



6 sider anmeldelse

3 sider guide

EA F1 2002 - DET BEDSTE FORMEL 1

Artikler

- 22 AmigaOS4
- 28 JazzPiber
- 26 Hammer

Hardwaretest

- 24 GeForce 4
- 28 USB Hub

Program test

- 6 Windows XP Professionel
- 27 The Virus Creating Lab.
- 27 Abiword 1.0

Spiltest

- 10 Duke Nuke'm Manhattan Pro.
- 12 EA F1 2002
- 17 Korte anmeldelser
- 18 Nascar Racing Season 2002

Øvrige

- 3 Nyhedssektion
- 19 Blitz Basic Kursus 3. del
- 29 CD forside
- 31 EA F1 2002 Guide
- 33 Spiltips
- 34 Final Fantasy
- 35 Vuffers Kurv

Duke Nuke'm Manhattan Projekt

er et af de bedste platformspil nyere tid. Action, fed grafik og superb styring giver os et sikkert hit. Glæd dig til vores store anmeldelse inde i bladet.

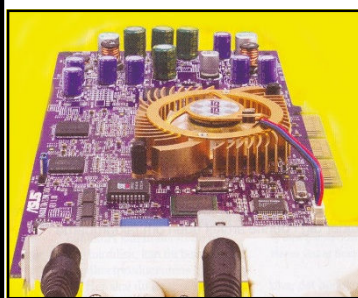


3 sider anmeldelse af

Windows XP Professional

GeForce 4 til test

En ny standard er sat med GeForce 4, vi har haft det nye Point Of View Ti-4200 til test. Og det ser rigtig godt ud, både ydelse og pris er suverænt.



ILLOYALITET ? OVERFOR HVEM ?

Det var en rasende læser, der ringende efter at vi i sidste nummer havde beskrevet Kiwi Multimedia og andre Amiga forretningers manglende evne til at levere vare indenfor en aftalte tid. Han mente, der var tale om grov illoyalitet overfor Amiga samfundet og "sagen".

Den redaktionelle linie påvirkes på ingen måde af "sagen". Vi skriver hvad det er. Hvis det er godt, så skriver vi det, og omvendt. Det er misforstået loyalitet, når Amiga fanatikere stiller sig op og forsvarer elendige produkter og elendig service.

Vi skal da ikke forsvare og opfinde undskyldninger for firmaers manglende evner fordi det er Amiga. Man skulle vel næsten tro at Amiga markedet er så lille, at man netop vil gøre ret meget for at holde på kunderne, i stedet virker til man bare har givet op og arbejdsmorale er forsvundet.

Omkring Kiwi kan jeg sige, at jeg på intet tidspunkt hørte fra firmaet efter de havde modtaget bestillingen. Man lovede at sende det indenfor en aftalt tid og man undlod at gøre det. Det kan der være både gode og fornuftige grunde til, men det er bestemt ikke urimeligt at kræve virksomheden herefter tager kontakt til køberen. Det kan da ikke passe det skal være køber, der skal rykke for ens bestillingen - og så endda mere end én gang. Det beskrev vi, og det holder vi ved.

Redaktionen har intet at undskylde for at skrive en korrekt artikel. Det fortalte vi til læseren, der kvitterede med at skribe bøsseøv og forræder og smække røret på.

Nogle gange undrer jeg mig over folks opførsel.

Herfra ønskes du på forhånd god jul og godt nytår.

Kim Ursin, Redaktør

Defekt cd ?

Kontakt os på kimursin@ofir.dk eller 2427 0296, så sender vi dig en ny indenfor en uge.

(Gældende fra 10/11-2002 - 1/2-2003)

Windows Med Amiga

udgives af Forlaget X
c/o Kim Ursin
Kærbølvej 30
6750 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
kr. Beløbet kan betales
via. giro, kontant, eller
check udstedt til Kim Ur-
sin.

1. udgave 1. oplag,
oplag: 150

Trykt i Ribe 2002
(c) Forlaget X 2002

*Indsendt materiale retur-
neres kun, hvis der er ved-
lagt svarport.*

Annoncepriser:

1/8 side : 75 kr.
1/4 side : 125 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 annoncen, hvis
du ønsker at benytte din egen
annonce skal den indsendes/
mailes som grafik bilag. 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 afvise an-
noncer uden begrundelse her-
for.*

Næste nummer:

Januar 2003

Spiderman - The Movie

Spillet kom næsten samtidig med filmen. Det preview vi har spillet virkede ret underholdende. Du møder forskellige fjender som The Green Goblin og Næsehornet (ja prøv du at stave til det på engelsk). Kamera-



et skifter vinkel efter dig og når man svinger sig gennem storbyen, så virker det meget dynamisk.

Nvidia vil ikke opdatere Voodoo drivers, de opkøbte firmaet for et års tid siden og lovede dengang at man ikke ville svigte Voodoo 4 & 5 køberne. Nu anser man teknologien for forældet. Det har jo nok ret i, men alligevel. Dem der købte kortene må ærgre sig gul og blå.

Tomb Raider - Nyt afsnit

Eidos havde ellers sagt at Tomb Raider serien nu var slut, men sådan gik (naturligvis) ikke. The Angel Of Darkness er det næste afsnit. Grafisk er der lavet en helt ny motor, og spillet vil være inddelt i tre sektioner, hvoraf den første er en slags rollespil. Handlingen går på at smukke Lara er blevet beskyldt for en forbrydelse, hun ikke har begået.

PC Hardware Training

Kun 599,- kroner skal man betale gennem TV Shop for at få dette formidable program, der kan lære dig alt om Pc'en og dens hardware. I software programmet lærer man med videoklip hvordan man kan sætte et grafikkort i, hvordan man monterer ens harddisk. Det er jo meget fint, altså undtagen prisen. Og nåja, helt præcis hvordan har man glæde af et program, mens man udskifter ens harddisk ? Få en bog i stedet.

Championship Manager 4

CM4 skulle være udkommet i slutningen af oktober, men det er forsinket. Nu lyder det triste budskab: "i løbet af 2003".

HP endelig klar med XP drivers

Samtlige HP produkter fra 1994 og fremefter virker nu med XP oplysninger producenten. Dog er man ved ældre modeller nødt til at vælge en anden driver end den model man har. Man kan enten vælge at hente de mere end 60Mb på HP's hjemmeside eller man kan bede om en cd via HP's hjemmeside.

Sony laver "ubrydelige" koder

Sony har lavet en komplet ubrydelig kode indenfor musik cd-rom, så den under ingen omstændigheder kan afspilles eller kopieres gennem en computer.

Altså medmindre du er ejeren af en tusch, farve ligegyldig. Du tager din tusch og sætter en streg hen over koden, der er på inderst cylinder - Til-lykke du har nu en samling med en cd uden kode, hvis du er i tvivl.

Vi siger tak til Sony for deres ubrydelige kode. Den har kostet mere end 50 millioner at udvikle, den blev brudt af undertegnede på under 2 sekunder. Kodes lethed blev i øvrigt opdaget under 40 minutter efter den første cd var på markedet.

Sony har for resten også udviklet en DVD kode, der har til hensigt at forhindre afspilning af filmen i kodefrie afspillere. Problemet er bare at ca. 50 % af kode 1 og 2 afspillere heller ikke kan...

Resultatet er at The Patriot bl.a. stort set har været usælgelig efter, at det kom frem. Vi siger tak til Sony og opfordrer til at overveje nye ansigter i udviklingsafdelingen.

Absolute Patience 3.2, er en samling af 400 forskellige kabaler. Der er mange forskellige kortspil med motiver og baggrunde som bjergskønne landskaber og søde piger. Man kan desuden importere egne billeder, og i den registrerede udgave kan man downloade nye kortspil fra nettet. Find spillet hos Kamikaze Games.

CacheBoost 4.02, dette program forbedre systemydelsen i Windows ved at lade CacheBoost optimere både fysisk RAM og virtuel RAM (swapfilen) løbende. Programmet sørger også for at defragmentere den fysiske RAM, således at systemets stabilitet og ydeevne bevares intakt selv efter mange og store programmer har været kørende. SysTweak står bag programmet.

ClipStrip 1.5.1, konverterer indholdet af udklipsholderen til ren tekst. Alle formateringskoder, billedinformation og HTML bliver klippet væk. Det er f.eks. lækkert hvis man prøver at kopiere en stump tekst fra en hjemmeside, og derfor får rammer og meget mere med. Innovative Software Creations har lavet det.

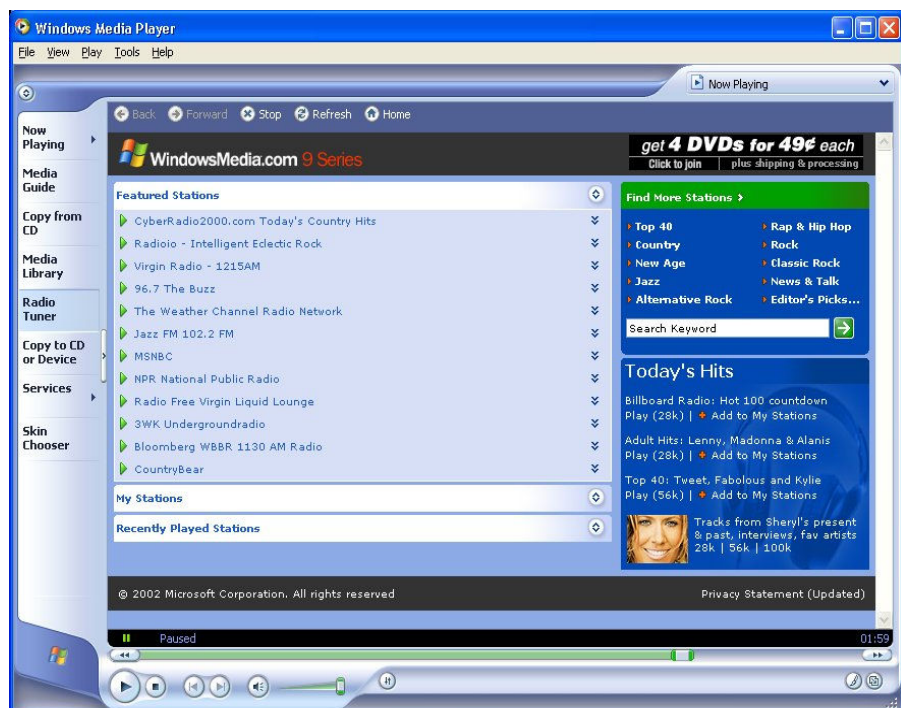
NHL 2003

NHL-serien behøver næppe nærmere introduktion. Den nyeste version byder på nye grafiske effekter og masser af ekstra lyd, men ellers ikke det helt store nye.



MediaPlayer 9

Microsoft er langsomt ved at blive klar. Vi har ikke hørt om at der skulle ske de store forandringer. Altså flere skins, flere formater der understøttes og lidt mere brugervenlighed.



Kazaa stjæler fra dig

Det meget populære program, der afløste Napster, bruges til hente og finde musik og video på nettet. Kazaa har hele tiden hævdet at der ikke er såkaldt spyware i deres program. Nu viser det sig imidlertid at de samarbejder med BDE (Brilliant Digital Entertainment). BDE lægges som en sovende spion og på en bestemt dag kobles alle pc'er sammen i et netværk. Ideen er at tage processorkraft fra alle maskinerne, der så kan sælges til andre firmaer, der har brug for massive beregninger. I øvrigt er det kun en lille del af programmet, der er downloadet fra starten, resten hentes, når spionen vågner - og det skulle gøre os mere sikre ???!

Det er samme problem med Grokster, der fortsat nægter det. DivX nægter det på ingen måde, det står direkte på hjemmesiden og oplyses som finansierings grundlag for udviklingen. Det er okay, så kan brugeren selv vælge om man vil bruge programmet eller ej.

Bust a Move 3

Empire er klar med Bust a Move 3. Lidt morsomt fordi 4'eren (Super Bust a Move) netop er udkommet.

Jeg ved ikke, hvorfor treeren først nu udkommer, men den er i hvert fald både underholdende. Grafisk er den lidt dårligere end 4'eren, men det er ikke grafikken, der bærer spillet.



Battlefield 1942

Dette multiplayerspil er blevet rost til skyerne overalt. Du spiller en enkelt soldat i anden verdenskrig, du kan gøre karriere indenfor alle tre værn og kan slev vælge hvilken side du er på. Der er ingen computermodstandere, men kun menneskelige.



Computerspiller død

Så er det igen bevist at det kan være farligt at spillecomputerspil. En sydkoreaner spiller på en cafe i, hold nu godt fast, 86 timer i streg uden at få hverken vådt eller tørt.

Derefter kollapsede han, men genvandt bevidstheden og gik på toilet (for første gang i 86 timer !), det var der man fandt man senere.

Politiet har udelukket mord, men undersøger nu årsagen.

Der kommer ingen Sharp Amiga Model

"Sharp lancerer AmigaDE model" lyder overskriften fra Amino. Vi kontrollerede Sharps hjemmeside, både den danske og den udenlandske. Intet om Amiga. Vi ringede til Sharp, der svarede: "Den har intet på sig, så vidt jeg ved har der slet ikke været sådanne planer, og der er i hvert fald ingen nu." Citat slut.

Vi konfronterede Amino med oplysningen. Her lyder svaret, at man har udgivet en pakke med ældre Amigaspil til PDA, og at dette har ført til misforståelser i Amiga samfundet.

SPIL

Deep Sea Tycoon, gælder de om at lave fuldt funktionelle undervandsbyer. En morsom blanding af The Sims, Rollercoaster Tycoon og Railroad Tycoon. Vi hentede demoen ned den 3/8 og konstaterede at den kun virkede frem til 1. august. Flot !

Gore, er en 3D-shooter der virkede ret god på game-play og bestemt hverken på grafik eller originalitet.

Moto GP Ultimate Racing Technology Det ser godt ud dette motorcykelspil fra THQ, hvor man virkelig kan mærke fart og spænding. Det er vaskægte arcade oplevelse, med lukkede baner og motorcykler der først bliver synlige efterhånden som du bliver god nok.

Syberia, er noget så sjældent som et adventurespil, af den gamle garde. Du spiller rollen som Kate Walker der skal finde en herre, der viser sig ikke at være så død som først antaget. Nydelig grafik.

Windows XP Professionel

At gå fra Windows 98 til Windows XP er ligeså stort et skridt, som da vi gik fra Windows 3.1 til Windows 95

Nu kan man sige meget om Microsoft for, men de er altså ret beslutsomme på at få gode anmeldelser - selv i de små blade.

