



Clive Barker's Jericho

BIOSHOCK



DE MEST **BLODIGE**
SKANDALER I
SPILLETS HISTORIE

ÅRETS SIDSTE NUMMER

Velkommen til årets sidste nummer, hvor jeg vil forsøge at gøre status over året, der gik. I december udkom Tina Hvidbergs debutbog, og forlagets første kommercielle forsøg. De tidligere bøger, der er udkommet har kun været til rådighed gennem direkte salg på hjemmesiden, men denne gang er det muligt at købe den i boghandlere rundt omkring i landet.

Trykket blev fint og det var en særlig følelse at stå med en frisk bog i hånden, det var også en lidt speciel oplevelse, at se den hos boghandlerne. Bogen kom fint fra start ved at sælge omkring 5% af oplaget på de første dage, og det uden at være til rådighed andre steder end på hjemmesiden, først i midten af december er den kommet i butikker rundt omkring i landet, og det er i dag muligt at bestille den hos ca. 1200 boghandlere. De første anmeldelser er i skrivende stund ikke kommet endnu, det er klart, jeg og forfatteren, er meget spændt på dem.

Jeg håber, at de når at komme inden jul, men generelt må jeg konstatere, at i forhold til at drive et forlag sideløbende med et job som lærer, gør at udgivelserne ikke fremover skal ske i december, der er ganske enkelt alt for meget lærerarbejde i december til det kan passes sammen med forlagsarbejdet på en ordentlig måde uden jeg skal falde om af stress i processen.

Heldigvis er det da sådan, at en

bog ikke bliver for gammel, så det betyder som sådan ikke det store, om det store ryk først kommer i løbet af foråret. Det vigtigste er lige nu, at den er i handlen og dermed at forlaget for alvor er ude af kravlegården.

Ellers har året været præget af gratis udgivelser, som du kan finde på hjemmesiden. "Den Kristne Tro" udkom for et par måneder siden, og har generelt klaret sig som jeg havde forventet. Det er også gået fint for "Samfundet Omkring Os", der udkom i 3. udgave. Mere end 5500 gange er den hentet.

Om det går godt for dit yndlingscomputerblad er som man ser på det, Nr. 44 og 45 blev hentet 65 gange om måneden, hvilket er 4% højere end sidste år, men ikke meget i forhold til at besøgstallet er steget med 46% i 2007. De første tal for sidste nummer er blot 46 i november, hvilket da forhåbentlig bliver højere med tiden, for ellers er det noget skuffende.

2008

I det nye år handler det først og fremmest om "Bundet af Fornuften", som vi jo gerne skulle have mere eksponering på. I april-maj udkommer børnebogen Lau Larve og i slutningen af året regner jeg med at Hvidbergs 2. bog udkommer. Den førstnævnte er p.t. ved at være færdig, mens der endnu ikke er sat endelig titel på Hvidbergs næste bog.

På den måde vil 2008 handle

om danske forfattere, udgivet af et dansk forlag, trykt på et dansk trykkeri.

Danmark har brug for danske forfattere og jeg fatter ikke, at danske forlag kan afvise bøger med begrundelsen at den er dansk. Åbenbart **gider** man ikke bruge tid og energi på, at redigere bøger, men vil heller oversætte udenlandske forfattere, som man ved kan sælge. Det kan der sådan set godt være god økonomi i, men det er også helt givet, at ved at DaMat udgiver nye forfattere, ja så er det altså DaMat, der finder guldægget.

Jeg tænker nogle gange på om Peter Høgh i dag ville have fået trykt sine bøger og om vi ikke i dag ville være gået glip af hans formidable bøger.

I det nye år kommer der formentlig 2-3 numre af Din Computer, så jeg håber vi også ses i det nye år.

Kim Ursin

Din Computer

udgives af DaMat, Bonderup Østergade 15, 9690 Fjerritslev. Tlf.: 24 27 02 96 eller 86 82 03 96 mellem 16-21, også i weekender. E-mail: kim2000@damat.dk
Hjemmeside: www.damat.dk

Ansvarshavende redaktør: Kim Ursin

Indsendt materiale returneres kun, hvis der er vedlagt frankeret svarkuvert. Alle der får materiale (dog ikke læserbreve) i bladet modtager en gratis års dvd ved juletid.

© DaMat 2008, 1. udgave

Bladet må frit distribueres i non-kommerciel øjemed.

Sikkerchat.dk

Der er kommet en hjemmeside, der skal lære børn, voksne og fagfolk om hvad sikkerchat er og hvordan man sikrer børnene mod overgreb. Det er naturligvis Red Barnet, der står bag siden, hvilket i sig selv kun er garant for, at der råbes pædofili i tide og utide for at påkalde sig opmærksomhed.

"De går specielt efter børn med dårlige sociale relationer, til især voksne. Barnet bliver ofte lykkeligt over, at nogen gider bruge en masse tid på at tale med det om dets følelser, og det kommer så at sige i en følelsesmæssig gæld til den voksne" fortæller Kuno Sørensen, psykolog hos Red Barnet og medskaber af hjemmesiden www.sikkerchat.dk til Ekstra Bladet.

"Når barnet har knyttet sig til dem, begynder de at presse på for at mødes privat, eller for at få barnet til at blotte sig for dem via et webcam. Hvis barnet stejler, truer de med at afslutte venskabet", forklarer Kuno Sørensen til avisen.

Journalisten spørger så, hvordan han kan være sikker på, at den voksne ikke går ind i venskabet med gode intentioner og senere forelsker sig, men det afviser Kuno Sørensen:

"Simpelthen fordi, de pædofile udveksler erfaringer om, hvordan man mest effektivt spinde børn ind i et net af løgne og bedrag. Det viser sager fra USA, og mange pædofile indrømmer det også, når de kommer i tvungen terapi".

Det som vi, her på redaktionen, dog stiller os lidt tvivlende overfor er hvor virksom en sådan hjemmeside egentlig er, for ifølge psykologen, så er det mere eller mindre umuligt for den pædofile at få fat i psykisk sunde børn fra velfungerende hjem, spørgsmålet er vel så om det ikke netop er den gruppe, der rent faktisk læser hjemmesiden?

Rådet til alle forældre må altså være, at arbejde hårdt for at sikre at ens børn er velfungerende børn, der forstår at sætte grænser og forstår, hvad der er rigtigt og forkert.

www.sikkerchat.dk

Et par spørgsmål fra læserne

Flere har spurgt mig om bladets indhold ikke kunne ligge som hjemmesider.

Det kunne det godt, men faktum er at www.damat.dk dermed bliver endnu en hjemmeside i den række af næsten 10 milliarder andre sider. Din Computer er et computerblad, der ligger på en hjemmeside, DC er ikke en hjemmeside og sådan forbliver det.

Så er der det med links

Hvis man søger en løsning, søger et freewarespil, vil man i langt de fleste tilfælde kunne søge på navnet i Google og det er langt nemmere.

Der er af samme grund, jeg har droppet en linksektion på hjemmesiden, det tager en frygtelig tid at vedligeholde og vil man realistisk set gå ind på min hjemmeside for at finde et link? Allerede nu kan vi se at et par af de links, der var i DC46 ikke længere virker, fordi producenten har flyttet rundt på sine ting. Jeg sidder ene mand og holder styr på forlagets aktiviteter, og det gør altså, at jeg er nødt til at prioriterer, en af de ting, der kan irriterer én mest er links, der ikke virker.

Hvis man fx vil finde spillet Saw III, så gå ind i Google og søg på navnet, det kræver ikke meget benarbejde.

Kan jeg købe bladet?

Nej, ikke fordi jeg ikke gerne vil udprinte det til jer og sende det med posten, men det kan bare ikke lade sig gøre. Jeg kan nemt udskrive bladet, og trykke det på min arbejdsplads i de måske 10-20 eksemplarer der vil blive solgt af hvert nummer, det vil koste omkring 15 kroner pr. blad, læg dertil porto på godt 20 kroner samt en kuvert. Så er vi oppe på over 35 kroner - og det er i sort-hvid. Det er for mig ikke besværet værd og du ender med et blad, som egentlig ikke er pengene værd. Så du må nøjes med at hente bladet på nettet.

Hvor ofte bliver et blad læst?

Hvert nummer af DC starter oftest ud med at blive hentet 2-300 gange, derefter falder det over de næste måneder til 40-50 og falder yderligere når et nyt nummer kommer.

Den ubetingede topscorer er dog Samfundet Omkring Os, der er blevet hentet 5500 gange.

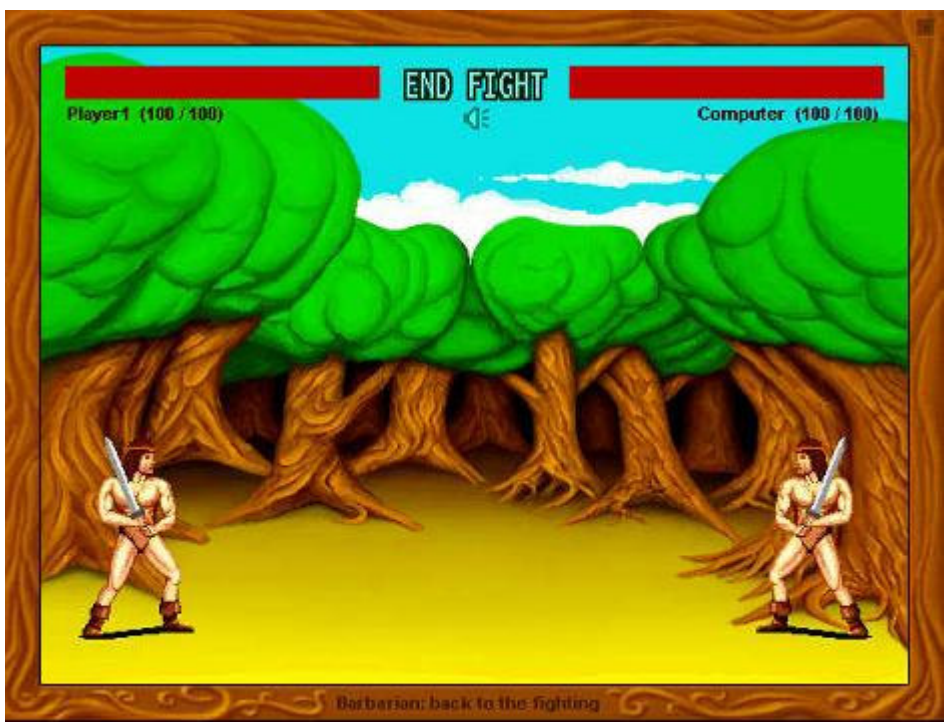
Hvornår kommer de tidligere numre på nettet?

Når der er tid til det, der kommer sikkert nogle flere i løbet af næste år, men måske også et par i løbet af julen.

Barbarian Remake

Når man laver det gamle Barbarian fra Palace Software og endda tillader sig at kræve \$15 for det, ja så har man vist ikke helt fattet forbrugernes krav.

Herunder ser du Amiga versionen, som er gratis i dag og kan spilles med WinUAE. Jeg synes faktisk Amiga versionen er pænere.



Nettet var den primære kilde

Ved Folketingsvalget 2007 var det for første gang, at nettet var den primære kilde til nyhederne. Stort set samtlige avisers oplag på nettet steg kraftigt under valgkampen, mens papirudgaverne til gengæld ikke oplevede en større fremgang.

Valgets helt store vinder var i øvrigt SF, der mere end fordoblede deres mandattal, mens det nye parti Ny Alliance endte på 5 mandater, det sagde de var tilfreds med, det burde de nu nok ikke være, når man 21 dage tidligere stod til 20 mandater og ender på 5, så er der altså noget, der er gået helt galt.

De Radikale halverede til gengæld deres stemmetal.

På partiernes hjemmeside burde man kunne finde alle partiernes hjertesager, og det kunne man da også, efter 4 dages panik, hvor kun de færreste partier åbenbart havde gennemskuet, at når der udskrives valg, så søger vælgerne ind på partiernes hjemmesider.

84% bruger WindowsXP

Windows Vistas største problem er ikke Linux eller Mac, men derimod det succesrige XP, der fra 2006-2007 steg fra 64% til 84%. Situationen er ikke blevet nemmere af, at Windows Vistas ry er blevet kraftigt skadet af konstante problemer.

Nummer 149 i Danmark?

Danmark har fået en ny såkaldt hitliste over de mest populære sider i Danmark, det er der sådan set ikke noget galt i, men herfra forlaget stiller vi os meget skeptisk overfor den.

