenhænge, men at det er tilfældighederne,

der har gjort, at det er forskellige sex-legetøjsfabrikker, der betaler udviklingen. Ganske enkelt har alle andre ikke anset det for realistisk. Og der er da også en forskel, en sexdukke skal ligge ned, og den kræver ikke nødvendigvis synssans. Dermed er de to største problemer faktisk fjernet.

"Lad være med at tro androiden kan bevæge sig rundt, det vil fortsat være et legetøj, men forskningen er meget spændende, og selvom mange vil rynke på næsen af emnet, så er det faktisk en milepæl. Faktisk har vores sponsor allerede bestilling på femten tusinde eksemplarer. Sener hen vil androiden overtage farlige og kedelige jobs, men der er fortsat et stykke vej. Hvis jeg er heldig vil jeg opleve det. Lige nu skal vi primært beskæftige os med at få styr på dens arme, hænder og softwaren".

Alexander Grabhensk er 44 år og har arbejdet med robotter de sidste sytten år, men det er først nu, at han mener, det begynder at se realistisk ud med en menneskelige robot. Selve sexdukke projektet har kørt siden 1999.

Den russiske professor mener, at dukken vil være i prototype tidligst i 2004 og seneste 2006. Et par år efter i handlen for en mindre formue – de første par år.

Løsningsside på nettet

Vi modtager tit ønsker om bestemt tips, tricks eller løsninger til spil. Rene Christensens hjemmeside er nok en af de bedste snyde og løsningssider, vi finder i Danmark. Den opdateres konstant, og langt de fleste løsninger er på dansk. At den så ikke er så køn, kan man godt leve med.

http://hjem.get2net.dk/rene_christensen

Compaq fyrer hver ottende medarbejder

Compaq har besluttet at skære drastisk ned, det skyldes ifølge den amerikanske afdeling den benhårde konkurrence på markedet, som de kalder for "halsløs".

Den konkurrence koster 8500 jobs, firmaet forventer at kunne spare hen ved 6 milliarder på den konto.

Andenhåndsviden

I denne rubrik fortæller vi lidt om de mange nye spil, men vi kan ikke gøre nok opmærksom på, at vi kun har set og læst om dem ikke prøvet dem.

Emperor: Battle for Dune

Det tog sin tid, men nu er tredje del af Dune her. Der er tale om et flot spil, hvori plottet er det samme som i de første to spil, nemlig at samle ressourcer, opbygge en hær og ellers vinde over fjenden. Som Incite PC Games sluttede sig anmeldelse til et 8 tal af på: ”på et eller andet tidspunkt må selv strategi genre forny sig”. De giver op til 10, så det er et spil i den bedre ende, ifølge deres anmelder.



UEFA Challenge

Inforgrams prøver med dette spil at tage kampen op mod Fifa serien, og det er mislykkes. Grafikken er grimmere, og anmeldelserne sabler det ned, et af kritikpunkterne er at bolden ikke opfører sig som en rigtig fodbold. Se, det er et problem.

Black & White

Her lige før deadline læste jeg så en anmeldelse af B&W (anmeldt inde i bladet), her roses multiplayer delen. Der bl.a. kører rigtig godt på et almindeligt 56k modem.

Stunt GP

Team 17, der i sin tid udgav nogle af de bedste Amigaspil, har ikke haft den store succes på PC. SGP er ingen undtagelse. Et nydeligt racerspil, hvor man styrer fjernstyret biler, hastigheden er efter sigende glimrende og grafikken er pæn, men det samler hurtigt støv på hylden.

Gilbert Goodmate

Dette spil blev annonceret på Amigaen for efterhånden lang tid siden, hvorvidt det kommer ved jeg ikke, men nu er PC versionen klar. Det er et eventyrspil i stil med Monkey Island. Anmelderen fra Incite PC Games gik i stå, da han med løsningen i hånden havde samlet nøglen op, men ikke kunne finde ud af at putte den i nøglehullet. Det var godt ti minutter inde i spillet. Det lyder jo ikke alt for lovende.

Desperados

Dette er et rollespil, hvor du spiller en lidt stereotyp cowboy, der skal samle gutter til en sidste helte dåd. Grafikken er overdådig og lyden skulle være ligeså god. Det er tilgængeligt lidt svært at lære at styre ens figur, men det er efter den engelsk presse værd at tage sig tiden til det.

The Sims

Det er nok et af de spil vi har fået oversat fuldstændig. Det er kåret til et af de bedste spil i år 2000, og der er kommet mange udvidelsespakker til det. Det nærmer sig dog det grove at kræve fuld pris for en udvidelsespakke, der kræver originalen. Pakken tilføjer spillet lidt nyt liv, men måske burde man kunne forvente, at de ændringer gratis kunne downloades.

Alice

Dette spil bygger videre på Alice i Eventyrland, denne gang er det dog tilføjet økser, knive og lidt psykopatiske træk tillagt alle deltagerne. Det er i stil med Alone in The Dark, og er vist ret godt. Den samlede danske presse er vild med det.

Det var alt i denne omgang, vi vender tilbage i næste nummer med rubrikken.



SID MEIER SLÅR TIL IGEN:

CIVILIZATION 3

Efter et langt tilløb er det nu ganske vist. Der kommer en Civilization III.

Sid Meier har stået bag en hel del spil, men hans mest kendte er uden sammenligning de to Civilization spil, og så det lidt kiksede Alpha Centauri.

Du starter 4000 år før Kristi fødsel, det er dit mål opbygge en civilisation, og opnå verdensherredømmet. Det er ikke en nem opgave, bare spørg romerske kejsere, eller egyptiske faraoer. De måtte se deres rige styrte i grus.

Man kan vælge mellem 16 civilisationer og man kan spille mod seks computermotstandere, der skulle også komme multiplayer,

men den del er omgivet af hemmelighedskræmmeri. Man kan ligesom i de tidligere spil vinde spillet ved at banke resten af verden eller være den første der sætter et skib ned på Alpha Centauri.

Firaxis' Jeff Briggs fortæller, at det oprindelig gameplay er beholdt, man har så i stedet fokuseret på forbedringer af spillet. Der vil altså ikke ske radikale ændringer, men dermed ikke sagt at spillet ikke er ændret.

Menuerne

I de tidligere spil dukkede der ofte menuer op, de forstyrrede handlingen, og derfor har man prøvet at lave dem, sådan at man bliver på kortet. Det kan bedre lade sig gøres i dag end for 3-4 år

siden. De menuer der popper op vil f.eks. være gennemsigtige, så det vil være nemmere at holde overblikket.

