

COMPUTER BLADET 99



ComputerBladet 99
er udgivet i 2019 af
Computerbladet.dk





Det sidste "nemme år"

Hvis du er ivrig retro-gamer og samler, så er 1999 et af de sidste år, hvor det er forholdsvis nemt at samle PC spil.

Problemet kom i takt med at Internettet blev hvermandseje. Det betød at spilproducenterne blev (endnu) mindre bekymret for at sende et spil i trykken, der havde fejl. Det rettede man med et patch - og i dag henter man oftest en ny udgave af spillet, hvilket gør den version man får på dvd'en mere eller mindre ligegyldig.

Det er selvfølgelig ikke kun skidt, for det betyder at spillene i dag ikke har så mange dumme fejl, men fremtidige generationer får en hård opgave, når de skal samle deres samling af retrospil anno 2019. Men i 1999 var Internettet ikke så udbredt. Hastigheden var langsom, så skulle man sende en patch ud skulle den være lille. Man betalte pr. kilobyte man hentede plus opkaldsafgift og pr. minut, så brugerne gad ikke hente hverken 1 eller 2 MB ned, for det kunne nemt tage en time eller to og dermed koste 50-100 kr.

Dermed var det "altid" spilbare pc-spil, der lå i pakken, det er det langt fra altid i dag.

Konsollerne tog det længere tid at få på nettet, så der skal vi helt frem til Xbox og PS4 æren før det rigtigt bliver et problem.

Remasteret

Adskillige af de spil, som du støder på i dette nummer er lavet i remasterede versioner. Det er selvfølgelig rigtigt at det ikke giver samme autentiske oplevelse, men det giver en bedre.

Når man fx spillede fx Alien vs Predator var det typisk på en 14-15" skærm, men når man sidder med sin ultra-wide skærm på 36" med en opløsning, som man kun drømte om i 1999, ser det helt håbløst ud. Remasteret versionerne gør, at grafikken ser nydelig ud og man kan bedre nyde spillet. Begrebet "free look" var heller ikke udbredt og det er også kommet i mange af de nye udgaver.

Commodore 64

I forhold til C64, Amstrad og lignende maskiner kan jeg kun råde til at man enten køber sig et lille 16-20" tv eller at man bruger emulator og så tilpasser skærmtilslutningen. Alternativet er, at du skal sidde ud 8-10 m væk før billedet ikke virker alt for pixeleret.

Dette blad

Jeg ville rigtig gerne have udsendt dette blad som fysisk blad (også).

Det kan faktisk godt lade sig gøre til nogenlunde fornuftige penge. Imidlertid er jeg på supplerende dagpenge og enhver indtægt modregnes. Er det ikke meget fair? Jo, det er det. Men systemet er skruet sådan sammen: at er der økonomi i bladet, så er det lønarbejde og så

går man ind og ser, hvor mange timer der er brugt på det. De timer modregnes. Det vil betyde at der skal sælges mindst 15-20.000 eksemplarer før det bare løber rundt og det faktiske oplag vil nok nærmere blive max 50 styks.

Alternativet er derfor at udgive det udelukkende som gratis pdf-blad. Måske bliver det engang muligt at købe en fysisk kopi, men den tid, den glæde.

En stor tak til Joan, der læste korrektur. Det er et enormt arbejde, som hun gjorde i sin fritid. Almindeligvis retter man fejlene, så sendes det tilbage til en ny omgang korrektur og det gør man nogle gange. Det er ikke sket her, så jeg vil ikke udelukke enkelte fejl. Opdager du en stavefejl eller en faktuel fejl, så må du meget gerne give mig besked. Så længe bladet kun er digitalt kan jeg rette eventuelle fejl.

Fremtiden

Den er svær at spå om, men lige nu er det planen at der i hvert fald kommer årgang 98 næste år. Du kan holde dig opdateret på hjemmesiden, hvor der ugentlig vil komme nyt indhold.

Kim Ursin
Redaktør



Indhold

Spiltests:

PC:

- 9 Tiger Woods 99
- 12 Sim City 3000
- 14 Star Wars Episode 1: Racer
- 14 Crazy Taxi
- 16 Alien vs Predator
- 18 Alpha Centauri
- 20 Fifa 99
- 22 Turok 2
- 22 Test Drive 6
- 24 DX-Ball 2
- 26 Championship Manager 99/00
- 28 Everquest
- 29 Myst Masterpiece Edition
- 29 Jazz Rabbit 2
- 30 Unreal Tournament
- 34 The Nomad Soul
- 35 Dungeon Keeper 2
- 41 Civilization II - udvidelser

Amiga

- 10 Vulcanology
- 15 Olofight
- 28 Starbirds
- 32 Wasted Dreams

8-bit

- 15 Apydia (C64)
- 23 Metal Warrior (C64)
- 23 Crush (C64)
- 25 Cyber Wing (C64)
- 33 Fres Fighter II (Amstrad)

Konsol

- 21 Superman (Nintendo 64)
- 40 Gran Turismo 2 (PlayStation)
- 40 PepsiMan (PlayStation)
- 41 Tarzan (Gameboy)

Artikler

- Hvordan? S. 6
- Kunstig intelligens og internetspil, s. 31
- PC spil i 1999, s. 36
- Outcast, Homeworld, Planescape Torment, Tomb Raider: The last revelation, Half-life Opposing Force, Rollercoaster Tycoon, Freespace 2, Command & Conquer: Tiberian Sun
- Microsofts Mareridt, s. 42
- Kan internettet give bedre demokrati, s. 47
- År 2000, side 47
- Amiga 1999 side 52-53
- Turbo Racer 3D, Virtual Grand Prix, Wolfenstein 3D, Wipeout 2097
- Udvikling af software, s. 55
- Computer markedet i 1999, s. 60-61
- Hvor finder jeg det?, s. 62-63

Software

- 21 Stripper Kongens Piger (pc)
- 44-46 AmigaOS 3.5 (amiga)
- MS Office 2000, side 48-50

Hardware

- 51 Sega lancerer Dreamcast
- 54 Fujitsu T-bird 266MMX
- 55 PowerPPC
- 56-57 Infinitiv II Tower

Hvad er?

ComputerBladet er en fortsættelse af Din Computer, som udkom fra 1995-2016 som blad og fra 2018 som hjemmeside. Det meste af indholdet i bladet er nyt materiale.

Hvorfor et blad?

Det giver mulighed for at lave længere, anderledes og mere dybe artikler. DC er først og fremmest et hobbyprojekt som laves af lyst og uden økonomi af betydning.

Abonnement?

Du kan sende en mail på: kim@damat.dk, så kan jeg sende dig en mail, når der kommer et nyt nummer. Det er 1-2 gange om året eller du kan følge med på hjemmesiden, hvor nye numre annonceres.

Husk også at computerbladet er på YouTube.

Nyt indhold

Minimum en gang om ugen kommer der nyt indhold på hjemmesiden i 2020. Typisk hver mandag.

Hjemmeside:

computerbladet.dk

I 1999 var det for øvrigt sådan at... Computer butikken Unipro kunne sælge os 10GB harddisk for kun 1800 kroner - på tilbud. De havde en MP3 afspiller med 60 minutters musik for kun 2795 kr. Jeg drømte om sådan en, for jeg brugte fortsat min walkman, når jeg trænede. Digital kopiering var forbudt i 1999 og musikindustrien kæmpede med næb og klør mod MP3. Naturligvis en forgæves kamp. De første 15" fladskærme kom under den magiske 10.000 kroners grænse, men de var fortsat dårligere end de gamle CRT skærme. Sådan blev det ved med at være i et godt stykke tid. VHS var fortsat standard.

ComputerBladet 99 er udgivet af DaMat v/Kim Ursin, Hollensvej 10, 9460 Brovst. E-mail: kim@damat.dk Hjemmeside: www.computerbladet.dk og www.damat.dk. Ansvarshavende redaktør: Kim Ursin. Alle billeder, medmindre andet angivet, er public domain, freeware og brugt under Creative Common License. Forside, posterart fra Rebellion Software og Fox Interactive. Korrektur: Joan Lowe. © DaMat 2019, 1. udgave 2019. Kopiering og distribution uden skriftlig og forudgående aftale med DaMat er ikke tilladt jævnfør dansk lovgivning. Computer Bladet 99 er første nummer af Computer Bladet.



NYHEDER ÅR 1999

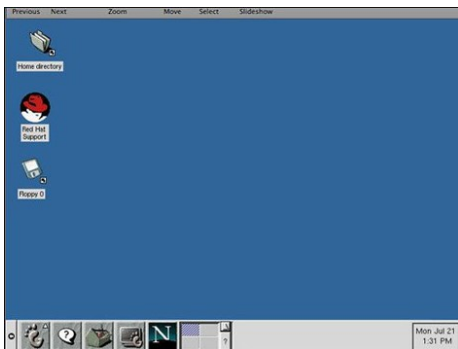
Piratserie lukket

Business Software Alliance (BSA) har efter et tip fra en anonym, fået lukket en af Europas største piratcd'er. Sagen omhandler et beløb på over 1.5 milliard kroner software. Det er cd piratserierne Best Of Internet, Silverado og Vegas der er blevet afsløret. Politiet skønner, der er sket salg på over 125.000 eksemplarer af de tre cd'er tilsammen.

Linux

Linux er det styresystem, som vokser hurtigst i øjeblikket, hvis vi ser bort fra overgangen fra Windows95 til Windows98. Brugergruppen Skåne Sjælland Linux har nu rundet medlem nummer 3000, og er dermed verdens største klub.

IBM har besluttet sig til at vedlægge både Linux og Windows98 på sine nye maskiner. Dette træk fra IBM's side kan få flere store virksomheder til at ændre syn på styresystemet.



Explorer 5

Microsoft har nu frigivet femte generation af deres browser. Ganske usædvanligt vil Explorer også komme i en Linux og Mac version, hvilket sikkert sker som endnu et slag mod Netscape.

Pas på med svarene

Man skal passe på, hvad man skriver, og hvilke indlæg man svarer på, i de danske nyhedsgrupper. De kan nemlig læses adskillige år efter de er sendt. Kristian Krautwald modtog således i sidste uge en trussel om sagsanlæg, fordi han i 1997 havde henvist en sælger af Silverado til en anden nyhedsgruppe. Sælgeren havde nemlig postet sin salgsannonce i gruppen dk.edb.internet.software, hvor salgsannoncer ikke er tilladt.

Silverado er en pirat-cd, og advokatfirmaet Schlüter & Hald har sendt breve ud til 200 personer, som de mener har været indblandet i køb eller salg af piratsoftware. De mange personer er fundet ved at advokaterne har checket de danske nyhedsgrupper for ord som Silverado og navnene på andre piratcd'er.

Kristian fortæller selv at han blot har henvist i et standard svar til en anden nyhedsgruppe. Han er ikke en gang sikker på, at han vidste hvad Silverado var.

Kristian behøver dog heldigvis ikke frygte for et kommende sagsanlæg: "For mig at se er det en storm i et glas vand. Vi har fat i et meget stort antal krænkere, så det kan ikke udelukkes, at man får fat i en, der ikke har noget med det at gøre. Der kan altid ske fejlskøn her i verden, og det vil vi så beklage" fortalte advokat Niels M. Andersen til Jyllandsposten i juni.

I Mac sælger

I Mac G3 sælger og den sælger endda rigtig godt. Der er nu solgt over 3 millioner eksemplarer af maskinen. Steve Jobs er specielt glad for at de har sat sig på næsten 30% af markedet for førstegangskøbere i USA og Europa.

Mac sidder i øjeblikket på 4.4% af markedet, det lyder ikke af meget, men det dog en fremgang på 1.4 procentpoint på 18 måneder.



MS i ny sikkerheds skandale

Georgi Guninski, bulgarsk programmør, har fundet en fejl i Internet Explorer 5.0. Helt almindelige HTML-sider kan med browseren Explorer 5 lægge kode på din computer, som fx kan slette ens harddisk. Han har vist, hvordan man kan lægge køreklar kode ind på brugernes computere - uden at de overhovedet får noget at vide. Koden kan gøre hvad som helst - for eksempel slette hele harddisken eller låse maskinen. Brugeren behøver slet ikke at gøre noget aktivt for at blive ramt. Bare man besøger en hjemmeside, kan der i al hemmelighed blive lagt kodestumper ind på harddisken.

27-årige Georgi Guninski bruger meget tid på at teste browsere og finde svagheder i dem. Han dyrker især Internet Explorer på grund af ActiveX, der giver muligheder.

”Vi er nu klar over problemet, men vi kan ikke kommentere det yderligere. Vi tager det meget seriøst, og der arbejdes på det internationalt. Vi kan kun anbefale, at man sætter sikkerhedsniveauet højt i Internet Explorer” siger Jens Moberg, der er administrerende direktør hos Microsoft Danmark.