I nummer 26 sablade vi XP Home Edition ned, og det gjorde vi for resten også i nummer 27. Nu har vi nu modtaget en Windows XP professionel udgave ganske gratis fra Microsoft. Naturligvis under betingelse af at vi anmeldte den. Nu er der jo ikke noget vi heller vil end at skrive gode anmeldelser, specielt med styresystemer, da vi jo skal bruge flere timer på at installere det og dernæst et par måneders brug, før vi kan skrive den.

Jeg må ærlig erkende, at jeg var ret negativ lige da vi fik brevet fra Microsoft.

Der stod at MS var overbevist om at resultatet ville være væsentlig anderledes; ”vi ønsker at alle vores kunder skal være tilfredse brugere af verdens bedste styresystem”, stod der i brevet. Det lød som pression, og da de skrev de ikke kunne acceptere dårlige anmeldelser, og derfor forærede os en kopi af XP Pro, under betingelse af at vi anmeldte det på en fair og fornuftig måde. Det lød altså pression.

Nå, men Windows XP er under alle omstændigheder et så vigtigt produkt at vi ikke hverken kan eller vil ignorere det. Og måske var det ment på den måde, at man var så



Guiderne til selvhjælp er efterhånden ved at være nogenlunde behjælpelige.

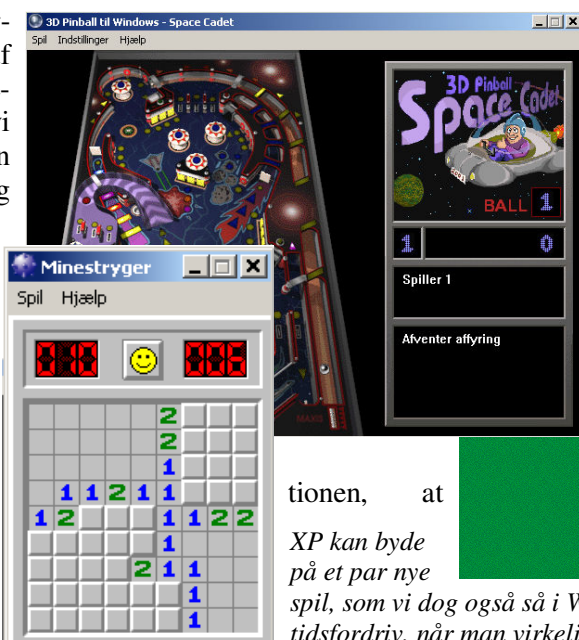
overbevist om systemets kvalitet at de var overbevist om en god anmeldelse. Men alle produkter vi anmelder og omtaler prøver vi at være fair overfor. Hvis det er godt skriver vi det, hvis det er dårligt skriver vi det.

Nu er det imidlertid noget af det mest irriterende at anmelde et dårligt styresystem af den grund at man bruge lang tid på installa-

lægge programmerne ind og så fremdeles. Så vi krydsede fingre, tog backup, smed systemdisketten i og håbede at det var en bedre oplevelse end XP Home Edition, som vi sablade ned i marts (nr. 26).

Installationen

Det hele er anderledes og bedre end under Windows 9x. En start-diskette i, tryk på RETURN et par gange og du er i gang med installationen. Der var kun et sted, hvor jeg var lidt i tvivl. Der

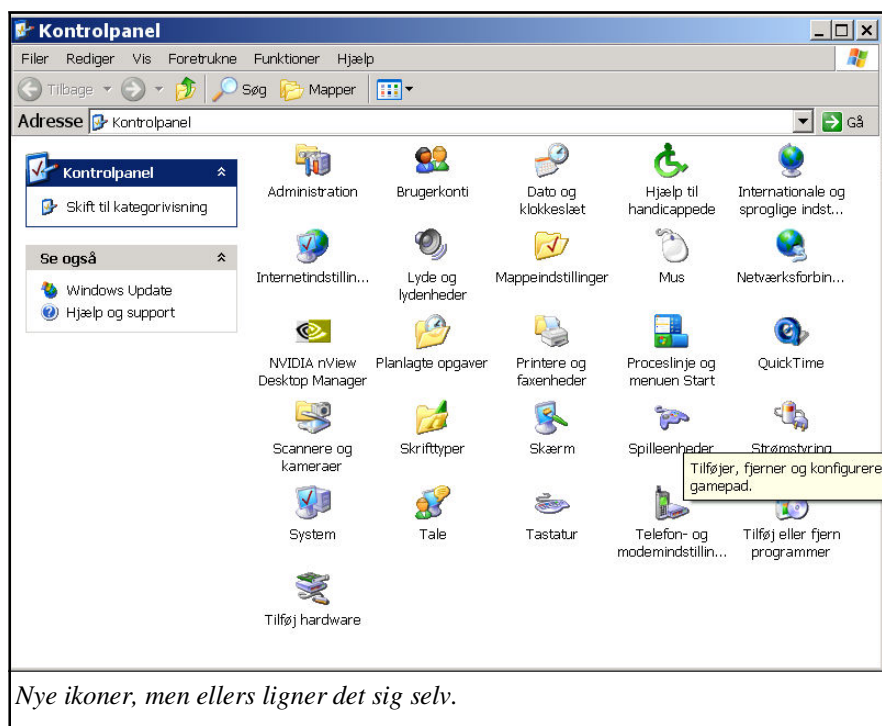


tionen, at

XP kan byde på et par nye

spil, som vi dog også så i Windows 2000 og Me. De er ret underholdende tidsfordriv, når man virkelig keder sig.





Nye ikoner, men ellers ligner det sig selv.

er nemlig kommet en ny slags filsystem, NTFS, som er en lidt anden måde at lagere på. Man kan bl.a. komprimere ens drev. Desværre er der nogle ældre programmer, som ikke kan virke under NTFS, så jeg valgte det sikre FAT32. Man kan nemlig skifte til NTFS uden at formatere senere, men ikke fra NTFS til FAT32.

Det tager forfærdelig lang tid, mere end én gigabyte skal installeres, og det kan helt sikkert være en fordel at lægge hele cd'en over på harddisken og installere derfra, som programmet foreslår, men det gjorde jeg ikke. Jeg betalte prisen. Det tog mindst 1½ time. Men i den 1½ time skulle jeg til gengæld ikke gøre noget som helst. Den klarede det hele. Printer, joystick, lydkort og det hele var installeret. Faktisk var det kun skanneren, der stod af. Her skal man så ind på HP's hjemmeside og hente deres driverpakke. Og den er på over 60 Mb, det er altså ikke alle, der har ASDL forbindelser...

Min printer virkede fint, men blev slet ikke udnyttet godt nok, derfor måtte jeg også omkring Brothers hjemmeside og finde en ny driver. Den fyldte dog kun

1 Mb. Efter have konstateret at 1450 virkede med min 1250 var også den del klar til brug.

Jeg konstaterede til min glæde at XP kom med en installationskode, når man ikke har adgang til nettet fra ens egen computer er online registrering et rent helvede.

Ligeledes var alle de irriterende pop up beskeder væk. Det lignede da heller ikke andet. Om det så er fordi jeg ikke er på nettet. Hvis og såfremt jeg var på nettet skulle jeg formentlig fortsat tilmelde mig til underlige tjenester. Her kan jeg kun henvise til sidste nummer, hvor vi fjernede bl.a. MSN, som mildt sat er elendigt - og jeg skal nok selv bestemme, hvilke tjenester jeg vil have. Og

XP Anti.spy er et lille genialt program, der kan fjerne alle underlige og finurlige opdateringsservicer. Slå hele loxxx fra, når du har lyst til at opdatere kan du gøre manuelt eller via Windows Update.

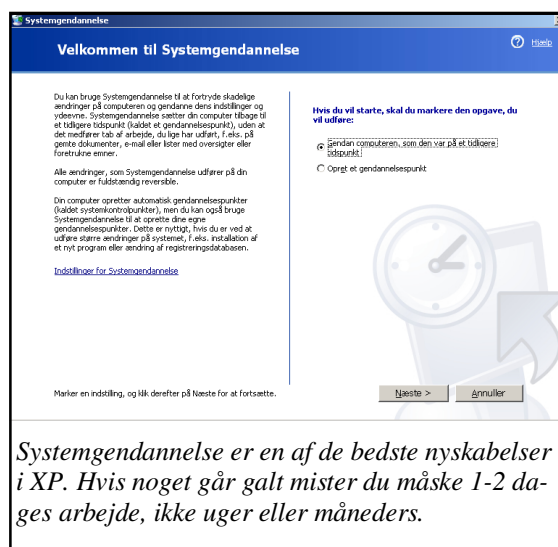
det er da slet ikke MSN, for sjæl-

dent har jeg oplevet så ringe brugbar. Er der nogensinde nogen, der har oplevet at det program rent faktisk har fundet en side til én?

Udseende

XP ser lidt anderledes ud end Windows 98/Me. Det hele ser mere poppet og farverigt ud, og efter et par timer blev det for meget. Man kan også vælge den klassiske form. Det gjorde jeg. Men der er forskelle. Nogle af ikonerne har ændret sig, og skrivebordet har ændret sig en anelse, og de tiltag fungerer rigtig godt. Kontrolpanelet er ændret, og det er ikke kun udseendet, men også en del funktioner hist og pist. Ikke mere end der er nødvendigt.

Grundlæggende minder det hele mere om Windows 2000 end

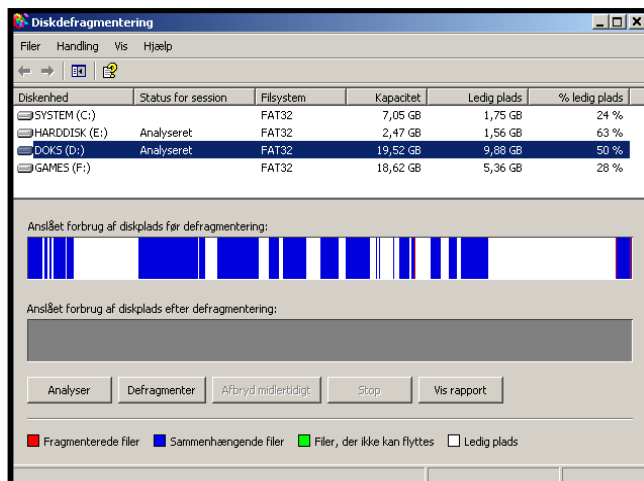


Systemgendannelse er en af de bedste nyskabelser i XP. Hvis noget går galt mister du måske 1-2 dages arbejde, ikke uger eller måneders.

om Windows 98, og det tager lidt tid at vænne sig til, men langsomt synes det egentlig ret smart.

Systemgendannelse

Dette punkt er virkelig genialt. Engang i mellem og mindst en gang om dagen, gemmer XP et slags kontrolpunkt. Hvis man siden installere et program, der ødelægger computeren, kan man altid vende tilbage til et af de tidligere punkter. Det virkede fremragende, den ene gang vi var nødt til at bruge det efter godt to måned.



Diskfragmenteringsværktøjet har med rette været et af de mest udskældte, men med denne nyudviklede version ser det straks bedre ud. Det tager ca. 2-3 timer af ordne 21% fragmentering af en 20 GB hard-disk. Det er i den fornuftige ende.

Hjælpeprogrammer

Explorer er det store problem-barn. MS siger det er en integreret del af Windows, alle andre siger det modsatte. Faktum er, at Explorer ikke kan fjernes og hvis man installerer en alternativ browser spørges man alt for tit om man ønsker at bruge Explorer som standard browser. Et andet problem er at Explorer og Outlook, der efter min mening er de bedste på markedet, har en del sikkerhedshuller. Formentlig ikke flere end de andre, men Explorer er i dag blevet virusprogrammørernes fortrukne. Så husk at sætte en firewall op, specielt hvis du har fast forbindelse, ellers er det

som at gå hjemmefra uden at låse døren - der sker sikkert ikke noget, men det er så ærgerligt hvis det sker.

Explorer kan også fremvise billeder, og det er gået ud over ACDSee. Der har svært ved at holde fast i at den er min standard viewer, det virker faktisk som om Windows engang imellem selv skifter over til Explorer som standard viewer. Den er ganske glimrende, men det er en smagssag og slet ikke noget MS skal blande sig i. Det forsvinder sikkert, når ACDSee kommer i en XP udgave.

Media Playeren er forbedret og arbejder nu langt bedre - hvis man har systemet til det. Og man

kan nu nemt brænde filer med MP, så vidt jeg har forstået, men jeg har altid holdt mig til det, som jeg ved virker, i dette tilfælde "Nero". Stifinderen virker som den altid har gjort, altså ikke specielt godt. Windows Commander er både nemmere og mere overskuelig. Der er kommet flere spil til, det er de samme som i det kiksede Windows Me, men de kan jo hverken gøre fra eller til i bedømmelse af systemet. Langt de fleste filer bliver genkendt fra starten, ja selv Zipfiler kan XP udpakke fra fødslen. Det er måske træls for Winzip folkene, men det synes som en naturlig udvikelse, når man så ofte støder på disse filer.

Winzip er dog fortsat et vigtigt og bedre værktøj, som jeg ikke ville være foruden.

Notepad er ikke blevet forbedret, det er Paint meget overraskende heller ikke. Det trængte ellers til en ordentlig omgang.

Stabilitet

"klippe-stabil" har Windows jo altid været (fnis), Windows 95, '98 og Me har dog mest mindet om at ustabile vulkaner. Det er vel selvsagt, at MS på et eller andet tidspunkt måtte nå frem til

5 hurtige til Microsoft produktchef Danmark Nis Bank Lorenzen.

1. Den nye registreringsproducere virker dybt irriterende. Har det forhindret piratkopiering?

Vi har konstateret piratkopier af XP. Jeg havde heller ikke forventet andet. Registreringen er for at forhindre den tilfældige kopiering. Den virker uskyldig, men koster softwarefirmaer milliarder af kroner hvert år, fordi så mange gør det. Det er asocialt, fordi den lovlydige kommer til at betale for andres brug af produktet.

2. En hel del brændere og dvd drev havde problemer med XP. Det finder vi jo lidt betænkelig, når I samtidig selv vedlægger brænderprogram og DVD af-

spiller. Er det Explorer om igen?

Jeg ved ikke, hvad du mener med Explorer om igen. Men XP genkender over 10.000 produkter. Det vil være umuligt, at der er drivers til alt hardware i starten.

Vi vedlægger DVD afspiller og et brændeprogram i XP, fordi det er en naturlig del af en computer i dag. Det samme er nettet. Hvordan skal vi kunne bede om online registrering, og så ikke vedlægge en browser, der virker både godt og brugervenligt. Brugeren kan altid installere alternativer til Explorer, hvis man ønsker det. Det samme omkring DVD og brænding af cd'er.

