

FIFA WC 2002

FIFA World Cup 2002 udkom næsten samtidig med at VM i Korea/Japan gik i gang. Vi har anmeldt spillet, og vi er egentlig godt tilfreds med spillet, men det er både underligt og træls at man kun vil give os lov til at spille VM.

Læs den lidt lunkne anmeldelse på side 24



Kick Off 2002

Efter fem års fravær er der endelig kommet en ny udgave af Kick Off klassikeren over alle klassikere. 206 landshold, ny forbedret grafik og gameplay, men det er fortsat samme gameplay. Den dårlige nyhed er at det kun er til PC denne gang.

Læs fra side 12 og 3 sider frem.



Her starter et stort kursus i:



Feeble Files

Det er det hidtil største Amiga adventurespil. Vi bringer en anmeldelse af dette helt nye spil. *Læs fra side 22*



Artikler

26 Hans Joerg Frieden

Program test

10 Blitz Basic

Spiltest

- 12 Kick Off 2002
- 16 Dice Computer Games
- 18 Hooligans
- 19 Casino Tycoon
- 19 Atari Classic Arcade Hits 1
- 20 Sidney 2000
- 20 Lula Flipper
- 20 Oni
- 21 ChessRally 2
- 21 Rally Trophy
- 21 Aminet CD 45
- 22 Feeble Files
- 24 FIFA WC 2002

Øvrige

- 3 Nyhedssektion
- 6 Blitz Basic 1. del
- 27 CM3 tips
- 29 Vuffers Kurv
- 29 Kims Lille Verden

Meget VM og så lidt fodbold

EA udsendte naturligvis lige op til verdensmesterskabet i fodbold FIFA World Cup 2002. Det var forventet, det var også forventet, at der ville være stort fokus på netop VM. Alligevel er det en dybt skuffende titel. Der er kun én turnering (VM), ingen mulighed for at spille kvalifikation eller at spille VM med andre hold end de 32 kvalificerede. Det påvirker spillet levetid i meget negativ retning. Man kan godt glæde sig over kommentatorerne, at navne er rigtige og alt det andet, men det er jo ikke kun derfor, vi køber spillet. Vi køber spillet for at blive underholdt. Det gør FIFA WC2002 godt nok også, men højst under VM og et par uger efter. Det er simpelthen lidt ringe at kræve 399 kroner for så lidt. Som min broder sagde; ”det er da bare at lave sit eget VM i FIFA2002”. Det har han jo helt ret i. Det er måske nok ikke de rigtige stadions og nej, det er ikke de rigtige puljer og det rigtige trofæ, der løftes, men du sparer 400 kr.

Ligesom VM var der også en stor overraskelse ved udgivelserne op til VM. Den helt store overraskelse må være at alle de konkurrenter helt opgav at følge med EA. Der kom næsten ingen, men der kom en enkelt. Fra upåagtede Anco dukkede Kick Off 2002 op. Det er mere end 5 år siden Anco udsendte Ultimative Kick Off, som der absolut ikke var noget ultimativt over. Havde man bare udsendt en direkte konvertering af Goal havde det været bedre. Med 2002 udgaven har man valgt at gå tilbage til rødderne. Lynhurtigt arcade underholdning. 206 landshold, en editor, og en masse andet - inklusiv en række bugs og underlige ”fejl”. Men dette var helt sikkert den helt store overraskende og overraskelse af VM udgivelserne.

Championship Manager er jeg stor tilhænger af. Jeg er også opnået at blive landstræner for England, og har også ført dem til VM. Her kan man tale om, at der omvendt er for lidt fokus på slutrunderne. Som landstræner kunne man f.eks. godt tænke sig at kunne træne med dem under slutrunden. Men det kan være, at det kommer i næste version, men vi ved det ikke. CM folkene holder nemlig kortene tæt ind til kroppen omkring den længe efterfølger. Det eneste, der således er helt sikkert, det er at det kommer sidste uge i november, og de seneste seks år har det holdt stik. Dét glæder jeg mig til.

Du modtager dit julinummer allerede her i starten af juni, fordi bladet var klar, almindeligvis går jeg ikke hjemme, men jeg er lige nu i gang med at læse til eksamen, så jeg havde derfor tid til at trykke bladet på kun et par dage. Normalt tager det 10-12 dage. Jeg synes, det er rigtig godt at bladet allerede nu er klar, for med anmeldelser af Kick Off 2002 og FIFA WC 2002 passer det jo perfekt med VM. Lige nu, mens jeg skriver dette er drengene ved at forberede sig til kampen mod Frankrig. Når du modtager dette er kampen afgjort for et par timer siden, og vi ved om resten af VM byder på flere nervepirrende eller bare en række spændende opgør. Vi håber det bedste.

Læg mærke til at vi har sparet indholdsfortegnelse på side 3 væk. Den er flyttet til forsiden, det synes vi er en god ide. Det giver et godt overblik og der er en side mere til nyhedssektionen. Der nu blevet plads på forsiden på en lidt uheldig baggrund. Vi er bare en anelse skuffet over, at vores faste forsideannoncør, der havde kontrakt til og med nr. 36 åbenbart ikke kan finde ud af at betale sine regninger. Derfor er den fjernet og vi må så se om vi modtager pengene for årets første numre. Vi håber det bedste.

Kim Ursin
Redaktør

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: 29,95 kr.
Årsabonnement:
6 numre + cd for 120 kr.

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 retur-
neres kun, hvis der er ved-
lagt svarporto.

Annoncepriser:

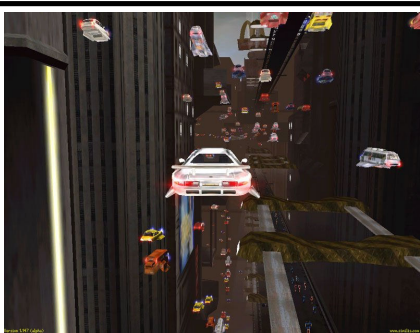
1/8 side :	75 kr.
1/4 side :	125 kr.
1/3 side :	175 kr.
1/2 side :	275 kr.
1 side :	400 kr.
Bagside :	850 kr.
Forside :	850 kr.
Farveside :	9 kr. x oplag

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

Næste nummer

September 2002

Beam Breakers er et futuristisk racerspil, der henter inspiration fra filmen Det Femte Element. Det ser ret spændende ud, og det er udkommet til PC.



Quicktime 6

Apples viewer er kommet i en ny udgave, som altid er det særdeles stærk og kan håndteres de fleste filtyper. QT filer fylder ikke ret meget, og det er meget velegnet til downloads. Kvalitetsmæssigt er MediaPlayer og QuickTime nogenlunde lige gode. Hent på: www.apple.com

Nye Serif produkter

Fra Draware er der udkommet en lang række nye spændende programmer til fornuftige priser, sammenlignet med konkurrenterne. Hvert program koster 995,- kroner, og kræver Windows95 eller bedre. Mine kommentarer til hvert program bygger på kun et par timers kendskab, så læg ikke alt for meget i dem, det er kun et øjebliksindtryk.

Serif PHOTOPlus 6

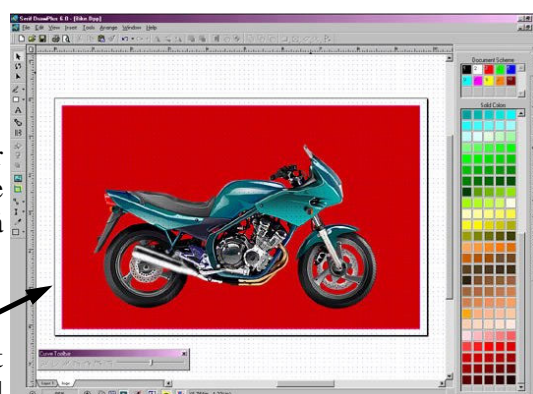
Et billedbehandlingsprogram, der ligner Photoshop. Det er nemt at klippe, ændre eller optimere dine

digitale billeder. Det er hverken værre eller bedre end de fleste andre på markedet.

Serif DRAWPlus 5

Dette er et vektorbaseret tegneprogram, der med en kombination af enkle tegneredskaber og righoldige automatiske funktioner hurtigt får dig i gang med at lave illustrationer.

Det virker imidlertid underligt at Photo og Drawserif ikke er i det samme produkt.



Serif PAGEPlus 7

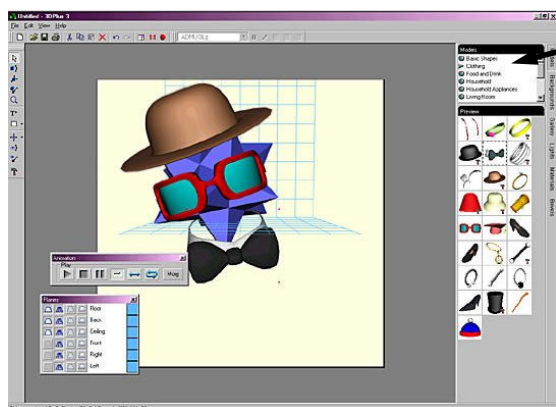
Dette DTP-program kan både lave papir publikationer og hjemmesider. Det så meget pænt ud, men måske en anelse simpelt.

Serif WEBPlus 6

Dette webeditor kan vist godt hamle op med nogle af de bedste på markedet. Frontpage virker f.eks. ikke bedre end denne.

Serif 3DPlus 2

3DPlus er et 3D program. Jeg er nok ikke den rigtige til at bedømme den type programmer. Jeg gider dem ikke og kan slet ikke fortælle om det her er værre eller bedre end de andre på markedet.



Læs mere på:

www.serif.dk
www.draware.dk

2. udgave

Udover jeg har fjernet et par reklamer, så ligner bladet sig selv.

I 2002 udkom bladet hver 2. måned og der var mange, der bidrog til bladet, ikke kun med at skrive, men i endnu højere grad med at samle og distribuere bladet.

Jeg kan ikke huske meget om bladet ellers, så det er nok bare et i rækken.

Oplaget var på 150 styks, det var opadgående, så det var jo dejligt.

Kim Ursin, August 2010

Duke Nuke'm Forever er igen forsinket. Spillet der oprindeligt blev annonceret til starten af 2001 er nu udskudt til foråret 2003. Vi begynder langsomt at spørge os selv om det nogensinde kommer.

Tropico 2: Pirate Cove er godt på vej til at ramme skærmen engang i efteråret. For at vinde skal du plyndre, svindle og kidnappe dig til rigdom.

Ethic Cleansing er såmænd udgivet af Ku Klux Klan i et desperat forsøg på at få fat i ungdommen. Spillet har vakt vrede og bestyrtelse i USA, og spillet trækkes sikkert tilbage efter et par retssager eller fem. Det sælges selvfølgelig kun via nettet, og vi gider ikke spille spaltepads på at oplyse den.

Delta Force: Task Force Dagger fra Nova Logic er også på vej. Det er fjerde spil i Delta Force serien, og der bydes på endnu mere realisme, bl.a. aktioner, der er baseret på virkelighedens verden.

Might and Magic IX, niende del af sagen giver os endelig fuldt 3D landskab, desværre er monstre og figurerne ret flade. M&M er forældet i dag og vi er ret skuffet over det nyeste tiltag. Og nej vi taler ikke om Morten og Michael, dem er vi faktisk ret glade for.

Soldier Of Fortune II er nu kommet i handlen. Af nye ting er at man nu kan plaffe folk i endnu mindre stykker og at de vrider sig i smerte alt efter hvor du skyder dem. Blod og vold kører i et væk på ikke mindre end 61 levels på 2 cd'er. 25 våben og en efter sigende suveræn AI. Vi glæder os til at komme med en anmeldelse.

Die Hard: Nakatomi Plaza er der kommet en middelmådig shooter ud af, men nogle ekstremt lange mellemsekvenser, der dog ikke har noget med resten af spillet at gøre.

PS2 succes - X-box flop !?



X-Box blev lanceret sammen med små 20 titler og en massiv reklamekampagne, men også til en pris på mere end 4000 kroner og ikke mindre end 599,- kr. pr. spil. Det var at sammenligne med PS2's 2500 for konsollen og 299-499 for spillene.

Microsoft har naturligvis reageret og har sat prisen ned til 2500, og som en lidt flot gestus, så vil alle der købte til højere pris kunne få prisdifferencen refunderet.

Første kvartal af 2002 viste at **spilsalget** var steget med hele 20 % på det engelske marked på alle platforme.