Microsofts browser er ramt af flere problemer. Java-applets kan også slette hele harddisken, hvilket burde være umuligt. Microsoft har en rettelse til dette problem, men Windows' automatiske opdatering henter den ikke medmindre du selv gør det. Den fejl ligger i Microsofts egen virtuelle Java-maskine, hvilket er det program, der afvikler Java-kode.

Sløv start for DVD i Danmark

Danmark er et af de lande i verden, hvor ny teknik plejer at blive udbredt hurtigst, men DVD mediet lader det store flertal af danskere fortsat ligge urørt i forretningerne. Selvom DVD kom til Danmark et halvt år før resten af Skandinavien, så er Danmark det land, der sælger færrest.

Bedre kvalitet

Fordelen ved DVD er bl.a. at både billed- og lyd-kvaliteten er væsentligt bedre end på VHS-videobånd samt at der (bl.a.) kan ligge flere sprogversioner på samme DVD-skive.

I USA er udviklingen mindst to år foran Europa. Her er DVD så småt ved at slå videofilm af pinden. Der er solgt af både videoafspillere og videofilm gået i stå, mens solgt af DVD er eksploderet. I USA kan du finde over 3.000 titler på DVD, herhjemme er der kun lidt over 300. Det tal vil dog stige i den kommende tid, bla. fordi solget går fremad, men bare ret langsomt i forhold til resten af verden.

Indtil videre er det mest gamle film, som er blevet udsendt på DVD, men tendensen er klar, når der er nye premierfilm, så sælger de forholdsvis bedre end VHS. Derfor tror man fortsat på DVD.

De store selskaber forventer at VHS vil forsvinde, men nævner at det nemt kan tage mange år. DVD's indtog på computermarkedet vil dog formentlig ændre hele billedet til DVD's fordel.

Sony præsenterer ny generation af Playstation

I marts kunne Sony demonstrere sin næste generations spillemaskine, Playstation 2.

Selve konsollen ser vi ikke før efteråret 2000, men ud fra specifikationerne at dømme er der tale om en drømmemaskine.

Playstation 2's motor, den såkaldte Emotion Engine, er nemlig verdens første 128 bit maskine. De nuværende maskiner er 32 og 64 bit.

Playstation 2's kraft skal ifølge Sony bruges til at få 3D-verdener til at føles mere realistiske og ægte. Målet er at få computer verden til at komme så tæt på virkeligheden som overhovedet muligt. Playstation 2 vil komme med DVD-drev, og vil være kompatibel med den nuværende konsol. Ingen tør endnu skyde på prisen, men sikkert noget højere end etterens startpris.



HVORDAN?

Der er flere måder at bruge de gamle programmer på, men desværre gælder det for langt de fleste at de ikke virker med Windows 10.

Så umiddelbart kræver det altså noget arbejde.



Windows

Som udgangspunkt er også et 15 år gammelt Windows program retro. Du kan godt være heldig at det virker på din moderne Windows 10 maskine, men det er langt fra sikkert.

Den grundlæggende regel for Microsoft har altid været at et program skulle virke bagud. Det gør de for så vidt også.

Problemet er at Windows 95, 98 og Me byggede på samme kerne, mens Windows XP og Vista er bygget på en anden kerne og fra Windows 7 er det en helt tredje kerne.

Sagt med andre ord, så kan du formentlig spille alle Win95/98/Me med en Win98 maskine og langt de fleste med en XP maskine. DOS pro-

grammerne vil give problemer med XP, men de fleste vil formentlig virke med en Windows98 maskine.

En stor del af programmerne virker faktisk under Win10, men dels kan der være problemer med oplysningen og dels kan der være problemer med installationen af programmerne.

DRM beskyttelse

Mange spilproducenter havde en piratbeskyttelse, der handlede om at tjekke om du havde cd'en eller ej. Windows 10 understøtter ganske enkelt ikke dette. Det gør Win10 mere sikkert, men det er jo træls i forhold til rigtige mange spil, som du kan finde til 10 kroner i en genbrugsbutik.

Derfor skal du ud på nettet og finde en no-cd patch, hvilket er lovligt når du ejer programmet. Ulempen er at vira og andet snask rejser med den slags, så vær lidt varsom.

Hjemmebyggeri

Det bedste vil derfor være at bygge en 1999-computer. Heldigvis er det jo til at klare i dag for en overskuelig sum. En state of the art stati-





onær/bærbar fra dengang kan du finde for under 1000 kroner. Bare find en fra 1999-2001 eller deromkring. Sørg for at den har cd-rom drev, masser af ram, hvilket vil sige 128-256mb, TNT2 grafik-kort, AMD K2 CPU med 450 Mhz eller bedre.

WindowsXP kunne også køre langt det meste software og kunne genkende det meste hardware fra dengang. Det samme gælder Windows98.

Alle Windows versioner før Windows 7 understøttes ikke i dag, så du skal finde en version på nettet. Det er jo strengt talt ulovligt, men MS har set den anden vej i forhold til det.

Konsoller

De fleste gode spil - som du gider spille i dag - anno 1999 kom formentlig (også) til Playstation, Playstation2, Nintendo 64 eller Dreamcast, så det er bestemt også værd at overveje den løsning, hvis man har plads til det.

GOG.com

En helt anden løsning er at købe spillet igen. Det er langt fra alle spil, der kommer på GOG, men de titler der gør er afprøvet med moderne hardware og tilpasset til det nye hardware.

GOG.com har priser fra 0 til 250 kroner.

GameNostalgia...

Det er en webside, der får de gamle spil til at virke med nyt hardware. Den er gratis, men det kan naturligvis kun anbefales at sende en donation engang imellem.

Emulator

En løsning er naturligvis emulatorer som fx DOS.box og Amiga Forever, CSS64 osv.

Overvej besværet

I den sidste ende handler det også om at overveje om hvilke titler der er besværet værd. Det er langt fra alle titler der er det.

En af overvejelserne er om det kan styres med controller og om man kan indstille tasterne. Men også hvilken genre det er. Gider du egentlig spille det, når det kommer til stykket?



Der er i den forløbne tid kommet hele tre **gratis internetudbydere** på gaden. Mobilx, Telia og Tele Danmark tilbyder nu gratis internet. Du skal altså kun betale normal telefontakst. Dog kan du ikke få en hjemmeside hos Molilex og Telia uden at betale.

Angående internet er det forsat ikke blevet godkendt i Danmark at bruge **strømkabler til dataoverførsel**. Det har været godkendt i Sverige i næsten et år. TeleDK regner først med at kunne tilbyde den ny overførsel engang i oktober eller november. Det betyder op mod 16Mb i sekundet. Det skal nok ændre nettet.

Quantum er klar med endnu større harddisk. 13Gb for sølle 2000 kr (IDE) eller 18Gb for knap 8000. Den største er på 36.4Gb, men koster så også næsten 15000 kr.

Der sælges nu for flere kroner computer-spil (konsolspil medregnet) end der sælges videofilm. Der blev solgt for 700 millioner kroner spil i 1998, mens der blev solgt for 420 millioner kroner videofilm. Alene PC-andelen løber op i 280 millioner.

Mens PC-verden er ved at gå til i bekymring over det forstående årtusindskifte, så tager **Amiga International** det ganske roligt. Hvis du har AmigaOS2.x eller bedre skal du måske ind og stille uret dagen efter, så fald skal klokken hedde 01-01-00. Der ligger et patch på Amigas hjemmeside, som ordner dette. Men har du OS1.x vil tiden stoppe, og klokken vil først gå i gang igen i år 2079.

Maxtor kommer med endnu større harddisk, nu kan man bla. finde en 26 Gb harddisk til under 5.000 kroner, det er under 20 øre pr. megabyte. Hvis man har brug for knap så meget kan man også finde harddisk på 6 Gb til omkring 1500 kroner.

1 Giga hetz Intel Pentium III hedder Intels næste generation af verdens mest populære processor. En Gigahertz svarer til at den udfører 1 milliard opgaver i sekundet. Der vil dog gå lidt tid før den er klar til produktion, primært har man store problemer med at holde den bare nogenlunde nedkølet under processen.

Ny virus smadrer din computer.

Det meste af sommeren har ExplorerZip hærget Internettet og flere store internationale virksomheder. Den har ødelagt utallige mængder data og og mange har været uden elektronisk kommunikation i timevis. Det gælder eksempelvis Microsoft, AT&T, Intel, Boeing, og Ericsson. I Danmark er det ikke gået helt så galt - måske fordi teksten er på engelsk. ExplorerZip er uhyre smitsom, og smitter ved hjælp af MS Outlook. Den sender nemlig sig selv videre til de første 50 personer i ens adressekartotek. ExplorerZip består af en e-mail, som indeholder teksten:

»Hi! I received your email and I shall send you a reply ASAP. Till then, take a look at the attached zipped docs. Bye.«

Åbner man denne fil, slettes samtlige Word og Excel-dokumenter samt dokumenter med endelsen .ptt, .c, .cpp, .h og .asm.

Normal forsigtighed, når det gælder om at undgå at få en virus ind på sin computer er i nogen grad sat ud af kraft med denne virus. Eftersom den videregiver sig selv ved at benytte en brugers Outlook-adressekartotek, kan den sagtens gemme sig i en e-mail fra ens gode venner eller kollegaer. Selv om samtlige producenter af antivirus programmer allerede har en kur mod ExplorerZip, bekymrer det flere eksperter, at nye virustyper bliver mere og mere snedige.

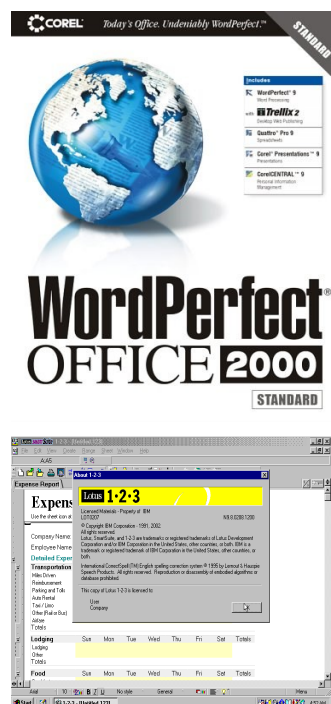
3 x Office

Det næste årtusinde nærmer sig med hastige skridt, og i den anledning kommer der tre opdaterede office pakker.

Corel frigiver **Wordperfect 2000 Suite** indenfor de kommende uger. Pakken er naturligvis oversat til dansk. Prisen kendes endnu ikke, men den forventes at ligge på mellem 9-1200 kr., og er dermed væsentlig billigere konkurrenternes produkter.

Lotus er klar i løbet af sommeren med **Millenium Suite**, som kommer til at koste 4131 kr. Det som jeg umiddelbart lagde mærke til ved den, var at dets ikoner ikke følger den gængse Windows standard.

MS Office2000 er også på vej. Den store overraskelse er her, at Photodraw og Frontpage er kommet med i pakken. Den skulle først komme på det danske marked i løbet af efteråret, og prisen vil ligge i omegnen af 5000 kr.



Tiger Woods 99 (PC)

EA Games

EA sports kan ikke betegnes som nybegyndere indenfor golfspil. Kendere af genren vil huske PGA tour serien og stilen er stort set den samme i Tiger Woods 99.

Tiger Woods byder på 9 forskellige typer golfspil: det sædvanlige slagspil og hulspil. Der er skingames, der er et rent pengespil, og så er der shoot-out, hvilket er hulspil efter knock out princippet, altså kun de bedste går videre til næste hul indtil der kun er en spiller tilbage. Derudover er der turneringspil og så er der såmænd også practice på en træningsbane.

Med Tiger Woods 99 følger kun tre turneringsbaner, og det er alt for lidt, ja næsten nært. Der er ingen rangliste eller turnering i turneringerne. Det begrænser absolut spillets holdbarhed.

Et af Tiger Woods 99 stærkeste kort er 3D føringen. Det giver en utroligt flot effekt, når bolden flyver afsted og det ser ud som om kameraet sidder oven på bolden.



18 huller på en halv time

Grafikken er utrolig flot. Sammenligner man billeder af de autentiske baner med screenshots fra spillet er det svært at se forskel. De animerede golfspillere er lavet utroligt godt og specielt Tigers bevægelser er, som at se ham på fjernsynet. Lydsiden er god, og kommentatorlyden er i top.

En fordel ved dette spil er, at en runde kun tager ca. 30 minutter.

Endnu en god feature er Tiger tips, hvor Tiger giver dig tips og tricks til, hvordan man udfører et bestemt golfslag, så man kan overføre Tigers genialiteter til sit eget spil på den lokale golfbane.