3. Har I modtaget flere henvendelser til hotline siden XP?

Nej, tværtimod. Hjælpen er efterhånden sådan at brugeren selv kan selv løse de fleste problemer ved hjælp af nogle brugervenlige guides. Det er meget positivt.

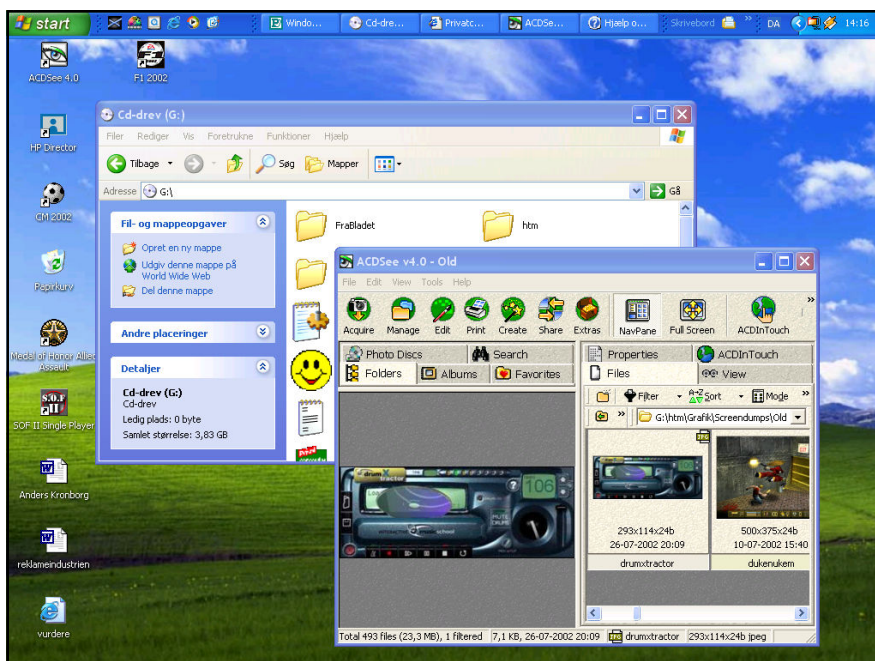
4. Er XP en god spilplatform?

Bestemt. Det er nemmere at koble computere sammen med XP. Hvis et spil crasher tager det ikke hele computeren med sig. Og jeg forudser at XP hurtigt bliver den mest populære platform.

5. Vi har lige hørt at Microsoft tjente over 20 milliarder i sidste kvartal, kunne man ikke undgå piratkopiering ved at sænke priserne?

Vi bruger enorme summer på udvikling og service. Vi leverer de bedste produkter, så alle får noget ud af det. Vi kunne godt sænke priserne med måske 3-5%, men det ville ikke forhindre kopiering og vi ville få langsommere udvikling af nye produkter. Om XP koster 2000 eller 1900 gør ingen forskel på dét problem.

Tak til Microsoft produktchef for at han tog sig tid til at svare.



XP har et nyt design, og bryder man sig ikke om det kan man bare holde sig til det velkendte.

et stabilt system. Det er sket denne gang. Hvis et program går ned tages hele computeren ikke med i faldet. Man kan langt om længe sige, at MS har opnået det som de og vi længe har ønsket. Klippestabilt som Bornholms undergrund.

Bagud kompatible ?

Når man laver så store ændringer, som det er at gå fra 16 bit arkitektur til 32 bit arkitektur, er det også nødvendigt at bringe et par ofre. Det første er at DOS denne gang er helt aflivet. Hvis man vil køre et DOS program virker det eller også er det bare synd. I betragtningen af at det vel er 5-6 år siden, der blev fremstillet et program til DOS er det et offer, der er til at acceptere.

Der kan også være enkelte spil/programmer fra Windows95/98 der ikke virker, men det er et fåtal. Det eneste spil jeg fandt var SimCity3000, så jeg heller ikke kunne få til at virke i "kompatibelmåde", som man vælger ved at højreklik på pro-

grammets ikon og vælge det i en menu. Jeg vil mene problemet er mindre end på Me, hvor jeg oplevede adskillige programmer, der havde store problemer.

Gudskelov

Jeg startede med at skrive, at det er møgtræls, hvis anmeldelsen af et styresystem må blive

negativ. Det tager mindst en dag at sætte det op, man bør arbejde med det i mindst 30 dage og hvis man skal af med det igen koster det yderligere en dag, før man er oppe og køre igen. XP Pro er rigtig godt, det har bestemt taget sin tid at få lavet den Windows version, der rent faktisk opfylder alle de målsætninger man lavede til '95, så Mac har formentlig virket effektivt som konkurrent. Vi var ellers ved at se på Mac, men med XP som system bliver vi ved pc lidt endnu.

Hvorfor f... lancerede man så det bæ til XP Home Edition ??

Systemkravene er oplyst til Pentium 233 og 32 Mb ram. Det er nærmest komisk. Alt under 7 -800 MHz og 128 Mb ram er noget område, ellers skal man da vist have tålmodighed som en engel.

Windows XP Professionel

Udvikler: Microsoft

Systemkrav: Pentium II / 450 MHz, 128 Mb ram, 4 GB harddisk

Anbefalet: Pentium III / 1 800 MHz eller bedre, 256 Mb ram, 10 GB harddisk

Installation: Nemt og smertefrit

Hastighed: Det kræver sin kraft, før det arbejder i et godt tempo. Ikke det store problem i disse 1+ GHz tider.

Stabilitet: Fejlfri i vores første 3 måneders arbejdstid.

Udsende: Ligner Windows2000, pænt og overskueligt. Fornuftige muligheder til at gøre det personligt.

Fejlmeddelelser: Intetsigende for normale mennesker.

Guiden hjælp er dog forbedret så den kan hjælpe med en del problemer.

Ydelse: Bortset fra nogle underlige net tjenester som MS insisterer på at tilbyde os er det faktisk ret godt.

Manual: Online og med hjælpefiler. Den trykte er ikke til meget hjælp og heller ikke nødvendig.

Pris: 1999,- kr.

Kvalitet: Super

Alle har besluttet sig til at bakke op med drivers, så det meste hardware virker og XP genkender mere end titusinde enheder. USB er vigtig, da XP arbejder mest med denne enhed. Har du hardwaren er XP på højde med MacOS 10.1.



DUKE NUKEM MANHATTAN PRO-

Mens vi venter på Nuke'm 3D Forever, må vi klare os med et platformspil med greven.

Og greven er i topform.

Det store fjendebillede i dette 3D platformspil skabes af den gale Mech Morphix, som har udviklet noget forfærdeligt slim kaldet G.L.O.P.P. (Gluon Liquid Omega Phased Plasma). Det kan mutere diverse skadedyr til megamonstre. Blandt andet kan smågrise (er smågrise et skadedyr ?) blive enorme orner, som bærer haglgevær. Rotter bliver til ninja-agtige kæmpeversioner og kakerlakker bliver til enorme syrespyttende gespenster. Dette G.L.O.P.P.-slim er blevet spredt ud over hele Manhattan, og Duke skal nu rydde op efter den tossede Morphix.

Oprydning foregår lettest ved hjælp af en Desert Eagle, shotgun, maskingevær, rørbomber og andet godt fra militærets våbenlager. Duke har også militærstøvlerne på, så han kan boot'e fjenderne, og rundt omkring er der mulighed for at finde power-ups, som giver Duke dobbelt-skadeupgrader. Duke bliver heller ikke

snydt for at skulle spænde en jetpack på ryggen, når han skal flyve langt. Det kan dog godt være en ret farlig oplevelse, da sådan en ting har det med at løbe tør for brændstof.



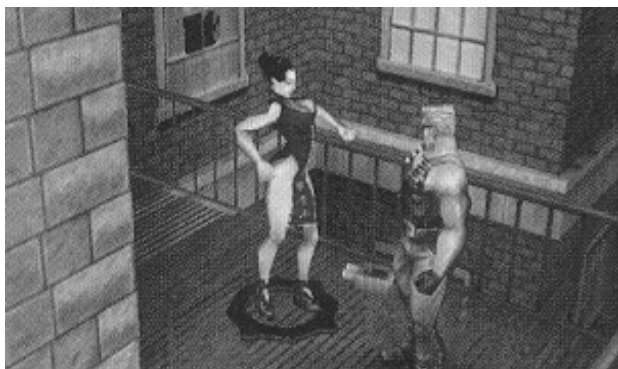
Traditionel nyskabelse

I stedet for at se ud gennem Duke's øjne er Manhattan Project et mere traditionelt platformspil, men kun så længe man accepterer at "platform" er blevet en meget flottere oplevelse med den nye teknologi. Duke er ganske vist fastlåst i sin frihed til kun at kunne løbe frem og tilbage og

hoppe opad, men den virkelige landvinding ligger i den visuelle side.

Duke Nukem: Manhattan Project er nemlig i lækker 3D og ordet "side-scrollende" er skiftet ud med "3D-scrollende". Nogle gange ser man Duke lige fra siden, mens kameraet andre gange kan drejes til stort set alle tænkelige positioner, så du ser Duke skråt oppefra, skråt nedefra, bagfra eller forfra. Det giver en utrolig dynamik og bryder trummerummen med kun at se spillet fra en side virkelig godt. Man kan desuden zoome ind på Duke, så man kan se kampene tættere på, hvilket dog sjældent er en fordel, da meget af action'en foregår over hele skærmen. Endelig kan man heller ikke "falde ud" over en platform de underligste steder.

De 8 store missioner er opdelt i underafdelinger, og på hver bane skal Duke befri en pige, som Morphix har fastspændt en



Endnu en babe er frelst og hun er klar til at dyrke dig, men det har du ikke tid til, for du skal lige flyve en tur med din jetpack og nakke et par underlige grise lignende mutanter.



gennem alt fra Chinatown til metrostationer, diskoteker og fabrikker. Og naturligvis slutter hver bane af med en boss fight. De er dog ikke den store udfordring.

Super grafik

Som sagt er der tale om et ultraditionelt platformspil, og grafikken er rigtig flot. Figurene er store, farverige og velanimerede, og baggrundene er ligeledes flotte at se på. Det samme kan man sige om lyden, der virker rigtig godt til spillet. Det hele er godt varieret, og de otte levels (med hver 3 stages) er faktisk godt afmålt, så spillet gennemføres på det nogenlunde rigtige tidspunkt.



Spillet er ret nemt, og det har den fordel at det hele tiden føles som om man kommer nogen vegne. Ligeledes starter man heller ikke særlig langt tilbage når man dør, ligesom man har ubegrænset antal duke's. Tilslut er der godt nok et par idiot opgaver, men det ændrer ikke på helheden, så hvis du holder af god arcade action, så er dette nok det bedste bud i årevis. Det koster endda små 100 kroner mindre end de andre spil på markedet.



G.L.O.P.P.-bombe på, og finde et key card, som kan låse op for bane's udgang. Modstanderne er

mange og varierede, ligesom de forskellige missioner har en vidt forskelligt miljø. Duke kommer

Et suverænt platformspil, der sikres gennem en formidabel styring, god grafik, lyd og masser af afveksling fordelt over ca. 30 stages.

Systemkrav:

Windows98+, P2/450Mhz
64Mb ram, 3D kort

Anbefalet:

3D kort med 16Mb ram eller bedre

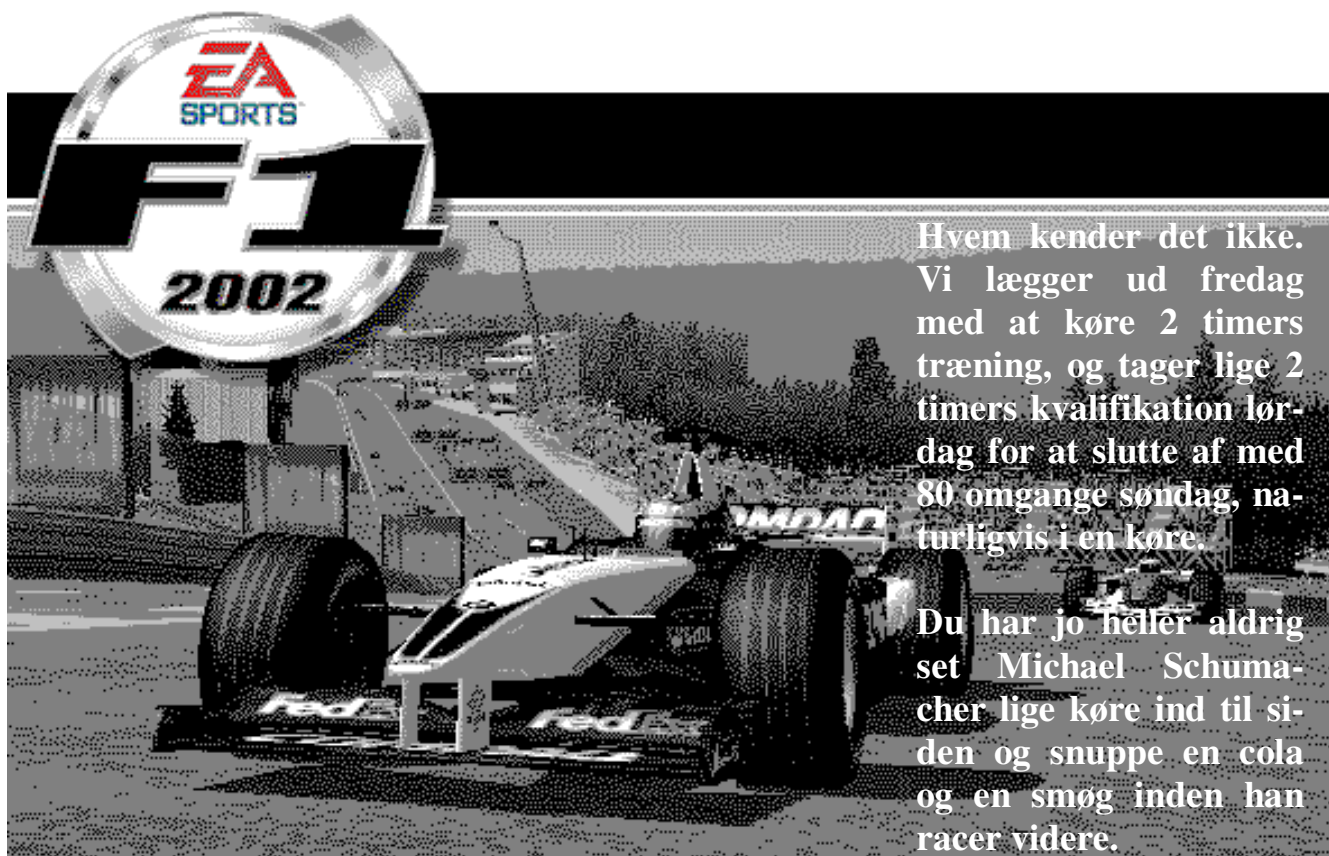
Oplevelse: 89 %

Gameplay: 90 %

Holdbarhed: 88 %

Kvalitet: 87 %

Pris: 299,- kr.