For overhovedet at komme på listen skal man nemlig betale ikke mindre end 15.000 kroner om måneden og det er den billigste løsning, prisen kan komme helt op på 40.000 kroner om måneden.

Nummer 150 har 1200 besøgende om måneden, vi har ca. 1400. Kan det virkelig passe at DaMat.dk skulle være befolkningens 149. mest læste hjemmeside. Jeg tillader mig at tvivle.

Equilibrium - Out of Time

Hvad der skulle have været et sjovt hobby fanprojekt er endt i en retssal, da producenterne bag filmen mente at JudasFm's 1,3 mb store spil, der byder på 320x200 grafik krænker op-havsretten. Vi troede kun det var Disney, der havde så anstrengt et forhold til deres publikum.



Nintendo er igen verdens største

Måske skulle jeg her starte med en undskyldning til Nintendo, som vi erklærede et dødt firma for 3 år siden, måske er det, det samme Sony og Microsoft har tænkt. Ingen af de to selskaber har taget Nintendo alvorligt de senere år, men det var en fejl. Nintendo Wii er nu den mest solgte spilkonsol på markedet og endda med solid margin.

I Japan er salgstallet således 6:1, altså hver gang der sælges 6 Nintendo Wii sælges der én PS3. Nintendos største problem er at producere nok konsoller, firmaets 3.500 ansatte knokler



i 3 holdskifte for at lave konsoller, men markedet synes umætteligt for tiden.

Nintendos markedsværdi er 290 milliarder, hvilket er større end Sony. For Sony er det måske lidt svært at sluge, de har 163.000 ansatte og beskæftiger sig med langt flere brancher end Nintendo.



Billeder er fra www.n-club.dk



Gamespot fyrer anmelder

EiDOS var rasende over at en anmelder hos Gamespot gav deres spil Kane & Lynch: Dead Men en negativ anmeldelse. EiDOS havde iklædt hele stedet Kane & Lynch outfit, så derfor kom en 6/10 anmeldelse på tværs. Anmelderen, der har været ansat siden 1997 og har mere end 500 anmeldelser bag sig blev fyret og eskorteret ud af firmaet. Både Gamespot og EiDOS er helt tavse. I mens har resten af anmelderflokkene svinet spillet til for spillets dårlige plot og gameplay.

Speedball2

Den gamle Amiga klassiker kommer i en ny udgave til PC, du kan besøge speedball2.com. Spillet bliver på tysk eller engelsk og lover actionfyldt gameplay.



Gamle spil

Så som Styx, Manic Miner og andre fremragende spil, som får os til at juble over vi ikke sidder fast i firsernes forfærdelige spil, men de kan være sjove i små doser. Prøv dem her. Du kan hente spillene ved at klikke på deres skærmbillede (på siden altså).

<http://www.btinternet.com/~jason.brooks/Software/index.html>



Nu kommer det: Kolonisering af nye verdner

Da jeg var en lille dreng på 8-9 år fik jeg den ide at man kunne smide et reb af sted til Månen, det var jo egentlig "bare" at lave et rigtig langt reb, tage det med til månen og så binde det fast, så kunne man jo nemt komme frem og tilbage. Jeg skrev og tegnede ideen og sendte den med familiens hjælp til NASA. NASA kvitterede med en T-shirt og en kasket samt et brev om at det ville indgå i deres tænketank. Dengang havde jeg lidt svært ved at se man ikke bare gjorde det, men tænkte nok, at det måske tog lidt tid at lave så meget reb.

Rumelevator

Rum elevatoren er måske inspiration af et af de utallige forslag NASA modtager hvert eneste år og har modtaget gennem de sidste 40 år, NASA har en hel tænketank, vis opgave er at se på umulige projekter og forholde sig til dem, så hvis

man får en lys ide, så er det bare med at sende den af sted, det der kan synes som sci-fi i dag, er måske muligt om tyve år.

Problemet med rum elevatoren er store, men det er fordelene også, når den kommer, for rumforskere er ikke i tvivl og omtaler rum elevatoren som et projekt, der med den største selvfølgelighed bliver til noget.

Ideen er den ganske enkle, at man laver en rumstation 36.000 km ude i rummet, hvor den kan ligge i fast kredsløb om Jorden, derfra skal der føres et kabel ned til Jorden. Pga. Jordens rotation vil dette kabel "ligge" strakt og så er det sådan set bare at enten trække tingene op eller sende tingene op af linien.

Selvom ideen er enkel, så er udførelsen bestemt ikke enkel. Det mindste problem er at bygge en rumstation så langt væk fra Jorden,

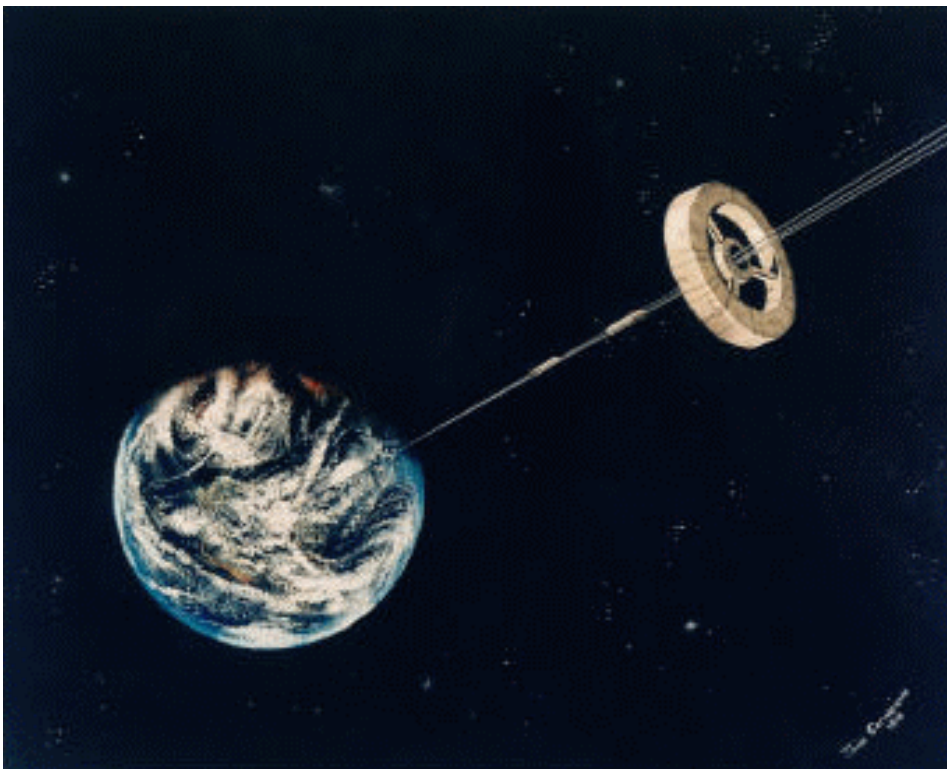


NASA har testet princippet bag og er overbevist om, at det kan og vil kunne lade sig gøre. Denne sender blev omsendt efter samme princip i en højde af 1000 m.

og alene det er en stor udfordring. Det største problem er kablet, ikke fordi det skal kunne holde til rumskibe, men fordi et så langt kabel kommer til at veje og med de nuværende materialer, kan det ikke bære sin egen vægt. Nanoteknologien har dog efterhånden gjort så store fremskridt, at man i dag mener det kan lade sig gøre - på et tidspunkt.

Men det tidspunkt mener forskerne ikke er så langt væk. NASA mener, at rum elevator teknologien er til rådighed indenfor det næste årti og at konstruktion kan være færdig så tidligt som i 2050'erne. NASA mener, nemlig at det vil tage mindst ti år at bygge projektet, men derefter vil rum koloniseringen gå hurtigere og hurtigere. Brian Anderton, tidligere ansat ved NASA skriver på sin hjemmeside:

"Den første computer blev bygget i 1800 tallet og bestod af mekani-



Selvom der vil gå mange år før rum elevatoren er en realitet, så er kun de færreste i tvivl om, det er vejen frem.

ske ringe, den første rigtig computer bestod af radiatorer, fyldte et hus og kunne lægge tal sammen. Udviklingen gik langsomt, men fra 1980 og til i dag er der sket revolutioner. En computer fra 2007 er dobbelt så hurtig som en computer fra 2005. Det er det samme med rummet. Udviklingen går hurtigere og hurtigere og med rumeleatoren vil koloniseringen af rummet komme til at ske med rekordfart, fra elevatoren er færdiggjort til vi har de første baser på Månen, Mars og i selve rummet vil der gå under 20 år." Han slutter af med at nævne, at det tog flere måneder at krydse Atlanterhavet i 1500 tallet, mens det i dag kan gøres på under tre timer.

Koloniseringen

At kolonisere solsystemet og resten af universet har været menneskets drøm de sidste små 200 år, og mon ikke kun de færreste tvivler på det vil ske - med tiden.

Hvis vi starter bagfra, så er alle forskere enige om at en bemandet rumrejse til et andet solsystem helt igennem urealistisk, flere forskere mener aldrig det kan lade sig gøre, mens andre mener det allertidligst kan lade sig gøre om 4-500 år, der er nemlig mange hindringer, der skal klares inden, det kan komme på tale og flere hævder, nok med rette, at det mest logisk er at kolonisere de nærmeste planter først.

En rejse til den nærmeste stjerne vil med den nuværende teknologi tage flere hundrede år, men selv med 10% af lysets hastighed vil det fortsat tage over 40 år. Før det er realistisk at rejse til andre systemer mener forskerne, at vi skal kunne nå hastigheder på mindst 100.000 km i sekundet, lige nu kan de hurtigste raketter klare 5 km i sekundet.

Hvis eller når vi kommer op på

100.000 km/sek., så kommer det næste problem, nemlig at skibet vil blive tæret væk under turen, for selvom rummet er næsten tomt, så er det netop kun **næsten** tomt, derfor menes det, at man må lave en eller anden form for beskyttelse af skibet, et kraftskjold synes oplagt, man har bare ingen ide om hvor man skal starte forskningen til dette.

Og som det ikke er problemer nok, kan mennesket på ingen måde overleve en rejse på hverken 4, 10 eller 40 år i rummet uden tyndekraft, så den skal også fikses. Det kan man til dels løse ved at lade skibet rotere om sin egen akse, men spørgsmålet er om man kan lave nok tyndekraft på den måde uden skibet skal være ekstremt stort.

Og så forudsætter alle NASA's forskere, at skibet kan finde en egnet planet i det nærmeste solsystem, og det er der slet ingen garanti for.

Lige nu er forskningen i galaktiske

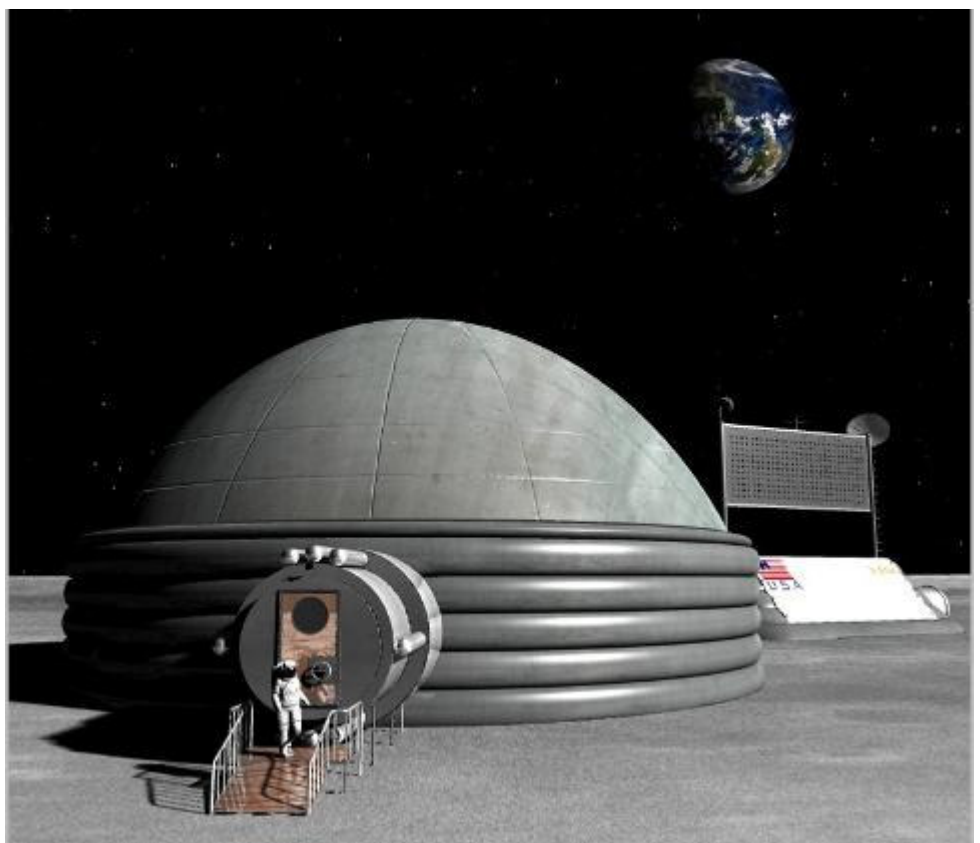
rejser altså helt omsonst, dog leder forskere over hele verden efter planeter og nye teleskoper kan allerede nu aflæse planters atmosfære, således ved vi fx at et solsystem mere end 70 millioner lysår væk har en atmosfære svarende til Jordens. Eller rettere sagt, vi ved at for 70 millioner år siden var den identisk med Jordens, i den tid kan der være sket rigtig meget.