Som du nok har gættet er spillet understøttet af 3Dfx, der ikke bare giver spillet en flot og lækker grafik, men også en hurtig grafik.



VULCANOLOGY

The Mini Series Compilation (Amiga)

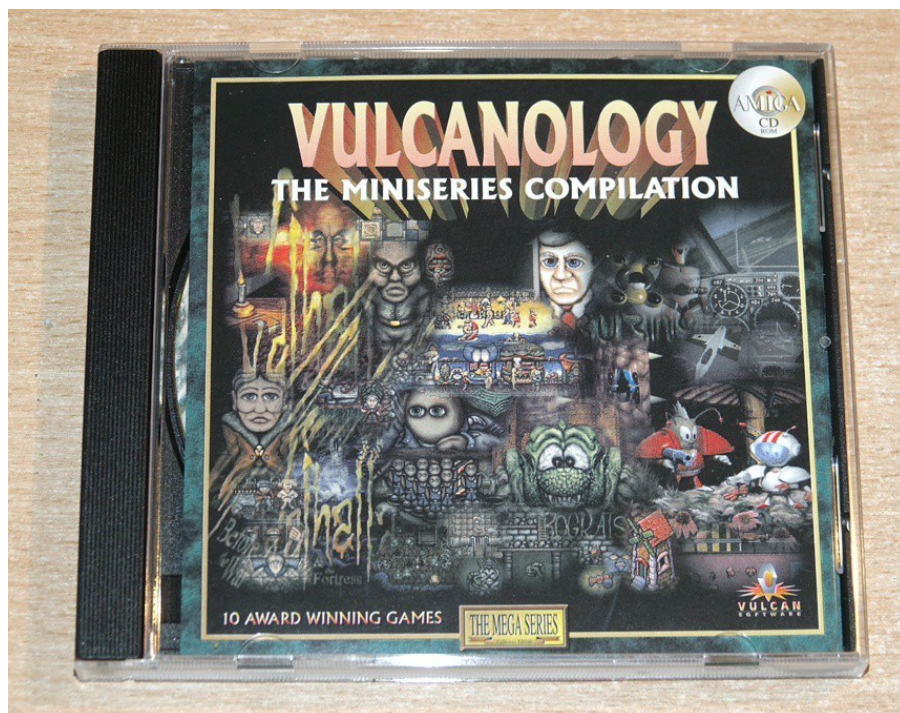
Vulcan Software

Vulcan annoncerede tidligere i år at de stopper med at udgive spil til Amiga og i stedet vil fokusere på PC. De har ikke angivet begrundelsen, men mon ikke det helt simpelt handler om at Amiga-markedet skrumper og at 2 år efter overtagelsen af Gateway2000 er der intet, der tyder på det vil vokse.

Dette er dermed den sidste titel vi kommer til at se fra Vulcan Software (til Amiga).

Ti titler

De har valgt at deres ti titler på en cd. Selvom det er ti styks, så kan prisen på 599,- dog måske virke lidt skræmmende.



Vahalla & The Lord of Infinity

Dette var det første taleadventure til Amiga. Du spiller prinsen af Valhalla, som skal kræve sin fødselsret. Du skal igennem 4 levels, og løse cirka 100 gåder. Du ser hele spillet ovenfra og talen består af små korte dialoger. Det fungerer ganske nydeligt og de fleste anmeldere var meget begejstrede for det. Jeg er dog ikke en af dem.

Valhalla II - Before The War er efterfølgeren og det er stort set det samme spil med nye gåder.

Valhalla III - Fortress Of Eve

Der er budget skrevet hen over denne 3. del af Valhalla (billede). Grafikken har ændret sig fra 2D set ovenfra til 3D isotermisk vinkel, men udover det, er det samme spil igen.



Stilbillederne er i øvrigt meget tæt på forgængererne. Man har faktisk brugt den samme baggrund på adskillige billeder, og så tilføjet en ny figur. Det er okay at spare, men alligevel...

Historien er dog ganske udmærket og Valhalla 3 er ikke et decideret dårligt spil, det er bare set før og man føler egentlig mest af alt at Valhalla spillene bare er det samme spil med tre forskellige historier og det er helt tydeligt, når man sidder og spiller de tre spil lige i rap.

Hilsea Lido

Du skal styre en strandpromenade. Det handler om at placere sin butik rigtigt, indkøbe varer, fastsætte priser og den slags. Sammenlignet med andre "simspil", så er Hilsea Lido håbløst og ikke værd at bruge tid på. Undgå det.



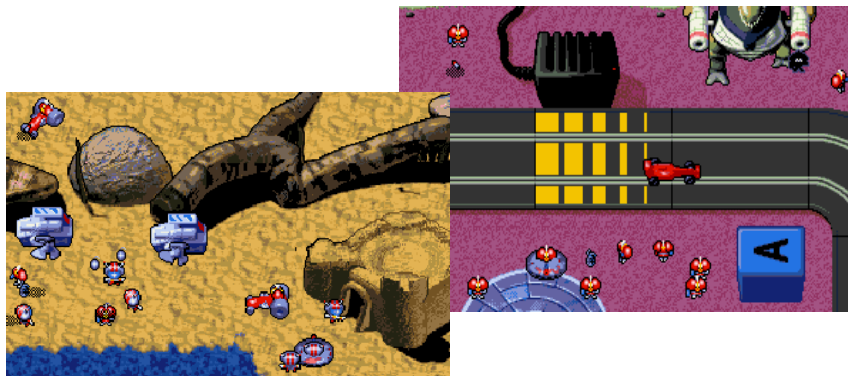
BurnOut AGA

Et bilspil. Du kæmper i en arena med din bil set ovenfra. Det gælder om at skubbe de andre ud af ringen, og det er faktisk overraskende underholdende. Nydelig grafik og god lyd.



Tiny Troops

I denne Cannon Fodder klon styrer du en lille bitte race af rumvæsener, som har besluttet sig til at udkæmpe deres krig på Jorden. De er på størrelse med insekter, så ingen på bemærker dem. Du kan styre op til 20 folk, kampvogne samt masser af andet isenkram. TT er generelt et underholdende spil.



Jet Pilot

er en flysimulator. Du kan se dit fly fra alle vinkler, der er masser af flybaser, som du kan lande og lette fra. Fjenderne er gode, og grafisk er spillet i top, hvis man har maskinen til det (helst 040 CPU). Der er endda radiokommunikation med ens base. Savner du en flysimulator, så er Jet Pilot en af de bedre af slagsen.

Time Keepers I og II

Man kan vel kalde det en lunken version af Lemmings. Guide dine væsener igennem 60 levels i fire verdner. Det er måske at stramme den at kalde TKII for en toer. Det er bare en leveldisk med 60 nye levels og fire nye verdner. Det er ikke sådan rigtig godt.



Bograts AGA

Du skal guide dit barn igennem 60 levels og tilbage igen. Gåderne handler oftest om at trække i de rette håndtag for at komme til den næste bane. Handlingen er noget med at hente nogle magiske æg i et frygtede slot. Et glimrende og udfordrende spil.

En rodebunke

Når man spiller de tre Valhallaspil lige efter hinanden er det tydeligt at der reelt ikke er tale om tre spil, men bare et spil med flere udvidelsespakker. Time Keepers er det samme og det er ikke specielt godt. Jet Pilot vil kun de færreste kunne spille, men kan man det, så er det absolut det bedste i pakken. Tiny Troops og Burnout trækker også pakken opad.

Alt i alt er det en rodet landhandel, der byder på 3 rigtig gode titler.



SimCity 3000

Maxis

I Sim City er der hverken krig, vold, blod eller nogen form for fjender, du skal bare bygge din by og sørge for alle er glade.

Til forskel fra de to første spil, Sim City og Sim City 2000, kan man nu vælge mellem tre forskellige niveauer af, hvor tæt bebygget et område må blive. Det gør at byen ser meget mere naturlig ud. Du skal ligesom tidligere også sørge for at alle indbyggerne får både strøm og vand. Den proces er lettet noget i SC3000. I stedet for at du skal sørge for at hvert eneste lille kvarter får strøm, skal du nu sørge for at der er strøm til det første kvarter, så forbindes resten af dine kvarterer, hvis de ikke ligger mere end tre felter væk fra et kvarter, der har strøm.

Det er også blevet lettere at lede vand ud til dine indbyggere. Nu skal man nemlig bare sørge for, at der ligger en vandledning indenfor syv felter af dine indbyggere. Som noget nyt skal du også sørge for at komme af med indbygger-



nes skrald, i starten er der kun mulighed for en losseplads, men senere får du forbrændingsanstalter og mere avancerede former for affaldshåndteringsformer. Endnu en god fornyelse er, at du kan handle strøm, vand og affald med dine naboer, så hvis du ikke har strøm nok og du har forbun-

det din by til én af dine naboer med højspændingsledninger tilbyder de dig, at du kan købe strøm af dem og du kan også sælge til dem og dermed få dit budget til at løbe rundt.

Alle "pop-up aviserne" fra Sim City 2000 er nu afløst af en lille





"news-ticker" i bunden af skærmen hvor nyhederne kommer rullende, hvis du ser noget vigtigt trykker du på overskriften og så ryger du lige til problemet, eller hvad det nu er.

Skal man kritisere Maxis, så er det, at man stadigvæk ikke har lavet en "renovér-" eller "forny-" knap på dine bygninger.

At et kraftværk kun kan holde i fx 88 år, er naturligt nok, men at man skal rive hele kraftværket

ned, så dine indbyggere er uden strøm i flere dage før man får bygget et nyt er jo helt tosset. Men gameplayet er forbedret markant og det kan ikke overskygges af lidt mindre fejl og mangler.

Grafikken er rigtigt flot. I stedet for sorte klatter, er det nu rent faktisk biler af forskellige typer og mærker, der kører rundt på dine veje. Der er mange flere bygninger, og man kan rent faktisk se på

et område hvor høje grundpriserne er. Der er gamle, små og udslidte huse i de fattige kvarterer nær industriområdet, mens der er grønne områder med store og fashionable villaer i de rigere områder. Du kan også zoome helt ned i gadeplan og se dine fodgængere.

Byen ser simpelthen både realistisk og livlig ud og alt i alt er det et meget underholdende spil.

SimCity benytter DRM beskyttelse, som giver problemer for brugere af Windows 10, så du skal bruge en no-cd patch, hvilket er lovligt, så længe du ejer originalen.

SimCity 2000, 3000 og 4000 kan også købes på GOG.com og koster fra 35-110 kroner.

Snydekoder

For at bruge snydekoderne skal du trykke på **CTRL+SHIFT+ALT+C** på samme tid. Dette vil frembringe et vindue.

i am weak

Din by vokser i lyntempo.

zyxwvu

(Du skal afslå hans tilbud)

garbage in, garbage out
Adgang til alle affaldsbygninger

power to the masses
Adgang til alle strømforsyningsenheder.

water in the desert
Som skrevet.

Salt on / Salt off
Ferskvand bliver til saltvand og omvendt.

Terrain one up
Terrænet hæves.



Star Wars Episode 1 : Racer

Lucas Arts Entertainment

Star Wars Episode I har været fremme herhjemme i et stykke tid og reaktionerne er blandet, men mon ikke vi alle kan være enige om at scenen med racerløbet er fremragende. Bare man selv kunne deltage - og det kan du.

Man kan styre Anekin eller man kan selv lave en figur. Derefter skal man vælge imellem forskellige pod-racers, men når man er i spillet synes der ikke at være nogen forskel dog. Derefter handler det kort og godt om at vinde syv løb og dermed turneringen.

Multiplayerdelen hedder LAN og ingen internet, så det er ikke godt nok, men spillet er nok heller ikke egnet til det, for det går så hurtigt at der ikke er tale om decideret dueller, men mere bare overhalingen.

Både grafik og lyd er fremragende.

Desværre genkendte spillet ikke min joypad og det er ikke særlig godt, så jeg måtte styre med tasterne. Det tog absolut en hel del af fornøjelsen væk. Der står ellers at det skulle understøtte både Force Feedback og analog joysticks.

Spillet findes også til Nintendo64 og Dreamcast, men der er det ikke helt så kønt, men fortsat rasende hurtigt.

Der er kun syv baner og det er ikke svært, så du skal ikke regne med at det holder så lang tid.

Når det er sagt så er det et ganske udmærket racerspil, men i forhold til de andre på markedet, så er der intet, udover navnet Star Wars, der vil få dig til at sige wow.