I gang med den frie træning, min medkører er lige foran, mens der er en lige bag mig.

Formentlig er der ingen af WMA's læsere, der nikker genkendende. Men faktisk er det nu blevet muligt at køre et helt løb på 15-30 minutter. EA har lavet en genial ide, nemlig at komprimere et helt løb, ja helt ned blot 5% af løbet. Det betyder at du både oplever pitstop, elektroniske fejl, afkørsler og alt det andet i løbet. Det giver virkelig hele spillet en helt anden dimension end konkurrenternes Formel 1 spil.

Langt de fleste af os tager vel 2-3 træningsomgange, 5-6 alt eller intet kvalifikationsomgange og derefter tager vores 12. plads i feltet som et mandfolk. Og de første par uger kan jeg hilse og sige at mine løb blev særdeles korte. Starten er som alle ved det tidspunkt i et løb, hvor der sker mest. Her skal man virkelig både have hoved og reaktionerne med

sig. For du starter bagerst i feltet i starten. Naturligvis kan du bare vælge begynder level, og sætte modstanderens AI til 70%, så

kæmper du om VM det første år, ja du vinder det sikkert med en margin på 30 points. Og vil lige så sikkert kede dig bravt.



Jo, så har han gjort det igen. - pisse irriterende og jeg ligger som sædvanlig og roder rundt på en 16-20. plads.

Kom i gang

Der er 17 baner, som i den virkelige verden, og de baner ligner ligeså naturligt de rigtige. Reklamerne er de rigtige, svingene er rigtige og alt er som det skal være. Det samme er holdene. Det vil sige at Ferrari er suveræn og Jaguar er noget skod. De mangler kræfter. Hvis du derfor vælger et hold som Jaguar så er ethvert pres taget af dine skuldre. Hvis du f.eks. vælger Ferrari vil det føles lidt komisk at du ender som nummer 15, mens din makker kon-

stant slutter i top 3. Mit råd vil derfor være at vælge et mindre team til første sæson. Lær banerne kende på begynderlevel og sæt kørernes AI til 90-100% for din egen skyld. Ellers bliver det for nemt. Når du så har kæmpet dig igennem første sæson, så er tiden inde til at rent faktisk blive en god kører. Det vil sige at de mange hjælpeting skal væk. Start med at fjerne bremsehjælpen.

Det gør spillet langt mere svært, men også bedre. For det første vil du hurtigt opdage at dine om-

gangtider falder med 1-2 sekunder, fordi computerhjælpen sørger for at bremse i god tid, mens du hurtigt lærer at bremse i sidste øjeblik. Du kan også udbremse konkurrenterne og på den måde tage en plads frem i feltet.

En god måde at lære at bremse på er køreskolen. Den lader dig prøve forskellige banernes sving med blinkende lygter og ideallinier og den slags. Det virker helt fortræffeligt. Et eksempel er på Monza (Italien), hvor mine omgangtider lå ca. 1:38 efter skolen var de presset næsten 7 sekunder ned.

Radio

Som F1 kører bombarderes du med oplysninger. Hvor langt er det op til ham foran og den bagved. Omgangtider og dækkenes tilstand og meget andet. Ofte forstyrrer det ens kørsel kraftigt at skulle holde styr på det hele. Det har EA taget konsekvensen af. Schumacher sidder jo heller ikke og ser på dæktrykket, han får besked over radioen. Så det gør du også. Hvem der er foran og bag dig oplyses nu over radioen, hvornår du skal i pit og hvordan motoren har det. Ligesom du dog selv kan styre det udefra banen, men det kræver en stor portion overskud.

Hver bane præsenteres også af en kommentator, det er lidt belastende, når du har hørt det syvendte gang, men omvendt skal tiden vel gå med noget, mens banen loades. Og det tager sin tid, det tager faktisk helt op mod et minut ! Det er jo helt vildt i år 2002.

Gudskelov kan man i computer-verden pause spillet og give ens pit besked omkring dæk og så videre, der skal udskiftes. Men den hårdkogte vil vel insistere på at gøre det mens man køre...

Setup

Hvis man vil frem i verden må man lære noget om bilens setup. Alle biler er selvfølgelig udstyret med et nogenlunde fornuftigt se-



Pitbabes er der naturligvis også.

Herunder ser vi så hvorfor jeg rodede rundt i bunden af feltet, et kvart sekunds uopmærksomhed og du ryger af.



tup fra begyndelsen, men uden at pille det helt store kan man nemt hente 1 sekund. Det lyder måske ikke af meget, men i en sport,

hvor forskellene tælles i hundrede og tusindedele er det en evighed. Faktisk er det jo også over et helt løb mere end et minut.



Flot indledning er godt, og det er jo rart at se på noget pænt, mens man venter op mod et lille minut på at banen loades.

Der er rig mulighed for at pille ved indstillingerne, f.eks. dæktryk, vinger, støddæmpere, gear og den slags. Derfor ville en god manual også have været en god hjælp. Den medfølgende er der ikke meget ved. F.eks. forklarer den ikke forskellen på de forskellige dæk !!

Det er generelt værre pillearbejde at få det ypperste ud af sin motor, derfor kan man ligeså godt starte først som sidst. Langsomt vil man i løbet af sæsonen nå frem til et godt setup. A, og så er der selvfølgelig pro'erne der laver et setup for hver eneste bane. Det er som regel også dem, der vinder løbene på sværeste niveau uden nogen form for hjælp.....

Endelig er telemetrien også en vigtig hjælp, hvis man kan finde ud af bruge den.



Hver bane bliver præsenteret af både en kommentator og en fin gennemgang af de farligste og mest spændende steder på banen. I starten ligger du og roder rundt nede i bunden af feltet, og det er temmelig svært at komme frem, men tålmodighed er en dyd.



En tur i pit er nødvendig

Løb

Du starter spillet ved at skrive dit navn og derefter vælge et team. Herefter kan du vælge enten at køre et race på en hvilken som helst bane, tage på køreskole på ca. otte baner, at tage en testdag. Det betyder at du har banen for dig selv en hel dag. Ideelt til at

sætte omgangrekorder og tune bilen. Eller du kan kæmpe om mesterskabet. Sidstnævnte er det sjoveste.

Herefter kommer man til fire gange træning af hver op til to timer. Man kan selvfølgelig bare hoppe hen over dem og gå direkte til kvalifikationen. Efter warm up er man klar til løbet. Det er altså her man kan vælge om man vil køre et rigtigt løb på f.eks. 5% distance. Det er en fremragende detalje, som bestemt er værd at nævne en ekstra gang. Derefter følger en lidt tam medalje ceremoni, hvis man er så dygtig/heldig at ligge deroppe.



Nurnburg ringen præsenteres for os. Den er krævede for både dig, maskinen og raceren.

Alle kører, teams, reklamer og alt andet er som nævnt det rigtige, og dog. Tobaksreklamerne er fjernet. Formentlig fordi de ellers aldrig fik spillet ind i alle EU lande, da flere EU lande har forbud mod den type reklamer.

Maskinkrav

Udover at næsten kræve rat og pedaler for en ordentlig spiloplevelse, så

kræves der en voldsom maskine. Spillet starter slet ikke uden mindst en 400MHz maskine og et 16 mb grafikkort. Det er imidlertid langt fra nok. Du skal op i et nyt GeForce 4 kort før du har kraft nok til køre i de høje opløsninger. Min 1.2GHz maskine med G4 kort og 512 mb DDR ram gjorde at man kun kunne køre i 800x600 og det uden alle detaljer slået til. Ethvert hak i et racerspil er som du måske ved, uacceptabelt. Når du fræs ned at langsiden med 300 km/t og computeren

hakker i bare 1/2 sekund, så vander du altså mere end 40 m. Enhver kan sige selv, at det er særdeles farligt. I det hele taget er systemkravene ekstreme, når ens 1.2GHz CPU, G4 kort og 512 mb ram ikke er nok til at spille max opløsning, så ser det altså skidt ud...

Flot både grafisk og lydmæssigt, men også ekstremt krævende. Selvom det er muligt at indstille grafikken, så kræves der alligevel en voldsom maskine. Alt under 800MHz henvises til et andet spil.

Muligheden for at køre et komprimeret løb er en finesse, som adskiller spillet fra konkurrenterne.

Et gennemført suverænt spil.

Systemkrav:

400 MHz CPU, 128 mb ram, 16 mb grafikkort

Anbefalet:

1 GHz CPU, helst bedre 512 mb ram, 64 mb grafikkort, rat & pedaler

Oplevelse: 93 %

Gameplay: 95 %

Holdbarhed: 95 %

Kvalitet: 96 %

Pris: 399,- kr.

Miami Powerboat Racing

Et arkade racerspil med både. Du har missiler, bølger og snævre gader at kæmpe mod. Det er ret underholdende, det understøtter ikke rat, men hvor dette virker fint i New York Race, så rummer dette en alvorlig fejl. Nemlig at man ikke kan accelerere med en knap og bremse med en anden. Du skal trykke op for køre frem og tilbage for at bremse. Dermed er tastaturet det eneste medie, der virker. Det skærer i fornøjelse. Det er irriterende for med en god styring havde det sikkert været rigtig sjovt, nu er det bare smådårligt.

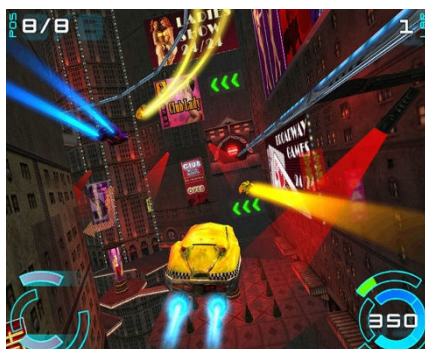
Kvalitet: 49 %



New York Racing

Dette er et fremtidsracerspil, og det virker faktisk forbløffende godt. Det er klart designet til konsollerne, så rat og pedaler må afløses af et godt joypad. Det virker godt. Landskabet er byen New York anno år 3000 eller noget i den stil. Grafikken er pæn, ikke ligefrem noget prangende, men lidt a la PlayStation 2, den er så det meget hurtigere, så det er til at leve med. Lyden er ganske fin og det er hvad man kan sige om hele spillet.

Det er ganske fint, og støder du på det til en hundredemand, så køb det. Eneste rigtig problem med NYR er nemlig at du kun gider spille det et par dage eller tre.



24 Hours Leman

Dette spil bygget over LeMan serien har en pæn grafik. Det var så det positive. Lyden er ret ligegyldig, det lyder som en Fiat på speed. Menuerne er der nok af, så dem kan man fare vild i. Når man endelig finder ud at komme til selve løbet opdager man at spillet kun understøtter digitale medier. Så ens rat er pludselig mere til besvær end noget andet. Force Feed back understøttes, men så er det helt umuligt.

Spillet er designet til konsollerne, og jeg har svært ved at tro det kan have været en succes der. På PC har vi vel omkring et par hundrede gode racerspil, hvorfor i alverden skulle vi bruge tid og penge på dette.

Kvalitet: 27 %



Championship Manager Quiz

Hvis du svarer rigtigt på et spørgsmål om engelsk fodbold, får du lov til at spille bolden. Hvis ikke går bolden til modstanderen, der så får et spørgsmål. Det rummer over 10.000 spørgsmål og dermed et ret stort quizshow.

Det er sikkert ganske underholdende, hvis det havde været om dansk fodbold (eller hvis man var englænder).

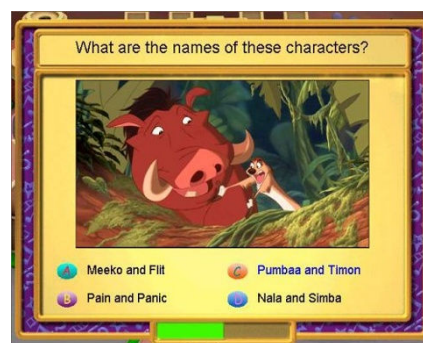
Kvalitet: 50 %



The Disney Quiz show

Flyt med Anders And, Mickey eller Fedtmule. Spilleplanen foregår i Disney World. Det handler om at komme igennem banen og besvarer Disney spørgsmål. Det er overraskende underholdende. Det trækker ned at det er på engelsk, og nu er alle Disney film på dansk, så man svarer engang imellem forkert til stor undring for én selv. Det er et nydeligt lille quizspil, og fra en koncert som Disney kunne man nok forvente at finde det med et Anders And blad, ikke til 399,- kroner.

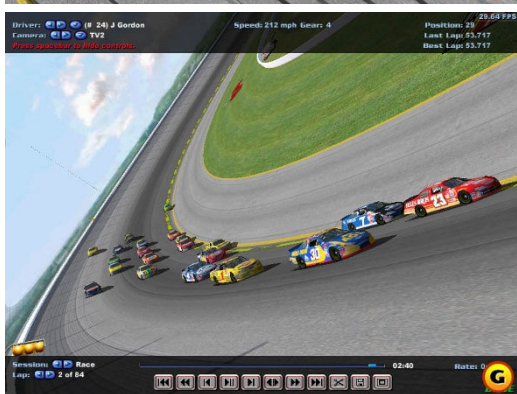
Kvalitet: 52 %



NASCAR RACING SEASON 2002

Nascar dækker denne serie, der foregår i USA. Ideen er at man kører på primært små ovale baner, der har tilskuere hele vejen rundt. I midten af banen er pit og værksteder. Nascar køres som en serie af små 25 løb, og de er alle sammen med i spillet.

Om biler og køreere er de rigtige ved jeg ikke. Ja, end ikke regler havde jeg styr på. Man kan vælge om man vil køre i arcadestil, så er bilen nemmere at styre eller du kan vælge at køre som simulation, med alt, hvad det indebærer.