Kamp

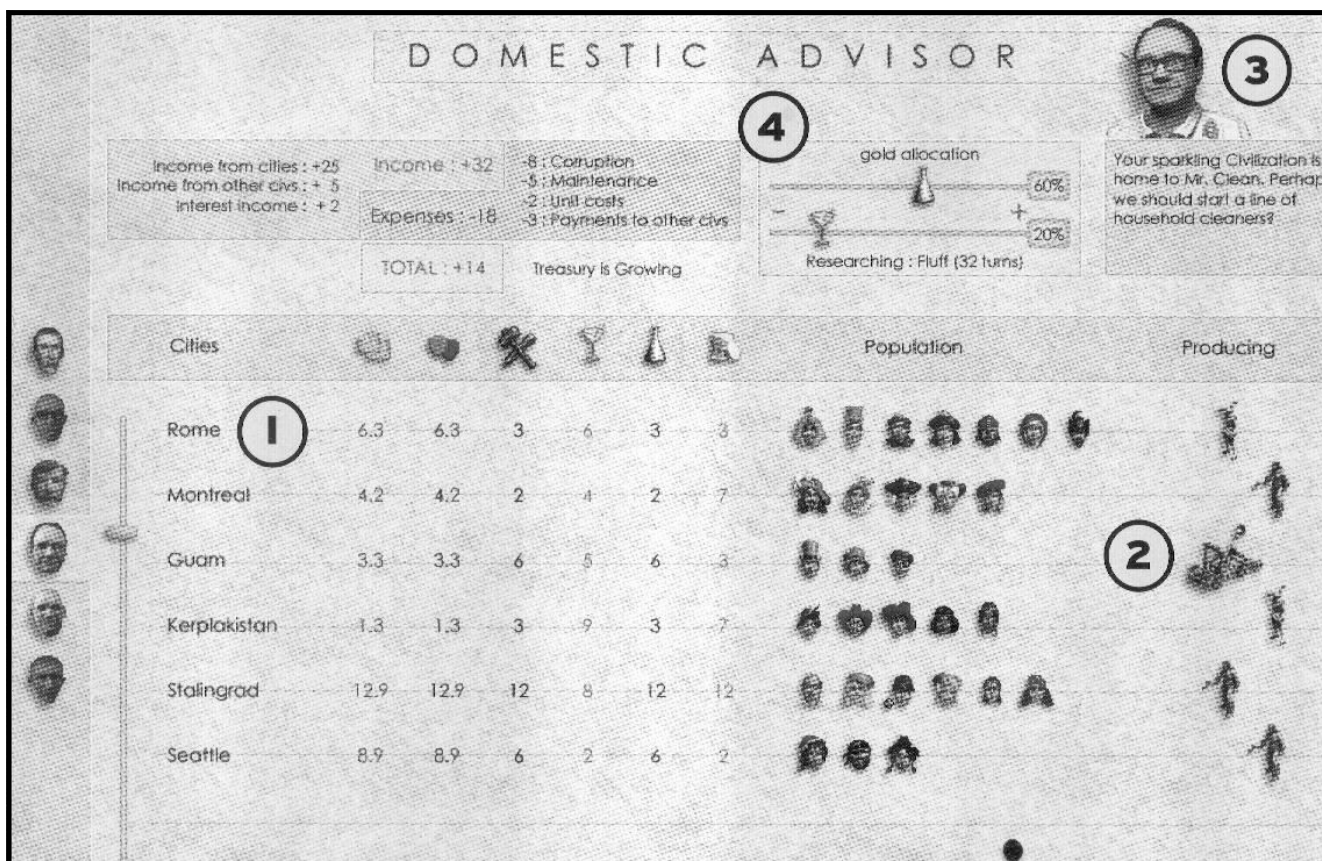
Kampdelen i både etteren og toeren var egentlig ikke tiltænkt en større rolle, ideen var at være det land der først tog til fremmede planeter, spillerne ville det anderledes og bankede løs på hinanden. Det har man taget til sig, og derfor er der kommet flere enheder og det er blevet væsentlig mere komplekst at udkæmpe slagene.

Slagene bliver heller ikke bare til en slags "tilfældighedsleg", tidligere kunne du opleve af legioner kunne nedkæmpe kampvogne eller bombefly, det er nu blevet lidt mere realistisk, altså at en legion måske nok kan vinde over et regiment kampvogne, men det er så sjældent, at det "aldrig" sker.

I 2'eren var alle enheder udstyret med zoner, det betød at de til tider befæstede ligegyldige steder og skød på alt der bevægede sig, den del er ændret. Således vil grænserne være mere tydelige (som i Alpha



Grafisk kommer Civilization op på dagens standard.



På indlandsskærmen kan du holde styr på dit rige

1) Befolkningens størrelse, og deres status med hensyn til forråd og ressourcer.

2) Hvad byen producerer lige nu

3) Din minister giver dig mere eller mindre brugbare råd.

4) Man skal også fastsætte sin skatteprocent. Noget går til forskning andet til dit riges opbygning.

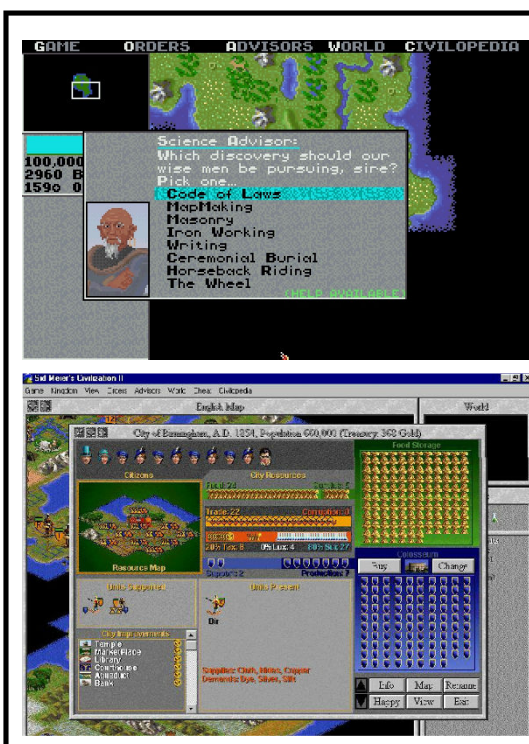
C.) og enhederne vil typisk holde sig i byerne i beredskab.

I de tidligere spil havde hver enhed en offensiv og defensiv

styrke, men den del bliver mere kompleks. Det giver f.eks. ikke mening angribe en by med katapulter, dem kan man nu bruge til

at smadre bymuren og så lade de andre enheder angribe.

Man kan ændre på om ens land er fred eller krigstid, hvis man er i



I 1991 kom Civilization, det ændrede med et slag hele genren, men ingen andre spil har rigtig kunne hamle op med dem. Øverst ser du det oprindelige spil. Konceptet er det samme, men specielt modstanderne er blevet mere intelligente. Det handlede også dengang om at starte år 4000 før Kristi og så ellers tiltræde sig verdensherredømmet eller måske smutte en tur ud til stjernerne.

Vejen til succes handler først og fremmest om at udvikle den bedste teknologi. Den bedste teknologi er sandsynligvis lig med de bedste våben.

Den største forskel på de to spil er, udover grafik og lyd, sket indenfor diplomati, der er lidt af en plage i etteren. Der skal man først skabe en diplomat, og dernæst sende ham over til fjenden – hver gang !

Grafisk er der naturligvis også sket en voldsom forbedring. Specielt PC udgaven af Civilization 1 var styg og særdels langsom. Det har længe forlydt at toeren er på vej til Amiga (det var godt nok også på tide), men om det sker er nok mere end almindelig tvivlsomt.

fredstid koster militæret mere, mens ikke-militærisenkram bliver dyrest i krigstid.

Men der er endnu en forskel, og den er yderst afgørende. Når du vinder en by bliver den nemlig ikke bare automatisk en del af dit rige. Du overtager godt nok alle bygninger og skatteindtægter, men du kan ikke uden videre regne med byens indbyggere, der både kan gøre oprør eller gøre passiv modstand (alting bliver gjort langsommere). Hvis du har en høj kulturel standard vil det formodentlig gå nemmere, det kunne man da godt forestille sig.

Atomkrigen

Tidligere var atomtiden nærmest højdepunktet i spillet, ganske ofte endte det med ragnarok, når spillerne fik atomvåben. I 3'eren vil det nærmere fortælle en masse om spilleren. Man kan bruge både langtrækkende og taktiske a-missiler. Men det kan også bruges aktivt indenfor diplomatiet. Netop sidstnævnte ting får betydning. Man får langt flere muligheder for at lave alliancer, pagter og handelsaftaler med hinanden.

Man kan ligesom i Alpha C. også vinde en diplomatisk sejr, dvs. at der er 2/3 der stemmer på dig som planetens leder. Det er bestemt en rar ting, de fleste af os har nok prøvet at bruge en stor mængde kedelige timer på at få banket den sidste modstander på plads.

Diplomati bliver afgørende i kampen om verdensherredømmet, i de tidligere spil skabte hver by et vis antal skjolde, det gør de fortsat, men man skal nu også have de rigtige ressourcer, hvis man vil bygge legioner skal man have stål, der skal uran til atomvåben osv., ressourcerne er spredt i bunker, således at nogle områder er fyldt med uran, andre med stål, kul eller noget helt andet. Dermed bliver handelsruterne langt mere betydningsfulde end tidligere set.

Man kan selvfølgelig godt gå direkte ind og tage et område med magt, men det vil formodentlig skabe problemer for én på længere sigt.

Kulturen

Hvis man er kulturel vil dine modstandere være langt mere venlig stemt overfor dig. Det kan betale sig at udvikle kunst og litteratur. Hvis du udelukkende går efter magt og styrke, vil de andre se dig som en barbar eller terrorist.

Glæd dig

Firaxis' største problem synes p.t. at være, hvordan man begrænser og sørger for at gameplayet på den ene side bliver så kompleks at vi gider spille det og på den anden side så tilgængeligt at vi ikke drukner i kompleksitet.

Den dårlige nyhed er at Civilization først er klar engang til foråret, men det ser ud til, at det er værd at vente på.