Crazy Taxi

Sega

Spillet er et taxi-arcade-racerspil, der foregår i et meget højt tempo! Man skal i alt sin enkelhed køre rundt og samle kunder op som skal køres til deres destination. Jo vildere du kører, jo flere penge, men kommer du for sent, så smutter kunden uden at

betale. Ved siden af hovedspillet, er der nogle ret ligegyldige minispil, hvor du skal udføre tricks, stunts og kundeleveringer på tid.

De er vist mest lavet som high-score-spil, hvor de bedste scores gemmes, og det virker

mest af alt påklisteret for at give lidt ekstra.

Et bedre pc spil?

Generelt er Crazy Taxi et vældig sjovt spil. Der er kun to baner; original og arkade-banen. Begge er meget store, med et forvirrende vejnet, der tager lang tid at lære.

se at PS1 og Nintendo64 er forældet hardware. Dreamcast udgaven er dog rigtig flot.

Fartfølelsen er rigtig god sammen med en god lyd får man virkelig en god oplevelse, der dog hurtigt er overstået.



Byerne er meget detaljeret og de forskellige mennesker du samler op er meget forskellige. I forhold til konsolversionerne er der ikke den store forskel ved PC versionen. Der er lidt flere ture og grafikken er bedre, for man kan godt

Crazy Taxi kan købes på Steam, hvor spillet blev genudgivet i 2011.

OloFight – Amiga

The Real Ologram

Olo Fight kommer på 10 diske eller 1 cd. Manualen er superflot og der er klistermærker med i pakningen.

Installationen forløb uden problemer og efter en flot intro er vi klar.

Desværre har man ikke haft samme opmærksomhed på selve spillet. Der er 10 modstandere med fire sværhedsgrader.

Men der er kun fire forskellige slag og efterhånden som man vinder kampe får man adgang til flere, og ens energi bliver også højere.

God oplevelse

Grafikken i spillet er egentlig gan-

ske god, AGA og den er hurtig. Karaktererne er 3D renderet, baggrunden følger fint med, og snart sagt alle tricks er brugt for at skabe dybde i spillet. Musik og lydeffekter er ligeledes gode.

Der er helt klart lagt meget energi i hele projektet, der flere steder minder om Mortal Kombat, bl.a. med en story mode og overlevelsesmode.

Desværre er styringen håbløs og dermed falder hele spillet igennem. Det var det samme med Rise Of the Robots, fremragende grafik og lyd, men dårligt gameplay. Hvor er det øv. Heller ikke denne gang kom der et ordentligt kampspil til Amiga.



Apydia - C64

Jeg håber virkelig det var et PD spil, som de forskellige C64 hjemmesider fejlagtigt har noteret som et kommercielt spil. Kollisionsdetektoren er elendig. Du skal skyde de blå sten og undgå de andre. At du undgår dem betyder dog ikke at du ikke dør, så du skal sørge for at være langt fra dem. Du får 10 point for at skyde stenene og max score er 999999. Der er ingen musik, kun et par primitive lydeffekter.



Cross Town/Giften

Jeg har aldrig fundet dette spil, men støder du på det, er det måske værd at se nærmere på. Det er noget så sjældent som et dansk adventure med danske stemmer af bl.a. Jens Okking.



Alien Vs. Predator (PC)

Fox Interactive

Alien vs Predator er et spil, der har været undervejs et par år efterhånden. Det er baseret på en **Dark Horse** tegneserie, der sætter de to rumvæsener sammen i menneskenes verden.

AvP spillede kom første gang i 1994, men dengang kom det kun til Atari Jaguar selvom det var annonceret til PC. Der er ikke kommet en egentlig forklaring, men ifølge rygterne blev spillet flere gange overhalet af bedre grafik og man var derfor nødt til at forbedre grafikken gentagende gange.

Men til selve spillet, der består af to cd'er, den ene er spillet og den anden er en musikcd. Det er god

musik, men skulle jeg ligefrem sidde og høre det som musik? Næppe.

I AvP kan du styre en marine (soldat), en predator eller en alien rundt i meget atmosfæriske miljøer.

Marinens mission er at slippe ud, predatorens er at finde en anden tilfangetaget predator og alien skal beskytte sin "hive". Så det føles lidt som tre forskellige spil i et.

Marinen har masser af våben og sin uundværlige motion-tracker. Aliens kan komme imod dig på de mest ubelejlige tidspunkter fra de mest ubehagelige steder, undervejs får man vejledning over radioen, der fortæller, hvad man skal gøre. Det fungerer rigtig godt.

Predatoren har naturligvis også masser af våben og man kan cloake, dvs. blive næsten usynlig for at gemme sig fra de marines, der er i



spillet. Den taktik er dog ikke ufejlbarlig. Man har tre synsmuligheder udover sit normale, varme (til at se mennesker), electric (til at se våben og andre predators), electromagnetic (til at se Aliens). Man kan også tage trofæer fra de døde.

Alien har tre våben. Claws, Tail og Jaw. Tail'en søger selv imod målet og Jaw'en kan man bruge imod menneskernes hoved. Alien har du to visionmodes; hunt og navigate. Navigate bruger man i mørke, og det giver det hele et sort/hvidt skær, som gør det lettere at styre, men prisen er dårligere dybdesyn. Hunt er afhængig af lys, men den fremhæver til gengæld både mennesker og Predators med et blåligt skær.

Snyd og ingen save

I demoen var der snydekoder, men af en eller anden grund er de fjernet. Man skulle vel ellers synes det er legitimt at bruge dem i singleplayer. Det er specielt irriterende fordi der ikke er mulighed for save overhovedet. Det er bare ikke godt nok.

Multiplayer fik jeg ikke spillet meget i 1999 da jeg ikke havde Internet derhjemme og kun i den fritidsklub, hvor jeg var ansat. I dag er der næppe nogle online, så lad mig hurtigt springe videre.

Konklusion

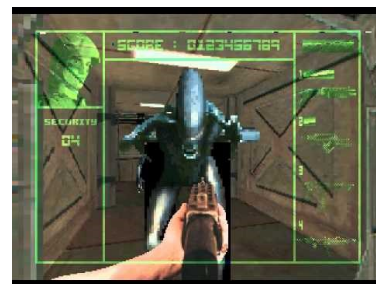
Alt i alt er AvP et ganske fint spil, der har sine gode sider og mangler. Spillets AI er ikke ligefrem voldsomt god, heller ikke for sin tid, men heller ikke så dårlig at det er et problem.

På plus siden er det tre spil i et, fordi der er det kræver vidt forskellig taktik at spille de forskellige karakterer.



Der kom ikke mange spil til Atari Jaguar, men AvP gjorde og var absolut et gennemført godt produkt, der ikke fik den anerkendelse den skulle have haft, specielt set i lyset af at det kom i 1994.

Der var en fremragende atmosfære og spillet markedsførte Atari Jaguar som spillekonsol og havde konsollen haft 10 af den slags kvalitetsspil var det måske gået anderledes for den.



Alpha Centauri

Activision

Krig, sult og sygdom ødelægger endelig Jorden og i et desperat forsøg på at redde menneskeheden rejser man mod Alpha Centauri, der er den nærmeste stjerne. Her ligger Chiron, som kan terraformeres til at blive en ny Jorden.

Ideen er ret simpel, rumskibet Unity huser mennesker nok til at starte forfra, når kloden så er lidt mere beboelig kommer der flere mennesker.

Alle ved hvor svært og farligt en rumrejse er, ja selv en rejse til månen er yderst risikabel. Rejsen til Alpha Centauri går da heller ikke helt glat. Da en reaktor bryder ned forsvinder også kommunika-

tionen med Jorden. Her kommer det første problem, nemlig en magtkamp om hvem der styrer missionen. Skibet splittes op i syv fraktioner, der hver har sin ideologi.

Helt galt går det, da rumskibet forulykker lige da det går i omløb omkring Chiron, og de syv fraktioner forlader skibet i hver sin nødkapsel.

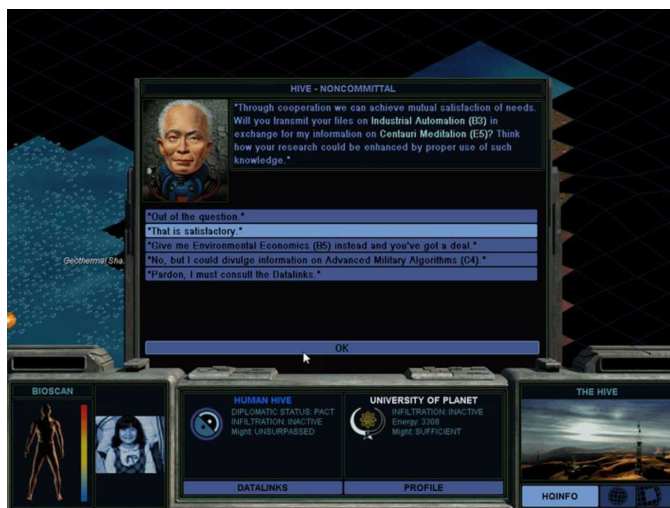
Her starter spillet. De syv ledere er landet og hver har en pæn lille skare med sig. Kort sagt handler det om at samle menneskeheden. Hvilket bestemt ikke gøres helt fredeligt.

De syv ledere

The Gaians er naturelskere, og en flok økoflippere. **The Hive** er militante og en flok kontrolfreaks. **The University** er videnskabsfolk og savner enhver form for etik. **The Morganites** er kapitalister og så excentriske at det gør helt ondt. **The Spartans** elsker våben og er dybt paranoide. **The Believers** er religiøse fundamentalister og dermed ude af stand til at lytte til fornuft. **The Peacekeepers** bygger på FN's principper, altså et ufattelig bureaukrati.

De syv ledere er alle fanatikere. Fælles for de syv ledere er, at de hver især har fordele og ulemper. Det rigtig interessante er, at du





kan gå ind og ændre deres livsstil, så den passer med dine tanker om den perfekte Jorden. Nogle ting vil give fordele, andre ulemper.

Civilization i rummet

Hvor man i Civilization spillene starter i år -4000 så starter man i AC i år 2100. Det betyder at udviklerne har prøvet at se frem i tiden, og det gør det hele lidt dif-fust. De mange nye teknologier er svære at forholde sig til. De er egentlig vældig godt beskrevet, men det er kolossalt arbejde at sætte sig ind i dem. Der medfølger en 200+ sideres manual og ønsker man at vinde er det nødvendigt med et decideret studiearbejde. I Civilization er det mere overskueligt, da vi alle fx ved det er vigtigt at opfinde hjulet, at skrive osv.

Men AC imponerer virkelig ved at man kan skabe og designe sine egne enheder og ikke er bundet til det som programmøren udtænkte.

Små mirakler

Det vigtigste er gameplay. Man har superkontrol over sine enheder. En del af ens kontrol går på "go to"-kommandoen. Når man vælger denne, så vises der, hvilken vej enheden går, og det har bestemt betydning. Man kan så nå at vælge den rette vej (=den korteste) til ens enhed, men det er

computeren efterhånden blevet skrap til. Man kan også sættes enhederne til at passe sig selv. En anden ting er at man nu kan overdrage meget af kontrollen til den lokale borgmester, men lige så vigtigt, så kan man nydefinere meget klart, hvad han skal gøre og ikke gøre. Ens borgmester kan også sørge for at klare oprør og den slags, så den mere irriterende del af Civ2 er forsvundet.

Diplomati er måske en af de største landvindinger i AC i forhold til Civ2. Der er mange flere muligheder og her har man opdaget at telefonen eksisterer, og gudske-lov for det. Man kan lave pagter, udveksle viden og den slags.

Som noget helt nyt kan man overgive sig, hvis slaget er tabt, ligesom ens modstander kan gøre det (og fortsat blive i spillet). Man kan altså tabe militært, blive i spillet og alligevel ende med at vinde det gennem diplomati eller ved at gøre oprør senere, hvis ens besætter mister pusten.

Udryddelse

Barbarerne er udskiftet med nogle lokale livsformer, som er meget fjendtlige. Det er der egentlig ikke noget at sige til. Vi kommer ned på deres planet og begynder at terraforme den, så de ikke kan leve der. Jo mere du ændrer, jo

mere aggressive bliver de. Set i det store billede er de reelt ingen større trussel, men irriterende er de da.