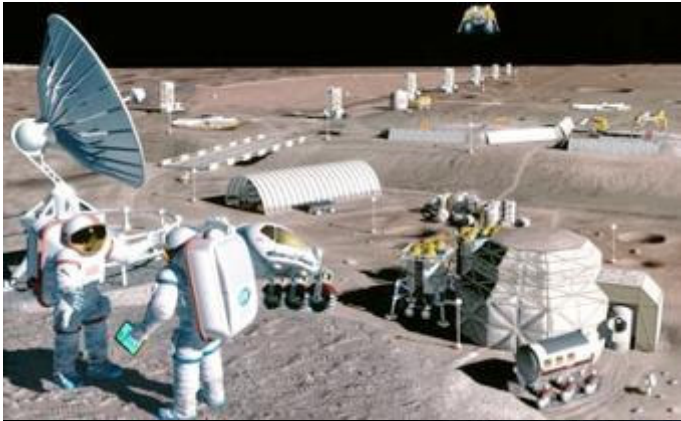
SETI har rettet parablerne mod området, men har ikke kunne fange radio eller tv signaler, så formentlig var der ikke intelligent liv for millioner af år siden.

Det hele skal dog ses i lyset af følgende:

Hvis du i midten af dit spisebord sætter en ært som symbol på Solen, og bordkanten er Plutos bane, så er der 3 km til det nærmeste system. Det kendte univers er 900 millioner km stort - i vores modelform.

Da Hitlers Tyskland rettede en sender ud mod rummet og sendte





Den største bekymring er dog den psykiske side af at være spærret inde på en forholdsvis begrænset plads i så lang tid, derfor er man begyndt at tale om at lave Virtual Reality rum, så mandskabet kan være sig selv i peri-

oder og "være et andet sted end på skibet".

NASA anser dog ikke rejsen som den helt store bekymring og har således bundet sig til at landsætte den første mand på Mars allerede i 2020. Det er samme år, hvor NASA ligeledes vil begynde at lave en base på Månen. Specielt den sidste

en tale af sted med lysets hastighed, fortalte han samtidig at her er vi, dermed bliver Hitler måske den første ambassadør for menneskeheden (!), hvis nogen modtager det, men signalet er her 80 år senere, i forhold til vores model beskrevet ovenfor, nået mindre end 100 km ud.

Det hele kan opsummeres med at universet er meget stort og vi kender mindre end en brøkdel af det.

Det ville være som en myre, der drømmer om at krydse Atlanten ved egen kraft. Men som David Jones, NASA, skriver på sin hjemmeside: "Interstellarrejser vil ske, ellers vil menneskeheden uddød sammen med Jorden, når Solen går under om 4,5 milliard år".

Når Interstellarrejser imidlertid her og nu er helt utopi, så kan man spørge om, vi kan kolonisere vores eget solsystem? Igen har vi set på NASA's tænketank, og den er for så vidt optimistisk.

Rejsen til Mars kan lade sig gøres ren teknisk er det stort set problemfrit, men bygningen af et rumskib, der stort nok giver problemer. Mandskabet skal nemlig være i skibet i godt to år hver vej, dels er der problemet med den manglende tyndekraft, dog ved vi at mennesket kan klare sig i to år uden tyndekraft, men musklerne svækkes ganske betydeligt, også selvom man træner.

del er NASA overbevist om vil lykkes, det mest irriterende problem er dog, at alle der var med til Apollo programmet er pensioneret, så på mange områder er man tilbage ved år 0 i rumfarten. Alligevel anses hverken turen eller landsætningen som store udfordringer i det store hele. Det store problem er at få lavet en base, der med tiden kan blive mere eller mindre uafhængig af forsyningskibe.

Kinas 200 års plan

Mens NASA tænker 10-15 år frem, så har Kina lagt en langsigtet strategisk plan for Månen, de ønsker at indenfor 200 år at have en 2000 mand stor base. Kinas rum projekt er fremadstormende og allerede

efter blot 5 års eksistens lykkes det at opsende den første mand i kredsløb om Jorden. I 2015 vil man flyve til Månen.

Til spørgsmålet om kolonisering af Mars, så er NASA mere forbeholden, de mener en base på Mars er realistisk, ligeledes at der kan laves store byer med kupler, men i forhold til at ændre klimaet til at ligne Jordens, tør man ikke sætte et årstal på, men vi taler om en proces, der vil tage adskillige hundreder af år, bl.a. fordi man formentlig skal have hentet vand udefra til planeten. Selvom der formentlig er vand i form af is på planeten, så er der næppe nok til at lave oceaner og få gang i en egentlig drivhuseffekt og dermed en atmosfære. Altså vil byer på Mars have lange udsigter.

Kolonisering af rummet

Her og nu er det mest interessante dog det, at der er begyndt en kolonisering af selve rummet. ISS er i fuld gang, selvom den ikke er færdigbygget endnu, og Genesis er ved at blive bygget og bliver det første hotel i rummet, altså den første lille "by" i rummet. Det første modul er opsendt, det næste er på vej og allerede i 2012 er den fuldt operationel og kan tage imod både gæster og forskere. Genesis er helt sikkert kun den første, med tiden vil der sikkert udvikle sig noget, der kan minde om en by i rummet, og det er det, NASA anser som den mest realistiske kolonisering af rummet i dette århundrede, for selvom der er store planer for både Mars og Månen, så vil disse baser formentlig være forbeholdt ganske få mennesker, mens en rum koloni meget vel kan være virkelighed allerede indenfor 3-4 årtier, som David Jones skriver; "når den første baby bliver født udenfor Jorden, så er vi for alvor i gang med at kolonisere og indtage solsystemet, jeg er sikker på, det sker i dette århundrede".

COMPUTER SKANDALER

Computerspil er voldelig og hårde, computerspil skaber dræbere, sociale tabere og computerspil skaber ønsket om at vinde og depressioner hos dem, der ikke vinder. Nogenlunde sådan kan man opsummere en lang række psykologer, politikere og velmenende religiøses budskaber gennem de sidste små tredve år. I denne artikel vil vi se på nogle af de mest voldelige, sexede og i det hele taget de mest udkældte spil, der er udkommet gennem tiden.

Jack The Ripper

Selvom der var flere spil, der blev kritiseret i løbet af firserne og så-mænd også i halvfjerdsene, så var Jack The Ripper i 1987 det første spil, der endte med at blive debatteret i den engelske "verdens- presse", primært fordi man spillede seriemorderen Jack The Ripper i et teksteventyr, der havde nogle blodige billeder. Når man ser på spillet i dag, så kan det virke helt tåbe-

ligt og uforståeligt, at nogen hidsede sig sådan op over det.

Barbarian

I 1988 kom turen til Barbarian, hvor man spillede en barbar, med klar reference til Conan, der både var kommet en film med og kørte som tegnese-rieblad.

Men hvad der skabte mest røre var dog reklamen for spillet, hvor man så en bikini-pige slange sig på en 5 meter posters, mens hun holdt spillet. Debatten nåede at komme rundt omkring både kønsroller, sexismen i gadebilledet og så den umådelig store vold i spillet, hvor man kæmpede med sværd. Der var en rød plet, når man ramte og så kunne man hugge hovedet af modstanderen. Da toeren kom et års tid efter var også med en pige med store bryster, men det medførte ikke længere protester.

I senere kampspil skulle dette



Øverst ser du Wolfenstein, der fik debatten til at bluse op om spil, der var så realistiske, at man ikke kunne skelne virkelighed fra spil. I dag kan man trække på smilebåndet over den påstand. Barbarian bød på blod og vold, men ingen børn begyndte at hugge hovederne af hinanden selvom alle eksperterne forudså det.

jo overgås, så der er efterfølgende kommet spil, hvor blodet flyver til højre og venstre og man nærmest kæmper i en blodpøl tilslut.

Wolfenstein

I Wolfenstein gik man rundt i bunkers og skød nazister, der blev liggende i en blodpøl, hvilket dog ikke skabte problemet, men man tror jo, det er løgn, når debatten omkring dette spil, gik på, om man med så "naturlig" spil kunne skelne mellem virkelighed og spil. De kloge eksperter skulle blive meget klogere.

Jack The Ripper fra 1987 blev det første spil, der endte med at blive "rated" i England, hvor bølgerne gik højt.

```
Bloody knife, a crumpled piece
of paper and a very small piece
of paper.
"WHAT NOW?" I asked myself.
GET ALL
To have carried away the
dreadful corpse would have been
both repulsive and illegal, yet
some wild prompting put the
thought momentarily into my
head.
I was now holding the bloody
knife.
I was now holding the crumpled
piece of paper.
I was now holding the very small
piece of paper.
I considered my next move...
```





Mens eksperterne var forfærdede over volden i Doom, så ventede der endnu værre spil i fremtiden, bl.a. Doom 3, som er modbydeligt skræmmende, da både grafik og lyd går op i en højere enhed. Flere har udtrykt, at spillet var lavet forkert, fordi mange brugere ikke ønskede at spille det til ende, fordi det var ubehageligt at blive chokeret hele tiden. Flere spil har siden taget dette til sig og signalere med musikken, at nu kommer der action.

Doom

ID Software stod også bag den næste "skandale", da man smækkede Doom på skærmen i starten af halvfemserne, specielt toeren i '94 fik hårde ord med på vejen, bl.a. fordi der hængte børn i loftet, den utrolig mængde blod i spillet. Spillet måtte meget mod sin vilje acceptere en voksen rating, alt i mens pædagoger, lærere og forældre gik helt i selvsving over den forfærde-

lige udvikling børnene var ofre for, at det var det samme som deres forældre havde sagt om rockmusikken i tresserne var der ikke mange, der lyttede på.

Politikerne på banen

I Danmark begyndte bølgerne efterhånden også at gå højt, politikerne frygtede mere vold i computerspil og mere naturtro vold ville føre til et mere voldeligt samfund og det førte til en række undersøgelser både her i landet, men ligeledes i USA, hvor man nåede frem til vidt forskellige resultater.

Hvad siger forskerne?

Bliver man voldelig af at spille computerspil? spurgte man en række forskere.

I USA opsatte man laboratorieforsøg, der dels understøttede at computerspil kunne skabe en uheldig adfærd. Problemet med forsøgene var at man havde placeret forsøgspersonerne i en uvant situation, fx at være alene om at spille og man lod dem spille i

fem timer i træk, begge dele er ikke typiske situationer, hvilket danske forskere påpegede.

Forskningen er præget af mange stærke holdninger og de stærkeste udmeldinger er oftest knyttet til den svageste dokumentation. For eksempel skriver Valdemar Setzer og George Dukket i en artikel fra 1998:

"We believe that the prolonged and excessive use of electronic games contribute to obsessive, addictive behaviour, dehumanization of the player, desensitizing of feelings, health problems and development of anti-social behaviour as well as other disorders as described in this paper. "

"Unfortunately, we can find no research to substantiate the negative aspects presented in this paper, but on the other hand, neither is there research to support any positive ones."

På dansk betyder det, at vi mener, at computerspil er skyld i afstumpethed, asocial opførsel, men desværre fremviser ingen af vores forsøg dette.



Da Hip Interactive ikke kunne sælge spillet mente de det var for at kontroversielt at lave et spil, hvor man spillede forskellige hooligansgrupper, der kæmpede mod hinanden (og politiet), og fik points for at smadre butikker. Efter at have spillet demoen nåede vi nu nærmere frem til, at det var fordi spillet var hamrende elendigt, men Hip Interactive udgav det selv og stort set ingen gad det.

