



KRIGSERKLÆRING MOD DEN VESTLIGE VERDEN

Tirsdag 11. september 2001 klokken 8:48 (New York tid), dansktid 14:48, blev det ene World Trade centers to tårne ramt af to passagerfly.

Dette skulle blive starten på det nærmeste man kan komme en direkte krigserklæring mod hele den vestlige verden. Nato erklærede efterfølgende at man betragtede det som et angreb mod samtlige medlemslande.

Samme aften kom det fra stats-

minister Poul Nyrup Rasmussen, at man var parat med ethvert disponibelt mandskab for at hjælpe amerikanerne. Den hovedmistænkte Osama bin Laden opholder sig i Afghanistan, og Taleban regimet nægter at udlevere ham.

Verden rustet sig til krig, Danmark er klar.

Læs lederen og side 4-5

Medie verden i chok

Også computer, musik og tv-verden er blevet påvirket af tragedien i New York, der forventes at have kostet over 5500 mennesker livet.

Adskillige computerspil er enten blevet udskudt eller helt dropet. Red Alert 2 og MS Flight Simulator er blevet fjernet fra hylderne, i den ene er det muligt at ramme World Trade Center (og andre højhuse), mens Red Alert 2 handlede om krig i storbyer. Duke Nukem og flere andre spil er udskudt til lancering senere. I film verden har man bl.a. udskudt lanceringen af Spiderman, da WTC optræder i filmen.

TV2 overvejer om de vil senere Independence Day, og Die Hard filmene er pillet af hylderne. DR har valgt at fjerne godt 50 musiknumre fra æteren, bl.a. Cohens "first we take Manhattan".

De fleste spiludviklere regner med at fremtidens fjender i computer og film verden vil være arabere, i firserne var det russere og før det var det tyskere og japanere.

Vi mener:

Hele verden har med dette angreb oplevet, hvordan menneskeliv intet betyder i øjnene på kyniske og kujonagtige terrorister.

Dette er ikke kun et angreb på USA. Dette er et angreb på Danmark og alle allierede med USA. Danmark skal støtte USA på alle måder og med ethvert middel til rådighed.

There will be a collapse

Det var med forfærdelse og afsky, at vi blev vidne til verdens historiens største og mest afskyelige terrorangreb rettet mod civile. Der blev rettet et angreb af usete dimensioner mod USA, men ikke kun mod USA, dette var et angreb mod hele den vestlige verden, ja mod ethvert fornuftigt tænkende menneske.

Nostradamus levede for snart femhundrede år siden, han var uddannet læge og gjorde i datidens Frankrig store fremskridt i forskning af den frygtede pest. Efter sigende var grunden til at han kunne arbejde i området, at han vaskede sig konstant. Han forskede i det skjulte, da bekæmpelse af sygdomme var ugudeligt. Pesten blev anset som Guds straf og derfor var det ugudeligt at bekæmpe den.

I slutningen af hans liv begynder han at få feberfantasier, langt de fleste af disse fantasier forstår han ikke, men han nedskriver dem. Det koster ham hans job, hans familie, hans anseelse, og er tæt på at bringe på bålet. Han er nødt til at nedskrive sine profetier i vers, spejlvendt og bagvendt.

Han forudser King Richards

**In the year of the new century and nine months,
from the sky will come a great king of terror
The sky will burn at forty-five degrees.
Fire approaches the great new city**

**In the city of york there will be a collapse, 2 twin
brothers torn apart by chaos while the fortress fall
the great leader will succumb the third big war will
begin when the big city is burning.**

Nostradamus

død i en duel, helt præcis at han vil blive ramt i øjet af modstanderens lanse. Han forudser (bl.a.) Napolions felttog, han forudser Hitlers terrorregime, Pearl Harbor og bemanding af rummet (og meget mere)

Alt sammen noget der er sket, og måske forudså han også World Trade Center angrebet. Det er der faktisk mere, der tyder på. New York er placeret på 41 længdegrad, og tidspunktet er i det nye århundrede i september.

To tvillinger der bliver "torn apart". Det kan betyde at blive adskilt, men det kan også betyde at blive revet i stykker.

Den næste store krig vil starte mens byen er i brand, den ryger fortsat...

Betyder det at verdenskrig er uundgåelig? Nej, for Nostradamus forudsagde netop også at hans syn var billeder af en *mulig* fremtid. Hvert valg vil påvirke det næste. Vores valg er afgørende for fremtiden.

Dead or alive

Død eller levende skal Osama bin Laden fanges og dømmes for hans terrorvirksomhed. Jeg er utrolig stolt af den måde vores statsminister har håndteret sagen på. Udskrivningen af en "blanko check" til USA er det eneste rigtige, om vi så rent faktisk kan hjælpe med noget er måske lidt mere tvivlsomt, men tanken tæller skam også.

Desværre viser resten af EU sig igen som en flok tøsedrenge. Dialog med terrorister, jaja, vi kan vel sige farvel, når de begraves....

*Kim Ursin
Redaktør*



Artikler:**Terror i USA, side 4-5**

Krigserklæringen mod den vestlige civilisation er beskrevet.

Hvordan optrapper du en konflikt, side 48-49

Hvordan sørger du for ødelægge enhver form for løsning på en konflikt. En artikel, der slet ikke har noget med computere at gøre.

3D Skydespil, side 22-29

3D spil har længe været primus motor for computerspil, vi ser på udviklingen gennem de sidste femten år.

Seriøse test:

Norton Utilities, side 32

Spiltest:

Wasted Dreams,	side 8-9
NBA Live '98,	side 9
Roland Garros,	side 10
Kings Quest – Mask Of Eternity,	side 11
Kiss Psycho Circus,	side 12-13
Fallout 2,	side 14-15
Leadfoot (preview),	side 16
Emergency – fighters for life,	side 16
Nomad Soul,	side 17-19
Serious Sam (Preview),	side 20
Tropico (preview),	side 21

Øvrige:

Nyhedssektion, side 6
Points, side 7
Vuffers Kurv, side 48-49

Hardwaretest:

Brother HL-1250, side 30-31

Snydesektion:

Championship Manager Guide, side 33-35
Black & White Guide level 1-4 (engelsk), side 36-47

Reklamer:

Bol.com, forsiden
Kiwi Multimedia, side 13
Gameplay, side 15
Rene Christensens snydeside, side 16
Globe, side 31
Gamesector, side 32
Panda software, side 52

Windows med Amiga

udgives af Forlaget X
c/o 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 returneres kun, hvis der er vedlagt svarporto.

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 :	750 kr.

Alle priser er inklusiv opstilling og produktion af annoncen, hvis du ønsker at benytte 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:**

Januar 2002

VERDEN I CHOK !

USA OFFER FOR VERDENS VÆRSTE TERROR ANGREB.

Flight 11 fra American Airlines bliver kapret af terrorister, det er på vej mod Boston fra Los Angeles men bliver om-dirigeret. Klokken 8:48 (14:48 dansk tid) rammer det, det nordlige tårn af World Trade Center. Alle 92 passager bliver dræbt på stedet, da det 149 tons tunge fly rammer 80. etage.

I starten bliver det betragtet som en ulykke, man er kun klar over, at et fly har ramt bygningen, og de fleste tror, der er tale om et sportsfly.

Klokken 9:06 rammer et nyt fly World Trade Center, denne gang det sydlige tårn. Der var tale om flight 175 fra United Airlines. Det forårsagede en meget vold-

som eksplosion, og flyet bliver, i modsætningen til det første, hængende i bygningen. 65 ombord på flyet omkommer. Det er nu klart for alle, at der er tale om et angreb og ikke en ulykke.

En lille halv time senere taler den amerikanske præsident George Bush til nationen, her fortalte han, at der er tale om en terroraktion og at de skyldige vil blive fundet.

Klokken 9:43 (15:43) begynder man at evakuere Pentagon (det amerikanske forsvarsministerium), men kun et minut efter rammes bygningen af det tredje fly. Dette kapret fly er netop blevet forfulgt af et jagerfly, men det når ikke at gribe ind. Jagerflyet kunne formodentlig ikke få et klart skud. Da Pentagon ligger i Washington kunne jageren ikke bare skyde flyet ned, da det i såfald ville falde ned over byen, med endnu værre tab til følge. Man må også formode, at man tøvede længe pga. de ombordværende passagerer, 64 personer.

To minutter senere evakueres Det Hvide Hus, umiddelbart efter evakueres udenrigsministeriet og andre vitale bygninger. Klokken 9:52 (15:52) lukkes hele det amerikanske luftrum, samtlige fly skal lande øjeblikkeligt.

I tårnene er formodentlig størsteparten af de folk over 80. etage blevet spærret inde. Ruder bliver slået i stykker, og desperate mennesker tager springet mod døden 400 meter længere nede. Brandfolk og politi gør et heltemodigt arbejde på at redde så mange som overhovedet muligt.

10:02 rammes verden igen af et

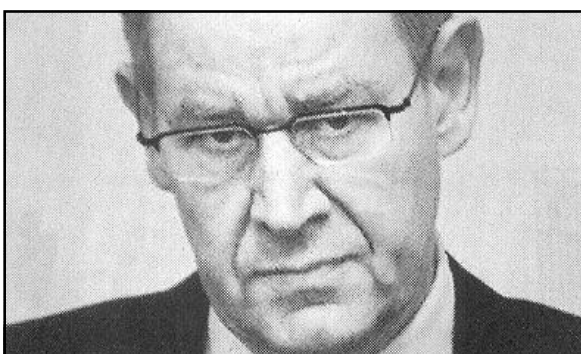


chok, det sydlige tårn kollapse. Kun de færreste havde tænkt tanken. Brandfolk og politi fanges i bygning, 89 brandmænd og cirka 60 politifolk meldes savnet efter sammenstyrtningen.

Det rygtes at der er et fjerde fly, der er kapret. Ombord på flyet får passagerne kontakt med omverden via mobiltelefoner. De bliver klar over, at deres fly sikkert skal bruges til det samme. Kaprene er kun bevæbnet med knive, og derfor vælger de mandlige passagerer at forsøge at overtage kontrollen med flyet. Klokken 10:10 styrter flyet ned, hvorfor vides ikke med sikkerhed, men formentlig mislykkes overtagelsen. En anden teori er at pilot har været klar over hændelsen i New York og derfor bevidst har styrtet flyet. Under alle omstændigheder styrter det ned lidt udenfor Pittsburgh, Pennsylvania. Alle 45 ombord omkommer.

I dag mener man, at det sidste fly skulle have ramt Det Hvide Hus eller Air Force One, med præsidenten ombord.

10:28 (16:28) kollapse den nordlige bygning af World Trade Center. Nu savnes der næsten 300 beredskabsfolk.



Statsminister Nyrup lovede øjeblikkelig støtte og hjælp til at finde de skyldige.

En halv time senere evakueres hele den sydlige del af Manhattan, og byen sættes i undtagelsestilstand.

Klokken 13:27 erklæres Washington i undtagelsestilstand. Se-

nere erklæres landet i krigstilstand, og deraf følgende forhøjet beredskab. Det samme sker i Danmark samme dag, Kongehuset og militære anlæg sættes i højeste beredskab.

Dagen derpå

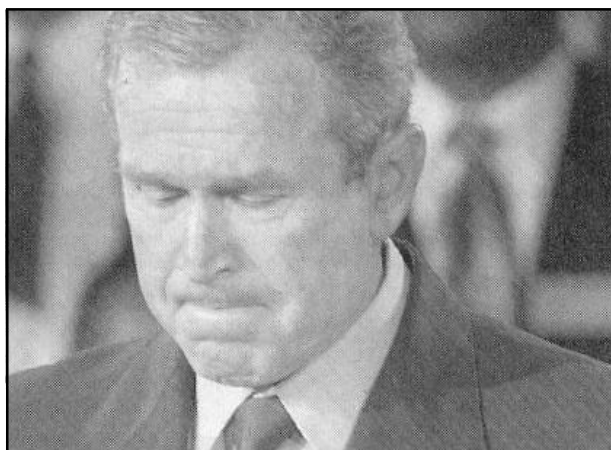
Osama bin Laden blev allerede samme dag mistænkt, og torsdag var Colin Powell, udenrigsministeren, 95% sikker på, at det enten var den berygtede milliarder Osman bin Laden eller en gren af hans terrorregime. Afghanistan har givet ophold til terroristen, og Georg Bush gjorde det helt klart, at der ikke ville blive skelnet mellem terroristerne og de lande der gav dem ophold. Afghanistan har indtil videre givet Osman Bin Laden husarrest, men vil ikke udlevere ham. Taliban styret i Afghanistan har kaldt beskyldning mod Laden for hovedløse og kun er fremført for at dække over USA manglende evne til at beskytte sig mod terrorister.

Opklaring i farvandet

Allerede når dette skrives, torsdag, så synes opklaring indenfor rækkevidde. 18 af kaprene er identificeret, alle med forbindelse til Mellemøsten. Mistanken blev hurtigt samlet omkring terrorister fra Mellemøsten, da man i vraket af det fjerde fly fandt arabiske manualer.

Man har opsporet en lejlighed i Tyskland, hvor man mener der er fundet møder sted mellem terroristerne.

Der er udstedt arrestordre på ti formodede terrorister, over 3.000 efterforskere er sat på sagen, og det er den mest intense efterforsk-



Georg Bush var forbitret. Han svor hurtig opklaring og at ethvert land, der gemte de skyldige ville blive straffet ligeså hårdt.

ning verden har set.

De småsyge

Både venner og fjender var generelt chokeret og forfærdede. Lige fra Rusland til Palæstina til Iran. Det er bestemt ikke fordi alle er lige glade for amerikanerne, men at bruge civile fly som bomber mod andre civile har rystet det meste af verden. Og så var der selvfølgelig lige de mest kyniske. Irak var "begeistret for slaget mod USA, der høster som de havde sået", som Iraks leder Saddam Hussien udtrykte. Herboende palæstinensere i Voldsmose var på gaderne og jubled. Noget som andre indvandre skammede sig over. Indvandre organisationerne tog da også skarpt afstand fra denne opførsel. Og statsministeren gjorde det også fuldstændig klart, dem der ønskede terror som vejen frem, fremfor argumenter, var fuldstændig frie til at forlade landet. Sjældent man hører en så kontant melding fra en statsminister.

Indtil videre er der kun fundet 5 overlevende i ruinerne og der forventes at blive bjærget 5.000 omkomne.

(14/9-2001)

PC Player lukker

Det måtte jo ske, der er kommet utallige PC blade de seneste par år, og ikke alle kunne overleve. Efter syv år og godt 70 numre er PC Player afgået ved døden.

Søgsmålene vælter ind over **Microsoft**. Denne gang er det på 5 milliarder dollars. Det er afgivet af syv afroamerikanere, der mener sig udsat for racisme af MS.

Interplay, der bl.a. har Fallout og Baldurs Gate på samvittigheden har luftet tanken om at sælge sig selv. Spørgsmålet er så bare om der overhovedet er nogen der har pengene til at købe et så gigantisk firma.

Deus EX 2 og **Thief III** kommer også til PC. Der har længe været rygter om at de kun kom til konsollerne, men det er helt ubegrundet, fortæller Ion Storm i en kort pressemeddelelse.

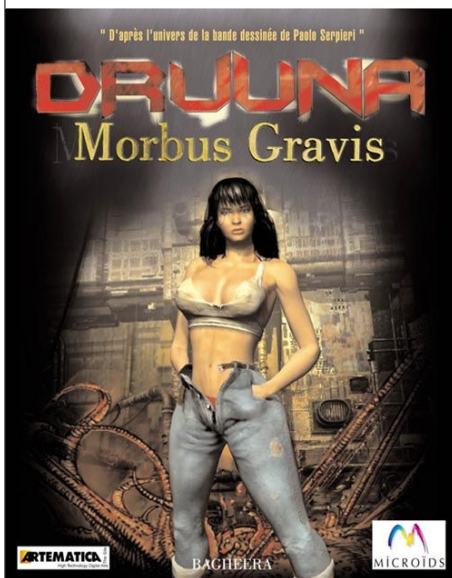
IBM er ved at være klar til smække nye harddiske på markedet, der fylder det samme som de almindelige og koster det samme som de nuværende, til gengæld er de på 400 GB.

Aliens vs Predator 2 er ved at være klar til udgivelse. Konceptet er det samme, men tilgængæld er historien bedre, grafikken bedre og så har det en quick save funktion. Tak for det.

Det kommer her til vinter.

Sexede Druuna

Morbus Gravis kom i 1985 med heltinden Druuna som tegneserie. Siden er det blevet til seks utrolig flotte og gode albums med hende. Hun er fanget i et univers af gennemsyret af ondskab. Et samfund, hvor vold, mord og voldtægt nærmere er regelen end undtagelsen. I spillet skal hun finde sin elskede Schastar.



Microids har sagt en masse ret intetsigende ting om spillet: Motion-capture, synkroniseret tale, 60 minutters videosekvenser og ti stykker musik. Alt sammen meget fint, men ikke et ord om gameplayet, som de kalder et 3D arkade

adventure i realtime og interaktive sekvenser. Og det siger ikke en sk.. om spillet. Hvor meget det kan blive til med de forholdsvis beskedne systemkrav på Pentium 2/400MHz og 64Mb ram er ikke godt at vide.



JUBEL ?

Sidste nyt omkring Civilization III er at spillet allerede skulle dukke op her i slutningen af oktober. Det er tilladt at håbe, men tør vi...



Max Payne skulle også dukke op, det har vi godt nok hørt et par gange eller fem, men denne gang skulle det være sikkert. Et flot 3D skydespil er i vente, men vi har endnu ikke set en spilbar demo.

Jedi Knight 2 fra LucasArts er blevet annonceret, men først til foråret, i bedste fald. Det ser flot ud, og der er igen tale om et 3D spil, det ser noget bedre ud end de seneste titler fra LucasArts, der har budt på den ene skuffelse efter den anden.

Medal Of Honour, vi har kun set en video af dette spil, der placerer dig midt i 2. verdenskrig. Det ser virkelig ud til blive lidt af en milepæl indenfor 3D spil.

Microsoft lavede en mindre bommert, da de kom til at lægge fuld version af WindowsXP uden kode på nettet til fri download. Rygtet gik som en steppebrand og mange tusinde nåede at få downloadet en kopi inden den blev pillet af igen. Hovsa.

Microsoft kan så trøste sig med at USA har opgivet at splitte selskabet op i to. USA ønsker nu at afslutte sagen indenfor den nærmeste fremtid. Sagen om at de har fremmet Explorer ved at sælge den sammen med Windows er også opgivet. Dette markante skifte kom noget overraskende, og MS' aktier steg øjeblikkeligt efter den besked.

Points

Systemer

Vi skriver ikke en lang liste over hvad spillet kræver. Faktisk angiver vi kun operativsystem, CPU, ram og grafikkort. Derfor husk at se på pakken inden du køber.

Systemkrav

Hvad er det mindste system man kan arbejde på. Her angiver vi typisk firmaets krav, såfremt at det er fornuftig (det vil fremgå i anmeldelsen).

Anbefalet

Hvilket system skal der bruges for at få en god oplevelse ud af spillet. Mens man med systemkrav må forvente at spille uden alle detaljer sat til, så er her angivet hvad der skal til at få en super oplevelse ud af det.

Kategori Oplevelse

Når man ser på grafik og lyd, hvordan passer de to ting så sammen og passer det til spillet? Vi ser her udelukkende på hvilken oplevelse man har af spillet.

Der er en stor forskel på karakteren indenfor hver genre. Et spil som Championship Manager kræves der ikke den store grafisk og lydmæssige oplevelse af, mens et 3D skydespil stilles der helt andre krav til. Hvis begge spil f.eks. har fået 70%, så er det ikke et udtryk for at man får en lige flot oplevelse fra dem begge, men der imod et udtryk for at man ved begge får en pæn oplevelse.

Gameplay

Her ses på interface, hvordan spillet er at spille, hvordan det fungerer.

Holdbarhed

Nogle spil kan have et super gameplay, men det holder måske kun i meget kort tid. Det kan f.eks. Være et spil som Star Trek Elite Force, der havde et suverænt

gameplay, men kun otte baner, som gjorde man havde gennemført det på et par dage – højest. Vi ser simpelthen på hvor længe man kan spille det. For at få en høj karakter her skal man kunne spille det mindst et par uger eller mere. Hvis man kræver 49 kroner stilles der ikke ligeså høje krav som til et fuldprijs spil.

Kvalitet

Alt i alt hvor godt er det. Her tages der hensyn til prisen og de øvrige kategorier, men karakteren er ikke et udtryk for et gennemsnit!

Skala

0-35%

Spillet er ganske dårligt, når vi kommer under 35 er det så stygt at man ikke engang skal tage imod det for en tyver. Spildtid selv for hardcore fans af genren.

36-55%

Det er fortsat ret elendigt, virkelige fans af genren kan formodentlig finde oplivende momenter, men titlen er ikke værd at bruge meget krudt på.

56-70%

Spillet ligger på det jævne. Det har helt klart sine stunder, men det er fortsat ikke godt nok. Det kan også være at standarden er så høj i genren at selv rimelige spil må henvises til denne kategori.

70-84%

Spillet er godt. Det vil underholde et godt stykke tid. Det er ikke helt godt nok til være et super spil, men det er så sandelig i den gode ende. Fans af genren skal være opmærksom på dette spil.

85-95%

Denne titlen er suveræn, det har



alt hvad der skal til for være godt. Der er ingen eller kun få fejl, og spillet bør absolut undersøges.

95+

Klassikeren af klassikerne. Denne titlen vil formodentlig blive husket om ti år. Et eksempel kunne være Civilization 1 & 2 eller Championship Manager serien. Selv modstandere af genren vil formentlig kunne blive underholdt.

Tidens tand

Tidens tand er hård. Et spil som Quake II fik i sin tid godt 90% i de fleste blade i dag er det overgået med flere længder. Du kan derfor ikke direkte sammenligne en karakter givet i '99 med en givet i år. Nogle genre udvikler sig hurtigere end andre. 3D skydespil har f.eks. bevæget sig voldsomt, andre har ikke undergået samme hastige forandring. Dette skal man også have i mente, når man sammenligner karakterne.