CALL TO POWER 1 & 2

Activision har også lavet "Civilization", men udover at konceptet er det samme, så har de nu ikke noget med Sid Meiers spil at gøre. Begge spil er dog meget sjove, og den eneste grund til jeg aldrig rigtig er faldet for dem er fordi de ikke er tur-baseret, men i stedet forgår i real time.

Jeg kan bedre lide at have det mindre stressende koncept med at hver trækker efter tur, men det er vel smag og behag.

Hvis du kan lide real time strategispil, så vil det være anbefalesværdigt at se lidt på de her spil.

I begge Civilizationspil handlede det om enten at vinde verdensherredømmet og/eller først komme til solsystemet Alpha Centauri og planten Chiron.

Syv ledere skal forsøge at samle kloden, hvilket bestemt ikke gøres sådan helt fredeligt.

I **Alpha Centauri** starter man i år 2100, det betyder at man har lidt svært ved at forholde sig til de mange nye teknologier. Men i det hele taget er der sket mange små og store mirakler. Det er rart at "settlers" kan sættes til automatisk at gøre nogle ting, og at man kan tildele hver borgmester opgaver. Jeg går ud fra at disse ting også vil findes i Civilization 3.

På mange områder er AC langt bedre end Civilization 1 & 2, men personligt glæder jeg mig til at komme tilbage på Jorden med en mindst ligeså kraftig motor som i AC, men indtil da kan du godt spille dette spil.

Det siger vel også lidt om standarden, når dette er det spil der scorede laveste karakter med sine 91% !



Aminet 41

Solid Amiga software til alle

Aminet er det bedste og største sted på nettet, hvis det er software til ens Amiga man leder efter. For resten er det formodentlig også verdens største sted, uanset hvilket platform man har. Desuden udgives samme software ca. hver anden måned på en Aminet CD, og nu er vi nået til nummer 41.

Aminet. 41 med udgivelses-måneden februar 2001. Desværre kommer de lidt senere til Danmark, der er vi selvfølgelig også må fortælle lidt senere om dem.

En Aminet CD er et blandingprodukt, hvor du vil kunne finde en masse forskelligt software, hvor af det meste er uploadet til Aminettet siden den forrige Aminet CD udkom.

Den mængde software der på denne måde kommer på CD til din Amiga fortæller også om, at der stadig er liv i den, og at der er en masse dygtige mennesker der arbejder på platformen. Derfor er Aminettet også det største sted på hele nettet, der er samlet til én platform.

Aminet 41 der består af 802 Mb software, som kan findes i 15 directories (grupper) og i 865 pakkede filer. Så det er jo næsten en umulighed at komme blot lidt ind på hvad der ligger på en sådan CD, for der er noget for enhver smag.

Det er efterhånden også blevet kutyme at der ligger et komplet kommercielt program på hver Aminet CD, og denne gang er ingen undtagelse.

Det er denne gang spillet 'Capital punishment' og det er jo nok godt for dem, der ikke har det. Grunden til jeg skriver det på den måde, er at jeg allerede har spillet, og derfor er det en anelse skuffende for mig at få det igen. Men det er nu superb kampspil, som tilbage i nummer 10 fik en fortjent topkarakter.

Det kræver dog en 030 for overhovedet at starte op, og det vil bestemt gerne se lidt mere kraft end det.

Hvis jeg skulle afprøve og skrive om hvert eneste program, ville det fylde det meste af bladet og det

ville tage en frygtelig masse tid. Så det vil vi ikke gøre, blot fortælle at på enhver ny Aminet CD kan du finde opdateringer af en masse af de programmer, du bruger dagligt. Du kan finde patches og programmer, der retter kendte og måske også mindre kendte fejl. Desuden kan du finde en masse HD-installere til tidligere udgivne Amigaspil, så du nu kan spille dem direkte fra din harddisk i stedet for at skulle skifte disketter i en uendelighed.

Kvalitet: 90%



Aminet er inddelt i 15 grupper, det er:

Business software	Seriøs software, såsom kontorprogrammer
Communications	Kommunikation, f.eks. over nettet
Demo	Demo/previews af programmer
Development software.	Udviklingssoftware, f.eks. Til AmigaOS
Disk & HD Tools	F.eks. HD installers
Documents	Dokumenter
Games	Spil, f.eks. share- eller freeware
Grafik software	Grafikprogrammer
Hard rel. softw.	Programmer til brug for harddisk
Misc (diverse)	Diverse
Musie moduler	Musikstykker
Musie software	Musiksoftware
Pictures	Billeder
Tekst software	Tekstprogrammer, f.eks. tekstbehandling
Utilities	Diverse utilities

BLACK & WHITE

Hvis alting altid var lykke var der ikke brug for guder, men sådan er verden ikke, og heller i Eden, hvor du bliver udnævnt til en gud. Det er op til dig om du vil være en god eller ond gud, hvert valg du foretager påvirker livet omkring dig. Det er op til dig om du tilbedes af kærlighed eller frygt.

Din sande natur

B&W er en ret avanceret psykologitest, der hen af vejen vil afsløre dine menneskelige egenskaber, spillet har nemlig nemt et par hundrede spilletimer eller mere, og i de timer vil din sande natur dukke op.

Når du skal omvende en landsby, foregår det så med kærlighed eller terror ? Skal de tilbede dig af frygt eller skal det være af kærlighed. Det er absolut nemt at opbygge et terrorregime, men det fede er, at fordi du starter med terror, så kan du godt ændre dig hen af vejen.

Plot ?

Plottet er ret besat det samme som set i så mange andre strategispil, men det spil man umiddelbart kan sammenligne med er Populous 3 eller Creatures 2.

Plottet er altså at du skal vinde



verdensherredømmet. Det sker ved at omvende de forskellige stammer til at tro på dig. Du får magiske kræfter af deres bønner, så man kommer rimelige hurtig ind i en ressourcekrig. Det er dog ikke ligeså fikseret som i Dune II eller Red Alert spillene.

At omvende...

Der er nemlig flere guder på øen Eden, hvor handling udspiller sig. Det handler om at omvende så mange som muligt, så de andre guder forsvinder, og du er den eneste. Du skal gøre indtryk på menneskerne, det kan ske ved at hjælpe dem med mad eller træ eller magi.

Til nød kan du naturligvis også bare en sten eller et træ, men man er nødt til at variere sit arsenal, da de hurtigt vænner sig til dig, hvis du bare gør det samme igen og igen. Du kan også kaste et kuglelyn, sådan bare for at skabe lidt respekt. Her vil det virkelig skinne igennem, hvilken type du er. Omvendes med gode eller onde mirakler.

I starten af spillet skal du vælge din hjælper (Titan), den er din hjælper på jorden. Hvert dyr forskellige egenskaber.



Svært

B&W er et meget kompliceret spil, og man skal virkelig lære meget, før man bare tilnærmelsesvis behersker det.

bedst kan beskrives som en række øvelser, endelig er der også en øvelsesbane, som man til enhver tid kan hoppe hen til.

Alting kan løses på mange måder, men guldrullerne gør at nogle ting bare skal laves, så B&W kan ikke helt sige sig fri for at have en vis lineær opbygning over sig.

Det er derfor rigtig godt, at man langsomt guides ind i spillet, man får simpelthen en række instrukser hen af vejen, som man

Det trælse er så, at man skal igennem de samme øvelser, hver gang man starter et nyt spil, men det gør man på den anden side ikke mere end et par gange.

Otte baner

Spillets baner er typisk opbygget af tre halvøer, hvor du hersker over den ene, mens dine to modstandere hersker over de to andre, men også er fjender med hinanden.

På halvøerne er der en række sølvuller og 2-3 guldruller. Sølvullerne er opgaver, der ikke **skal** løses, de giver nogle bonusser, men er ikke afgørende for handlingen. De kan løses på en god eller ond måde, og er på den måde et afgørende element i spillet.

Guldrullerne er de opgaver eller punkter i spillet, der skal passes for at spillet går videre.

Alting kan løses på mange måder, men guldrullerne gør at nogle ting bare skal laves, så B&W kan ikke helt sige sig fri for at have en vis lineær opbygning over sig.

Der er kun otte baner, og selv om det umiddelbart ikke lyder af meget, så tror jeg det er nok. Det tager nemt 6-7 timer at vinde en



Du kan engang i mellem skifte titan, her kan jeg vælge om, jeg vil skifte min tiger ud med en gepard, et æsel eller en gorilla. Hvis du får mulighed for at skifte, vil du altid få mulighed for at skifte tilbage igen.



bane (første gang), og her efter en uges tid har jeg endnu ikke set mere end til bane 3.