Problemet med forsøget er, at man starter med en forudindtaget holdning, forsøger at underbygge den og når den ikke underbygges konstaterer man blot, at forsøget var forkert, da man ikke fik det forventede resultat.

Danske resultater

Danske medieforskere står ikke ligefrem i kø for at undersøge computerspileffekt, primært skræmmes man formentlig af den mildest talt brogede historie med mange useriøse projekter.

Grundlæggende er danske forskere enig om laboratorieforsøg ikke dur, fordi man ikke placerer forsøgspersonerne i den rette sammenhæng.

Derfor har danske forskere gået anderledes til værks, man har spurgt:

Hvordan indgår computerspillene i spillernes liv?

Bruger børn spillene som socialt



Soldier of Fortune 1 og 2 skabte overskrifter

samlingspunkt eller i mangel på levende legekammerater?

Kulturforsker Carsten Jessen mener at computerspil indgår i de fleste spilleres hverdag på linie med andre medier og desuden er et udgangspunkt for leg og tilsvarende aktiviteter.

"Børn spiller faktisk sjældent alene, og computerspil handler om mere end selve spillene. Modsat hvad man umiddelbart skulle tro, så opsuges computeren og spillene i den eksisterende børnekultur. Det sker i høj grad på denne kulturs egne betingelser - og ofte helt på tværs af legetøjsmarkedets interesser."

Jessen ser ikke et problem i at børn ofte fortrækker computerspil frem for bøger, for computerspil er ofte et socialt medie, som man kan være fælles om, mens man er alene om en bog.

Sierra OnLine fortæller i en artiklen fra 1996, at computerspil måske ikke er en ideal måde at tilbringe sin tid på, fordi det er begrænset hvor meget man bevæger sig, men man bruger under alle omstændigheder næsten 200% mere energi på computerspil end på at se fjernsyn.

Og når man tænker over det, så er der vel egentlig ikke noget mærkeligt i at legetøjsfirmaer mener legetøj er mere socialt end computere og derfor er bedre for børn.

Soldier of fortune

I slutningen af årtusindeskiftet kom så det chokerende



Både Manhunt 1 og 2 var ekstremt voldelige.

Soldier Of Fortune, ikke kun fordi man skulle skyde terrorister, der talte arabisk, men ligeledes kunne man skyde kropsdele af folk og hvis man mente, der var blod i Doom, så var det intet i forhold dette spil.

Spillet blev en stor succes, da det både var vellavet og effekterne var bedre end tidligere set. Det blev også et af de første spil, hvor man kunne lave en forældre kontrol-funktion. Den voksne kunne altså med password beskytte børnene mod den blodige version, hvis man benyttede den, så faldt folk bare om.

GTA

Når man tager Grand Theft Auto serien, så var denne serie også en skandale, ikke på grund af grafikken, men fordi man kunne køre vildt og man skulle bryde loven. Specielt England var man forfærdede over dette koncept, mens man i Danmark, næsten som sædvanlig kom med den samme besked som altid, hvis spillet mærkes til at være for voksne, så man ingen problemer. At Danmark så hverken dengang eller nu har en lovgivning, der forhindrer børn i at købe spillet, er en anden sag.

Faktisk viste det sig hurtigt at GTA var en gigantisk succes på

samtlige platforme, og da spillet blev i 3D blev det først rigtig sjovt, indtil da må jeg sige, jeg ikke helt forstod, spillenes popularitet.

Manhunt

Manhunt blev den næste på listen over spil, egentlig mest fordi det var blodigt, men mens at Manhunt kom i butikkerne under store protester, så lykkes det for interessegrupper at få de fleste butikker til at droppe salget i USA og England af Manhunt 2 i 2007, det fik firmaet til at droppe lanceringen af spillet, der skulle være udkommet i maj .

Men ganske som vi skrev i juli måned, så ventede man lige et par måneder og sendte så spillet på markedet, hvor det i dag står i al sin ubemærkedhed og Rockstar Games har ikke travlt med at fortælle om det, men det skal spillerne såmænd nok også selv finde.

Postal

Da spillet Postal kom, var det på det tidspunkt hvor de fleste interesseorganisationer efterhånden var vant til lidt af hvert, også at spil



Det er svært at forstå at spil som Grand Theft Auto 1 og 2 kunne skabe røre.

skulle være helt usædvanlige for at blive forbudt, ja faktisk kan man kort sige, at man endnu aldrig har fået forbudt et spil gennem længe tid, men det er da lykkes meget fornuftigt at få lavet en mærkningsordning i stil med den, som man kender fra film. Nogle spil bliver altså påsat et klistermærke,

hvor der står hvem der må købe og spille spillet. I USA og England er den mærkning påbudt og det er forbudt at sælge spil til børn under den pågældende alder og forældre, der lader deres børn spille dem alligevel kan faktisk dømmes for omsorgssvigt.

I Danmark er en ”bør” ordning, kulturministeren Brian Mikkelsen har tidligere udtrykt det sådan, at forældrene bør holde øje med børnenes spil. I min optik er det langt mere fornuftigt end et forbud.

Men Postal udkom altså under en strøm af protester, selvom kun de færreste troede det rigtig gjorde nogen forskel. Spillet var faktisk umådelig ringe, spillet handling var nemlig ingen. En opgave kunne være at hente mælk, man kunne så enten betale for mælken eller man kunne skyde butiksmænd og tisse på hans lig, eller omvendt for den sags skyld. Postal gjorde alt det forkerte, man kunne smide benzin på en person og så tænde ind til ham, man kunne tisse på en tilfældig osv. osv. Men missionerne var stort set ikke eksiste-



Postal var et spil, hvor det kneb gevaldigt med at finde mening med de mange mord.



Danske forskere mener ikke, det er indholdet i spillet, der er problemet, men nærmere den tid, der bliver brugt på spillet (Everquest)

rende, selvom der da kommer fjender med våben senere i spillet. Men hverken anmeldere eller publikum var imponeret, tværtimod.

Men hvorfor nu det?

Knud Larsen, samfundsforsker, udtrykker det i en kronik i Jyllands-posten i 2004 meget rammende, godt nok er det skrevet om det danske spil Hitman:

”...børnene ser kun i kort tid at de dræber personer, det element forsvinder ganske hurtigt og så bliver det til strategi, taktik og reflekser, der betyder noget”.

Spillet Postal fejler på disse punkter og derfor var det da også kun sjovt i ganske få minutter, for de tre elementer var simpelthen ikke til stede.

Uacceptabel forskning

Efterhånden er det sådan, at danske forskere ikke mener, det er indholdet i spillet i sig selv, der kan give problemer, men at langvarig påvirkning, der kan give problemer.

Men også på den anden side af Atlanten lyder den samme besked, fx Leon Anderton, der skrev i New York Times, at de ”farligste” spil for børn, unge og voksne ikke var Doom 3, Manhunt eller lignende blodige spil, men derimod spil som Civilization og Football Manager, begrundelsen var, at man typisk spillede dem alene og gennem meget lang tid. Et FM spil kan nemt tage både 500 og 800 timer, og det er her problemet opstår. Næmlig at personen lever sig ind i en anden verden og isolerer sig fra den virkelige verden.

Anderton lægger sig dermed opad danske forskere, der konkluderer i samlet flok, at det egentlige problem ikke er indholdet i spillet, men derimod langvarig isolation. Anderton mener at de samme psykiske problemer formentlig ville opstå, hvis man isoleret i et rum legede med actionfigurer.

Spil, der dræber

Everquest var tæt på at blive forbudt i USA, da det kom frem at en skolemassakre og et selvmord

skyldtes dette spil (to uafhængige sager). Men i begge sager blev spilfirmaet pure frikendt.

I den første sag handlede det om en sag fra Midtvesten, hvor en dreng angiveligt gik amok fordi han troede han var omgivet af orker og trolde på skolen. Forældrene kunne imidlertid ikke se en sammenhæng mellem, at han ifølge kontoen skulle have spillet i mere end 400 timer i træk, kun afbrudt af 3-4 timers søvn en gang imellem. Ekspertvidnerne konstaterede, at manglende søvn og spillet kombineret kunne have forårsaget en psykose. Mens juryen ville give både forældrene og ofre erstatning, så underkendte dommeren kendelsen og frikendte firmaet, der fortsat er på markedet. Dommeren mente til gengæld at forældrene i groft omfang havde svigtet deres forældreansvar ved ikke at have grebet ind i tide.

Firmaet måtte i øvrigt samme år igen i retten, da en dreng på 16 havde begået selvmord, efter at have spillet i 80 timer i træk troede han kunne flyve og sprang ud fra et højhus. Også i den sag fastslog ekspertvidner, at psykosen var uløst primært af manglende søvn.

I Japan kollapsede og døde en mand på toilettet efter at have spillet 76 timer i træk, uden hverken tissepause, mad eller drikke.

Fællesnævneren for dødsfald og psykoser synes altså, at være ekstremt spillet end noget andet.

Men det bliver altså svært at få overbevist bekymret forældre om, at Circleline spillet kan være ligeså skadeligt for ens barn som en gang Counter Strike.

BLADETS HISTORIE 2. DEL : AMIGA 6-9

I Din Computer 44 fortalte jeg lidt om min barndom, og hvordan bladet startede.

Fra 1995-98 var AMIGA en mærkelig fornøjelse at lave. På den ene side skete der nemlig en masse indenfor Amiga, og så skete der ikke rigtig noget alligevel. De fleste kommercielle Amigablade forsvandt i årene 95-96, kun Amiga Advis fortsatte (til 2003) udover AMIGA, og AMIGA's oplag lå på cirka 200, når man ser på bladets tekniske kvalitet, så var det måske bekymrende højt, fordi det fortalte, at folk manglede et blad.

Ren teknisk var det mildest talt ikke altid en fornøjelse at lave bladene, godt nok havde min A1230 gjort tingene nemmere og lettere, men det var fortsat nogle gange umådeligt besværligt, fx kunne man ikke lave alle siderne i én fil, men skulle stykkes sammen efterhånden, samtidig savnede vi den automatiske ordkontrol, som i hvert fald fanger en hel del slåfejl, så dem var der mange af. Det bedste bud var Interword, vis tekst var så lille, at man skulle kravle ind i skærmen for at se bogstaverne, så jeg brugte de engelske programmer, som jo havde den åbenlyse ulempe ikke at være på dansk. PageStreamer 2.2 var også et fast inventar, når bladet skulle laves.

I januar 1997 (AMIGA 6) kunne AMIGA fortælle om de nye PowerPC'er fra VisCorp, der havde lovet maskiner i første kvartal af 1997, som du måske ved, så havde VisCorp faktisk slet ikke pengene til at købe Amiga, men det forhindrede dem ikke i at både fortælle verden, at de ejede Amiga, eller i at sælge rettigheder til et firma i Kina.

Men ellers var AMIGA 6 præget af

p.OS, som var et operativt system, som skulle virke på både PC, Mac og Amiga, men her ti år efter er vi fortsat i beta, allerede dengang kaldte vi systemet for helt urealistisk, og desværre fik vi ret.

Spiltitlerne var Alien Breed 3D II og Nemacs IV, som var to meget flotte 3D skydespil, også når man kigger på PC konkurrenterne på samme tidspunkt, som var bl.a. Doom og Quake. Der kom ikke så

mange spil, men kvaliteten var i absolut verdensklasse for en del af titlerne, der udkom i november/december.

Desværre skulle det vise sig, at være sidste år, hvor det var tilfældet. Julen 1996 var den sidste jul, hvor Amiga spillede en rolle på scenen.

Nej, problemet for Amiga var i starten af 1997 ikke spillene, heller ikke kontorpakkerne, hvor de engelske var fuldt ud på højde med de bedste på PC platformen, men nærmere derimod at kun de færreste udenfor Amiga verden havde tiltro til Amiga, og det er nemt at forstå hvorfor.

I 1997 kunne man nemlig fortsat ikke købe et samlet system til menneskepenge. Hvis man ønskede en towermodel var tvunget ud i en A4000, hvor man ikke havde fået styr på 060 modellen og så kostede denne altså godt 20.000 kroner - uden skærm og med sølle 170 Mb

harddisk og 8 mb ram. Til sammenligning kostede en nogenlunde ligeså hurtig PC det halve, med skærm, med større harddisk og mere ram. Ellers måtte man købe en A1200 (der ikke var i tower og med løs tastatur, som alle ønskede) og så ellers begynde en udbygning af systemet, og det krævede en del teknisk snilde at slippe godt fra. Kun de færreste gjorde det.

