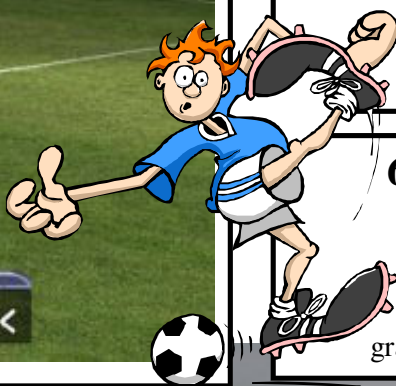


Klar til sommerens VM ?

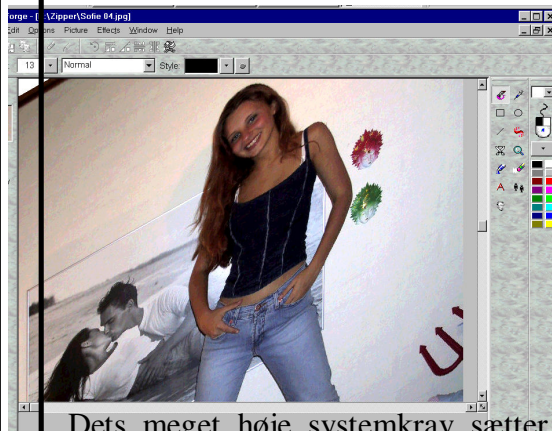
FIFA 2002 er her !

EA er tilbage med et brag et fodboldspil, i FIFA 2002 er der kommet et helt nyt pasningssystem, bedre grafik, bedre lyd, flere turneringer og du kan selv kvalificere dig til VM.



ImageForge

Cursorarts har lanceret et interessant bud på et tegneprogram. Det er endda gratis, medmindre man stiller meget store krav til sit program. Det kan noget mere end gennemsnittet, men det har også flere ulemper.



Dets meget høje systemkrav sætter nemlig en kraftig begrænsning for, hvor mange, der kan bruge det. På billedet har vi vredet omgivelserne omkring Sofie, mens hun er almindelig. Man skal se godt efter, før det opdages. Hele operationen tog os under en fyrre minutter.

Læs mere på s. 26

602 Pro Suite

En gratis kontorpakke, der briller med at have et regneark, der er mindst ligeså godt som Excel og et ret godt fotoprogram.

Årets 3D shooter ?

Medal of Honor: Allied Assault ?



Sådan er det...

Vi har modtaget en del læserbreve omkring vores test af Windows XP og kritik af at vi er efter MS.

Vi bryder os ikke om XP, men generelt mener vi at MS leverer fremragende produkter. Det, at de er verdens største, giver dem på en eller anden meget udansk måde også lidt mere ret til at sætte dagsorden end de andre.

Langt de fleste producenter må indrette sig efter Windows, men åbenbart må det være slået klik i for MS. Som bekendt kører monopolsagen fortsat løs i USA. Delstaterne og justitsministeriet vil have brudt Microsoft monopol. MS mener ikke, at de har et monopol, selvom der er Windows på over 90 % af verdens computere. Dette monopol har på mange måder ført til bedre produkter, fordi alle kræfter er samlet omkring den samme platform. Men visse områder ønsker MS har være markedsførende indenfor. Internet er det helt store område. Netscape prøvede man først at købe, siden at udkonkurrere, begge dele slog fejl. Og så kom ellers den skæbnsvanger mail fra Gates himself (det benægtes dog af Bill Gates). Netscape skulle ud af markedet, og den bedste måde var at gøre Explorer til en del af Windows. Som sagt så gjort. Explorer installeres sammen med Windows, vælges som standard og kan ikke umiddelbart fjernes igen.

Anklageren vil have adskilt Windows og Explorer. Dette synes ikke som et urimeligt krav. Anklageren vil gerne tillade, at MS f.eks. vedlægge Explorer på samme cd-rom, det eneste anklageren ikke vil have, er at Explorer er en integreret del af Windows. Dette giver MS en urimelig fordel.

Og i mars kastede MS så bomben, de mener slet ikke, at det det kan lade sig gøre. XP må derfor kaldes tilbage, og han kunne end ikke se en måde, hvorpå Windows kunne udvikle sig i fremtiden.

Altså var det en klokkeklar trussel, enten holder I bøvle eller vi stopper med Windows.

Den trussel virker på os her på redaktionen ret hul. MS tjente sidste kvartal i omegnen af 2.4 milliard dollars, så mon ikke man har en ret kraftig interesse i at fortsætte.

Men har MS ret i, at det ikke kan udvikles? Naturligvis har de ikke det, Windows 98 havde ikke Explorer integreret, den var vedlagt. De har nok helt ret i

XP's udvikling bliver hæmmet, ja det kan endda være, at de har ret i, at det produkt må trækkes tilbage. Det er lidt irriterende, men det er svært at have medlidenhed med verdens største softwareproducent. MS har faktisk siden 1998 haft forbud mod at forbinde de to produkter, men hver gang er kravet blevet mødt med en ny appelsag, alt imens udviklingen har fortsat. MS vidste, hvad de risikerede, og det er hvad der nu sker. Staten holder på sit. Og vi skal vel ikke belønne en virksomhed for at trække tiden og bryde loven?!

Og for det ikke skal være løgn, så virker JAVA (udviklet af SUN) ikke under XP. Dette er faktisk et ret stort problem, fordi alle Windows brugere får Explorer med. Underligt nok, så virker Java faktisk på Win98/ME/NT/2000, der bruger selv samme Explorer. Der må altså være sket en ændring, siden de udgaver udkom, hvilket på forunderligvis er *efter* at SUN slæbte MS i retten. MS vil nemlig bruge deres egen version af Java, der ikke er kompatibel med Sun's, der udviklede Java.

Men er det ikke MS ret at udvikle deres produkt? Hvis forbrugere er utilfreds kan de jo bare vælge noget andet?

Sådan set jo. Her er problemet, at man købte en licens til Suns Java og bagefter udviklede sit eget. Man skød altså genvej til Java og bagefter prøver man at smide de oprindelige ud.

Et andet problem er, at der ikke eksisterer andre styresystemer af betydning. Derfor er det kun rimeligt, at MS's monopol bliver stækket, ja, måske skulle MS bare begynde at opføre sig ordentligt. Og vi fatter ikke, hvorfor de arbejder som de gør. Langt de fleste forbrugere forbinder MS med kvalitet. De kunne med ærlige og fair midler nemt have sat sig på 50-70 % af Internet markedet, men måske havde det taget et par år længere.

Når man behandler sine venner og uvenner på den måde, så får man i den sidste ende en monopolsag på halsen, og det risikere man faktisk at tabe.

Sådan er det...

Kim Ursin
Redaktør

Windows Med Amiga

Udgives af DaMat
c/o Kim Ursin
Klørbølvej 30
6760 Ribe
Tlf. 2427 0296
E-Mail: kimursin@ofir.dk
Giro: 1-663-5154

Chef og ansvarshavende
redaktør: Kim Ursin

Priser:

Løssalg: 29,95 kr.
Årsabonnement:
6 numre + 1 cd for 120
kroner.
Beløbet kan betales via
giro, kontant, eller check
udstedt til Kim Ursin.

1. udgave 1. oplag
Oplag: 150

Trykt i Ribe 2002
(c) Forlaget X 2002

Indsendt materiale returneres kun, hvis der er vedlagt svarport

Annoncepriser:

1/8 side : 75 kr.
1/4 side : 115 kr.
1/3 side : 175 kr.
1/2 side : 275 kr.
1 side : 600 kr.
Bagside : 850 kr.
Forside : 850 kr.
Farveside : 9 kr. x oplag

Alle priser er inklusiv opstilling og produktion af annoncer, hvis du ønsker at benytte din egen annonce skal den indsendes/mailes som grafik billede. Ved gentagelse i mindst 6 numre gives 15% rabat. 30 % ekstra for en bestemt placering i bladet, gælder kun for mindst 1/2 sides annoncer. Redaktionen forbeholder sig ret til afvisning af annoncer uden begrundelse herfor.

Næste nummer:

juli 2002

Indhold

Artikler

Kampen om trofæet	s. 6-8
DivX - Film	s. 8

Hardwaretest

Fighting Arena	s. 24
----------------	-------

Program test

602 Pro Suite	s. 25-26
ImageForge	s. 27

Spiltest

Castle Wolfenstein	s. 10-12
Kejserens nye flip	s. 12
Serious Sam (preview)	s. 13
FIFA 2002	s. 14-16
Et Rapt Eventyr	s. 16
Shattered Light	s. 17
Foundation	s. 18
Medal Of Honor	s. 19-21
Gunbee '99	s. 22
Kart Challenge	s. 22
Zoo Tycoon	s. 23

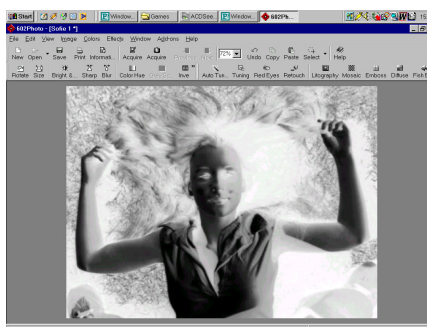
Øvrige

Nyhedssektion	s. 4-5
Vuffers kurv	s. 30
Kims lille verden	s. 29

Hovedhistorier



Medal Of Honor er suverænt et af de mest realistiske og mest brutale computerspil i nyere tid. Oplev anden verdenskrig på tæt hold.



602 Pro Suite er en ny gratis kontorpakke, der bl.a. rummer et rigtig godt fotoprogram, regneark og tekstbehandlingssystem.



VM TILLÆG

Læs alt sommerens VM, hvem vinder, og hvordan spiller de ?
Læs fra side 31 og resten af bladet.

G-Force 4

Den store revolution er udeblivet med den nyeste udgave af G-Force kortet. Der er tale om en optimering af det gamle G-Force 2 og 3 kort, men det nyeste skud på stammen er alligevel 20-50% hurtigere alt efter hvilket af kortene man tager, og der er rigtig mange at vælge imellem.

De billigste starter ved 2000 kr og derefter går det lystigt op til små 4500 kr.

Gamecube

Endelig kommer Nintendo til Europa, og det bliver med et større brag. 22 titler kommer på lanceringsdagen.

Prisen på den ny konsol bliver væsentlig lavere end PS2 og X-Box, den vil nemlig ligge under 2500 kroner.



Rockmanager

Hvis du kunne tænke dig at skabe dit helt eget EyeQ, så kan du nu få muligheden i Rock Manager. Du skal starte helt fra bunden og opbygge en karriere for dit band.

Vi var meget tilfredse med den demoversion vi fik spillet.

Helt klart et spil, som er værd at se nærmere på.



XBOX er landet

Når du læser dette, er det ca. 6 uger siden at Microsoft lancerede Xbox, helt præcis kom den længe ventede konsol 14. marts.

Vi har set opsnuset lidt om nogle af de cirka tyve spil, der kom på lanceringsdagen.

Størrelsen er blevet overdrevet en del, den er større end PlayStation 2, men er dog ikke større end de fleste DVD afspiller. Den er til gengæld med indbygget modem, modsat PS2. Endelig er den udstyret med en køler, som er nogenlunde lydløs. Designet lader dog noget tilbage at ønske, og så er den tung. Men dens indmad er i orden:

733 MHz Intel CPU
4 x DVD
8 GB Harddisk
8 Mb memory card
10/100 Ethernet
1920 x 1080 opløsning
4 joystick porte
3D lyd

Der er godt tyve spil på markedet lige nu, og deres priser er meget høje, 5-600 kr. for de fleste.

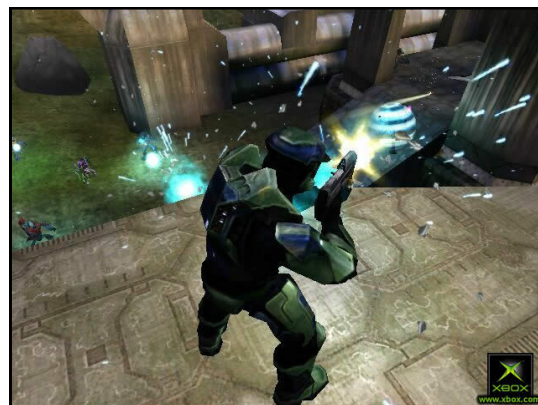
Topspillet **Halo** er en blanding af strategi og 3D action. Det foregår på en fremmede planet, og der er mange skumle fjender. Man kan bruge de fleste køretøjer og våben man kommer i nærheden af, og det er ret sejt. Det samme er grafik og lyd, men dog ikke mere end de fleste store pc'ere kan følge med. Af andre spil er **Projekt Gotham Racing** er et racer-spil.



Munch Odyssey er et 3D action spil, det er 3. del af en serie, der tidligere er blevet en fiasko på pc, men denne udgave ser noget bedre ud. **Superman** ser også virkelig godt ud, men vi har kun set et par skærmskud fra det.