Det var blevet solgt for ca. 1 milliard kroner PS2 spil, mens der var solgt for 100 millioner kroner X-Boxspil, dog udkom X-box jo først i det kvartal.



De officielle salgstal fra Japan er nu kommet. 1,5 millioner PS2 konsoller er der solgt, mens der er solgt en halv million GameCube, som altså først er kommet på markedet i år. Det samme er X-box, men dens salgstal på 150.000 må alligevel være en stor skuffelse.



I april måned solgte PS2 mere end fem gange mere end Nintendo GameCube, og tredve gange mere end X-Box. Deres salg har været ydmygende ringe, selv Dreamcast og Wonderswan solgte flere konsoller, begge er officielt lukket af producenterne.

Der er i øvrigt ingen planer om at nedsætte priserne på spillene, små 4-500 for spil til PS2. 600 for X-Box og GameCube.

Så rykker hardwaren igen.

Pentium 4 kommer i endnu hurtigere udgaver. Den hurtigste ligger på 2.53 GHz, og så virker ens 500 MHz maskine jo meget forældet. Men ingen grund til at fortvivle, for det vil formentlig føre til massive udsalg af 1.5 GHz maskinerne, der er stærke nok de første par år. Intel forventer i øvrigt at nå 100 GHz inden 2010.

Matrox er tilbage med en grafikchip med det finurlige navn Parhelia-512, der er 512 bit, til sammenligning er GeForce4 256 bit. Parhelia-512 kan ekspedere op til grafik 20GB/sek, det sker ved hjælp af 256 bit brede databus. GeForce4 har en 128 bit bred databus, og kan klare 10 GB/sek. Desuden kan den fremvise over en milliard farver (10 bit farvekanal), et voldsomt spring fra de nuværende 16.7 millioner. Og 10 bit kanalen til skærmen er der også, med andre ord skulle det ifølge Matrox betyde, at grafikken i spillet kan blive bedre end på fjernsynet. Kortet klare opløsninger op til 2048x1536 i 32bit farvedybde.

Vi tør ikke tænke på prisen, men et godt bud er på mindst 4.000 i starten. Vi andre kan så begynde at drømme om at købe Geforce3 til under 500 kroner i mellemtiden.

Softwaremanager

Epic Entertainment er klar med et spil, der er bygget op omkring det velkendte tycoon princip. Vi befinder os i 1982, og du skal styre et softwarehus gennem de omskiftelige tider. Det lyder ret spændende. Spillet er lige udkommet til Amiga og Mac (hybridcd), først til efteråret kommer spillet til pc.



BlackMagic fra www.neuraltek.com kan efter sigende omdanne sort-hvid billeder til farvestrålende billeder med ganske få musestryk og uden nogen form for besvær.

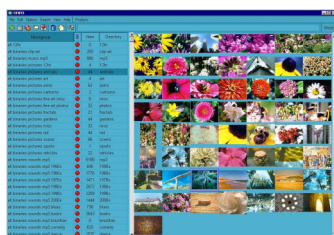
Vi fik programmet ind af døren umiddelbart før deadline og fik derfor kun prøvet et par træningsøvelser. Mit umiddelbare indtryk var at programmet kunne omdanne billeder til farvebilleder af nogenlunde samme kvalitet, som når du ser en gammel western der er blevet farvelagt senere. Man kan godt acceptere det som farver, men ikke mere end det.

Prisen på \$40 er lidt skørt.



Tifny 3.7

Dette program er perfekt til at hente billeder over Usenet. Programmet kan automatisk tømme en gruppe for billeder, og har en indbygget billedbrowser, så du kan sortere dem i samme interface. Vi var særdeles begejstret for dets funktioner og betaler gladelig \$29.95. Se: www.tifny.com



AdsKiller 2.0 er et meget dejligt program med et godt formål. Den kan fjerne pop-op reklamer. Prisen synes dog ekstrem høj for denne funktion, men det er sgu fedt at ikke skal se en reklame for et eller andet casino hver tiende minut eller hvad man nu finder på. Prisen er \$19.95 (Win95 eller bedre)

www.adaywork.com

AMI Graphic Workshop Pro 2.0a.32, en billededitor med en imponerende mængde filtre og muligheder. Det er ganske godt, men det mangler en hel del i forhold til de kommercielle. Det afholder dem dog ikke fra at kræve \$40 for det.

www.mindworkshop.com/alchemy/alchemy.html

Better File Rename for Windows 2.0, skudt i bøtten er PublicSpace, der vil have \$15 for dette program, vis eneste funktion er, at det kan omdøbe ens filer. Vælg filerne og så kan de omdøbes med et fastnavn og et løbende nummer.

www.publicspace.net

Cliprex 2.21, er en god multimedia-afspiller, der understøtter de fleste formater og har en imponerende række funktioner. Afspilleren fylder meget lidt i hukommelsen, og er velegnet til mindre kraftige computere. Man vil have \$19.95 for den.

www.cliprex.com

Vidste du

At AmigaOS 3.5 solgte 45.000 eksemplarer i 2001

(kilde: www.amiga.com)

Freedom Force er et spil, der er fyldt med superhelte. Igennem en række spændende baner skal du udkæmpe en række kampe mod lignede superskurke.



Det foregår som et realtime strategi spil blandet med rollespil elementer.

Det er udkommet til Pc.

Blitz Basic 2D 1. del

Vi har gennem flere år engang imellem blevet forslået at lave et programmeringskursus, og nu er tiden så kommet til at lære at lave dit eget spil. Du kan læse anmeldelsen af Blitz Basic 2D her i bladet. Men lad os her komme i gang med kurset.

Målet for første del er at forstå, hvad et program er, at se på nogle grundlæggende kommandoer og lave et par små programmer.

Lad os starte med den velkendte PRINT kommando. Alt hvad der står mellem " " skrives på skærmen.

```
print "Hello sheep"
print "Hello cup of tea"
End
```

Tryk bagefter på den røde raket for at starte programmet .

Tillykke du har lige skrevet dit første program.

En god ide at skrive noter i sine programmer, så man hurtigt kan finde tilbage til det rette sted igen. Dette gør du ved at placerer et semi-konol (;) lige efter. F.eks.

Print "Kim" ; her står mit navn

Du kan også bruge kommandoen **END**, dette vil stoppe dit program, når du ønsker det. Du kan prøve at putte den ind mellem de to print linier.

Endelig kan du give programmet en titel med kommando:

AppTitle "spilnavn skal stå her"

Så langt er alle med, går jeg udfra, dette var noget helt grundlæggende.

Data

Dette er den helt grundlæggende ting i programmering. Data er repræsenteret som tre basis former.

Den første er hele tal, f.eks. 8,20,100,100.

Den anden slags data reel tal, altså dem der tillader decimaler, f.eks. 1.2, 48.20, 100.4, 3000.201.

Den sidste slags er strings, det er noget der ikke er et tal. Alle strings består af karakterer, der er indenfor " ", f.eks. "A", "1", "Blitz Basic".

Variables

Variabler bruges til at gemme data. En variable kan ses som en kasse, hvor du kan putte ting i og endda andre variabler. Et eksempel ville være :

$A = 2 + 2$

For at skrive det på skærmen ville være:

```
A = 2 + 2
Print A
```

Et andet eksempel ville være:

```
A = 1
B = 2
C = A + B
PRINT C
```

Hvis vi skal se på dette program, så er der her tre variabler, A og B, der hver rummer et tal og der er C som beregnes på grundlag af de værdier som A og B har. C hedder i dette eksempel: $C = 1 + 2$. Værdien gemmes og skrives på skærmen.

Variabler kan også rumme reel tal. For at kunne rumme disse tal, skal computeren gøres opmærksom på det. For at bruge reel tal skal du komme # bagefter variabelens navn. Hvis du vil have variabelen til at rumme en string skal du bruge \$, det vil f.eks. sige:

```
A# = 1.2
B$ = "vic20"
Print A#:Print B$
```

Du kan også lave matematiske funktioner med strings variabler, prøv:

```
A$ = "Welcome to "
B$ = "the world "
C$ = "of programming."
D$ = A$ + B$ + C$
Print D$
```

Når du kører dette program vil computeren skrive Welcome to the world of programming på din skærm.

Det var da nemt, ikk' ?

Dette vil skrive: 10 8 6 4 2 0

Arrays

Arrays er utrolig vigtige, fordi du kan gemme store mængder data under et enkelt navn. Du kan endda bruge enkelte data fra en array. Hvis du f.eks. vil gemme de syv ugedage, du vil være nødt til at skabe 7 forskellige variabler.

```
Dag0$ = "mandag"
Dag1$ = "tirsdag"
...
Dag6$ = "søndag"
```

Men med Array kan du skabe en anden slags variabler, der kan rumme mere end een data. For de syv ugedage kunne det være:

```
Dim day$(6) ; Dim the array... 7 elements (0 to 6)
day$(0)="Mandag" ; Set the array data
day$(1)="Tirsdag"
(osv til søndag)
```

Derefter kan du bare :

Print day\$(6)

Som vil skrive søndag

Nu kunne man godt rode sig ud i en masse PRINT sætninger for at få skrevet alle ugedagene, men det gider vi ikke. Vi kan i stedet bruge en FOR NEXT løkke. F.eks.

```
For loop = 0 to 6
Print day$(loop) ; kører igennem og skriver
Next ; Dette fortsætter indtil løkken er lig med 6
og tager derefter næste programline
```

Du kan også bruge den smarte kommando STEP , som bruges sammen med en FOR NEXT løkke. STEP 2 vil gøre at computeren vil tælle op til 2 og skrive data 2,4,6. Hvis du prøver dette i uegprogrammet (udskift linien) :

```
For loop = 0 to 6 step 2
```

Der skrives nu kun søndag, mandag, onsdag og fredag.

STEP kan også bruges sammen med minus (-) f.eks.

```
For A = 10 To 0 step -2
Print A
Next
```

En sidste ting om Arrays, så er de meget værdsat fordi de kan rumme mange data

Dim day(7,5)

Her sætter vi arrays 0 – 6 , men inden i hver enkelt er der nu plads til 5 ekstra data. Hvis du tænker tilbage på kasserne. Så er der altså her 7 kasser med 5 kasser inden i. Alt i alt kan du altså her have 35 værdier (7x5). Så data til array kunne være noget i stil med :

```
day(0,0) = 10
day(0,1) = 20
day(0,2) = 30
day(0,3) = 40
day(0,4) = 50
day(1,0) = 100
day(1,1) = 200
day(1,2) = 300
day(1,3) = 400
day(1,4) = 500
```

Det er meget vigtigt at du får defineret hvilken type array du bruger; hele tal, reel tal eller string. Du kan bruge alle slags, men en array kan kun indeholde den ene slags.

Matematikken i Blitz Basic

Ingen programmering uden matematik, desværre. Men slap af, det er ikke så svært. Jeg er heller ikke så matematisk anlagt. Lad os derfor tage det stille og roligt. Jeg venter, mens du laver dig en kande kaffe eller the.

Plus, minus, dividere og gange.

```
A = 2 + 2
B = 2 * 2
C = 2 - 2
D = 2 / 2
Print A: Print B: Print C: Print D
```

Resultatet er 4 4 0 1 på skærmen, men det vidste du nok godt. Du kan også tildele bogstaver matematiske funktioner:

```
A + B
A - B
A * B
A / B
```

Det overrasker ingen. Linie A + B vil sige (2+2)+(2*2)

Så er det nu du skal tage en slurk af kaffen og fokusere, nu begynder det lidt mere svære.

```
agecategory$=Input("Age restriction on this film 15 or 18? "); spørge om aldersrestriktionen på denne film
```

```
age$=Input("What is your age: "); Derefter hvor gammel personen er
```

```
If agecategory$ = 18 And age$<18 Or agecategory$ = 15 and age$< 15 Then Print "Your are not allowed to view this film - Sorry" ; Ved at bruge AND OR udtryk ses der personens alder er for lav
```

```
If agecategory$ = 18 And age$>18 Or agecategory$ = 15 And age$>15 Then Print "Enjoy your film." ; Ved at bruge AND OR udtryk besluttet det om man er gammel nok
```

```
WaitMouse ; Venter på at der trykkes på museknappen
```

```
End ; Derefter sluttes programmet
```

Vi har to kommandoer, AND og OR . De to kommandoer arbejder sammen.

Dette program er rimelig nemt at forstå.

Input bruges til at komme med en input til maskinen. Vi kan sammenligne andet kun tal, men også strings. Vi så '=' brugt i agecategory\$ = 18 , så hvad betyder større end og mindre end i strings (tekst) ?