Når man så endelig startede maskinen op lignede den noget fra i forårs.

Ufattelig grim, sløv og slet ikke up to date i forhold til Windows95. At man så forholdsvis nemt kunne få den op til dagens standard med freeware programmer, hjalp ikke



meget, folk hverken gad eller kunne finde ud af det. Og derfor gjorde kun få det.

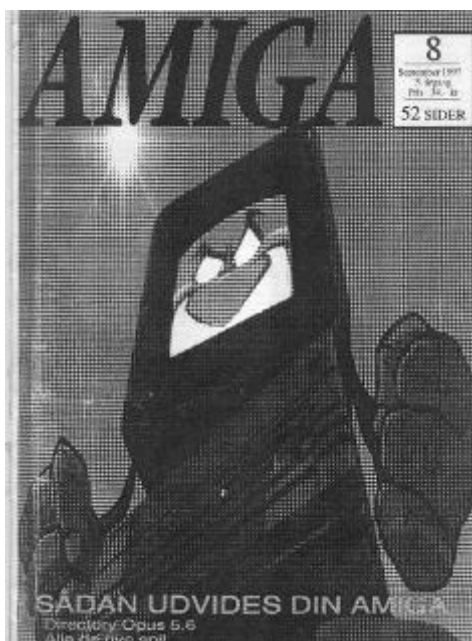
Måske kan du huske Amiga In A Box, som vi skrev om for et par numre siden. Her havde én mand brugt 2 uger på at sammensætte en flot Amigabrunderflade, hvor man blot skulle trykke et par gange med musen for at få det til se hamrende flot ud, og virke 400% bedre end den oprindelige udgave. Når én mand kan gøre det på 1 uge, så kan altså godt undre sig over, at et helt firma efter 3 år ikke havde formået at gøre det samme i 1997.

Det ironiske var altså, at softwarefirmaerne fortsat bakkede op, forbrugere var der fortsat, selvom de 8-10 millioner brugere var skrumpet ind til 2-3 millioner, så var der fortsat grundlag for en platform.

Den eneste aktør på markedet, der ikke var særlig aktiv var Amiga International, der ikke kunne få maskinerne afsted og mindst ligeså slemt ikke kunne få færdiggjort en opdateret og flottere version af AmigaOS. Ja, end ikke et cd-rom drev kunne man få sendt på markedet, og da man endelig kom med det, var det til 2500 kroner - et drev til pc kostede det halve.

AMIGA var ikke det mest pålidelige blad, her var det største problem, at jeg brugte Amigas egen hjemmeside som kilde, udfra en logisk betragtning om, at de vel vidste, hvad der skete. Det skulle senere vise sig at Amiga International pyntede på sandheden.

AMIGA 7 (maj97) kunne jeg fortælle om en PowerPC kongres, hvor bl.a. IBM og Compaq ønskede et PowerPC styresystem, hvilket Amiga International var jublende lykkelig over og proklamerede at de to selskaber stod sammen. Det som IBM, Compaq og de an-



dre mente var en Windows version til PowerPC, da Microsoft ikke ville lave det, faldt det hele til jorden. Amiga stod fortsat alene, som de havde gjort hele tiden, men denne gang opkøbt af Gateway2000, der startede med at skrotte alle planer og ellers fortsatte med at gøre det som de havde været bedst til i de forgangene to år - nemlig at lave intet. Men endnu værre var det, at man begyndte forfra med at så tvivl om den vej Amiga skulle gå på processorfronten, det var en usikkerhed, som fortsatte frem i det ny årtusinde.

AMIGA 7 var det første blad, der egentlig begyndte at blive mærket af Amigas tiltagende krise, hvor spiltitlerne blev dårligere og færre og det at komme på nettet udviklede sig til et mareridt af tekniske dimensioner, som endte med helt at opgive.

AMIGA 8 udkom i september 97, hvor det burde have stået klart for undertegnede, at det ikke så godt ud, men det gjorde det ikke.

I bladet havde jeg talt med 13 forhandlere, der næsten alle havde det til fælles at de ikke havde hørt noget fra Amiga International, og det var bekymrende, men bladet fastholdt at Amiga var det eneste interessante system.

Bladets indhold var præget af mange previews, men det var utrolig få af dem, der nogensinde endte med at udkomme, men det var ikke til at vide på dette tidspunkt.

Da Myst udkom til Amiga var det på den ene side godt, men på den anden side fortalte det om den udvikling Amiga var endt i, nemlig at konvertere 2-3 år gamle spil til Amiga.

Bladene er skannet ind, derfor den dårlige billedkvalitet.



Da spil som Myst endelig kom til Amiga var det formentlig 2-3 år for sent til at gøre en forskel, spillet var godt nok flottere end til PC, men det efterlod os dog med spørgsmålet, at hvis det er de samme spil, der kommer til Amiga som til PC, hvorfor skulle vi så have Amiga for at vente 3 år på det?

Da vi nåede til januar 1998 og nr. 9 var det helt åbenlyst at Amiga var ved at forsvinde helt.

Danske butikker havde stille og roligt droppet den, de fleste udenlandske kommercielle blade var væk, de danske var for længst stoppet med at skrive om Amiga som andet en sjov epoke ligesom Commodore 64 havde været.

Amiga International havde fortsat en masse planer, som de vildt og bredt fortalte om, men der skete



Genetic Species var et Amiga-only spil, spillet var fuldt ud på højde med samtidens pc spil, men der var meget få af den slags spil, der virkelig kunne give folk en begrundelse til at købe Amiga. For uanset om man vil det eller ej, så er det spil, der flytter andele på markedet.

intet. Reklamer, markedsføring, intet. Specielt bekymrende fordi vi netop havde passeret den periode, hvor softwarefirmaer er mest aktive (oktober-december)

Ved CeBIT var Amiga ikke at finde, der var ingen juletitler af betydning - udover én enkelt, nemlig Directory Opus 5.6 som omdannede hele ens Workbench til en hamrende flot og funktionel skærm. Amiga International burde have jublet og burde øjeblikkeligt have grebet chancen for at lave en kombineret cd-rom, der kunne sælges som WB4, men Amiga International forholdt sig tavs.

Det var også på det tidspunkt at Turbo Print 5 udkom, og det gjorde at man kunne bruge de fleste printere på markedet. Det var på den ene side fint nok, men det var med stigende mishag, at man lagde 500 kroner på bordet for en driver, som pc folket fik foræret sammen med printeren.

Specielt gav det mislyde,

fordi Amiga International på deres hjemmeside fortalte at Canon og Epson havde medfølgende drivers til Amiga. Dette var ikke tilfældet.

AMIGA 9 var præget af krisen, spillene, der udkom var direkte pinlige - ikke kun i forhold til PC spillene, men så sandelig også i forhold til Amiga spil udgivet år tidligere. Et af spillene var fx det rædselsfulde The Strangers, der var et gammelt public domain spil, som man piftet lidt op og udsendt på CD. Hvilket i løbet af 1997-98 blev mere reglen end undtagelsen. Mindst ligeså bekymrende begyndte man at udsende spil, der var blevet droppet midt i udviklingen af forskellige årsager - uden at man gjorde noget ved dem.

Andre pc-spil, der var 2-3 år gamle blev portet til Amiga, måske nok meget fint, men det gjorde at man stille og roligt stillede sig selv spørgsmålet: Hvorfor er det lige jeg har Amiga? Har jeg Amiga for at kunne spille 3 år gamle pc spil i et lidt sløvere tempo end på PC? Har jeg Amiga for at betale mere end dobbelt så meget for hardwaren?

Da jeg først havde stillet mig selv de spørgsmål tog det ikke lang tid at beslutte mig til at skifte til "fjenden", hvilket gjorde at nummer 10 blev det sidste nummer af AMIGA, men det vender jeg tilbage til i et senere nummer, for det blev en dramatisk afsked.

Du kan læse starten af bladets historie i Din Computer 44, som du gratis kan hente på hjemmesiden.

Hvornår AMIGA bladet kommer på hjemmesiden ved jeg ikke endnu, men alle numre vil komme på siden efterhånden som jeg får tid til det.

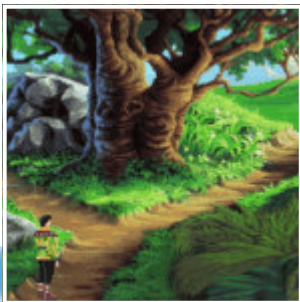
Kings Quest III Remake

I forhold til Kings Quest 1 og 2 er 3'eren en skuffelse, dels fordi der er lidt for mange ting, der skal gøres i den rigtige rækkefølge før det virker, dels fordi man skal indsamle en masse ting, som skal lægges i dit værelse, for hvis den onde troldmand finder det på dig, slår han dig ihjel.

Historien starter ved at du bliver bortadopteret (eller hvad man nu skal kalde det) til en ond troldmand, og dit oprør handler ikke kun om din frihed, men også om at befri byen fra hans ondskabsfuldheder.

Et af de andre problemer der er, er at man skal gøre en masse ting i et rasende tempo, før du bliver opdaget, og efter min mening hører stress slet ikke hjemme i denne genre.

I forhold til det originale



spil fra 1987 er der sket store forbedringer, grafikken er naturligvis markant forbedret, 640x400 og blot 32 farver lyder ikke af meget, men det er imponerende ting, man har fået ud af det. En anden stor forbedring er at alt tekst læses højt, og det er jo fint, selvom det bliver irriterende i længden at alt læses højt, også beskeder som "you can't do that".

Det vigtigste er dog at man har ændret menu og interface til et mere nutidigt og brugervenligt system.



Den originale KQ3 var heller ikke noget at råbe hurra over.



Alt i alt skal Unfamous Software roses for at have lagt så meget energi i spillet, men generelt er det bare ikke på højde med de to forgående, men Space Quest Remake skulle være på trapperne, og den anmelder vi et senere nummer, måske er det bedre.

KINGS QUEST III REMAKE

I forhold til det originale og i forhold til det er freeware, så er det en flot oplevelse med både tale og lydeffekter, men set i forhold til det kommercielle marked har det ikke meget at byde på. Spillet er for svært efter min smag.

Systemkrav
400 Mhz
256 Mb ram

Anbefalet system

-

Oplevelse 67 %
Gameplay 68 %
Holdbarhed 60 %

65%

KVALITET

Grafisk er Kings Quest III ganske nydeligt, men det er jo ikke ligefrem verdensklasse med 640x400 og 16 farver.

Clive Barker's Jericho

Heldigvis er der flere store producenter, der er vendt tilbage til den gamle opskrift med previews, der kan spilles i ligeså lang tid man har lyst på et begrænset antal baner.

Clive Barker er en kendt gyser forfatter, der dog i Danmark slet ikke har fået fodfæste, hans seneste bog *Akrabat* fra 2003 modtog lunkne anmeldelser, men i hjemlandet er det gået forrygende med bl.a. ”*Books of Blood*”, der roder rundt mellem fantasy og gyser genren.

Clive Barker's *Jericho* er på samme måde en blanding mellem de to

genre, og det er man sluppet ganske hæderligt fra, selvom historien mildest talt er mærkværdig, forhistorien er nemlig den at Gud ikke skabte Adam og Eva først, men derimod en ting, som hverken var dyr eller menneske, hverken ond eller god, smuk eller grim, men dens kræfter var enorme, og så havde den, den fejl at den ingen forestilling havde om rigtigt eller forkert, derfor smed Gud den ned i mørket, hvor den ikke døde, men lå og ventede på en mulighed for at vende tilbage. Gud skabte derefter Adam og Eva og alt det der, og det



blev menneskets opgave at holde styr på skabningen. Det er lykket hver gang den er brudt ud, at smide den tilbage igen, og sådan skulle det gerne fortsætte, og det er her du og dit *Jericho* team kommer ind i billedet.

Kampene har altid fundet sted i



Det er helt ufattelig flot grafik, alle billederne er ikke fra en intro eller et stillbillede, men live 3D action.

PREVIEW



ruinerne af ørkenbyen Al-Khali, og sådan er det også denne gang, men denne gang skal det være én gang for alle.

I helt almindeligt Jericho er på ingen måde et almindeligt 3D skydespil, for man kan nemlig hoppe rundt mellem ens forskellige folk i teamet, og det er gør Jericho til en helt særlig oplevelse. For hver figur har særlige våben og evner, fx kan den ene person stoppe tiden, en anden kan besætte fjenden osv. Og man er nødt til at gøre brug af de forskellige evner for at komme videre i spillet, for spillet er udelukkende singleplayer, så det er helt op til dig om du får succes eller fiasko. Men heldigvis er det sådan, at når man dør kan man genoplive ens kammerater, og det skal man være hurtigt til, for ellers er det game over - det er det meget ofte i starten.