Wasted Dreams

Jorden er ved at blive opslugt af vold, kriminalitet og generel råddenskab. Stedet er faktisk mere eller mindre ubeboeligt. Derfor har du meldt dig og din makker frivilligt jer til en mindre ekspedition, hvor I skal drage ud i himmelrummet og finde en passende, ubeboet planet. I flyver derudad, og alt kører egentligt ganske udmærket, og I finder da også en planet.

Efter seks måneder dér har I fået bygget en lille base, og tiden er inde til at vende hjem og meddele de gode nyheder. Desværre sker der noget temmelig mystisk. Da I kommer ind i atmosfæren bliver skibet ramt en stor laserstråle og I styrter til jorden. Her kan spillet tage sin begyndelse.

Vi har hørt langt værre indledninger, men her kommer det virkelig imponerende. Hele det ovenstående er præsenteret gennem en flot film. Den fylder 300 MB og i her er tale om full screen. Denne indledning er fuldt ud på højde med dem, man finder på pc spil.

Gameplay ?

Selve spillet minder mest om Chaos Engine. Men der er dog væsentlige forskelligheder. I modsætning til CE hvor man kunne gå, mens man skød, så skal man i WD stå stille, så man kan tage sigte med sin laserpistol. Ydermere er der også langt flere gåder og problemer at tage stilling til i WD. Ligeftrem at kalde det inspireret af Monkey Island, er nok at gå for vidt, men okay...

Spillet tager sin begyndelse efter at man er styrtet ned på planeten. Her vågner man op uden at vide noget om, hvad man skal herefter - det er kun én mulighed... udforskning! Heldigvis fin-

der man førstehjælp og våben ved sit nedstyrtede skib. Der bliver rig mulighed for at benytte både de små celler samt få gigt i skydefingeren.

Hvis det hele bliver for svært, så kan du bede en ven om at hjælpe dig. Så er I to om problemerne, men til gengæld også to om den sparsomme ammunition og

nerne - eller noget lignende. Det giver nogle meget flotte og livagtige animationer, både når du går, trækker dit våben, skyder, svømmer eller bider i støvet.

Faktisk er der tale om et sandt overflødhedshorn af fornemme animationer. De personer som du render ind i har alle masser af bevægelsesmuligheder. Du vil se folk der arbejder - hakker i miner



førstehjælp. Tillige skal man være meget opmærksom når man går ind i en ildkamp med fjenden, da det er muligt at ramme hinanden.

Grafik og lyd

Selve grafikken i WD minder også lidt om CE. Perspektivet er det samme, men omgivelserne er langt pænere. Der er træer, vandløb, mudder, sumpe og større floder - nydeligt, nydeligt.

Men hvad der virkelig skiller WD ud fra mængden er personerne, både vore helte og deres fjender. Dette skyldes ikke kun dygtighed fra grafikernes side. Wasted Dreams var nemlig i starten et af Vulcan Softwares prestige projekter, derfor havde man adgang til meget fine studier og her optog man skuespillere, der udførte alle de bevægelser, der var nødvendige for spillet. Dette tog man så ind i computeren, hvor man lagde grafik oven på perso-

eller samler bær, akkurat som du vil se nogle, der prøver at dræbe dig.

Lyden kan man opdele i to: effekterne og talen. Førstnævnte er herlige, levende og atmosfæriske. Når du nærmer dig en flod, kan du høre vandet strømme. Du kan høre nogen arbejde i det fjerne og fuglesang. Og så er der jo talen, og den er det lidt anderledes med. Lydkvalitet er nu ellers helt i top og vedkommende, der har rollen som din person taler glimrende engelsk. Nogle gange lyder det ikke som den helt store skueskuespilskunst, men mere som om han prøver at score en høj karakter hos sin engelsklærer. Det virker altså forkert når man finder sin døde ven og med voldsom ligegyldig stemme kundgør, at han ikke vil blive glemt.

Nogle gange virker det lidt som om nogle spil bare have ta-



len med for talens skyld, men det skal altså gøres ordentligt. Nå men det ødelægger ikke helhedsoplevelsen.

Konklusionen

Digital Dreams Entertainment har lagt et mindre guldæg. Det er stærkt opløftende at opdage at også andre end ClickBOOM kan lave spil.

Maskinkravene er ikke urimeli-

ge, du kan nøjes en gammel 68k, 3 MB og et 2xcd. Der er dog ikke mange, der har så lille en maskine. Flertallet har minimum AGA, og dette opdager spillet og forbedrer selv grafikken. Dog må det anbefales at have et hurtigere cd-rom drev, hvis man vil opleve den flotte indledning i andet end slowmotion.

En lille skuffelse er der til dem med grafikkort. WD understøtter

endnu ikke dem, men at en ny version er under klargøring.

*Af Morten Skov
(redigeret af redaktionen)*

Wasted Dreams

Dette er en glædelig overraskelse, og der venter køberen mange timers underholdning.

Systemkrav:

AmigaOS 2.x, 2Mb chipram, 1Mb fast, 2xcd

Anbefalet system:

030 CPU, 4Mb fastram, AGA, 4xcd

Oplevelse: 88%

Gameplay: 83%

Holdbarhed: 85%

Kvalitet: 82%

NBALIVE '98

Solidt basketballspil med forældet grafik og suveræn lyd

EA Sports udgiver hvert år nye udgaver af sine sportsspil, og ind i mellem kommer så de ældre udgaver til meget billige penge.

NBALIVE '98 er bygget op omkring den amerikanske liga i basketball, det er formodentlig de rigtige spillere, de få spillere jeg kender er i hvert tilfælde med og ligner sig selv.

Turneringen følger den lidt smårodede amerikanske, der gør

at ens resultater tæller i tre ligaer. Det virker måske lidt underligt for os europæere, men sådan er deres liga nu engang. Ligeledes spilles der også et grundspil på 84 kampe !!! I spillet kan man dog skære det ned til 28, som virker lidt mere overskueligt. Man kan handle spillere og lave taktiker og hvad man nu ellers gør i sportsspil.

Det er svært at styre spillerene i starten og det er også svært at finde rundt i defensive og offensive fejl, men det lærer man forholdsvis hurtigt. Gameplayet er i det hele taget underholdende og meget levende, grafikken er '98 standard, men kan du leve med det, så venter der dig

en fin og billig spilfornøjelse.



NBA Live '98

Grafisk er spillet forældet, mens lyden fortsat er helt i topklasse. Generelt er det et glimrende spil. Hvis du ikke har nogle af de senere udgaver, så kan du roligt købe dette spil.

Systemkrav:

P166, 16Mb ram, 4Mb grafikort

Anbefalet:

P200, 32Mb ram, 3Dfx

Oplevelse: 62%

Gameplay: 87%

Holdbarhed: 90%

Kvalitet: 88%

Pris: 69,95 kr.

Roland Garros '98 vs Roland Garros 2000

Jeg kan allerede se dit ansigtsudtryk for mig, er vi begyndt at anmelde gamle spil ? Og nej, der er en anledning. I takt med at disse sports-serie-spil udsendes, udsendes der næsten vanen tro en ældre udgave på samme tidspunkt til en brøkdel af prisen. '98 udgaven koster 98 kroner, mens den nye version koster 398 kr., og er den så nye version så bedre ?

Ja, det kommer vi ikke udenom, grafik og lyd er gevaldigt piftet op siden '98, hvor vi må tage til takke med 640x480 og mere kantede animationer end godt er. Lyden er tilgængelig ikke rigtig forbedret, der er kommet mere, men ikke bedre lyd. Det er der en god grund til, lyden er nemlig rigtig god i '98 udgaven.

Gameplaymæssigt er der imidlertid ikke flydt meget nyt i vandene siden Center Court til A500 for snart 15 år siden. Man skal fortsat placere et lille sigtekorn på modstanderens bane, mens man samtidig flytter sin mand i position til sit ønskede skud. Det er lidt svært i starten, men princippet er nemt lært.

Man kan enten spille en enkelt kamp eller man kan spille en hel sæson. Her vælger man at spille med i op til 12 turneringer. Vi har kun set demoen af '2000 udgaven, men turneringen er fortsat

med, og formentlig udbygget. Det er der i hvert tilfælde brug for, faktisk kan det nemlig lade sig gøre i '98 udgaven at møde de samme modstandere gennem en hel sæson, jeg kunne faktisk hele modstander rækkefølgen tilslut. Det fjerner lidt af hele ideen i ranglistesystemet, når det i den sidste ende intet betyder for seedningen. Hvad værre er, er at hver modstander spiller på en bestemt måde, nogle aggressivt andre mere passivt. Hvis du altså har problemer med en bestemt modstander risikere du at forlade turneringen i samme runde hver gang.

Kampene bliver hurtigt trættende, når man spiller mod den bedste skal man virkelig spille op til sit bedste for at være med, og det fører typisk til meget lange kampe, da modstanderen er formidabel til at nå de mest umulige bolde. De bedste spiller mere eller mindre fejlfrit, og det gør at det bliver meget svært at vinde.

Der er tre sværhedsgrader og nøjagtig ligesom i FIFA serien, så er der et meget stort spring mellem easy og medium. På easy vinder man typisk alle kampe allerede i første spil, så det bliver



hurtigt for kedeligt. Omvendt er medium for svær, dér taber man alle kampene, mens blæses ud af banen på den sværeste level.

Personligt kørte jeg hurtig trættelse i spillet, seedningen virker ikke, og modstanderne er fejlfrie. Er det sandsynligt at modstanderen ikke laver mere 1-2 personlige fejl i løbet af en kamp ? I virkeligheden laver selv Sampas altså små 10-20 i hver kamp.

Min bedømmelse må derfor være, at hvis man vil have et tennis-spil skal man gå efter den nye version, da '98 udgaven er midelmådig, og de fejl den har er formentlig rettet i 2000 udgaven.



Grafisk er 2000 udgaven (højre) væsentlig forbedret, det helt store spørgsmål er om modstanderne er blevet mere menneskelige og ikke så perfekte som tilfældet er i '98 versionen.

King's Quest - Mask of Eternity

Roberta Williams Kings Quest serie har solgt mere end 7 millioner kopier, og hvis man ser bort fra den syvende kapitel er det ikke spor mærkeligt.

Det ottende kapitel, Mask of Eternity, er et ganske underholdende real-time action/adventure i den store stil med mange rigtige gode detaljer. I forhold til de tidligere spil er omgivelserne nu henlagt i 3D.

Forhistorien er rigtig tåreperser, en meget flot introduktionssekvens afslører, at en ond troldmand har delt Evighedens Maske

i fem stykker. På forunderlig vis havner et af stykkerne hos dig. Du er en simpel skovhugger, der lyder navnet Connor og bor i Kingdom of Daventry. Grundet maskens beskyttende egenskaber, friholdes du fra den forvandling som overgår resten af kongedømmet.

Din opgave er naturligvis at samle de fire resterende stykker maske, så idyllen igen kan etableres i Kingdom of Daventry. Din søgen bliver dog farlig og lang, gennem tre dimensioner og i over syv forskellige verdner. Alt hvad der tidligere var dødt er nu leven-

de, og alle tidligere levende personer, er forvandlet til sten også din kære Sarah.

Start

Det er jo ganske som det plejer at være i et action/adventure spil. God menustruktur, hvor du bestemmer konfigurationen af tastatur samt grafik og lyd. Underligt nok er der ingen manual, og omslaget i cd'en angiver kun meget kort om installationen.

I starten af spillet får du hjælp, da en dialogboks angiver hvilke taster du skal bruge, hvor du skal søge og hvordan du kommer dertil, det fungerer rigtig godt, men jeg savner lidt de prøvebaner, vi er blevet så forvente Du vælger naturligvis selv om dialogboksen skal slås fra. I starten føler man sig lidt som sat under administration.

De meget døde fjender

De gyselige opvågnede døde er noget klum-

rede, det er en smal sag at nedkæmpe dem - og de ser ikke ud til at blive klogere, som spillet skri-der frem.

Menuerne viser våben og styrke. Det store kort kaldes frem og følger med i din søgen og meget andet. Kameravinkler styrer du med musen, så du får rig mulighed for at følge med i alt hvad der foregår. Connor bliver klogere som tiden går og som han engagerer fjender i kamp. Erfaringsbarometeret har jeg ikke helt, fundet ud af hvad skal bruges til endnu.

Installationsproblemer

Jeg blev meget irriterede over den problemfyldte installation, jeg kunne ikke spille, før jeg downloadede en patch kb fra Sierra's support hjemmeside.

Michael

King's Quest 8: Mask of Eternity ikke er på samme niveau som Tomb Raider og Half-Life spillene. Der er flere gåder du skal løse i din søgen efter maskedele, men detaljerne kan ikke måle sig med de bedste spil på markedet. Men du får god underholdning i mange timer.

Systemkrav:

Win9x, P166, 32 Mb ram 3D kort

Anbefalet:

P266, 64 Mb ram

Oplevelse: 67%

Gameplay: 71%

Holdbarhed: 71%

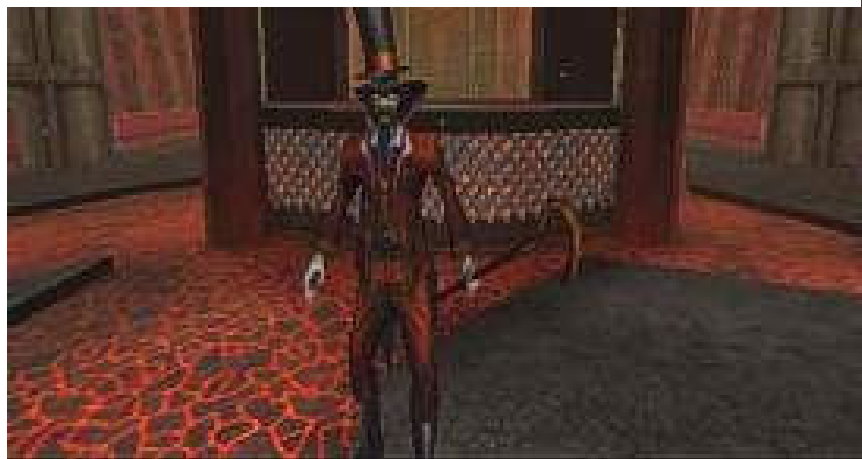
Kvalitet: 73%



KISS Psycho Circus - The Nightmare Child

Husker du rockgruppen KISS i dag? Nej vel - det var dem, der var klædt ud i futuristisk sort tøj, havde malet mystiske tegn i hele hovedet, havde langt tjavset hår og spillede 70'er rock af den bløde melodiose art. Man kan måske bedst beskrive dem som en blanding af Backstreet Boys og et dødsmetal band med elendig en tøj- og musiksmag. Retfærdigvis skal jeg lige at jeg nævne, at jeg ikke kender noget af KISS musik.

Jeg kender heller ikke Todd McFarlane, men da KISS var på toppen inspirerede de McFarlane til at lave en tegneserie over de figurer de klædte sig ud som, når de optrådte. Den tegneserie blev et stort hit i USA, mens den sammen med en anden af Todd McFarlane's



helte, Spawn, kun er kendt herhjemme af folk med forstand på tegneserier. Nu er der så med udgivelsen af KISS Psycho Circus blevet lavet et spil over denne tegneserie.

Sådan noget vås!

Baggrundshistorien til KPC skal man nok være mindre intelligent for at kunne leve sig

100% ind i. De fire medlemmer i KISS blev, efter at have vundet over The Nightmare King spredt i hele universet og befinder sig nu i hver deres verden. De skal nu forsøge at blive samlet igen for at tage kampen op imod The Nightmare Child. Altså kongens søn, Prins Mareridt - for dem der ikke har forstået plottet. Til





at guide sig igennem de forskellige verdner har de Madam Raven på deres side, og hun optræder som clairvoyant i Psycho Circus. Hvorfor det lige skal forgå i et cirkus fatter jeg ikke.

Det hele virker som en gang vås og meget usammenhængende, men hvem tænker på det når først de mange mærkelige skabninger begynder at dukke frem overalt? Det gjorde jeg i hvert fald ikke.

Fire flotte verdner

Du spiller på skift en af de fire rockmusikere, og skal finde vej ud af den verden du er havnet i.

Det betyder kort sagt, at du skal skyde alt på din vej, samle våben og ammunition op undervejs, og hvis der er tid til det kan du lede efter de hemmelige rum, der findes på næsten hver bane. De fire miljøer du og dine nye venner skal igennem er meget forskellige og flotte, f.eks. skal du klatre over byens tage, nede i kloakker med rivende lavastrømme, hyggelige kirkegårde og gotiske slotte. Hver bane ender dog i et cirkus, hvor du skal møde den banes overskurk. Disse superskurke er på ingen måde nemme at dræbe, men lykkedes det dig alligevel, så begynder du i en ny verden med

en af andre fire musikere. Lykkedes det for dig at få samlet alle de fire venner, bliver du stillet valget, hvem af dem der skal kæmpe mod The Nightmare Child. Det bliver på intet tidspunkt kedeligt.

Delvis unikke helte

De fire helte er udstyret med en del fælles våben, men de har også deres egne karakteristiske våben og egenskaber. De fleste våben er nogen vi har set før i lignende spil som f.eks. Quake, Unreal osv. Et fælles våben skiller sig dog ud fra de andre; pisken. Den kan du selvfølgelig bruge til at dræbe dine modstandere med, men den har også den smarte funktion at du kan bruge den til at svæve over afgrunde ved at kaste den mod kroge i lofter i bedste Indiana Jones stil. Det er smart lavet og noget som jeg ikke har set før i denne slags spil.

De fire helte skal på deres vej samle deres uniform, som består af seks forskelli-

ge dele. Du samler dem i rækkefølge og det sidste du får er din maske - så du ligner dem fra KISS. Det er ikke specielt originalt og der er ingen store nyheder i KPC, men det virker alligevel, da spillet i det store hele er gennemført godt håndværk.

Noget for hardcore fans

Grafikken i KPC er flot afvekslende. Det har dog en tendens til at flimre lidt i kanterne, men det er ikke noget, du lægger mærke til, når du løber igennem de forskellige baner. Lyden og musikken er stemningsskabende, og jeg tog mig selv i flere gange at få et chok, når du pludselig hører lyden af fjender bag din ryg. Musikken består til dels af underlægningsmusik, der er lavet specielt til KPC, men der er også en del af KISS gamle hits, som du kan høre ved at tænde for diverse radioer og jukebokse som du møder undervejs - lige noget for hardcore KISS fans, hvis de stadigvæk findes.

Kim Sannemand

KISS Psycho Circus – The Nightmare Child

KPC bidrager ikke med noget nyt til genren, og du kunne lige så godt købe en af de mange andre 3D skydespil, der findes på markedet, men du bliver i hvert fald ikke snydt med KPC, for det er god solid underholdning, der forgår i en hæsblæsende fart.

Systemkrav:

Win9x, P266, 64 Mb, 3D kort

Anbefalet:

P11/333, 3D kort-2

Oplevelse: 85%

Gameplay: 84%

Holdbarhed: 84%

Kvalitet: 82%

Fallout 2

Fallout 2 er Fallout én gang til, der er faktisk ændret intet, selv de samme fejl og bugs er beholdt. Det efterlader os med en noget skuffende fortsættelse.

Fallout 2, finder sted en generation eller to efter forfølgelsen. Den tager sin begyndelse i en lille by, grundlagt af Fallouts udstødte helt. Du bliver sat på en lang og sej opgave. Rygterne fra den gamle forfader er, at i Vault 13, fandtes der et ældgammel redskab kaldet "The Garden of Eden Creation Kit" eller G.E.C.K. Det er din opgave at opspore denne sjældne og små religiøse genstand og bringe den tilbage til dit folk. Med den, vil følge glæde og frugtbarhed.

Eventyret starter med en test, der skal vise om du er værdig til opgaven. Du skal ind i det gamle tempel og til-



kæmpe dig forfaderens dragt. En blå dragt, med det magiske tal 13 i guld. Herefter må du forlade din stamme og drage ud i en radioaktiv og degenere- ret verden, hvor rotter og firben er delikatesser.

Den vilde død

Selve gameplayet i Fallout 2, er nøjagtigt som Fallout. Du bevæger din helt, rundt i en real-time verden, hvor folk går rundt på må og få. Du kan til-

tale folk og nogle vil nøjes med en enkelte kommentar, hvor andre indleder sig på længere samtaler. Rundt omkring møder du folk, der af deres egne grunde ønsker at slå følge- skab med dig. Disse venner kan du så rådspørge eller bytte ting med, som det passer dig. Da din stamme er ret primitive starter du spillet med et spyd, men efter hånden vil mere effektive våben, såsom en revolver og maskingeværer falde i dine hænder. Sådan en makker kan med en god træffer, sprede folk i smådele, rundt omkring på skærmen. Generelt er spillet meget blodigt, på en lidt komisk måde. Nogle folk dør simpelthen på de vildeste måder.

Når du går i kamp, skifter spillet til et turbaseret gameplay, hvor hver person skiftes til at bevæge sig.

Fallout 2 er dog ikke kun kamp, selvom kampdelen fylder meget ligesom i etteren. Din helt er udstyret med en mængde evner, som han/hun bliver bedre til at udnytte undervejs. Hvilke evner, der for-



Det har vi da set før....



bedres bestemmer du selv, efterhånden som du får erfaringspoint nok og stiger en "level". Udover erfaringspoint er der også folk rundt omkring og bøger, der kan lære dig mere.

Hver gang du stiger tre levels, får du en såkaldt "perk". En lille evne udover det sædvanlige. Det kan være ekstra bevægelse i kamp, evnen til at se flere informationer om sin modstander eller måske bare at blive en fandens charmerende makker.

Plot?

Hvor plottet og humoren i Fallout var genialt, syntes jeg, lidt det falder til jorden i toeren. I starten brugte jeg dage og nætter på at komme videre, men de sidste 4-5 timer kæmpede man kun videre for at gennemføre det, nu da man var så tæt på løsningen.