Det betyder ikke kortere end, så lad os ikke gøre den fejl.

Vi kan lave definitionen at en string er mindre end en anden, hvis den kommer først i alfabetet.

```
Smith < Smythe
Smythe > Smith
Sheep < Shop
Shop > Sheep
```

<= betyder : "er mindre end eller lig med", ligesom med tal.

Vi har også kommandoen **NOT**

Denne kan bruges sådan :

```
If agecategory$ not <> 18 ; er det same som A = B.
Det er faktisk lige ud af landevejen.
```

Gemme DATA ved brug af READ

Det, at gemme data vil hurtigt blive en vigtig og nødvendig måde at læse tal/tekst/strings på en nem måde. Det kan bruges, når du f.eks. skal gemme angrebsbølger, level data og den slags. Her er et ret simpelt eksempel på det.

Ex. 1

```
Read a,b,c ; læser de tre data a b og c
```

```
Print a+","b+","c ;udskriver de tre dataer
Data 1,2,3 ;og hvad de tre dataer er
```

Ex. 2

```
Restore second ;læser data fra '.second' label
Read a,b,c ;læser data
Print a+","b+","c ;udskriver
Restore jens ;læser data fra '.jens' label
Read a,b,c ;læser data
Print a+","b+","c ;udskriver
.jens
Data 1,2,3 ;dataer
.second
Data 4,5,6 ;flere data
```

Du lagde måske mærke til at vi lige smed kommandoen **RESTORE** ind i eksempel 2. Denne kommando bruges til resette data på ethvert tidspunkt. I spilprogrammering har du måske brug for at bruge de samme data igen og igen. Hvis du f.eks. ønsker at rense skærmen og gentegne den.

Ved at resette vil **READ** kommandoen bruge den starte forfra og den kan genbruge dine data.

GOTO kommando

Dette er en kommando som alle C64 fans husker, prøv at skrive:

```
.Kim
Print "Emily & Ellis were here today"
Goto goat
.goat
Print "So was George and his furry animals"
Goto Kim
```

Det er vist lige ud af landevejen. Goto hopper til et bestemt sted i din kode.

Subroutines

Goto er rimelig nemt at forstå og bruge, men der er flere gange, at en bestemt rutine (=programstump) skal bruges igen og igen, det kan ofte ske ved overdreven brug af goto kommandoer, men flere gange er det bare ikke godt nok.

Kommandoen GOSUB er ligesom en GOTO kommando, men med den forskel, at den husker hvor den kom fra når den møder en RETURN kommando hopper den tilbage. GOSUB skal være fulgt af et navn f.eks. GOSUB .navn .

Prøv følgende:

```
Print "Baa Baa"
```

```
Gosub sheep ; går til subrutinen .sheep
```

```
WaitMouse ; Computeren vender tilbage hertil (The computer return(s) here!)
```

```
End ;
```

```
.sheep ; subroutine sheep
```

```
Print "Blitz Basic"
```

Return ; Går tilbage til linien næste lige under GOSUB

FOR NEXT Commands

Vi arbejdede lidt tidligere med FOR..NEXT kommandoerne, men lad os lige se på dem en ekstra gang, de er ret vigtige at beherske.

En FOR...NEXT løkke er netop en løkke, du kan dermed automatisere nogle opgaver, som ellers ville være en frygtelig masse besvær.

```
For a = 0 To 100 ; Her sættes der en løkke der tæller fra 0 til 100.
```

```
Print a ; Skriver værdien af a
```

```
Next ; Løkken stopper når den når 100
```

STEP size

Når du laver løkker kan du også gøre som følgende:

```
For a = 0 To 100 Step 10 ; Det same som tidligere, bortset fra at der nu tælles i trin af 10.
Print a
Next
```

Dette var så det mest basale af Blitz Basic 2D, det kan godt være du synes det var lidt for nemt, specielt hvis du tidligere har programmeret, men vi synes det er vigtigt at få det mest basale på plads fra starten.

I næste nummer følger vi op med flere kommandoer og småprogrammer, inden vi begynder at lave programmer, bl.a. et par småspil, før vi kaster os ud i et stort projekt. Hvis der er altså er opbakning fra jer læsere til det.

FØLG MED FRA STARTEN

Hvis du ikke allerede har Blitz Basic 2D, så kan du få det nemt, bekvemt og ganske gratis. Du kan:

Gå ind på deres hjemmeside og hent programmet der. Sproget er helt gratis, og du kan senere opgradere til en 3D version, der er mere avanceret. Find det på: www.guildhalleisure.com

Hvis du ikke har Internet adgang eller du bare vil have det på cd-rom, så kan du få det gennem Windows Med Amiga.

Send en frankeret svarkuvert, frankeret med 10,50 kr., med navn/ adresse, plus et 10,50 kroners frimærke til dækningen af brænding og cd-rom.

*Du modtager programmet efter cirka 1-2 uger
Se adressen på side 2*

Blitz Basic

Måske kan du huske dengang du sad med din Commodore 64 eller Amstrad, og måske husker du det gamle sprog BASIC? Det var det der med PRINT og GOTO kommandoerne.

De fleste fra dengang 8 bit computerne var unge lærte et par BASIC kommandoer, og det blev så ved det.

Vi fik lavet et par enkelte simple programmer, men det blev aldrig til det helt store. Og hvem husker ikke det at lave grafik i BASIC, en masse sætninger med DATA eller pokes og peeks, der skulle udregnes på ternet papir, et frygtelig arbejde.

Programmering gled lidt ud på sidelinien da vinduer og mus kom frem. Nu var BASIC et sprog, der skulle startes op, og det gjorde de færreste. Programmering var heller ikke så nødvendig længere. Man kunne altid at finde et program, der opfyldte det eller de krav man har brug for.

Rigtige programmører arbejder i C++ eller pascal har du sikkert altid hørt, og det er som regel rigtigt. Andre "rigtige" programmører arbejder i Visual Basic hører du måske også. Og alle tre sprog er da også

gode, alligevel mener vi at BB2D også er værd at se nærmere på, men lad mig lige hurtigt løbe de tre andre igennem.

C++ er suverænt det stærkeste sprog, der findes, men indlæringskurven er nærmest lodret.

Pascal har samme problem, men begge kan man lave alt i, der er altså ingen begrænsninger

ud over ens egen fantasi. Visuel Basic er ret godt, men det har flere fejl, eller begrænsninger om man vil. Det er bl.a. næsten umuligt at lave ordentlig spil i det, og sproget koster ligeså meget som et mindre landbrug i Letland.

Blitz Basic har dog også alvorlige begrænsninger, dem vil vi se på her i anmeldelsen,

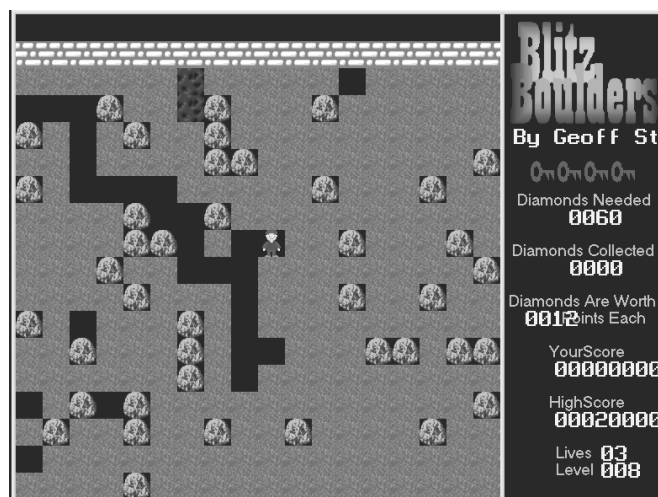
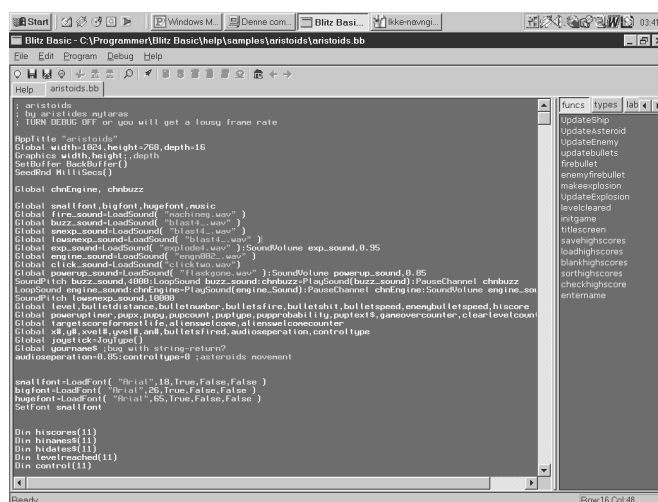
Blitz Basic

Den alvorligste begrænsning er, at sproget er langsomt, endda meget langsomt. Men det betyder mindre, nu da de fleste roder rundt med maskiner på 6-800 MHz eller endnu større. Men et program lavet i C++ vil kræve langt mindre kraft end et tilsvarende i BB.

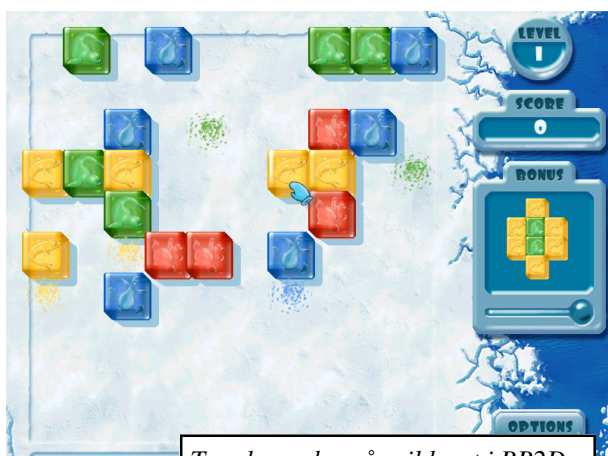
En anden ting er at BB2D naturligvis er seriøst begrænset til 2D spil, det vil sige spil Boulder Dash, Pacman, Asteroids og den slags. Dermed vil BB2D nok byde på mest fornøjelse for den som laver spillet, og kun kortvarig for den der rent faktisk skal dyrke spillet bagefter, men...

Drømmen

Hvis du drømmer om at få udgivet et spil, så



Øverst: programmeringsskærmen. Nederst: Boulder Dash klon er et godt eksempel BB's formåen.



Tre eksempler på spil lavet i BB2D.



er det meget svært, ja nærmest umuligt for langt de fleste af os. Kommercielle spil laves i dag af 10-20 mennesker, så derfor er meget svært ene mand eller 2-3 stykker at lave noget som er godt nok til udgivelse. Både grafik og lyd skal gå op i en højere enhed samtidig med at gameplay fungerer. Men i forhold til for 10-15 år siden er det blevet nemmere at selv udgive det enten som share- eller freeware via nettet. Der er i

hvert fald langt flere, der rent faktisk rører ved ens software. Der er oprettet mange portaler, hvor der uddelles gratis spil, og kan du lave noget, der er godt nok til at komme på dem, har de fleste nok nået, hvad man kan nå på egen hånd. Det kan godt lyde lidt deprimerende, men det jeg prøver at sige er, at du ikke skal lære at programmerer BB2D, eller noget andet sprog for den sags skyld, udelukkende for at blive rig programmør. Det skal være lyst betonet, hvis det så fører mere med sig er det godt, men lad være med at forvent det.

På samme måde kan vi alle lære at spille guitar, men langt fra alle kan leve af det eller få udgivet en sang, men derfor kan vi sagtens have det sjovt med det.

Hvad kan Blitz Basic?

Hvad er Blitz Basic så? BB er et meget simpelt sprog. Dets kommandoer er meget enkle, PRINT bety-

der skriv, GOTO betyder gå til. Man har som du måske allerede nu kan se bygget videre på det gamle BASIC sprog, men det lægger også som sagt naturlige begrænsninger. Sproget er langsomt, men her må jeg dog blankt erkende det. De spil man kan lave med BB2D bliver næppe mere avanceret end de fleste computere med 5-700 MHz kan afvikle det uden problemer, så det er ikke en begrænsning længere.

At et sprog er nemt at programmere og simpelt opbygget betyder ikke at det ikke er værd at beskæftige sig med. Der er et fornuftigt antal kommandoer, i hvert tilfælde så mange, at du kan lave de fleste programmer, og her mener jeg nok spil, for BB er et spilsprog, man kan godt lave mere alvorlige programmer, men det er ikke der man finder BBs styrke.