I begyndelsen

Så snart du ankommer til dit rig modtages du af din samvittig-

hed, den gode og den onde. En hvidskægget gut repræsenterer det gode, mens en lille trolde repræsenterer den onde. De er sjove og de skændes konstant, mens de rådgiver dig. Første bane er ret simpel, da den ikke har nogen modstandere, men den sætter dig fint ind i spillet. Du skal løse et par guldopgaver og der er mulighed for 7-8 sølvopgaver, uden du må hænge mig op på antallet. Du skal også igennem en række små øvelser på hvordan du bevæger dig. Det kan lade sig gøres 100% med musen, specielt hvis man har scrollknap, tilgængelig kunne jeg ikke få det til at acceptere de sidste tre knapper på musen (min har fem). Det kan godt være lidt svært at styre i starten, men man



lærer det ret hurtigt. Personlig synes jeg, at det virkede bedst med en blanding af tastatur og mus, men det er en smagssag, og da man kan konfigurere tastene efter sit eget hoved er det helt op til dig.

Psykologitesten

Du stilles konstant overfor eksistentielle spørgsmål, her er et eksempel.

For at åbne en port skal du have en sten, det har en kvinde i sit hus. Hun lover dig den, hvis du finder hendes bror, der er syg og ligger ude i skoven. Der er faktisk hele 22 måder at få stenen på, her er de fire jeg har prøvet.

Den neutrale

Hvad rager konens bror dig ? Men da du skal have stenen for at komme videre, finder du en klippeblok og smider den på hendes hus og tager det du skal bruge. Effektivt, men ikke så venligt.

Den gode

Selvfølgelig finder du broderen og tager ham hen til hende. Det er jo ingen opgave for en overfed gud som dig. Han ligger lige i nærheden i en skov.

Hun er ovenud lykkelig og omfavner sin bror. Du modtager belønningen og alle er glade.

Den onde

Du er rasende på konen, der stiller krav til **dig**, så du finder bror, og kaster ham lidt rundt. Liget bringer du tilbage. Mokken sagde jo ikke noget om, at hun ville have ham tilbage i levende live. Hun holder sig til aftalen og giver dig stenen.

Den rigtig onde

Sådan en kælling tænker du, og efter hun har modtaget en kærlig behandling sammen med en klippe, viser du liget af hende til broderen. Han får et hjertestop på stedet.

Du vender straks tilbage til huset, smadre det og tager stenen. Så er linien ligesom lagt, ikk' ?

Man kan også indlægge op til syv punkter, som man så kan gå direkte til via nummertasterne.

Men styringen er ikke helt fejl fri. Når du skal sætte folk i arbejde skal du have fat i hver eneste person, det havde været ønskeligt at det skete via en menu.

Hvis du gør noget rigtigt skal den klappes, hvis den gør noget forkert skal du klappes en lussing. Her er der ingen demokratisk opdragelse, det er rendyrket behaviorisme.

Jo bedre du opdrager din hjælper, jo lettere bliver livet for dig. Jo mere den kan, jo større hjælp bliver den for dig i spillet.



En hvidskægget gut repræsenterer det gode, mens en lille trolde repræsenterer den onde.

Tre titaner

Det er her du skal vælge mellem tre titaner (dyr). Den titan du vælger vil være din hjælper, som dog er ret så selvstændig, den udvikler sin egen personlighed efterhånden som spillet skrider frem. Du skal derfor opdrage den.

Hjælp din befolkning

Dine mennesker har tit brug for hjælp. En fårehyrde har mistet sine får, du kan så enten være ligeglad eller du kan finde dem til ham.

Der er nogle matroser, der har brug for træ. Her bliver din tålmodighed sat på en prøve, da de med sang beder om træ. Når du kommer med træ, bryder de igen ud i sang og beder om kød. Når du bringer en ko til dem, kommer der et nyt vers, hvor de beder om

brød. Her får man virkelig lyst til at kaste en sten i hovedet på dem, og her forklarer chefdesigneren: ”90% af vores betatere slog dem ihjel efter andet vers”.

Din hjælper

I starten skal du, som sagt, vælge en hjælper. Det kan enten være en ko, en tiger eller en abe.

Tigren er små aggressiv og ikke så lærenem, til gengæld er den flittig, hurtigløber og den



Man kan zoome ind og ud alt efter behov. Det ser lidt gnidret ud på afstand, men tæt på ser det utrolig flot ud.

stærkeste. Men den lærer kun 25% så hurtig som aben.

Aben er suverænt den mest lærenemme, den er også stærk, men den er doven og udvirker sig nemt til at blive meget sød. Den er klodsede i kamp og bliver ret hurtig en lille "badebold", der triller rundt og dovner.

Koen er en mellemting, ret stærk, ret lærenem og ret flittig.

Din titan spiser det som du lærer den, dvs. at koen kan altså fint spise køer (!), de spiser nu også både sten og træer (men brækker sig bagefter), mens de er små.

Grafik og lyd

B&W er ikke kun et himmelsk godt spil, men også et spil, der byder på mere end almindelig god oplevelse.

Trætopperne vugger i vinden, sneklædte bjerge, vandet spejler og alle ting/personer kaster skygger de rigtige steder. Selv i den ringeste opløsning 640x480 er det utrolig flot, selvom der er mange detaljer, der helt forsvinder, men det påvirker ikke handlingen. Filmsekvenserne er også flotte, og så passer de helt perfekt ind i handlingen.

Lyden er også noget nær perfekt, god tale, fugle der kvidrer, man kan hører menneskes sang og latter. Alt i alt står man tilbage med en fantastisk oplevelse, ja lidt ligesom da vi så Populous 1 på Amiga i halvfemserne – altså wow kan en hjemmecomputer virkelig det !

Alt er ikke lutter roser. Spillet kan man næsten ikke spille uden autosave, når jeg slog den fra gik spillet efterfølgende ned efter cirka 10 minutter. Det er træls, for på min computer tog det altså op mod 1½ minut ved hver autogem, og det er frygtelig irriterende.

Multiplayer

Grafikken

Black & White er et utrolig flot spil med masser af grafiske detaljer. Når man zoomer ind kommer der flere detaljer frem. Men prisen er naturligvis den, at du skal have en forholdsvis stærk computer for at være med i højeste opløsning. Du kan selv bestemme, hvor flot grafikken skal være, øverst ser du hvordan det ser ud når alt er slået til i højeste opløsning, mens det modsatte er tilfældet i billedet nedenunder. Men som du kan se, så er B&W fortsat i flot produkt i den opløsning.



Konkurrenterne

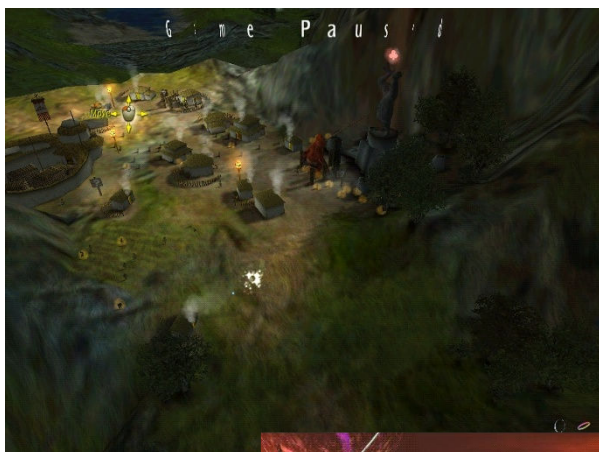
Peter Molyneux er hjernen bag Black & White, og det ses for umiddelbart er der kun en oplagt sammenligningskandidat, nemlig Populous, Creatures kan man kun tildels sammenligne med.

Creatures 2

Dine norner (trolde af en slags) skal opdrages til at leve i deres landskab, kun gennem god opdragelse bliver de i stand til det. B&W tager skridtet lidt videre, og er noget mere underholdende end det flotte og på det tidspunkt skelsættende Creatures, der reelt ikke var synderligt sjovt.

Populous 3

I begge spil handler det om at indsamle mana, som skabes ved at du tilbedes. I Populous havde du imidlertid ingen hjælper på jorden, og det skaber en voldsom stor forskel i dybden. Populous var måske også lidt mere "tør" eller seriøs om man vil, mens Black & White er sprængfyldt med humor og skøre indvalg



Øverst: Det er nat med masser af skygger, fakler og alt, hvad der hører sig til. **Midt:** Det er et imponerende syn, når en landsby brændes af, og lidt respekt får man bagefter. **Nederst:** Tigeren har spist og roses for det, så den selv spiser, når den er sulten.