Kedsomhed

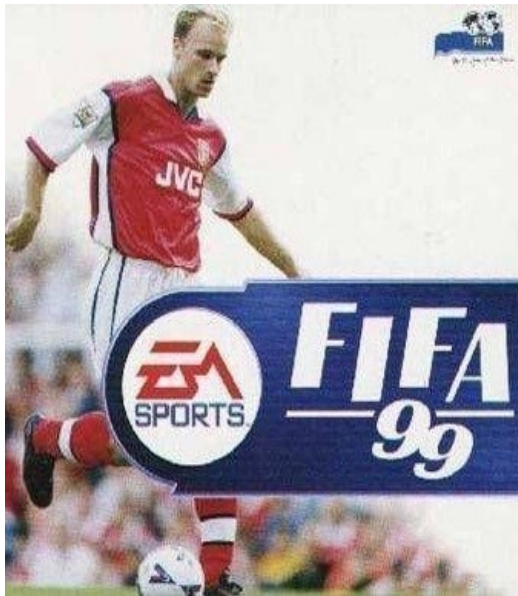
I AC kan man opleve, at man reelt har vundet, men at man kun har erobret 20% af planeten, og resten af tiden kan så gå med at udrydde de andre. Det handler selvfølgelig om at magtbalancen tipper på et tidspunkt, så du enten ved du har tabt eller vundet og så forsvinder spændingen jo lidt.

Men...

For mig personligt rummer AC en af de allerstørste sejre jeg nogensinde har haft i computerspil. Jeg lå i ugevis (realtime) i skyttegravskrig og da jeg brød igennem kollapsede hele deres forsvar og det endte med hun overgav sig og blev et selvstændigt område i mit land. Derfra gik der endnu flere uger før spillet var færdigspillet og jeg tror kun det var de sidste 2-3 dage, det blev uden spænding.

Det kan også ende med at $\frac{3}{4}$ af planetrådet stemmer på dig som planet leder og det gør at du kan vinde spillet uden at knuse modstanderne helt og holdent. AC kræver meget og har en ret stejl indlæringskurve, men kommer du forbi den, så er det absolut din tid værd.





Kan man virkelig udgive det samme spil hvert år og bliver det virkelig blive bedre hele tiden?

FIFA '99 er større. Nu kommer spillet med 220 klubhold fra 12 forskellige ligaer og en samling af europæiske hold (bl.a. Brøndby og FCK), 42 landshold og 20 forskellige stadions. Du kan deltage i Champions League, UEFA Cup og et par andre eller du kan lave din egen turnering.

Hvis du ikke er tilfreds med de hold eller spillere der er, kan du selv ændre navne og skills på dem.

Styringen af spillerne er der heldigvis ikke ændret på fra de to sidste spil. Knapperne sidder stadig hvor de skal.

FIFA '99 bygger på samme grafik-motor som FIFA: Road to World Cup '98, World Cup '98 og FIFA '99, men når man kommer nærmere ind i spillene kan man godt mærke at FIFA 99 er et mere finpudset spil.

Der var en del irriterende pauser i WC 98, som nu er fjernet, og ser man efter er animationen af spillerne blevet bedre. Når der for eksempel kommer en høj bold ind i forsvaret, kan man se at spillerne kigger op i luften. I det hele taget drejer spillerne hovedet mere og ser efter bolden. Dommeren virker meget bestemt når han dømmer frispark eller giver kort og målmanden springer efter bolden, når han en sjælden gang taber den efter et højt indlæg.

Lyden er suveræn. Gary Lineker, og Chris Waddle (m.fl.) er kommentatorer og det virker fremragende. Baggrundslyden er den samme som i de to foregående spil, og den skal der heller ikke pilles ved lige foreløbig.



Superman (Nintendo 64)

Titus Interactive

Da Titus Interactive havde fremstillet det meste af spillet Superman skulle DC Comics gennemse spillet og komme med deres kommentarer, ændringsforslag og ændringer de absolut krævede. Det havde man forventet var mere eller mindre en formssag, men DC vendte tilbage og krævede massive ændringer, fx måtte Superman ikke slå på folk i den rigtige verden.

Det hele skulle derfor skrives om, og man endte med at smide ham ind i en virtuel verden. Det endte med den katastrofe af et spil som de fleste nok har hørt om, men ikke spillet, da det kun udkom til Nintendo64.

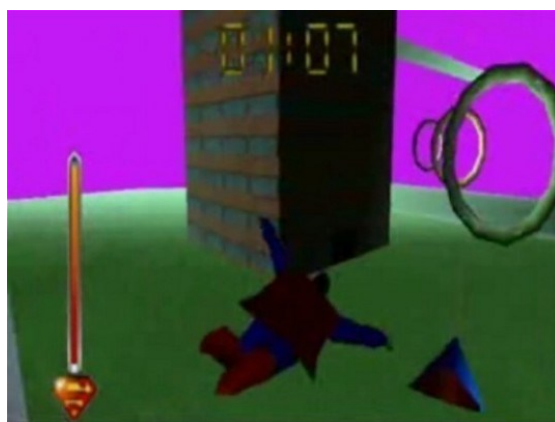
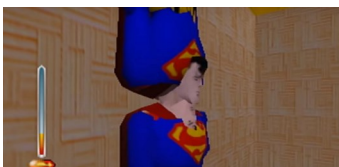
Superman er smækfyldt med fejl, bare se de to små billeder, nogle gange falder man igennem gulvet,

andre gange skal man bruge et par minutter på at gå op af trapper. Kameraet hopper rundt og det gør et forvirrende spil endnu mere forvirrende.

Hver anden bane er en flyve igennem ringe bane, som ikke giver nogen mening og det er absolut ikke underholdende. Hvis man skal finde noget positivt at sige om Superman, så er det at hans kappe bevæger sig realistisk

og lyden er heller ikke direkte dårlig.

Til trods for spillets dårlige kvalitet, så solgte det faktisk helt godt, men der kom ikke den planlagte toer. Titus gik videre til at lave endnu flere elendige spil, så selv om de gav DC skylden, så er man fristet til at tro, det ikke var hele forklaringen.



Stripper Kongens Piger (PC)

Nordisk Film/ TV Danmark

TV Danmarks udskældte serie med letpåklædte kvinder har gode seertal, og det har ført til en cd-rom, så den succes kan

malkes, og det skal jeg da love for den bliver. 199 kr. af sin surt opsparet lønkroner skal man smække på bordet.



For de 199 får man billeder, filmklip, skrivebordstapet, et par spil og pauseskærme, så er det da betalt.

For lidt af alt

Baggrundsbillederne er der tre af, som i TRE (3). Det hele vises i en browser og det virker kun med Explorer.

Der er mellem 4-6 billeder af de forskellige strippere og det er igen alt for lidt. Man kan så også læse lidt om hver enkelt model, bl.a. deres yndlingskæledyr og den slags ting.

Memoryspillet er det sædvanlige "find to kort der matcher". Her har man brugt et program, som man rask væk bliver bedt om at købe, og der popper en skærm op ved hver eneste klik, der fortæller det.



Opløsningen i videoklipene er 200x300, også i 1999 var det altså under niveau.

Selv for et åbenlyst kommercielt moneygrabbing produkt, så er det her latterligt.



Turok 2: Seeds of Evil

Acclaim

I denne direkte fortsættelse af etteren kæmper Turok videre mod øglerne, der forsøger at overtage verden. Grafikken er fantastisk og det samme er lyden. Computerens AI er ligeledes noget man bider mærke i. De søger dækning, de gemmer sig for senere at angribe osv.

T2 kom først til Nintendo 64 i 1998 lige op til jul og blev øjeblikkeligt en gigantisk succes. Først året efter kom Windows versionen og den synes at være noget neddrosllet, i hvert fald er grafikken slet ikke ligeså god. Men hvor N64 version kunne begynde at hakke, når der var alt for mange fjender, eksplo-

sioner og den slags, så oplevede jeg ikke det på PC - men det kan ligeså vel være pga. min kraftige pc.

Den gode nyhed er Turok 2 er blevet remastered. T2 så fremragende ud for sin tid, men tyve år er lang tid for et 3D spil. Det største problem er dog at T2 ikke har fri mus, så styring er noget underligt efter dagens standard.

Måske er det fikset i den remastered version, for jeg har prøvet den gamle.

T2 originalen var bedst til N64 og det er der, jeg spiller det indtil videre.



Testdrive 6

Infograms

Testdrive 6 er et oldschool racing spil, hvor du først vælger en bil, derefter laver du et væddemål om dit løb og hvis du vinder det, så kan du købe en ny bil. Der er et rimeligt antal baner og det veksler mellem byer som Paris, New York, Cairo og landlige områder som Irland.

Banerne er okay, det samme er bilerne og computerens AI er også ganske udmærket.



Test Drive 6 fik blandede anmeldelser, men mest negative og specielt PC versionen fik hug med på vejen, men alt i alt er alting ved

Test Drive 6 rimeligt fornuftigt eller middelmådigt. Det er ikke dårligt, men det er bare heller ikke rigtigt sjovt.



Metal Warrior - C64

Covert Bitops

Du spiller detektiv Hammer, der skal opklare et mord. For at gøre det skal du gå rundt og interviewe folk og undervejs er folk meget fjendtlige og skyder løs på dig. Heldigvis kan du købe større våben og så går det lidt nemmere.

For at skabe mere dybde i spillet går man ikke kun mod højre, men også mod venstre og man kan skifte plan ved at tage en af vejene. Det fungerer fint, fordi byen ikke er så stor. Desværre kan du ikke altid samle credits op og der-



med heller ikke købe nye våben. Det er en dum bug. Fjenderne er lidt smådumme, men det er til at leve med. Mere træls er det, at man ofte falder igennem trapperne, så man kan bruge lang tid på

at gå på dem. Grafik og animationerne er ret gode og det samme kan siges om lyden. Men gameplayet er bare ikke alt for fængslende og du spiller næppe Metal Warrior ret lang tid.

Crush - C64

Smash Design

Når man er forelsket i R-Rype og toeren aldrig kom, så kan man da selv lave det. Desværre er det ikke gået særlig godt, primært fordi man skyder i små korte bursts, som gør det svært at ramme noget som helst. Samtidig er der for meget at støde ind i rundt omkring. Loading skærmen er flot, og lyden

er også ganske god, men gameplayet halter.

Det virker mest af alt til at Crush er et ufærdigt spil, hvilket også meget vel kan være tilfældet, fx skyder bosserne ikke.

Crush er såmænd ikke det værste skydespil, men det er heller ikke særlig godt.



Theme Park World

Bullfrog

Byg en forlystelsespark og sørg for at tjene penge. Igen et af de spil, hvor jeg bagefter tænker, hvorfor fik jeg aldrig spillet det spil? Det fik rigtig gode anmeldelser og er nok et kig værd, hvis du falder over det.



DX-Ball 2

Longbow Digital Art

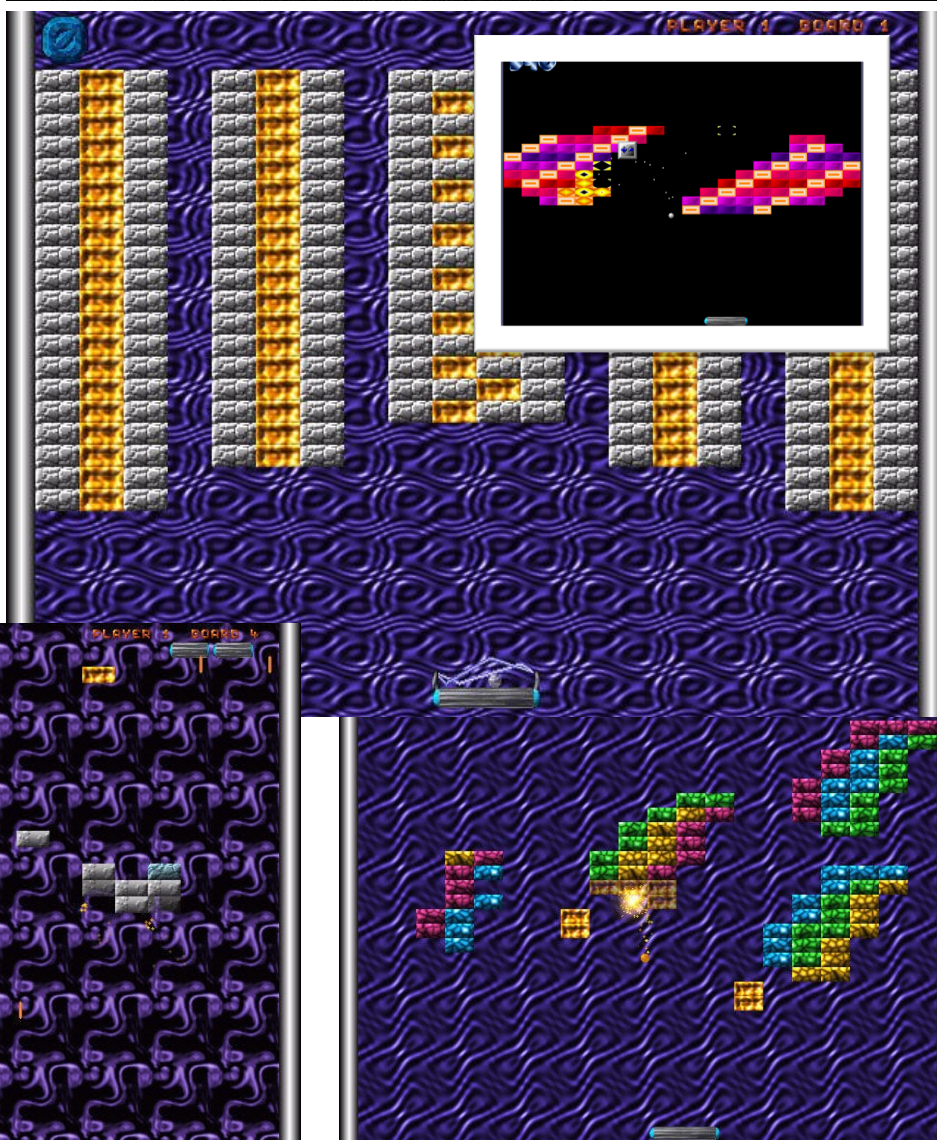
I 1996 kom DX Ball som en direkte fortsættelse af det fremragende Megaball fra 1995. I 1999 kom version 2.