Nascar har primært to problemer. Først og fremmest er det kolossalt krævende. Det er bestemt ikke fedt at end ikke et GeForce4 kort kan trække spillet med alle detaljer slået til. Hvis du ligger foran eller i midten af feltet begynder det at hakke, og så ligger du ikke dér længere. Med alle detaljer slået fra går det bedre, men så er meget af spillet væk, og spillet hakker fortsat engang imellem. Det næste problem er banerne. Det kan godt være at de ser sådan ud i virkeligheden, men hold da fast hvor er de kedelige. Det er ikke usædvanligt at et 10% løb betyder mere end 35 omgange. Så med andre ord, hvis du vælger alle 42 køreere (som er max), så hakker spillet og går ned på framestal som 8-16, hvis du vælger 16-20 køreere keder du dig halvdele af tiden.

Snart sagt hver gang der sker noget i spillet er når der sker et uheld, og så er du indblandet, så fræser en sikkerhedsbil ud og stopper løbet i 2-3 omgange. Det kan man dog slå fra, så gør det.



Følingen med bilen er fin, men maskinkravene og hele sporten i sig selv gør nok spillet ret uinteressant for os europæere, der er van til rally eller lidt mere teknisk krævende baner end bare at køre rundt og rundt og rundt. Men Nascar bliver næppe bedre, det er bare om det er nok....

Nascar er et gennemført og pænt spil, der byder på en sport, der er ret kedelig.

Systemkrav:

Windows98+, PIII/333,
64Mb ram, 32Mb grafikort

Anbefalet:

Pentium 4, 800MHz,
128Mb ram, 64Mb grafikort.

Oplevelse:	82 %
Gameplay:	66 %
Holdbarhed:	55 %
Kvalitet:	63 %

LIGHTWEIGHT NINJA

Stardocks stab af programmører har lavet et hyggeligt lille platformspil, som de har kastet i hovedet på os. Det er sådan set fint nok at et firmas ansatte laver et sjovt lille spil i deres fritid og bagefter giver os forbrugere det.



Sådan er Stardock... ikke. De vil have 99 kroner for deres platformspil, som forhåbentlig har været sjovt at lave, for det er ikke sjovt at spille. Det er, som sådan, et nydeligt lille freewarespil, som vi egentlig aldrig ville sable ned, hvis det ikke lige er fordi man kræver penge for det og markedsfører det som et almindeligt spil.



Kvalitet: 14 %

Blitz Basic 3. del

Denne del er lidt større end sidste gang, så du har lidt at rode med op til jul. Vi skal i gang med at lave spil, som du sikkert utålmodigt har ventet på. Du skal sikkert til at finde både nummer 28 og 29 frem fra hylden. Vi springer ud i det med TYPES.

Types

Normale arrays (som beskrevet i 1. del, nr. 28) bruges til at gemme vigtig information, f.eks. spillerens position. Det kunne lyde som:

```
player = 3
x = 640
y = 480
```

Dim players (player, x, y)

players (2, 100, 100) ; this sets player 2's on-screen position to x = 100, y = 100

Først fortæller vi computeren, hvor stor skærmen er, altså i hvilket område spilleren kan bevæge sig. Dernæst placeres spilleren, og det er jo fint nok. Men hvad nu hvis vi vil have flere spillere. Vi skal i så redimme array'en med det maksimale antal spillere. Det kan hurtigt blive besværligt, f.eks.:

Dim playerdata (player, x, y, animframe, weaponselected, lives, rockets, jewelscollected, blah, blah2)

Hvis du senere vil ændre raketter eller noget andet er det frygtelig besværligt og risikoen for fejl begynder at vokse.

Vi kan derfor sige at man udmærket kan bruge arrays i spil, men de er ikke altid lige hensigtsmæssige. Derfor vil vi bruge det som hedder types. Vi laver såkaldt playerdata, eller det som du måske har hørt omtalt som objekt. Det kan se sådan ud:

```
Type playerdata
Field player
Field x
Field y
Field animframe
Field weaponselected
Field lives
Field rockets
Field jewelscollected
Field blah
Field blah2
End Type
```

Det ser kompliceret ud, så lad os se på det:
Type playerdata

Denne linie skaber simpelthen en ny type/objekt.

Field player
Field whatever
Disse linier fortæller at det er de informationer, der hører til objektet.

End Type
Afslutter objektdata – husk det !

Okay, i array eksempelet ville vi ændre på antallet af raketter, det ville ende med at blive noget i stil med:

playerdata (player, x, y, animframe, weaponselected, lives, 1000, jewelscollected, blah, blah2)

Hvor skal du skrive meget, det er besværligt og derfor bruger den kloge (og dovne) programmør type, hvor det ville hedde:

playerdata\rockets = 1000

Ikke kun er det kortere, men vi er sikre på at det er rigtigt. Det er næsten umuligt at lave fejl på den måde.

HUSK at den måde vi kommer i kontakt med type data er med \

Hvis man f.eks. vil samle diamanter, så kan det være vigtigt at gemme det i midlertidig fil, altså:

temp = playerdata\jewelscollected : Print temp

Eller vi kan udskrive direkte:

Print playerdata\jewelscollected

Det er vigtigt i BB at du fortæller maskinen at du skaber et nyt objekt.

```
player1.playerdata = New playerdata
player2.playerdata = New playerdata
```

Dette kan man læse på den måde: ”skab et nyt spilobjekt som hedder player1”. Derefter kan vi gøre det med objektet som vi har lyst.

Du kan ikke bare skrive:
player1.playerdata\rockets = 1000
uden at have skabt player1 objektet først.

For at resumere, hvis vi ønsker et objekt, der hedder Kim af typen anmelder, vi gør følgende:

```
; Definere objekt
Type Kim
Field Et-eller-andet
; så mange fields du har brug for
End Type
```

```
Kim.anmelder = New Kim
Nu kan vi bruge objektet Kim
```

Types kan være nyttige, når vi skal bruge det samme objekt mange gange. Det kan f.eks. være i spil som Space Invaders.

```
Type invader
Field x
Field y
End Type
Med et loop kan indsætte et stort antal:
```

```
For a = 1 to 100
alien.invader = New invader
alien\x = Rnd (GraphicsWidth)
alien\y = Rnd (GraphicsHeight)
Next
```

Den lidt morsomme ting med types er at de egentlig ikke skaber et nyt objekt, de skaber en reference til et objekt.

Vi kan godt kalde på hvert enkelt objekt, men vi kan også kalde på flere på én gang. Hvis vi har fire slags aliens (f.eks. Alien1.aliendata, Alien2.aliendata, Alien3.aliendata), kan vi ignore navnene og dermed gøre det muligt at få flere slags objekter frem uden de store ben.

```
For nasties.invader = Each invader
  DrawImage invaderimage, nasties\x, nasties\y
Next
```

Det tegner alle vores aliens på én gang. Læg mærke til vores For...Next løkke.

Så et eksempel kunne se ud som følger:

```
Type playerdata
Field x
Field y
End Type
```

```
player1.playerdata = New playerdata
player2.playerdata = New playerdata
Computeren smider alle disse players i samme skuffe, det vil se sådan ud:
xxxxx1.playerdata [player1]
xxxxx2.playerdata [player2]
Vi behøver ikke tænke på det, vi kalder dem bare player1 og player2
```

```
Og skal vi ikke have fat i en bestemt gør vi:
Type blah
Field whatever
End Type
```

```
For a = 1 to 3
myobject.blah = New blah
myobject\whatever = 5
Next
```

Nå, men det var lidt om starten på Blitz Basic. Specielt den sidste del kræver en del træning før det sidder. Og nok endnu længere før du kan det på rygraden.

Jeg lovede i starten at du skulle have lidt til julen, så vi springer nu ud i at lave et par små spil, som du kan bygge videre på.

Husker du?

Måske skal du finde de sidste par numre frem, vi gennemgik det meste af dette eksempel allerede i første del af kurset (WMA 28).

```
a$=Input("skriv et nummer:")
Print "the value of a is " + a
```

Prøv at ændre "a\$=" til "a#=" og skriv 22.95. Hvad sker der ?

Mit første spil

```
; guessing game
turnsleft=5
sheep=Rnd(20)
While (turnsleft>0)
  turnsleft=turnsleft-1
  guess=Input("guess how many sheep I have in my room:")
  If guess<sheep Then Print "more than that!"
  If guess>sheep Then Print "oh, not that many!"
  If guess=sheep Then Exit
Wend
```

```
If turnsleft=0 Then Print "game over dude" Else
Print "good guess!"
```

Okay, dette spil burde ikke volde dig de store problemer at gennemskue. Du har 5 turns. Computeren

vælger et tal mellem 0-20. Derefter en løkke indtil du enten rammer rigtigt eller løber tør for turns. Når du har prøvet det et par gange opdager du at computeren ikke er specielt god til vælge tilfældigt.

Prøv at tilføje denne linie øverst i programmet. Med denne ende linie har du faktisk gjort spillet langt mere spilbart. Husk det.

```
SeedRnd MilliSecs()
```

Grafik

BB er ikke bygget til tekst baseret programmer, vinduer, sliders og den slags er ikke det som er BB's største styrke. Det er grafikken. Og det kommer vi til nu.

Dette program laver et tilfældigt mønster, indtil du trykker på ESC.

```
; getting graphic
Graphics 640,480
While Not KeyDown(1)
Plot Rnd(640),Rnd(480)
Wend
```

Specielt flot eller tilfældigt synes det nu ikke. Så vi prøver at tilføje denne linie lige før "Plot"

```
Color Rnd(256),Rnd(256),Rnd(256)
```

Dette synes måske ret simpelt, det skyldes at BB arbejder og benytter DirectX, så synes det hele pludselig rent nemt.

Den næste kode vil vise dig et typisk eksempel på en kode, man bruger i spil. For at fremvise god og glidende grafik må vi bruge noget der hedder "Double Buffering". Dette program viser en enkelt frame (the FrontBuffer), mens den tegner en anden frame (the BackBuffer).

```
; double buffering
Graphics 640,480
SetBuffer BackBuffer()
While Not KeyDown(1)
Flip
Cls
Line 320,240,320+100*Cos(a),240+100*Sin(a)
a=a+1
Wend
```

I BB bruges Flip kommandoen til at lave double buffering. Det sker ved at skifte mellem front og back buffers. CLS kommando sletter skærmen og Line tegner en linie. Endelig gør Flip kommandoen at den synkronisere sig til 60 frames på en almindelig VGA monitor.

Prøv at ændre a's værdi til 6 eller noget andet.

Og så løb vi tør for plads igen. Øv, så det næste spil må vente til næste gang. Men måske er du også ved at være ør i hovedet? Der er meget at holde styr på, så lad være med at miste modet, hvis du ikke synes du har styr på det hele.

Vi vil næste gang lave et spil, hvor du skal spise grønne prikker og undgå de røde.

NÆSTE NUMMER

STORT HARDWARE FOKUS:
SKÆRM, RAT & PEDALER, RAM, SKANNER, PRINTER
&
BLITZ BASIC 4. DEL - DIT FØRSTE GRAFISKE SPIL
LÆR AT BEDØMME INDHOLDET PÅ NETTET

NR. 31 UDKOMMER I JANUAR 2003

Hans-Jörg Frieden om AmigaOS4

Hans-Joerg Frieden fra Hyperion Entertainment er én af de få personer, der ved hvordan det står til med OS4, han er nemlig en af hovedmændene bag det. Vi spurgte ham om, han ville besvare et par spørgsmål, og vi var meget glade for at modtage en række spændende svar.

Hvordan udvikler kernel (kernen i AmigaOS) sig ?

Ret godt, må 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 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.

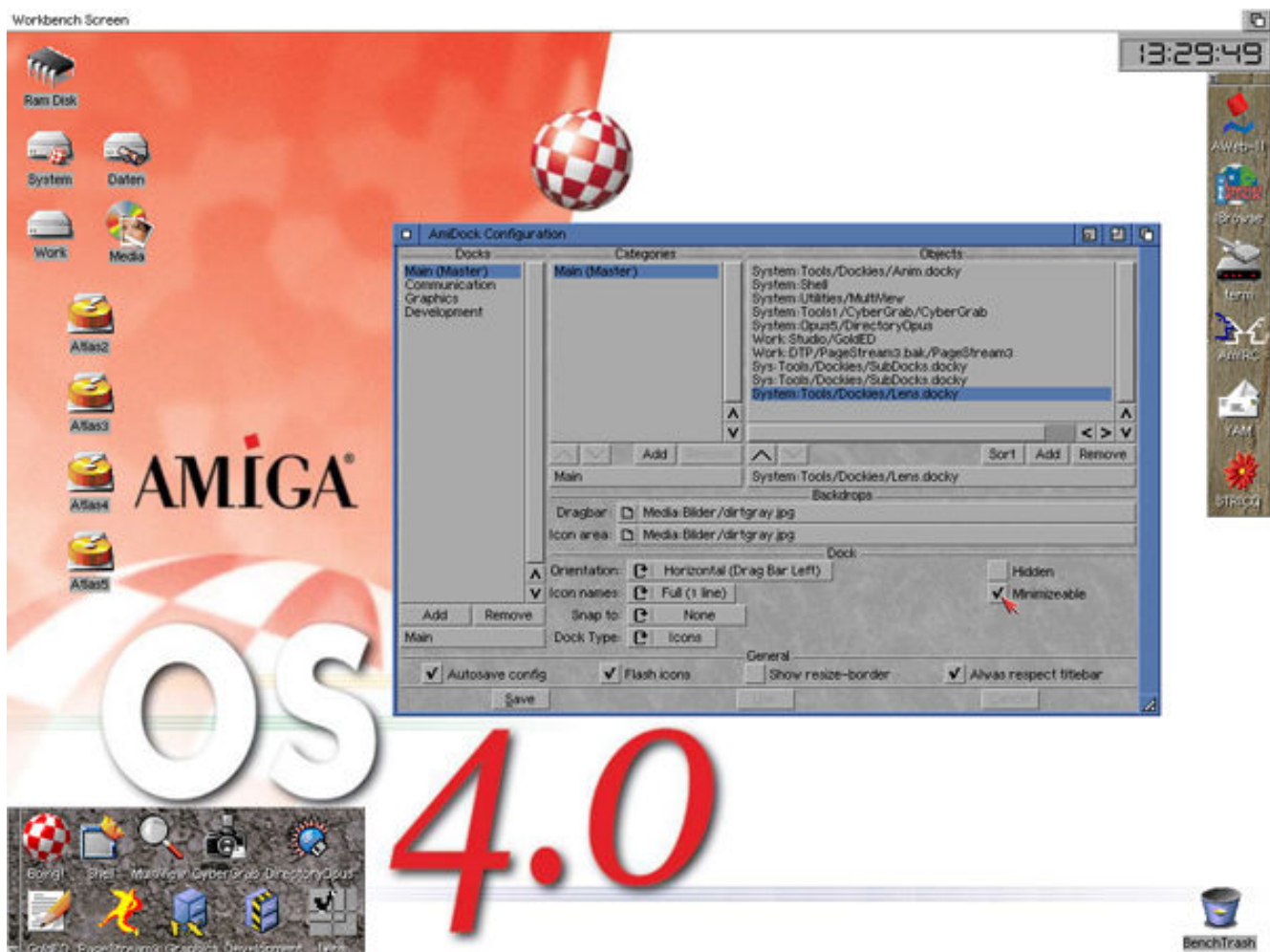
Hvordan ser du AmigaOS 4 som et produkt, altså hvilke features vil OS4 have ?