Der går for lang tid med små sideopgaver, der ikke har nogen relevans til plottet og sideopgaverne er ikke altid lige spændende. Eller jo det er de, men dem af os, som har spillet etteren langt ud i de seneste natte timer har nok ganske

enkelt spillet os mæt i opgaverne, for de byder ikke på noget som vi ikke prøvede i første spil. Allerede efter et par timer begynder man at sidde med samme følelse som man sluttede Fallout med (nu *må* det da være færdigt).

Harddisk

Spillet fylder 650 Mb, og man skal meget gerne have dem alle over på harddisken, for spillet har meget lange loadings tider, hvis der skal hentes fra cd. Og der loades hver gang man bevæger sig til et nyt skærbillede, hvilket du gør konstant.

Bugs

Som sagt så ligner Fallout 2 sin forgænger, men det absolut mindste man kan forvente af fortsættelsen må vel være, at man har fået fjernet dets bugs. Men desværre er man også denne gang nødt til at save konstant, for at være sikker på ikke at spille tiden.

Det er rart at vide, at man lige har savet, når spillet (igen) crasher, men på mindre computere tager det nemt fem minutter at save, så det er en pe-

stilens.

Oplevelse

Grafikken og lyden er som i forgængerens upåklagelig. Som RPG, holder spillet genren godt og forskellige handlinger kan føre vidt forskellige veje. Dine handlinger er afgørende for hvordan folk reagerer overfor dig. Generelt giver dårlige handlinger et dårligt resultat, men de kan føre dig til folk du ellers ikke ville have mødt.

Fallout 2 er et godt solidt spil, som de fleste interesserede i genren dog allerede har spillet gennem etteren. Men har du ikke spillet forgænger, så er denne fuldt ud på højde med denne. Det efterlader mig i en underlig situation, på den ene side burde det ikke få særlig høj karakter, for det er en for tynd fortsættelse, men på den anden side er det glimrende hvis du aldrig har spillet Fallout, så ha' det i mente, når du læser boksen herunder.

Fallout 2

Interplay har gjort det igen, i bogstaveligste forstand, de har udgivet det samme spil en gang til, med ny historie vel og mærke, og selvom etteren var god, så er det her altså at slippe lige lovlig let hen over en fortsættelse. Men bevares, et solidt glimrende spil er det dog alt i alt.

Systemkrav:

Win9x, Pentium 90 / 16 Mb

Anbefalet:

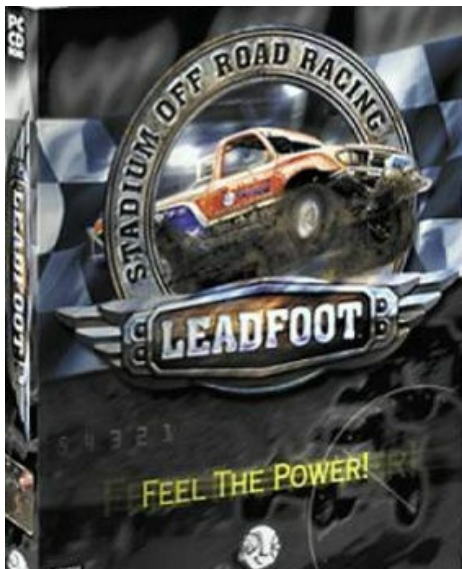
Pentium 266, 64 Mb

Oplevelse: 84%

Gameplay: 81%

Holdbarhed: 85%

Kvalitet: 84%



Hvorfor man kalder et racerspil for "Leadfoot" forstår jeg ikke, men det er heller ikke så vigtigt. I Leadfoot skal man kæmpe om at vinde mesterskabet i et slags stockcar løb, det er sikkert en amerikansk disciplin for jeg har aldrig hørt om det på det europæiske kontinent. Banerne køres på nogle mudrede baner, og der kan være fra 1-15 modstandere i et

almindeligt race, mens der altid er femten i "carrier mode". I sidstnævnte handler det om at vinde et stort mesterskab der køres over femten løb. Der er nu kun tolv baner at køre på, og noget skuffende er der kun to biler at vælge imellem. Den ene er lynhurtig på langsiderne, mens den anden er lidt langsommere, men har hurtigere acceleration. Det er lidt af en smagssag, hvilket man foretrækker.

Styringen er lidt svær, men det er helt sikkert noget nemmere, hvis man har et rat i stedet for tastene. Lyden er ganske fin, det samme kan siges om grafikken, at pakken anbefaler Voodoo 5 synes lidt overdrevet.

Spillet er såmænd et glimrende spil, men det

skiller sig ikke ud fra den store mængde af andre racerspil på markedet, og de koster altså det samme.

Systemkrav:

Windows 9x/ME/P2/266MHz,
32 Mb ram

Anbefalet:

Pentium III, 64 Mb ram
3dfx-3

Kvalitetstips: 65-75%



Emergency – Fighters for life

I Emergency – Fighters For Life er der en chance for at redde dine medmennesker.

Dette spil sætter dig ind i rollen som leder, når der sker dramatiske ulykker, et fly der styrter ned, en trafikulykke eller noget helt andet. Der er 26 missioner, så der er lidt at tage fat på.

Du skal styre alt fra at sende de rigtige køretøjer af sted til ude på stedet at give dem de rigtige

ordre. De er så dumme, at de intet kan finde ud af selv, så man føler sig lidt som en halvgud, mens man spiller. Det gør man til gengæld ikke i ret lang tid, for ens interface er frygtelig. Det er nærmere den største udfordring, det man skal redde er ren barnemad ved siden af kampen mod interfacet. Uha, hvad man ikke skal stå model til som anmelder.



Generelt er Emergency mindst ligeså humørforladt, dårligt designet og attraktivt som et wc på et plejehjem.

Systemkrav: P90, 32Mb ram

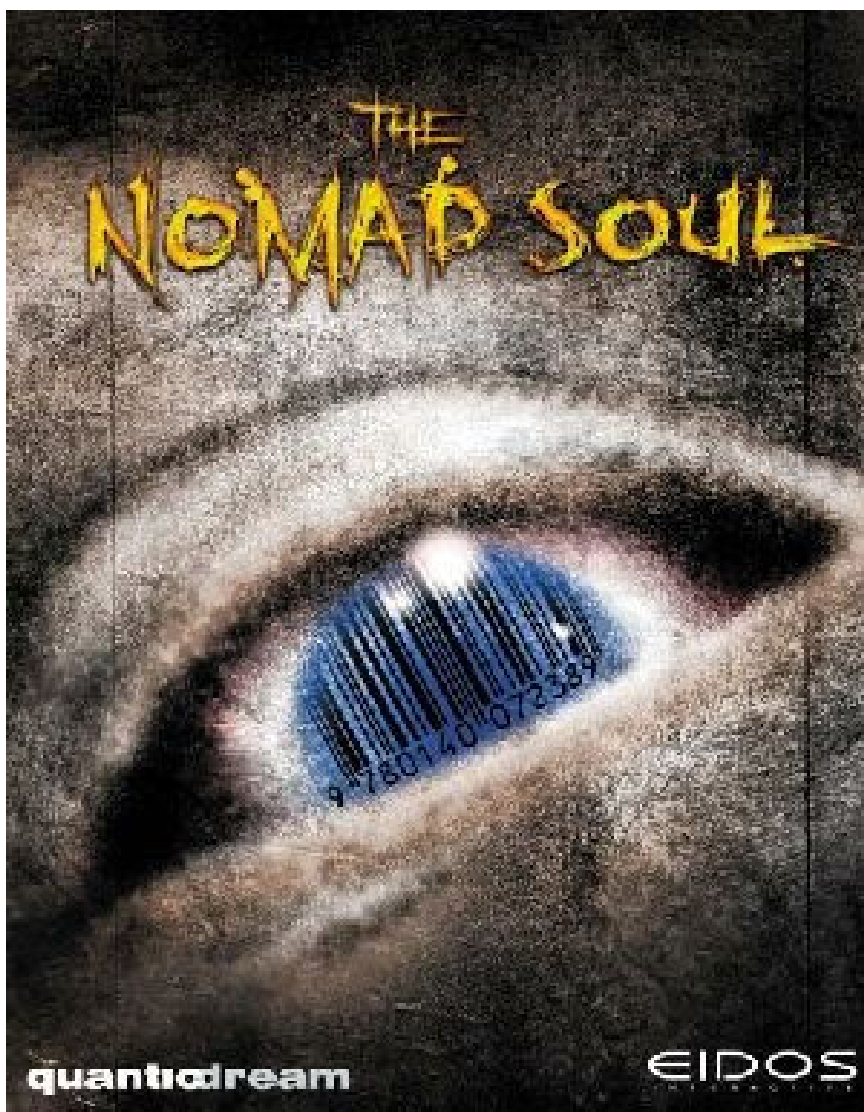
Anbefalet: P133

Oplevelse: 37%

Gameplay: 34%

Holdbarhed: 19%

Kvalitet: 21%



At blande flere genrer sammen er ikke altid lige let, men Eidos og Quantic Dream har med The Nomad Soul bevist, at det sagtens kan lade sig gøre. Der er ligefrem kommet et ret godt resultat ud af det.

The Nomad Soul er et eventyrspil i 3D, hvor du skal rense byen Omikron for den ondskab, der plager beboerne. Det starter med, at du bliver kontaktet af en politimand, der klager sin nød. Du indvilliger i at overtage hans krop, og derefter at forsøge, at komme til bunds i en række uopklarede mord, deriblandt mordet på dig og din makker.

Godt plot

Spillet historie er faktisk ret velovervejet og mange steder undervejs bliver du mindet om, at

det ikke er et spil, men en rigtig verden du har begivet dig ind i. Hele atmosfæren i Omikron er

enormt stemningsfuld, og efterhånden som du kommer længere ind i historien, udvikler plottet sig fra at omhandle banale mord, til at bevæge sig over i det mere okkulte.

Selve ideen med at blande genrer sammen er ikke ukendt, men netop denne sammensætning er efter min mening ret genial. Du kommer fx et kort stykke inde i spillet ud for, at skulle ud til et røveri i et supermarked. I det øjeblik du træder inden for døren ændrer spillet sig fra 3. person til 1. person. Det foregår nu som i et 3D skydespil, hvor du skal bekæmpe alle de kriminelle med dit håndvåben. Når alle er udryddet, får du af en ansat af vide at bandens overhoved er løbet ned på lageret. Du begiver dig derned, og idet du møder ham skifter spillet nu igen stil, og du skal som i et karatespil nedlægge fjenden med spark og slag.

Begge kampstile er selvfølgelig ikke på højde med fx Quake og Tekken, men de fungerer fint, og er med til at sætte lidt ekstra kulør på spillet. Der er desuden flere steder i spillet, hvor du kan øve dig og forbedre dine færdigheder. Fx er der i din lejlighed et træningskammer, hvor du kan te-



Han ser død ud, måske kan vi finde et spor på ham ?



Øverst: Til tider kommer man i regulær kamp ligesom Tekken.

Nederst: I snak med politichefen, han synes man er lidt voldelig. Hmmmrf, ska' han ha' et par på hovedet...



You shouldn't be aggressive like that. It's bad for the blood pressure. I need to understand how Den and I disappeared last week. Do you know anything about it?

tilfældet i The Nomad Soul, men den har desuden en stor rolle i forbindelse med plottet. Dette gør at det bliver endnu mere fængslende, og at du ligefrem kan komme med til koncerter, hvor hele musiknumre bliver fremført. Det er ret sjovt at se David Bowie give sig fuldt ud i sit virtuelle image. Hans band The Dreamers er ikke anerkendt af bystyret som band i Omikron, men alligevel kan du i diverse butikker købe mange musiknumre med dem, og derefter afspille dem i din lejlighed.

David Bowie har haft en stor finger med i udviklingen af spillet, og jeg må nok indrømme at jeg er imponeret over resultatet.

Byen er enorm

Omikron er en kæmpe by, og det tager lang tid at lære at finde rundt i den. Efterhånden som du kommer længere ind i spillet bliver dit oversigtskort udvidet, og vigtige steder bliver markeret.

Byen er opdelt i flere bydele og det kræver at du knækker gåder og overvinde vigtige nøglepunkter i spillet for at få adgang til dem. Byen summer af liv og der er masser af forskellige bygninger du kan gå ind i. De varierer lige fra butikker, barer, et hospital, apoteker, boghandler, politihovedkvarteret, våbenhandlere, lejlighedskomplekser og til mere snuskede steder som pornobutik-

ker og steder, hvor du kan se letpåkledte piger danse. Der er også masser af trafik i Omikron, så du skal huske at se dig for inden du går over gaden. Der går mange personer rundt i byen og de fleste af dem kan du tale med. De giver dig et indblik i, hvad det er for en verden du er kommet til. En lille

ste dine nærkampsevner af, imod robotter af varierende styrke. Efterhånden som spillet skrider frem, finder du også brochurer liggende rundt omkring, der fortæller om arenaer, hvor du kan vinde store præmier, hvis du når højt op på rangstigen. Det samme gør sig gældende for skydedelen

og i visse våbenbutikker, er der også træningsområder tilgængelige for dig. Der kan du naturligvis også købe bedre våben og ammunition.

Musikken spiller en stor rolle

I mange spil er musikken til for at skabe stemning, og det er også

trist ting er, i forbindelse med at tale, det faktum at du i en samtale kun hører modpartens stemme. Din egen er kun tekst på skærmen.

Personerne er desværre heller ikke særligt varierede, så der går mange ens påklædte personer rundt i byen. Til gengæld er selve byen, dens bygninger og vejnet ret varieret, og det gør det lidt lettere at færdes i Omikron.

Grafisk flot

Grafikken er flot, stemningsfuld og velfungerende, men selve de personer der befolker Omikron er for kantede. Dermed ikke sagt at de ikke er pæne, men det kunne ønskes at du kunne se nogle rigtige menneskelige former, og ikke de meget kantede arme og ben. Til gengæld er de teksturer der er lagt på dem, effektive og alt i alt virker det ok. Animationerne mundbevægelser er helt i top. Det har helt klart været en enorm opgave, at kreere hele det miljø, der udgør byen Omikron.

Der er også til tider nogle små grafikfejl, fx kan det lade sig gøre at dit ben eller din arm, forsvinder ind i mure og døre.



En god detalje er, at selvom spillet hovedsageligt styres ved brug af tastaturet, kan du bruge musen til at kigge udfald øjnene på hovedpersonen. Det er ligeledes



De letpåkledte damer såmænd søde at se på, men bløde former er vist ikke opfundet i Omikron

musen du skal styre med i de situationer hvor det er nødvendigt at bekæmpe ondsindede personer, med dine håndvåben.

Vellykket sammensurium

The Nomad Soul er i bund og grund et rigtigt godt spil der fortjener ros.

Eidos og Quantic Dream har med The Nomad Soul givet ad-

det er et ret uhyggeligt spil, og at det bliver værre og værre jo længere du bliver draget ind i verdenen. For ikke at afsløre for meget af spændingen vil jeg ikke nævne mere af handlingen end at du møder masser af dæmoner på din vej til mødet med Astaroth.

The Nomad Soul er klart et suverænt spil der let kan tage uger ud af din tid. KANON spil.

Anders Jørgensen

Det er egentlig dybt uretfærdigt, at dette spil så hurtigt blev glemt og gemt væk, det er et ganske udmærket produkt, som du bestemt bør købe, hvis du ellers kan finde det.

Systemkrav: P233, 32 Mb

Anbefalet: P2/266, 3D-kort

Oplevelse: 85%

Gameplay: 87%

Holdbarhed: 85%

Kvalitet: 88%

Pris: 99-199 kr.

venturespillere mulighed for at opleve glæden ved både kamp og skydespil.

Lad mig lige til sidst nævne at

Serious Sam – The first encounter

Serious Sam er såmænd bare endnu et skydespil. Forhistorien kender jeg ikke, for den medfølger lidt overraskende ikke på vores demo version. Det gør til gengæld en hel bane, og den tager godt og vel 50 minutter at gennemføre på letteste level. Det er rart at se en producent, der tør lade os prøve spillet inden man køber.

Bane 1 er noget med at finde en statue i et tempel, hvor det vrimer med døde folk. Soldaterne er henrettede og bærer deres hoved i den ene hånd og et våben i den anden, andre bærer to bomber og lader sig springe i luften når de kommer indenfor rækkevidde. Atter andre er bare monstre. SS er lidt anderledes end de andre spil, da man har adgang til en computer, der fortæller dig hvordan du bedst slår dine modstandere ihjel og der er en anden lille ting. Dine modstandere materialiserer ud af den blå luft, så pludselig står der ti fjender 30 meter fra dig, det kræver lidt anderledes tænkning end i de fleste andre spil, men det skærper også ens sanser.

SS er et af de spil, der har en gemmefunktion og såmænd også en tast til quicksave, det er dejligt, selvom man kan vælge mellem flere sværhedsgrader, hvor



den nemmeste formodentlig kan klares af de fleste.

Grafikken byder på store landskaber og flotte indendørs scener. Lyden er formidabel, Sam hiver efter vejret, man kan høre når fjenden kommer nærmere og nærmere. Musikken er der ikke hele tiden, og skifter mellem rolig til vild, når du bliver angrebet, så man virkelig kommer op og køre, når det går løs.

Serious Sam er, udfra demo version 1.0, er rigtig godt spil, som du virkelig bør overveje, hvis du er til 3D skydespil. Systemkravene er voldsomme, men grafikken kan tilpasses, så man

kan fjerne tåge, skygger og den slags, på den måde kan de fleste være med.

Systemkrav:

Win9x, Pentium II/300 MHz
64 Mb ram, 3D kort

Anbefalet:

Pentium III 550 MHz range
128 Mb ram

Kvalitetstip: 85-94%



Tropico

Hvis du nogensinde har drømt om at lede en lille tropeø, så har du nu chancen i spillet Tropico. Det er en lille ø, der ligger et sted i Stillehavet, det er op til dig om du vil vælge den kommunistiske eller den kapitalistiske side. Det afgøre bl.a. hvor meget du får i ulandsbistand, hvis du har et godt forhold til USA kan du sikkert også tiltrække flere turister.

Det handler i Tropico ikke kun om at ombygge et samfund, men også om at blive ved magten, der er valg hvert 5-10 år, du kan vælge at satse på fire valg eller du kan manipulere lidt på resultatet, det er dog generelt slet ikke en god ide, en anden måde kan være at styre dine radio og tv-stationer til at de kun støtter dig.

Du kan bygge ikke på samme måde som i Sim City, du opstiller et skelet, men der kan godt gå flere måneder og år før bygningen er klar til brug, og den del irriterende mig grusomt. Du kan styre integrationen, ja du kan faktisk rode med det meste. Du kan zoome helt tæt på dine borgere og se hvad de tænker og føler, så du kan tage højde for det.

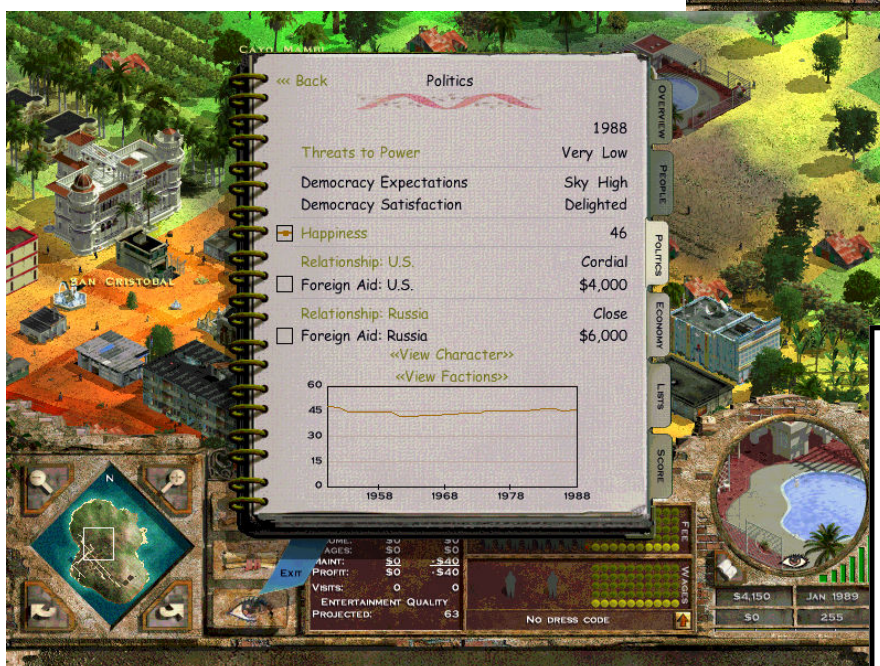


Øverst: Man kan zoome helt tæt på eller man kan se det langt fra (nederst). Og det er lidt sjovt at lydene følger med...

Demo versionen vi har spillet tillod os at spille i 50 år, eneste restriktion var at man ikke kunne bygge en katedral og lufthavn, man får altså lov til at prøve spillet i adskillige timer, før man behøver beslutte sig. Det er der en grund til, man opdager nemlig hurtigt kvaliteten og dybden af Tropico, og derfor behøver producen-



ten slet ikke være nervøs for at lade os spille det, jo mere du spiller demoen, jo mere ønsker du dig den fulde version.



Systemkrav:
Windows9x/Me, Pentium200
32Mb ram

Anbefalet:
PentiumII/300MHz,
128Mb ram, 3D kort

Kvalitetstip: 80-90%

3D skydespil

Hvad er et 3D skydespil

Jeg må nok heller starte med at definere, hvad vi egentlig snakker om. 3D skydespil er den danske oversættelse af 3D shooter. Man ser verden gennem dennes øjne, modsat 3rd person, hvor man ser det udefra. **Med 3D spil mener jeg altså, i denne sammenhæng, at man ser verden gennem sin karakters øjne, og at man har 360 graders syn.**

Den spæde start

3D spil har altid været meget populære, de første spæde forsøg på at lave dem kom helt tilbage på 8 bit maskinerne.