Det er mere af det samme og det gør bestemt ikke noget. Der er nye bonusser, nye og ikke mindste nyere baner.

Det er naturligvis den gamle travet igen. Du har et bat i bunden af skærmen og skal skyde alle murstenene ned. Det er lavet et utal af gange, men der er enorm forskel på kvaliteten af de forskellige spil. Jeg har aldrig været en af dem, der elskede Arkanoid/ Breakout og havde indtil Megaball aldrig helt forstået hvorfor spilkonceptet var så fængslende.

Nu hedder Megaball så DX Ball og jeg er splittet på om toeren er bedre end etteren. Det handler måske mest af alt om, hvilke baner man bedst lide.

I forhold til Breakout kloner, så fås der ikke bedre på markedet - heller ikke i 2019 for resten.



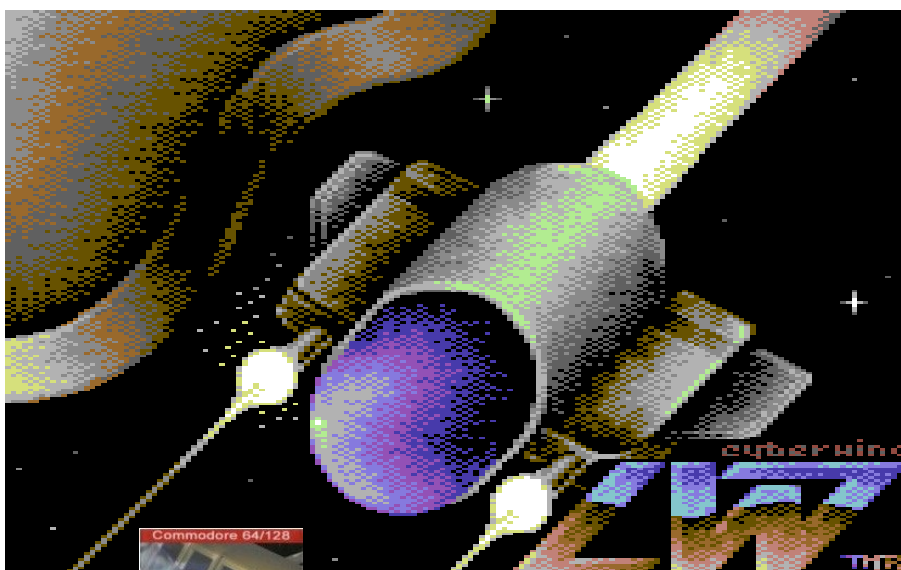
Cyber Wing - C64

Commodore Zone

En ukendt race har smadret alt på sin vej og racer mod Jorden, som du har mistet alt kommunikation med. Der er kun én vej. Du må tage dit rumskib og kæmpe dig igennem fronten og alarmere Jordens forsvar.

Du har kanon monteret foran og skærmen scroller konstant. Du skal enten skyde fjenderne eller undgå dem. Rammer du omgivelserne mister du et liv.

Grafik og lyd kunne være bedre, men det er et ganske godt spil, der har sine momenter. Den lodrette scrolling fungerer

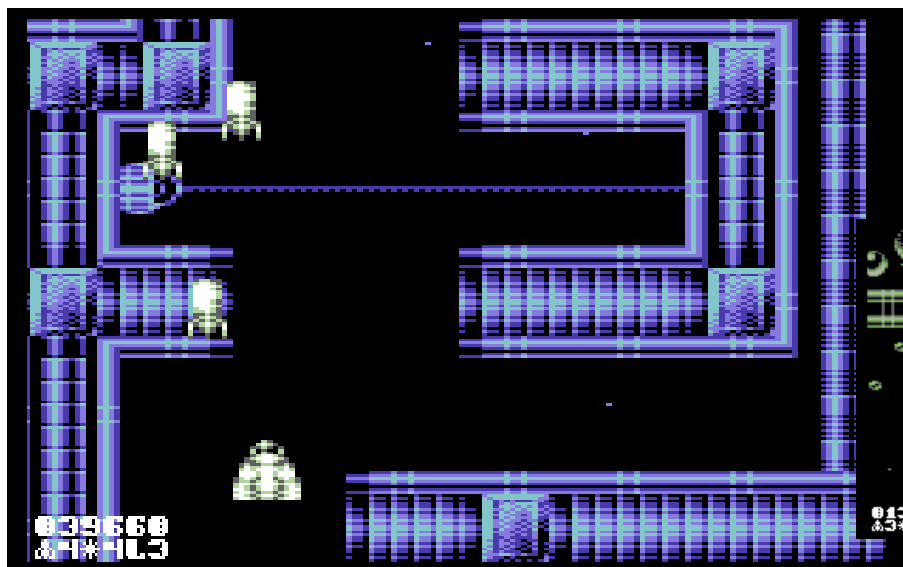
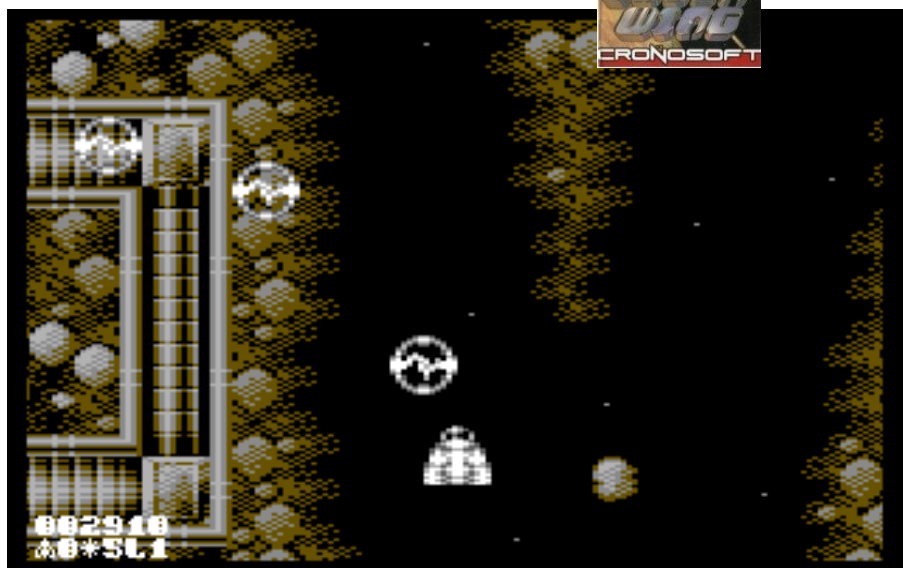


fint og fjenderne bevæger sig flydende. Gameplayet er helt fint. Det virker som om computeren simpelthen holder næste bølge angribere tilbage indtil du har udryddet den foregående, så på den måde bliver det ikke alt for svært.

Min version var udstyret med træner, så mister man tålmodigheden kan gøre man det nemmere for sig selv med fx uendelig liv, bedre våben og eller simpelthen ingen kollisionsdetektion.

Det skal måske nævnes at Cyber-Wing rent faktisk udkom i 1999 på bånd og kunne endda findes i nogle tyske og engelske butikker.

Cyber Wing er bestemt et af de bedre shoot'em up spil.



Championship Manager 99/00

Eidos Interactive

Hvis man forventer radikale ændringer i CM, så bliver man skuffet, for dette er egentlig bare en opdatering. CM 4 kan vi formentlig først forvente i 2001.

Der er naturligvis alligevel sket nogle skridt fremad. Først og fremmest så er det hele blevet større, flere spillere (20.000 spillere) og ti nye ligaer.

En af de charmerende ting ved CM er at man også kan styre de mindste hold. I England slutter man ved Conference liga, hvilket er den femte bedste liga, mens det i Danmark slutter ved 2. division.

Jeg har ikke set alle ligaer, da det tager en frygtelig tid, når man skal starte et nyt spil, men ifølge manualen er der i hvert land tre rækker eller flere. Prisen for de udvidelser er til at få øje på. Spillet fylder over 700Mb(!), og det kan da godt være at spillet kan virke på en Pentium 133 med 16Mb ram, men så kan du altså også nå at lave kaffe mellem hver runde. Spillet er ulideligt på alt under 300Mhz og 64Mb ram.

Realisme

Spillernes og mediernes realisme er de to punkter, der for alvor er blevet udviklet i denne udgivelse.

Spillerne kan være primadonnaer og mediernes magt kan være utrolig betydningsfuld. Jo større klub, jo mere skal du tænke over dine ord. Denne gang bliver du faktisk spurgt af pressen om nogle forhold, men jo mindre dit hold er, jo mindre bliver du spurgt. Det er bare lidt synd, at man ikke har gennemført det helt. Man har nemlig kun valget mellem at svare positivt eller negativt.



Du kan også bruge disciplinære midler til at afrette besværlige spillere, men pas på med det, for det kan vende sig imod dig som en boomerang.

Hvis man tjener 800.000 kr. om ugen og er 30 år, så er man sandsynligvis mere uregerlig end en 18 årig, der er glad bare for at have en kontrakt.

Det er faktisk ret vigtigt, at man finder de spillere, der ikke kun spiller for penge-nes skyld. Man skal prøve at finde en balance mellem at have stjerner og så de andre. Der, hvor man skal passe på, er med sit holds humør, og her spiller det ovennævnte ind. Du skal jo have mindst 22-28 spillere i din trop, og det nytter ganske enkelt ikke at have 28 stjerner, der brokker sig hver gang de ikke er på banen.

Her kan man bede sine hjælpere om deres mening om en spiller.

Så vil man få en mening om hvorvidt ens spiller er noget værd eller ej. Det er specielt vigtigt, når vi taler om de spillere, som ikke er på førsteholdet eller en del af din rotation mellem 1-2 holdet. Andetholdet er dog mere en plage end et gode, og jeg synes de taber mere end godt er, men det kan være, at det bare er min trup, der er for smal til også at rumme andetholdet.

Når man skal finde nye spillere kan man naturligvis gennemtræve de mindre ligaer og så kan man måske finde ganske gode spillere,

men i nogle ligaer, bl.a. den engelske, kan det være særdeles svært for udenlandske spillere at få opholdstilladelse. Men man kan også bruge talentspejdere til at søge efter spillere, ligesom man kan bruge diverse søgekriterier til at skære antallet af spillere ned, når man leder. Af en eller anden grund, så er skandinaviske spillere ekstraordinært talentfulde.

En anden ny ting er, at man kan klage over en dommer eller bede om at få udsat en kamp, men det virker som regel ikke, men sådan er virkeligheden jo også.

Multiplayer er såmænd lige så slemt, som det altid har været, langtrukken og virkelig kun for fans, der har alt for meget tid tilovers og det er kun over LAN.

Grafik og lyd er ligesom det skal være, funktionelt, men heller ikke mere. Til gengæld fungerer hele dets interface upåklageligt.

Generelt kan jeg bare sige at CM3 99/00 er endnu en opdatering af et i forvejen genialt spil. Eneste minus må være, at hvis man aldrig har spillet managerspil, så har spillet en meget stejl indlæringskurve, men det er bestemt både tiden og besværet værd at lære det at kende.



Kampen i CM 99/00 afvikles med tekst og der er ingen grafik. Det fungerede dog utrolig godt, selvom det måske kan være svært at forstå specielt for det yngre publikum. Ens fantasi var på overarbejde, når man spillede CM.



Everquest

Daybreak Game Company

Jeg fik aldrig spillet Everquest, der ikke bare var et nydeligt rollespil, men det var det første Multiplayer rollespil (MMORPG) på nettet og i 1999 havde jeg kun en opkaldsforbindelse, så internetspil var helt udelukket. Over 100.000 købte spillet og betalte abonnement for det. Siden da er der kommet over 20 udvidelsespakker og først her i 2019 er der begyndt at gå rygter om at man vil afslutte spillet - men mon dog.