Vi prøver på at implanterer alt 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



flammet 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 mere eller mindre 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. Der er ingen grund til at smide frustrationsbålet udelukkende for at gøre tingene værre end de er. Jeg læser ofte amiga-news.de, som jeg kan lide pga. kvaliteten af nyhedsstoffet.

Vil Hyperion Entertainment porte et Formel 1 spil til Amiga en dag ?

Lige nu går langt det meste af vores ressourcer med at lave OS 4 og et MacOS projekt, vi har p.t. ingen planer om et racerspil.

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 Blizzard-PPC brugere håbløs ?

Næh, bestemt ikke. OS 4 vil virke fint med BlizzardPPC.

Hvordan går det med Quake2?

Q2 var og er fortsat et hobbyprojekt, og hastigheden med Q2 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 OS4?

Vi arbejder med selve operativ systemet, og hvilket editor der kommer med er i den sidste ende op til Amiga International.

Hvilket operativ system bruger du mest lige nu ?

Jeg bruger meget 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.

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 modtaget modstand mod projektet, og det har ikke gjort det nemmere. Men generelt går det rask fremad, og der er mange ting af OS4, der er færdige og mange ting der 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 forkortet af
redaktionen*

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, jeg mener det stod i

en håndfuld kiosker i lokalområdet og abonnements tallet var noget lavere. Men langt det meste af oplaget blev solgt.

Kim Ursin, August 2010

GEFORCE 4 TIL LAVPRIS

Da de første GeForce 4 kort dukkede op for et halvt år siden kostede de gode over 4500 kroner. Allerede nu er priserne styrtdykket til under 1500 kroner. Grunden er den logiske, at Matrox er på vej med Parhelia, 3D labs er klar med P10 og Radeon er ligeledes ved at være klar med nye kort. Nvidia bliver presset fra alle sider. Det presser priserne i bund og det kan vi som forbrugere jo kun være glade for.



Øverst ser du hvordan grafikken ser ud med GeForce 4 kortet. Nedenunder hvordan det så ud med Voodoo 3. Desværre havde vi ikke et G2 eller G3 at sammenligne med.



To typer grafikkort

Der findes MX og TI kort. MX betyder at kortet ikke har en selvstændig chip, men benytter ens CPU til emulere. Det betyder naturligvis at du får et noget langsommere kort end ved et Ti kort, der har en chip til at ordne tingene.

G4 kort består af tre typer Nvidia chip, nemlig 4200, 4400 eller 4600. Sidstnævnte er godt dobbelt så dyr som 4200. Endelig kan hver type kort bestå af enten 64 eller 128 Mb ram. Som om det ikke er nok er der forskel på de forskellige fabrikanters kort. Det er altså en mindre jungle at finde det bedste grafikkort.

4200 eller 4600

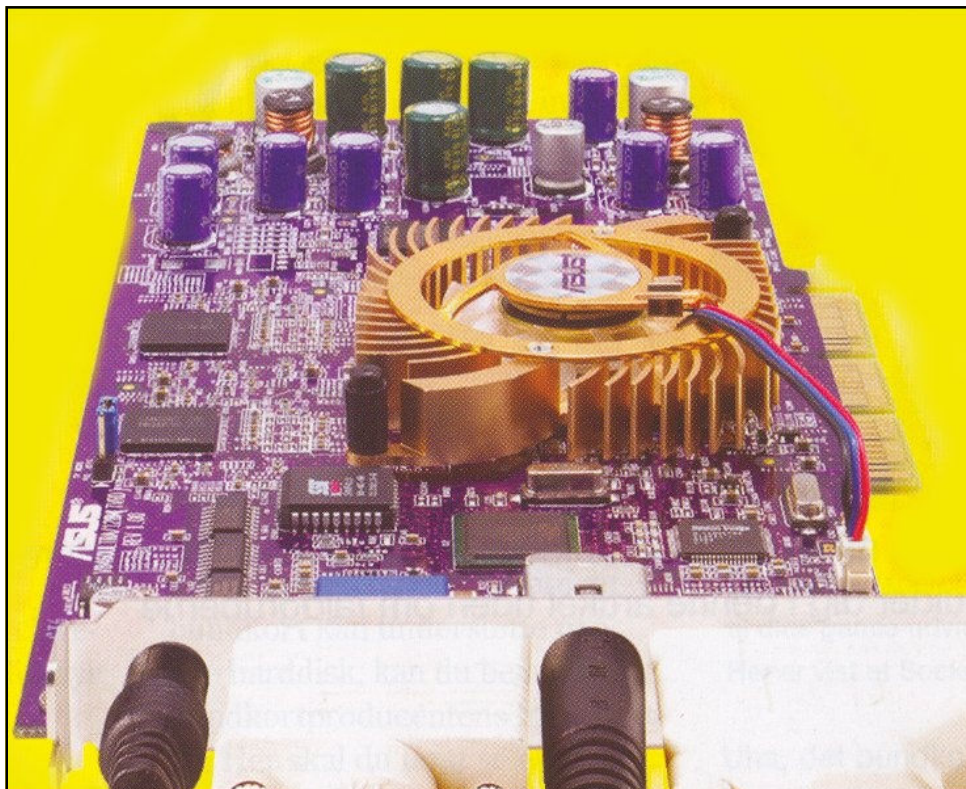
Forskellen på de to chips er mange. 4600 arbejder med 300 MHz, mens 4200 arbejder med 250 (4400 med 275 MHz). 4200'ens strømforsyning er heller ikke så kraftig som på storebrors. Der er også en mindre forskel på rammen, da 4600'ens udvikler mindre varme, men ydelserne skulle være ens. Dermed bruges der mindre strøm og den er næsten lydløs i forhold til 4200'eren, der kan høres, men bestemt ikke mere end så meget andet i computeren.

Point Of View

GeForce 4 Ti-4200

Features på GeForce4 kortet kan vi næsten bruge et helt blad på at beskrive, så vi må vel forkorte det lidt. For mig at se er en af de vigtigste ting, hvilken hertz kortet kan arbejde med (her underforstået at skærmen kan det samme).

Vi sidder og ser på skærmen, de fleste af os, i timevis hver dag. Hvis kortet arbejder med for lave hertz kan det betyde hovedpine og sågar på længere sigt nedsat syn. Her anbefaler EU at man aldrig udfører arbejde på en skærm med under 60 Hz, ligesom Sundhedsstyrelsen er gået et skridt længere,



de anbefaler direkte at skærm arbejde altid bør ske ved 80 Hz eller mere. Det handler simpelt hen om hvor ofte skærmen opdateres (80 Hz = 80 opdatering pr. sekund). GeForce4 kan arbejde fra 150-60 Hz. I 1024x768 kan det klare 120 Hz og kun 60 ved 2048x1536, men så skal du jo næsten kravle ind i skærmen for at se skriften. Kortet arbejder naturligvis ved 8, 16 eller 32 bit.

De 4 gyldne

Som jeg kan se det, er der fire grunde til at du skal overveje G4. **Anti-Aliasing** er den første. De enkelte pixels ligger længere fra hinanden, hvilket vil give færre fejl i beregningerne og desuden et mere glat og flydende billede.

FBGA hukommelsen er et nyt tiltag, der egentlig bare betyder at den er bedre til at slippe af med varmen. Dermed vil der ske færre systemnedbrud på den konto. **Nview** markedsføres som det helt store grund. Nu kan du tilslutte mere end én monitor til kortet. Jeg må nok erkende, at jeg har lidt svært ved at se den store grund til det. Vel kan det da være fedt at spille f.eks. et racerspil på 3 skærme, men jeg vil nu tro at det er den absolut tyndeste begrundelse til at købe kortet.

Spil er den sidste grund, og vel reelt den der er interessant. Ydelsen i spil er langt højere, kortet er ganske enkelt stærkere end tidligere.

Frames

3D kortene er lavet for spil folket. Hvis du kun laver tekstbehandling eller kun spiller spil som Championship Manager eller Civilization, så er der ingen grund til at købe et kraftigt grafikkort. Hvis man derimod spiller 3D skydespil eller sportsspil så kan et nyt kort nærmest skabe nyt liv. Langt de fleste spil kan man roligt putte op i 1024x768 uden at det føre hakken og brokken. Måske er undtagelsen de allernyeste racerspil, hvor selv et enkelt hak hver anden time kan blive katastrofal. Hvis og såfremt at du naturligvis har en ordentlig CPU. G4 kræver mere end 1GHz, før den udnyttes optimalt. Men G4 i en dårligere maskine kan dog godt give ens maskine mere kraft, men kortet udnyttes altså ikke til fulde.

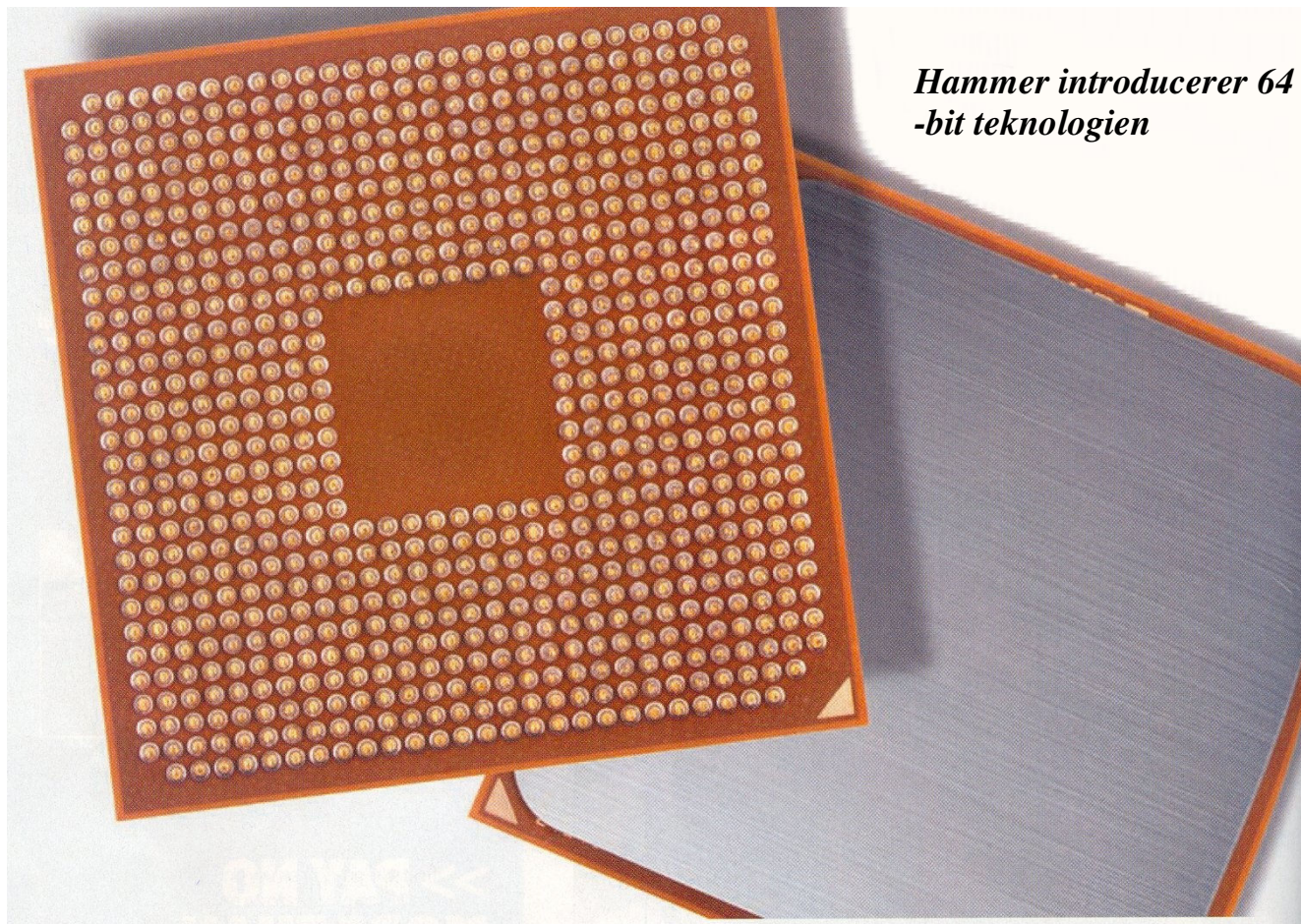
Point Of View GeForce 4 Ti 4200

Kortet ligger med sine 1400,- kr. i den gode ende og scorer høje karakterer. Det havde selvfølgelig været dejligt at kunne sammenligne med andre G4 kort, men det har vi ikke haft mulighed for. Har du et andet G4 kort så tøv ikke med at sende dig resultater ind til os. Vi anbefaler kortet.

Grafikkort	Pixel	Linies	Cirkler	Rektangler	Tekst	Fyldning	Tegning
GeForce2 MX 16Mb	100	8	1	2	50	95	4
S3 Savage 16Mb	533	8	13	47	535	274	21
TNT2 Pro 32Mb	500	8	13	50	858	695	26
GeForce 4 Ti-4200 64Mb	600	149	22	101	1.030	6.192	60

Som man tydeligt kan se, så er G4's største styrke indenfor den tunge grafik. I forhold til TNT2, der var markedsførende for små to år siden er det næsten ti gange hurtigere, når det handler om at tegne store fyldte flader. Det er mere end dobbelt så godt, når det handler om almindelig tegning. Som du kan se er der ikke den store gevinst indenfor almindelig tekstbehandling, regneark og den slags. Testen viser også at MX kortet er meget dårligere, S3 Savage benytter samme teknologi, men er et TI kort (forskellen er forklaret i starten af anmeldelsen). Testet med Fresh Diagnose (er på cd'en).

HVEM VIL IKKE HA EN HAMMER?