Faktisk gør Jericho ikke et særlig godt

indtryk i starten, på ingen måde faktisk, tværtimod, "så har man nærmere lyst til at kaste med tingen, når man for 22. gang ser game over skærmen, men alligevel bliver man hængende og prøver én gang mere, indlæringskurven er hård, men spillet er besværet værd, måske giver man det også en ekstra chance fordi, man har givet hele 500 kroner for spillet, hvilket under alle omstændigheder er 100 kroner for meget i forhold til alle andre titler på markedet.

Dine teamkollegaer er ganske intelligente, men de kan dog godt vade ind foran dig, mens du er i gang med at nakke et monster, der er også et monster der eksploderer når man dræber det, men det kan dine kollegaer bare ikke gennemskue og dræbes konstant på den konto, så rasende klog AI er de nu ikke.

Spillet er på sin vis et fremragende spil, men på den anden side er sværhedsgraden altså ikke særlig afbalanceret, spillet er simpelthen for svært i perioder, og derfor burde der nok have været en level easy, hvilket åbenbart ikke er til stede, heller ikke i den fulde version.

Hvis man skal tage previewversionen for pålydende, hvilket man oftest kan, så er Jericho et glimrende spil, der er for dyrt, for svært, men med hamrende god grafik og lyd.

CLIVE BARKERS JERICHO

Det er helt suveræn grafik med fantastiske animationer og helt forrygende lyd. Spillet er ganske svært og til tider frustrerende, men omvendt så er det svært ikke lige at tage eet forsøg mere. Men prisen er åbenbart sat til 499,- kr., og Jericho er ikke 100 kr., bedre end konkurrenterne og det trækker ned.

Systemkrav

Codemasters har ikke oplyst nogen, men du kommer næppe langt uden mindst 4Ghz og et stærkt grafik kort.

Pris: 499,- kr.

Kvalitetstip: **75%**

Bioshock

2K Games er firmaet bag nok det mest spændende spil i år, hvor du starter med at styrte ned i havet. I den formidable grafik er man nødt til at svømme over til et nærliggende fyrtårn. Her er du nødt til søge ned af til et undervandsfartøj, der fører dig ned til "det perfekte samfund" Rapture, hvor alt er gået helt galt.

Et spændende univers

BioShock er noget så usædvanligt som et spil, der ikke kun forsøger at opbygge et univers for os, men hvor det faktisk lykkes til fulde, undervandsbyen er opbygget nærmest magisk og det er meget flot, at man kan fornemme stemningen og man mærker det ind under huden. Sådan skal det gøres. Grafikken er helt forrygende, vandeffekterne er så hamrende flotte, at man føler sig hensat til en anden verden, mens med vantro mumler, kan min computer virkelig klare det. Det er der mange computere, der ikke kan, i hvert fald ikke med max opløsning, men heldigvis kan spillet fint afvikles med 800x600 og uden alle detaljer uden det bliver grimt.



PREVIEW



Elitebyen

Rapture skulle have været byen under vandet, der rummede velstand, fremgang og det ypperste indenfor menneskeheden, og som det forklares af byggemesteren, et sted, hvor forskerne ikke var underlagt noget så naivt som moralske skrumpel. Det er jo nok derfor tingene er kørt af sporet.

Det er svært at finde nok rosende ord overfor BioShock, som jeg ikke vil tøve med at kalde det bedste spil i 2007.

Gaderne er befolket af mutanter, som angriber alt og alle, også dig, men da du på den anden side ved der fortsat er normale mennesker, så tøver man nogle gange med at skyde, hvilket nogle kan føre til et chok, når fx den omsorgsfulde moder vender sig om og med et brøl vil bide i dig. Du skal desuden bruge noget der kaldes ADAM, som du får fra folk, du nakker, og som tilsyneladende giver mutationer, hvis man bruger det for lang tid, efterhånden udvikler du i hvert fald overnaturlige evner.

Det gør også at man kan vælge forskellige måder at løse spillet på, man kan vælge at være den hårdhændede der bare mosler frem og skyder løs, eller man kan være den mere elegante, der dræber på afstand.

1-2 metoden

Det med at slå ihjel er faktisk mere sjovt end normalt, man kan nemlig med højremuseknap skifte mellem såkaldt plasma udladning, der lammer ens "offer", mens man lynhurtigt skifter tilbage til sit våben og nakker sit bytte med et enkelt velrettet skud. Denne 1-2 manøvre er utrolig vigtig hurtigt at lære at beherske, for det er nøglen til at komme langt i spillet. Kampene kan være temmelig overvældende og hektiske, men man føler aldrig det er helt uoverskuelig svært, specielt når man støder på de små piger i 10-års alderen, ikke fordi de er så farlige, men fordi de er udstyret med en følgesvend, de såkaldte big daddies (billedet nederst på denne side), som er en grim oplevelse.

Sagde han virkelig det?

Ja, alle indbyggerne, eller næsten alle, er blevet muteret og det er altså alle også 10-årige børn, som man derfor bliver nødt til at nakke. Alt i BioShock har fået en twist og det gør at selvom BioShock bare er et 3D skydespil, så er det nok det mest spændende spil set i mange år indenfor genren. Vi har, som sagt kun spillet preview versionen, men den giver os et formidabelt godt indtryk lige fra starten, hvor man styrter ned og skal svømme på land, lige til den første kamp og til den forunderlige opdagelsesrejse man er på, for man har virkelig indtrykket af, at der venter noget nyt rundt om hjørnet.

Fantastisk kunst

Grafisk er BioShock helt fantastisk, vandeffekterne er helt forrygende, man ligefrem mærke man går igennem vand, man kan se skvulpene vand, man kan opleve at når ens syn bliver "sløret", når man går igennem en vanstråle. Omgivelserne er i det hele taget utrolig flotte, animationerne er ligeledes særdeles vellykket, det samme kan siges om både lydeffekterne og musikken. Det hele trækker store vekslere på din maskine, men hvis der skulle være en grund til at opgradere ens maskine, så er BioShock den begrundelse, du mangler.



BIOSHOCK	
Fremragende grafik, fremragende lyd, formidabelt gameplay, hvor man endda kan vælge en sværhedsgrad, der rent faktisk er til at spille på for os dødelige, der ikke gider bruge 100 timer på, at komme til level 2. Alt i alt er BioShock årets bedste spil oplevelse i min bog.	
Systemkrav 3Ghz, 1024 mb ram Et meget stærk grafik-kort.	Kvalitetstip: 95%
Pris: 349,- kr.	

Galactic Civilizations II

Du hoppede måske også på den med samlede ben, men nej, det er ikke et Sid Meyer spil, men derimod et spil fra Stardock, som jo tidligere har stået bag gode spil som The Coperation Machine og Buisness Tycoon, to spil som vi i tidligere numre af har rost til skyerne, men det kniber gevaldigt med for blive rigtig glad for at Galactic Civilization II, der ellers på mange områder er meget lovende.

I starten af 23. århundrede får mennesket hyperdrive og er parat til at udforske stjernerne, hvor man møder nye racer, koloniserer nye planeter og skabe alliancer med og mod andre racer. Der er ti racer, og det er last man standing, hvilket hverken er særlig originalt og genialt, men sådan er der så meget.

Hård indlæringskurve

Indlæringskurven er ganske stejl, specielt fordi menuerne ikke er sådan specielt logiske, og man synes egentlig man er på dybt vand fra starten og det hele bliver ikke



nemmere, at man skal udforske teknologier, der som ikke rigtig siger én noget. I Sid Meyers Civilization kunne man tage til stilling til de fleste teknologier uden at have læst et mindre ringbind inden, fx kan alle regne ud at det er godt at kende hjulet, men det er langt min-

dre logisk at opfinde Xenon Defense II eller Defense III.

Det hele bliver ikke nemmere af, at spillets gameplay ikke er helt åbent, men at der pludselig kommer forskellige missioner, fx at indtage to planeter, og det er langt fra altid sådan at man føler sig klædt på til det. Men man kan dog heldigvis vælge et mere åbent spil, hvor man kan vinde med diplomati, dominans eller ved at udrydde resten af flokken og det er faktisk noget sjovere ikke at behøve bulldre frem med krigstrommerne, før man selv vil.

Man kan også vælge forskellige sværhedsgrader, hvor man kan vælge en særdeles let, en selvmordsagtig eller noget midt imellem. Man behøver for resten heller ikke spille som menneske, men måske en af de andre racer, der hver har sine styrker og svagheder.

Hvis man vil lære interfacet at kende, så kan man vælge at se nogle





introduktionsvideoer på over 45 minutter i alt, og det holder altså ikke rigtig. Det burde have været i træningsmissioner eller også burde man ikke pålægges at lave bestemte opgaver.

Teknologi

Man skal som sagt opfinde ny teknologi for at indtage andre planeter, udvikle ens egne og det er fint nok, men som tidligere nævnt er det et enormt arbejde at vide, hvad der er godt og hvad der er mindre godt, og det bliver ikke bedre af, at mange teknologier ligger tæt op af hinanden.

Et meget positivt træk ved spillet er dog det, at man kan bygge sine egne skibe efter sit eget design og det giver absolut en dygtig bygger store fordele og så er det endda sjovt.

Man kan og skal bygge koloniseringsskibe, forsvarsskibe, angrebskibe. Man skal kolonisere hele solsystemer, man skal sørge for at finde og ødelægge fjendens baser og det hele er bare ikke rigtig sjovt

Sjovt er det til gengæld ikke at passe sine planter, udover det er begrænset hvor meget der kan bygges på dem, så virker det uendelig uvedkommende. Og det er her hele problemet er for GCII.

Det hele er så forfærdelig svært at



forholde sig til det hele, planeter med 9 eller 20 milliarder mennesker, man er så uendelig langt fra det hele, at det hurtigt bliver ligegyldigt.

Grafik og lyd

Her kan man jo kun sige lidt tja og tjo, det fungerer uden det er specielt prangende, men det er nogle spændende filmsekvenser der er ind imellem, i øvrigt kan man opdatere sit spil på Star Docks hjemmeside og få næsten 200mb mere film og lyd, hvilket jo også er en fin måde at få piratkopierne til at fremstå mere værdiløse.



Grafikken er for så vidt fin nok, men det er en jungle at finde rundt i de utallige menuer, der ikke er logisk bygget op og det hele er altså lidt for trist.



GALACTIC CIVILIZATION II

199,-

Besværligt interface kombineret med en lidt stejl indlæringskurve, men i det hele taget føler jeg hele spillets koncept er forfejlet. Det er uendelig svært at forholde sig til at opbygge en civilisation på det grundlag, der her lægges op til.

Systemkrav

P3 800 Mhz
256 Mb ram
32 mb grafikkort.

Anbefalet system

4 Ghz CPU
128 Mb grafikkort
512 mb ram

Oplevelse 74 %
Gameplay 54 %
Holdbarhed 58 %

55%

KVALITET

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

I flot 3D skal du arbejde dig op gennem gangsterhierarkiet i Vice City, som er en ualmindelig stor by, hvor man kan slå sig løs med både biler, cykler, motorcykler, men ligeledes helikopter og tanks, hvis man har lyst til det.

Det hele handler primært om at løse opgaver, der handler om at

køre stærkt, smadrer biler, vinde løb, men der er også mulighed for at køre en gang "Crazy Taxi" og eller bare at tage en tur rundt i byen på må og få og blive jagtet af politiet. For man kan ikke som så-dan dø, det værste der kan ske, er at man mister sin bil og våben, men det er også det.

der alt mellem pop, rock og techno, kombineret med de fremragende lydeffekter, den fremragende grafik og masser af godt gameplay, så har du et rigtig godt spil, der endda næsten er gratis med sine 99 kroner.

I pakken er der en hel cd udelukkende med soundtrack og det virkelige god musik, der spæn-



GTA: VICE CITY		99,-
Fremragende grafik, masser af frihed, men også krævende udfordringer, der er til at tale med. Solidt spil, og så er det billigt oven i købet.		
Systemkrav	Anbefalet system	
P3 800 Mhz	512 mb ram	
128 Mb ram	1,5 GB harddisk	
32 mb grafikkort.		
Oplevelse	84 %	93%
Gameplay	93 %	
Holdbarhed	93 %	
KVALITET		

SNOWBOARD RACER / PRO EXTREME BODYBOARDING

Pocket Price skal have ros for at have lavet disse dobbeltspilbokse til få penge, men åbenbart er det ikke sådan at man stiller de helt store krav til spillene i pakkerne.