Det som vi har set og hørt om Xbox tyder godt, men hvorvidt Xbox bare bliver endnu en spillemaskine på markedet, der kæmper om at få de smuler som PS2 efterlader. Det må fremtiden vise.

Prisen er 4000 kroner og hvert spil ligger på den anden side af 500 kr.



Øverst: Halo

Nederst: Superman

The Amazing Virtual Sea-Monkeys

Vores ældste læsere, husker måske at man engang kunne købe nogle "kæledyr", der var frosset ned. De skulle bare i noget vand og så vågnede de til live og blev kæledyr, der lavede store cirkusnumre for dig. Nå, ikke. Måske var det fordi disse kæledyr i virkeligheden knap bevægede sig og døde derefter en pinefuld død, når de ikke blev fodret. Det var en katastrofe, både for dyrene men også for genierne bag ideen. Nu er de så kommet som computerkæledyr. Det lyder mindst ligeså hjernedødt, men du kan selv tjekke det på: www.justplaynow.com

Nettet skrumper

I ren lykkejagt skyndte en masse mennesker sig at købe nogle fede domainnavne, for derefter at kræve uhyrlige summer for dem. Den fidus gik ikke, andre har købt et domain, men har siden ikke gad vedligeholde siden, alt i alt er der forsvundet en kvart million sider det sidste års tid. Det er første gang siden 1985 at nettet er blevet mindre.

Blitz Basic

Amigasproget Blitz Basic har bestemt ikke haft gode kår de senere år, men der har været en grund til det er forsvundet ud af mediernes søgelys. Man har arbejdet på at flytte det til Pc. BB 2D og BB 3D er nu klar, og udsendes ret smart. BB 2D er nemlig gratis, mens man kan købe den udvidede version billigere, hvis man har registrerede 2D versionen. Du får altså rig lejlighed til at lære sproget at kende, før du skal have penge op af lommen.

På siden herunder kan du hente den gratis version, der naturligtvis kommer uden andet end manual i HTML format, eller du kan bestille den udvidede pakke.

www.guildhallleisure.com

```

aristoids
; by aristides zylaras
; TURN DEBUG OFF or you will get a lousy frame rate

AppTitle "Aristoids"
Global width=1624,height=768,depth=16
Graphics width,height,depth
SetBuffer BackBuffer()
SeedRnd MilliSecs()

Global chnEngine, chnbuzz

Global smallfont,bigfont,hugefont,music
Global fire_sound=LoadSound("explosion.wav")
Global buzz_sound=LoadSound("buzz.wav")
Global snorp_sound=LoadSound("snorp.wav")
Global lowsexp_sound=LoadSound("blast1.wav")
Global exp_sound=LoadSound("explosion.wav"):SoundVolume exp_sound,0.95
Global engine_sound=LoadSound("engine.wav")
Global click_sound=LoadSound("click.wav")
Global powerup_sound=LoadSound("powerup.wav"):SoundVolume powerup_sound,0.85
SoundFitch buzz_sound,1000:LoopSound buzz_sound:chnbuzz-PlaySound(buzz_sound):PauseChannel chnbuzz
LoopSound engine_sound:chnEngine-PlaySound(engine_sound):PauseChannel chnEngine:SoundVolume engine_sound,0.5
SoundFitch lowsexp_sound,1000

Global level,bulletdistance,bulletnumber,bulletfire,bulletshit,bulletspeed,enemybullet speed,hiscore
Global targetscore,nextlife,alienlevel,alienlevelcounter,clearlevelcounter
Global x#,y#,xvel#,yvel#,ang#,bulletsfired,audioseparation,controltype
Global joystick=JoyType()
Global gunnamp,gun with string-return?
audioseparation=0.85:controltype=0:asteroids movement

smallfont-LoadFont("arial",18,True,False,False)
bigfont-LoadFont("arial",25,True,False,False)
hugefont-LoadFont("arial",35,True,False,False)
SetFont smallfont

Dim hiscores(11)
Dim hinames(11)
Dim hidates(11)
Dim levelreached(11)
Dim control(11)
  
```

Sjældent har man oplevet tre film, der i den grad er blevet til computerspil, alle som et har de været elendige. Men nu er der et nyt på vej, som ser ganske pænt ud.

Die Hard Nakatomi Plaza kommer indenfor de næste måneder.

Takeda er krigsstrategispil, der er lavet i Japan, og godt nok er japanere traditionelt lidt mindre end europæere, men derfor behøver tingene jo ikke være så småt at man skal kravle ind i skærmen for at se hvad der sker. Det virker nu ret underholdende alligevel. Vi ser på det et kommende nummer. Det er udkommet.

Ballistics er et racerspil i fremtiden, lidt ligesom Wipeout, bare hurtigere ! Det ser meget spændende ud.

Black & White Creature Isle er en net lille sag, der har lidt med det oprindelige spil at gøre, men ikke ret meget og mest af alt er deres fællestræk titlen. Men noget skal man vel tjene penge på, når man nu ikke har flere ideer.

Det har Maxis, producenten bag The Sims heller ikke. Så vi tager en pakke mere: **The Sims On holiday** hedder det denne gang. Vi kan næste ikke vente.

Blair Witch 3 er også kommet og der er faktisk meget gennemført elendigt. Man har fået lavet 3 spil, der på alle punkter er elendig. Styring, grafik, lyd, gameplay alt sammen er elendig. Ret gennemført elendig trilogi.

Midas Games har genudgivet det **The Rage**, der blev oversat med god grund af de fleste for nogle år siden. Det er Double Dragon eller The Strangers igen bare dårligere - og det siger ikke så lidt.

KAMPEN OM TROFÆET

Om en måneds tid løber de danske fodbold-drenge på banen, og mon ikke vi alle enten sidder ved computeren og spiller fodbold, spiller fodbold i haven eller ser på tosseren.

Fodbold var et af de første spil på computeren, det første rigtige store gennembrud kom fra, ja rigtig gættet, Commodore. De udgav i 1982 International Football. Grafikken var elendig, selv efter datidens standard, men nu var det også det første spil til C64'eren. Der var ni levels, og jeg tilbragte utallige timer foran mit gamle 14" sort-hvide fjernsyn.

Før der rigtig sker en udvikling skal vi frem til Matchday II til Amstrad, udgivet af Ocean i 1988. Inden da havde vi godt nok kæmpet os igennem Mexico '86, World Cup Mexico og Matchday, alle tre udkom til Amstrad, Spectrum og Commodore 64. Fællesnævneren for dem havde været, at spillerne havde en fast position, ligeså snart man ikke havde kontrol med dem løb de tilbage til deres position.

Matchday II bød på flot grafik, intelligente pasningsløb og man

kunne endda skubbe sine modstandere. Efter datidens standard var det store fremskridt. Det gik langsomt, og kun Amstrad var stærk nok til at håndtere grafikken, på Spectrum og C64 gik det ufattelig langsomt.

Målmændene var fortsat simple, ganske enkelt dækkede de ikke hele målet, og ret hurtigt fandt man ud af, at det handlede om at lægge bolden helt ude ved stolpen, sikker scoring hver gang.

Allerede året efter kom den store revolution. Microprose udsendte Microprose Soccer og Anco udsendte Kick Off. Førstnævnte blev lynhurtig populær på 8 bit maskinerne. Glidende tacklinger, regnvejr, en rimelig målmand og animationer af uhørt kvalitet var ingredienserne. Siden kom spillet også til Amiga og Atari, her blev det dog overskygget af Anco's Kick Off.

Kick Off gjorde ligesom MP Soccer op med den såkaldte kamera vinkel, som var blevet brugt indtil da. Spillet var lynhurtig, og bolden klæbede ikke længere til fødderne. Dermed var spillet også langt svære end alle andre, og helt unik. Spillerne løb i mønstre og modtog afleveringer og den slags. Glidende tacklinger, gule og røde kort, ja, det var nye tider.

Imellem disse to store titler kom også Emlyn Hughes Soccer (irsk landsholdstjerne) fra Audiogenic, men det blev overset af de fleste, det var lidt ærger-

ligt, selvom det bare var en opdatering af det gamle International Soccer fra 1982.

Naturligvis blev Kick Off også konverteret til C64, men det var en sølle oplevelse.

Kick Off 2 flyttede yderligere



Sensible Soccer

grænsen, men der var nærmere tale om en forbedring af det tidligere spil. Grænserne blev flyttet, men ikke på samme måde som etteren havde gjort.

I starten af halvfemserne var 8 bit maskinerne udtjente, og kunne ikke længere for alvor bidrage til udvikling. Det måske lidt underlige var, at udover Anco kneb det gevaldigt for både Atari og Amiga at komme med egentlige nyheder indenfor genre.

International Soccer Challenge (Microstyle) opdaterede det gamle spil, uden held.

Krisalis købte navnet Manchester United og havde åbenbart ikke penge til bagefter at udvikle spillet. Og også Gazza I & II kom, forfærdelige spil.

I 1994 kom Electronic Arts med FIFA WC, der var ganske godt, men vi lagde ikke specielt mærke til det, dertil var det for



Total Football var der ikke meget grin ved



dårligt. At det skulle blive markedsleder indenfor de kommende år kunne man ikke se.

Sensible Soccer kom frem i 1994 og overtog hurtigt føring. Et andet var Striker, som slog igennem på pc, men personlig tror jeg mest det var i mangel af bedre spil. Godt var det bestemt ikke, slet set i forhold til de mange Amigaspil. Sensible Soccer satte ny standard for turneringer og hvordan et spil skulle være bygget op. Spillerne blev f.eks. trætte i løbet af kampen.

Da året 1995 gik på hæld, udkom det spil, der for alvor satte gang i konkurrencen indenfor fodboldspil. Electronic Arts udgav et spil på 5 Mb, den tid en utrolig størrelse, med en fantastisk grafik, samt et gameplay der var mere livagtigt end noget man nogensinde før havde set. De kaldte spillet for "FIFA International Soccer".

EA Sports' dominans

Electronic Arts' succes blev endnu større, da de i 1996 udsendte FIFA '96, og blev modtaget endnu bedre end det første.

Dette var nok en kombination af at computere begyndte at blive hver mands eje, samtidig med at spillet i den grad var revolutionerende. Det var ikke bare en udbygning af det gamle spil. En helt ny motor var blevet konstrueret, og man havde nu også købt rettighederne til spillernes navne. Dette gav en del realisme i

spillet, da man nu endelig kunne styre den spiller man var allermest fan af.

Spillet solgte da også over 1 million kopier på verdensplan, og fik en del priser for bedste gameplay og bedste sportsspil. På Amiga gik udviklingen i stå, Sensible Soccer udkom igen, men kun med nye navne og turneringer. Total Football havde en pæn grafik, men kunne ikke byde på ret meget gameplay.

Da vi nåede til 1997 gentog billedet sig, EA udsendte FIFA '97, og tog igen verden med storm. Aldrig havde der været så flot grafik i et fodbold spil !

Så skrev vi 1998. Dette blev året hvor computerspil ændrede udseende for evigt. 3Dfx havde året forinden introduceret deres Voodoo kort. Dette kort blev udnyttet i FIFA '98 - Road to World Cup. Et spil der var stærkt inspireret af samme års VM slutrunde i Frankrig. Selvom dette spil blev et kæmpe hit, så ville EA presse lidt ekstra penge ud af os forbrugere. De udsendte derfor "World Cup '98", et spil der kun drejede sig om VM i Frankrig. Spillet står den dag i dag stadig som noget af det bedste indenfor fodbold.

Man så ikke skyggen af konkurrence fra andre spilfirmaer, så EA fik lov til at sole sig i popularitetens lys og tjene bunker af penge på deres spil. I 1999, hvor "FIFA '99" blev sendt på gaden, var der stadig ingen der turde tage kampen op. Egentlig først op til år 2000 begyndte der at udkomme andre, ret så realistiske bud på EA's afløser som

fodboldkonge.

Konkurrencen begynder

Der havde løbende været bud på andre fodbold spil, Sensible Soccer '98, Kick Off '97 og Champions League blot for at nævne et par. Ingen af dem var dog bare i nærheden af at kunne true EA hverken i gameplay eller grafik.

I 2000 kom der endelig nogle seriøse bud. Det første konkurrenceudspil kom fra computergiganten Microsoft. Med spillet Microsoft International Football 2000 ville de ligeledes forsøge at lægge monopol på fodboldspil-markedet. MIF 2000 var skam også et ordentlig produkt. Spillet indeholdt ret unikke elementer, samt en ret stor frihed under spillet. I FIFA-spillene var der næsten altid een der "havde bolden".

I Microsofts spil var det pludselig også muligt at aflevere bolden i døde zoner, hvor der



FIFA serien har sat sig solidt på tronen over fodboldspil

ikke befandt sig spillere. Dette gjorde spillet en del sjovere, da man pludselig kunne spille en mand fri. Gameplayet var ganske godt, men den grafiske og lyd mæssige side af spillet holdte for meget, til at gøre spillet til en succes.