Nåja, så havde jeg jo nær glemt multiplayer over LAN eller Internet, som sædvanligt har jeg ikke prøvet det. Men ærlig talt, er der nogen grund til at tro, det skulle blive mindre sjovt af at spille mod en menneskelig modstander ?

Black & White

Spillet er lavet af ukendte Lionhead og udgivet af Electronic Arts, der altid er garant for god underholdning, det holder fint stik. Computermotstanden er tilpas let i starten og tilpas svær senere hen i spillet.

Superb grafik og lyd oplevelse noget nær perfekt, men ikke altid i styringen er helt godt nok, men ikke mere end man kan leve med det.

Systemkrav:

PII/333Mhz, 64Mb ram, 8Mb 3D kort (lav opløsning, ingen detaljer).

Anbefalet system:

PIII/500Mhz, 128 Mb ram, 16Mb 3D kort (800x600, mange detaljer)

Bemærk:

Understøtter ikke 3Dfx, men arbejder så uden hardware acceleration.

Oplevelse: 92%

Gameplay: 88%

Holdbarhed: 82%

Kvalitet: 87%

Pris: 398,- kr.

Uhyggelig ringe

Jeg ville gerne have skrevet tre anmeldelser, men det var der ingen grund til, alle tre spil er nemlig komplet uspillelige.

Turbo Racer 3D

Det var et frygtelig mas at få det installeret og det lykkes først da jeg installerede det "i hånden".

Når man endelig har gjort det ønskede man, at det ikke var lykkes. Umulig styring og så burde man vel forvente at ens bil ikke bare sejlede rundt. Vi befinder os i 2001 og ikke i firserne med Outrun og dets lige som forbilleder.

Minimumskravet er en 030 CPU, men på en 060 kørte det af

h..... til, med masser af hakkeri til følge.

Starfighter

Starfighter er en klon af Wing-commander, altså en stor mængde missioner i rummet, hvor man i bedste Skywalker stil skal redde universet.

Introen er på 130 Mb og kræve fuld installation, men det kan ikke anbefales. Ens boot up sequence bliver der ændret i, og pludselig starter spillet hver gang man tænder for maskinen. Det er "måske" lige overdrevet nok, det tager dog ikke mere end små 10 sekunder at ændre det, men alligevel; Hvad man dog ikke må stå model til.

Selve spillet er rimelig elendig, det er svært at orientere sig, og jeg synes ikke rigtigt, at man føler trang til at blive hængende længe nok til at lære det.

Virtual Grand Prix

Dette spil købte jeg direkte hos Alive, og efter godt 2 måneders ventetid (!!) dukkede det op. Pengene blev ellers hævet samme dag, jeg bestilte...

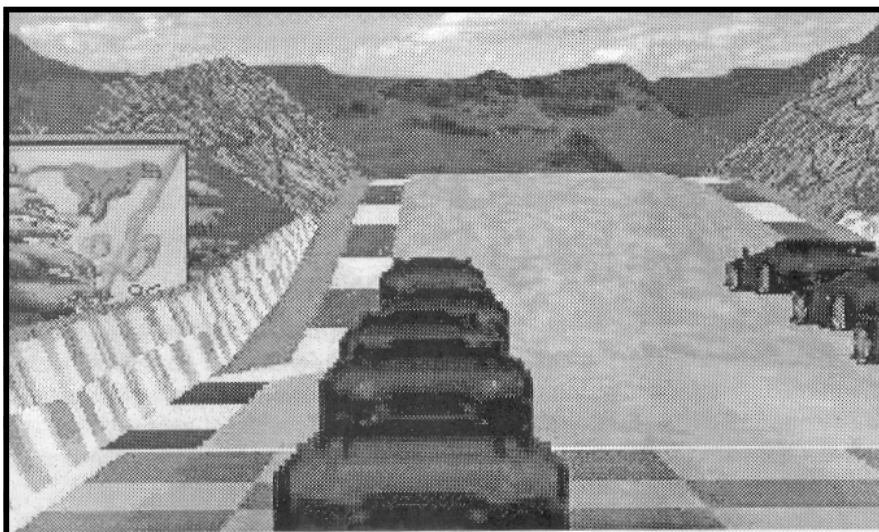
Dette spil var en katastrofe. Det crashede omgående, hvis jeg valgte alt andet end singel race, og når jeg valgte singel race gik skærmen bare i sort. Jeg kontaktede Alive for at få nogle råd, men det har de endnu ikke svaret på – der er også kun gået et par måneder.....

Alive Media er nu gået i sort, og det forklarer formodentlig, hvorfor jeg ikke har fået svar på mine E-mails, men faktum er at jeg har brugt næsten tusinde kroner på spil til min Amiga. Ingen af dem har levet op til forventningerne.

Jeg kan sådan set godt leve med at et spil er dårligt, på den måde at forstå, at dets handling og koncept ikke er ens smag, men man bør kunne forvente at småting så som installationen virker problemfrit. Det er også uforståeligt at et spil slet ikke virker.

Der er heller ingen af de tre spil, der understøtter grafik kort, og det er bestemt en overraskelse, man skulle jo synes at netop racerspil burde benytte grafik kort. Virtual GP virkede endda slet ikke, hverken med eller under grafik kort. Spillets krav er en 030 CPU, og jeg har et 060 kort fra Phase 5, hvilket mindst halvdelen af alle grafik kort på markedet er.

Det rigtig slemme er priserne, man vil have 499 kroner pr/styk, altså godt 200 kroner mere end på PC fronten og når spillene endda er dårligere, så forsvinder lidt af morskaben altså.



Turbo Racer ligner noget fra starten af halvfemserne, det føles som det frygtelige Outrun til Commodore 64

2.udgave

Nr. 23 var egentlig et nummer, der var lige til at gå til, troede jeg. Desværre havde jeg fået nej fra tre skribenter til at bringe deres anmeldelser ud til en større offentlighed. Det gjorde at anmeldelser som Starship Troopers, Asterix The Galic War og Dracula faldt ud.

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 rettighederne, så endte mange af anmeldelserne også på netsider, disse netsider har siden krævet copyright på dem.

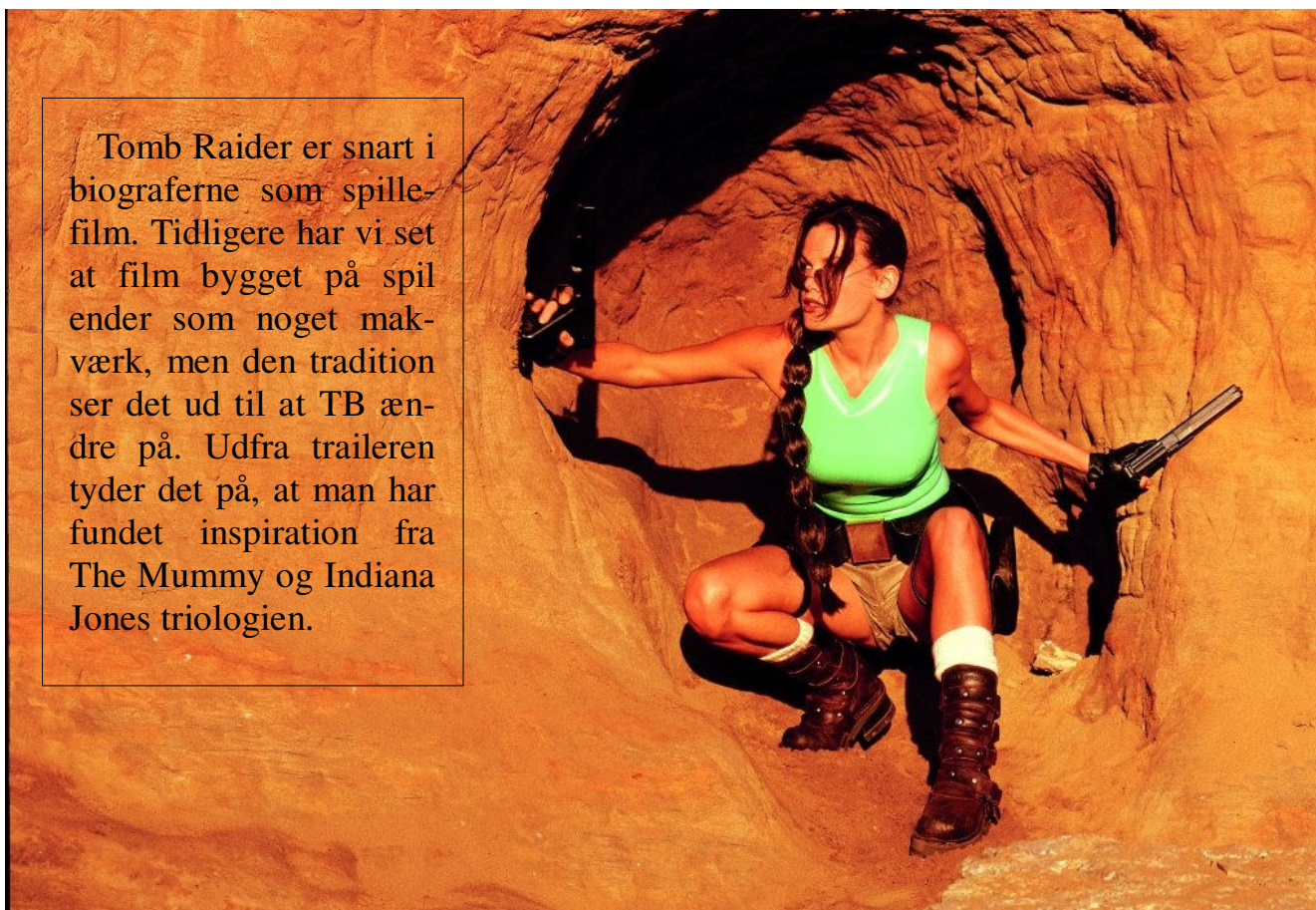
Lad mig ikke gå ind i en større debat omkring om vi rent faktisk kunne vinde en retssag om dette, jeg anser det for ligegyldigt. Jeg vil ikke kaste mig ud i en kamp for at få rettighederne (tilbage) til nogle artikler/anmeldelser der i