Det første nogenlunde vellykkede forsøg var spillet **Maze** til Amstrad CPC 464. Det var et simpelt labyrintspil, hvor man gik rundt inde i selve labyrinten. Gik og gik er måske så meget sagt, man trykkede en gang på piletasten, og så tegnede maskinen et nyt billede, det tog ikke mere end 3-5 sekunder. Dengang var det faktisk ret suverænt – altså rent teknisk, for spillet var mest af alt gabende uspilleligt, men det fremviste tydeligt hvilken formidabel regnekraft computeren var i stand til. Man lavede ikke mange forsøg, da 8 bit computerne ikke var kraftige nok til den type spil.

16 bit kom til

Amiga500, Atari ST og PC (MS-DOS) kom til. Ingen af første generationsmaskinerne var på nogen måde egnet til 3D spil. Derfor lavede man da også mere end slags blanding af 3D og rollespil, f.eks. Nightmare Man klikkede et felt fremad af gangen, billederne var faste, og på nogle billeder var der så fjender, skatte eller nogen helt andet.

Der kom adskillige spil, der var bygget op på dette princip.

I 1988 kom der imidlertid Dungeon Master, der faktisk var ganske godt og formodentlig kan downloades kvit og frit på nettet. PC udgaven er frigivet, så mon ikke Amigaudgaven kom med ved samme lejlighed.

Standarden blev sat

Spillet fik sat en god standard for 3D spil. Animationerne var levende efter datidens standard, men naturligvis helt til grin efter nutidens.

Hvad der kom til Atari ST aner jeg ikke, men mon ikke det var de



Først da Amiga blev "voksen" med harddisk, cd-rom og flere hestekræfter kom 3D spillene.

samme titler som til Amiga. På PC kom der i hvert tilfælde ikke noget, som var ret meget værd, DM var en enlig svale.

For at gøre en lang historie kort, så holdt man frem til Wolfenstein i '91 fast i at 3D spil var rollespil, hvor en stor del af skærmen var ikoner, mens selve billedet højst fyldte halvdelen.

Wolfenstein er formodentlig faderen til alle 3D skydespillene, man gik rundt og nakkede nazister, hvilket jo altid må betegnes som en god sag.

I Wolfenstein havde man rigtigt 360 graders syn, og ingen blinde vinkler, dog kunne man ikke se hverken op eller ned, det skulle der gå mange år før man indførte.

Flydende animationer var noget helt nyt. Et par år efter fulgte så Doom og så er det ellers gået slag i slag.

Grunden til at PC'en kunne disse spil, og ikke Amiga, var regnekraft. Amiga holdt stædigt fast i 7 Mhz 68000 CPU, der ganske enkelt ikke var stærk nok til den slags. Den kunne naturligvis så meget andet meget bedre end PC, men folket ville have 3D skydespil, og det fik de.

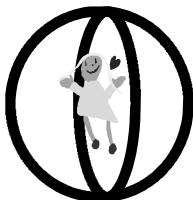
360 graders syn



Figur 1



Figur 2



Figur 3

I starten kunne man godt se i fire retninger (figur 1), men man havde ikke frit syn. Der hvor der ikke er en streg er et eksempel på, at man havde blinde vinkler.

I et rigtig 3D spil er der ikke blinde vinkler og man kan se hvorhen man har lyst til (figur 2). I de nyeste spil kan man også se op og ned (figur 3)

I 1995 kom der nogenlunde styr på tingene indenfor Amiga, A1200/4000 kom ud i butikkerne, og der fulgte et massivt køb af acceleratorkort i kølvandet. Dermed fulgte regnekraften også med, og som på kommando væltede 3D spillene ud til os i en lind strøm.

3D spil som motor

Med 3D spillene skete der også en tiltrængt udvikling, man begyndte at sortere A500 brugerne fra. Her mener jeg dem, der havde købt deres maskine i '88 og stillede sig fornærmet op over, at spillene 6-7 år efter ikke virkede ligeså godt som naboens PC til 25.000 kroner (ja, det kostede de faktisk dengang).

Man begyndte simpelthen at stille krav om forbedret hardware for at kunne være med. På den måde kan man godt sige, at primus motor var 3D spillene i Amigas udvikling.

Denne artikel er jo lavet ud fra Amiga spil, men tilslut vil jeg se lidt på de mange "konverteringer". Her tænker jeg på de spil, der er blevet frigivet kildekode til, og der så efterfølgende er kommet en port til Amiga. Jeg mener ikke man kan sige, at disse spil dybest set har spillet en større rolle, tildels kom de så sent til Amiga og tildels er de egentlig ikke udkommet i den almindelige forstand.

Jeg kender sikkert ikke alle de 3D skydespil, der er udkommet, men her har jeg nævnt nogle af dem, som jeg synes er værd at nævne. I parentes står udgivelsesåret. Jeg er ikke helt 100% sikker på alle sammen, men plus minus et år skulle være sikker for dem alle, men ellers må du ikke tøve med at kontakte mig, så det kan blive rettet i næste nummer.

De næsten rigtige 3D spil

Dungeon Master (88) var som nævnt nok det første mere eller mindre seriøse bud på et 3D spil.



Alien Breed 3D (herover) og Gloom kan slås om at være det første betydningsfulde 3D spil til Amiga.

Skærmen var forholdsvis stor, og grafikken nydelig. Man styrede ved at trykke tasterne ved siden af skærbilledet med musen.

Xybots (89) kom året efter, et frygtelig spil, men det var et af de første, der tillod spilleren at styre karakteren med tasterne, mens man valgte våben med tasterne.

Knightmare (90) og **Abandoned Places** (93) lignede faktisk hinanden. I begge bevægede man sig rundt i nydeligt landskab, der dog var statisk, indtil du rørte ved noget. En kort bedømmelse af spillene vil lyde henholdsvis elendigt og okay.

Endelig dukkede **Space Hulk** (94) op, og her begyndte man for alvor at se på bevægelig grafik. Det var fortsat hakkende, men grundlæggende ideer til de kommende spil havde taget form.

Fra Amigas begyndelse og frem til 1995 var der imidlertid ikke nogen rigtige 3D skydespil. Dem jeg indtil nu har nævnt var rollespil, hvor man godt nok gik rundt i labyrinter og hvad der nu hører til. Men de manglede én væsent-

lig ting. Man havde ikke 360 graders syn (se boksen "360 graders syn")

Og så kom 1995

I 1995 var Amiga blevet relanceret under Escoms trommer og løfter om en snarlig genfødsel. Meget dårligt kan man sige om Escom, men overtagelsen betød først og fremmest at der kom en ny optimisme og positivistisk holdning til Amigas fremtid. Standard Amiga blev sat mere eller mindre på porten, man ville ikke videreføre de almindelige modeller, dermed blev der åbnet op for at lave flere AGA only spil.

Alien Breed 3D (95) fra Team 17 indledte bølgen. Spillet var og er fantastisk, men dets betydning for platformen var endnu større. Det ændrede ganske enkelt standarden for Amiga spil. Dog kan man dog diskutere om det var AB3D eller Gloom, der startede bølgen, de udkom med få måneders mellemrum, men det er under alle omstændigheder nok Alien Breed, der betød mest.

Dets brug af vandeffecter, våben og fjender var alt sammen

yerst bemærkelsesværdig, og ændrede troen på, hvad en Amiga var i stand til.

Man kan godt tale om, at spillet generelt satte en helt ny standard for spil til Amiga. Det var nemlig ikke kun et virkelig godt spil, men det var et af de allerførste spil, der rent faktisk gav brugeren en god grund til at investere i et 030 (eller bedre) kort.

Pludselig blev "tilladt" at kræve at brugeren rent faktisk købte hardware for at være med.

Fears og **Gloom** kom samme år og igen gentog mønsteret sig. Man kunne godt spille det på en almindelig A1200, men spillet var så meget bedre med 030+, at disse tre spil virkelig opfordrede folk til at stige på AGA toget og få et acceleratorkort. Det gjorde mange, selvfølgelig i forvisning om, Amigas snarlige genkomst på verdens scenen.

Citadel (95) var et alternativ til resten. Et 3D spil, der ikke krævede AGA, men tilgængeligt et grafik kort. Spillet slog aldrig rigtig igennem. Jeg tror ikke, at det kun skyldtes få havde grafik kort, men også fordi spillet ikke rigtig var bemærkelsesværdigt i forhold til de tre andre. På det tidspunkt kostede de fleste grafik kort også på den anden side af 5-6.000 kroner, og så var de ikke specielt gode. Mange, rigtige mange, kloge hoveder valgte at skippe A500 linien og købe en A1200. Formodentlig fordi A500 linien var blevet erklæret død fra Amiga Internationals side.

Tre fantastiske år

Indenfor udviklingen af 3D spil gik det fantastisk. De godt fire års forspring, som PC 3D spillene havde fået blev langsomt indhentet.

Breathless (96) og **Alien Breed 3D II** (96) satte ny standard for grafik og lyd. Begge var



Gloom bød på nydelig og hurtig action

krævende og pludselig begyndte man at **kræve** 030 og ikke bare understøtte det.

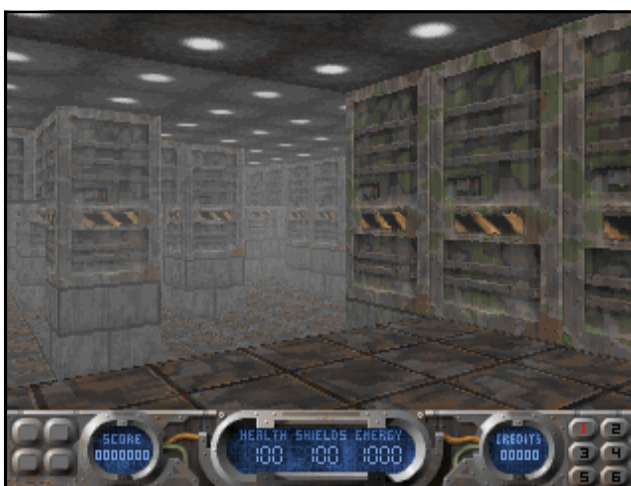
Alien Breed 3D II var et suverænt flot spil, og så indførte det nu "det frie look". Her tænker jeg på at man kunne se overalt med musen (altså også op/ned). AB3DII blev dog ikke det store hit, af flere oplagte grunde.

Det kørte af h..... til på en

det kan komme til sin ret. Det nævnte alle anmeldelser selvfølgelig, og derfor (formodentlig) solgte det heller ikke særlig godt.

Team 17 manglede efter min mening den erkendelse og konstaterede i stedet, at Amiga var urentabel. Dermed blev AB3DII deres sidste spil, og siden har de lavet flere spil på PC og til konsollerne – uden dog det helt store held de senere år.

Breathless var det første spil, der havde 1x1, AB3DII havde 2x1, 2x2 eller 4x4. Man kunne godt vælge 1x1, men det kunne ikke engang på en 060'er køre nogenlunde i den opløsning. Breathless fik jeg aldrig købt, jeg fik prøvet en demo, og den var unægtelig flot og underholdende. Men jeg havde allerede brugt mine penge på AB3DII, så det blev ikke til Breathless i samlingen.



Breathless' grafik var til at få åndenød af.

'030, som nogenlunde var ved at blive standard, det kørte næsten endnu værre på 040 og 060.

Nu da kildekoden er blevet frigivet arbejdes der på flere fronter på, at få lavet en PPC version, så

Black Magic synes åbenbart, at deres første Gloom var så fantastisk, at de synes, vi skulle opleve det en gang til i **Gloom DeLuxe** (96). Der, ligesom etteren, var et glimrende 3D spil, men der var

ikke meget nyt under solen. Det nye var bl.a. at man kunne spille i 1x1. Generelt var der lidt for meget Gloom og for lidt DeLuxe over den udgivelse.

Dungeon Master II (96) fra FTL udkom også det år (?), og selvom det var et glimrende spil, så blev det nu oplagt, at det ikke havde noget med et 3D spil at gøre. Jeg fik prøvet en demo af det, men hvorvidt det rent faktisk nogensinde udkom til Amiga er jeg ikke helt sikker på.

Utrolig mange spils udvikling stoppede nemlig, da Escom gik ned med flaget. Efter min vurdering er spillet ikke så vigtig. Jeg har her taget det med, fordi dets etter betød så meget for Amiga, toeren druknede – enten i bogstaveligste forstand eller i mængden af andre spil. Er der nogen, der kan afklare det problem. Blev det færdig udviklet eller ej ?



Alien Breed 3D II havde som et af de få spil mulighed for at spille full screen.

Det sidste af de tre gyldne år, i hvert tilfælde kvantitetsmæssigt var 1997.

Gloom 3 (97), der lidt firkantede sagt var den tredje udgivelse af det samme spil, men i en ny æske med en ny titel.

Testament (97), der foregik på en kirkegård med zombier, monstre og den slags. Faktisk vældig underholdende, men flyttede heller ingen grænser.

Det gjorde **Nemac IV** (97), da dette meget underholdende spil gav mulighed for at spille med en slags computer-skærmbriller, og desuden havde et hav af indstillinger grafisk. Spillet kunne dermed virke på alt fra en A500 til en A1260. Et ganske fremragende spil, som blev på det groveste blev overset

af de fleste.

I 1997 skulle vi også slæbe os igennem **Angst**, der bød på forældet grafik og et forfærdelig gameplay. Gudskelov har de fleste sikkert glemt spillet.

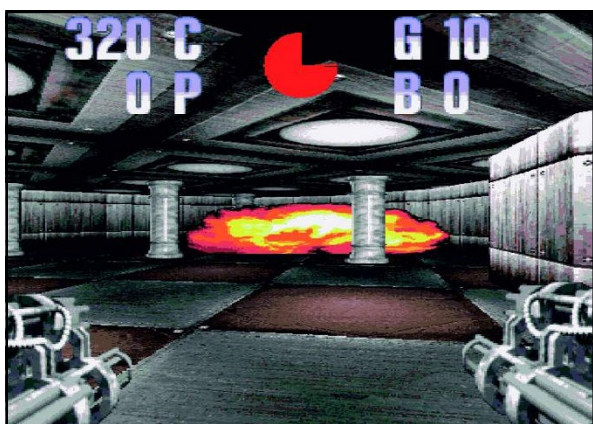
Vi skulle også igennem det mislykkede **Trapped** (97). Det prøvede at kombinere rollespilsgenren med 3D genren. Forsøget var godt ment, men tåbelige fejl og en elendig historie ødelagde det.

Brain Killer fra Titan kom der en demo af det år, men jeg tror ikke det nogensinde blev til et færdigt produkt, det var faktisk lidt ærgerligt for det virkede meget lovende.

Da Quake kom

Trapped II (98) og Trapped I var der ikke meget forskel på, de samme fejl var med igen, og historien var næsten endnu værre. Man føler sig f.eks. lidt dum, når man lige har slagtet tre monstre, men må kapitulere overfor at gå op af trappen.

ClickBOOM kom i '98 med deres første 3D spil, det var det legendariske **Quake** (98), der næp-



Nemac IV (øverst) havde ikke supergrafik, men det var rigtig underholdende. Trapped II havde hverken det ene eller det andet.

pe behøver yderligere bemærkninger.

Det interessante ved Quake, altså udover kvaliteten, var at det udnyttede PPC, dermed gav man brugeren en grund til at købe de meget dyre kort. Indtil da virkede det ærlig talt lidt søgt at kræve 8.000 for et kort, der ikke rigtig blev brugt af nogle programmer.

Fra 1998 til i dag er der kommet flere og flere spil, der kræver eller understøtter PPC kortene, så det i dag godt kan forsvares at købe dem. En god udvikling.

Et mellem år

Genetic Species (99) var lang tid undervejs, det første demo kom to år tidligere. Det var et interessant spil, fordi det var udviklet til Amiga og altså ikke ligesom Quake var en konvertering. GS var et formidabelt spil, der noget overraskende ikke er endt på en PC/konsol platform.

GS var naturligvis også meget spændende, da det var dansk udviklet.

Året var lidt af et mellem år, uden de store nyheder. Først og fremmest lå Amigas fremtid for tredje gang på få år og blafrede i vinden.

Gateway havde trukket sig, Amiga havde igen haft underskud – logisk nok, de havde ikke noget at sælge, men brugte penge på udvikling af AmigaOS. Åbenbart

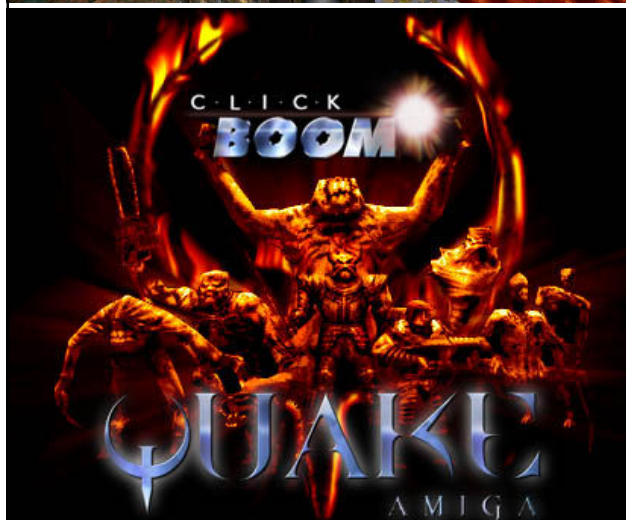
var det ikke helt så logisk for Gateway, eller måske havde et vis amerikansk firma, der var retten for monopol udnyttelse haft en kammeratlig snak med dem.

Med lanceringen af AmigaOS, godt tre år forsinket, blev det i hvert tilfælde klart at Amiga fortsat eksisterede som mere end tom snak. Og dermed kom vi lidt væk fra den ”gad vide hvad der sker” stemning, som havde hersket i flere kredse (prøv at læse den årgang af f.eks. Amiga ADVis og Amiga Format).

År 2000

Efter altså et par sløje år, med Quake og Genetic Species som eneste oplivende momenter indenfor genren kom der et par nye titler i år 2000, der ellers blev præget af utallige strategispil.

Man tror det er løgn, men



Quake satte en ny standard for, hvad man kunne kræve af sine spil.

Gloom udkom en gang mere, denne gang hed det **Zombie Massacre** (00). Jeg har spillet så meget Gloom, at jeg kender de første tre baner som min egen bukselomme, og man tror det er løgn, men fjenderne bevæger sig



Det dansk producerede Genetic Species var udviklet til Amiga, og fortalte at Amiga sagtens selv kan producere store spil.



Det halvkiksede Sin blev naturligvis ikke bedre af at blive konverteret til Amiga.



Heretic II



Doom spillene kom i 1998 til Amiga

på samme måde, banerne er de samme, men med ny grafik og ny lyd. Lidt af en joke i virkeligheden og en fornærmelse af enhver intelligens.

Det spil, der virkelig undrede mig var **Sin** (00), et middelmådigt PC spil, som blev konverteret. Flot grafik, flot lyd, men bestemt ikke et imponerede gameplay.

Og endelig var **Heretic II**, som jeg ikke er sikker på om udkom i '00 eller '01. Et flot, men ekstrem krævende spil, der kun lige akkurat kører på en PPC604 200Mhz maskine med 96Mb ram, altså noget bekymrende. Det er så vidt jeg ved det, det eneste 3D skydespil, der direkte stiller krav om PPC. Jeg har selv kun spillet det på PC (jeg har ikke PPC), og der virker det som et nogenlunde spil, som jeg ikke rigtig fandt vildt spændende, men anmelderne har været begejstret for det, og dets grafik og lyd er uovertruffen.

PC konverteringer:

Doom, Doom II og Ultimate Doom blev alle mulige at spille i 1998.

ID software frigav deres kildekode, og umiddelbart efter blev lavet en Amigaaport. Året efter i 1999 skete det samme med **Heretic** og **Hexen**, alle fem spil er nogenlunde fornuftige spil, der forøger samlingen, men ellers er knap så interessante.

Om de har betydet noget for Amiga er så en anden sag.

De har selvfølgelig vist, at det var noget pjat, at de ikke udkom til maskinen, men på den anden side var det også logisk nok. ID software har aldrig udgivet et spil til Amiga, og da Amiga på daværende tidspunkt var en lukket platform, har producenterne formentlig set på, hvilke maskiner Amiga International udsendte. En A1200 på 14 Mhz har de sikkert tænkt og opgivet tanken. De tre første spil kører nogenlunde på en



Heretic er bestemt ikke et spil vi ligefrem har savnet...

'030, mens man skal have 060 og helst PPC for de sidste to.

Den sidste titel jeg vil nævne er såmænd det spil, der startede det hele: **Wolfenstein** fra 1991. For godt et år siden kom der så endelig en port til Amiga for dette spil. Der er ingen, der haft travlt med at lave den, og det er logisk nok.

Wolfenstein var afgørende, bevares ja, men i dag er det lidt af en joke. Enkelte i min omgangskreds har sagt, at nu er Amiga endelig blevet voksen, nu da Wolfenstein er kommet til platformen, og at det er et afgørende gennembrud for Amiga. Hvis det vitterlig var sandt, så burde enhver Amigaejer øjeblikkelig skifte maskine.

Dette er et kært nostalgisk blik på et gammelt, slidt og ret elendigt spil, der milevidt er overgået af snart sagt ethvert 3D spil på enhver platform.

Opsummering

Fra 1987 til 1994 var 3D skydespil et ukendt begreb på Amiga, man lavede forsøg på det, men man fik aldrig rigtig lavet noget troværdigt. I 1995 kom de første spil, der alle fik tårnhøje karakterer for bare at være til stede.

Siden er kvaliteten vokset, således at man i dag ikke kun stiller krav om god grafik, høje framera-

tes og suveræn lyd, men også gameplay. Og det er den vej, som vi skal fortsætte af, og det er den vej, som der bliver gået.

I fremtiden vil vi, efter sigende, se titler som **Shogo** og **Soldier Of Fortune** på Amiga, og det bringer mig til sidste punkt.

Fremtiden

Fremtiden for spil går én vej, mere realisme, mere 3D og mere som at være der selv. Force feedback, computerbriller, stole, der bevæger sig og hvad man nu ellers kan komme i tanke om.

Skal vi være bekymret ?

Amiga er p.t. lige efter. Heretic II har fremvist med al tydelighed, at Amigas alvorligste begrænsning hedder hardware. H2 er ikke et så voldsomt krævende PC spil, men her kan Amiga kun lige akkurat følge med. Skal vi så være bekymrede over det ? Både ja og nej.