Et andet firma der forsøgte at slå EA, var Eidos, som udgav spillet "UEFA Champions League" samme år. Spillet havde også nogle gode elementer, men

var på ingen måde et unikt spil. Det lignede alt for meget de gamle FIFA-spil, og køberne ville derfor hellere købe FIFA 2000, der i øvrigt også indeholdt Champions League, frem for at købe et spil, hvis forgængere ikke havde haft stor succes.

Så kom FIFA 2001 endelig, og slog som ventet alle de andre fodboldspil af pinden. Og selvom salgSTALLene igen var skyhøje,

havde EA søreme endnu et kort i baghånden. Kun få måneder efter udsendte de Euro 2000. Et spil der byggede på europamesterskabene.

Spillet mindede en del om 2000-spillet, men havde alligevel nogle grafiske forbedringer at prale med.

I de senere år er EA's "monopol" nærmere blevet un-

derbygget end undergravet. Microsoft International Football 2001 var et flop af dimensioner, og Eidos serie ligger fortsat 2-3 år efter EA. Og med FIFA2002 er der intet der tyder på, at det vil ændre sig lige med det første.

DivX - film

Den nyeste teknologi indenfor videokomprimering hedder DivX. DivX er for video, hvad MP3 er for musikken.

DivX er teknisk set en metode, der kan komprimere normal MPEG2, der bruges af DVD, helt op til ti gange mere effektivt. Det gør DivX til det første brugbare format, der gør det muligt at sende og modtage video over nettet i en kvalitet, der er næsten ligeså god som VHS, og en hel del dårligere end DVD. Når man dog ser på tidligere (pirat) film er der sket store fremskridt. Væk er det gnidrede udsende, og det er faktisk muligt at få en



lille fornøjelse ud af filmen. Vi fandt f.eks. Ringenes Herre både som AVI og som DivX film, og forskellen var markant. Når det er sagt, så er de film man kan finde på nettet fortsat en mishandling, og man skal være ualmindelig nærig for at se f.eks. Ringenes Herre som DivX eller AVI film.

DivX er helt gratis, man kan hente programmet til at bruge komprimere sine egne produkter, ligesom man kan finde en gratis afspiller. Den sidste virker altså ligesom MoviePlayer eller Quicktime.

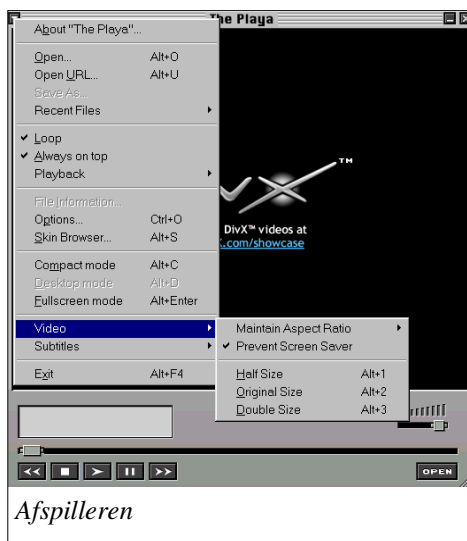
DivX er perfekt til at tage en backup af sine

DVD film - og det er lovligt - men vi taler om at ens computer nemt bruger 1 GB på én film, der så kan lægges på 2 cd'er, efter at computeren har arbejdet i små 20-24 timer.

Det kan naturligvis misbruges. Du kan forholdsvis nemt finde de nyeste biograffilm på nettet, og de fylder ikke mere 2-300 Mb, det er naturligvis dybt ulovligt. Og som sagt, så er kvaliteten af disse film ikke ligefrem vanvittig høj, så spørgsmålet er måske om du virkelig ønsker det.

DivX afspilleren er nu en version 2.0, der ikke umiddelbart lider af nogle små børnesygdomme.

www.divx.com



Afspilleren

RETURN TO CASTLE Wolfenstein



Der har været store forventninger til Return to Castle Wolfenstein, dels fordi det er et id Software spil, men også fordi det er fortsættelsen til det spil, der startede hele 3D bølgen.

Det er med stor glæde at jeg kan meddele at du ikke bliver skuffet, og dog....

Spillet rummer 7 missioner, 13 våben og endelig 7 multiplayer baner, sidstnævnte er allerede meget populære på nettet - og folk er gode på nettet skal jeg hilse og sige.

I de syv missioner kommer man vidt omkring, i løbet af de første par missioner havde vi brudt ud af en fangekælder, smadret et laboratorium, kapret en skilift, været omringet af blodtørstige zombier i katakomberne, og nedlagt en flok sindssyge genetisk forbedret nazikvinder og var desuden blevet dræbt et utal af gange. Gudske lov kan man gemme, når man vil, også selvom det skulle være hvert andet sekund. Og det sidste er nødvendigt. Dem af os, der ikke er specielt god til spil kommer nemlig lynhurtigt i problemer - endda meget store problemer. Allerede på et meget tidligt tidspunkt var vi nødt til at finde koderne frem, og det er egentlig ikke særlig tilfredsstillende.



Pas på, skjoldet reflekter kugler lige tilbage i masken på dig.

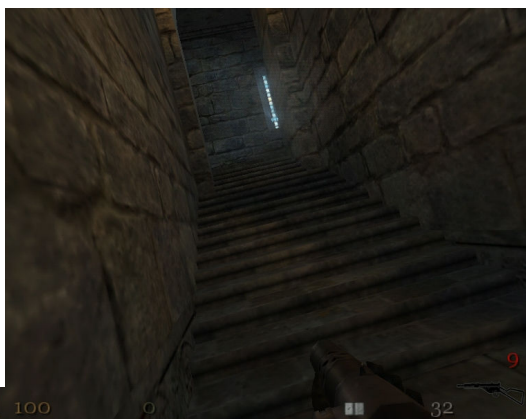


En dulle liggende for dine fødder iført stramt lædertøj med udskæring kan være fedt nok under de rette omstændigheder, men desværre; du får hende ikke til at ligge ned uden at nakke hende. Og nej hun vil ikke lege Catwoman og sige miauv.



Skyder du Helga er spillet forbi. Skyder du ikke den flam-mende dæmon, så er spillet også helt sikkert forbi.

Det er meget smart, at man lige kan titte frem og se om der er nogen, inden man løber frem.



Tåbeligt

Spillet skifter på et tidspunkt karakter, i en senere mission skal du ødelægge en rakatbase, og hertil nåede vi, vi kunne nemlig ikke finde en riffel, og desuden blev vi opdaget konstant. Hvad skal man så gøre. Jo man finder koderne frem, men man sidder fortsat fast og så begynder man at blive pi... irriteret. Nå, men det er vel også meget godt med spil til de virkelige seje indenfor genren. Vi vil prøve at opspore en guide, som vi måske allerede har med i dette nummer ellers bliver det i nr. 27.

Historien

Forhistorien er den samme som i det oprindelige Wolfenstein, men det er vist også nogenlunde det eneste de to spil har tilfælles. Det handler om at Hitler vil skabe den ultimative soldat, og det skal du forpurre. Så simpelt kan det siges.



Super AI

Vi kommer ikke udenom den ganske forbløffende gode intelligens. En såret modstander søger dækning, de venter tålmodigt til du skifter magasin (ligesom du gør), og det gør det lidt svært at forudsige, hvordan kampen udvikler sig. I de fleste andre spil følger de et bestemt mønster, og det giver dig en fordel, når du sjette gang træder ind i rummet for at nakke dem. Den fordel har du kun i begrænset omfang i RTCW.

Der er dog forskel på deres intelligens. Zombierne vader bare fremad, og er ret nemme at nakke, mens nazikvinderne arbejder i tema og desuden er meget præcise med deres gevær. De er måske de farligste pga. deres adræthed, hurtighed og præcision.

Måske skal man her finde det første minus ved spillet.

Det er ganske enkelt for svært, selv på den letteste level er det uhyggelig svært. Jeg er helt sikker på, at det er noget som specielt de mere erfarne netspillere vil hilse velkommen, men for os andre, der ikke er specielt skrappe til 3D – Vi har ganske seriøse problemer.

Banerne

Banerne er meget afvekslende, ligesom gameplayet er, de er meget store, men kun en enkelt gang gik vi i stå (der er ikke i kort til rådighed), og så de er veldesignet. De forskellige rum er møbleret forskelligt og virkelighedens tro. Man kan lidt overraskende ikke smadre alt i rummene, hvis man nu ser sig gal på en seng eller lampe.

Snyd !

Lav en genvej til skrivebordet.

Højre klik på ikonet og vælg egenskaber

Udenfor " " tegnene tilføjer du: +set sv_cheats 1

I spillet kan du nu bruge følgende koder, dog virker de ikke på første mission, men den er heller ikke så svær. Tryk på ~ (eller ½ på de fleste tastaturer) og skriv koderne:

/god	Usårlig
/give all	Få alt
/noclip	gå gennem vægge
/notarget	Ingen angriber dig
/nofatigue	uendelig energi
/give health	Få sundhed
/give ammo	Fuld ammunition

Grafisk er det bestemt heller ikke noget at klage over, effekterne er suveræne. Lyd/skygge effekterne er formidable og uhyggelige. Det har musikken og effekterne også sin skyld i. Musikken skifter rytme, hastighed og tema alt efter, hvad der sker på skærmen. Højt tempo til action og roligt, når der ikke sker noget. På den måde kommer



Om lidt får den gut her en overraskelse...

pulsen hurtigt op i det rette lejde. Og man mærker flere gange sveden komme frem, mens det risler ned af ryggen.

Banalt actionspil

Ret beset er RTCW naturligvis

bare endnu et 3D actionspil, som vi har set så mange gange før, men dette her er bare et af de bedste lige nu. Historien er ret søgt, men vi var lidt nervøse for at det blev værre, end det blev. Monstrene passer faktisk ind i det

omfang de er med i, og det virker ikke så kunstigt, som man kunne frygte.

Et underholdende og meget flot spil, som du bestemt skal have med i samlingen. Eneste minus er at det er alt for svært for dem af os, der ikke bruger timevis hver dag på at spille actionspil, og derfor vil et spil som Max Payne måske være et bedre bud for os. Vi giver nu topkarakter alligevel, så kan du selv afgøre om det vil være et topspil for dig.

Systemkrav:

PentiumII/400MHz, 128Mb ram
16 Mb 3D kort

Anbefalet:

PentiumIII/500MHz, 196 Mb ram
32 Mb 3D kort

Oplevelse: 96 %

Gameplay: 95 %

Holdbarhed: 90 %

Kvalitet: 93 %

Kejserens Nye Flip



Disney har haft gang produktionen af platformsspil, og det er næppe en tilfældighed at Kejserens Nye Flip ligner Et Rapt Eventyr på mange områder. Motoren er tydeligvis den samme, dog med et par forbedringer. Man kan bl.a. styre kameraet og der er mulighed for at styre med gamepad, alt andet lignede da heller ikke noget. Grafikken er flot og det samme er lyden. Egentlig er spillet ganske udmærket, og det er ikke så frustrerende, som man til tider ser ved den type spil.

De yngste vil elske spillet, selvom det på ingen måde kommer i nærheden af den kvalitet, som filmen repræsenterede for et år siden.

Systemkrav: P133, 32 Mb ram
Anbefalet: P200MMX, 64Mb

Kvalitetstips: 68-75 %

Disney's Extremely Goofy Skateboarding

Altid korrekte Disney har noget overraskende lavet et spil, hvor det går ud på at smadre postkasser og ødelægge folks aviser. Det handler om Fedtmule og hans søn Max, der skal skate rundt, smadre aviser og postkasser og indsamle mønter, alt imens man laver tricks, og score points. Hvis og når det lykkes at gøre det nok, får man adgang til flere levels, hvor man kan gentage det hele en gang til.



Goofy Skateboarding har en nogenlunde grafik, glimrende lyd, men det hele er hæmmet af at systemkravene skal presses ned, så det også virker på den gamle maskine, der røg ind på børneværelset, da far købte en ny. Sådan er det nu engang. Goofy er en okay spil, der er glemt igen om to måneder.

Systemkrav: P133, 32 Mb ram
Anbefalet: P200MMX, 64Mb

Kvalitetstips: 60-70 %

Serious Sam 2 : The second encounter

Det første Serious Sam-spil, First Encounter, blev en pæn succes. Meningsløs action, flot grafik uden større krav og en meget billig pris faldt naturligtvis i folks smag. 2'eren er netop nu kommet på markedet, og vold er der ikke blevet mindre af.

Realisme, hvad er det?

Selvom spillet hedder Serious Sam, er der absolut intet seriøst i denne 3D-shooter. Realismen er lig nul. 14 store våben, der indeholder alt fra chainguns til napalm, bæres uden problemer med rundt på verdensomspændende missioner. Fjenderne er bl.a. motorsavsbærende muskuløse monstre med græskarhoveder iført kedeldragter. Man er i kamp mod en gud, der kaster små tornadoer mod én og ofte er tyngdekraften slet ikke eksisterende, og man er pludselig i stand til at rende op og ned af vægge. Dette kan lyde latterligt, men faktisk er det den totale mangel på realisme, der ofte bærer spillet. Når først et spil er realistisk, sætter det tanker og måske endda følelser i gang hos spilleren, og afslapningseffekten i selskab med sådan et spil daler drastisk. Derimod er der ingen følelsesmæssige bånd eller koncentrationskrav forbundet med Serious Sam. Rå og afslappende vold!!