Man kan med dette sprog lave de fleste 2D spil altså platforms, actionspil, kampspil og lignende. Hvis det på et tidspunkt ikke er nok, og man vil til at lave 3D spil, så kan man for cirka 800 kroner købe den udvidede version, der hedder BB 3D. Den kommer med stor tyk manual (engelsk) og lidt andet guf. Den udvidede version åbner flere døre, og der er tale om en overbygning, så alt det du har lært tidligere kan direkte overføres, ligeledes kan programmerne.

Spil som f.eks. Rock Manager kunne man godt lave i BB2D, så det er altså ligeså meget ideen, der er afgørende for ens succes, omvendt kan spillet efterfølgende forbedres med 3D versionen af BB.

Hvordan i forhold

Hvis man skal finde den kritiske sans frem, og det skal man jo i en anmeldelse, så er der meget lang vej fra BB til f.eks. C++ eller Pascal.

BB2D er et godt sprog at starte op med, man kan lave gode spil, og man kan på mange måder her, på en nem måde, finde ud af om man overhovedet gider programmering - og dét gider langt de færreste, når det kommer til stykket. Men dét kan man ikke laste BB for, det gør et godt stykke arbejde og hvis det her er for svært og/eller kedeligt, så er er programmering nok ikke noget for dig.

Kick Off 2002

**Genfødt klassiker eller oldnordisk gameplay?
Har du ej et Amiga ?**

Mine forventninger var set i lyset af Ancos tidligere forsøg på PC droslet gevaldigt ned, men jeg håbede, at mine forventninger blev gjort til skamme...

Udviklet af lyst

Kick Off feberen ramte Amiga og Artari ST engang nogenlunde i 1987. Der blev holdt turneringer og den slags - ret uhejst dengang. Der kom et hav af udvidelsesdisketter, en toer og en treer (Goal). Så skiftede Anco over til PC, og siden har det været ret ynkelige produkter de er kommet med. Ja, hvis vi skal være ærlige, så var alle andre spil end lige præcis Kick Off serien vist ret dårlige til Amigaen, så de fortsatte bare tendensen.

Ultimative Goal kom til PC og var noget nær forfærdelig, det var Amigaudgaven, bare grimere, langsommere og med dårligere lyd. Nu er Steve Screech tilbage ved roret og har ført spillet tilbage til sine rødder. Hurtigt gameplay og unik boldkontrol.

Mulighederne

Det første, der slår én, hvis man har været så heldig, at spille de oprindelige spil på sin Amiga er, at der er tilføjet en lang række indstillingsmuligheder. Fra den



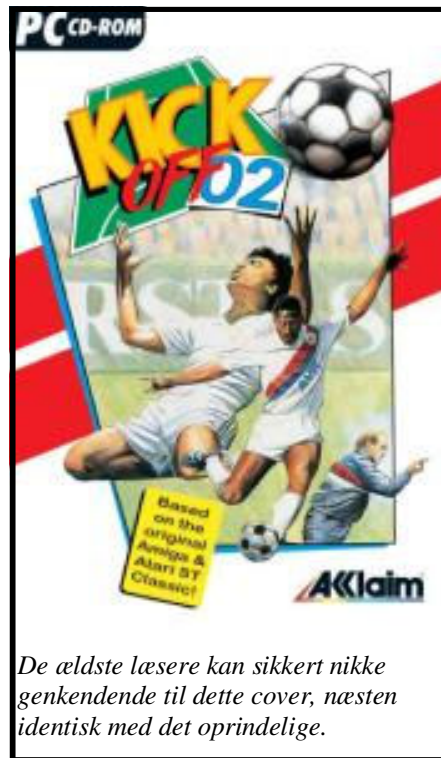
Hjørne - uden mulighed for elendigt Rivaldo skuespil.

første menu får man indtryk af, at der er sket noget siden sidst. Man kan spille verdensmesterskab, lave sin egen liga, øve sig og så videre, men kun med landshold (204 styks). En af de rigtigt sjove muligheder er at lave sine egne hold fra bunden af, hvilket flere allerede har gjort. Disse hold er derfor at finde på nettet. Det giver selvfølgelig også mulighed for, at samle kammeraterne fra serie 4 holdet og spille mod Barcelona.

Ud for hver spiller i team editoren findes otte forskellige egenskaber, som man kan fordele maks 300 point på, og hver egenskab, kan højst få tildelt 99 point. Dog er der i Kick Off 2002 indført et stjernespiller koncept, som tillader at en af holdets spillere kan få 400 point fordelt på sine stats. Manualen (kun tysk) har forslag til hvilke positioner, som for eksempel center back og defensiv midtbane, der skal have hvilke høje stats, men man er frit stillet.

Desuden tillader team editoren, at man laver sine egne spilledragter, vælger sine slagsange og størrelsen på sit stadion, hvilket dog kun påvirker antallet af de viste tilskuere på tribunerne, da der ikke er et økonomisk element med i spillet.

En anden indstillingsmulighed er banerne, som kan variere fra standard til meget mudrede, hvilket påvirker hvor hurtig og hvor



De ældste læsere kan sikkert nikke genkendende til dette cover, næsten identisk med det oprindelige.

langt bolden bevæger sig over græsset. Det kan give morsomme resultater, at spille på mudrede baner, hvis man har vænnet sig til standard eller våde baner. Spillerne bliver naturligvis også påvirkede alt efter banens tilstand, og bliver hurtigere udmattede, hvis banen er svær at løbe på.

Man har flere forskellige formationer, at vælge imellem, for eksempel de traditionelle 4-4-2, 5-3-2 eller mere kuriøse som 3-5-2. Her skal man dog blot vide, at hvis man ændrer sit holds standard formation, er det nødvendigt at kontrollere spillernes placering på banen, da der sagtens kan komme til at stå en midtbane-spiller som sidste mand ved en ændring.

Single Player

Det kræver øvelse! Kick Off 2002 er rigtig, rigtigt svært for den uøvede. Og har man ikke joystick kan man passende købe

det med, for det er utåleligt uden. Jeg kan kun anbefale, at man starter med at spille på den langsomste hastighed, og med begynderbold kontrol slået til - ellers bliver oplevelsen een lang frustration i begyndelsen.

Selve kampene består af to halvlege af 3-15 minutter, alt efter hvad man vælger. Spillet er arkade præget, hvilket vil sige fuld fart frem hele tiden. Der er gang i den fra første fløjt, og man skal ikke slappe for meget af. Det her er simpelt effektivt fodbold.

Efter de første mange nederlag begynder man at lære af sine fejl, og man forstår betydningen af ens spilleres placering, hvilket den lille radar i øverste højre hjørne hjælper en med at holde styr på.

Man oplever suset ved at spille VM, man ærgrer sig gul og blå ved at tabe til Sverige og frydes når Brasilien får bank 2-1 i en tæt kamp. Jo, det er underholdende - ingen tvivl om det!

Grafikken og lyd

Lad det være sagt med det samme - spiller du fodboldspil på grund af den grafisk imponerende stil som f.eks. FIFA2002 har, er

det nok ikke Kick Off 2002, du skal investere i. Grafikken er i 3D, men dette kommer egentlig kun til udtryk, når man ser et replay, hvor man via et lille panel har mulighed for at svæve rundt omkring og komme tæt på de steder man måtte ønske at studere nærmere.

Selve spillet foregår i et vertikalt "fugleperspektiv". Grunden til dette valg er dels et ønske om at bevare det gamle udtryk - dog alligevel grafisk opdateret - dels fremme arkadestilen i gameplayet, hvor man har brug for et godt overblik. Det er med andre ord ikke på grafiksiden at Kick Off 2002 udmærker sig. Grafikken gør det den skal, hverken mere eller mindre.

En af de mere kuriøse indstillingsmuligheder på lydsiden, er muligheden for at ligge egne .wav filer ind, således at man, når man for eksempel scorer et mål, kan høre sin virkelige klubs slagsang, sin yndlingssang, fornærmelser



eller lign. Ganske fornøjeligt, og noget man garanteret kan få en masse sjov ud af i multiplayer.

Men ellers er lyden dybt kritisabel, deet er okay, vi ikke skal høre på en kommentator, men måske lidt råb og skrig fra publikum når bolden hamres i nettet eller ryger lige ved siden af ville have gjort underværker. Ja, faktisk var lyden i Goal (på Amiga) langt bedre. Musikken i de forskellige menuer er elendig, og kan kun slås for langsomt fra.

Joystick

Joystick, joystick og atter joystick. En ting er at fumle med sit tastatur, når man spiller FIFA, men i Kick Off går det så hurtigt at det er komplet umuligt uden. Aftertouch er en slags skrueteknik og den kan slet ikke laves med tastatur. Endelig bruges der kun én knap i Kick Off, hvordan bolden sparkes afhænger af, hvordan bolden er placeret foran dig, da denne ikke hænger fast i spilleren. Det er for øvrigt, det der gør spillets gameplay helt unik. Og det afhænger af hvor lang tid du holder den nede.

Problemerne

Du har sikkert allerede læst karakteren og det er fordi der er ret mange ting, der trækker Kick Off ned.

Et problem er tacklingerne. Laver man en tackling med en spiller, er det kun sjældent, at man blot får bolden fra en modspiller. Istedet fældes han på det groveste, og et gult kort er ofte resultatet. Det er svært at time



Læg mærke til radaren, den spiller en meget vigtig rolle i Kick Off, hvor det tager under 3 sekunder at bevæge sig fra det ende mål til det andet.



sine tacklinger præcist, hvilket dog kun er et spørgsmål om øvelse. For at afhjælpe denne irriterende konstatering, kan man under regel-indstillingerne fjerne professionelle tacklinger, som gør dommerne lidt mere tolerante.

En anden ting, der går hen og bliver småirriterende, er den jubel som efterfølger et mål. Selve jubel-scenen er både for lang og for ringe, og når den ikke kan afbrydes så er det virkelig træls.

I samme stil er udskiftningen. Det tager alt for lang tid i et ellers hurtigt spil, og da AI'en ynder ofte at udskifte, bliver det hurtigt et irritationsmoment.

Spillet mangler også en mulig-

hed for at gemme de indstillinger, som man har valgt fra gang til gang. Så i stedet for blot at starte et nyt spil, skal man ind og ændre indstillingerne igen og igen.

AI'en er et andet problem. Ens medspillere bliver ofte til modspillere, da deres reaktioner og løbemønstre er baseret på boldens placering. For eksempel hvis bolden kommer til at befinde sig midt mellem to spilleres område, oplever man, at de har svært ved at bestemme sig for hvem, der skal tage bolden. Man burde også selv kunne skifte mellem, hvem man vil styre.

Men det største problem, som jeg finder i spillet, er målmændene, der ofte kan lade selv de mest simple bolde passere forbi og ind i netmaskerne. Især diagonale bolde, og bolde fra lang afstand, der ikke burde være et problem, kan ofte gå ind.

Der er flere sådanne små "bugs", men de skulle alle blive rettet i den nærmeste fremtid, hvor en patch version 1.3 udgives.

Ufærdigt

Man står ofte tilbage med følelsen af at Kick Off ikke er klar til udgivelse, men at det skulle ud til VM. Jeg synes at de fejl, der er forunderlige.

Udskiftningerne, taktikken, at indstillingerne ikke bliver gemt, musikken i menuerne, den lunkne stemning

på stadions og den slags. At man ikke kan afbryde jubelscener, at de skal bruge 20 sekunder på at komme på banen, igen burde det kunne skippes. Det er virkelig ikke meget, som Kick Off mangler for at blive rigtig godt. Men de mange afbrydelser føles langvarige, selvom de reelt ikke tager mere en 10-15 sekunder, så er det lang tid i et spil, hvor man under selve spillet køre i et enormt opskruet tempo.

Konklusion

Gameplayet er ikke voldsomt dybt og dine muligheder for, at manipulere og styre holder er få i forhold til mange nye fodboldspil. Kick Off 2002 er på trods, eller måske mere rigtigt, til trods for de fejl værd at købe. Det er det meget billigt. Det er det underholdende og det er endelig et fodboldspil, der ikke forsøger at efterligne FIFA serien. Men indlæringskurven er stejl, så hvis man mest er til FIFA og har en kort lunte, bør du nok holde sig langt væk. Alle andre vil få en god fornøjelse ud af spillet.