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 firing 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.

Kim Ursin
August 2010

Tomb Raider er snart i biograferne som spillefilm. Tidligere har vi set at film bygget på spil ender som noget makværk, men den tradition ser det ud til at TB ændre på. Udfra traileren tyder det på, at man har fundet inspiration fra The Mummy og Indiana Jones triologien.



Star Wars - Rogue Squadron 3D

Det har adskillige år på bagen, men som så mange andre spil genudgives det for at få de sidste penge op af vores lommer.

Spillet spiller sig ud i tiden mellem "Star Wars: A New Hope" og "The Empire Strikes Back". Luke Skywalker har skabt den senere så berømte Rogue Squadron, en eskadrille bestående af de fineste piloter. Imperiet er ved at samle kræfter til en ny offensiv, og alliancen er presset til at slå til så snart en chance byder sig.

Som spiller kommer man til at sætte sig i cockpittet som Skywalker og deltage i angreb på baser over hele imperiet. Her er ingen kamp i rummet, det hele foregår på en planet, så lavt at man bare behøver stikke hånden ud af cockpittet for at få en nævefuld jord (ikke noget jeg vil anbefale med den fart man har på... som pilot har man brug for begge hænder).

Her kommer man i kamp med de mest kendte TIE typer (TIE fighters, TIE bombere og Interceptors), lasertårne og walkers.

Bare hold aftrækkeren i bund...

Missionerne spænder lige fra redning til search and destroy. Det lyder nemt, men det kræver timing og gode pilotegenskaber, for man kommer til at skulle reagere hurtigt, når man skal følge terrænet (det er mildest talt kupe-ret). Den gode grafik giver en dejlig intens fornemmelse af fart. Der er i det hele taget mange flotte effekter, som når man skyder en TIE ned og den knalder ned i jorden i et glimt af ild. Det dyna-



miske og afvekslende 3D-miljø står faktisk for en stor del af spillets gameplay, for hverken lydeffekterne eller musikken har noget nyt at byde på... Det er simpelt-hen noget man har hørt før.

Enkelt er smukt

Nøgleordet ved Rogue Squadron er enkelhed. Spillet er enkelt at lægge ind på computeren, det har et enkelt interface og det er

nemt at spille. Det tager cirka tredive sekunder fra første mission er startet, og til man mestrer styringen.

Action til folket

Rogue Squadron er et spil uden de store dybsindigheder, men på en eller anden vis formår det at skabe en vis stemning. Det går hurtigt, men er ikke direkte stressende.

En ting der kan være irriterende er, at man kun har et meget begrænset areal at flyve rundt på, så man bliver ligesom sat i box. En anden ærgerlig ting ved Rogue Squadron er, at det ikke kan spilles på net, hvilket ellers kunne have været underholdende nok. Til styringen af spillet vil jeg anbefale et joystick, uden det for en gangs skyld behøver være særlig sofistikeret. Et joystick med to knapper er rigeligt.



Star Wars - Rogue Squadron 3D

Grafikken og gameplayet er klart det, der hæver spillets standard, for lyd, musik og storyline er lidt på det jævne.

Alt i alt et har Lucasarts gjort et pænt stykke arbejde.

Systemkrav:

Pentium 166, 32 Mb 3D-Kort

Anbefalet:

Pentium 200 / 48 Mb

Oplevelse: 75%

Gameplay: 80%

Holdbarhed: 76%

Kvalitet: 83%

Pris: 99,- kr.

Newman Haas Racing

Dette må være den helt store positive overraskelse, vi fik set på frem til dette nummer.

Paul Newman kender de fleste nok, som den dygtige skuespiller. Men han har også opbygget et godt ry som den ene del af et meget succesrig Champ car team. Den anden del er en Mr. Haas. Det er dette team, som man har valgt at bygge et spil op omkring.

Jeg har ikke hørt om dette spil før, det skyldes nok, at vi europæere mest beskæftiger os med Formel 1, Newman Haas beskæftiger sig med det amerikanske Champ car racing.

Hvis man skal sammenligne med konkurrenterne må det



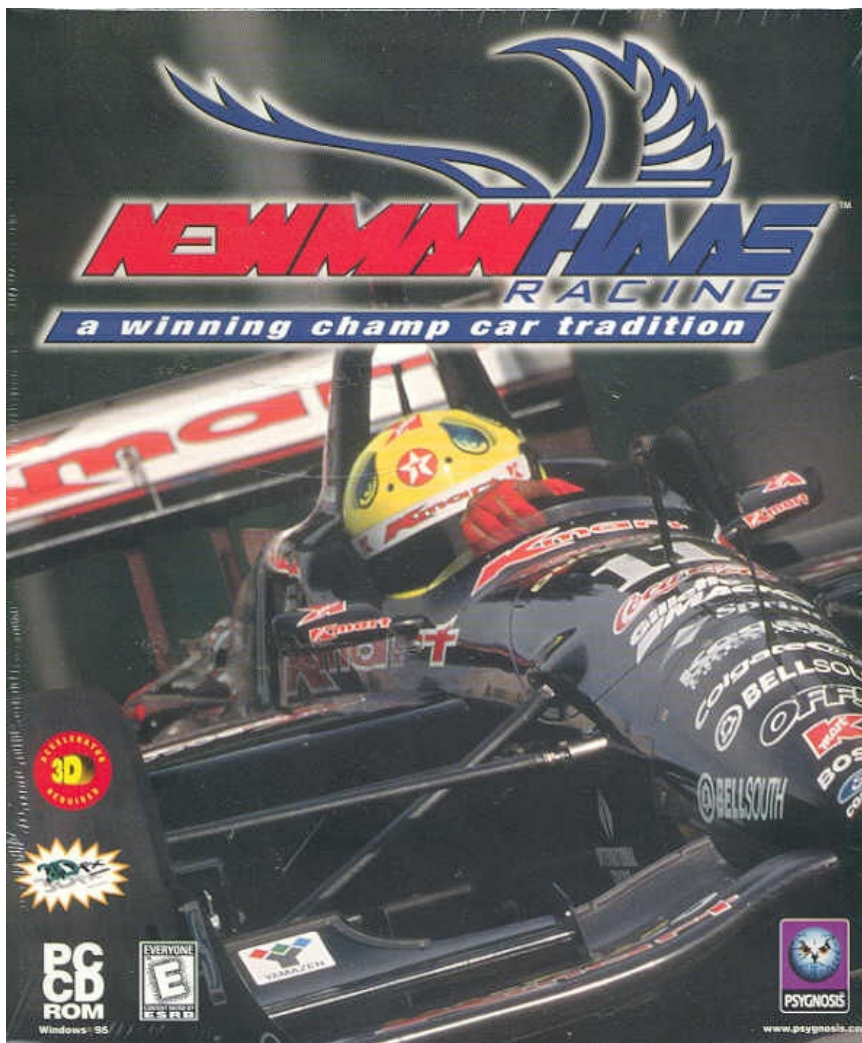
være den velkendte F1 serie, der har kørt siden 96, og så-mænd også er klar med en ny opdatering dette år. Det er ret vigtigt at bemærke at dette er '98 udgaven, men der er altså en ny udgave af dette spil undervejs.