Primitiv lydskulisse

Der er stadig ingen tvivl om

adrenalinens pumpen, når først man er godt i gang. Grafikken kræver næsten ingenting af ens maskine, og så er den bare voldsomt flot. Lyseffekterne, de fjendtlige monstre og omgivelserne, hører simpelthen hjemme i en klasse for sig, hvis man samtidig tager de lave systemkrav med i betragtningen.

Lyden er desværre voldsomt primitiv. Hvert monster har sin egen lyd, som man kan høre på kilometers afstand. Men hvilken lyd... Et primitivt grynt ellert et brutalt, nærmest komisk skrål som lugter voldsomt af at være blevet indspillet på en druktaften i selskab med en mikrofon og en kasse bajere. Musikken er underlig og anderledes, men egentlig okay. Tempoet i musikken skifter, når man når et klimaks i spillet. Stadig må de primitive effekter dog siges at ødelægge det generelle indtryk af spillets lydskulisse.

Ikke de store ændringer

Serious Sam 2 er ikke voldsomt forskellig fra 1'eren. Det meste kunne sagtens være klaret med en

add-on, men trods alt ligger prisen halvanden hundrede under dets konkurrenter.

Grafikmæssigt er der sket ganske få ændringer, og lyden er også ligeså primitiv som i 1'eren. Der er kommet nogle nye scenarier og baner, og monstre og våbnene er også blevet flere, men det er så også det hele.

Multiplayersiden er også blevet udviklet en smule, men ikke ændringer der decideret trækker folk til. Hvis man er kørt sur i 1'eren, er der ingen mulighed for at blive fænget igen. Konceptet er præcis det samme! Bød 1'eren derimod ikke på udfordringer og baner nok, eller har du slet ikke købt etteeren, er der dog her rig mulighed for flere timers underholdning.

Robert Nissen

Underholdende rå vold med hjernedøde monstre der vælter ind over dig i uhyggelige antal.

Systemkrav:

PentiumII/333 MHz, 64 Mb ram

Anbefales:

Pentium III / 450 MHz

Oplevelse: 79 %

Gameplay: 84 %

Holdbarhed: 85 %

Kvalitet: 82 %



FIFA 2002

***FIFA er tilbage, og det er bedre end nogensinde!
Har vi sagt det før? Ja, hvert år, men igen i år er det
tilfældet, jeg vil nu fortælle hvorfor!***

Zuma på coveret!

Som du nok allerede har hørt, har EA Sports valgt at placere FCK's stjerneangriber Zuma på forsiden af den danske udgave af FIFA 2002. Det fortæller i det hele taget noget om, hvor meget der er gjort ud af at tilpasse FIFA 2002 til det danske marked. Faxe Kondi Ligaen (Nu SAS-Ligaen) er selvfølgelig med, og når man spiller i Danmark, er det danske reklamer, der præger banens baner. Det lyder måske som en lille ting, men det er altså med til at give spillet et dansk præg. Endelig skal det siges, at manualen også er på dansk.

De nye tiltag

Jeg vil mene, at der er sket ret meget i forhold til hvad vi er vant til i det nye FIFA. De to vigtigste elementer er, at der er kommet et nyt skud- og afleveringssystem.

Hvis vi starter med afleveringssystemet, så kan man nu vælge selv vælge hvor hårdt man vil aflevere bolden, en meget nyttig feature, der giver dig mere kontrol over dit spil. Derudover er spiller-

ne også begyndt at lave ryk, som bliver markeret med en linie i den retning de løber. Lærer man at udnytte dette, har man et meget farligt angrebsvåben. Som sagt var skudsystemet også blevet ændret, der er dog ikke sket helt ligeså mange ændringer, men det er blevet sværere at skyde, du har dog fået mere frihed over, hvor-



dan bolden skal placeres.

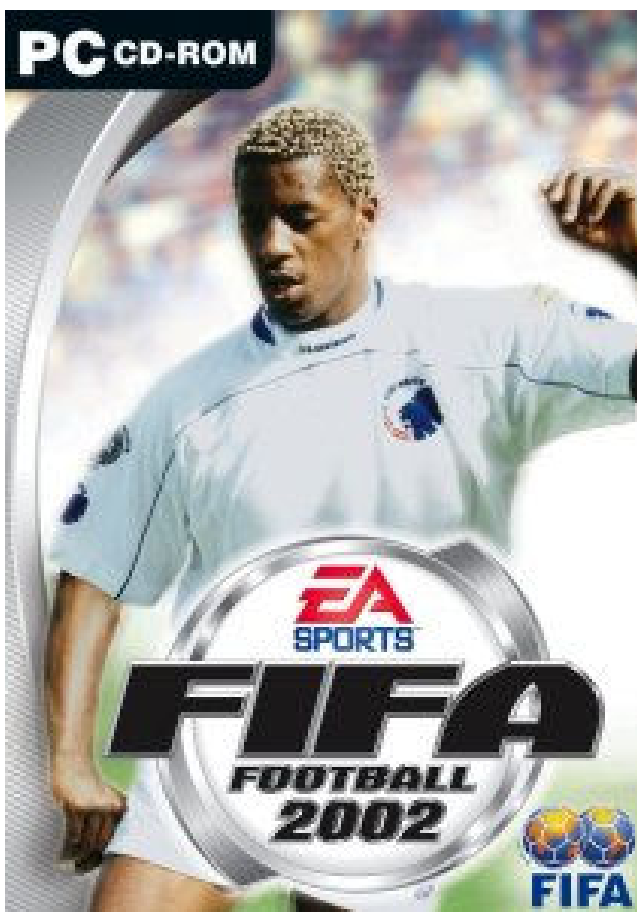
VM 2002

FIFA 2002 er selvfølgelig præget af det forestående VM, og som vi så det i 1998 udgaven af spillet, kan man også her spille et hold igennem kvalifikationen til næste års helt store sportsbegivenhed. Der er dog et stort minus, du kan ikke spille VM. Hvorfor?

Sikkert fordi EA vil udgive en speciel VM udgave af spillet, i hvilken du så sikkert ikke kan kvalificere hold. Udnyttelse af os spillers sparepenge? Ja, men det ender jo med, at vi alligevel køber begge spil.

Grafisk fornyelse

Der er selvfølgelig også sket forbedringer grafisk, det er dog kun forbedringer,



og ikke et grundlæggende skifte. Det betyder grafikken er ret god og fotorealistisk. Grafikken er der, den er flot og den gør hvad den skal, nemlig at efterligne en fodboldkamp som de bliver vist i TV. Dvs. der i år er replays af både fældninger og offside kendelser. Det fungerer rigtig godt.

Åh nej, Andy Gray & Co. er tilbage...

Som du sikkert kan regne ud af min overskrift, er kommentatorerne ikke blevet skiftet ud. De har lært lidt nye sætninger, det er det. De bliver meget hurtigt kedelige at høre på.

Men selve spillet har flere ulemper, den nemmeste sværhedsgrad betyder



Prøv lige at se min hånd. Den har fire fingere og det hele...





Anders And: Et Rapt Eventyr

bliver forvandlet til en rasende tordensky.

Banerne er ret forskellige, nogle er flotte 3D baner, andre er i den klassiske 2D stil. Og det er alt sammen meget flot og det lyder også godt, men hvorfor giver vi det så en middelscore.



Et Rapt Eventyr fra Disney studierne har Anders And i hovedrollen. Andersine arbejder som rapporter og har afsløret den onde troldmand Merlock, og pludselig er hun forsvundet. Anders er helt syg af kærlighedskvaler, og i bedste Andestil skal han nu finde og redde sin kæreste and.

Anders er animeret rigtig flot, når han går, vader han. Når han bliver ramt hidser han sig op og

Det skyldes udelukkende styringen, det lykkes ganske enkelt slet ikke for os at finde ud af bruge en gamepad i spillet. Det betød at vi var nødt til at styre med tasterne, og de er bestemt ikke sat særlig godt op. De kan ikke ændres.

Det er okay, men det bliver aldrig rigtig godt, det er en skam.

Et Rapt eventyr er et godt og sødt Disney-spil, der ødelægges af en ringe styring, som en voksen måske kan styre rundt med, men små barnefinger er alvorligt handicappet.

Systemkrav: P133, 32Mb ram

Anbefalet: P200, 64Mb ram, 3D kort

Oplevelse: 67 %

Gameplay: 64 %

Holdbarhed: 65 %

Kvalitet: 65 %



Var det min tur til at tage bolden med ?

sejr efter sejr, modstanderen rammer kun sjældent målet og deres pasninger kikser ofte. På den næste kikser de derimod næsten aldrig. De opfanger konstant dine pas, og spiller dig ud af banen, og er det sjovt ? Det kan godt være det giver udfordring, men ideen burde være, at

det hele tiden blev ved med at være sjovt. Faktum er, at hver gang du skifter sværhedsgrad falder underholdnings-værdien markant.

Musik og lydeffekter er derimod rigtig gode, og lever op til den høje standard vi kender

det fra tidligere års FIFA spil.

Samme konklusion

Selvom jeg virkelig prøvet at finde fejl i FIFA 2002, fandt jeg kun de samme som altid, EA Sports har leveret et super fodboldspil, som ingen konkurrenter har, men sværhedsgraderne er

jeg altså fortsat pi...irriteret på.

Robert Nissen / Kim Ursin

Fodboldspil på PC er FIFA serien og egentlig fatter man slet ikke at nogen køber et af de andre.

Systemkrav:

Pentium 266, 64 Mb ram, 3D kort

Anbefales:

Pentium III / 450 Mhz, 128 Mb ram, 32 Mb grafik kort

Oplevelse: 88 %

Gameplay: 85 %

Holdbarhed: 84 %

Kvalitet: 85 %

Pris: 449,-

Shattered Light

SL er genudgivet som budgetspil til 49,95 kr., og det er 49,00 kr. for meget. Det eneste brugbare er coveret, som man putte en anden cd i.

Lyd og grafik er hentet fra et tidligt Ultima spil, dermed har producenten, med det tåbelig navn Catware, har tvunget sig selv til at skulle levere et bemærkelsesværdigt gameplay for at kompensere for den

med de der overvurderet zoom funktioner !!

Multiplayer

Du kan lave dine egne kort, karakterer (etc.) og så invitere andre netspillere på besøg, din computer virker altså som server. Muligheden for at finde en anden spiller synes nu usandsynlig, for slet ikke at tale om 2-3 stykker.



Vi har klippet ud og forstørret, det er fortsat næsten umuligt at skelne tingene fra hinanden, men dette er vist en af de "åndeløs" spændende kampe.

manual, der kun er vedlagt på cd'en.

Man skal ganske enkelt være mere end desperat for spille SL.

Hvis du ikke penge til Everquest eller Baldurs Gate, så stir på væggen eller hør en cd med Sussie og Leo, det er langt sjovere....



Lad være med at tage det så tungt, hvis du ikke kan se hvad der sker på billedet, det kan man heller ikke på skærmen....

elendige oplevelse man får.

Grafikken er 2D, man har godt nok prøvet at lave en 3D effekt, men det er såmænd heller ikke lykkes, til gengæld er man endt med noget der formentlig er bygget i Lego. Du kan enten vælge at spille i 640x480, så kan du nemlig se tingene på skærmen, men har intet overblik, eller du kan spille i de højere opløsninger, så kan du kun skimte tingene, men har så masser af "overblik". Du kan se landskabet, men ikke rigtig, hvad der sker i det. Fedt nok. Ikke noget

Oneplayer

SL er meget lidt spændende, tal med folk, køb ting, sælg ting, acceptere opgaver, dræb monstre, gå en level op, bliv dræbt – alt sammen fuldstændig standard ting, men det er forbløffende at man har kunne lave så mange kedelig og intetsigende opgaver i samme spil. Alt imens kommer hovedpinen frem efterhånden som du sidder og kniber øjnene sammen for at bare nogenlunde få et blik på, hvad der egentlig sker.

Man kan more sig over stavfejl i både spillet og i den tykke intetsigende 137 siders

Elendig grafik, elendig lyd, rædselsfuldt gameplay, en holdbarhed der ligger på omkring nulpunktet, faktisk vil det sandsynligvis være morsommere at se ti afsnit af Lykkehjulet i træk.

Systemkrav: P166, 32Mb

Anbefalet: Et andet spil

Oplevelse : 12 %

Gameplay: 12 %

Holdbarhed: 8 %

Kvalitet: 9 %

Pris: 49,- kr. (Pocket Price)



Foundation

Spillet Foundation minder en del om Settlers, som mange sikkert har brugt utallige timer på. Foundation er bare flottere og sjovere.

Foundation er et af de bedre Amigaspil, vi har set de senere år. Grafisk og lydmæssigt er der tale om et professionelt arbejde, der kombineret med godt gameplay giver os et vaskægte hit.