I det første spil skal man kæmpe mod bølgerne rundt om i verden, og det nej, hvor er det hamrende kedeligt. Tempoet er lavt, grænsede til et snegetempo. At have 7 minutter realtime til at lave tricks er simpelthen for lang tid, at der så

kan gå et minut eller to på at fange en bølge trækker heller ikke op.

Når man starter det næste spil op, opdager man at det slet ikke virker sammen med Windows XP, men kun Windows 98, og det er jo nærmest komisk at udgive det, det burde have taget en times tid at

lave en patch, så spillet blev spilbart, men set i forhold til makkeren i pakken, så er denne oplevelse måske egentlig mere positiv.

Der er langt bedre spil på freeware markedet og de kræver ikke man skal bruge et system, der er forældet.



POCKET PRICE	
Et styk rædselsfuldt spil plus et spil, der ikke virker på andet end Windows98. Grafikken er forældet, lyden er forældet, gameplayet var elendigt i sin tid, det er det fortsat.	
Systemkrav	Kvalitet: 8%
Windows98, Pentium133 32 mb ram	
Pris: 69,- kr.	

Saw II

Saw serien med Jigsaw er som bekendt lavet af et uafhængigt selskab, hvilket på dansk betyder at det er et mindre selskab i Hollywood, og det kan bl.a. ses ved at dette hobby spil ikke er blevet jagtet og slagtet af en hær af advokater for brud på ophavsretten. Spillet er taget for det, som det er, et fan projekt.

I spillet vågner du bundet til en stol, en mand er lænket til sengen og den første opgave er naturligt nok at komme fri og derefter få ham fri. For at gøre det skal du finde fire nøgler gemt i huset, og dermed løse en lang række små puzzles. Så langt så godt, men spillet er ikke godt nok udført.

Først og fremmest er interfacet enormt langsomt og omstændigt. Alt skal samles op før det kan bru-

ges, man kan ikke med musen skifte mellem kommandoer, men skal op i menuen hver gang, vores helt bevæger sig enormt langsomt og sådan kan man fortsætte listen.

Spillet er linært opbygget, man skal afspille båndoptageren på mandens mave, før man kan finde den nøgle han i sin lomme, og det er frustrerende i årgang 2007 spil ikke at have ret meget frihed.



SAW II

Gratis

Grafikken er naturligvis ikke videre pæn, men det må man leve med i hobby spil lavet af én person, men interfacet smadrer spillet.

Systemkrav

WindowsXP/Vista

Anbefalet system

Oplevelse	54 %
Gameplay	33 %
Holdbarhed	38 %

35%

KVALITET

Hunting Unlimited 4

Er det sjovt at gå på jagt? Måske. Er det sjovt at gå på jagt i digitale omgivelser? Sandsynligvis ikke.

Grafikken i denne her slags spil er altafgørende, men her fejler HU4 totalt, der er ikke fodspor at følge, ingen blodspor, man kan ikke lokalisere sit bytte og når det endelig

lykkes er det så som så med glæden. Er det sjovt at nakke en forsvarsløs bøffel eller en forsvarsløs hjort?

Heldigvis er det sådan at der også er nogle dyr, der kan gøre modstand, men med bare en nogenlunde normal hjerne er det at klare dem.

Grafikken er samtidig gabende kedelig at se på, spillet er langsomt, faktisk grotesk langsomt, og når man kommer helt tæt på er det hele grumset.

Alt i alt er det svært at finde noget positivt om spillet.



HUNTING UNLIMITED 4

\$16.95

Kedelig grafik, fin lyd og et gameplay, som jeg svært ved at sætte mig op til. Et gabende kedeligt spil.

Systemkrav

WindowsXP/Vista

Anbefalet system

Oplevelse	70 %
Gameplay	22 %
Holdbarhed	19 %

25%

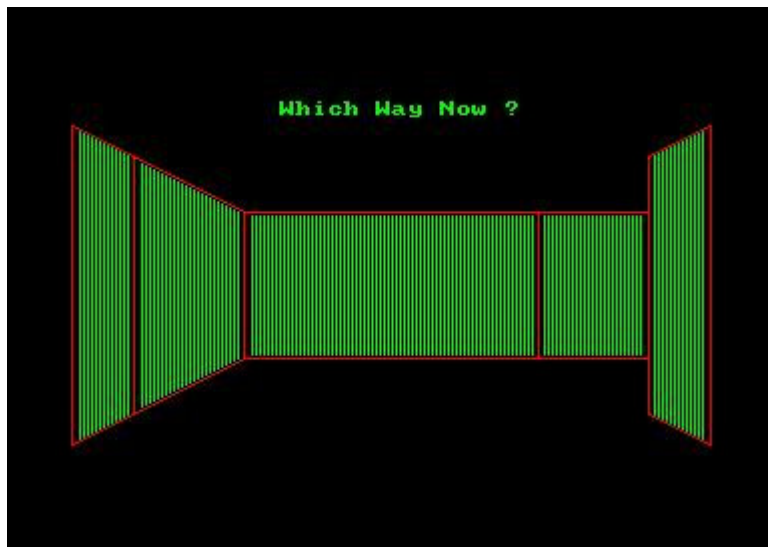
KVALITET

Spiludvikling: 3D skydespil

Sultans Maze 1984

Da Amstrad CPC 464 kom med spillet Sultans Maze i 1984 var det noget af en revolution, de fleste var overrasket over den flotte og hurtige grafik, men alle måtte ligeledes erkende at 3D spil ganske enkelt var for krævende til 8-bit maskinerne. Helt galt gik det på Spectrum og Commodore 64, der langt fra havde så mange kræfter som Amstrad. Spillet var ikke underholdende nok, man skulle vælge en vej, og dermed var 3D effekten altså lavet af stilbilleder, hvor der kom et monster. Genren fik også hurtigt dødsstødet på de små maskiner.

På Youtube kan du finde en video af spillet.



Dungeon master 1987

Til Amiga kom DM i 1987, spillet kom året efter også til PC, men den version var så pinlig grim at vi ikke kunne få os til at bringe billedet. Man havde her valgt at halvere billedet, og det gjorde at Amiga500 lige akkurat kunne skabe noget, der mindede om en slags 3D spil. Man skulle dog fortsat bevæge sig i ryk, men monstrene bevægede sig ganske udmærket.

Spillet var et stort hit og blandede effektivt rollespil og 3D spillet. Det er en ganske utrolig udvikling der er sket på det grafisk på blot 4 år.



Doom 1993

Til PC kom Doom i 1993, vi kunne godt have valgt andre titler, men dette var måske for alvor det, som satte gang i bølgen af 3D spil.

Grafikken er som du kan se markant bedre, men det var interessante var, at man havde fri bevægelse 360 grader i en flydende bevægelse. Monstrene var ligesom tidligere fortsat rasende uintelligente, men dengang synes vi det var svært.

Husk på der kun er 9 år mellem Doom og Sultans Maze.



Half Life 1998

I løbet af halvfemserne gennem gik computergrafikken gigantiske forbedringer, primært styret af stadigt mere krævende 3D spil. I 1998 var Half Life et af de flotteste spil på markedet.

Læg mærke til hvordan personerne er forbedret, men også baggrunden er markant flottere, se på væggenes grafik.



Max Payne 2 - 2003

Kampen mellem grafikkort-producenterne havde presset spillenes grafik til det yderste. I Max Payne 2 kan man for alvor se detaljer i væggen, man kan se flotte detaljer på figurerne.

Max Payne havde en fin historie, men er ufortjent blevet lidt overset.



Crysis 2007

Her i 2007 er vi kommet til fotorealisme, man har i dag bevæget sig over til 16:9 format i takt med at flere og flere har den type skærme.

Man kan ligefrem se græsset bevæge sig, animationerne er utrolig flotte.

Efter blot 23 år har vi bevæget os så langt, at børn i dag har svært ved at forstå, at vi som barn sad med 16 farver og jublede over den flotte grafik.



Kings Quest III - Hints

Kings Quest var allerede i sin oprindelig udgave et svært spil og det er nemt at dø, men med denne guide burde det blive en lille smule nemmere. Alle de ting, der markeret med en stjerne betyder, at troldmanden Manannan vil dræbe dig, hvis han finder det på dig. Du kan lægge tingene i dit værelse, hvor han åbenbart aldrig tjekker.

Jeg har ikke oversat guiden til dansk, hvis du ikke kan engelsk, skal du alligevel ikke spille KQ3. Guiden er lavet efter den gamle version, så måske er der nogle småting, der er forandret, jeg har ikke spillet hele spillet igennem.

1. Chicken Feather*
Outside the house, in the chicken coop
2. Cat Hair*
-take the cat, then take the hair
3. Dog Hair*
-take it off the dog at the general store
4. Snakeskin*
-in the northwest desert
5. Fish Bone Powder*
-in the wizard's laboratory
6. Thimble*
-Upstairs at the three bears'
7. Thimble & Dew*
-In the three bears' garden, once you have the thimble
8. Dough in Ears
-successfully cast the "listen to animals" spell
9. Eagle Feather*
-eagle drops it at base of path to house
10. Fly Wings*
-in the observatory
11. Saffron*
-in the wizard's laboratory
12. Rose Essence*
-in the wizard's bedroom
13. Salt*
-buy it at the general store
14. Amber Stone*
-in the spider's cave
15. Mistletoe*
-tree east of three bears'
16. Magic Stone*
-successfully create teleport spell
17. Nightshade Juice*
-in the wizard's laboratory
18. Three Acorns*
-under the bandits' tree
19. Empty Pouch*
-???
20. Sleep Powder*
-create the sleep spell successfully
21. Mandrake Root*
-in the wizard's laboratory
22. Fish Oil*
-buy it at the general store
23. Cat Cookie*
-make the cat transformation spell successfully
24. Porridge
-in the three bears' kitchen
25. Poisoned Porridge
-put cookie in porridge
26. Cup & Ocean Water*
-go to the ocean and fill the cup
27. Spoonful of Mud*
-west of spider cave
28. Toadstool Powder*
-in the wizard's laboratory
29. Empty Jar*
-???
30. Storm Brew*
-create the storm spell successfully
31. Toad Spittle*
-in the wizard's laboratory
32. Lard*
-buy it at the general store
33. Knife
-in the kitchen
34. Cactus*
-in the desert west of the tree
35. Empty Lard Jar*
-remove lard for a spell
36. Invisibility Ointment*
-create the invisibility spell successfully(formerly lard jar)
37. Magic Wand*
-in the wizard's study, in a cupboard
38. Brass Key*
-in the wizard's bedroom
39. Magic Rose Essence*
-create the flying spell successfully
40. Bowl
-in the kitchen
41. Spoon
-in the kitchen
42. Empty Cup
-in the kitchen
43. Mirror*
-in the wizard's bedroom
44. Empty Purse*
-give the bandits cash for "safe transport"
45. Purse & Gold Coins*
-in the bandits' treehouse
46. Bread
-in the kitchen
47. Fruit
-in the kitchen
48. Mutton
-in the kitchen
49. Shovel
-up and to the right of the hold
50. Treasure Chest
-dig for it on the sand
51. Magic Map*
-in the wizard's bedroom

BIO

Dårlig
Tja, hurtig glemt
Middel

Fint
Super
Et must

Resident Evil 3 93 minutter

Film bygget over computerspil har det med at floppe, men sådan er det ikke gået for RE serien.

Etterten forventede man intet af og sendte den direkte på vhs, her solgte den så forrygende, at den lå fem uger i top 10. Toeren smed man så i biografen, hvor den blev pillet af efter 3 uger. Nu er turen kommet til 3. del, der er i biografen lige nu.

Historien er hoppet et par år frem i tiden, siden det gik helt galt og en virus slap fri i Umbrellas undergrundsfacilitet og i toeren slap ud i Raccoon City. Nu er stort set hele verden inficeret, der går rygter om nogle enkelte steder, der er sikre, men intet er sikkert. Milla Jovovich spiller igen Alice, denne gang i en lidt mere påklædt rolle, og til min store irritation har man brugt airspray i stor stil for at få hende til at ligne en på 16, hvad er det Hollywood har imod kvinder på 35? Vi mænd midt tredverne sidder dælme da ikke og savler

over 16-årige, men åbenbart er man bange for at støde det unge publikum fra sig, ligeså åbenbart anser man den gruppe som total idioter, der ikke skulle kunne se, det er kunstigt.