Men kan man spille denne første udgave af NHR ? Jo,

det kan faktisk godt.

Det er ret simpelt i forhold til så mange andre, man kan indstille bremses og dæk, men det helt avanceret som set i F1 2000 og lign kan man ikke. I stedet skal man så fokusere på, at det går lynhurtigt, og det ser forunderlig flot ud i betragt-





ningen af dets alder, 800x600 med 3Dfx er ikke helt at kimse af, slet ikke når det også går lynhurtigt.

Styring er svær, og selv med max styring og bremsehjælp kan man sagtens miste kontrollen over ens racer, sammenlignet med MicroProse GP 1 & 2 var disse ligefrem nemme at styre i forhold. Men det har også meget at gøre med banerne, på de teknisk svære baner i byer, virker det som om at ens hjælpefunktioner stort set er fraværende, mens de er gode på de lynhurtige ovale baner, men det var nok mere anvendeligt at det var omvendt. Styring via tastaturet er elendigt, tasterne reagerer kun halvdelen af gangene, og man oplever nogle mærkværdige styrt,

mens man sidder og holder venstre tasten nede banker bilen ligeud med 300 km/t, man skal altså have et joystick eller rat for at få nogen fornøjelse af spillet.

Man kan også starte som nummer 16, køre ind i nogle biler udgå på anden omgang, for derefter at få tildelt en 6. plads. Hvorvidt det så er en fejl eller nogle særlige regler, der har trådt i kraft ved jeg ikke.

Kørernes AI er også til at slå sig i hovedet over, og det kan nogen gange mere virke som et forhindringsløb end et racerløb. Det virker simpelthen som om de glemmer at tage hensyn til sin egen racer og det, at jeg kommer på inderbanen påvir-

Newman Haas Racing 2001

Den ny udgave af spillet kom samtidig med den ny sæson startede i USA. Den har opdaterede løb og kørere. Den vil næppe optage alverdens plads på butikshylderne, hvor du primært vil finde F1 2001, så du skal nok lede lidt efter

ker ikke løbets nummer 1. Han skal køre der, og så er det ikke hans problem, om hans manøvre bringer os begge i fare.

Der er flere løbsmuligheder lige fra det hurtige quickrace til mesterskabet, der tager ti løb at gennemføre.

På de letteste levels har du god mulighed for at vinde mesterskabet, mens det kræver træning og stor mængde tålmodighed for at klare sig på de svære levels.

Newman Haas Racing

Et glimrende racerspil, der har lidt problemer med kørenes AI, og så er lidt svært at forholde sig til en sport, man slet ikke kan følge med i virkeligheden. Jeg vil fortrække et Formel 1 spil til enhver tid.

Systemkrav:

P266, 32Mb ram, 3dfx

Anbefalet:

PII, 64Mb ram, 3dfx-3, joystick/rat

Oplevelse: 72%

Gameplay: 68%

Holdbarhed: 55%

Kvalitet: 68%

HP Deskjet 640C

Hewlett Packard har lanceret en ny budget printer. Printeren kan både bruge USB og parallel port, der medfulgte dog intet USB kabel, så det må man købe ved siden af.

Manuel

Manualen er en pæn mursten, ved nærmere eftersyn viste sig så at grunden er, at den rummer hele sytten sprog, bl.a. arabisk, dansk og japansk. Hvis man før har prøvet at sætte en printer op, er den dog slet ikke nødvendig.

Brugen

Selve opsætningen og installering af software forløb smertefrit. Da vi skulle i gang med at bruge printeren forsvandt det meste af glæden dog.

Vi prøvede den første test. Dvs. at den skulle udskrive et par sider i farver og et par sider i s/h. Det forløb ikke helt uproblematisk. Blækket smitter nemlig af og papiret indtages ofte skråt. Det blev altså meget klart for mig fra første øjekast, at det er en billig printer, jeg havde bare ikke troet, at man kunne mærke det så tydeligt.

Efter den oplevelse var det med en vis frygt, jeg satte den i gang med den helt store test. Den skulle udskrive 50 sider. Den test er det aldrig lykkes at gennemføre. **Faktisk er det aldrig lykkes at udskrive 50 sider i træk !!!** Den udskriver (i bedste fald) 10-15 sider, hvorefter den åbenbart løber tør for hukommelse, og resten af siderne bliver i heldigste fald udskrevet blanke, i værste fald med 5-7 tegn på hver side. Det kan selvfølgelig også være den bare ikke kan holde til presset, for

den både larmer og får hele bordet til at ryste, så man bliver bange for det vil løbe væk.

De fleste printere vil tage godt 15-20 minutter

om at udskrive 50 sider. Den eneste måde, det kunne lade sig gøres på med 640C var, at udskrive siderne med 10 af gangen. Det lykkes sådan nogenlunde, flere gange tog den kun 1-2 sider, før man var nødt til at slukke den, afbryde printerjobbet, og så ellers bevæbne sig med mere end almindelig god tålmodighed.

Det gav en samlet tid på ikke mindre end 98 minutter, og der

Aldrig har vi oplevet så dårlig en printer....

skulle bruges 105 sider !! Den skulle konstant overvåges og man kunne på ingen måde have tillid til, hvorvidt den virkede eller ej.

Adskillige opringninger til deres hot-line gav adskillige råd, de var dog fuldstændig ubrugelige. De gik såmænd lige fra at formatere harddisken, geninstallation, indstillingen af selve porten i BIOS, og meget andet. Fællesnævneren var dog, at de råd ikke virkede. Dermed krævede jeg, at handlen skulle gå tilbage, forhandleren ville gerne, men her kom jeg i klemme. Ifølge HP virker printeren nemlig, det gør min parallelport tilgængelig ikke, ifølge dem.

Da forhandleren (gratis) havde undersøgt porten og konstateret, at den virkede, og efter at have haft printeren på værksted, kon-



staterede de, at: "man ikke kunne forvente, at den virkede med alle programmer, de kunne jo være skrevet forkert". Her taler vi altså om Officepakken fra MS.

Endelig viste det sig så, at "man ikke kunne forvente et optimalt resultat med parallelporten". Dette er forbløffende nok ikke nævnt med et ord.

Jeg fik så købt et USB kabel, og så lykkedes det Heller ikke... Den kunne med USB porten godt udskrive 20 sider i Word, men kun 3 sider af gangen i Publisher. Så ændrede HP's hotline fuldstændig forklaring, det var pga. printerens hukommelse. Man kunne dog ikke give et cirka antal Megabyte et dokument måtte fylde. Det ville variere alt efter om det var grafik eller tekst. Dét lyder bestemt underligt.

Men, når den så endelig virker, hvad så ?

Sort-hvid

Sort-hvid er den ganske god til, resultatet er ikke prangende på nogen måde, men det kan man heller ikke forvente til denne pris. Man kunne med normal og kladdede udskrift nå op på en pæn hastighed, når den altså virker. Når den udskriver ryster hele bordet og den larmer. Papirindføringen var heller ikke imponerende. Flere gange kom papiret skævt ind, så teksten stod skævt.

Farver

Det gik nogenlunde med farver-

ne, nogle gange var farverne knivskarpe og perfekt gengivet. Andre gange var det en katastrofe, hvor man knap kunne genkende billedet. Man kan også købe en fotopatron, den koster dog 495 kr. Det skulle give fotografiske kopier. Det har jeg dog ikke gjort.

Softwaren

Programmerne er heller ikke noget man husker længe, der medfølger kun drivers, og det er ikke engang opdateret, så man skal helst en tur omkring nettet eller hidse sig op i telefonen, så man modtager en ny cd med posten.