Systemkrav:

AmigaOS 3.x, 020 CPU,
2Mb chipram, AGA el. grafikort

Anbefalet:

060 CPU, grafikort, 4 Mb fastram

Oplevelse: 88 %

Gameplay: 92 %

Holdbarhed: 92 %

Kvalitet: 91 %

Medal of Honor: Allied Assault

Hvis enkelte læsere ikke har bemærket den enorme omtale, der har været omkring spillet Medal of Honor: Allied Assault, kan jeg kort fortælle, at vi snakker om et klassisk førstepersons skydespil, hvor du som helten Løjtnant Mike Powell skal deltage i allierede operati-

oner under Anden Verdenskrig.

Spillet spænder over 6 kampagner fra Nordafrika til landgangen på Omaha Beach.

Før du slippes løs på tyskerne, skal du gennemføre en kort træningsbane,

der introducerer dig til den basale kontrol over vores helt: Mike Powell. For de fleste fans af first person shooter genren, bør kontrollen være lige til at gå til.

Spillet byder naturligvis på en række historiske våben, hver med deres styrker og svagheder. Der er geværer, finskyttegeværer, maskinpistoler og andet godt militært isenkram, designet til at larme og få tyskere til at falde om.

Når man har eksperimenteret lidt med spillets forskellige våben, det er endda muligt at bruge både sine egne våben, men også våben tabt af tyske soldater, vil man sikkert også have bemærke den ganske flotte fysik, der ligger bag bevægelserne, som Mike Powell kan udføre.

I modsætning til mange andre spil i genren, virker Mikes bevægelser realistiske, hvad enten han stormer over en sandstrand, eller om han kravler op og ned af stiger. Det giver spillet, sammen med grafikken og omgivelserne, en utrolig god troværdig-



Dine soldaterkammerater er langt klogere end i andre spil.

hed, der udmunder i en intens og rigtig fed stemning.

Afsted det går

Missionerne, som der er lige under 20 af i Allied Assaults fordelt på 6 kampagner, er for det meste utroligt lineære. De foregår mange forskellige steder rundt omkring i det besatte Europa, hvilket betyder masse af forskellige baggrunde og miljøer at føre krig i.

omhandler, at du skal nå fra punkt A til B og aktivere en ting/dør/bombe



På 2-300 meters afstand kan de udrydde dine fjender.

Under alle omstændigheder er missionernes koncept ganske varierende (altså hvad du skal gøre på hver enkelt mission), selvom de fleste opgaver grundlæggende løses ens spilteknisk. At missionerne er lineære og at de ofte

eller noget tilsvarende, kan godt få enkelte missioner til at virke en smule trivielle.

En ganske imponerende feature er, at du under bestemte missioner ikke er alene om at bekrige

tyskerne. På enkelte missioner er du del af en gruppe af rangers, mens du i andre missioner skal lede din egen gruppe.

Dine soldaterkammerater fungerer effektivt, da de ligesom fjenderne kan prale af en glimrende kunstig intelligens. Det er kun i sjældne tilfælde, der er problemer med AI'en og når det sker, er det ofte fordi nogle fjender er svære at aktivere, så hvis du skyder en tysker for øjnene af en anden tysk soldat, er det ikke sikkert at den anden soldat reagerer. Men for det meste er fjenderne yderst gode til at søge dækning, før de begynder at beskyde dig eller din gruppe.



D-Dag ved Normandiet, 80 % af første angrebsbølge døde på stranden. Du placeres midt på stranden, og skal forsøge at overleve.

Og kommer de først i stilling, så kan man godt belave sig på en intens kamp, for de tyske soldater er glimrende skytter, hvilket godt kan få Allied Assault til at virke som et svært spil.

Det er der heldigvis råd for, for spillet kan spilles på tre sværhedsgrader. Det er dog fortsat meget svært også på den letteste.



Spillet's feel og ikke mindst omgivelserne, som banerne foregår i, er alle virkelig gennemført og giver dig til tider fornemmelsen af, at du faktisk stormer over stranden ved Omaha, eller er på hemmelig mission i Nordafrika.

Det er en troværdighed og en stemning, som for eksempel Return to Castle Wolfenstein mangler.

Grafikken er ren, skarp og meget flot. Den er måske ikke altid helt så stemningsfuld eller med samme mængde af detaljer i teksturene, som grafikken er i Return to Castle Wolfenstein, men langt hen af vejen er Allied Assault et rigtig flot og imponerende spil.

Lyden er hele vejen igennem imponerende. Her giver de Return to.... og alle andre konkurren-

ter baghjul for alle penge. Det er imponerende og stemningsfulde musikstykker, der danner baggrund for spillets action, der selv fremstår med klare rungende og realistiske lydeffekter. Der er ikke rigtig noget at klage over hvad angår lydsporet. Det skal simpelthen opleves.

Til sidst...

Medal of Honor: Allied Assault er et rigtig godt og actionfyldt spil... det skal der ikke herske nogen tvivl om. På den ene side har spillet sine småfejl, både spilmæssige, men også kosmetiske. På den anden side har spillet masser af imponerende stærke sider, der virkelig formår at levere historisk og troværdig underholdning, som vi ikke har set

magen til før. Virkelige hardcore fans af first person shooter genren, vil helt sikkert kunne hive enkelte små fejl eller mangler frem, men generelt så er den samlede enhed, som Medal of Honor: Allied Assault udgør, yderst underholdende og et produkt som fans af krigsfilm og action bør have stående. (js)

Medal Of Honor er et suverænt spil som skal ejes af alle.

Systemkrav:

PentiumIII 450, 128MB Ram,
1,2GB Harddisk,
16MB Grafikkort
Win 9x/00/ME/XP

Anbefalet:

800 MHz, 256 Mb ram
G-Force grafikkort

Oplevelse: 95 %

Gameplay: 95 %

Holdbarhed: 92 %

Kvalitet: 93 %



Bykamp er både spændende, men også utrolig svært.

Gunbee F99

Gunhee startede sit liv som et spil indsendt til det hedengangen Amiga Formats "Reader Games"-sektion. Og med vanlig sans for at grave spil frem har ACP&TCP besluttet sig for at udgive det.

Nu må man stille det spørgsmål om de mennesker har nogen som helst ambitioner om at tjene penge. Hvis de har det, hvorfor pokker udgiver de så ting som det her; et 2D-shoot 'em up med grafik langt under, hvad vi kunne forvente i A500s storhedstid. På et marked hvor den potentielle kundekreds kunne bo i en mellemstor dansk provinsby?

Hvorfor udgiver man så spil efter spil, der har så lidt potentiale? I Amigas storhedstid var de blevet leet ud med et produkt som det her. ACP&TCP gør det. Islo-na gør det; hvorfor? Det er tåbeligt! Man kan ikke hælde, hvad som helst ud på markedet og så håbe at brugerne er blevet dummere fordi de er blevet færre! Kvalitet, ikke kvantitet! Det må være nøgleordet for Amigaspil i dag. Se på Genetic Species. Det solgte ikke mere end et par tusinde spil, og det spil er bestemt ikke dårligt. Hvor mange regner man så med at sælge af Gunbee?

Revolverhveps

Grafisk er der to elementer, der er indledningen, og der er spillet. Førstnævnte er holdt i den japanske tegnestil, når den er værst. Musikken kan nogenlunde sammenlignes med den, der ville komme fra en lavpris tamagotchi, der er ved at løbe tør for batterier.

Men når vi så når til selve spillet, så bliver det noget primitivt håndtegnet, der måske kan forsvares, når det sammenholdes med stilen fra indledningen. Men det bør sammenlignes med Project X eller Wendetta 2175, da der er tale om et 2D lodret scrolende skydespil, og så falder det til jorden med et brag.

Hvis jeg skal skrive lidt om, hvordan spillet virker. Det er et helt traditionelt shoot 'em up. Du befinder dig i en flyvende ting i bunden af skærmen, og så kommer fjenderne ned i mod dig, og dem skal du så skyde. Der findes som altid flere forskellige våben, som du kan få i løbet af spillet. Disse gives gennem power-ups, der fås ved at skyde på nogle skyer, hvor der så kommer klokker ud - Ja, klokker - disse kan man så skyde på, så de skifter farver, hver farve giver så forskellige bonus ting.

Nu skal man jo ikke kun skyde

frem mod fjenderne. Næh, man skal også bombe nogle genstande, der står på jorden. På bane ét drejer det sig om hoppende burgerre....

Konklusion

Nå, men det virker faktisk okay. Ja, det er uretfærdigt. Her sidder man med et spil, der aldrig burde være udgivet, og så er det faktisk ganske underholdende. Så hvis man ser bort fra den kiksede grafik og den rædselsfulde musik, og at det er helt i gennem uoriginalt, så er det sådan set ganske fornuftig underholdning. Den eneste bet for Gunbee er, at der er vel omkring 500 freewarespil på nettet, der er mindst ligeså gode...

Et spil, der egentlig er nogenlunde underholdende, men at man vil ha' penge for det, er måske lige i overkanten.

Systemkrav:

AmigaOS3.x, AGA, 4 Mb ram

Anbefalet:

030 CPU

Oplevelse: 34 %

Gameplay: 68 %

Holdbarhed: 42 %

Kvalitet: 40 %

Pris: 199,- kr.

Kart Challenge

Kart Challenge er udkommet i den kendte "Pocket Price" serie, der konsekvent kommer med enten elendige eller middelmådige spil.



Kart Challenge er et racerspil, hvor man styrer gokarts, og der er lagt op til noget, som vi sjældent ser:

1 gokart, 3 baner og 12 modstandere, og for at yderligere forkorte spillet levetid er der ingen VM serie eller på anden måde mulighed for at forbinde banerne med hinanden. Man kører de tre baner igennem og der er slet ingen motivation for at starte spillet igen.

Det er lidt ærgerligt for farten er der, grafik og lyd fungerer, modstanderne er okay, så generelt kunne 5-7 baner mere

og en VM serie have tilføjet spillet en pæn holdbarhed, det er ikke sket, og derfor kan det ikke blive til mere end en dårlig karakter - træls.

Det kunne ha' været så godt og så blev det så skidt.

Systemkrav: Ikke opgivet

Anbefalet: P166, 64 Mb ram

Oplevelse: 65 %

Gameplay: 68 %

Holdbarhed: 28 %

Kvalitet: 39 %

Pris: 49,- kr.

Zoo Tycoon

Microsoft har fremstillet et forbløffende umorsomt spil med masser af dyr, skrigende og hyleri fra vrælende unger.

Spilproducenterne har ikke været sene til at opdage at ordet tycoon kan sælge snart sagt hvad som helst, golfbaner, forretnings-eventyr, forlystelsesparker og meget andet. Opskriften i Zoo Tycoon er den samme som i Sim Golf Tycoon (byg en golfklub) og mange af de andre Tycoon spil. Du skal opbygge en park, som folk kan lide og smide en masse penge i, så man kan udvide den endnu mere og få endnu flere gæster. Det lyder sjovt, og det er det ikke.

Dyrene er mere krævende end godt er. En spandfuld sand for meget gør dem sure, så tilpasningen af jordforhold, træer og legetøj bliver hurtigt irriterende. Tiden går også utrolig langsom, hvis du løber tør for penge kan du ikke sætte hastigheden i vejret, du må pænt vente 5-6 minutter på at få næste måneds indtægter. Det er den anden grund til at Zoo Tycoon hurtigt bliver dræbende kedelig.

Som om det ikke var nok, så er spillet fyldt med faktuelle fejl. Elefanter dør af alderdom efter et par år, i den verden jeg kender til



Meget hurtigt bliver Zoo Tycoon nærmest katastrofal kedelig. Hvorfor spiller jeg det her, tænker man efter 4-5 timer...

bliver de nemt 40 år. Elefanter vil konstant kræve at få en mage, i virkeligheden lever elefanter sådan, at hunner lever i flok og hannerne som enspændere. I spillet lever de pænt sammen 2 og 2. Løver lever også pænt sammen 2 og 2, det gør de heller ikke i virkeligheden.

Man kan udvikle forskellige ting, som skal gøre ens Zoo bedre, efter 2 år har man imidlertid udviklet alt, hvad der kan udvikles, på trods af at man kun har brugt få hundrede dollars om måneden på det. Du har efter et par år også fået adgang til alle forskellige bure, hegn, dyr og ligning. Med andre ord, når man først har spillet Zoo Tycoon i et par timer har man prøvet alt hvad der er at prøve og spillet forsvinder over på hylden ved de andre spil, som man heller ikke gider.

I Zoo Tycoon bliver en elefant cirka 2 år og en elefant er drægtig i to måneder, fedt nok. Måske skulle MS have læst et par bøger om dyr inden de lavede spillet.

Grafisk er det rimelig pænt, så længe man ikke zoomer for tæt på, så ligner det nemlig noget der er bygget i Lego, og det er knap så fedt. Lydsiden er slem, nogle dyr larmer og larmer og larmer så lidt mere.

Zoo Tycoon er forbløffende umorsomt, det er synd for det er en god ide.

Zoo Tycoon kan måske underholde en lille smule for de mindste, desværre lære man så unger en masse forkerte fakta om dyrene. Det gør det meget svært at anbefale spillet til nogen som helst.