Hammer introducerer 64-bit teknologien

Kapløbet mellem de to store processorfirmaer AMD og Intel er skærpet godt til på det sidste. Intel overtog førertrøjen med Pentium 4, der på alle punkter var bedre end K7, og vi taler ikke kun om Megahertz her, men den reelle ydelse. Selv Athlon XP kunne ikke stille noget op.

Indenfor de kommende måneder er AMD klar med K8, også kaldt Hammer.

Den processor (CPU) bliver den første 64 bit CPU i handlen. Armene kommer hurtigt ned igen, når jeg fortæller dig at der ikke er noget operativ system, der understøtter 64 bit teknologien. Og der er bestemt ingen programmer

eller spil, det gør det heller. Hammers primære målgruppe her og nu er servere.

Men Hammer er 100% kompatibel med K7, og Hammer vil ikke koste mere. Megahertz er ikke alt, og Hammer er et godt bevis på dette. Hver gang en Pentium 4 laver én handling kan Hammer lave to. Det er som sammenligne en 8 cylinder motor med en 4 cylinder.

Målet bliver at få det hurtigste 32 bit system muligt. En af måder er bl.a. at ram kontrollere vil forsvinde fra bundkortet og sidde direkte på processoren.

AMD løber imidlertid ind i et

stort problem, nemlig at de har brugt de sidste fem år på at markedsføre at en computers kraft afgøres af computerens megahertz. Men det kniber gevaldigt med at få folk til at købe ny maskine på den konto tit nok. Hvem opgradere ens 1.2 GHz med en 2.2 GHz?

Gevinsten er ikke stor nok. Hammers gevinst burde være høj, særligt indenfor et par år eller tre. Men overgangen fra 32 til 64 bit bliver næppe ligeså stor som da vi gik fra 16 til 32 bit.

Det vil endog være muligt at have op til otte processorer på samme bundkort.

The Virus Creation Laboratory

Jublen ville ingen ende tage, da vi modtog dette program fra en eller anden jubel idiot.

Han var så glad, for nu kunne han skrive virus og blive kendt i hele verden.

Punkt 1. Man bliver ikke kendt i hele verden, man bliver hadet i hele verden.

Punkt 2. Tror du selv på, at du vinder respekt med en virus lavet i et program som dette?

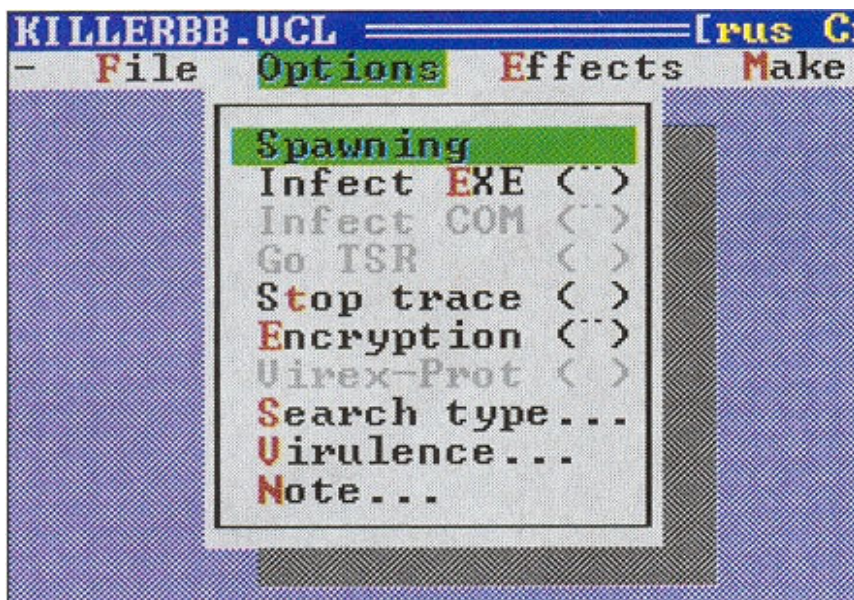
Programmet er virkelig fedt,

hvis man ønsker at ødelægge sin vennekreds, sit ry, sin fremtidige karriere og generelt bare aldrig ønsker at have en mail adresse i sit eget navn. Du kan lave effekter, der spænder fra en besked til at crashe harddiske, altså alt det "populære".

Jan De Wit fra Holland frigav Anna Kournikova virussen. Seks måneder senere slap han med 150 timers samfundstjeneste. Jan nægtede selv at have skrevet den og hævdede, at den var sluppet fri ved et uheld.



Fordelene ved at lave vira er utallige. Aldrig mere bliver du plaget om at tage med til netparties. Aldrig mere behøver du bekymre dig om vennerne kigger forbi eller ej. Hvis du afsender virussen i f.eks. Thailand får du kun fra 16 til 25 års fængsel. Du slipper med sølle fem år i Polen og i Danmark er det kun fire år. Og husker du tilbage i nummer 9, hvor en virus programmør tog en flyvetur fra sjette sal? Eller fyren fra Tyskland, der blev jaget nøgen gennem Hamburg. Man oplever sgu noget som virusprogrammør, dette er bare programmet for enhver, der ønsker at ændre sit liv på en negativ måde.



Abiword 1.0

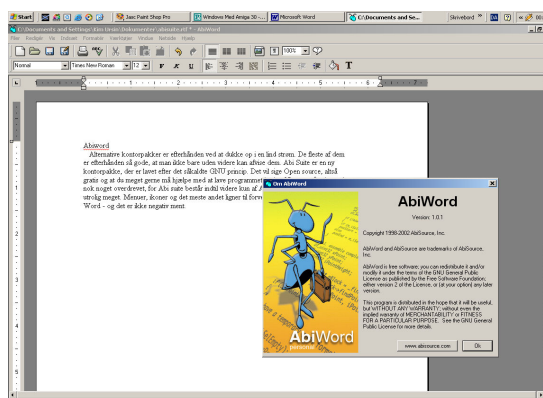
Alternative kontorpakker er efterhånden ved at dukke op i en lind strøm. De fleste af dem er efterhånden så gode, at man ikke bare uden videre kan afvise dem. Abi Suite er en ny kontorpakke, der er lavet efter det såkaldte GNU princip. Det vil sige Open source, altså gratis og at du meget gerne må hjælpe med at lave programmet bedre. Nu er også suite godt nok noget overdrevent, for Abi suite består indtil videre

kun af Abi Word. Der ligner Word utrolig meget. Menuer, ikoner og det meste andet ligner til forveksling en tidlig ud-

gave af Word - og det er ikke negativ ment.

Indtil videre er det kun på engelsk, men mon ikke der snart er en dansk ordbog klar derude. Det virker stabilt, kan det meste og så er det gratis.

Du kan finde det på vores cd.



JAZZ PIPER

Mens Macs MP3 afspiller iPod suverænt fejrer konkurrenterne af banen har vi valgt at gå den anden vej. Vi har set på en af de ældre modeller, som du sikkert kan finde brugt til næsten ingen penge.

Det gode

Fysisk fylder JP ikke ret meget, godt 6x9 og 1.6 cm dyb. Og vejer næppe mere end et par hundrede gram. Den er desuden forsynet med en bærestop, så man kan have den med ud på gå, løbe eller cykelturen. Også den interface er ganske fornuftigt uden ligefrem at

imponere. Endelig kan man også høre radio (FM), det er dog en blandet fornøjelse, da modtageren vist ikke ligefrem kan kaldes god.

Programmet Jazz Piper er utrolig nemt at betjene og det var så de gode nyheder.

Derfor er JP forældet...

Lad os starte med at fortælle at iPod kan både konvertere og overføre en hel cd på under 30 sekunder. JP bruger cirka 20-25 sekunder på at overføre én sang, der allerede er konverteret på forhånd.

iPod har plads til små 4000 sange (4Gb= ca. 48 timers musik). JP har 64 Mb og kan dermed kla-



re omkring 70 minutters musik. Det vil sige ca. 12-18 numre.

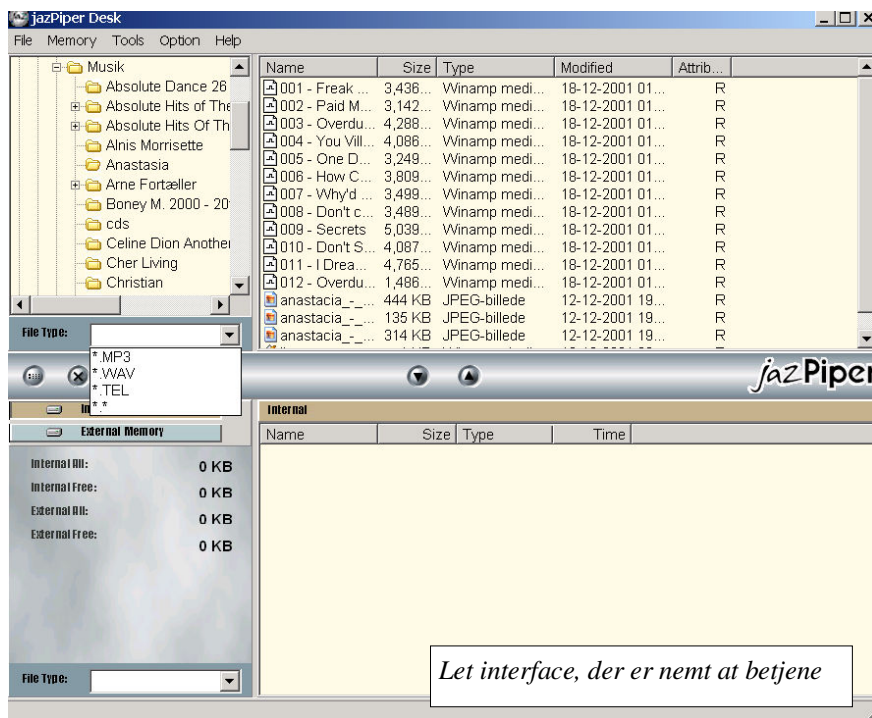
JP arbejder ikke med USB, så du er nødt til at enten have skanner/printer liggende på USB eller være nødt til at slukke din computer før du kan tilslutte JP. Det er møgtræls.

Lyden er okay på JP, men lyder nok mere som en billig wakeman end et stereoanlæg i høretelefoner.

Konklusionen

Hvis du ikke har nogen penge, så er JP og lignende produkter der er et par år gamle egentlig fine nok. De løser opgaven og du kan få dem for et par hundrede kroner på nettet (brugt - underforstået).

De nyeste og langt bedre koster nemt på den anden side af 1000 kroner - for de billigste. Og ønsker du kvalitet kommer du ikke udenom iPod, men det er en helt anden snak, den starter på 3500 kroner....



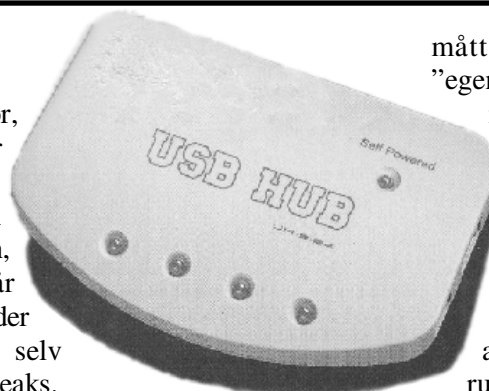
Let interface, der er nemt at betjene

USB HUB

På et eller andet tidspunkt løber de fleste nok tør for USB porte. Så er det jo godt man kan købe USB Hub, der har selvstændig strømforsyning og fire porte. Den ene forsvinder dog, da den skal tilslutte din egen USB port, så du går altså fra to til fem. Hver port

har egen indikator, hvis den lyser er den parat til at modtage dit stik. Du kan koble flere sammen, og max grænsen går først ved 128, så der skulle være nok til selv de mest krævende freaks.

Af uvisse grunde gen-



kendte min printer dog ikke sin plads, og derfor

måtte man gennem "egenskaber for printer" manuelt vælge hvilken port den rent faktisk er i. Det kan næppe alle finde ud af, men det er lille pris at betale for at undgå at ligge og rode rundt nede bag sit skrivebord. En USB Hub ligger på ca. 300 kroner.

AbiWord 1.0, tekstbehandling
602 Pro Suite, kontorpakke
Image Forge BE, tegneprogram
MP3 Studio, lydprogram
Open Office, kontorpakke
Blitz Basic 2D, programmerings
Browz3D, 3D tegneprogram
Read Please, Læs højt program

Pro Write, tekstbehandling
XiPaint 4.0

Tweakall, tuningsprogram
DivX 5.02, afspiller
Nfo Viewer, tekstviewer
Fresh Diagnose

Doom III
The Republic
Spiderman - Fraklip
Atomic Kitten
For The Birds

Punch Clock Panic, arkade
Roll'em Up!, pinball
PacMan, arkade
Sir Bombalot, puzzle
Bikeflyter, arkade
Jazz Jackrabbit 2, platform
Winsherk, arkade
SnakeMe, arkade
Cavity Crusade, arkade
Kung Fu Kim, action
Little Fighter 2, action
Pure Tetrix, puzzle
SharkAttack, arkade
Smack The Thief, arkade
BubbleBobble, arkade
Dr. Goo, platform
Snowcraft, action

Lure Of The Temptress, adventure
Donkey Kong Rumble, platform
DX-Ball 1.7, arcade
Mario, platform

2007, Dansk adventure
Defender Of The Crown, strategi
Zork 1, tekstadventure
TFX, fly simulator

Klip fra Bladet Om Amstrad

Fields Of Battle

Nr. 30
November 2002
8. Årgang
Tillæg til nr. 30

Med Amiga

Film og komplet Index



BLADET om WINDOWS med AMIGA 30

F1 2002 - Guide



Opsætning

Det er et spørgsmål om både teknik og mentalitet. Hvis på den ende side satser for meget på for lidt downforce, så risikere du at ryge. Hvis du har for meget, kommer du sikkert igennem, men ligger nede i feltet. Og det er jo heller ikke sjovt.

Hvis du laver en lav "rideheight" slider du bjælken under bilen og kan dermed ende med at miste kontrollen over bilen. Husk at vælge forskellige setup til kvalifikationen og race. Ved at sætte bagvingen lavere end forvingen opnår du højere fart, men gør den også sværere at styre. Sagt med

andre ord med en forvinge på 15 og en bagvinge på 2 kan du næppe styre bilen fejlfrit over 16-20 omgange, men hvis du kan det i to omgange har du måske pole position!!

Dæk

Hårde holder længst tid, men er lidt også de sværeste og langsomste at køre på. Til et langt løb er de bedst, specielt hvis du arbejder med 1 stop strategi.