Hvis spillet lukker ned, så betyder det nok nærmere at man stopper med at udvikle det. Serverne skal nok holde sig online i mange år endnu. Der er ca. 200.000 der spiller spillet i dag, hvilket har været nogenlunde konstant de sidste 5-6 år. Handlingen er i stil med det mere kendte World Of Warcraft.



Starbirds

Titan Computing

De havde det klar allerede i 1997, men af forskellige grund ud-gav de det aldrig. I 1999 opgav de formentligt troen på en kommerciel Amiga forretning og har valgt at frigive det gratis.

Det er et 2D skydespil, du har set det flere gange og det er gjort både bedre og langt

dårligere. Starbirds tempo er roligt og baggrundsmusikken er blottet for tempo, det hele er ret kedeligt. Våbnene er smålunkne, effekterne det samme og alt i alt er Starbirds mest af alt et ufærdigt spil men det er jo på sin vis godt at man frigiver det fremfor at bare at slette det.



Myst Masterpiece Edition - PC/Mac

Red Orb Entertainment

Click and point eventyr kommer i mange former og Myst er et bemærkelsesværdigt et af slagsen. Man skriver ikke noget, man går rundt på øen og interagerer med forskellige objekter.

Cyan kom med Myst allerede i 1993 og da var spillet grafisk banebrydende og var et af de første spil, der virkelig udnyttede cd-rom mediet.

ClickBOOM kom i 1997 med en forbedret Amiga og Mac version, der bl.a. havde flyvende fugle, mere lyd osv. Den version har man så valgt at udgive til PC.

Jeg ved ikke helt, hvad jeg skal sige til sådan en strategi. Spillet er egentlig godt nok til at udkomme

i 1999, men det er også en voldsom malkning af sin titel at opdatere grafikken lidt og så kalde det et nyt navn og kræve fuldpris for det. Det burde være udgivet som budgettitel i stedet.

Det tager ca. 3-4 timer at gennemføre spillet fra start til slut, hvis man altså ved hvad man skal gøre.



Jazz Rabbit 2: The Secret Files

Epic Games/Take 2 Interactive

Serien Epic Games har haft det svært siden skiftet fra Amiga. Det er fortsat sharewarespil, der er gjort kommercielle.

Det ligner Super Frog eller Sonic og dermed er stilen lagt til et klassisk 2D platformspil, som de så ud i 1994. Derfor er prisen da også beskedne 149 kr.

Oplosningen er 640x480. Det er lidt for lidt, men det fungerer da nogenlunde. Men har man en stor skærm er det noget pixeleret. I det mindste er gameplayet bedre end oplosningen.

I JJ2 styrer du enten en rød eller grøn kanin, der skal igennem en række baner med fjender såsom skildpadder, paddehatte og lig-

nende. Du har en sej laserpistol, der også kan blive til en flamme-kaster. Banerne er gode og varieret, og man er virkeligt godt underholdt undervejs.

JJ2 er et ganske fornøjeligt platformspil, der mangler lidt på den grafiske side. Men det fungerer og prisen er sat derefter. Alt i alt kan det anbefales.



Unreal TOURNAMENT

Vi har ventet længe

Epic Games er nu klar med den længe ventede forsættelse af deres succes Unreal. Ligesom annonceret så er der denne gang sat fokus på multiplayer. Du kan spille over direkte netværk (LAN), over Internet, eller du kan spille mod computeren. Det sidste er nu også sjovt, og meget svært. Og når man har spillet mod den (level 1-8), så er man faktisk nogenlunde forberedt på menneskelige modstandere.

Der er fjorten våben, hvoraf de fleste er nye i forhold til det oprindelige spil, og også denne gang har de to skydeformer.

Baneantal ?

Der er ikke mindre end 50 baner, heraf tyve udelukkende til deathmatch. Man kan spille flere former for spil mod hinanden eller computeren.

Deathmatch gælder det om at skyde alt og alle og den der skyder flest vinder. **Domination** handler om at dominere et antal nøgleområder på kortet, du skal her kommunikere mellem dig og dine mænd, da du jo ikke kan forsvare alle positioner selv. Til det formål har du en



række kommandoer (mikrofon var ikke muligt i spil i '99). **Capture The Flag** går ud på at finde og tage fjendens flag, som derefter skal bringe tilbage til din egen base. **InstaGib** er en anden form for deathmatch. Hvert skud er dødbringende, så det handler om at skyde først. **Unreal Tournament** er en turnering og **Assault** er hvor man skal overfalde et andet hold. **Last man standing** er vel selvforklarende

En spilbar demo

Epic har lavet en suveræn demo, der giver dig mulighed for at prøve de forskellige discipliner, spille over netværk/Internet og mod computeren på i alt syv baner.

Det er bestemt rart at et firma tør os lade prøve spillet ordentligt, inden vi skal bruge 350 kroner på det. Der hvor spillet for alvor kommer til sin ret er mod menneskelig modstandere og som netspil. Det



er klogt at man vælger en omfattende demo, fordi konceptet med internetspil er så nyt som det er.

Fine systemkrav

Systemkravene er angivet til Pentium 166 Mhz med 32Mb ram. Jeg prøvede det med Pentium200MMX/3Dfx og 32Mb ram og jeg opnåede ganske acceptable 18 frames med 640x480.

Man kan selv indstille spillet til at tilstræbe en vis framerate på bekostning af eksplosioner og grafik. Jeg endte med at indstille min til en framerate på 16, og dermed løb det ligeså hurtigt som Quake 2.



Grafisk er Unreal superb og det samme kan siges om lyden. Generelt er Unreal et ret så fantastisk spil.

Kunstig intelligens og internetspil

I slutningen af 1999 kom Unreal Tournament og Quake 3 (billede) som krævede lynhurtige grafik kort for overhovedet at ramme bare 20 frames. Der var flere banebrydende ting ved de to spil.

Først og fremmest var den kunstige intelligens banebrydende. I 1999 havde ikke engang 5% af

befolkningen internet, så hverken Epic eller ID Software turde udgive et spil, der udelukkende kunne spilles over nettet.

Quake 3 Arena og Unreal Tournament tilbød eksemplarisk kunstig intelligens (anno 99) i deres bots. Udover det kunne man spille mod andre over nettet eller via kabel (LAN).

Interessen for multiplayer spil eksploderede med de to titler.

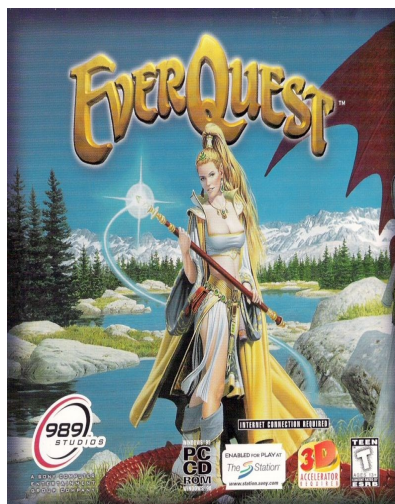
Everquest var vist verdens første MMORPG spil. Massive Multiplayer Online Role Playing Game.

Det krævede internet for at virke og man blev trukket ind i en verden af elve, trolde, riddere og

magiske væsener.

Everquest opnåede i de kommende år op i nærheden af en kvart million online brugere, hvilket var ekstremt mange i 1999.

Udviklingen af Everquest blev stoppet i 2013 med den sidste opdatering, men det er fortsat muligt at spille det online.



Venstre: Quake 3
Højre: Everquest



Wasted Dreams

Digital Dreams Entertainment

Jorden er opslugt af kriminalitet, vold og had og er derfor mere eller mindre ubeboelig. Derfor har du og din makker meldt jer frivilligt til en mindre ekspedition, hvor I skal drage ud og finde en passende ubeboet planet. Efter to år finder I en planet og opretter en mindre base.

Efter yderligere seks måneder har I fået bygget en lille base, og tiden er inde til at vende hjem og meddele de gode nyheder.

Da I kommer ind i atmosfæren af Jorden bliver skibet ramt en stor laserstråle og I styrter til jorden. Her kan spillet tage sin begyndelse. Det er, for et Amigaspil, imponerende at hele forhistorien fortælles i full screen video med lyd.

Gameplay ?

Selve spillet minder lidt om en blanding af Chaos Engine og et adventurespil. Men der er dog væsentlige forskelligheder.

I modsætning til CE hvor man kunne gå, mens man skød, så skal man i WD stå stille, så man kan tage sigte med sin laserpistol. Ydermere er der også langt flere gåder og problemer at tage stilling til i WD.

Spillet tager sin begyndelse efter at man er styrtet ned på Jorden.

Her vågner man op uden at vide noget om, hvad man skal herefter - det er kun én mulighed... udforskning! Heldigvis finder man førstehjælp og våben ved sit nedstyrtede skib. Hvis det hele bliver for svært, så kan du bede en ven om at hjælpe dig. Så er I to om problemerne, men til gengæld også to om den sparsomme ammunition og førstehjælp og så kan man endda ramme hinanden.

Grafik og lyd

Grafikken er isometriske 3D. Der er træer, vandløb, mudder, sumpe og større floder. Der er nogle meget flotte og livagtige animationer, både når du går, trækker dit våben, skyder, svømmer eller bider i støvet.

Faktisk er der tale om et sandt overflødhedshorn af fornem-

me animationer. De personer som du render ind i har alle masser af bevægelsesmuligheder. Du vil se folk der arbejder - hakker i miner eller samler bær, akkurat som du vil se nogle, der prøver at dræbe dig.

Lyden er herlig levende og med atmosfæriske effekter. Når du nærmer dig en flod, kan du høre vandet strømme. Du kan høre nogle arbejder i det fjerne og fuglesang. Talen er teknisk helt i top; nogen stor skuespiller er han nu ikke, men det er godkendt.

Konklusionen

WD kom på det rigtige tidspunkt til at kunne blive betragtet som "bedste Amigaspil nogensinde". Det er stort, flot, spilbart og det var nok for de tilbageværende Amigabrugere og Amigablade til at overøse et spil med middelmådigt gameplay med ros.



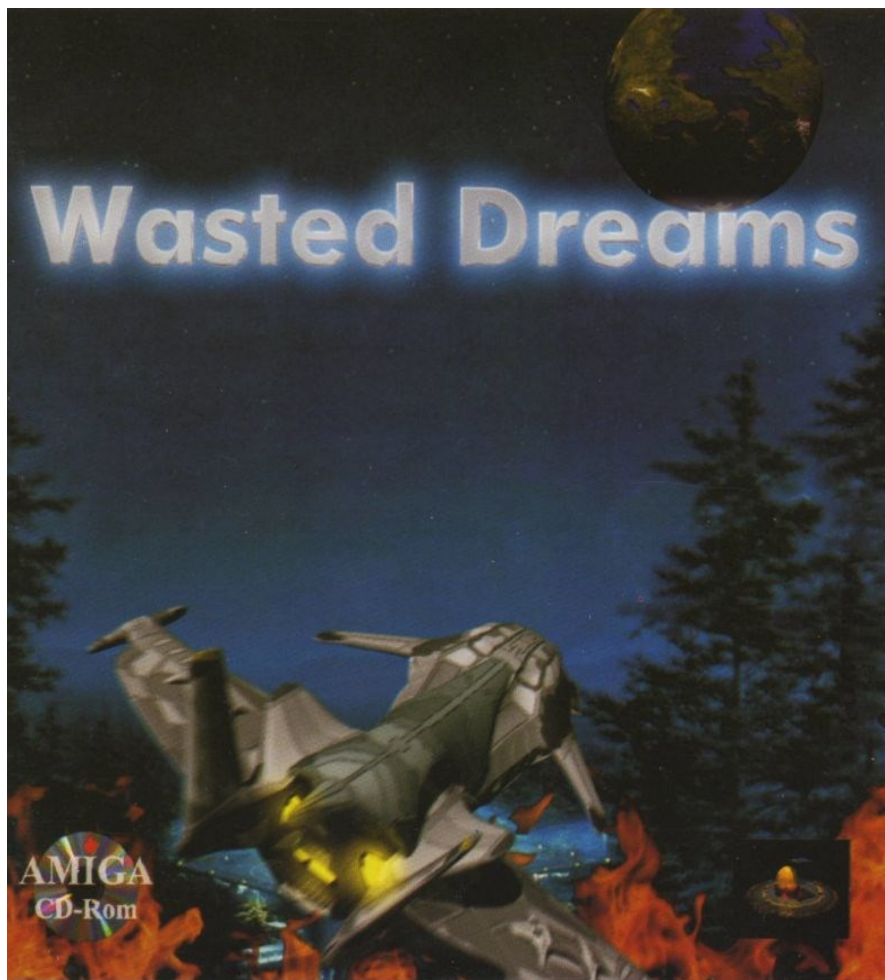
Digital Dreams Entertainment har lavet et rigtig godt spil, men det er bare slet ikke i den liga som mange gerne vil gøre det til.