Systemkrav:

Pentium233, 32Mb ram

Anbefalet:

PentiumII/300, 128Mb ram

Oplevelse: 62 %

Gamplay: 55 %

Holdbarhed: 52 %

Kvalitet: 53 %

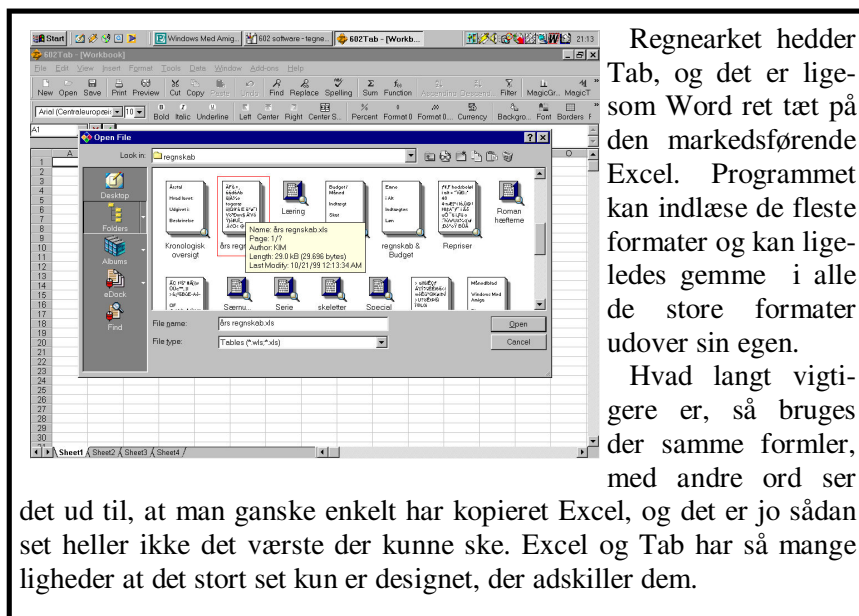


602 Pro Suite

602 software har lavet en splinterny kontorpakke. Den består af fire programmer, tekstbehandling, regneark, billedbehandlingsprogram og et ACDSee look a like.

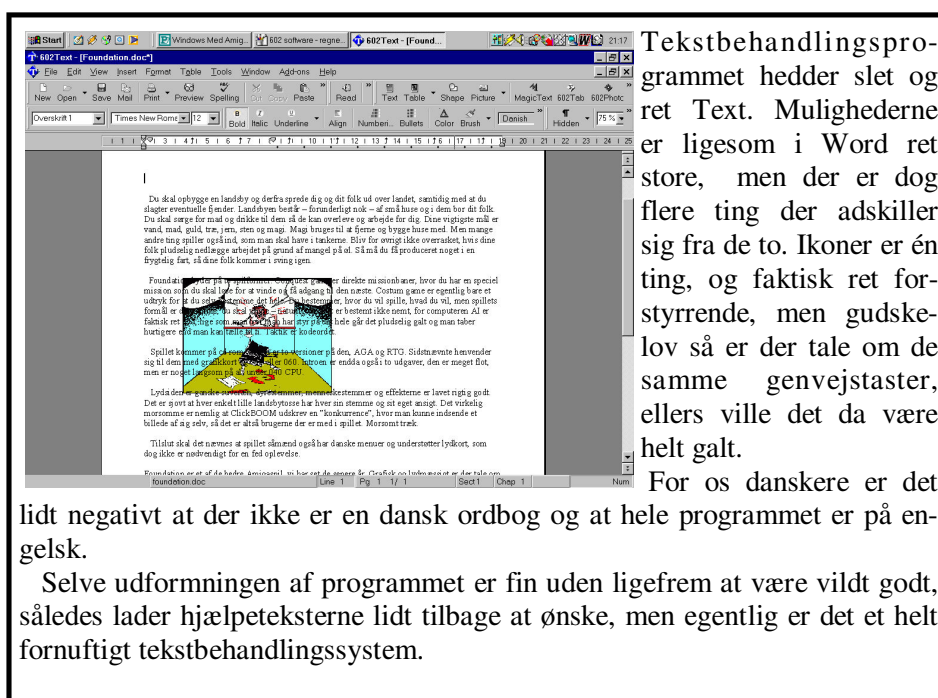
Gratis

Pakken er gratis, men skal dog registreres via nettet for at slippe for reklamer og aktivere alle fire programmer. Det må siges at være et ret rimeligt krav.



Regnearket hedder Tab, og det er ligesom Word ret tæt på den markedsførende Excel. Programmet kan indlæse de fleste formater og kan ligeledes gemme i alle de store formater udover sin egen.

Hvad langt vigtigere er, så bruges der samme formler, med andre ord ser det ud til, at man ganske enkelt har kopieret Excel, og det er jo sådan set heller ikke det værste der kunne ske. Excel og Tab har så mange ligheder at det stort set kun er designet, der adskiller dem.



Tekstbehandlingsprogrammet hedder slet og ret Text. Mulighederne er ligesom i Word ret store, men der er dog flere ting der adskiller sig fra de to. Ikoner er én ting, og faktisk ret forstyrrende, men gudske lov så er der tale om de samme genvejstaster, ellers ville det da være helt galt.

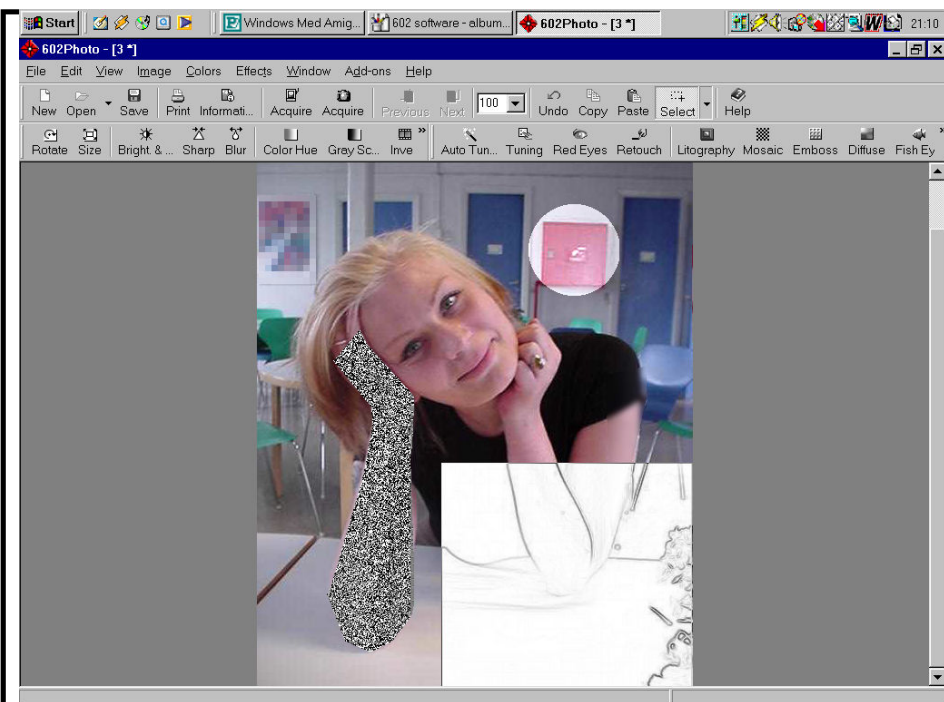
For os danskere er det

lidt negativt at der ikke er en dansk ordbog og at hele programmet er på engelsk.

Selve udformningen af programmet er fin uden ligefrem at være vildt godt, således lader hjælpeeteksterne lidt tilbage at ønske, men egentlig er det et helt fornuftigt tekstbehandlingsystem.

Den mindste

Programpakken er som sagt langt mindre end de tre andre stor aktører på markedet, dvs. MS Office, Word Perfect Suite og Star Office og dens markedsandele er p.t. så lille at man knap kan finde den. Det har selvfølgelig en vis betydning for pakkens udformning. Således kan alle programmerne hente og gemme i de andres filformater foruden sit eget, som man formentlig ikke vil bruge så ofte.



Tegneprogrammet Photo blev vi meget hurtigt glade for. Man kan lave en hel del med, billederne kan virkelig behandles, her har vi f.eks. gjort Pias ene hånd til marmor, den anden til blyantstegning og endelig fremhævet brandslukkeren i baggrunden. Det kan naturligvis laves langt bedre end vi her har gjort, men nu skulle det jo være tydeligt her til bladet. Programmet er lynhurtigt og det er helt sikkert værd at tage med i disse tider, hvor de fleste andre programmer lægger sig tæt op af et systemkrav på 8-900 MHz. Photo besværliggøres en hel del af nogle lidt omstændige menuer og knapper der ikke sidder lige for. Photo er primært lavet for at behandle et billede, ikke for at lave et.

Tumbnails

En fed funktion som adskiller 602 fra de andre er, at der kommer en lille thumbnail frem af hvert eneste dokument, det kan end ikke den nyeste Office XP kan prale med. Men det tager tid, og det gør indlæsningen af nye dokumenter langsommere end det behøver være.

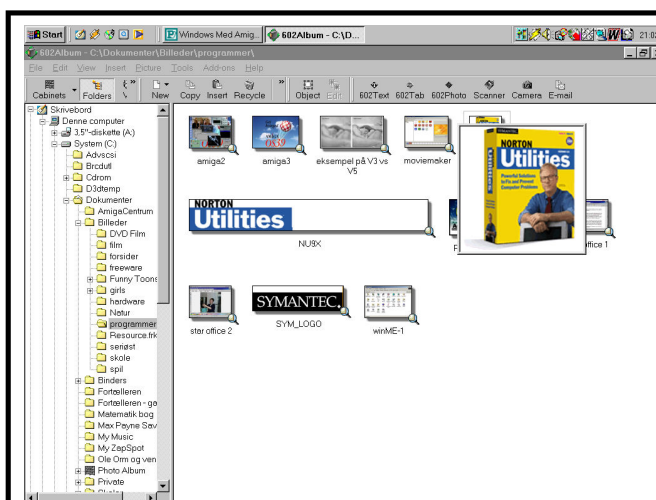
Okay

Hvis man ser nøgtern på det, så er 602 Suite gratis, og skal man sammenligne det med Star Office (der også er gratis), så er det ikke svært at finde en vinder. Star vinder med flere længder. Først og fremmest fordi denne er oversat til dansk, har et par programmer mere og generelt virker lidt mere gennearbejdet. Men da begge er gratis kan man med fordel bruge begge, primært er pakkens største force 602 Photo.

Stor forskel

Ikonerne er gennemgående de samme i de fire programmer, men ligger langt fra de velkendte

fra MS Office, der suverænt er de mest kendte. Genvejstasterne er dog de samme, som ved de andre og det er lidt af en lettelse.



At lave et program til at fremvise mange billeder på en overskuelig måde er åbenbart en svær opgave. Nu har ACDSee siddet på tronen siden '96, og selvom dette bestemt ikke er helt dårligt, så er det langt fra samme standard.

Det kan nogenlunde det samme, bare lidt mindre. Og hvad værre er, så er dette program meget langsommere, for ikke at sige utrolig meget langsommere.

Men har man ikke ACDSee, så er dette bestemt godt nok, det andet er bare bedre.

Fire programmer er lidt mindre end de andre på markedet, men det er nu engang gratis. Alt i alt får du en fornuftig pakke, der kan det meste som de fleste har brug for.

Systemkrav: Ukendt

Anbefalet:

Pentium 2-450 MHz, 64 Mb ram

Find 602 suite på:

www.602software.com

Du kan få ligeså mange licenser som du har lyst til, så gad vide hvad de egentlig tjener penge på.

Uden registrering virker ikke alle programmerne.

2. udgave

Nr. 2 udkom i maj 2002, bladet ligner sig selv, teksten til anmeldelsen Foundation var ikke på computeren, og da jeg ikke havde liggende et blad på hylden, så er den væk. Hvis du har teksten liggende, så hører vi meget gerne fra dig.

Forside er ændret i forhold til computerudgaveen (se billedet), jeg er altså ret sikker på vi ikke udsendte et blad, der så sådan ud. Det håber jeg ikke i hvert fald. Men ellers ser bladet ud som det nu gjorde dengang. Masser af tekst af mikroskopisk størrelse. Det

er lidt skørt at vi ikke gjorde billeder fra Wolfenstein større, men sådan er der så meget. Forsiden var i øvrigt sort-hvid, ligesom resten af bladet, dengang.

Kim Ursin
August 2010



Windows XP Tweak

Hvis du ikke kan lide Microsoft Messenger i Windows XP, kan du gøre følgende.

Hvis man ikke vil starte programmet sammen med Windows, gør følgende:

Vælg KØR i startmenuen

Skriv: msconfig

Fjern fluebenet ved msmsgs

Hvis man vil have programmet helt væk kan gøre følgende:

Vælg KØR i startmenuen

Skriv: RunDll32 advpack.dll,LanchINFSection %windir%\INF\msmsgs.inf,BLC.Remove,

Windows tips

Hvis du vil lukke alle vinduer kan du blot klikke på det nederste, mens du holder SHIFT nede, så lukkes alle sammen.