Nej, fordi der er tale om en konvertering, og endog en direkte "portkonvertering", hvis man havde omskrevet koden, havde man sikkert kunne opnå et langt bedre resul-

tat.

Jeg tvivler meget stærkt på at PPC's reel grænse skulle gå ved spil, der ikke er flottere og mere beregnings-tunge end H2. Med andre ord tror jeg, at vi kan og vil opleve langt bedre spil, også grafisk, til AmigaPPC end det vi allerede har set, men det kræver, at man udnytter mere end bare koretets megahertz.

Nej, vi skal ikke være bekymret, for Amiga er på vej væk fra Motorolas CPU, og vel også på vej væk fra PPC på længere sigt, og på vej mod en ny CPU, der formentlig ligger på den anden side af 1 Ghz. Det er de meldinger, som bladene giver os.

Og ja, vi skal være bekymret, for hvis tendensen fortsætter, så taler vi om endnu flere konverteringer og færre store originale Amiga spil.

På den måde har vi allerede nået grænsen for nye spil. De kan ikke være større og/eller nyere end Heretic II, uden at de blive flotte, men også uspillegige. Og på den konto har jeg meget svært ved at se hvordan Shogo og SOF skulle kunne blive spilbare på Amiga. Deres PC systemkrav er væsentlig højere end H2, så hvis man fastholder denne her "vi laver en port" holdning", så ser det ikke specielt godt ud.

Ja, vi skal være bekymret generelt, hvis vejen frem for spil og software bare bliver konverterin-



Kan Amigas eksisterende hardware køre spil som Soldier of Fortune ?

ger af software, der allerede har 1-2 år på bagen på PC.

Lige her og nu tyder mest alt på, at Amigas softwarefirmaer har travlt med at konvertere og ikke udvikle nye spil Amigaspil, der f.eks. kunne konverteres den anden vej.

Det virkelige spørgsmål er om vi overhovedet skal fokusere så meget på, hvilke spil der kommer til PC, PS2 og de andre platforme. I mine øjne har spil udviklet til Amiga vist sig at være langt mere spilbare, da de udnytter Amigas styrker og styrer udenom dens svagheder. Se i øvrigt boksen "port eller konvertering".

Og det efterlader....

Vi kan konstatere at Amiga 3D spil har udviklet sig kolossalt de sidste 6-7 år. Hver gang der er sket et tigerspring har det været, når man har udviklet egne spil. Alien Breed og Genetic Species som de to suveræne højdepunkter, de flyttede hele grafikstandarden, mens PC konverteringerne



Hvis Doom var blevet konverteret og ikke portet til Amiga ville dets systemkrav næppe have været højere end til Alien Breed 3D

nærmest bare har holdt hjulene i gang. Hvis vi en gang til skal tage et skridt nærmere konkurrenten, så må det nødvendigvis ske ved egen kraft. Dvs. at vi en gang til går ind og udnytter vores CPU, grafikort og så fremdeles, for et PC grafikort er meget anderledes end et Amiga grafikort og det samme er tilfældet mellem CPU'erne.

Hvorvidt det sker kan fremtiden vise, men alene det at Amino har fremvist vilje og evner til at tage ansvaret for Amiga kunne tyde på at markedet igen vil vokse til, at det kan betale sig at udvikle egne produkter og ikke kun porte halvgamle Pc spil, for den udvikling kan ingen være tjent med.

Port eller konvertering

Lad mig forklare forskellen ved at tage et tænkt eksempel.

Jeg vil konvertere Genetic Species til Pc. Det efterlader mig med to forskellige muligheder. Enten laver jeg en port til eller jeg konvertere.

GS er skrevet til Amiga, dvs. at man har udnyttet Amigas CPU, AGA, grafikort osv.

Hvis jeg vælger at porte spillet, lader man hele kildekoden være uændret, derimod laver man et større eller mindre program, der ændrer koden efterhånden som den bliver afviklet til at bruge Windows95/98

systemprogrammet Direct X.

På Amiga skulle koden blot afvikles, på Pc'en skal det nu igen nem en "motor", før det kan afvikles. Selvsagt vil systemkravet på Pc'en dermed blive noget højere, da der skal udregnes og beregnes konstant for at afvikle programmet.

Hvis man i stedet vælger at konvertere spillet betyder det, at man egentlig kun holder fast i design og handling fra Amiga versionen, mens man helt eller delvist omskriver koden. Hvis man skriver program-

met til Direct X slipper man for at koden skal først afkodes og dernæst genkodes. Dermed udnyttes maskinens kraft langt bedre.

Med en port ville systemkravet måske være Pentium III/500 Mhz, mens det f.eks. ville være Pentium II/333Mhz. Man kan altså sænke kravet voldsomt ved at konvertere frem for at porte.

Det mest logisk vil altså være at konvertere, i særdeleshed når ens computer ikke er ligeså kraftig som hvor spillet kommer fra, men det er også langt det mest kræ-

vende.

Et spil som H2 tager det typisk 1-3 måneder at lave en port til, hvis man skulle konvertere det, skulle man reelt skrive en ny 3D motor, hvilket nemt kunne tage 5-10 mand et ½-1 års arbejde – mindst.

Et Amigaspil sælger kun et par tusinde eksemplarer. Indtjeningen ligger altså kun på godt en million, så derfor er der reelt ikke det store valg. Man har simpelthen ikke mulighed for at konvertere. Omvendt risikere man at mange falder fra pga. de unødigt højre systemkrav.

BROTHER HL-1250 LASER PRINTER

En inkjet printer sprøjter bogstaverne på med små dyser, mens en laser rister punkterne ned på papiret. Den sidstnævnte produktionsform er langt den billigste i drift, men også den dyreste at købe.

Brother er langt fra ligeså store eller kendte som HP eller Canon, men derfor kan de sagtens være gode nok.

En laserprinter har et par ulemper, først og fremmest kan de ikke udskrive i farver, i hvert tilfælde ikke dem til menneskepenge, og så koster en farvepatron en mindre formue. Prisen for en patron til 1250'eren koster således knap 800 kroner, det samme som mange Inkjet printere !

Opsætning

Printeren leveres ikke med hverken USB kabel eller USB driver, men det har en USB port, som heller ikke er nævnt i manualen. Det virker både mærkeligt og underligt.

Opsætningen gik meget smertefrit, bare tilslut den på parallelporten og installere driveren, så er den sag klaret. Jeg har ikke haft tid og mulighed for at hente en USB driver, men det USB plejer ikke ligefrem at gøre ens hardware dårligere.

Papir

Brother kan arbejde med flere slags papir, generelt kan den klare alt mellem A5 til A4 (den størrelse som dette blad har), der er mulighed for at indkøbe en ekstra bakke, der kan monteres, så du kan have 1000 stykker papir på rede hånd. De femhundrede ark, som kan være i den medfølgende er dog nok til langt de fleste. Endelig kan man også definere sine egne ark, men de skal dog indføres enkeltvis foran i printerens

Den kan også klare transparen-

ter, farvede papir og den slags, resultatet er altid rimelig godt, ikke ligefrem noget, der fik mig til spærre øjnene op.

En fejl opdagede jeg dog. Når 1250 kommer ned på omkring 50 sider i bakken, så meldes der at papirbakken er tom. Den eneste måde det løses på er ved altid at have et par hundrede sider i bakken.

Udskrivning

1250 har flere gode ting i sig. 4 Mb ram er altid godt, for så kan man arbejde med computeren, mens man udskriver. Den kan skrive på begge sider af papiret, såfremt papiret kan klare det. Man skal måske være opmærksom på, at lade papiret nå at tørre inden man vender det. Man behøver ikke tænke nærmere over hvordan papiret skal vendes, det informeres man grundigt om gennem softwaren. Man skal imidlertid have godt 400Mb harddisk plads til rådighed for man kan bruge duplex mode.

Kvaliteten kan ligge mellem 300-1200 dpi. Altså langt mere end de fleste nogensinde får brug for. Man kan også vælge at udskrive med 25% reduktion, og det kan man sagtens gøre som standard, siderne bliver måske nok lidt lysere, men fortsat meget flot.

Udskrivningen er lynhurtig, godt 8-10 sider i minutter, det tager ikke meget længere tid når der er store billeder på, men det afhænger også af den kvalitet man v i l

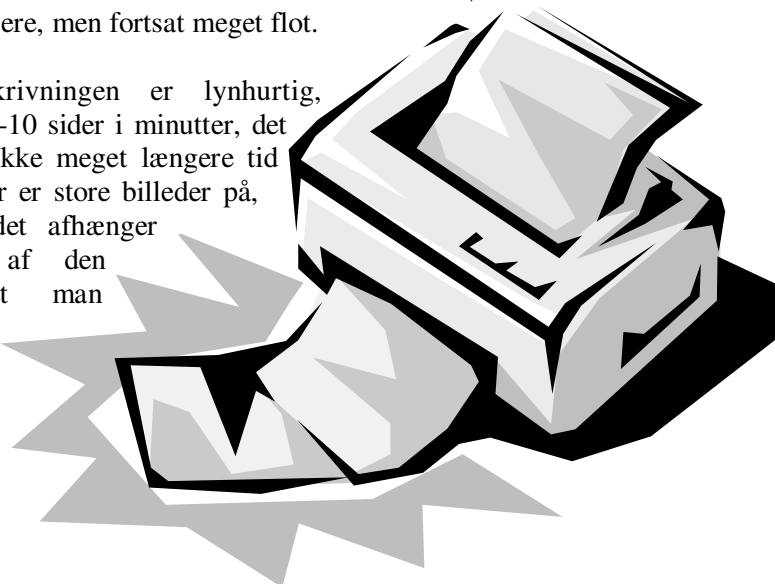
udskrive med.

I sidste nummer talte vi om HP 640, der ikke kunne klare ret mange sider før der kom en slags "overrun" fejl. Det vil sige at printerens fortsætter med at udskrive, men udskriver kun mærkelige tegn. Det skyldes ifølge 1250 manualen hukommelse, dette har man gjort noget for at forhindre. Hvis man eksempelvis vil udskrive dette hæfte, så er det en fil på godt 100 Mb, der er bestemt en risiko for en sådan fejl selv med de 4Mb ram i printerens.

Fra fødslen udskriver 1250 hver side enkeltvis inde i sig selv, før den kommer til printerens, det betyder at siderne kommer lidt langsommere end ellers, men tilgængelighed kommer de alle sammen ud som de skal se ud. Det betyder at man igen kan stole på at når man sætter den til at udskrive 50 sider, så kan man roligt gå ud og vaske op. Der ligger ikke 400 sider med en linie på hver, når man kommer tilbage.

Larm

Når 1250 starter op lyder det som et mindre ventilationsanlæg, det tager dog kun et par minutter før den falder til ro, og udskrivning er ikke larmende, men heller ikke lydløs, medmindre man da er halvdøv.



Software

Den medfølgende software er ikke ligefrem noget der får én til at juble. Programmet der skal fortælle hvor meget toner der er tilbage er ren tekstbaseret, og om det virker ved jeg ikke, for min printer har fortsat -367% toner tilbage. Jeg går ud fra at når den rammer nul er den tom, men burde man ikke starte ved 100%, og kan det passe, at der efter 500 sider udskrivning endnu ikke er brugt noget. Så er den godt nok billig i brug....

Softwareen kan det den skal, den fortæller hvordan siderne skal vendes, online manualen er okay, men kun på engelsk og ikke særlig grundig. Jubelscenerne udebliver.

Alt i alt ?

1250'eren er en fin printer, den er hurtig, den er pålidelig, den udskriver flot, selvfølgelig kun i sort/hvid, men det er nu engang betingelsen med en laserprinter. Toneren kan klare omkring 3000 sider med 5% dækning. Hvis vi skal sætte det lidt i perspektiv, så er en fyldt A4 side på 7-8%.

En inkjet printer kan udskrive omkring 300 sider på en patron ved 5% dækning. Det gør at en side med 1250 koster 27 øre, mens en typisk inkjet printer vil koster cirka 1 krone. På længere sigt vil man derfor meget hurtigt have tjent den højere anskaffelses pris hjem.

Hvis du med jævne mellemrum skal skrive en stil ud, så kan du godt klare dig med en billig inkjet printer, mens en laserprinter er for dyr i anskaffelse. Der vil simpelthen gå mange år før regnskab skifter over i laserens favør. Udskriver du derimod mange hundreder (tusinder) sider om året, så er inkjet printer for dyr i drift.

Systemkrav:

Windows, 32 Mb ram

Anbefalet:

64 Mb ram og 400 Mb harddisk for duplex funktion.

Kvalitet: 88%

God solid printer, dens larm trækker den lidt ned i karakter. Hvis du udskriver meget er dette et godt bud på din næste printer.

Pris: 3995,- kr. for printeren
795,- kr. for toner



2. udgave

Udover jeg har fjernet et par reklamer, så ligner bladet sig selv. Jeg har dog valgt at udskifte forsidebilledet, da det var lidt kikset, her på siden kan du se, hvordan forsiden så ud.

I 2001 udkom bladet hver 3. måned. Det største problem var at finde folk, der gad være med til det sure arbejde, nemlig trykning. Med oplaget på 125, så var det helt umuligt

at sende det til et trykkeri.

Når jeg sidder og ordner de gamle numre, slår det mig, hvor ufattelig meget tekst der er i hvert nummer. I



NORTON Utilities

Med Norton Utilities kan du sørge for at dit system altid er oppe på mærkerne. Programmet kan arbejde med både hard- og software. Det har flere funktioner, og det ville være for voldsomt at gennemgå dem alle, men her er et par af dem.

Funktioner

Man kan lave såkaldte nøddisketter enten med Zip disketter eller med almindelige disks. Hvis ens computer går helt død, kan man så muligvis undgå en formatering.

Man kan defragmentere ens harddisk, og det går hurtigt. 7.5Gb blev klaret på 14 minutter (!), mens en overfladeskanning på samme harddisk blev klaret på 10 minutter. Det er mindst ti gange hurtigere end Windows egne programmer, hvorvidt det så er bedre eller ringere skal jeg ikke kunne svare på.

Man kan overvåge sit system ved hjælp af et ret avanceret system, der holder øje med forbrug af ram, CPU m.m., men det er grafisk, og mit gæt er at det pro-

gram i sig selv tager en del af ens ram.

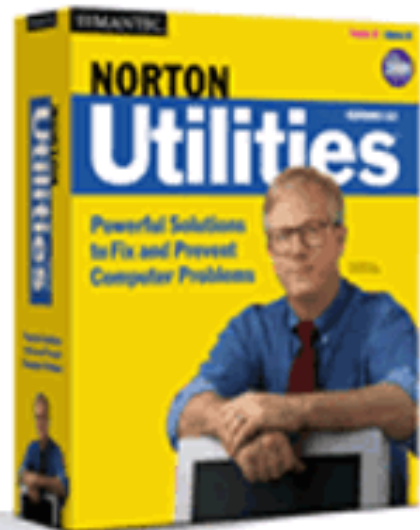
Windows problemer

Det kan også tjekke om der er problemer med ens Windows og ordne problemerne inden de opstår, ifølge manualen, for mit system havde ingen problemer, og jeg ville trods alt ikke skabe dem for at tjekke programmet.

Det er godt pengene værd, men du overlever også uden.

Ekstra beskyttelse

Af de mere interessante kan også nævnes en 100% sletter og en beskyttet skraldespand. Den førstnævnte sletter simpelthen tingene igen og igen. Det er nemlig sådan at du med lidt (u)held kan opspore en fil på ens harddisk lang tid efter den er slettet, hvis man altså er en dygtig programmør, dette forhindre Norton. Den beskyttede skraldespand er dybest set bare en slags ekstra sikkerhed, så filer slettet fra skraldespanden kan genskabes.



Konklusion

Norton er et glimrende program, men hvor meget man har brug for programmet er nok en smagssag. Man kan godt klare sig med Windows' egne, men det tager lidt længere tid og er lidt mere besværligt, så har du 400 kroner i overskud, så er NU godt pengene værd, men du overlever også uden.

SYMANTEC.

Systemkrav:

Windows9x/Me/2000
32Mb ram

Anbefalet:

64 Mb ram

Kvalitet: 81%

(Fortsat fra side 31)

dag ville jeg tro, at jeg ville komme det halve i og større billeder. Sådan var computerbladene nok bare dengang. Jeg tvivler på at WMA på det punkt adskilte sig fra resten af flokken.

Kim Ursin
August 2010

Championship Manager guide

Mens vi venter på Championship Manager 3 Season 2001/02 kan vi jo passende varme op med lidt generel viden om CM.

Vælg dit hold

Jeg ved det godt, det er både morsomt og udfordrende at få Morecambe fra Conference til premierliga, men sådan går det jo altså som regel ikke – og slet ikke med Morecambe :-). Hvis du skal lede et hold til succes er der flere ting, der skal falde i hak. Du skal have en god direktør der kan skaffe penge og har ambitionerne om

spillere at bygge videre på.

Nogle gode bud kunne være:

Division 1:

Wolves, Crewe, Sunderland, Huddersfield

Division 2:

Fulham or Man City

Division 3:

Swansea, Cambridge, Brighton

Conference:

Rushden and Diamonds

Chelmsford

Det kan være vældig morsomt at træne i Danmark, der er bare et

Prøv at få nogle kontrakter på plads med de spillere du vil beholde og sæt resten til salg.

Hvis muligt så arrangerer et par venskabskampe, hvor du prøver at lade dine reserver få noget tid på banen. Enten består de eller også er det ud af døren med dem.

Trænere

Alt det der sker bag i kulissen er af stor betydning. Du skal have nogle ordentlige trænere, gode spejdere og en god psykoterapeut. Du kan hurtigt gætte dig til, hvad der sker hvis dine spejdere er dårlige, og dine trænere ikke er noget bevendt.

Det kan godt betale sig at lede blandt arbejdsløse, da det tit er nye trænere og eks. proffer, der lige er startet op. Nogle af dem er virkelig gode.

Lad dine spejdere gennemtravle Skandinavien, Afrika, Sydamerika og Mellemøsten.

Lad dine trænere arbejde med de rigtige ting, ikke mere 3 ting, men i små klubber kan de være nødvendig med mere end det.

Lav en 4-5 træningssæt.

Hvis muligt så lav et sæt for reserverne og de unge spillere, som du ikke regner med at skal bruge i løbet af sæsonen.

Gør dit hold stærkere

Når du skal styrke dit hold, så start bagfra. Det kan lyde taktisk og kedeligt, men hvis du kan holde nullet, så er du godt på vej mod succes. En god forsvarsspiller skal nå 7 eller mere i praktisk talt hver eneste kamp.

Ligeledes er en god målmand uendelig værdifuld.

Det bedste er at finde spillere,

at udvide stadion og træningsfaciliteter. Penge er et kodeord i moderne fodbold, hvis du ikke har penge kan du ikke købe de nødvendige spillere og du kan ikke holde på de rigtig gode.

Nogle direktører er nærmest besat af succes, tre nederlag og dit job hænger i en tynd tråd, andre kan tillade nedrykning uden at overveje en fyring. Den sidstnævnte type kan give dig langt mere ro end den første type.

Vælg en klub der har en fremtid, en sjat penge og nogle gode

problem, det har ikke nogen fremtid. Der er ingen manager titler, og hænger du først i Danmark er det meget svært at komme videre til f.eks. engelsk fodbold.

Spillerne

Nogle hold har 50 spillere, det er for mange. Der er meget dødt kød i blandt dem. Se kritisk på dem, og find ud af, hvem du kan bruge og hvem du ikke kan bruge. En for stor trop skaber problemer, når du ikke kan og vil bruge spillere der ikke er gode nok.



Vælg en klub der har en fremtid, en sjat penge og nogle gode

der er på transferlisten, de er mest sandsynlige at acceptere at skifte klub til en fornuftig pris og til fornuftig kontrakt. Endelig kan du finde gode spillere, vis kontrakt er udløbet eller udløbende. Det kan ligeså vel være fordi han vil prøve noget nyt eller er utilfreds med forholdene, det behøver ikke betyde at han ikke er god nok til holdet.

Hvis du vil have en spiller, så bliv ved med at banke på, kom med bedre tilbud, kom med tilbud senere på sæsonen, og hvis klubbens økonomi er dårlig så bliv ved specielt som sæson drager mod slutningen. Hvis en klub er på vej mod nedrykning, så er der også gode udsigter. Hvis en klub går fallit er det om at komme til og hugge de bedste. Hvis du spiller i Conference så lej en eller to fra en premierliga klub, selv deres reserver vil ofte ligge flere niveauer over dine egne spillere.

Generelle tips

Glade spillere er gode spillere, moral og selvtillid er afgørende. Sørg for at dine spillere er tilfreds med deres kontrakter og liv i klubben.

Spillere, der ikke ønsker at være i klubben bør ikke tvinges til det. Det skaber en dårlig stemning på holdet, men du kan vælge at sælge ham lige efter transferdeadline, på den måde er han glad for at skifte klub, men du har ham fortsat i de sidste måneder. Lad være med at gøre det medmindre han er en superspiller, som du slet ikke kan undvære.

Giv de unge/reserve spillere en chance. Når du er ved at vinde kan det godt betale sig at give marginal spillere chancen. Prøv at undgå at udskifte alt for mange udskifter fra kamp til kamp, det slår rytmen i stykker. For at måle en spillers reel styrke er det vigtigt at han er med i nogle kampe fra start.

Lad være med at lægge alt for stor vægt på et **frisparksgeni**. Det er begrænset, hvor mange mål der bliver scoret på den måde.

Hvis det virker, så lad være med at ændre på noget. Lad være med at ændre taktik fra kamp til kamp med spil dit eget spil – så vidt muligt.

Fisk efter unge spillere. Specielt B-landshold og ungdomslandshold er gode steder at lede. Check mindst en gang om året.

Begræns feltet

Der er 35.000 spillere i CM, så der er lidt at se på, hvis man bare starter fra en ende af. Brug denne guide til at finde de gode spillere, og mange koster derefter.