Bløde (soft) er de hurtigste, men også dem der hurtigst bliver slidt ned. Altså må du regne med 2 stopstrategi, specielt på de baner, der er

hårde ved dækkene. Det er baner som har mange hårde sving. Sørg for at holde øje med dækkene på dit LCD display.

Intermedia dæk er en blanding af de to første. Det er lidt hurtigere end hårde, og holder lidt længere end bløde, men ikke så lang tid. De kan til en vis grad bruges som regnvejsdæk, hvis det er overskyet, men ikke regner endnu, eller regnen er stoppet og du ikke er sikker på den begynder igen.

Våde (wet) er naturligvis til regnvejr. Her holder de lang tid og er stabile og sikre dæk at styre med. Hvis banen bli-

ver tør falder deres levetid imidlertid lynhurtig, og det samme med hastigheden. Vurderingen på om du skal skifte er altså om du forventer det bliver ved med at regne og hvor mange omgange der er til mål/næste pit.

Moonsum, når det står ned i stænger er dette dækket. Banen er ligefrem oversvømmet flere steder. Dets holdbarhed i tørvejr er et par omgange. Det er ikke dækkenes skyld du skrider ud, men derimod at der er sindssygt svært at styre i den slags vejr. Acceptere at du må køre langsommere, det er det samme for resten af flokken. Og du slår ikke Schumacher i det vejr....

Typiske spørgsmål

Kan jeg ikke bare bruge standard indstillingerne ?

Bestemt, men du vinder bare ikke med dem. På de fleste baner kan du med ganske få indstillinger, f.eks. ved at sænke bagvingen med 1-2 opnå en omgangtid, der er 3-4 tiendedel bedre. Udnyt træningsdagene til at forbedre din racer. Brug f.eks. vores guide som et udgangspunkt. Jeg tror endnu ikke vores guide er perfekt, så arbejde med den (og send os meget gerne resultatet).

Gearene er vigtigere end du lige tror, også selvom den selv skifter. Jo ringere team du er i, jo mere sikkert er det at gearene kan betyde en enorm forskel.

Jeg mister ofte kontrollen i svingene ?

Sving handler om forudseenhed. Sørg for at bremse

inden du befinder dig inde i svinget. En typisk fejl er at have for meget fart på i svinget, og derfor må bremse midt inde i det. Resultatet er ofte en rutsjetur, når forhjulene blokerer.

Langsomt ind, hurtig ud er en nøgleregulering i bilsport.

Ved ethvert sving skal du finde et mærke at bremse ved. Det kan være et skilt, en bygning eller noget andet, husk at man i F1 enten bremser eller speeder. Man kører ikke halvt om halvt. Med andre ord en hård opbremsning og derefter fuld gas - generelt. For der er flere sving der afviger fra dette princip.

Hvilken hjælpemidler skal jeg bruge ?



Bremsehjælpen sikre dig mod at køre galt, men forhindre dig også i at køre virkelig gode tider og lave udbremninger af modstandere. Ved at fjerne den forøger du risikoen for at komme galt afsted, men dine omgangtider falder hurtigt. Styrehjælpen er god, men igen en hæmsko for at lave de farlige overhandlinger. Stabilitetshjælpen er en god ting, der hjælper dig med at holde bilen på vejen og er glimrende at beholde et godt stykke tid. Usårligheden er måske nok lidt usportslig, men uden den ender mange af de løb særdeles hurtigt. Men kør som om du ikke har den, altså ikke noget med at hamre op i køreren foran for at få ham til at gå i pit. Tracking control er forbudt i Formel 1 og jeg anbefaler dig at beholde den, den sikre dig mod at lave hjulspin. Men start med alle hjælpeting slået til indtil du har en vis erfaring.

Jeg kan ikke overhale ?

Erfaring og dygtighed. Udbremning er det farligste og det der virker bedst. Du er nødt til at afvige fra ideallinien for du kan overhale. Når du skal forhindre en overhandling kan det ofte være nødvendigt at afvige ligeså meget fra ideallinien, for de prøver bestemt også at udbremse dig, derfor kan det koste dyre hundrededele af forhindre overhandlingen bagfra og samtidig skal du op og tage ham foran dig.

Hvis din bil er den stærkeste er det mest sikre at lægge sig lige bag ham og tage ham på langsiden. Eller ganske enkelt vente på han går i pit. Bare husk at han sikkert er der igen, når du har været i pit.

Jeg gider ikke kvalifikationen..

Du bør altid køre kvalifikationen og benytte træningen. Selv hvis du kun ender som nr. 10-12 stykker, så er der de færre at komme udenom.

Brændstof

Jo mindre brændstof, jo hurtigere er din bil. Brændstoffet skal afmåles præcis så det passer. Til kvalifikationen taler vi om tre omgange. En til at komme ud, to til at sætte omgangtid på, tryk derefter ESC på at vende tilbage til pit. Sørg for at mindst én gang at køre ind i pit, så du kender pitbanen. Beslut din piftstrategi inden løbet, jeg går altid efter 1 stop strategi, husk at vælge rigtige dæk ! Og så en dyr købt erfaring heller en ekstra liter brændstof med end en for lidt.

Bilmærke, betyder det noget ?

Jeps også i den grad. Du bliver næppe verdensmester i en jaguar, prøv at tænke på Damon Hill, der blev suveræn verdensmester i Williams og derefter kun hentede 1 point i Arrows året efter.

Køreren betyder noget, men i Formel 1 er bilen mindst 50%. Hvis du kører for Minardi, så må du altså have lidt andre ambitioner end hvis du kører i en Williams. Det kan være et mål i sig selv bare at hente point på en sæson. Og gearingen er nøglen til at vinde det point. Men et æsel bliver en væddeløbshest, men et hurtigt æsel.



Duke Nuke'm Manhattan Projekt

Åben konsollen og skriv en af følgende koder.

give all	alt
give ammo	ammo
give keys	nøglekort
give forcefield	kraftfelt
give health	100 ego
give nuke	10 nukes
g_p_god	gudemode



pause	Matrixstil mode
kill	selvmord
give jetpack	en flyveting

Delta Force Landwarrior

Denne lidt ældre sag er udkommet som budgetspil. Brug disse koder i konsollen for at det skal gå lidt hurtigere.

Drury	fuld ammo
Kariya	uendelig ammo
Roy	gudemode
Corbet	usynlig
Domi	artilleri



Soldier Of The Fortune II

Højreklik på ikonet på skrivebordet skriv, sådan at sætningen ser således ud:

"F:\Games\Soldier of Fortune II - Double Helix\SoF2.exe" +set com_multilingual 2 +set sp_language 0 +set sv_cheats 1

Vælg i spillet konsollen, her skriver du:

setrandom sv_cheats 1

Nu har du adgang til disse snydekoder:

god	godemode
give all	få alt
noclip	gå gennem vægge
notarget	ingen angriber dig
give health	få helbred
give ammo	få ammo
kill	slår dig selv ihjel
toggleconsole	lukker konsollen



Return to Castle Wolfenstein

Højreklik på ikonet og skriv: +set sv_cheats 1 efter det der står.

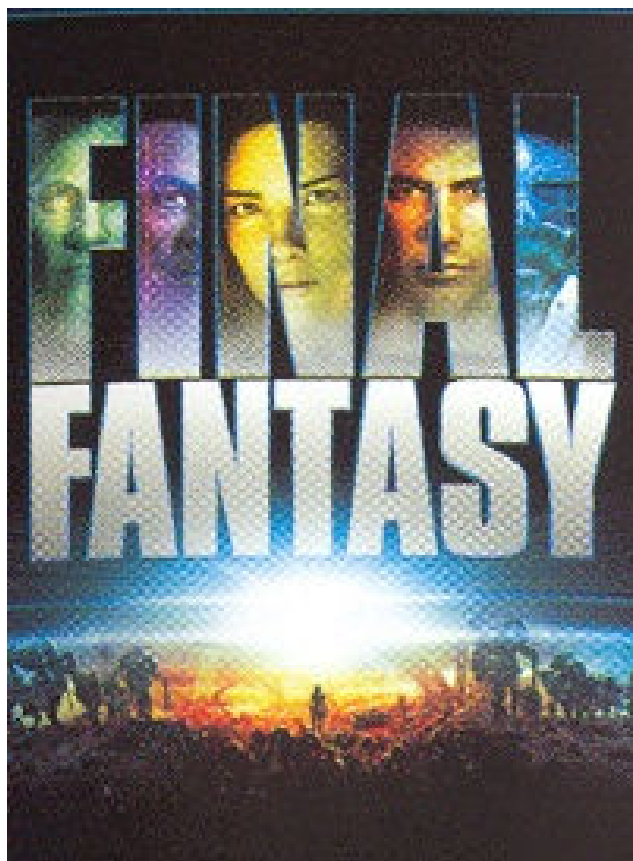
/give all /god /noclip /give all

Alle de sædvanlige koder.

New York Race

Prøv en af disse koder for lidt forlænget spilbarhed.

BIGWOLF	Få alle biler på beginner mode
YXINYEDO	Låser alt op og giver adgang til alle baner
NIKITA	Få alle bonusbilerne
SHALEA	Ubegrænset energi



Det kostede mere end en milliard at producere Final Fantasy The Spirits Within, der lige nu har fået genpremiere på video/DVD markedet. Det betyder i praksis at den er udsendt til ca. 50 for VHS udgaven, mens man "kun" skal betale 149,- kr., for DVD versionen.

I biograferne over hele kloden blev den forfærdelig fiasko, men på videomarkedet har den klaret sig ganske fornuftigt. Det specielle ved filmen er at den er 100% computeranimeret og henvender sig til et voksent publikum. Det var åbenbart ikke en cocktail, som ret mange brød sig om. Og det betyder nok desværre at der ikke kommer en toer, og hvis der gør bliver det formentlig slet ikke ligeså flot.

Ren teknisk lægger man ikke specielt mærke til at det er computerskuespillere, men jeg er ret sikker på, at filmen ville have været noget mere nærværende, hvis det havde været en menne-

skeskuespille, selvom det så-mænd ikke er dårligt skuespil, der bydes på.

Et sted ude i fremtiden er verden blevet indtaget af aliens, der ankom med en meteorit. Siden har mennesket været tvunget til at besætte sig i store forskansede byer og enhver udgang på landjorden er forbundet med ekstrem fare. Aki er forskeren, der har en ide til hvordan Gaia kan bruges til at frelse planeten, mens

en general vil blæse dem i småstykker med en laserkanon.

Kampen mellem de to er det store omdrejningspunkt. Aki er under tidspres for at overbevise det øverste råd om at det er for farligt at bruge laserkanonen og ellers finde de ting, hun skal bruge til at fremstille sin kur. Desværre er det otte "sjæle", der alle befinder sig på landjorden udenfor byen. Med andre ord en særdeles svær opgave.

Filmen er som sådan en ganske almindelig SF film, hvis det ikke lige var for fremstillingsprocessen.

Processen viser imidlertid ganske godt, hvor man efterhånden er i stand til med computere. Men den viser også, at den tid hvor computerskuespillere overtager menneskets plads er rigtig mange år(tier) ude i fremtiden. Computerskuespillere

vil helt sikkert blive brugt i fremtiden som statister (f.eks. som i Gladiator), men hovedrollerne overtager de nu næppe i dette århundrede.

Teknikken bliver formentlig god nok til det kan lade sig gøres, men denne film synes at vise, at det trods alt ikke er det publikum ønsker, for mens FF er et stort hit blandt computerfreaks, så er den blevet noget mere lunken modtaget end f.eks. Aliens filmene, der har et langt tyndere plot end denne her.



Vuffers Kurv

Send din mening til vores redaktionelle redaktør, vovsen Vuffer, der behandler dem, når han er vågen.



Nu er jeg nødt til at skrive ind til jer, for det her kan ikke blive ved.

1. I skal huske at I er et dansk magasin, og derfor må det være oplagt, at I anmelder danske spil, der kommer ikke mange, men der kommer nu alligevel nogen en gang imellem, f.eks. så I slet ikke på Giften. Der var dansk hele vejen igennem.

2. Har jeg hørt rigtigt, at der kommer et bundkort, som skulle være identisk med X-Box's, og vil det i såfald betyde at X-Box spil kan køre på en almindelig PC ? Hvornår kommer det? Hvor kan man finde det?

3. Jeg synes ikke I burde bringe snydetricks, da det ødelægger oplevelsen af ens spil.

4. Bruger I snydetricks, når I anmelder spillene ?

5. Da jeg købte Celion Dion kunne den ikke afspilles i min computer, og dermed heller ikke komme over i min iPod. Så var jeg nødt til at lave en kopi med CloneCD, den kopi virkede fint i computeren. Og nu kunne den nemt overføres. Når man laver så dårlig kopibeskyttelse er det lige meget. Det er irriterende for mig,

der har købt den og

det forhindrer ikke kopiering.

6. Trykket er fint, men I burde have en pæn ryg, om det så betyder lille format er jeg ligeglad med.

7. Fast forside DVD !

8. Farver !

9. Man sku jo nogle gange tro at bladet er udprintet og ikke trykt. Ejnar-aargang62@hotmail.com PS) God stabil levering af ens blad for øvrigt

Hej Ejnar

1. Desværre er vi ikke et stort blad, der kan anmelde alt. Vi må bringe anmeldelser af de spil, som anmelderen selv har købt.

2. Måske og ja. Jeg har læst om det, men det er ikke kommet endnu. Selv hvis det kommer er det nok begrænset, hvor interessant det er. X-Box arbejder med en modificeret GeForce2 motor. Pc arbejder typisk i dag med noget der ligger på GeForce3 eller bedre standard.

3. Hvis man synes det, skal man undlade at bruge dem. Det må være op til ens egen selvdisciplin.

4. Ofte. Det er flere gange den eneste måde, vi indenfor en overskuelig tid kan nå at se en stor del af spillet.

5. Vi sendte spørgsmålet til Warner, der udgav cd'en, men de svarede ikke. Personligt er jeg meget enig med dig.

6. Bladet vil formentlig gennemgå nogle ændringer efter nytår, da vi påtænker at skifte DTP program.

7. Når vi sælger 11-12.000 eksemplarer er det bestemt på ønskelisten. Lige nu sælger vi ca. 150-175.

8. Et farveblad vil koste mindst 60 kroner - alene i trykning, dertil kommer porto, kuverter og alle mulige andre omkostninger. Bladets pris bliver nemt på den anden side af de 75 kroner, så....

9. Det er helt rigtigt. Det giver den bedste kvalitet og med vores begrænset oplag kan det godt betale sig.

Vuffer

PS) jamen noget laver vi da så rigtigt :-)

Kims Lille Verden af Kim Ursin