Kick Off er en underlig størrelse, det har utallige tåbelige fejl, som burde være fjernet i en betaudgave, og måske er det dét vi spiller. Måske er det derfor at prisen er budget lige fra starten, og det gør faktisk én mere positiv og mere parat til at tilgive dem.

Systemkrav:

Win98/00/ME/XP, Pentium 233, 64MB Ram

Oplevelse: 49 %

Gameplay: 82 %

Holdbarhed: 79 %

Kvalitet: 82%

Pris: 149,- kr.



Jamen, vi tager da bare det kort med til samling, tænker man efter det syvende kort inden halvleg.



Dice Computer Games

Dice Computer Games har udsendt en række spil de sidste seks måneder. Dice er en label serie, som genudgiver spil som budgetspl. Dice har udsendt serien over hele verden, og vi har fundet fem spil frem fra serien frem. Fire spil som vi fandt i Netto og Gadget som jeg fik tilsendt af min storebroder. Tak for det.

Som du kan læse er vi ikke be-

Gadget – Past as Future (Cryo) kom i 1997 og var lavet af kun to mand, hvilket er lidt af en præstation.

Spillet er primært lavet af Haruhiko Shono, der debuterede med Alice ('91) og fulgte op med L-Zone i 1992. Så kom det første Gadget spil, der efter sigende skulle være vokset ud af L-Zone, der fik pæne anmeldelser i sin tid.

Gadget er egentlig et ret flot spil, det kan bedst sammenlignes med Myst. Du går rundt i en verden i stilbilleder. Hvis du klikker øverst på skærmen, går du frem, til venstre og den drejer rundt. Hvis du klikker på et objekt kommer du tættere på. Tit afspilles, der så en quicktime sekvens, hvorefter du vender tilbage til spillet. Disse quicktime film er



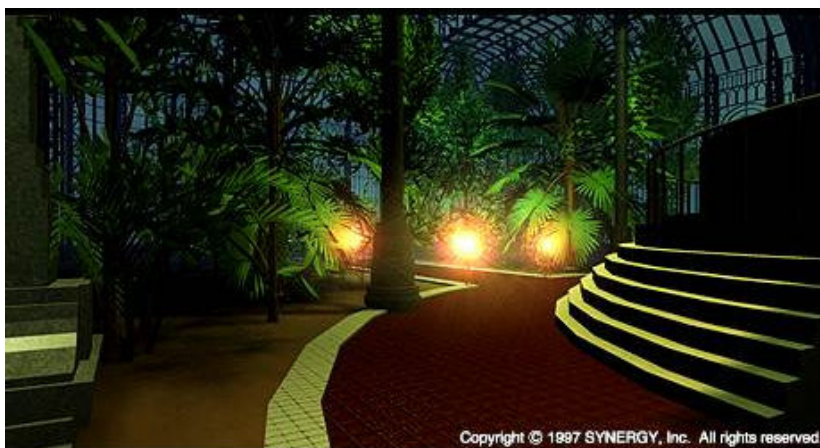
Dreams to Reality (Cryo) er et 3D platforms action kampspil. Det virker som om man har prøvet at lave en Tomb Raider klon. Og det er ikke gået helt galt, men TB er bare 4-5 gange bedre, og kan sikkert findes til samme pris på nuværende tidspunkt.

En af de store ting i spillet er at du kan flyve, og det virker da også det fleste gange.

Styringen er dog gennem hele spillet ret primitivt og forenklet til det ekstreme, spe-

cielt set med nutidens øjne. Grafisk og lydmæssigt ligger Dreams også milevidt efter konkurrenterne (naturligvis, spillet er fra '97).

De over 100 monstre (sikkert 101) er kedelige, altså dem vi har set, kampene er uhyre enkle, da du kun har 4 slag. Vi kedede os, og efter 1½ times spil blev det smidt over på hylden, og der bliver det liggende.



der så mange af, at spillet er på hele 4 cd'er.

Hvis du kan lide Myst serien, skulle der altså være en god chance for at dette koncept falder i din smag – hvis det altså var lavet ordentlig, og det er det ikke.

Handlingen er noget med, at en komet vil ramme jorden, og du åbenbart er den eneste, der kan redde verden, så langt så godt. Men efter den glimrende forfilm bliver spillet hurtigt dræbende kedeligt. Handlingen er så uhyggelig lineær, at du

skal gøre alting i én bestemt rækkefølge. Der kan ikke afviges på nogen måde. De "seje" maskiner man skal betjene er ret useje, og de skal betjenes på én bestemt måde for de virker, belønningen er hver gang en filmsekvens og adgang til at komme længere ind i spillet.

Vi, her på redaktionen, spillede Gadget i et par timer, og det fængede slet ikke. Grafisk er spillet forældet, men acceptabelt, det der er galt, er selve opbygningen af historien, og det efterlader os med en bunke nydelig filmklip, som vi ikke kan bruge til noget.

Tactical Manager 2

Fra Bright Star kommer TM2, og det var det næste spil, der skulle spilles. Og kampen om at få lov, var ikke overvældende, nærmere tværtimod. Redaktøren insisterede nemlig på, at der skulle spilles mindst en sæson, før det blev bedømt. Lad det være sagt, det var en plage hele vejen igennem.

Menuerne er ugenomsommelige, og de første par timer går med at hitte rede på dem. Spillernes navne er rigtige, og det er der egenskaber slet ikke. Klubberne køber og sælger de mærkeligste spillere. Har en spiller en downperiode på 4-5 kampe kan du købe ham for en slik. At købe Owen, der er måske en af de mest lysende stjerner lige nu, for 100.000 pund synes ufatteligt. Og han spillede da gladelig i 2.division for £5.500 om måneden. Michael Owen spillede godt nok i Liverpool, men som reservespiller, angivet som ungdomsspiller – suk !

Der er en lille portion data, bl.a. 1000 klubber, der kan styres og 20 turneringer fordelt på 6 lande. Til sammenligning byder CM3 på 25-30 lande, alle landes turneringer og cirka 50.000 spillere. Selv med en salgspris på 40 kroner, ender CM3 (449,-) alligevel med at have den suverænt lavest timepris.

Endelig er TM2 baseret på 99/00 sæsonen, og det trækker jo heller ikke ligefrem op, medmindre man er desperat fan af lige præcis den sæson. Faktisk kan jeg slet ikke se nogen grund til at købe dette spil.



Så har vi **Fragile Allegiance** fra Gremlin, til en start virker spillet ikke på andet end Windows95. Og det har vi ikke længere på computeren. Under Windows98 virker det ikke, og spillet gik bare ned med et brag, og computeren skulle genstartes.

Spillet er angiveligt et strategispil, der foregår på fremmede planeter, dets skærm billeder ser pæne ud, men vi fik aldrig set det i aktion. Det virker altså lidt dumt at genudgive et spil, der ikke virker på de operativsystemer, som lige nu bruges mest.

gejstret for serien. De spil har set har været alt lige fra uspillelige til almindelig dårlige.

Jo, Dreams to Reality kan da godt spilles, men hvorfor i alverden skulle vi købe et "pænt under middel" spil, når man til samme penge formentlig kan finde Tomb Raider eller lignende spil enten i brugtbutikker eller i samme supermarked. Prisen for hvert spil er angivet til 39,95 i vejledende salgspris, og det er spild af penge.

Myst koster lige nu 99,- kr., Gadget koster 39,95 kr. Billigere ja, men gider du overhovedet spille det ? Efter et par timer samler de fleste titler støv på hylden.

Hvis Dice ønsker at blive en seriøs serie, som f.eks. KIXX til 8-bitterne var, så skal der stilles

Det sidste var **Stellar Mercenaries** (infograms), der udover dette spil rummer tre bonus spil. Ja, vi begyndte også at få nervøse trækninger, da vi hørte det. Nå, først hovedspillet: Dette foregår i rummet, hvor du er en jagerpilot. Det er noget med at du er skredet fra hæren og nu lever som freelance pilot for pengenes skyld. Styringen er igen elendig, hastigheden er god, men det klart nok for grafikken er forfærdelig særlig set i sammenhold med de nuværende spil på markedet. Jeg ved ikke rigtig, hvorfor vi skulle spille det her ?

Bonusspillene er hurtigt overset. **Diagonal Of Aces** er et spil inspireret af Tetris, denne version er bare med spillekort og det virker forfærdeligt. **Flying Daredevils** er meget simpelt, flyv hen over nogle ting, ram med dine bomber og scor points. Spilbarhed: 5-7 minutter. Othello er det velkendte spil og det siger alt om denne pakke, at det faktisk er det bedste spil.

helt andre og skrappe krav til seriens aktører.

Hooligans

Producenten bag dette spil var dybt fornærmet over ikke at kunne finde en udgiver til det. Det endte med, at han selv måtte skyde penge i projektet og spillet kan kun købes i "udvalgte butikker i UK" (=brugsen nede på hjørnet ?) og over nettet.

Spillet handler om at styre en bande, der laver vold, indbrud, død og ødelæggelse op til fodboldkampe. Derudover er der inkluderet politi, ludere, narko og lidt fodbold. Vi puttede cd'en i drevet og efter en problemfri installation startede vi spillet op.

En kornet introfilm af ringe kvalitet med en fedladen fyr, der angiveligt er hooligan dukker frem. Han forklarer sammen med sin kammerat at en fabrik købte deres stadion og derfor har de ikke noget at lave om søndagen. Løb en tur, makker. Du trænger til det.

Vi går i gang med træningsmissionen, her oplever man en ret kompliceret gennemgang af funktionstaster indtil den bare stopper mit i det hele. Grynt ! Fejl i træningsmissionen trækker ikke ligefrem opad i ens bedømmelse.

Jeg prøver derefter at gå i gang med den første mission. Den var vel til at finde ud af. Man skal føre sine folk fra metroen til et stadion. Vi plyndrer et par butikker, smadre nogle ting, laver hærværk og når endelig frem til stadion med et tabstal på 10-12 stykker.



Denne gut er blevet bandlyst fra de fleste stadions. De "kvaliteter" synes man i Hooligans er vildt seje.



Spillet lyder måske umiddelbart som en slags C&C klon, og det er nogenlunde rigtigt, bortset fra at det her ikke er underholdende.

Styringen er ikke direkte katastrofal elendig, grafikken havde været nydelig for 4-5 år siden, du kan ikke zoome hverken ind eller ud. Lyden er slem, der er nogle fornuftige effekter, men stemmerne er dårligt samlet og i særdeleshed dårligt synkroniseret.

Og som om alt dette ikke er minusser nok, så er der kun 10 missioner og 5 til multiplayer. Multiplayerdelen er en lille smule sjovere end at spille mod computeren, men hvorfor i alverden man skal skulle spille imod hinanden i lige præcis dette spil, når nu Red Alert og C&C står lige ved siden af og er så meget bedre ? Jeg spørger bare.

Jason Garber er manden bag spillet og han siger om den massive kritik, der har ramt hans spil:

"Jeg tror ikke man bliver hooligan af at spille Hooligans, man bliver jo heller ikke masse-morder af at spille Counter Strike. Der er utallige voldelige film og spil. Jeg mener vold er et politisk problem og ikke et problem for computer-

industrien. Det her er jo ikke en hooligan simulator, jeg blev bare træt af at slås med orker og trolde".

Men Jason, jeg tror slet ikke du har forstået det. Dit spil har en begrænset publikumsappel, og er gennemsyret elendigt. Måske er det *derfor* alle har afslået en udgivelse, har du tænkt på det ?

I en genre, der byder på Red Alert spillene og Commandos 2 er dette en ren fornærmelse. Elendig styring, elendig grafik, elendige missioner, fejl i træningsbanen, manglende zoomfunktion. Ligner et dårligt sharewarespil fra midten af 90'erne.