Målmænd

Agility 12+
Balance 10+
Bravery 10+
Handling 16+

The screenshot shows the Rushden & Diamonds website interface. The top navigation bar includes links for Squad, Transfers, Next Match (highlighted), Fixtures, and Finances & Info. Below this is a secondary bar with Date navigation and Progress/Past Meetings links. The main content area displays match details for Northwich (Home) in the Conference league, scheduled for Saturday 12th August at Nene Park, Irthlingborough. It lists match rules (Max 3 non-EU players, 5 subs) and a list of players set for debut: Luke Rowlett, Shaun Carey, Steve Castle, Duane Darby, Justin Jackson, and Ólafur Kristjánsson. The left sidebar contains links for Wednesday 9.8.00 EVE, Continue Game, Kim Ursin, Competitions, Nations & Clubs, Find, and Game Options. The bottom of the page features a navigation bar with Tactics, Training, Last Match, Conference, and History, along with Back and Next buttons.

Positioning 16+

Forsvar (Central/markering)

Anticipation 15+
Bravery 10+
Heading 16+
Tackling 16+
Teamwork 10+ (14+ hvis du spiller med offsidefælde)
Strength 10+
Positioning 14+

Forsvar (Vinger/offensiv)

Anticipation 14+
Tackling 16+
Teamwork 10+
Strength 10+
Positioning 14+
Passing 10+
Pace 10+

Midtbane

(defensive, bolderobrere)

Bravery 10+
Heading 14+
Teamwork 10+
Stamina 10+
Strength 10+
Tackling 14+
Positioning 14+

Midtbane (kreativ, offensiv)

Acceleration 10+
Anticipation 12+
Creativity 12+
Off the Ball 14+
Pace 10+
Passing 16+
Teamwork 10+

Vinger

Acceleration 15+
Pace 14+
Creativity 10+
Crossing 14+
Flair 10+
Balance 15+
Dribbling 12+

Angribere

Acceleration 15+
Balance 15+
Dribbling 10+
Determination 10+
Shooting 14+
Technique 10+
Pace 10+

Angriber

Acceleration 10+
Anticipation 14+
Heading 16+
Jumping 12+
Off the Ball 10+
Shooting 12+
Strength 14+
Determination 14+

Kaptajn

(position ligegyldig, men helst forsvar eller midtbane)
Alder 24+
Influence 16+
Teamwork 10+

Formationer

Der er ingen taktik der giver garanti for succes. Du skal finde den taktik som udnytter netop dine spillere.

4-4-2

Den typisk formation, som de fleste hold kan spille efter. Hvis den skal blive rigtig god skal helst have en kreative, en boldvinder og to angriber der kan sparke bolden i kassen.

4-3-3

Solid angrebstaktik. Den angriber i midten skal være god i luftspillet.

4-1-2-1-2

Denne diamond formation er genial, men kun de færreste hold har spillerne til den. Den angriber/midtbanespiller, der ligger lige bag angrebet skal være utrolig skarp, og de centrale midtbanespillere skal være gode til at vinde bolde.

Generelt skal alle spillere være gode til placering og taktikforståelse. Den største fare ved taktikken er at du får en effektiv defensiv, men uden bid i.

5-3-2

God til at lukke af bagtil, eller hvis du vælter dig i forsvarsspillere. Det vil ofte have svært ved at skabe chancer, så når de endelig kommer skal de udnyttes. Go-de vinger er helt nødvendige.

Holdet

'short passing' skal du kun vælge hvis de fleste eller næsten alle har 10 eller mere i passing. Ligeledes skal du heller ikke bruge "long ball", medmindre dine spillere er gode i hovedspillet. Direct passing var nærmest synonym med succes i de tidligere udgaver af CM, i CM3 skal man kun bruge det, når alt er slået fejl og du skal have et mål.

Hurtigere spillere og bedre end middel forsvarer er krævet når du spiller med counter attack. Offside er både besværlig og forhindrer spillere i ordentlig markering og udover spillere i Arsenal er der ikke mange der rent faktisk kan spille det...



BLACK & WHITE

COMMENTS FROM THE AUTHOR

I believe, that many people were surprised with the game when they got it. Before it was released, not many previews or interviews mentioned much about the micromanagement of the villages. Many people assumed that this would work similarly to Populous where the villages managed themselves if you didn't touch them.

As it turned out, this wasn't the case. Villagers complained when they didn't get enough micromanagement and you couldn't survive without them. I believe that this caught a lot of people off guard and caused the initial uproar.

I personally think that the villages do place high demands on you, but if you read the tips sections, I believe you will be able to handle that now.

This, however, puts the creature in a bad position, with it no longer being the most important thing in the game. In fact, it does seem now that you can win the game without giving much regard to the creature at all. Something which clearly wasn't advertised before the release of the game.

So, let us turn our attention towards the creature. Peter Molyneux promised that every time you start a new game, the creature would be totally unique. Well, it actually is (even though it may not always be obvious).

You see, computer games artificial intelligence is more than just heuristics and being as non-deterministic as possible. Up until this point, it has also been to cheat in order to fool the player into thinking that the opponent is actually intelligent.

The problem with Black & White seems to be that it doesn't cheat, and because of that, its shortcomings are more apparent. Mind you, the AI doesn't at all have to be bad in the game, I know nothing thereof! What is bad is the extremely limited set of actions the creature can perform.

No matter how advanced the neural net in the creature is, if it doesn't see the world as we do, it won't be able to act the way we want it to (especially when its actions are hardcoded). Take the Creature Help for example. It can actually identify exactly what the creature is doing at every point in the game. An AI with more freedom would evolve its solutions beyond that which the Help text can produce. And that may also be the answer to why some don't think that the creatures are unique:

Denne guide er skrevet af Robert Hagenström. Han kan kontaktes på **robert@atari.org**

Dette er version 0.8, og den nyeste version kan hentes på: <http://www.planetblackandwhite.com/theguide/>

Denne guide er stærkt beskåret, den oprindelige fyldte over 60 sider. I denne guide er næsten al basal information skåret væk.

The creature has been limited on purpose in order to make the game easier.

To me, a patch with more actions for the creature and more self management by the villagers or a difficulty setting would be much appreciated. Especially for online duels.

And I do hope they patch the game soon, as I am getting very tired of adding bug warnings whenever people mail me that some things doesn't work. I can't understand why PC gamers put up with patches. On consoles you CAN'T have a buggy game. Why is this tolerated on a PC?

Anyway, I'll shut up now and get on with the important stuff.

Note that I will call the good conscience "Whitey" and the evil conscience "Blackie" in this FAQ...

THE BASIC GAMEPLAY

First of all, there is no way to skip the tutorial. By watching the forums and various IRC channels, I'd say that this is a very good feature (the manual is rather weak anyway).

Second, read the signs.

Third, read the signs.

Always read the friggin' signs! Signs next to houses contains valuable information about what's in the house and how to operate it. Signs in the terrain can contain valuable information on how to properly train your creature, or small gameplay tricks, or even hints on how to accomplish certain goals.

The game teaches you the basic gameplay very well, if you'll just have the patience to look, and it will be much easier than reading a tutorial and if you are intelligent enough to appreciate a long detailed tutorial.

PLAYING GOOD

Now this is a challenge. Here you will need to spend a lot of time managing your villages, which is an utter pain. But you cannot neglect your creature either, if you want it to be good aligned too, and performing the two together can initially be extremely difficult.

If you train your creature well though, you might be able to leave it on its own for an extended period of time, while you are away managing your villages.

Staying good means that you must have the flags of a village storage raised as low as possible, or even not raised at all. This is an enormous task in itself. But not only that, you will have to carefully watch all your worshippers at the temple shrines so they don't starve and die, which even Blackie disapproves of!

You must also act passive, and avoid any killing whatsoever. This means that taking full control of an island will be done by sending missionaries, traders, yourself and your creature to enemy villages to assist and impress them with miracles, food and wood. The Flying Creatures miracle and increased Heal also work fine to generate lots of belief.

Note that the more people who witness your miracle, the more belief you will get.

Casting lots of heal on villagers may cause them to live longer, and thus, in the long run, they may increase faster in numbers since less people die and disappear.

You can train your creature to only heal sick villagers, though. Zoom in far and listen to pain sounds or watch for crawling villagers, then target a Heal miracle on them and have the creature watch with the Learning Rope. This may take time, though, since it's not often villagers get sick.

Also, don't overfeed your villagers, since with lots of food comes the desire to breed, and with the desire to breed comes the desire to expand, and soon enough there won't be any empty spots on the island to expand upon (much less any forests left).

As a good player, you can also sacrifice at the temple shrines to get prayer power, if you want. A shrubbery and any other plant will work fine. Never try to sacrifice a stone, though. It will cause damage to your shrine and scatter your worshippers!

And even if you get attacked by an enemy, you cannot fight back! Use the Shield miracles to protect your villagers, and try not to have your creature attack another creature unless it's wreaking havoc in one of your village. Your creature may get provoked into a fight as it is.

So if it is so frustrating to play good, what are the rewards? Well, if you don't know the answer to that, my bet is that your creature won't turn rainbow coloured anytime soon.

Some of the visual effects of playing good are: a white temple, white hand, white creature, clear skies, longer days, shorter nights and a rainbow over your temple.

PLAYING EVIL

First of all, evil isn't stupid and it isn't nasty. It's sinister and devious.

If you kill for fun, sure you are evil, but you are mainly being blunt, and there's much worse you can do than that. Try torturing people with fire instead, starve them, wreck their homes, play catch with your creature using villagers or just leave the creature with the Aggression Leash on in one of your own villages... Be creative.

Since you can do pretty much anything while being evil, I won't dig deep into the details here. I will try to give out a few usefully tips, though.

Being evil will finally let you ignore feeding the

worshippers at your shrines. There are much better ways of gaining miracle power than dancing. Sacrificing new born children for example, is much more effective. Sacrificing your dead does also work.

If you want to wipe out a village, or at least cause serious damage, you can taint a food storage by throwing a toadstool or poop in it.

Some of the visual effects of playing evil are: a black temple with spikes, red hand with long nails, black creature which grows horns, red skies, and everlasting nights.

CREATURE TRAINING

The only way to reset a creature is to restart your game.

Your creature does not have to be of the same alignment as you do. The creature can be so good it glows white, while at the same time, your castle is growing spikes.

VILLAGE MANAGEMENT

Though handling the creature might be a large part of the game, next to managing a village, getting a creature trained is a piece of cake. If you want to play really good, satisfying all the needs of the villagers will become so time consuming that you might find it's suddenly all you do.

Now, I always knew that this was true in the real world, but it's nice to find that they accurately portrayed this in Black & White too: Animals are smarter than people!

Humans are the most annoying thing in the game. They are never satisfied, always want more, they devour natural resources in seconds, breed like rabbits and spread like locust.

I will complain a lot about expanding and breeding desires below, and since it is vital to expand in order to gain more influence and power, you might be puzzled as to why it's so bad. Well, the thing is that if you are unlucky, villagers will want to expand until there is no more room on the entire island, not even for forests!

And forests are life. Without them, you will die.

A tip to keep easier track of all the villagers is to use the "S" key, as described in the manual, to activate small information bubbles above each villager. And note that villagers, although seemingly originating from primitive cultures, may live until they are well over eighty years old.

Also understand that villagers have their own unique personalities and attributes. If you notice a lot of people in your village "chilling out", you may have a problem with lazy villagers. Put these villagers to work immediately, to prevent disillusion.

Good disciples for these kind of villagers would be fishermen, foresters or traders, since they would have to

walk alot, and not have time to sit down much. Do monitor the health of people who work far away from the village storage though, as lack of food and sleep will affect their well being.

And be aware that breeding one lazy villager with another may produce an even lazier offspring.

Now the manual fails to highlight a lot of things about how demanding the villagers really are. In fact, there is a whole evil circle involved in managing villages.

First of all, villagers will need food to survive. But too much food will induce a desire for breeding, and satisfying breeding will induce a desire for expanding from the offspring, which in turn will require wood and thus raise the desire for that. And after all the new villagers has new homes, they must feed again and so the food desire once again goes up. This, if not countered, will spiral your way towards your doom.

The first problem you encounter is usually that your initial village has a maximum expansion desire. Now, to expand, you will need wood, and you can't just keep giving the villagers wood forever, since they will become disillusioned. You will need forests near your village, and a lot of them. Training your creature to water trees is a very good idea as a couple of disciple foresters in a village with a high forest desire can devour a huge forest in no time.

Another problem with trees is that the stupid villagers cut down the smallest trees first, which won't yield as much wood and which will prevent the forest from growing at it's fastest rate. Always water the small trees to counter this!

Also note that since the buildings you construct vary depending on the current needs of the villagers and the location your are trying to place it, you can sometimes get a better building by trying a couple of different places (this can be important with bigger houses, since they all cost two scaffolds, but house different amounts of villagers).

The workshop is a very good target for the Wood miracle, with no risk of disillusion, since the villagers won't deliver wood to it by themselves unless you assign disciple craftsmen to it (which you definetly should do). Construction sites are also equally good targets.

This leads to the second problem. The villagers won't deliver food to your temple shrines no matter what you do! This is a vertiable management nightmare since the shrines are the source of your Prayer Energy.

Temple shrines don't work like the village storage either. You cannot dump a large amount of food on a shrine and expect it to last. A large amount of food dumped in a shrine will last nearly exactly as long as a small amount of food. Instead, keep your deliveries regular and don't concentrate on the amount of food, but rather on whether the flag is up or not. The food desire flag on a shrine should NEVER even be visible!

You can get the creature to deliver for you, but it can only carry small amounts initially so it's a rather ineffective use of your creature. Teach it to use the Food miracle instead and leash it do the food desire flag on a shrine. This way, the creature will automatically try to lower the flag using what it has learnt.

Note that leashing the creature to the shrine altar won't accomplish anything, except if you have an evil creature, in which case it may start sacrificing villagers..

Worshippers produce Prayer Energy by draining their own lives, so they will also need healing from time to time, or they will die at the site (even if the flag which indicates the need for sleep isn't visible at all).

Next up is breeding. This is the worst thing that can happen, since when villagers decide they want to breed, it will affect all other desires too, as mentioned above. Breeding doesn't cost you anything to fix though, but the consequences of too much offspring will.

Note that male breeders will impregnate more than one woman. A female breeder will only produce offspring once every 9 months (about one real minute). Select the gender of the breeder according to your expanding plans for your village and your current needs.

Finally we have food. This is the least of the problems, yet it still is a problem, since even though you can have one field per ten villagers, a couple of diciple fishermen and a good supply of grain coming into the storage regularly, if the storage isn't extremely well loaded, the villagers will complain. Food miracles cast on the storage by either you or your creature in addition to many fields will remedy the situation, though. But be careful, overfeeding will cause the desire to breed to increase, and you'll soon get worse problems than just disillusion on your hands.

Civic building desire is the only thing which isn't a problem, since only three kinds exist, and after you've built them, the villagers will be satisfied.

The crèche, which keeps children in one location, can also serve another purpose. Usually, the kids just run around after their mothers until they grow up, but if you drop, or throw, a couple of rocks outside the building they may start dancing around them and make Artefacts out of the rocks. The Artefacts can then be used to convert other villages by dumping them there instead (after they have started glowing and showing your symbol).

Note that if you are passive, people will stop dancing around the Artefacts. To remedy this, perform some miracles in and around the village in order to impress the villagers into getting them dancing again (area effect miracles like Flying Creatures and Increased Heal are very effective for this).

A balance between expansion and breeding can be achieved though, but you will probably sweat and swear a lot before you find it. One way to do it is to accomodate all needs but breeding. The villagers will then die without

leaving any families behind, and houses will start to empty. When that happens, you can put a couple of breeders to work without having to expand or watch out for other increasing desires until the houses are filled up again. Check when the amount of children in the crèche roughly matches the number of empty positions in your houses and convert all (or most) of the disciple breeders to something else then.

Note that the amount of people the village can hold, as shown by the Totem will NOT be the same as the number of empty rooms in the houses. The houses only show how many adults they can house! The children capacity of a building can't be seen. Villagers can ask for more homes even if there seems to be enough space, since there can be a child who is homeless.

Also, a building can be moved as long as the scaffold is visible. If you want to change the location of a building, damage is badly enough, and the scaffold will appear and be moveable again. Placing buildings too close can also have the effect that your creature won't be able to reach certain areas, since it can't fit between the houses! (Until it gets so large that it can walk over houses, that is.) Reduce or Enlarge Creature spells can temporarily counter the situation, though.

Note that if you need help with a certain desire in the village, you can actually leash your creature to an individual desire flag, and it will try to assist in the best possible way it knows.

Finally, the scroll in your Temple which contains village statistics only displays the total of all your villages. To see statistics like available space and disciples for a single village, you will have to run around to every village the knock on houses and look at Totems yourself.

ISLAND SPECIFIC TIPS AND SECRETS

Below I will try to give a general overview of the islands, with some strategy tips and some tips on how to conquer each island. There will also be notes about gold scrolls and solutions to secret island quests, those without scrolls.

Note that I will write the general tips first, and only dig into the secret stuff in the last couple of paragraphs, so there should be minimal spoilers on the first couple of lines on each island.

THE FIRST ISLAND

Since this is the tutorial island, all the features of the game aren't accessible. But on the other hand, the demands placed on you here are extremely low, so it is a very good place to hone your creature training skills and also teach the creature every miracle on the island. There is no time limit on how long you can stay here.

But, there's also a drawback. Since not everything in the game can be accessed yet, you may not be able to teach your creature everything you want. You can, however, save the game and play a skirmish for awhile, and then load and take your creature back to the island with all its

new gained knowledge.

You will have to do certain gold scroll quests in order to get a creature, but don't do the last one (the one the Guide creature warns you about) if you want to hang out on the island.

Note that no quest should be of any trouble here, since the camera will always zoom to show you any important places of the quest, and both Whitey and Blackie will give you hints and tips.

Also, the best way to help the farmer woman is to simply drop the sick brother by her. Wrecking her house is evil, but you can do better than that! Kill the brother and then drop the corpse by her. Or even worse, trash the house, kill the sister and drop her corpse by him (he'll then die of shock).

When you decide to activate the last gold scroll, make sure you stack up on one-shot miracles (by picking them off the dispensers and dropping them) and anything else you want to take with you, since you can drop it all in the vortex when it opens and it will be there on the next island. Remember to bring all your villagers too.

Note that the natural way to complete the Ogre quest would be after the Piper quest, but if you do it the other way around, the improved miracle dispenser you get as a reward will be given after the Piper instead.

When you finally leave the island, make sure your creature is trained and ready to handle itself, since you may not have much time to spend with it on island two, the demands of the villagers there are bound to keep you busy for long periods of time.

THE SECOND ISLAND

Some people have complained about huge saving and loading times when they reach the second island (or play a very long skirmish game). Well, hopefully this will be optimised in a patch by Lionhead, but in the meantime, if you have an additional 200mb of disk space, copy the Audio folder from the CD to its corresponding folder on your hard drive. Note that you do this on your own risk! There is no guarantee that your game will work 100% after doing this.

Note that the tutorial isn't quite over when you first arrive on island two. You still can't construct buildings yet, even though your villagers will want them. Be patient, though, since you will soon be taught how to. In the meantime, it would be wise to teach your creature how to water forests, since they are so scarce on this island that BOTH of the other gods will steal trees from you!

Also, you are probably meant to learn how to micromanage villages on this island, since you absolutely have to! The stupid villagers won't lift a finger except for doing massive breeding and devastation of forests.

In fact, the closest primeval forest to the village will

usually be devoured in a matter of minutes, and there is no way to get it back. Use the Water miracle on the surviving trees quickly, in order to regenerate as much trees as possible, and get your creature to help you! Also, once small trees pop up, target them instead of the larger trees and your forest will grow even faster.

Once you do get a workshop and the ability to construct buildings, note that you will need to expand initially to get all the villagers from island one into houses. It is also alright to expand a bit further, since it will give you more power, but watch out so you don't run out of space to build new homes (it can happen, if you don't take control over their desires). If your expansion does get out of control, do everything in your power to keep forests growing, since without them you will be doomed.

Also, when you have managed to house all the villagers you brought with you from the first island, you will get the knowledge of the Forest miracle.

Because of all the lazy villagers on this island, you will have to keep a steady amount of disciples to get anything done. To be able to do this, you will need a good memory and a keen eye. Because, when a disciple dies, they won't transfer their knowledge over to their offspring, and thus, when you notice that the disciple count is dwindling on the scroll in your Temple, you must zoom around over every village to find out where it was that one of your disciples died.

In order to be able to cast your own miracles and start using the Totem in your village center, activate the first couple of golden scroll as soon as possible. When you reach the right golden scroll (the one where you get taught how to use the gestures), Khazar will want to you impress a village. Note that you do not have to take over the village, you only have to impress them until the point where Khazar leaves. You can then go back to your first village again, and continue managing that until you feel comfortable with it.

You do not have to worry so much about breeding initially in the first village, since the food levels will be low and you can keep them that way by constantly taking food from the storage to supply your temple shrines with (or divert the villagers to other duties instead).

Khazar will also urge you to conquer Lethys' villages far too soon, in my opinion. Make sure your own villages are well balanced first!

So, this is the first island where you have to take over other villages. Depending on whether you are playing good or evil, choose your desired method of converting the other villages, but it won't require much belief on this island... it's harder to keep them satisfied (if you are evil, you only need to keep them, which is easier).

However, there is a hidden quest near Lethys' first village. It's a tree puzzle, which will grant you a Flying Creatures miracle dispenser if it's solved, which in turn will make it much easier to impress the village. To solve the puzzle, note that each moved tree changes all trees around it. So,

work your way around the edges and have it so your last move it to change the middle tree.)

Note the amount of lazy people in the village closest to your first one. When you take over that village, deal with them in a way you feel is appropriate.

There is also an unclaimed Greek village near Khazar's realm, where there will be a person sacrificing children in order to keep the villagers constantly youthfull. He will curse if you pick him up, and if you do kill him, all the people in that village will die.