Windows XP - ufiks detalje

Hver gang du går på nettet med Windows XP vil det undersøge om der findes en ny version af MSN Messenger. Hvis der er, vil den downloade den 2 Mb store fil. Først når denne er hentet vil den gøre dig opmærksom på sin aktivitet og spørge om du vil installere den.

Os, der sidder med 56K modems jubler over sådan en "glimrende" service....

Vuffers Kurv

Send din mening til vores redaktionelle redaktør, vovsen Vuffer, der behandler dem, når han er vågen. Godt han har to måneder til at få svaret i.



Hej Vuffer

Tillykke med at I nu er gået over til at komme med 6 numre om året, og det for næsten samme pris. Jeg har også tegnet abonnement på Fortælleren, og her er det, det undrer mig. Hvorfor koster 32 sider i A5 format det samme som et stort A4 blad som Windows Med Amiga?

Jeg synes, at jeres anmeldelser nogle gange er ret gamle, specielt på Amiga siden er den helt galt. Andre spil til PC overser I helt, hvorfor nu det?

Et par forslag til cd'en, kunne være pc spil som Doom og DX Ball, til Amiga kunne det være Xtreme Racing og Interword.

Mange hilsener
Karsten Jørgensen,
Rejsby

Hej Karsten

Winodows Med Amiga har reklamer, det har Fortælleren ikke. Vi an-

melder først spillene, når de rammer Danmark, Amigatitler kommer først ret sent til landet. Til begge platforme er det dog således, at der skal være en anmelder, der har købt spillet og skrevet en anmeldelse, før vi kan bringe den. Nogle spil bliver derfor overset, endelig kan vi umuligt anmelde alle spil pga. den begrænsede plads i bladet. Vi forhandler p.t. med flere firmaer, men dine forslag vil blive forsøgt.

Vuffer

Vi har plads til et generelt spørgsmål

Hvad betyder det, at brænde "on the fly"?

Du behøver ikke flere hundrede megabytes af ledig plads på din harddisk længere og kan kopiere CD'er meget hurtigere.

Tingene er desværre ikke kun positive.

Du skal bruge et CD-ROM drev, der læser inputdata hurtigt nok til at brænde en CD. Det betyder, at hvis du vil brænde med 2x skal dit CD-ROM drev være i stand til at læse hurtigere end 2x for at undgå et "buffer underløb". At sikre sig at dette ikke vil ske er ikke så nemt. Et af problemerne er, at mange drev læser lydldata meget langsommere end normal data.

Endnu flere problemer forårsages af CD-ROM drev der overhovedet ikke kan læse lydldata eller læser lyd langsommere end 1x. Dette gør selvfølgelig "on the fly"-kopiering af lyd- eller mixed mode cd'er umuligt, fordi enhver brænder skal bruge inputdata med mindst 1x.

Hvis en læsefejl opstår på kilde-cd'en, kan læsefejlen ikke genoprettes på normal vis ved at læse en sektor flere gan-

ge, for der er ikke tid til at gentage læseprocessen.

De fleste programmer fælder i sådan et tilfælde at skrive nuller og skrald for at holde brænderen i gang. Resultatet vil være en kopi af CD'en med nogle ulæselige filer, som er bedre end en ødelagt CD, men stadig ret ringe.

Det betyder, at "on the fly"-kopiering er meget følsom overfor læsefejl.

Resultatet er en CD med nogle lydspor, der kan indeholde "knas" eller "ridser". Denne uønskede effekt kaldes "jitter".

Du skal altså helst ikke bruge "on the fly", men hvis du ikke har ret meget tid kan det blive nødvendigt, men hvis det skal laves om flere gange kan det nemt gå lige op i den sidste ende.

Endelig sker det !

Som du kan læse i nyhedssektionen, så er Blitz Basic 2D kommet og er ganske gratis. Vi har gennem det sidste halve år ledt efter et programmeringssprog, som vi mente tilpas mange havde råd til at købe, kunne hitte rede i og gad bruge tid på at lære. Blitz Basic opfylder disse krav.

Det er nemt og når du behersker BB2D kan du skifte til BB3D som er en overbygning, altså skal du ikke lære det hele om igen. I næste nummer og de næste mange numre vil vi arbejde med dette sprog i et langt kursus.

Få programmet

Enten går du ind på deres hjemmeside, hvor du kan hente programmet gratis eller du kan sende os en svarkuvert, frankeret med 10,50 kroner plus et 10,50 kroners frimærke.

Du modtager så programmet indenfor et par uger.

Kurset starter i nummer 28 i juli 2002

Vm 2002

SYDKOREA/JAPAN

Sommerens VM nærmer sig sin begyndelse, og Danmark er med. Lad os indrømme det med det samme, vi er ikke blandt favoritterne, ja kun de færreste udenfor landets grænser tror på os som farlig outsiders. Det er svært at være uenig, til dels pga. de forfærdelige opvarmningskampe og til dels fordi vi i en evt. 1/8 finale støder vi ind i vinderen af gruppe F, det vil sige England, Argentina, Sverige eller Nigeria. De sidste to har vi såmænd en god chance mod, men det er bare ikke særlig realistisk at tro, det er dem, vi skal møde. I så fald skal Sverige/Nigeria have overrasket og vi skal have slået Frankrig, og dem har vi ikke ligefrem gode erfaringer med.

Nej, vi tror ikke det bliver et langt eventyr for Danmark. Vi tror på en sikker sejr over Senegal, sandsynligvis en sejr mod Uruguay og næsten ligeså sikkert et nederlag mod Frankrig. Men det er en fordel, at det er den sidste kamp. Hvis Frankrig og Danmark begge har sikret sig adgang til næste runde, så kan det blive en kamp mellem reserveverne, det er faktisk en stor fordel. Man kan hurtigt se på pulje F, at det næppe bliver afgjort før sidste runde.

I dette tillæg kan du læse om landsholdet og de otte puljer, og du kan selv fortsætte skemaet, der også fortæller dig hvilken kanal, der sender hvil-

ke kampe.

DR og TV2 har købt rettighederne sammen med Canal Digital (CD), det betyder at langt de fleste kampe kommer på de to store kanaler. Men er du virkelig fodbold fan, så er der ingen vej udenom et abonnement på CD, der nok har et VM tilbud med modtager og hele pivtøjet liggende til dig.

Hvem vinder ? Det er nu du skal sætte penge på spil, og husk ikke at satse mere end du kan tåle at tabe. Et godt bud vil være Saudi Arabien, der giver pengene 200 gange igen, et lidt mere realistisk bud vil være Danmark, der vil give dig pengene 40 gange igen, mens det er næsten spild af penge at satse på de helt store, Brasilien, England, Argentina og Italien, deres odds er så lave at du skal satse meget store beløb for at få noget ud af det.

Vi ses i juli, og der skal vi nok fortælle, hvem der vandt.

Dette VM tillæg er lavet fra 27/3 - 10/4 - 2002

Kampprogram er hentet på: [Www.dbu.dk/landshold/herrer/VM/hvornaar.html](http://www.dbu.dk/landshold/herrer/VM/hvornaar.html)

Den 24. maj offentliggøres den endelige trup, du kan se den på nettet eller på tekst-tv.

Redaktionen er afsluttet 3. april 2002

Pulje a

Danmark er kommet i en forholdsvis fornuftig pulje, Senegal, Uruguay og Frankrig. Frankrigs opvarmning har været suveræn, mens vores egen har ligget på det pinlige. Senegal blev snydt i opvarmning, da Bolivia stillede med et ynglingehold, på trods af det vandt de kun med møje og besvær.

Kun Frankrig virker farlige, og her må vi nok sande et muligt nederlag. Senegal er et middelmådigt hold på linie med Sydafrika, mens Uruguay kun lige akkurat kom med til legene.

Ingen af holdene burde give problemer. Først og fremmest må vi formode at Frankrig vinder over begge og derfor burde uafgjort mod Uruguay og sejr over Senegal være nok, men det optimale vil være at vinde begge kampe, for så kan vi spare de bedste spillere mod Frankrig, der sikkert vil satse på det samme. Men det kan også få en vis betydning for den videre skæbne om vi tager 1. eller 2. pladsen, da der i en 1/8 finale venter vinderen eller toeren fra den stærke gruppe F.

Frankrig er formentlig et af de få hold, der spiller for spiller er bedre end Danmark.

Morten Olsen har gjort meget ud af, at understrege at Danmark ikke er storfavorit til at gå videre, han anser ikke Senegal som et helt håbløst hold (som alle vi andre gør), og holdet klarede sig faktisk også til en finale i African Nation (Afrikas EM), og det må vel trods alt vidne om en vis styrke.

Frankrig
Danmark
Uruguay
Senegal

Vi tipper:

31/5 13:00	Frankrig - Senegal	1	DR
01/6 11:00	Uruguay - Danmark	X2	TV2
06/6 13:30	Frankrig - Uruguay	1	CD
06/6 08:30	Danmark - Senegal	1	DR
11/6 08:30	Danmark .- Frankrig	X2	TV2
11/6 08:30	Senegal - Uruguay	1X2	CD

Pulje b

Da Spanien kvalificerede sig var der ingen overrasket, modstanderne i gruppe 7 havde været Liechtenstein, Bosnien/Herz., Israel og Østrig, det havde nærmere været en sensation, hvis de ikke havde gjort det. Ingen vil være overrasket, hvis de kommer til 1/8 finalen.

Paraguay er deres farligste modstander og det siger ikke så lidt om gruppens svaghed, flere af deres bedste spillere frister en tilværelse på bænken i større europæiske klubber.

Slovenien var i ekstase da de sikrede sig en højst overraskende billet til Japan/Sydkorea. Det blev reelt sikret da de klarede 1-1 i Jugoslavien, der sluttede et point efter i gruppe 1.

Spanien
Slovenien
Paraguay
Sydafrika

Sydafrikas deltagelse er ikke overraskende, det er holdet til gengæld, der er nemlig både sorte og hvide på banen på samme tid, og det har efter

sigende en ret positiv effekt på landets skrøbelige sammenhold. Nu må vi bare håbe at de ikke kommer op og skændes, når holdet forlader VM efter de tre kampe.

Vi tipper:

02/6 09:30	Spanien - Slovenien	1	DR
02/6 13:30	Paraguay - Sydafrika	1X	CD
07/6 11:00	Paraguay - Spanien	2	DR
08/6 08:30	Sydafrika - Slovenien	1X2	TV2
12/6 13:30	Spanien - Sydafrika	1	CD
12/6 13:30	Slovenien - Paraguay	1X2	TV2

Spanien er selvsagt storfavorit, og vi tror på en overraskelse og sætter vores lid til at Slovenien kommer igennem første runde, men vi tør nu ikke sætte en månedsløn på det.

Pulje c

Denne pulje er det ikke svært at sætte en favorit i, vi kender Brasiliens styrke. Godt nok havde de et farlig mas med at kvalificere sig, men vi tror alligevel på dem som en af turneringens favoritter. Romario blev sidste gang ikke udtaget, da man mente han var for gammel, og han er da også 37 år, og suveræn topscorer i den lidt undervurderet brasilianske liga. Kommer han med står Brasilien helt sikkert med en stjerneangriber, som man skal passe ekstra på. Ronaldo har været væk i mere end 2 år på grund af skader og om han når et ordentlig niveau, der giver hans deltagelse ved VM sin berettigelse er ikke afgjort i skrivende stund. Vi tror dog, at han kommer med, men om det så vil styrke holdets chancer er lidt mere usikkert.

Vi ved også, at Tyrkiet har mange gode spillere, og

Brasilien
Tyrkiet
Kina
Costa Rica

alene det, at de har kvalificeret sig siger noget om styrken, næppe finder du et svære område at kvalificere sig fra end det europæiske.

Derfor er vi heller ikke bange for at udråbe de to som favoritter i gruppe B, med Brasilien som storfavorit.

Kina ved vi intet om, vi ved at de sikrede sig VM billetten uden problemer, men det er svært at sige, hvor meget man skal lægge i det pga. deres modstandere, som f.eks. Hong Kong og Singapore, supermagter indenfor fodbold er de jo ikke ligefrem. Endelig kan kinesernes ringe højde kan blive fatal mod hold som Brasilien og Tyrkiet, der begge er stærke i hovedspillet. Brasilien har scoret over halvdelen af deres mål med hovedet.

Costa Rica er et ret så elendigt hold, der ikke rigtig vil true nogen, det eneste, der er spørgsmålet er, om de kan få et enkelt point hjem mod Kina eller ej.

Vi tipper:

03/6 11:00	Brasilien - Tyrkiet	1X	TV2
04/6 08:30	Kina - Costa Rica	X2	CD
08/6 13:30	Brasilien - Kina	1	DR
09/6 11:00	Costa Rica - Tyrkiet	2	TV2
13/6 08:30	Kina - Tyrkiet	2	CD
13/6 08:30	Brasilien - Costa Rica	1	DR

Pulje D

Ser vi fornuftigt på det, så burde puljens nummer sjok være oplagt. Korea er et middelmådigt asiatisk hold, hvilket ikke er en god betegnelse at få hæftet på sig, men forskellen er denne at de har 80.000 jublende tilhængere stående på lægterne, og det gør trods alt en lille forskel.