Systemkrav:

300Mhz Pentium II, 32Mb ram, 4Mb 3D kort

Anbefalet:

64Mb ram, 8Mb grafikkort

Oplevelse: 42 %

Gameplay: 34 %

Holdbarhed: 12 %

Kvalitet: 18 %

Pris: £34,99

www.hooligans-thegame.com

Casino Tycoon

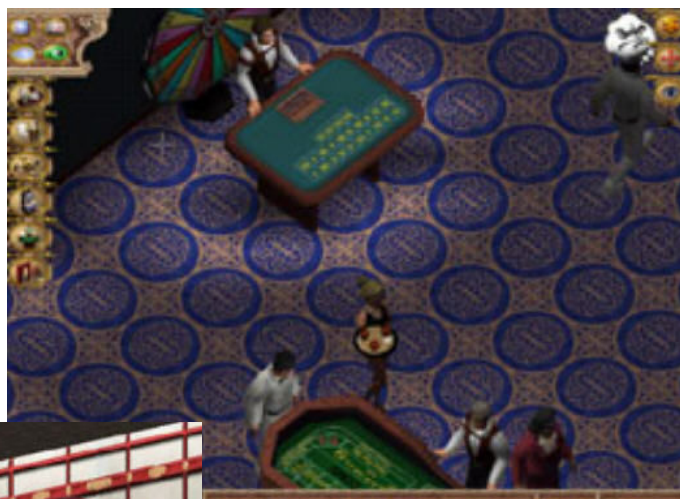
Hvis du troede Zoo Tycoon var ringe, så bare vent til du har spillet Casino Tycoon.

Ideen synes umiddelbart ikke helt tosset, du skal starte et kasino, få det til at blomstre og blive en fed forretning. Jeg tror allerede nu du begynder at få en mistanke til hvad der er galt. Ja, nemlig, er det alt? Ja, det er alt.

Du konkurrerer ikke mod andre kasinoer, du kan ikke oprette nye, og derfor sker der nøjagtig det samme i Monte Cristos spil som i Microsofts Zoo Tycoon, indenfor få timer har du set og prøvet alt,

hvad der er værd at prøve.

Man skal desværre lede længe for at finde et mindre ambitiøst spil end Casino Tycoon.



Systemkrav:

PIII/333, 64Mb ram

Anbefalet:

PIII/500, 128Mb ram, 3D kort

Oplevelse: 52 %

Gameplay: 64 %

Holdbarhed: 51 %

Kvalitet: 52 %

Pris: 349,- kr.

Atari Classic Arcade Hits 1

Denne pakke kommer fra Infogrames, og den byder på en række arcadespil, fra dengang vi stod i grillbaren og proppede falske enkroner i til stor irritation for ejeren. Infogrames byder på seks super klassiske spil, og de ser ud som de så udgang. Det vil sige 4 farver, bib lyde og den slags, som vi jo alle savner. Nå, men var spillene nu også så fede dengang, som vi alle gik og troede, ja det var de - dengang!

Asteroids, styr et rumskib i midten af en meteorsværm. Dit rumskib ligner et A, og meteorerne er gennemsigtige.

Centipede (billede) er et skydespil, det faktisk ret underholdende, og yderst hektisk.

Missile Command, her skal du forhindre et missil angreb på storby. Du styrer et kryds rundt på skærmen og skal ramme missilerne.

Pong er det velkendte spil, hvor hver spiller har et bat, en bold skal nu skydes ind bag den anden. Spillet er udviklet lidt i forhold til originalen, så nu kan man også spille mod computeren.

Super Breakout er såmænd det velkendte spil, et bat i bunden og mursten øverst.

Tempest var et af de mere spændende spil dengang, der er nemlig en form for 3D effekt i det. Du skal skyde nogle forskellige ting, der kommer imod dig, det foregår naturligvis i rummet (Star Wars feberen i starten af firserne).

Men skal du købe spillene? Nej det skal du godt nok ikke. Først og fremmest forbi samtlige spil kan downloades fra nettet og kan spilles i 10 minutter ganske gratis og det er nogenlunde den tid man gider. Dernæst er samtlige spil blevet lavet som freewarespil, og de er faktisk milevidt bedre i dag.



Som en sød lille freewarepakke havde Arcade Hits 1 været en sjov pakke, men det er groft at kræve 299,- kroner for dem, og derfor vurderer vi pakken som ethvert nyt spil på markedet.

Systemkrav:

Win9x/Me, PentiumII/333, 32Mb ram

Oplevelsen er nostalgisk, men seks spil fra 1980 bør aldrig koste 300 kr. Det var dengang, tiden er gået - og når man ser de spil, så gudskelov for det.

Oplevelse: 5 %

Gameplay: 5 %

Holdbarhed: 8 %

Kvalitet: 6 %

Pris: 299,- kr.

Sidney 2000

Lidt overraskende er dette spil blevet genudgivet, og der er virkelig tale om et budget spil. For det første koster det en halvtredser og for det andet er der intet forandret siden udgivelsen. Spillet går fortsat ned med jævne mellemrum og med sikkerhed, hvis du vælger at kæmpe i alle 16 discipliner.

De 16 discipliner er mere eller mindre spændende, langt de fleste mindre. Løbene afgøres af, hvor hurtigt du kan trykke på to taster, og skal det være avanceret skal du trykke på mellemrumstasten på det rette tidspunkt. Træningen foregår på samme måde, og er rasende uinteressant, i den virkelige verden giver det os fysisk velvære, her er det bare irriterende.

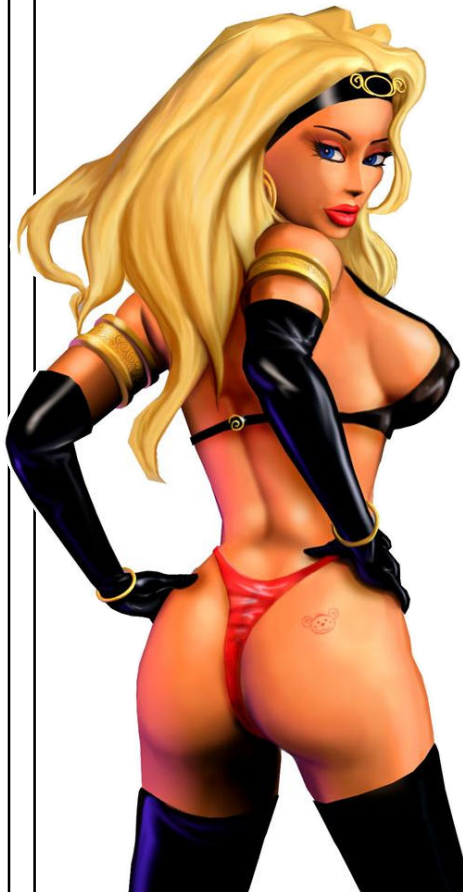
Gameplayet er det samme som i det tyve år gamle Decathlon. Det var sjovt dengang, men markedet har udviklet sig, og det er åbenbart gået producentens næse forbi.

Spillet er dræbende kedeligt og ligeså dræbende for ens tastatur. Grafik og lyd er dårlig og derfor bliver det kun til:

Kvalitet: 30 %

Lula Flipper

Det tog os ikke lang tid at vælge skærbilledet til denne test, det er billedet på coveret. Resten er nemlig rædselsfuldt.



Der er fire baner i dette pinballspil, hver er udstyret med blondinen i udfordrende positioner. Ikke at man har gad få hende til at se ens ud på de forskellige baner. Når man scorer mange points, får man et meget lidt liderligt støn fra hende.

Bolden bevæger sig for langsomt, og man kan nå at hælde kaffen op mellem boldene skal sættes i spil, og endelig er lyd-siden er elendig.

Lula Flipper er ikke **dét** værste spil, vi nogensinde har spillet, men det bevæger sig kraftigt og bestemt derhen af.

Den lave pris er et plaster på såret, når man afinstallere spillet efter 10-20 minutter.

Systemkrav:

Pentium 266, 32 Mb ram

Kvalitet: 18 %

Pris: 169,- kr.

ONI

Oni har sine rødder dyb plantet i japansk tegnefilm, spillet og historien er som taget direkte fra en manga tegnefilm - voldsomme kampsportshandlinger, luskede sammensværgelser, tårnhøje konstruktioner, robotledsagere og dunkle, svundne tider.

Konoko påstår producenten har en mørk side, og derfor er helt unik. Personligt opdagede jeg det ikke, jeg havde travlt med at slagte det, der kom i nærheden af mig. Det kan man selvfølgelig godt kalde en mørk side, men så har Lara Croft vist også en mørk side ?!

Kampsporten er det sjoveste i Oni, hvor man skal kombinere tasterne for at få det til at virke

som det skal. Det er nemt at lære, svært at beherske, som klicheen lyder. Den passer faktisk helt fint. Konoko har dog også våben til rådighed, det lige fra pistol til raketskaster, og man mangler konstant ammo til dem, og nogle missioner skal klares helt uden.

Konoko bliver mere og mere øvet i kamp - hendes grundslag bliver efterhånden endnu mere dødbringende end skydevåben. Det er lidt sjovt, men personligt, en kugle er sgu bedre end et spark.

Modstandernes AI er ganske fin, angrebene er koordineret, de stikker af, hvis de bliver såret, trækker sig tilbage, hvis de er i mindretal og angriber individuelt.

Styringen er irriterende, vinklerne er dårlige, og opbygningen af spillet virker simpelthen for dårlig, faktisk er Oni et ganske godt udtryk for typisk japansk tegnefilm. Blod, vold, eksplosioner og nul indhold. Underholdning til og for laveste fællesnævner...

I betragtningen af, hvor mange rigtige gode spil, der findes, så falder fuldstændig igennem i samtlige kategorier.

Systemkrav:

Win9x/Me, PII/333, 64Mb ram, 3D kort

Oplevelse: 67 %

Gameplay: 62 %

Holdbarhed: 64 %

Kvalitet: 53 %

Pris: 349,- kr.

ChessRally 2

Denne gang vil vi se på et spil, som vi sjældent anmelder, nemlig et skakspil.

Grafisk og lydmæssigt er der ikke så meget at sige om spillet, det er 2D, og designet fungerer glimrende uden at være prangende.

ChessRally 2 lider dog af det samme problem, som alle andre skakprogrammer gør. Computeren laver ikke forkerte og dumme træk. Dem af os, der spiller skak 2-3 gange om året laver ofte fejl. Derfor ender det som regel også med klare nederlag.

ChessRally har en rating fra 1200 til 2400, det svarer fra normal til danmarksmester, og det

må egentlig også være modstand nok for det fleste. Her synes jeg at skakcomputere mangler muligheden for at spille på en rating under normal. Det ville være fedt, hvis man kunne starte med en rating, der hed måske 400 eller 700, så man havde en chance for at vinde. I Fifa2002 gider vi jo heller ikke tabe de første 70 spil, før vi vinder et enkelt. Hvis du træder ind i en skakklub, bliver du jo heller ikke sat til at spille mod de medlemmer, der har været med i en årrække, men mod dem, der også er nye i klubben. Personlig spillede jeg 8 spil inden jeg skrev denne anmeldelse og det bød på 7 nederlag og 1 ståmat (ingen brik kan flyttes og kongen er ikke skak). Egentlig er det ikke vanvittig morsomt.

Systemkrav: Ukendt

Kvalitet: 60 %

Pris: £29,95



Rally Trophy

Der er kommet flere rallyspil på markedet i den seneste ting, og hvert og et af dem har været af kolossal høj kvalitet, dette er ingen undtagelse.

I dette spil skal du køre i noget gammel lo... øh gamle biler, den legendariske Mascot er en af dem. Umiddelbart ligner det også de rigtige biler indvendigt, så den side fungerer også fint.

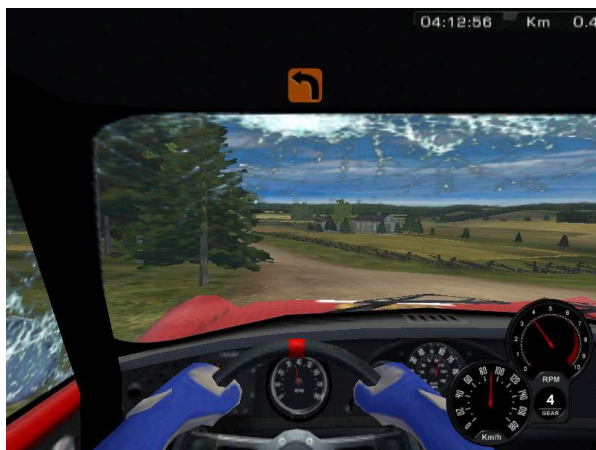
Omgivelserne er fine og din codriver fortæller dig højt og tydeligt, hvad der sker foran dig og desuden kommer der et par ikoner frem på skærmen, heller ikke her skal vi kritisere RT.

Alt i alt ligner dette flere andre rallyspil og kvaliteten er også her tiptop, men det mangler måske lige det sidste, for at nå op til de allerbedste, men i denne kategori betyder en middelkarakter fortsat at vi står med et rigtig godt spil.

Systemkrav: PII/300 MHz

Kvalitet: 73 %

Pris: 349,- kr.