Once you take over the first village from the enemy god, Lethys, you are on your own. Lethys will rarely attack you, though, he will mainly cast protection on his own villages if you try to convert them. He will, however attack your creature with his arsenal of miracles if it gets too near a village of his. Make sure your creature can both cast Water AND Heal on itself (this may actually have to be taught during an attack).

Also note that you cannot damage or destroy his temple until ALL of his villages are either neutral or under your control. And for disposing temples, throwing flaming boulders (heated with fireballs) are very effective.

Casting a Teleport miracle outside far away villages and next to your Temple is also a very good idea, to save people the long walk to and from the worship sites (especially during the time that they are being built).

When you have conquered all but the final of Lethys' villages, you will witness a small cut-scene and a Vortex will appear (and yes, what happens is unavoidable). This Vortex will only stay open for a limited amount of time, but all is not lost if you miss it. A second Vortex will appear if you conquer all of Lethys villages and destroy his temple. That Vortex will also stay open so you can drop artefacts, villagers, miracles, wood and grain to take with you.

THE THIRD ISLAND

This island is a bit trickier, since it requires a lot of belief to convert villages, and some are quite far apart. Your initial area of influence is also rather small, but it will as usual grow with more belief and larger villages.

You do have an initial village on the third island, even though it may not look like it at first. A couple of civic buildings are scattered amongst the hilly terrain and they need to be finished. This requires wood (and some workers). The wood can be found at the bottom of the waterfall next to your village on a strategically placed miracle dispenser.

Since a workshop is one of the civic buildings, you may be tempted to start building housing for your villagers, but you don't need to do that here actually! The villagers will create construction sites for enough houses to keep everyone happy for awhile, and all you need to do is to supply them with wood.

However, when you do need to start to expand by yourself, consider leaving the mountain paths unblocked

by new buildings.

After your first village is to your satisfaction, it would be well advised to complete the Shaolin quest as soon as possible (before you try to conquer the second village, even). The rewards for that quest are triggered by events on the island, and once those events has happened, the chance of getting the rewards will be lost.

By now, you should have noticed a small Celtic guy sitting by a campfire between the first and second villages (he is the one you always hear whining if you get close). This man is seemingly invincible and will challenge you to throw him around. If you do, you will notice that he has a small area of influence around him, which you can use to your advantage if you like.

When you conquer the second village, Lethys will start messing with you again. He will cast a couple of fireballs to set some of your villagers on fire. This will cause them to start running around, setting fire to anything they come near. If you haven't got any worshippers at your Temple yet, you obviously can't cast the Water miracle on them. However, there is another tactic for this situation. Pick up someone which is on fire and drop that villager by a beach, about knee-deep in water (just so he or she doesn't start drowning). This will put out the fire and you can quickly move on to the next villager.

A similar incident happens after you have conquered the third village. A possessed pack of wolves will be conjured up to attack the people in the village. As before, there are a number of things you can do to save Prayer Energy here. Setting fire to the forest the run through is an energy saving alternative, but since forests are valuable, it's not one of the better ways. A much more proficient strategy is to swiftly pick up each wolf and drop them in the village storage for food!

Note that you can use your godly powers to slow freeze ("Pause", that is) or slow down time (using Alt + 1 and Alt + 2), if you don't consider that cheating, that is.

After awhile, a tree puzzle, like the one on the second island, will appear above the invincible guy's camp. This one is harder to solve (it has three types of trees instead of two) but will yield a Flying Creatures miracle dispenser for this island too, which will help alot when trying to conquer the fourth village.

On this island, you may also have to look out for thunderstorms, since lightning may hit your villages and kill people or set buildings on fire. If you have alot of Prayer Energy, Spiritual Shield miracles will protect against lightning during bad weather.

Also, don't underestimate your enemy, even though he may be down to his last village. He will sacrifice everything in sight to get Prayer Energy!

And although Lethys' creature will still roam the land after he is gone, it should not be able to pose any threat or real danger.

THE FOURTH ISLAND

I personally haven't got this far in the game since I want to find out everything there is about the other islands first, so this section is purely made out of contributions and small information nuggets I dug out of forums.

The fourth island is actually the first island, but everything has been shot to hell. Nemesis cursed the land with thunder storms, fireballs and a blood red sky. All is guarded by three Gardian Stones, each one assigned to power one of the island's curses.

The most imposing problem here is that you are being bombarded by fireballs. Note that these can be temporarily avoided using shields around your village or by catching them (one tactic is to catch a fireball in your hand and then simply absorb any other incoming ones).

Note that shields require alot of Prayer Energy to stay up (if you run out, they will dissappear, just as the Forest miracle), but there is a Spiritual Shield miracle dispenser near your Temple. These one-shot miracles can also be activated, and then shaken off in order to transfer their inherent power to your Temple instead!

To stop the fireballs permanently, you need to solve a puzzle. This puzzle must be unlocked by conquering one of the villages first (it's the Japanese village next to the Gardian Stone with the physical and spiritual shield around it).

A good tactic here is to bring a couple of Artefacts from previous islands to drop in the village for a good amount of belief. The bell puzzle itself is very simple and it's always the same one so even if you fail the first few times, you can always try again.

After that, you probably want to stop the thunder storms. That stone is guarded by the ogre named Sleg (remember him?) and this time, a fight is unavoidable. Defeat him and the thunder storms will stop.

The last thing to fix is the blood red sky. You have to bring a woman to a Nemesis believer named Adam. The woman is named Keiko (although it will only say Actor if you press "S") and is his wife. Nemesis said that she would die if her husband would stop beleiving in him, though you can also kill her to solve the quest.

Regarding the cursed village with the Skeleton tribe, you need to raise the buried village Totems (yes, there are two of them) to their full height. To do this, you need extend your area of influence over the village and have your creature raise one of the Totems AT THE SAME TIME as you raise the other! If your creature knows how to use Totems, this shouldn't be too hard.

Note that the Skeleton tribe will die out cause of old age, which may (or may not) seem strange, but it does not make any difference in completing the quest.

SILVER SCROLL SOLUTIONS

The silver scrolls are the mini-quests of Black & White.

They're not essential to finishing the game, but they may grant rewards if they are solved properly.

Most quests have good and evil solutions to them. Below, both ways and their rewards will be described as detailed as possible.

Some of the scrolls must also be activated before they show up on the islands. The triggers for these are usually when you take over a certain village or when you reach a certain point on an island, so they are not easily missed and thus not worth mentioning here.

QUESTS ON THE FIRST ISLAND

The first island is the tutorial island, and thus, it's quests don't have time limits and you get very good tips on how to complete them. Miracle dispensers are the most common reward here.

THROWING STONES

Location: Near the mountain, next to the shore near your temple.

Good Solution

Do as Whitey and Blackie suggests and throw a bunch of stones at the rock lying on top of the pillar. Just watch out so you don't hit the house which lies in the same area, or it's inhabitant for that matter.

Evil Solution

Naturally, throwing villagers to try to knock the stone off the pillar will also work.

THE SAVIOR

Location: By the shore with the fishing spots near your temple.

Good Solution

Simply do as Whitey says and have your creature pick them up. This is easily accomplished by leashing it with the compassion leash and action clicking on the drowning men. When the creature has reached the men and picked one up, quickly click on the beach next to the woman who gave you the quest. Hopefully, your creature will drop the fisherman and wait.

Evil Solution

Letting them drown, or even throwing in the farmer woman who gave you the quest is a sure evil way of finishing off this task. The fishermen will also be excellent food for your creature.

THE LOST FLOCK

Location: In the village near the cr che.

Good Solution

This is the first tricky quest in the game. In order to return the sheep to the farmer, you have to find them. This isn't easy at first, since they are very small, and you have to look closely to the ground to spot them.

However, you can also listen carefully when you search the land. When you are close to a sheep, you will hear it, sometimes before you see it.

The locations of all the sheep are the following:

- * Next to the stone sculptor's house.
- * Behind the huge gate.
- * Fenced in with some pigs in a farm outside the village.
- * On a mountaintop, close to the hermit.
- * Amongst some trees, close to the hermit (where the sick man was).
- * Near a singing stone by the sea, close to the fishing spots.
- * By the pillar where you practice stone throwing.
- * Under some palm trees next to the beach where you started.
- * On the mountainside near the palm trees where you started.

Good Reward: Stack of Food and the Sheep creature if you return ALL sheep!

Evil Solution

Kill the sheep, feed them to your creature, kill the farmer, wreck his house... Use your imagination.

THE SINGING STONES (1)

Location: Near the shore outside the second village.

Good Solution

Not only will you need to find the singing stones here, but you will need to find the CORRECT stones and place them in the right order. (The singing stones are the teardrop shaped rocks with a rune on.)

The right order is simply a musical scale, going from the lower tones to the higher.

There also exists three false stones on the island. They are recognized by their low pitch tones, which doesn't belong to the scale.

The locations for the correct stones are the following:

- * Next to the circle of the singing stones.
- * Behind the graveyard in the village.
- * In the hermit's quarry.
- * Amongst some trees, close to the hermit (where the sick man was).
- * In the mountain backside, close to the starting beach.

THE EXPLORERS

Location: By the shore behind the huge gates.

Good Solution

You need to supply them with what they want.

Make sure you have completed the sheep farmer's quest before you give away a sheep, or you won't be able to finish it perfectly. A cow is a good substitute for a sheep.

You can also drop a woman by them when they ask for "meat". Since it sounds like they have good intentions, I believe this is a good bonus. You can also give them additional men as crew or a child for scrubbing the decks. If you accidentally kill one of them, you can also drop a male villager by them to replace the dead crewmember. Being kind to the emigrants will also let you help them on island five, where you will receive an extra village and the Polar Bear creature if you help them again.

Evil Solution

Since you will have no means of torching the ship when you get this quest, the only evil option left is to kill the sailors.

Evil Reward: A comic scene after the killing.

THE PIED PIPER

Location: By the village cr che and the cave in the mountain beside it.

Good Solution

The solution lies with your creature. However, the creature won't be fast enough to catch him either. So, the only option left is to leash the creature to the piper.

The piper will panic and freeze, so your creature can calmly catch up with him and pick him up. Though make sure you are using the compassion leash, or chances are that the creature will either throw or eat the piper, which is very bad.

Evil Solution

Since you don't care about the echo of crying sounds from the cave, naturally the piper must die.

Have your creature eat him, throw him into the sea or drop a stone on him to finish off this quest.

8.1.7 THE HERMIT

Location: In the mountains by the starting location.

Good Solution

The easiest way to complete this quest is simply to let your creature grow over time and return just before you leave the island to see if it has gotten large enough.

Evil Solution

Now that's a rather large and luxurious hut for such a despicable hermit, isn't it? And what is the worst thing one could do to a hermit, I wonder?

Well, have your creature try to impress by carefully aiming a boulder on the building and watch the hermit's reaction.

Watch out, though. The hermit will try to return the favour by sneaking into your village and set fire to your village storage.

Having the creature throw the Hermit into the sea might impress you, but I'm not so sure about the Hermit... Whitey isn't impressed, though.

THE OGRE

Location: Valley outside the second village.

Good Solution

Whitey obviously has a point with the ogre being hungry. You can try to drop food by him, but since he's outside your area of influence you'll have to be extremely quick before your power drains.

Another way of getting him food is to have your creature

wear the compassion leash and bring him food. However, the ogre is an aggressive creature, so keep your distance and run away as soon as your creature has dropped the food.

Once properly fed (you'll have to feed it twice) the ogre will fall asleep and you can sneak past with your creature and claim your reward.

Evil Solution

Blackie, of course, suggests a fight. Just have your creature approach the ogre with the leash of aggression and battle it out!

MUSHROOM COOKING QUEST (1)

Location: Forest covered peak by the shore near the circle of Singing Stones.

Note that this quest **REQUIRES** an enabled force feedback mouse in order to appear in the game!!!

Good Solution

Feel your way around the circle of mushrooms in order to find the right one (the one which shakes the most).

It should be the third one from the left of the biggest stone. Just put in the cauldron to complete the quest.

Evil Solution

Well, choose a bad mushroom and the little hut will explode!

QUESTS ON THE SECOND ISLAND

The second island is a bit larger than the first, and the quests come a bit further away here. The rewards also vary a bit, as does their solutions.

THE PLAGUE

Location: Indian village in the middle of the island.

Good Solution

Now this is tricky, morally that is. Running around healing villagers won't do much. The disease will spread anyway. You need to find the source of the problem.

It is quite easy to spot, however. All the food in the storage green and spoiled. Healing the food doesn't seem to help, so the only way it to drain the entire storage from grain... which is stealing from the villagers, and evil.

Throw the grain in the water to get rid of it and quickly try to replace the food to silence the cries from the villagers. Then quickly heal all of them before more people die, and the quest will be complete.

Evil Solution

If you are truly nasty, you will convert all your villagers to farmers and farm the hell out of the village until every last one of them has died.

What you are left with is a very effective weapon against enemy villages (or even enemy creatures). Just throw some of the spoiled food near enemy villages and watch

the naive people eat, suffer and die!

If you gathered enough food, you can empty all of the villages on the entire island, since the other gods will have no idea of what you are doing.

THE SACRIFICE

Location: Third Indian village, next to the Singing Stones.

Good Solution

This quest is meant to teach you about sacrificing.

Whitey is absolutely right. A good god does not sacrifice living creatures. But a sacrifice is still needed to complete this quest.

The simplest thing to do is just to sacrifice trees (or a shrubbery!) until you reach the same amount of prayer power as sacrificing his first born son would yield.

Evil Solution

Well, dinner is served, so to speak. Start out lightly, with the first born son, then move on to his wife and to round off, sacrifice the Shaman himself for some serious poetic justice.

THE SEA

Location: Indian village in the middle of the island.

Good Solution

Well, since the children are being naughty, they refuse come out of the water.

Of course, as in the drowning fishermen quest, the creature can remedy the situation, and bring the kids back to their mother (or just pick them up yourself).

Note that bringing the mother to the kids, although an amusing way to complete the quest, won't yield any reward.

Evil Solution

Again, the creature can help here too. Chances are that, by now, it will know what to do with food which has strayed too long from the village...

But if you want to be even more cruel, have the children witness the death of their mother. After which, of course, they can become creature snack too, if you want.

THE SINGING STONES (2)

Location: Next to a mountain by the village near the center of the island.

Note that all the tunes have to be played in order to fully complete the quest!

Good Solution

If you have a musical ear, this quest might be easy. If not, it's rather hard. The stones are arranged in a scale, and this time you need to get them to play certain melodies by action clicking them in the right order.

A clue to the first melody can be found in the Indian

village nearby, where there is a piper who whistles a well known French traditional folk song named "Ah! vous dirai -je maman"...

Though the song may be more commonly recognized as "Twinkle, twinkle little star".

The correct notes for the tune are the following (ordered left to right):

1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3, 1

1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 5, 5, 3, 3, 2, 2, 1 (alt. version)

The day will turn into night and the stones will change into gravestones.

As for the second, good tune, you have to ponder a bit. Now, what is the game called again? And you are playing good. So the other tune would be... I wonder if they do celebrate Christmas on these islands?

And yes, the correct piece of music is "White Christmas" by Irving Berlin.

The correct notes for the last tune are the following (ordered left to right):

2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5

5, 6, 5, 4, 5, 6, 7, 8 (alt. version)

After this tune has been played, snow will start falling on the landscape.

Note that the evil song has to be played in order to fully complete this quest, and that the Silver Scroll will stay even after completion, probably because you can play the tunes over and over again.

Evil Solution

The same activation tune as for the good way is in fact required for the evil way too.

The clue to the second tune can be found by searching the shores behind the huge mountains beyond the centre of the island (not the snowy ones) where there is a piper whistling on something.

More exactly, the correct piece of music is Chopin's "Marche funébre: Lento" or piano sonata No. 2, B flat minor, Op. 35, third movement. More commonly referred to as the "Funeral march".

The correct notes for this tune are the following (ordered left to right):

2, 2, 2, 2, 5, 4, 4, 2, 2, 1, 2

5, 5, 5, 5, 8, 7, 7, 5, 5, 4, 5 (alt. version)

You will get a magical ring where you can resurrect dead beings in, which will disappear after awhile, but just play the tune again to power it up.

Note that the raised person will come back as a skeleton...

THE BEACH TEMPLE PUZZLE

Location: Shore near the lake in the middle of the island.

Good Solution

This is a simpler version of the classical towers of Hanoi puzzle. It is simpler, since you only have 3 pillars to act upon here.

Evil Solution

Moving the poor priest's home until every belonging inside it is totally trashed is probably rather evil (or just dumb).

Note that you cannot throw the temple pieces anywhere, since they only stick to the pillars.

THE GREEDY FARMER**Good Solution**

If the children are already on their way with a cow, you can pick it up and put it back with its herd to get a small compliment from Whitey. The children won't give up because of this minor setback, though.

It seems that this quest cannot be completed without one of the children dying!

Evil Solution

Finally a mission where you can go postal and still succeed. Throw, burn, rain lightning or feed one of the kids to your creature to discourage the other kids from continuing to steal cows.

Though Blackie will dig you, the farmer won't even say thanks, so there is no reward for child murder here. But, the other way around, of course, would be to kill the farmer instead.

THE IDOL

Location: Outside second village on a mountain path by the shore.

Good Solution

The idol clearly has to go. The question is how to do it. Throwing rocks at it won't do much, it's stronger than that... Lightning just electrifies it a bit too, it doesn't do any damage.

However, it is vulnerable to fire. To set it on fire, place something flammable next to it and have a fireball thrown in its direction. The heat from the flammable object will help getting the Idol red glowing hot, until it finally shatters.

The people praying at the idol will then realize who is the more powerful god and place their faith in you instead. Whitey will also dig the fact that you didn't kill anyone by the shrine.

Evil Solution

As Blackie so enthusiastically proclaims, the life expectancy of anyone daring to pray at the idol would be rather weak. Apply your favourite method of destruction to anyone near the idol.

Note that you also have to destroy the idol in order to get the reward, as in the good solution of this quest.

THE SLAVERS

Location: Second Greek village beyond the lake in the centre of the island.

Good Solution

Here you need to free the villagers which has been taken for slaves by supplying the circus with some rare animals for replacement.

There are a total of 8 slaves you can free and you can only deliver two types of each animal to trade. There are, however, a number of animals you can try:

- * Lion, 2 slaves each (mountains next to the circus)
- * Tiger, 2 slaves each (outside the first Greek village)
- * Wolf, 2 slaves each (forest near Indian village beyond the Beach Temple)
- * Horse, 1 slave each (middle of the island)
- * Turtle, 1 slave each (islands outside your Temple)

Note that Cows and Sheep will be zapped if you try to give them to the circus.

Also, the slavers don't like you stealing from them. Be warned and beware.

Evil Solution

Be warned, this quest is dangerous to finish in an evil way, and won't grant you any rewards.

If you kill one of the circus men, the others will declare war upon you and run down to your village and zap villagers! You have to make sure you kill all six of them fast if you do not want this to happen.

THE RIDDLES

Location: Tiny Indian village near the lake in the middle of the island.

Good Solution

The answers to the riddles are really simple, but do double check that everything really is there if you can't seem to get the reward (remember that you can deactivate and then reactivate the shield at will).

Something which howls is a wolf (found in forest next to the village).

The simplest thing which is hot is a heated rock (heated with a Fireball).

That which is unique to your creature is poop (but any creature poop will work).

Evil Solution

Yes, you can trash her house and behave in a generally destructive manner, if that pleases you, but the woman will refuse to talk to you and you won't be able to solve the quest.

QUESTS ON THE THIRD ISLAND

Since the third island isn't as large or as well populated as the second one, the quests here are rather scarce, but the rewards are even more diverse.

THE SHAOLIN

Location: Base of the path to the tall mountain outside the second village.

Good Solution

You should know by know that gods appear as like bright lights with their symbol in the center. This is also the "eye" of that god. The same is also valid for you. The angle and height of the position you are currently looking from is the place where your bright light is shining from, and this is what you need to keep the yogi from seeing. The yogi should at all times have his back towards your direction.

When the yogi starts walking, just follow him. He can't see your hand, so you can move that around wherever you want. After awhile, you will reach a "checkpoint" from where you will be able to restart if you fail your first attempt.

Now things get tricky. When the yogi reaches a patch of tall, blue mushrooms, swiftly circle around to the left, towards the center of the mountain. The yogi will look around twice before starting to walk again. You need to rotate back to your original position before he starts walking, so time your move carefully precisely when he is almost finished with looking around the second time.

After this, you will reach another checkpoint.

Then yogi will then walk up to a second patch of mushrooms, this time with small turtles around it. Just repeat the same process you did for the first patch and you should be fine.

The yogi will then reach his place of meditation and the quest will be completed.

GENERAL QUESTIONS

Well, since this is a FAQ, I'll try to answer some of the most common questions here. If you want an answer to a question which isn't listed here, nor anywhere else in the FAQ, mail me about it.

WHERE CAN I FIND EASTER EGGS ?

There is a mind boggling amount of Easter eggs in Black & White. I guess that they have accumulated over the three years it took Lionhead to complete the game (but one has to wonder if the time spent programming eggs couldn't have been used to tweak other factors of gameplay instead).

So far, the Easter eggs which have been found are the following:

- * Moving the mouse during the particle animation with the Lionhead logo will cause the particles to scatter. Using a mousewheel you can also speed up or slow down the animation.

- * The particle animation Lionhead logo will sometimes change into one of your symbols instead, with your profile name under it.

- * The game will sometimes speak out your name. The game actually has a database of names it can say, and it's suspected that it gets your name from registering the software online.

- * In the crèche on the first island, first village, there are a couple of dice and a teddy bear (this is the reason why the creature is so interested in that building).

- * The emigrants with the ark has a Southpark reference if you kill one of them. You can also notice a scene from Titanic when the ark sails away.

- * On the backside of a small island in the playroom of the gods, there are a number of bowling balls and some skittles.

- * You can find dice and a beach ball if you look under rocks in the playroom of the gods.

- * When you hold your hand over some of the pillars of stone on the islands you'll get messages telling you to stop bothering the help function.

- * On April 1st, all the footprints in the game will be smiley faces.

- * A number of Lionhead employees appear as villagers in the game.

- * If you don't do anything for a period of time, Blackie and Whitey will start pulling jokes on each other.