Portugal har haft en forrygende kvalifikation med

Portugal
Polen
USA
Korea

7 sejre og 3 uafgjorte. Polen klarede også kvalifikationen uden problemer og kunne endda smide 5 ud af 6 point væk i de sidste to kampe

og fortsat tage førstepladsen med fire point ned til Ukraine (der siden røg ud mod Slovenien). Polens testkampe har vist et hold med et godt potentiale. Korea og USA's testkampe kender vi desværre ikke, vi ved at USA tidligere har klaret sig ganske fornuftigt, men vores tiltro til hverken dem eller Korea er særlig høje.

Vi tror i stedet på at Polen bliver den store overra-

skelse, og at de kommer videre efter en storsejr over Korea, nederlag til Portugal og uafgjort mod USA.

Muligvis vil der ske en overraskelse i sidste kamp mellem Korea og Portugal, da Portugal formentlig kan spare deres stjerner i den sidste kamp og nøjes med uafgjort.

Vi tipper:

04/6 13:30	Korea - Polen	2	
05/6 11:00	USA - Portugal	2	
10/6 08:30	Korea - USA	X2	
10/6 13:30	Portugal - Polen	1	
14/6 13:30	Portugal - Korea	1X	
14/6 13:30	Polen - USA	1X	

Pulje e

Tyskland med Rudi Völler som træner lagde benhårdt ud, bl.a. med en sejr over England i England. Siden er det gået ned af bakke (1-5 mod England) og de måtte ud i slutspilskampe for at komme med. Der er blevet indkaldt en del ældre spillere, men 1/8 finalen er under alle omstændigheder indenfor rækkevidde for de mangedobbelte verdensmestre.

Irland er inde i en rigtig god stime, og holder de

Tyskland
Irland
Cameroun
Saudi Arabien

formen, så ser det rigtig godt ud. Deres spil sker i højt tempo og der er tale om højt presspil, som bl.a. gjorde at de holdt Holland

væk fra VM. Mange af deres spillere holder normalt til i Premier League, hvilket er en god indikation af deres styrke. Vi tror, at de kan holde nullet mod Tyskland, måske fordi det vil spøge i begge holds hoveder at uafgjort formentlig vil være nok til at gå videre.

Cameroun stillede op til den afrikanske kvalifikation med en gennemsnitsalder på over 36, elleve af deres spillere var over fyrre. Det betyder

ikke noget i en kvalifikation, da der er mange uger/måneder mellem hver kamp, men i en turnering med tre kampe på ti dage kan det være katastrofalt. Cameroun kan derfor enten vælge at stille op med de næstbedste spillere eller en flok, der formentlig ikke kan holde en hele turnering. Vi tror på det første og derfor vil de næppe kunne gøre ret meget mod hverken Tyskland eller Irland, men måske en sejr over Saudi Arabien. Araberne er blevet lovet en limousine hver, hvis de blot får eet point hjem. Tiltroen fra hjemmefronten er ikke så stor, det er vores heller ikke.

Vi tipper:

01/6 08:30	Irland - Cameroun	1	CD
01/6 13:30	Tyskland - Saudi Arabien	1	DR
05/6 13:30	Tyskland - Irland	X	CD
06/6 11:00	Saudi Arabien - Cameroun	X2	TV2
11/6 13:30	Tyskland - Cameroun	1	TV2
11/6 13:30	Saudi Arabien - Irland	2	DR

Pulje f

Uretfærdig kan man kalde denne pulje. Hvis vi ser på hvert enkelt hold, ville de hver for sig være en kandidat til 1/8 finalen, men den dårlige seedning af Nigeria samt den mærkværdige seedning af Sverige (3. lag) gjorde denne "dødens pulje" mulig.

England lægger ud mod Sverige og det bliver formentlig til en ny sejr for svenskerens Eriksons tropper, og Erikson er altså engelsk landstræner.

Argentina
England
Sverige
Nigeria

Hvis Sverige, mod forventning, skulle tage point fra England,

så er det grobund for en sensation, det er nemlig risikoen for denne pulje, at holdene er så jævnbjyrdige, at der spildes point overalt. Det skal vi som danskere byde mere end velkommen, for det er enten vinderen eller toeren vi skal møde i en 1/8 finale. En anden risiko i denne pulje er en meget lav målscore, godt nok har alle fire hold ligefrem gennembanket deres kvalifikation modstandere, men da puljen vil blive yderst tæt forudser vi, at specielt de første fire kampe kan blive

meget taktiske og derfor har vi da også krydssikret hver af disse. Faktum er dog nok, at hvis Sverige/Nigeria skal videre, så kræves der en sejr i deres indbyrdes møde i kampen 7/6.

Men tiltroen til den store overraskelse er der ikke, England og Argentina kommer videre, og begge kan henregnes som favoritter til den endelige titel.

Vi tipper:

02/6 11:30	England - Sverige	1X	TV2
02/6 07:30	Argentina - Nigeria	1X	CD
07/6 08:30	Sverige - Nigeria	1X	TV2
07/6 13:30	England - Argentina	1X2	CD
12/6 08:30	Argentina - Sverige	1	DR
12/6 08:30	England - Nigeria	1	TV2

Pulje g

Ecuador tog højst overraskende fjerdepladsen i den sydamerikanske turnering og kvitterede bl.a. ved at slå Brasilien 1-0. Selvom dette resultat er flot, så er det helt sikkert på en næsten umulig opgave ved dette VM, selvom puljen ikke ligefrem er helt umulig. Kroatien er et hold uden de store stjerner, de er langsomt blevet for gamle og de nye er forsinket på grund af den langvarige borgerkrig. At de har et

Italien
Kroatien
Mexico
Ecuador

stærkt hold understreges dog ved at de gik ubesejret igennem gruppe 6 i kvalifikationen, der bl.a. rummede Belgien og Skotland.

Stjernerne finder vi på det skræmmende italienske hold, der så sent som i marts vandt over England 2-1. Holdet er yderst disciplineret og der scores stort set aldrig mål mod dem, 16-3 i gruppe 8 siger en del. Men det siger også en del om deres helt store problem, nemlig selv at score. Når modstanderne hedder Litauen, Georgien, Ungarn og Rumænien, så er det ikke en stor overraskelse at der blev scoret få mål mod dem, men omvendt er det ikke specielt imponerende mål-

score at klare et gennemsnit på 2 i hver kamp mod disse hold. 1-0 over Ungarn og 0-0 mod Litauen sluttede de af med. Faren er at Ecuador og Mexico spiller på nullet, og det er bestemt ikke evnen til at åbne et forsvar, der præger dette hold. De skal nok gå videre, men næppe på imponerende vis.

Mexico er klar med et ungt stærkt hold, muligvis tager Mexico 2. pladsen foran Kroatien, det ville ikke overraske os. Det hele afhænger af den første kamp. Hvis Italien er videre efter de første to kampe plejer Italien at spare de bedste spillere i den sidste puljekamp.

Vi tipper:

03/6 08:30	Kroatien - Mexico	1X	DR
03/6 13:30	Italien - Ecuador	1	CD
08/6 11:00	Kroatien - Italien	2	CD
09/6 08:30	Mexico - Ecuador	1	DR
13/6 13:30	Mexico - Italien	X2	CD
13/6 13:30	Kroatien - Ecuador	1	TV2

Pulje h

Dette er nok den svageste pulje og på den måde har Japanerne været heldige, og skal værterne have et hold med i 1/8 finalerne, så synes Japan som det mest oplagte bud. Deres form har været konstant stigende, ligesom deres egen liga efterhånden er ved at nå et pænt niveau.

Rusland er vores favorit, til trods for en mildest talt elendige forberedelse med bl.a. et nederlag til Estland, men vi har svært ved at se det skulle gå helt galt mod de modstandere. Belgien havde et farlig mas med at komme med til turneringen, men de scorer i hvert tilfælde mål, 25 i 8 kampe, at de så også flyver ind i deres egen ende undervejs, er en anden sag. Vi tror at det vaklende forsvar bliver Belgiens fald, og Ruslands held i den sidste kamp.

Rusland
Japan
Belgien
Tunesien

igennem denne pulje kræves der et mindre mirakel, de klarede sig elendigt i Afrikan Nations Cup, og det mønster vil nok fortsætte under VM. Et enkelt point og en billetthjem er vist det højeste de kan opnå denne gang. Når det er sagt, så bliver afrikansk fodbold faktisk bedre og bedre, så hvis Rusland og Belgiens trænere og spillere tager ligeså nemt på Tunesien, som jeg gør her, så risikere de en overraskelse. Den tror jeg nu ikke på.

Vi tipper:

04/6 11:00	Japan - Belgien	1X	DR
05/6 08:30	Rusland - Tunesien	1	DR
09/6 13:30	Japan - Rusland	1X	CD
10/6 11:00	Tunesien - Belgien	X2	DR
14/6 08:30	Tunesien - Japan	2	TV2
14/6 08:30	Belgien - Rusland	2	DR

Tunesien er det sidste afrikanske hold, og nok også det dårligste. Afrika har længe ønsket at få flere hold med, men de hold der er med er altså ikke særlig overbevisende. Hvis Tunesien skal

1/8 finalerne

Her kan du selv skrive videre.

Kamp	Tidspunkt	Hold	Hold	TV
49	15/6 08:30	1E	2B	TV2
50	15/6 13:30	1A	2F	DR
51	16/6 08:30	1F	2A	CD
52	16/6 13:30	1B	2E	DR
53	17/6 08:30	1G	2D	TV2
54	17/6 13:30	1C	2H	DR
55	18/6 08:30	1H	2C	CD
56	18/6 13:30	1D	2G	TV2

Efter det som vi skrev på de første sider, så vil det give 1/8 finaler der ser ud som følger:

49	Tyskland - Slovenien/Paraguay	1
50	Frankrig - England/Argentina	1X2
51	Argentina/England - Danmark	1X
52	Spanien - Irland	1
53	Italien - Polen	1
54	Brasilien - Japan	1
55	Rusland - Tyrkiet/Kina	1
56	Portugal - Kroatien/Mexico	1

Som du kan se, hvis og såfremt det bliver sådan, altså således at de store overraskelser udebliver (og sådan bliver det jo næsten aldrig), så er der ikke de store usikre momenter. Danmark kommer på en komplet

umulig opgave mod enten Argentina eller England, vi tror dog mere på en sejr over England end Argentina. Olsens tropper slutter formentlig eventyret i 1/8 finalen, men for fire år siden var vi altså meget tæt på at komme i semifinalen, så hvis alle er fit for fight (og gider - kan man passende sige med de forbedrende kampe i tankerne), så er der en spinkel mulighed.

Storfavoritterne må findes i kamp 49 og 54. Primært fordi vi har svært ved at se, at vinderen af pulje C kan blive andre end Brasilien og en anden vinder af pulje E end Tyskland vil også være en sensation.

Rusland har vi faktisk også stor tiltro til, de er i nem pulje og hverken Tyrkiet eller Kina bør volde de store problemer.

Kvartfinalerne

Her kan du selv skrive videre.

Kamp	Tidspunkt	Hold	Hold	TV
57	21/6 08:30	V50	V54	DR
58	21/6 13:30	V49	V53	TV2
59	22/6 08:30	V52	V56	CD
60	22/6 13:30	V51	V55	DR

semifinalerne

Her kan du selv skrive videre.

Kamp	Tidspunkt	Hold	Hold	TV
61	25/6 13:30	V58	V59	TV2
62	26/6 13:30	V57	V60	DR

Vi har undladt at spekulere videre efter 1/8 finalerne, der er alt for mange usikre faktorer derefter. I kamp 57 vil Brasilien tørne ud mod vinderen opgøret i kamp 50, som vi har skudt til enten Frankrig, Argentina eller England. Vi mener at VM vil blive afgjort mellem de tre, det hold der kom til kvartfinalen vil stå med fortrinlige chancer for at vinde VM.

Det kan naturligvis også være at vi har taget helt fejl, måske har Nigeria kæmpet sig videre, måske har svenskerne overrasket og har vundet puljen og måske har Danmark vundet puljen og det er den slags vi ikke kan vide nu.

Et bud på de to semifinaler kunne være :

Italien - Portugal
Frankrig/Argentina/England - Argentina/England

Som du kan se, så er vi noget i tvivl med hensyn til dødens pulje. Italien ser vi dog som den ene finale deltager, men hvem af de tre andre er straks mere usikkert. Mit helt personlige bud vil være Argentina og i så fald også en endelig triumf.

Bronzekamp

Her kan du selv skrive videre.

Kamp	Tidspunkt	Hold	Hold	TV
63	29/6 13:00	T61	T62	CD

finalen

Kamp	Tidspunkt	Hold	Hold	TV
64	30/6 13:00	V61	V62	DR/TV2



Din Computer udkommer fortsat

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

www.damat.dk