Vidste du :

At en cd-rom har en levetid på ca. 10 år ?

At en brændt cd kan holde næsten 15 år ?

Aminet CD 45

En ny Aminet cd er kommet på gaden. Hovedprogrammet er Amiga Future Website, som er en komplet udgave af et program til at lave hjemmesider. Derudover er der 560Mb software. 149 Mb spil og previews af kommende titler, og der er også en skuffe, der hedder text. Her opdager man til sin forbløffelse et program, der kan oversætte engelske tekster til italiensk. Sjovt, men om den gør det ordentlig har jeg ingen ide om, men italiensk er det i hvert fald.

FIFA World Cup 2002

Fik du ikke nok fodbold, så kan fortsat nå at spille FIFA World Cup 2002.

Det er det eneste spil med officiel licens til verdensmesterskabet i fodbold 2002

Levetid !?

FIFA World Cup 2002 er stort set FIFA 2002 modificeret, så man nu kan få lov til at spille om verdensmesterskabet i fodbold. Desværre er det stort set også det eneste, som man kan få lov til at foretage sig i spillet. Den store dybde og de mange muligheder fra FIFA 2002 er væk, da FIFA World Cup 2002 skærer direkte

Alle 32 hold, der deltager i slutrunden i Japan og Korea, er naturligvis med i spillet, så man kan om ikke andet mere sig ved at føre gamle Danmark til sejr igen og igen... og igen.

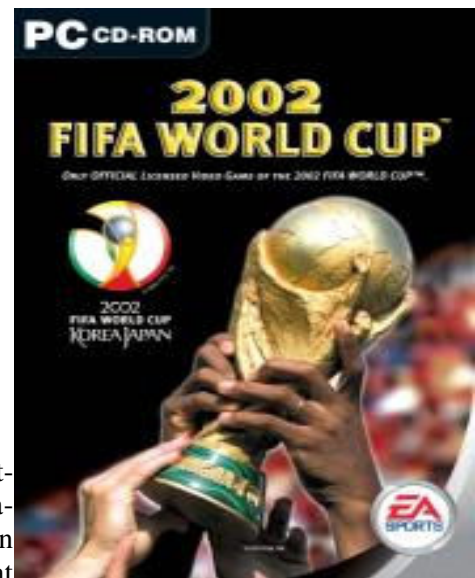
FIFA World Cup 2002 er det eneste spil med officiel licens til VM 2002, så spillet flyder over med rigtige spillernavne, korrekt

Vi er klar til kampen mellem Brasilien-Kina, i virkeligheden vandt brasserne 4-0, min kamp ender med 0-7



ind til benet, nemlig ind til selve verdensmesterskabet i Japan og Korea. Det betyder, at der kun er to forskellige modes i spillet: du kan arrangere en venskabskamp eller deltage i hele slutrunden, hvor du skal vinde syv kampe for at blive verdensmester. Det er noget mindre end det man er vant til fra fodboldspil.

udseende stadions, rigtige logoer og maskotter. Spillet osrer langt væk af World Cup stemning og det er en central del af spillets charme. Når det er sagt, så bliver man nødt til at indrømme at FIFA World Cup 2002 ikke har en lang levetid, for spilmulighederne er begrænsede



For alle fans af FIFA 2002 er FIFA World Cup 2002 lige til at gå til. Kontrollen er let, spillerne reagerer hurtigt og selvom spillet ikke er nær så kompliceret eller teknisk detaljeret som andre fod-

boldspil, der er på markedet for tiden, så er FIFA World Cup 2002 i sin egen ret ganske underholdende.

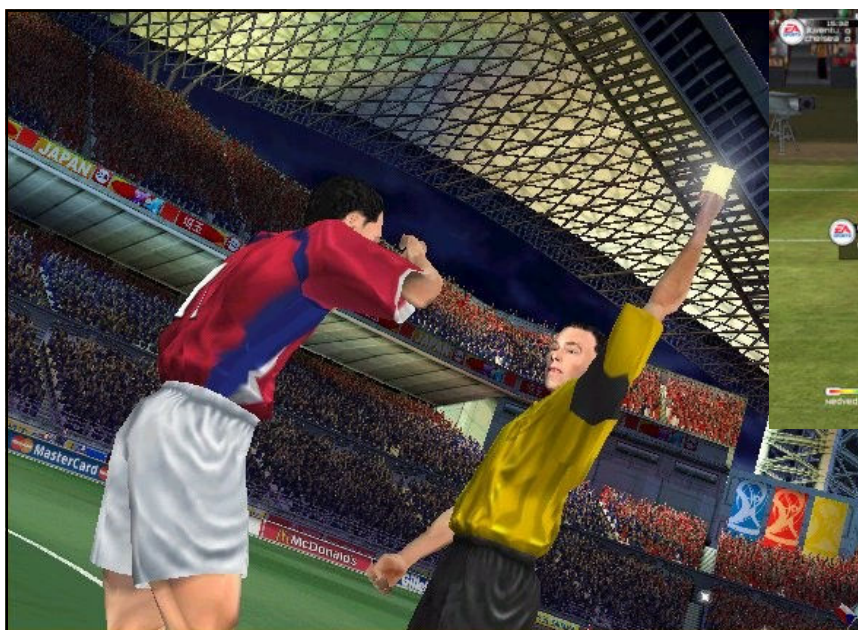
En sød detalje er, at hvert hold har en stjernespiller (passende markeret ved en stjerne), der er lidt hurtigere, kan lave vildere skud og generelt er lidt bedre end sine medspillere. Det påvirker ikke spillet dramatisk, men det er som sagt en ganske sød detalje.

FIFA World Cup 2002 kan naturligvis spilles som multiplayer, både mod andre spillere eller med andre spillere, med helt

op til fire personer på en gang. Det hjælper naturligvis lidt på spillets levetid.

Nydelig bold

Grafisk er FIFA World Cup 2002 ganske nydeligt. Især indmarchen før hver kamp er flot og osrer så meget af VM-stemning, at det næsten er som at være på



"Bare fordi man tacklede en friløber med begge ben giver du mig et kort!"

sidelinjen i Japan, med en kølig dåse friskpressen hundekødssaft i hånden. Spillerne er tilnærmet de virkelige spillere og flere af dem ligner da meget godt, men der er altid de sædvanligt kiksere, som man kan grine af.

Spiller-animationerne er generelt glimrende, med masser af liv og ansigtsmimik og deres bevægelser på banen er ligeledes ganske flot lavet.

Næsten alle sportsspil lider under samme problem: irriterende og dårlige kommentatorer. Det

kan være at Electronic Arts er ved at lære det, for speakerne i FIFA World Cup 2002 virker ikke så irriterende, som dem man oplever i andre spil. Udover at kommentere spillet på banen har de en lang række forskellige bemærkninger eller sjove fakta om de hold der er på banen. Det bidrager til den gode VM-stemning, der er at finde både i FIFA World Cup 2002's gameplay og grafik.

Kort, men godt

FIFA World Cup 2002 til Pc er en kort, men underholdende, oplevelse. Det er nok ikke et spil,



Spillet ligner sig selv, det er direkte tarveligt at vil have 350 kroner for én turnering.

som man vil have installeret i ret lang tid af gangen, med mindre man er komplet fodboldtosset. Det er et spil man kan spille i nogle uger, eller indtil man bliver træt af at hjælpe Danmark med at vinde VM. Så er du lidt fodboldsulten, så kan FIFA World Cup 2002 stille den værste sult, men det er ikke et komplet måltid. Så søger du noget med længere levetid og dybde, så skal du nok ikke udelukkende satse på FIFA World Cup 2002.

Johan Tandrup Kensler

Paul Scholes (England) har scoret.



FifaWC2002 er en god, men også kort oplevelse, og det er lidt tyndt, at man ikke kan spille kvalifikationskampe. Ærlig talt er det lidt grådigt at kræve små 400 kroner for det her.

Systemkrav:

Win9x/00/Me/XP

Pentium233, 32 Mb Ram

Anbefalet:

Pentium3/450 Mhz

128 Mb ram, 32Mb grafikort

Oplevelse: 94 %

Gameplay: 92 %

Holdbarhed: 61 %

Kvalitet: 71 %

Pris: 399,- kr.

Nu vil vi have klar besked om Amiga os 4

Interview med Hans-Joerg Frieden

Hans-Joerg Frieden fra Hype-
rion Entertainment er en af ho-
vedkræfterne bag OS4, og vi
spurgte ham, om han ville besva-
re et par spørgsmål. Vi var meget
glade for at han ville afsætte tid
til dette interview i en travl hver-
dag.

Hvordan udvikler kernel (kernen i AmigaOS) sig ?

Ret godt, vil jeg sige. Den er allerede ret avanceret. Vi bruger slet ikke noget af den gamle rom, hverken kickstart eller flash ram fra CyberStorm/Blizzard.

Den nye kerne vil være næsten 100% kompatible med den gamle. Og den vil være meget avanceret og nem for programmørne at arbejde med, på trods af at den har modtaget kritik på det område. Jeg er lidt overrasket over, hvor mange der ved *alt* om OS 4 uden at have været i nærheden af den.

Hvordan ser du AmigaOS 4 som et produkt, altså hvilke features vil OS4 have ?

Vi prøver på at implanterer alt det, der var planlagt, men det bliver en stram tidsplan. Det er lidt svært at forudse, hvor lang tid det tager at udvikle noget helt fra bunden, og det vil langt det meste være. En del af det, der var planlagt til 4.2 er dog allerede blevet flyttet til 4.0. Det er f.eks. ting som USB, og der er sket en komplet frigørelse fra en bestemt CPU, som er en del af hele ideen med AmigaOne.

Du har tidligere givet udtryk for at du var skuffet over at blive svinet til i forums på nettet.

Læser du fortsat disse grupper ?

Nej, egentlig læser jeg dem ikke længere. Jeg går glip af nogle gode diskussioner, men jeg gider heller ikke blive flammeret og være en del af mudderkastningen.

Jeg ved godt at langt de fleste er meget fornuftige, men desværre er der altid idioter, der råber frygtelig højt. Der er gået mange år siden konkursen fra Commodore, og der har været mange dumme forsøg på at stable Amiga på benene. Det har ført til en række frustrationer blandt en gruppe brugere, der virkelig er negative overfor os. Det er i orden at folk er lidt skeptiske, men der er ingen grund til at gøre tingene værre end de er - for faktisk går det langt bedre nu end for 2 år siden.

Hvorfra har du viden om operativ systemer ?

Mest af det kommer fra universitetet, og alle i gruppen har arbejdet med andre operativ systemer, såsom Linux, Mac og Windows. Man finder ud af, hvad der er godt, og hvad der er dårligt. Det giver os en klar fordel, når vi skal skrive "vores" eget.

Er situationen for BlizzardPPC håbløs ?

Næh, bestemt ikke. OS 4 vil virke fint med BlizzardPPC, så man behøver slet ikke være bekymret.

Hvordan går det egentlig med Quake 2, og hvad kommer først, Quake 2 eller OS 4 ?

Quake 2 var og er fortsat et hobbyprojekt, og hastigheden med Q2 projektet er bestemt ikke imponerende lige nu, men det er ikke skrinlagt. OS 4 er langt vigtigere, ikke kun for os men for hele Amiga. Endnu et spil til Amiga er ikke specielt vigtigt.

Vil der komme gode teksteeditor med OS 4 ? Måske GoldED eller CygnusED?

Det kan jeg slet ikke sige noget om nu. Vi arbejder med selve operativ systemet, og hvilket editor der kommer med er vist heller

ikke så vigtig – slet ikke lige nu.

Hvilket operativ system bruger du mest lige nu ?

Jeg bruger ofte MacOS, det er fordi langt det meste af mit arbejde er på den platform lige for tiden. Det er meget sjældent jeg efterhånden bruger AmigaOS3.x. Og jeg bruger da også Windows, mest når jeg vil slappe af med et spil.

Jeg håber at mine projekter kan komme tilbage på Amiga, når OS4 er på gaden.

Har du prøvet MorphOS?

Nej, jeg har slet ikke prøvet det. Jeg ved at mange mente at MorphOS var fremtiden for Amiga, men man kan ikke nå at prøve alt til bund, og derfor har jeg heller ikke haft tid til at se på BeOS. Nu bliver jeg sikkert skældt ud på en masse forums, og det var en af grundene til jeg forlod dem. Man kan ikke stille alle tilfreds.

Du har tidligere svaret "når det er færdig", men hvornår kommer OS 4 ?