- * Blackie will ask if they will appear in the sequel...

- * Blackie does several Southpark impressions.

- * There is a phone conversation somewhere in the game where Peter Molyneux discusses a secret gesture in the game with an unknown person.

- * The secret gesture resembles the Fireball gesture, and has to be done after the leash gesture. A red telephone box will then appear on the north tip of the first island. The cheat associated with this egg appears to have been removed, though.

And though it may not really strictly be an Easter egg, the fact that your creature will produce it's own homepage with it's favourite photos in your profile folder is pretty darn nifty.

WHAT MAKES THE CREATURE GROW FASTER?

Well, everything makes the creature grow, really... remember that it is only 1 year old when you get it, and everything grows with age, including the creature.

A signpost says that resting (not sleeping, mind you) will make the creature grow faster. It's quite easy to get it to rest, just get it to try to pick up an impossibly large boulder, and it will consider itself to have nothing to do and sit down.

It's also said that the creature will grow faster when it is in

it's pen, so just teach it to sleep there when it's tired.

Note that resting the creature too much will make it move slower if it doesn't get regular exercise.

Alignment has nothing to do with the amount a creature grows in size. An evil creature will get as large as a good natured creature.

If your creature collapses due to damage, hunger or tiredness, it will take a small hit in size.

HOW DOES ONE UNLOCK ALL THE CREATURES?

Note that four of the creatures require a downloaded patch to unlock: The Leopard, the Horse, the Mandrill and the Gorilla.

I believe <http://www.planetblackandwhite.com> is a good location to get these.

The Rhino patch hasn't been released yet.

The Ogre IS included as a creature in the game (you can hack your creature profile to get it, but don't ask me how... it's the "greek" creature anyhow). The Croc creature was supposedly removed from the game (there aren't any files for it included in the game anyway).

Also note that you can only change those creatures on two locations in the game: On island one and island four. Make a save by one of these locations so you can load and change your creature at will.

The other creatures have to be found by doing certain secret quests... (For details on these, look to the silver scroll quest solution area).

The first island:

- * Sheep (return all 10 sheep to the farmer).

The second island:

- * Zebra (place poop, heated rock and a wolf in ring and last shield).

The third island:

- * Chimp (bringing the witch a child when she gets dizzy).

The fourth island:

- * Turtle (help boy catch two full schools of fish).
- * Wolf (escort woman to her brother in the Aztec village).

The fifth island:

- * Lion (guide the wolf to the sheep).
- * Brown Bear (cleaning up the forest of poop).
- * Polar Bear (help the emigrants a second time).

HOW CAN I BACKUP MY CREATURE?

I did not want to print this information at first, since it could be considered cheating, but then I remembered that Black & White is so far only available for Windows, which you NEED to reinstall from time to time to prevent it from

collecting too much crap in its folders which slows down your system (and if you reinstall Windows, you have to reinstall everything else too... Which is also crappy).

So, here is the way to properly backup your creature, straight from the Lionhead Studios tech guys:

To backup your Creature, make copies of these two folders to another directory :

Program Files / Lionhead Studios Ltd / Black & White / profiles

Program Files / Lionhead Studios Ltd / Black & White / scripts/ creaturemind

Run the regedit program. Start Menu / Run / regedit

Find (Ctrl + F) the folder called LHM multiplayer. Select this folder and then using Registry on the toolbar menu, 'Export Registry File' as lhbackup.

This will save a file wherever you choose as lhbackup.reg

This saves your creature in his current state.

In order to restore this creature backup, copy your backup folders /profiles & /scripts /creaturemind over the original files. Double click the registry backup file you created : lhbackup.reg to complete your creature restoration. This restores the game including saves to the point where you backed your creature up.



Hvordan optrapper du en konflikt ?

Vi ved alle sammen, at et skænderi i virkeligheden kun handler om en ting. Magt. Det handler ikke om at få løst problemer eller finde løsningsmodeller på en konflikt. Det eneste, det handler om er at få ret. Ligeså meget fordi så har den anden uret. Derfor skændes jeg hele tiden. Det er også nødvendigt, for det er logisk, at der kun findes en sandhed, nemlig min.

Det er også derfor, at jeg aldrig lytter efter, når modstanderen fremfører sine argumenter. Jeg sidder i stedet og tænker på, hvad jeg skal sige. Det er langt vigtigere. Jeg ved jo fra starten, at modparten har uret. Så hvem bekymrer sig om dens tåbelige argumenter.

Når skænderiet er i gang generaliserer jeg hele tiden. Jeg bruger konstant ord som "altid" og "aldrig". Det kan dræbe enhver saglig debat. En anden ting er, jeg inddrager helt andre ting. Hvis vi f.eks. diskuterer integration, så begynder jeg pludselig at snakke om nazisme og racisme. Eller måske inddrage et eller andet, som vi skændtes om for et par år siden. Det forbløffer modparten, og så har jeg igen ordet.

Det er vigtigt, at blande person og sag sammen. Det kan nemlig tit være af mere effektivt at gå efter manden og lade bolden ligge. I den ovennævnte diskussion, kan jeg finde på at råbe racist. Så er han helt tavs. Og jeg kan fortælle dem sandheden omkring den sag, vi snakker om. Men det er ikke altid, det lykkes, så må man tage skrappere midler i brug. Her er det en god ting at fordømme den andens holdninger og i særdeleshed personen. Det sidste middel kan også være bare at være den, der råber højt.

Hvis konflikten er gået i hårdknude, så er påpeger jeg, at konflikten udelukkende er den andens

ansvar, og at jeg ikke har noget ansvar for den. Og heller ikke i løsningen af den. Bagefter en diskussion sørger jeg for at danne klikker og trække fronter op. Hvis alt går galt, så er den sidste udvej bare at lade som om, at man er enig med gruppen og derefter gå til arbejdspladsens ledelse, politiet eller lign. for at få det ændret. Det skal man naturligvis benægte bagefter. Og så er det jo godt, hvis man har fået dannet klikker, så det ikke handler om sagen, men om at være på den rigtige side.

Løsning af konflikter

I bogen "Fra konflikt til løsning" angives disse regler for at få optrappet en konflikt. Det er så åbenlyst forkert, at ingen kan være i tvivl om, at om det er forkert. Det er nærmere fra løsning til konflikt. Det er da også ved at vende det på hovedet, at det lykkes, at få den gode løsningsmodel på banen. Det er f.eks. logisk, at man er nødt til at høre efter, hvad modparten siger, for at kunne argumentere for eller imod den. Det er logisk at en konflikt handler om at finde en løsning alle kan leve med, og ikke bare om at få ret.

Psykologerne Henrik Hjort og Birgitte W. Christensen har skrevet to bøger, som jeg vil se lidt på.

Sind

Foreningen Sind kørte for en tid siden en kampagne, der havde til formål at fjerne de mange tabuer omkring psyke problemer. Et af deres tilbud var, at man kunne gå ind på deres hjemmeside. Her kunne man gennemføre en test, der fortalte, om man ubevidst har nogle de fordømme, som man nok til enhver tid, vil mene man ikke har.

Jeg gennemførte testen og opdagede til min skræk, at jeg i flere tilfælde ville have handlet helt

forkert, og formodentlig allerede har gjort det. 15% af befolkningen har nemlig af psykiske problemer, og langt de fleste er mellem 18-45 år (mere om det senere), med andre ord er det godt og vel samtlige i min omgangskreds, der er i risikogruppen.

Eksempelvis har en med depression absolut ikke brug for ro for at komme sig. Tværtimod er det nogenlunde det værste, man kan gøre. I stedet skal man insistere på at snakke med personen og blive ved, selvom det kan være svært. **At være aktiv lytter.** Bøgerne tilbyder os helt konkrete "løsninger" på konkrete problemer. Det er bøgernes hovedpointe. Lad os se på de to bøger.

Fra konflikt til løsning

Jeg bestilte samme dag et par bøger. **"Fra Konflikt til Løsning"** har egentlig ikke så meget med psykiske problemer at gøre, men mere om hvordan man kan undgå de overhovedet opstår.

Jobbet/studiet er en del af vores identitet og derfor har denne en stor betydning for vores liv og selvværdsfølelse. Hvad bogen ikke rummer af psykologiske teorier rummer den i praktisk indhold. Den fortæller kontant om, hvordan man bør diskutere, så ingen af parterne bliver såret eller trampet på. Det er derfra ovenstående regler er fundet (naturligvis som skrækeksempel på dårlig konfliktløsning). Den fortæller med gode eksempler om de mange konflikter, der opstår eller kan opstå. Mange konflikter opstår f.eks. pga. misforståelser og misforstået hensigter.

Bogens råd er ganske simpelt og egentlig logisk. Tag mulige konflikter i opløbet. Hvis en person konstant misser aftaler, så sig det til vedkommende med det

samme i stedet for at "springe i luften", når det sker for tiende gang.

Husk på, at stort set hver dag er man i en eller anden *mulig* konflikt situation. Og hvis man tackler det på den måde, jeg startede denne feature på, ja så bliver det til mange skænderier i løbet af en dag.

I bogen beskæftiger man sig ikke med kryptisk sprogbrug, og bogen er ikke skrevet af en eller anden psykolog, der pardon mener, at vi skal vide, at han kan fremmedord. Den tager vel en times tid at læse grundigt igennem. Man ved godt nok de fleste ting, der står i den, men pointen er ikke om vi inderst inde ved godt ved det, pointen er om vi faktisk også handler på den måde ?

Når psyken strejker

Den anden bog jeg bestilte var "Når psyken strejker". Den handler om det faktum, at ikke mindre end 15% af vi danskere har ganske alvorlige psykiske problemer. Vi taler ikke om at 15% af befolkning er indlagt eller medicineret. Vi taler om at 15% af alle danskere lige nu, her i dag, har "ondt i psyken". Der er ikke tale om at det er de samme mennesker, det går, om jeg så må sige, 'på omgang', så med andre ord vil utrolig mange blive ramt på et eller andet tidspunkt.

At have ondt i psyken betyder, at man ganske enkelt ikke har det godt. Af dem kontakter under 3000 lægen (om året) ! Og mange har da heller ikke brug for det, hvis et nært familiemedlem dør vil langt de fleste være kede af det et stykke tid, men det er en helt naturlig reaktion, der ikke rummer grund til bekymring. Disse tælles også med i de 15%. Al ligevel må det faktum at kun 0,4% kommer i behandling være udtrykt for et eller andet.

Det kan være, at vi danskere bare er gode til tackle problemer uden offentlig indblanding. Det kan være, at det anses som tabu,

noget man ikke snakker om, hvilket er den teori jeg hælder til, eller det kunne være at tilbudene er for ringe eller ikke opsøgende nok. Eller en kombination.

I tal taler vi altså om godt 700.000 mennesker med ondt i sjælen – hver dag ! De fleste er i stand til passe jobbet/studie/skole og ellers opretholde en pæn facade. Derfor er det da også tit meget sent, at problemerne bliver opdaget.

Bogens formål er, at fortælle os om de mange symptomer, som vi skal være opmærksomme på, både overfor os selv, men i særdeleshed overfor vores kollegaer og venner. Den sidste, der opdager at noget er galt, vil nemlig typisk være den, det er galt med.

Foreningen Sind mener at ved at tage fat i problemerne i starten bliver de små psykiske problemer aldrig til egentlige psykiske lidelser. Det lyder fornuftigt.

Foreningens og også bøgernes formål er det, at det skal blive "tilladt" at få hjælp til de personlige problemer.

Bogen kan hjælpe én til at blive mere opmærksom, men som en fodnote må jeg lige skyde ind, at man bestemt ikke skal overfortolke. Fordi ens kammerat er ked af det, er det jo ikke ensbetydende med, at han nødvendigvis lider depression. Det kan jo være, at bremserne på bilen lige er gået i stykker, at kæresten lige er skredet eller at harddisken er gået ned sammen med den der fyrre siders afhandling, han har skrevet på de sidste ti måneder.

Det skal man altid have i mente, når man læser den type bøger.

I bogen er der også et stort afsnit om psykisk arbejdsmiljø og om vigtigheden af, at virksomheden har en politik på området. Og såmænd også praktiske forslag til,

hvordan den kunne se ud.

Praktiske

Bøgerne er praktiske og skrevet yderst læsevenligt. Man får helt konkrete bud på, hvad man kan gøre, og hvad man skal være opmærksom på. Hvis man skal nå frem til den samme viden vil det kræve adskillige måneders studie af psykologi bøger. Naturligvis fordi det er beskrevet mere grundigt i disse, ligeledes er årsager, baggrunde, teorier og den slags ting beskrevet.

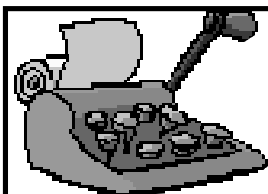
De to bøger giver dig altså kun en begrænset praktisk viden, som kan benyttes her og nu, og man må endelig ikke forledes til at tro, at man kan spare et par måneders studie på den måde. Det vil være en skidt handel.

Anbefales

Jeg vil varmt anbefale dem, netop fordi de giver dig viden, som kan bruges i praksis, og det er noget, som de rigtige psykologibøger ikke er alt for gode til. Endelig tager det også flere måneder at læse de andre bøger, og i den tid kan både to og tre af dine venner komme til at mangle netop din hjælp. Og hvis din kammerat går ind i en depression, så kan du jo ikke bede personen vente et par måneder, vel ?!

Begge bøger koster så lidt som 25 kr./stk. og er hver cirka 56 sider.

De kan bestilles på www.sind.dk og tilsendes portofrit indenfor 2-3 dage med girokort på beløbet.



Vuffers Kurv

Hej Vuffer

Lige et par ting omkring jeres blad.

1) Jeg har nu to gange oplevet slet ikke at modtage jeres blad. Når jeg så ringer, modtager jeg det typisk først en uges tid senere. Det er sgu træls.

2) Har I overvejet at producere bladet på cd-rom. Det kunne give mulighed for filmklip og demoer af de spil der anmeldes.

3) Kunne I ikke sælge Amigaspil, de danske forhandlere vil have 500 kroner for et spil, der i England koster £25.

4) I kunne godt have lavet en mindeartikel om Petro, nu da han er stoppet. Han gjorde et stort stykke arbejde for Amiga.

Arne Sørensen, Esbjerg

Hej Arne

1) Vi har efterhånden sendt mange tusinde eksemplarer af bladet ud til jer trofaste læsere og posten har vel mistet små 10-15 numre, det er jo noget meget uheldigt at du har oplevet det to gange. Men postvæsenet kan vist ikke betegnes som upålideligt når over 99% når frem til tiden. Grunden til at du ikke modtager det dagen efter er den, at vi skal have trykt et eksemplar ekstra, da vi næsten aldrig har et ekstra eksemplar liggende. Det er af samme grund at ældre numre koster fuld pris, uanset om man er abonnent eller ej.

2) Nej

3) Du kunne købe spillene direkte i England via nettet, det vil sikkert være billigere.

4) Vi kunne måske godt se på en artikel om ham.

Vuffer

Hej Vuffer

1) Hvad vil X-Box komme til at koste ?

2) Hvor dyre vil spillene være ?

3) Hvornår tror I, at det vil være helt normalt at spille med et par

briller, så man kommer ned på slagmarken i Red Alert 2, går ved siden af Hitman, mens han langsomt dræber sit næste offer, eller sidder ved siden af en rallykører og får den største rulletur hen over gruset. Det jeg taler om et vitu-et-eller-andet-briller, hvor man kan leve sig helt ind i spillene ?

Christian Tilsted

PS) Brevet er også sendt til Incite PC Games

Hej Christian

1) Microsoft har ikke ville oplyse nogen priser på X-Box, der forventes engang til Europa i foråret 2002. Mit eget bud vil lyde på godt 4000 kr., det var hvad Playstation 2 startede på, og en højere pris vil formodentlig skræmme en del brugere væk, næsten uanset hvor god den er.

2) Det er heller ikke et nemt spørgsmål, N64, PS2 spil koster små 500 kroner og PC spil næsten 400, der er absolut ingen grund til at tro at priserne på X-Box spil skulle blive mindre.

3) Uha, det har været forsøgt mange gange, flere gange endda også helt godt, men før brillernes vægt er nede på 15-20 gram og ikke de nuværende 2-300 vil de næppe slå igennem. Med den hastighed teknologien har på kan et bud være 5 år, men der kan også gå ti eller femten, det kommer simpelthen an på, om der er nogen der tør poste penge i projektet, der er gået galt så mange gange før...

Vuffer

PS) (HULKE) Vi er både skuffende og sårede. Her sad vi og troede vi var verdens eneste computerblad, der var værd at læse, og så kommer du her og knuser vores tro... (SNØFT).

Vuf

Kære læserbrevkasse

Nyeste nummer er just modtaget og læst. Som altid (næsten) et godt blad med spændende læsning. Et

godt alternativ til de store etablerede månedsblade på markedet. Eneste problem er at mange af nyhederne er gamle, når vi får bladet, men det kan nok ikke være anderledes, når bladet kun udkommer 4 gange om året.

Grunden til dette læserbrev er dog en lille klage, nemlig billedkvaliteten. I mange tilfælde var det sådan at billedkvaliteten bestemt ikke var noget at juble over. De var mørke, utydelige og af dårlig kvalitet. Alt dette ændrede sig dog pludselig i nummer 21. Nu var det pludselig muligt at se, hvad billederne rent faktisk forestillede, med eet kunne man få et indtryk af spillenes grafik via et skærbillede der faktisk var til at se.

Nu er vi imidlertid tilbage i den samme kvalitet som tidligere. Mit spørgsmål lyder i al sin enkelthed: Hvorfor ?

Er der planer om at vende til nummer 21 standarden, således at seneste nummer måske bare var en smutter ?

Udover dette, dog stadig ros til bladet. Fortsæt endelig i samme stil, og det er ærligt ment, selvom efternavnet måske vækker genkendelse.

Hvad med at skifte Amigastoffet ud med noget Mac ?

Med venlig hilsen

Peter Ursin, Søborg

Hej Peter

Nyhederne skrives så tæt på deadline som muligt, men skal samtidig dække de sidste tre måneder. Billedkvaliteten har altid været vores største problem. Jeg vil godt medgive at nogle af sidste nummers billeder er for mørke, specielt dem i testen af Black & White. Det er mindst ligeså træls for os som for dig. Dog skal jeg lige nævne at billeder i artiklen om Gary Grigsby rent faktisk er så mørke i virkeligheden.

Vi er nogle, der sammen har lejet en kopimaskine, og det sker ikke altid, at den opfører sig som vi gerne vil have den til. Det eneste vi kan gøre er at sørge for at masteren (den der trykkes efter) er

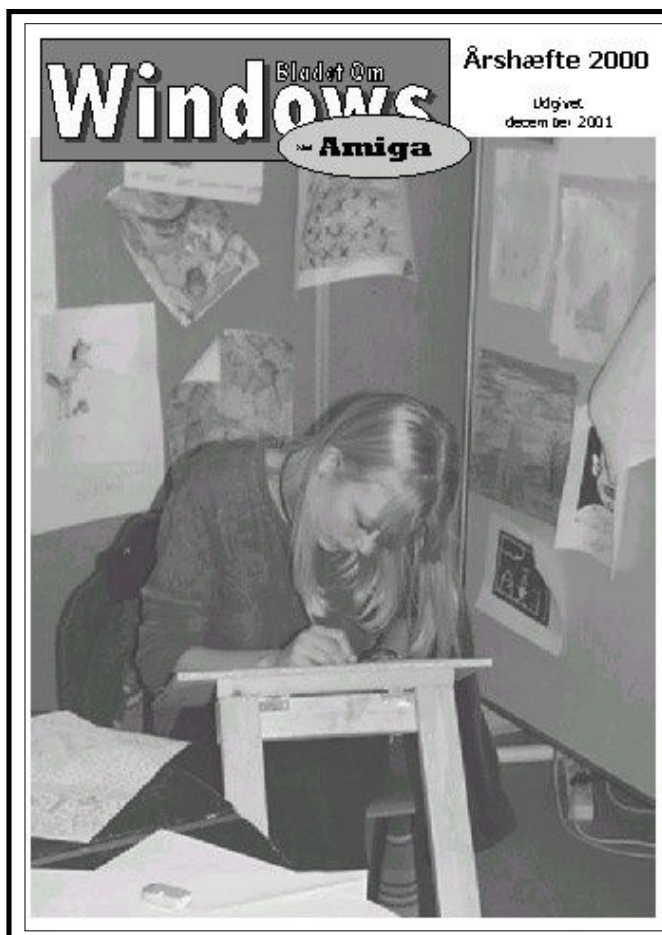
god og så ellers håbe det bedste. Det kan desværre også varierer lidt fra kopi til kopi. Vi arbejder på sagen.

Mit svar bliver derfor, at vi håber og satser på, at billedkvaliteten er tilbage på samme niveau som vi synes både nummer 21 og

22 repræsenterede.

Vi vil ikke røre Mac med en ildtang :-), fyføj hvor nogle tanker.

Vuffer



Nu er Årshæfte 2000 kommet.

Alle, der har skrevet mindst 3 sider i nr. 21-24 vil modtage et eksemplar *gratis*. Bladet dukker op med posten i starten af december. Dette er vores måde at sige tak til vores skribenter på.

Alle der har skrevet i et af bladene kan få bladet for næsten ingen penge, alle andre kan få bladet til normal pris.

Årshæfte 2000 er på 48 sider i A5 format og koster:

Skribenter (3 sider eller mere) : GRATIS

Rene Christensen, Henrik Schou, Robert Hagenström, Birgitte Wind, Anders Jørgensen

Skribenter (2 sider eller mindre) : 8,75 kr.

Kim Sannemand, Marion Eller, Torben Jensen, Mark Jensen, Jesper Andersen, Johan Kensler, Karl Aage Hansen, Jesper, Michael,

Alle andre : 29,95 kr.

Bladet kan bestilles på forlaget.

Betaling kan tillægges ved fornyelse af abonnement.

Kims Lille Verden af Kim Ursin





På vores hjemmeside kan du finde de nyeste numre af Din Computer, online bøger og meget andet.