Konklusionen

Jeg har aldrig oplevet en så ringe printer. Siderne kommer ofte

skævt ind, med deraf følgende skrå tekst. Billederne er nogen gange helt forkerte. Jeg prøvede også at købe en refill patron, men der kom der en ny negativ oplevelse. Den holdt kun 18 sider, og så forsvandt garantien i den forbindelse. De originale patroner koster ikke mindre end 349 kroner, altså næsten halvt så meget som selve printeren. Der for resten kun leveres med halvt opfyldte patroner. Levetiden af de patroner er tilgængelig imponerende, omvendt var de patroner vi har købt nok mere grå end de er sorte !!

Systemkrav:

Win9x/NT/2000. 32Mb ram

Anbefalet:

Enhver anden printer **må** kunne klare opgaverne bedre.

Kvalitet: 21 %

Det eneste rigtig positive ved den, er at den i det mindste **kan** udskrive, men heller ikke mere end det. Der er ikke plads til den her slags på markedet, og deres kundeservice er forfærdelig. Det er sidste gang, jeg køber noget fra HP. Den anbefaling er hermed givet videre.

DARK BASIC

Har du nogensinde drømt om at lave et super action spil eller bare et lille program ?

For langt de fleste af os er det

endte ved drømmen, det er besværligt, det er hårdt arbejde og udsigten til et bare nogenlunde resultat er dårlig. Dark Basic er bygget videre på det almindelige basic, der var nemt at programmere, men ikke synderlig hurtigt. Resultatet er blevet forbløffende godt.

De fleste af de gode gamle basic kommandoer, som mange af os kender fra tiden med 8 bitterne er bevaret, og der er kommet mange nye til. Sproget virker umiddelbart meget nemt at gå til, i hvert tilfælde ikke mere svært end det var på Commodore 64 og Amstrad, altså forholdsvis nemt (i forhold til C+ eller maskinkode).

Det er muligt at lave almindelige småprogrammer, og det er muligt at lave

rimelig imponerende 3D spil. Dark Basic har dog også et par begrænsninger, opløsningen ligger fast på 640x480, og lyden er 16 bit. Men det synes ikke at være en så stor pris at betale, for trods alt er der vel ingen af os, der forventer at lave andet end spil/programmer for fornøjelsens skyld, og dertil er Dark Basic et godt valg.

Vi har prøvet en demo version, dets eneste begrænsning var, at man ikke kunne compile et program til at starte uden først at starte DB. Vi var faktisk lidt rystet over, hvor nemt det gik. Du kan selv hente versionen ned på nettet, den fylder godt 30Mb.

Systemkrav:

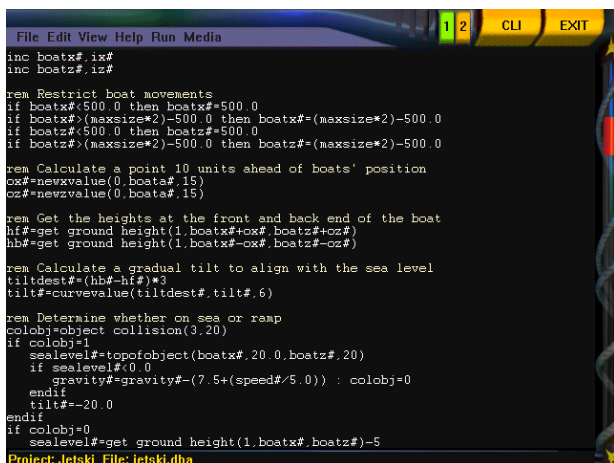
P166, Win9x/Me, 64Mb ram, 3D kort

Anbefalet system:

P200

Kvalitetstips: 80-90 %

www.darkbasic.com





BREVKASSEN

Hej Vuffer

Bladets deadline kunne det være fedt, hvis I oplyste, så man vidste hvornår ens artikel/anmeldelse kom i bladet. Maj nummeret modtog jeg den 12, det skulle have været den 10/4. Ikke godt !

Hej

Bladet udkommer januar, april, august og oktober. Hver gang den tiende. Ofte kan det dog ske, at specielt april nummeret bliver forsinket, det skyldes udelukkende mine eksamener på lærerseminariet. Du burde dog have modtaget det den 10/5.

Hej Kim

Jeg skriver med vilje til dig og ikke hunden, jaja, jeg ved da godt det er en måde at distancere sig lidt og det er da også en lidt sjov måde at gøre det på.

Jeg læste din kronik i sidste nummer, jeg var ærlig talt lidt overrasket. Både over at du ville skrive den, men også hvad dit formål med den. Den pointe jeg ser ud af den er at man ikke skal stole på nogen, når der handles (?).

Du skriver din A2000 var med 20Mb harddisk og skærm. Det er ikke en fuldstændig sindssyg pris, du har givet (dengang), men hvad jeg kan forstå på det hele, så er det som har gjort dig fortørnet er, at han har sagt harddisk var større og at den kunne opgraderes, på trods af at han vidste det modsatte. Der vil jeg give dig ret, det er ikke særlig pænt. Normalt ville jeg jo sige, at det er en del af det at handle, men når det er en man kender forventer man det ikke. Det har du ret i.

Hej Vuffer

Har I på redaktionen overvejet at lave årsnumre ? Man samler alt materiale fra det forgangene år i eet stort nummer, som så sælges i et begrænset oplag. Det ville naturlig-

vis kræve en stor gang sortering af nyheder og den slags, så man ikke skrev det samme flere gange, men jeg tror der ville være flere af os, der ville være interesseret. F.eks. 100 sider for 60 kroner eller noget i den stil. Bare en strøtanke her sent på natten.

Mvh. Charlotte, nr. 374

Hej Charlotte

Årsnumre kunne sikkert være sjove at lave, men måske ikke så aktuelle, der udkommer trods alt kun 4 numre om året.

Vuffer

Vi har plads til et generelt spørgsmål. **Hvad er en patch ?**

Ordet "patch" kommer fra engelsk og betyder "lap". Med en patch lapper man så og sige spillet.

Langt de fleste patches kommer for at rette en fejl eller et kompatibilitetsproblem. Andre patches er for at opdatere spillet, flere baner eller nye våben.

Championship Manager 00/01

Edios har udsendt en 12 Mb patch, denne patch retter flere fejl, man kunne med rette have krævet at spillet virkede fra starten, men alligevel er netop Edios nogenlunde undskyldt, stort set alle de fejl, der rettes kommer nemlig først frem efter 12-16 sæsoner. Enhver, der har spillet CM vil vide, at det tager **mindst** 20-30 dages effektiv spilletid før man kommer så langt. En anden faktor har været, at spillet var særdeles spilbart også uden patch. Rettelserne var småting, såsom at man spillede med golden goal i den brasilianske cup, det gør man ikke.

Trespasser og Sin er et mere frygtelige eksempler, 35Mb fyldte hver patch, og spillene var næsten uspillelig uden. Det er den mere alvorlige slags, og i en anmeldelse straffes dette hårdt, vi anmelder altid uden

patch. Med mindre denne medfølger i selve pakken, f.eks. på en separat cd.

Nogle patch kan man dog ikke forudsige, det kan være at et bestemt lydkort og et bestemt grafikkort netop ikke kan arbejde sammen omkring en bestemt hændelse. Det kan være svært for en producent at afprøve alle kombinationer, ja reelt umuligt, da der er et hav af grafik, lyd, joysticks osv. på markedet. Efterhånden som producenten gøres opmærksom på det, rettes det. Alt andet ville nærmere tyde på uprofessionalisme og dårlig service.

Gudskelov er langt de fleste patch unødvendige, det er kun sjældent at et spil ligefrem er uspilleligt uden rettelsen. De fleste fejl er grafikfejl på et bestemt kort, f.eks. at en krop ligger halvvejs inde i væggen og i den stil.

Det er særdeles sjældent med patch indenfor konsolverden, det skyldes at producenten netop har en fast platform, altså ingen mulighed for fejl indenfor kompatibilitet, hvis det endelig sker må spillet trækkes tilbage eller man må leve med fejlen.

I de senere år er der også kommet en ny slags patch, eller gold edition som mange firmaer heller vil kalde det. Det er en patch, der måske nok retter lidt småfejl, men også giver nye baner og andet kræs. Det kan være ting, som programmørerne har lavet i deres fritid efter deadline og så bagefter har besluttet sig til at tilføje. Altså noget som er godt nok til at komme med på næste oplag af spillet, men heller ikke nok til at kalde det for et nyt spil. Soldier Of Fortune og Alien vs. Predator er eksempler på dette.