Når det er færdig ?

Seriøst, så vil jeg ikke love noget. Vi arbejder hårdt på at få projektet færdig. Vi har lidt overraskende mødt modstand mod projektet, og det har ikke gjort det nemmere. Men generelt går det rask fremad, og der er mange dele af OS4, der er færdige, og endnu mere er næsten færdige.

Amiga har gået igennem meget, og jeg vil bede en stille bøn for at brugerne ikke opgiver os nu, hvor vi endelig kan se lyset for enden af en meget lang tunnel.

*Interview foretaget af
Juha Niemimäki
Oversat og beskåret af
redaktionen.*

Championship Manager Season 2000-2001

Rigtige managere snyder ikke, men vi har alligevel fået adskillige ønsker på netop dette spil. Her er nogle tips, der kan sikre dig sejre.

Editor (alle med editor)

Gå ind i editoren. Beslut dig til hvilket hold du vil have, derefter er det bare at gå i gang. Beckham spiller pludselig for dit hold og er 18 år. Schmeichel vil elske at spille for Morecambe. Giv dig selv et par hundrede millioner, det skal alt sammen nok hjælpe dig. Kun fantasien sætter grænser. Måske skal Manchester United spille i Conference League?

Let sejr (alle)

Overtag modstanderens hold, smid alle spillerne ud på en af fløjene eller fjern deres målmand, det skal nok hjælpe.

EU Spillere (Sæson 2000/01)

At finde spillere udenfor EU, der har et EU pas kan være lidt af opgave. Søg efter spillere, vælg: "EU National" under filter. Mens du er der skriv i tekstfilter: a country or continent outside the EU.

Sådan kan du finde udenlandske spillere der har et EU pas, ekstremt vigtigt, da næsten alle ligaer kun tillader brug af 3 ikke-EU spillere af gangen.

Holdet, du hader ! (alle)

Hvis du hader et hold, så gør følgende.

Overtag hans hold, frigiv alle spille-

re, men i stedet for at vælge continue, vælger du retire. Ingen af dine frigivelser bliver blokeret, og holdet har nu ingen spillere.

Fornuftig brug af det kan være mod Lyngby, der jo gik konkurs.

Overtag landsholdet (alle)

Hvis du vil have landsholdet vælger du bare en spiller af dets nationalitet, klikker på hans land, og vælger take control.

Få de spillere du vil (alle)

Overtag modstanderens hold. Sælg hans spillere til dig, hvis spilleren siger nej får han bare bøder 3-4 gange, gør han til "behøves ikke" i truppen. Han hader dig, og det gør ledelsen også indenfor 2-3 uger, men da har du allerede hentet "dine" spillere.

En grov snyder (Sæson 99/00)

Gå til Arsenal, køb Robert Pires for 17.5M, når du har fået ham, søger du på samme navn. En ny Robert Pires dukker op, han er 75.000 værd. Køb ham. Man UTD vil komme med et bud på Robert Pires på 23M. Her kommer tricket. Man UTD køber nu Pires, men får du billige, du beholder den dyre. Små 8M ned i foret og så har MAN UTD desuden lige betalt for din stjernespiller.

Gode spillere

Disse spillere er enten gode nu eller vil blive det.

Carl laurie
jermaine defoe
Matthew etherington
Simon davies
Bizzarri

Javier Saviola
Luke chadwick
Ian stonebridge
Mark tyler
Martin palermo
Michael ball
Jan koller
John carew

Superspillere

Esteban Cambiasso
Martin Palermo
Kim Kallstrom
Sean Hessey
Alex(Flamengo)
Denilson
Alex Notman
Ricardo Carmo
Derek Boateg
Ruben Olivera
Daniel Jensen
Anthony Lurling
Arnold Bruggink
Nuno Coelho
Simon Downer
Clinton Morrison
Michael Ball
Tony Gardner
Jan Vennegoor Of Hesselink
Maximilano Estevez
Edson Rolando Silva Sousa
Mark Van Bommel
Vicente
Rafael Van Der Vaart
Matthew Blackwell
Alexander Alm
Matt Jansen
Marcus Bent
Simao
Savio
Edilson
Djair Fernandes Silva
Tonton Moukoko

Næste nummer

AMIGA på pc

læs om: Amiga forever og Amigaos xl

anmeldelser af bl.a.: buisness tycoon og freespace
2. del af blitz basic kursus

Og meget mere - vi ses i september

Windows Med Amiga

Årsabonnement (6 numre)
koster kun 120 kroner.

Du sparer 59,50 kr.
Få års CD

Mindst 30 sider hver gang.

Adressen er på side 3

Husk at de udvikler sig alt efter deres karrieres forløb. Sætter du dem på bænken bliver de ikke ligeså gode som de kunne være blevet.

Klubber - danske

FC Midtjylland

Laver du gode resultater er de parat til at efterkomme ethvert ønske. Dårligt ry, lav egenkapital. Parat til at satse på præmiepenge.

FCK

Vil ikke betale ordentlige penge for danske spillere, lønninger er lave. Ryet er godt, men svært at tiltrække ordentlige spillere pga. lønstrukturen. Enorme tilskuertal (for en dansk klub), enorme dividender hvert år, sørg for at indkøbe inden sæsonafslutning.

Brøndby

Superb ry, god egenkapital, i forhold til FCK lave tilskuertal.

Vejle, Aab, Hvidovre

Træneren udskiftes efter 4-5 nederlag på stribe.

Engelske klubber

Rush and Diamonds (3.div)

Høje ambitioner, parat til at satse på oprykning. Stor startkapital. God startklub

Crystal Palace

Konkurs - undgå nedrykning og eller er tilfredse.

Manchester United

Ufattelig rig, en 3. plads og du er fyret

Luton

Næsten ingen penge, elendig lønstruktur, og fyresedlen er allerede

skrevet inden du er startet.

Derby

Parat til at satse på unge spillere på bekostning af ligaplaceringer. Undgå nedrykning i et par år, mens du spiller et ungt ambitiøst hold sammen er tilladt.

Billigere spillere

Hvis du spiller i England, Italien, Spanien i 2-3 division eller lavere så led i Superliga, du kan i næsten alle tilfælde matche både deres minimumssum og deres løn.

Husk at billige brasilianere, afrikanere m.v. er gode nok, men at du kun kan bruge 3 af gangen.

Engelske spillere vil ofte hjem til gode gamle England, meget ofte efter kun få måneder i deres nye land. Lad dem rejse.

En klub med god atmosfære i omklædningsrummet klarer sig markant bedre end de utilfredse hold. Få hældt de utilfredse ud eller få dem gjort tilfredse, uanset om de er stjernespillere eller ej.

Taktik

Brug lang tid på at designe din egen taktik. Beslut dig til om du vil købe spillere efter din taktik eller om du vil indrette din taktik efter de spillere du har. Det handler om at få udnyttet det du har til rådighed til det yderste.

Udnyt de ligegyldige kampe.

Lad dine stjerner sidde over en gang imellem. Er der mindre 3 dage mellem en kamp, tag beslutningen om hvilken der skal vindes, eller beslut hvilken modstander der kan bankes med dine reserver. Er ligaen vigtigere end pokalturneringen ?

Husk at premierliga holdene ofte tænker sådan, det giver selv dit hold i 2.division en chance for at slå de store hold.

Lad din reserve få de sidste 2-3 kampe i ligaen, hvis disse ikke betyder noget. Hvem bekymre sig om du ender som nummer 12 eller 14 ? Hvem bekymre sig om du vinder ligaen med 1 point forspring eller 12 ?

Undgå så vidt muligt at bruge spillere, der har under 92-65% i fitness. Bruger du spillere med under 90% risikere du ofte at få en skade og de spiller ikke optimalt.

Undgå at bruge skadet spillere, det er en helt anden snak hvis det er trofæet det handler om.

Send spillere til genoptræning, hvis det er nødvendigt, også hvis det er stjernen, det er givet godt ud i den sidste ende.

Udskifter du gentagende gange en spiller i træk, så påvirkes hans moral betydeligt.

Landshold

Tag en rask satsning, og udtag kun 2 målmænd til slutrunderne. Benyt alle dine udskiftningsmuligheder, så du kan holde dine nøglespillere friske. Hvis muligt så accepter et nederlag i sidste gruppekamp for at spare de bedste.

Husk at i slutningen af oktober/ starten af november kommer Championship Manager 4.

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

Tak for et godt blad, der bliver bedre og bedre fra gang til gang, og derfor har jeg heller ikke før skrevet ind.

1) Bladets layout er godt, og trykningen er bedre end tidligere, men det virker som om at det kun udskrives i 150 dpi ?

2) Kan det virkelig bedre betale sig at selv udskrive bladet ?

3) Cd'en lyder som en god ide, specielt den måde I beskriver den på. Men er det virkelig muligt at finde nogle gode programmer, som I må give væk gratis ?

4) VM tillægget var ok, men overflødigt, der kom så mange andre farvestrålende tillæg i alle andre aviser og blade alligevel.

5) Kunne bladet ikke være på 40 sider hver gang, måske med 10 sider tips og tricks og løsninger og den slags, hvis der ikke er stof nok til 40 sider almindelig materiale.

6) Er det piratkopier I anmelder ?

7) Er det tilladt at kopiere

min brors FIFA 2002 ?

8) Hvorfor kan jeg ikke kopiere min brors FIFA2002 ?

Jakob Andersen, Esbjerg

Hej Jacob

1) Bladet udskrives i 300 dpi, 600 dpi vil gøre trykningen væsentlig dyrere.

2) Ja, vi sparer op mod 30% af trykomkostningerne på den måde.

3) Ja, det ser meget lovende ud i øjeblikket.

4) Nå.

5) Det er for dyrt.

6) Bare det var, så kunne vi anmelde spillene langt hurtigere, nej vi er nødt til at vente på, at en anmelder køber spillet.

7) Det er i hvert fald tilladt med musikcd'er.

8) Det er fordi det er kopisikret.

Vuffer

Hej Vuffer

Igen bliver jeg svigtet af mit computerblad. Nu skal vi have en cd-rom, men det er jo ikke alle der har cd-rom, så hvad med at vedlægge en diskette til dem af os ?

God ide, måske sammen med en frisk ny Gøg og Gokke film på 8mm eller er du gået over til det der nymodens betamax? Vi kunne ikke drømme om at vedlægge en forside diskette i år 2002 !

Vuffer

Kære Vuffer

God ide med programmeringskursus, men hvorfor ikke Amos ?

Orla-lund@hotmail.com

Hej Orla

God ide, og har nogen skrevet eller har mod på at skrive et amos kursus vil vi meget gerne bringe det.

Vuffer

Hej Vuffer

Godt at bladet nu kommer hver anden måned, det var et godt tiltag. Et par ændringer i bladet kunne dog være rare, f.eks. synes jeg at alle programmer burde få en karakter, også brugerprogrammerne, det har I tidligere gjort. Shareware og freeware burde I gøre mere ud af, og pro-

grammeringskurser er mere end velkommen.

En sjov tegneserie, men burde den ikke handle om computerting ?

Olebole@hotmail.com

Hejsa

Brugerprogrammernes brugbarhed afhænger meget af hvilket system man har og hvad man skal bruge det til. Vi mener derfor at en karakter vil virke forstyrrende. Udfra anmeldelsen kan man nemt tage stilling til om man har brug for programmet eller ej.

I så fald håber jeg du bliver glad for striben denne gang. Vuffer

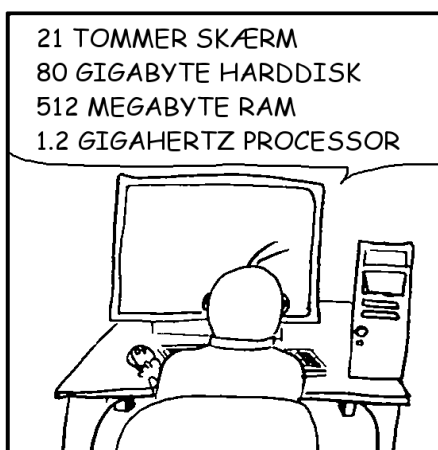
Jeg er komplet rystet over jeres anmeldelse af CM3 Season 2001/02. Det er et sikkert hit.

Hej

Vi er helt enig. Vi skrev bare, at det er lidt pebret at tage 399,- kroner for en opdatering. Men vi glæder os til november, hvor vi ser CM4 på gaden.

Vuffer

Kims Lille Verden af Kim Ursin



JEG ER LYKKELIG !