Nå, men Jorden er blevet opslugt af død, for det er gået ud over både dyr og planter, så mere og mere af Jorden er ubeboelig, midt i det hele holder folk sig på farten, dels for ikke at blive opdaget, dels for at finde forsyninger. Åbenbart har ingen i USA overvejet at rent faktisk slå sig ned et sted bag nogle gigantiske mure, man skulle ellers synes det var det mest oplagte. Indtil man finder ud af, at også fuglene er blevet til levende døde.

Handlingen i RE3 er dog umådelig tåbeligt.

Umbrella havde en antiviruskur i etteren, til trods for at verden ved at gå under, så frigiver de den ikke, hvilket selvfølgelig skaber filmen, men er det nu særlig realistisk? Så har de brug for en blodprøve fra Alice for at skabe en virus, der kan slå dem ihjel, derfor jager de



hende for at slå hende ihjel og tage prøven. Well, nu er jeg faktisk ret sikker på at Alice såmænd ville give dem prøven for redde planeten. I det hele taget er det tåbeligt at Alice og Umbrella skulle udkæmpe en kamp mod hinanden midt i planeten er ved at gå under.

Man bliver altså nødt til at slå den stigende irritation over deres indbyrdes kamp fra og i stedet glæde sig over de flotte scener, de mange kampe og så lade være med at hænge sig i de ubegribelige ”detaljer” som slet ikke passer ind i handlingen. Fx kan zombier kravle op i Eiffeltårnet i en scene, men kan i en anden ikke kravle over et gitterhegn på 2 meter.

Mens Romeros ”...of the dead” film blev bedre og bedre, så går det den anden vej for denne serie. RE3 er en ikke bestemt ikke dårlig, men den er milevidt fra at være ligeså god som de to forgående.

###



DVD

Dårlig
Tja, hurtig glemt
Middel

Fint
Super
Et must

Die Hard 4.0 DVD

100 minutter

John McClane er tilbage som den hårdtslående betjent, der skal forhindre en terrorgruppe i at smadre hele USA's computer infrastruktur. Det suser derud af i et højt tempo med masser af eksplosioner, biljagter og hårdtslående argumenter udleveret af en Bruce Willis i topform. Af en eller anden grund synes det samlede anmelderkorps ikke om filmen, men så må vi jo gå imod strømmen. Die Hard 4 giver os præcis det vi satte filmen på for at se, nogle gange skulle man tro kulturanmeldere forventer en Woody Allan film, når de sætter Bruce Willis på.

##

Råzone DVD

95 minutter

Pragtfulde Laura Christensen spiller den ubetingede hovedrolle som Christina i denne meget barske ungdomsfilm fra 2006 om fire veninder, da der opstår splid i gruppe, står Christina alene. Men selvom det er omdrejningspunktet for filmens handling, så er det ikke denne historie, der er interessant, det er derimod det fremragende skuespil, som specielt Christina (Laura Christensen) og hendes far (Henrik Birch) leverer i deres konfrontationer med hinanden, og som gør at vi kommer helt ind under huden af hende. Man kan mærke hendes ensomhed, hendes desperat klyngen efter nærhed og tryghed. Det er sjældent det lykkes for en film at få skildret så præcist



ind under huden af en barsk overflade, som Christina udsender. Råzone overdriver nogle enkelte steder og underspiller andre steder, men tegner generelt et godt billede af ungdommens problemer. Lærernes totale fravær springer mig i øjnene fordi jeg selv er lærer, men man kan sige at det nok ligeså vel skal opfattes symbolsk, når man aldrig ser dem reelt gribe ind.

Tilslut må de konstante magtkampe, ensomheden og miljøet udvikle sig og det gør i dramatisk retningen, hvor jeg uden at røbe slutningen, synes man skal lægge mærke til vennernes reaktion, da det hele går for vidt.

Absolut en must-see film.

###

Android Apocalypse DVD

86 lange minutter

Vi befinder os engang i fremtiden, hvor robotmennesker og mennesker lever side om side, og

nu truer nogle onde robotter med at knuse de sidste mennesker - eller sådan noget. Dels er det enormt svært at holde sig vågen gennem hele filmen, dels er det enormt simple plot vanskeliggjort af sidehistorier, dels desperate forsøg på følelsscener, dels en såkaldt helt, der har fået at vide at han skal se mindst ligeså dum ud som Van Danne i Universal Soldier, hvilket lykkes til overmål og dels fordi skuespillet er så ligegyldigt, man er egentlig er komplet ligeglad med hvem der lever og dør, bare filmen snart slutter og pinslen kan stoppe. Når man ikke har penge til CGI, så skal man lade være (Alien fra 1979 er fx optaget på et lignende budget), i denne film har man valgt at lave CGI effekter, der formentlig er lavet på en A500, altså man kan se det er CGI og endnu værre er de brugt i overmål og nærmest et bærende element i filmens såkaldte handling. Alt i alt en ualmindelig ringe film, der får en # fordi man ikke kan give nul.

#

NYT FRA FORLAGET DAMAT



Tina Hvidberg er en ung talentfuld forfatter, som gør sin debut med denne pragtroman, der primært henvender sig til kvinder.

Bogen er 228 siders sprængfyldt med drama og kærlighed, på vores hjemmeside kan du læse de første sider af romanen.

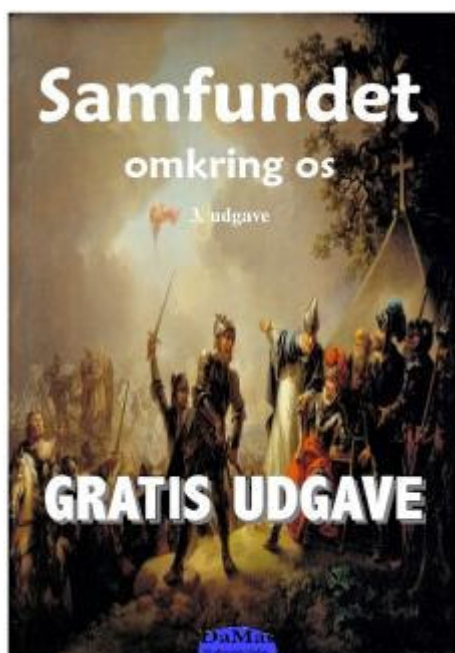
Bogen kan købes i alle landets boghandlere fra første uge i december, men naturligvis også gennem forlaget.

Direkte hos DaMat: 189 kr.

Prisen er inkl. porto og levering.
Vi sender fra dag til dag*

Hos boghandleren: 249 kr.

* Bestilling senest d. 20/12 for at den kan være fremme inden jul.



En grundig opslagsbog om det politiske system med fokus på Danmark, indeholder bl.a. kapitler om store politiske vendepunkter som Kanslergadeforliget og efterlønsagen.
Bogen er gratis og er til download nu.



Denne booklet på 24 sider indeholder 2 artikler, den ene om Nietzsches og den anden om Martin Luthers syn på Gud.

Bogen er gratis og er til download nu.



2-5 gange om året kommer Din Computer på 32 sider og er bygget på frivillige skribenter. Samtlige blade vil med tiden komme, lige nu er vi igang med at lægge årgang 2003 på nettet.
Bladene er gratis og kan downloades nu.

OG TILSLUT LIDT OM ALT ANDET...

Da **Ny Alliance** præsenterede sig i maj 2007 fik de i meningsmålinger 30 mandater, da valget blev udskrevet fik de i meningsmålingerne 21, da valget kom fik de lige akkurat 5 mandater. Formanden Naser Khader betragtede det som fint....



Anders Fogh Rasmussen, statsminister lidt endnu, er efter sigende rasende på Pia Kjærsgaard. Dansk Folkeparti gik nemlig til valg på at hæve de offentlige lønninger, det samme gjorde Socialdemokraterne og SF, og nu har de tre partier fundet sammen udenom regeringen. Det er simpelthen groft at ville overholde sine valgløfter.

Mens vi er ved Folketingsvalget, så har 61% af 4000 repræsentative vælgere kåret **NA's Naser Khader** til at have klaret sig enten dårligt eller meget dårligt som leder.

En **viceborgmester** fik hamret 75 skud gennem sit stuevindue. Efter at alle havde nået at råbe politisk attentat, måtte viceborgmesterens søn erkende, at han havde narkogæld og skyldte penge til en rockergruppe.

Prins **Jokke** skal giftes den 24. maj i Møgeltonder og det er da fint nok, så kender vi også TV programmet for TV2 og DR den dag og kan så vælge noget andet.

En lægeprofessor har ud-

regnet at Dronningen nemt lever 25-30 år mere, dermed vil **Frederik** være 65 inden han træder på tronen lige i tide til at nå at gå på efterløn. Frederik kan derfor ånde lettet op og feste videre, mens **Mary** passer barnet og de kongelige forpligtelser såsom at klippe en snor og gå i kirke.

Forleden hængte en mand sig i **arresten i Århus** efter at have været varetægtsfængslet i 11 måneder, statsadvokaten beklager, at man ikke havde nået at sigte manden inden han døde.

Politiet i København er blevet bedt om at fange lidt færre forbrydere, da der ikke er mandskab til at bringe dem for en dommer., så når du ser et overfald skal du åbenbart ikke anmelde det.

I **Tønder** havde man ikke mandskab til at rykke ud, da 5 drenge bankede en ældre mand, da de selv samme drenge samme aften henvendte sig på stationen og indrømmede overfaldet, fik de besked på at komme igen mandag.

OLED fjernsyn er godt på vej fra bl.a. Samsung udover knivskap bilde, kan de byde på at være kun få cm dybe.

Microsoft lancerer en gratis kontor-

pakke, Works 9 SE bliver installeret fremover på fleste nye computere med Vista. Pakken vil vise reklamer både on og offline. Hvis man ikke kan lige reklamer, kan man fortsat få Star Office 2.0 gratis, en ny version kommer i 2008. Egentlig er vi også utilfreds med at skulle vente helt til maj 2008 for **Rambo** vender tilbage, filmen er det som Stallone kalder en actionfilm, der ikke bekymrer sig om rating. Til billedet her på siden kan vi lige tilføje at manden altså er fyldt tres.

Det efterhånden særdeles afdankede vrag **Boy George** er tiltalt for at have holdt en mand fanget i sit hjem, "det var en sexleg" har han forklaret, retssagen er berammet. Mens vi er ved afdankede vrag, så er **Neverland** røget på tvangsauktion, og Michael ønsker ikke at risikerer at falde om på scenen, måske skulle en venlig sjæl fortælle ham, at han skal op på scenen før han risikerer at falde om på den. **Britney Spears** ligner også mere og mere et ringvrag, hun fejrede at miste sine børn ved at tage på natklub og feste.

Danmarks fodbold-drenge kom ikke til EM næste år, hvilket egentlig allerede var klart i sommers, men med et nederlag til Nord Irland sluttede vi blot som nr. 4, hvilket er den dårligste placering siden 1970. **Morten Olsen** er blevet sabelt ned i pressen, men beholder dog foreløbig sit job, det gjorde engelske **Steve McClaren** ikke, han blev fyret



dagen efter England missede kvalifikationen ved at tabe på hjemmebane 2-3 til Kroatien.

YouTube er blevet så træt af porno at de har oprettet **Youporn.com**, der naturligvis er helliget sex. Hvert eneste klip ses igennem inden det kommer på nettet, hvilket nok er en meget god ide.

South Park kommer indenfor de kommende måneder gratis på nettet, det har vist sig at seertallet for The Daily Show er fordoblet siden man begyndte at lægge det på nettet gratis.

Xamiga.net er mini amiga, der lægges sig ovenpå din x86 platform (altså sikkert Windows), vi vender tilbage i et senere nummer med mere om dette, men indtil da kan du da selv prøve det.

Genetic Spicies er blevet frigivet, spillet der måske er det bedste 3D skydespil til Amiga, udkom i 1998 og blev derfor måske ikke den store kommercielle succes, som både gameplay og grafik ellers var berettiget til.

World Of Warcraft kræver en forbindelse på blot 128kb for at kunne spille med, men der skal tålmodighed til, inden man kan starte sit spil, skal der hentes et patch på ikke mindre end 2,1 Gb. Spillet koster 69 kr., derefter 100 kr. om måneden.

Yallerup Færgesby blev helt forudsigeligt kaldt racistisk, da den fremstillede indvandrer karikeret, at den gør det samme med danskerne i kalenderen påvirker ikke de kritiske røster.