Den specielle måde at skyde op er hurtigt mere irriterende end den er brugbar.

Adventuredelen er fin nok, og grafikken er som sagt flot, men den er mere til pynt end til gavn, fx kan man ende med at bruge urimelig lang tid på at kravle op af floden efter en svømmetur. Der kunne man have brugt grafikken aktivt.

Maskinkravene er blot 68000, 3Mb ram og 2xcd, men grafikken er bedre med AGA. Hvis man kun har 2xcd så bliver hastigheden af introen langsom, som i slowmotion.

Alt i alt er det svært at anbefale Wasted Dreams i dag. Tidens tang har været ganske brutal. I 1999 var det middelmådigt - i bedste fald.



Fres Fighter II - Amstrad

Bollaware

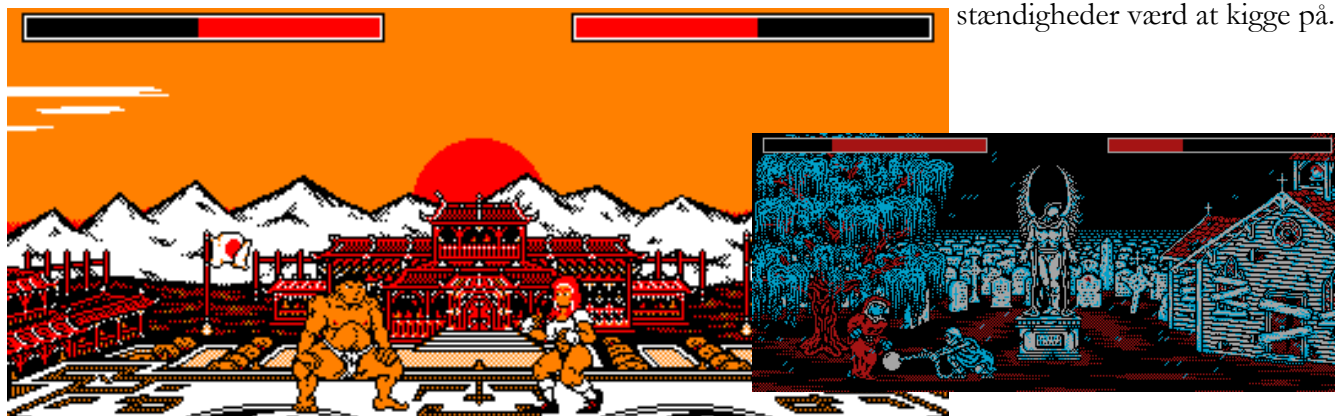
Dette spil kom fra den tyske gruppe Bollaware. Jeg ved ikke om det var kommercielt (næppe), men ambitionerne var til det. Det er en rip off af Street Fighter og kræver hele 128kb og kommer på 2 dobbeltsidet disks.

FF2 bruger Mode 1, hvilket er opløsningen 320x200 i 4 farver. Det svarer til CGA på pc. Det er da også grafisk imponerende. Der er store sprites og meget flotte detaljeret baggrunde samt en flot intro.

Prisen er desværre dels hastighed og dels at det hele virker lidt utydeligt. Det er næsten som om det flimrer og på nogle af de 8 baggrunde skal man ikke spille ret lang tid før hovedpinen presser sig på og ens øjne bliver trætte.

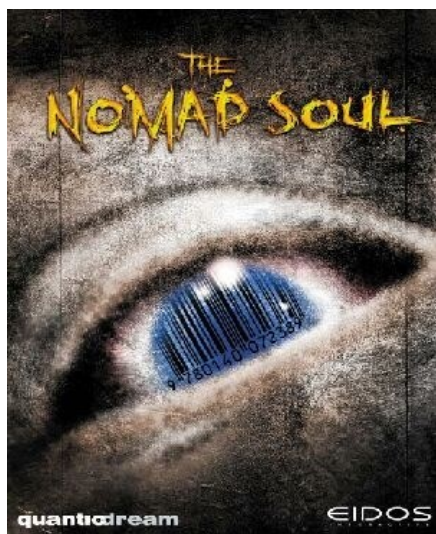
Kontrollen er ganske god og lyden er egentlig rimelig god for en Amstrad.

Du kan hente spillet gratis og det er under alle omstændigheder værd at kigge på.



The Nomad Soul

Eidos / Quanticdream



The Nomad Soul er et eventyrspil i 3D, hvor du skal rense byen Omikron for den ondskab, der plager beboerne. Det starter med, at du bliver kontaktet af en politimand, der klager sin nød.

Du indvilliger i at overtage hans krop, og derefter at forsøge, at komme til bunds i en række uopklarede mord, deriblandt mordet på dig og din makker.

Spillets historie er velovervejet og hele atmosfæren i Omikron er enorm stemningsfuld. Efterhånden som du kommer længere ind i historien, udvikler plottet sig fra at omhandle banale mord til at bevæge sig over i det mere okkulte, hvor du kommer til at møde dæmoner.

The Nomad Soul blander flere genrer. Da du skal ud til et røveri går spillet fra 3. person til 1. person 3D skydespil. Når alle er udryddet, får du af en ansat af vide at bandens overhoved er løbet ned på lageret. Du begiver dig derned, og når du møder ham skifter spillet et karatespil.

Nu er det altså ikke sådan at du får både Quake og Tekken i et spil, men det er nu ret godt.

Efterhånden som spillet skrider frem finder du arenaer i kampsport, våbenbutikker osv.

Musik

I The Nomad Soul har musikken en forbindelse med plottet og du kan ligefrem komme med til koncerter, hvor hele musiknumre bliver fremført. Det er ret

sjovt at se David Bowie give sig fuldt ud i sit virtuelle image, så på den måde blev han vel en form for udødelig. Hans band The Dreamers er ikke anerkendt af bystyret som band i Omikron, men alligevel kan du i butikker købe mange musiknumre med dem, og derefter afspille dem i din lejlighed. David Bowie har haft en stor finger med i udviklingen af spillet og jeg er imponeret over resultatet.

Byen er enorm

Omikron er en kæmpe by, og det tager lang tid at lære at finde rundt i den. Efterhånden som du kommer længere ind i spillet bli-

ver dit oversigtskort udvidet, og vigtige steder bliver markeret.

Byen er opdelt i flere bydele som du får adgang til efterhånden som du kommer længere ind i spillet. Byen summer af liv, forskellige bygninger som du kan undersøge. Der er barer, et hospital, apoteker, boghandler, politihovedkvarteret, våbenhandlere, lejlighedskomplekser, pornobutikker og endda steder med letpåkledte dansende piger.

Der er også trafik og personer som du kan tale med i Omikron. Din egen stemme er dog kun tekst.





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

Grafisk flot

Grafikken er flot, stemningsfuld og velfungerende, men selve de personer der befolker Omikron er for kantede. Animationerne er til gengæld rigtige gode og det har været et enormt arbejde at skabe spillets univers.

Vellykket, men

The Nomad Soul er i bund og grund et rigtigt godt spil, det er en blanding af adventure og action og selvom blandingen fungerer rigtig godt, så sad jeg hurtigt med følelsen af at 3D skydespillet er ret godt, men ikke rigtig godt. Kampspillet er rimelig godt, men ikke rigtig godt, og adventuredelen er glimrende, men heller ikke rigtig god.

Problemet med TNS er at det vil for meget og selvom meget lykkes, er der for meget der kun lykkes nogenlunde. Resultatet bliver dermed et ret okay spil, men ikke det mesterværk, som man de første par timer troede man sad med.



Nogle gange tror jeg det er tilfældigheder, der afgør hvilke spil, man ender med at spille. Kvaliteten af Dungeon Keeper 2 kan ingen være i tvivl om, men af en eller anden grund fik jeg aldrig spillet det.

Du skal styre underverdenen i dette realtime strategispil og som noget ret specielt, er der endda mulighed for dansk tale med bl.a. Las Bom. Grafikken er ganske nydelig; da det er pre-renderet grafik holder det helt fint.

DK2 kan købes på GOG.com.

PC Spil i 1999

I 1999 lancerede Nvidia grafik-kortet TNT2, mens 3dfx udgav Voodoo3. De kort gjorde at 3D grafikken atter engang tog et nøk opad både i opløsning og i hastighed. TNT2 havde 32-bit farver, mens 3Dfx var i 16-bit. Netop grafikort og grafik i det hele taget var primus motor i PC udviklingen. En god og dyr PC kunne i bedste fald holde et års tid før de nyeste spil begyndte at humpe afsted og efter 2 år skulle man skifte for at kunne være med. I efteråret kom Nvidia med det helt nye GeForce kort som fik enorm betydning over de kommende år.

Outcast

I Outcast har forskere åbnet en port til en anden dimension som ved et uheld kollapsede og blev til et sort hul i stedet. Det kan naturligvis nok være et problem for Jorden. Heldigvis lykkes det at sende dig og tre andre til den anden dimension, hvor du skal finde de andre personer og derefter fik-

se maskinen. Outcast havde en gigantisk verden og en stor by samt hele 1000 NPC'er. Spillet kunne altså løses på mange forskellige måder, men kogt ned til det basale, så var det mest af alt en avanceret 3D Shooter.

Outcast led dog kraftigt under at det brugte voxel teknologi, dvs. det hele skulle laves af ens cpu, så de fleste måtte nøjes med 400x300 opløsning og faktisk er spillets maksimale opløsning sølle 512x384. Selv i 1999 var det ikke imponerende. Dog er der kommet en uofficielle patch, der ændrer det til 1280x784.

Outcast modtog meget ros, men solgte ikke særlig godt og udgiveren Infogrames endte med at gå fallit og toeren ramte aldrig hylterne.

Homeworld

Realtime strategispil så som Napoleon, Command & Conquer, men i rummet i fuld 3D. Du skal



Homeworld

altså høste resurser og bruge dem til at bygge enheder. Derudover har Homeworld en fed historie.

En befolkning på en gold og øde ørkenplanet finder resterne af et rumskib, der for tusinder af år siden styrtede ned på planeten. Befolkningen opdager at de er efterkommerne af dem fra skibet og de finder et kort til deres gamle hjemplanet "Hiigara".

De laver et gigantisk moderskib, som indeholder fabrikker, der kan konstruere forskellige former for rumskibe og endvidere indeholder en stor del af befolkningen frosset ned, som skal fryses op ved ankomst til deres oprindelige verden. Du skal nu styre moderskibet igennem mange missioner for at komme frem til planeten.

Musikken er fremragende og kan høres som musik. Grafikken er ligeledes helt superb.

I 1999 krævede det en absolut state of the art maskine og selv den maskine jeg købte et par år senere måtte kæmpe med det.



Outcast



I Homeworld kan man efter et større slag i ro og mag opbygge sin flåde og det skaber et roligt gameplay, man skal derfor ikke sammenligne med toeren fra 2003. Udover navnet - og rummet - har de ikke ret meget tilfælles. I dag kan du via Direct3D nemt ramme opløsninger på 1600x1200 og du kan på GOG.com købe en remastered version.

Homeworld gav os den følelse af at være i rummet, som vi fik første gang vi så Star Wars.

Planescape Torment

Spillet kom på hele 4 cd'er og var i isometrisk 3D og kan vel bedst sammenlignes med Baldurs Gate.

Du vågner som udød og kan intet huske, derudover er du udødelig og en eller anden har ridset en længere tekst i din hud. Lidt efter støder et flyvende kranium til og så er du ellers klar til en eventyr på kanten af dødsriget.

Hardcore fans af denne type spil vil formentlig brokke sig over at ens karakter er defineret på forhånd, og hardcore fans vil sikkert

også brokke sig over at spillets lave kompleksitet i starten, men omvendt betyder den svagt stigende sværhedsgrad og kompleksitet at nybegynderen er med hele vejen uden at ligge i fosterstilling og råbe mama.

Selvfølge lig råber man ikke hurra over 640x480 opløsning, men fordi grafikken er prærenderet, så holder den egentlig ret godt.

Planescape Torment Enhance-

ment er en ny version af spillet som kom i 2017 på GOG.com, den koster godt 200 kroner og indeholder også den originale version.

Året 1999

Der kom utrolig mange spil i 1999. Derfor er disse sider udelukkende et nedslag i de mange udgivelser.

Windows maskinerne havde overtaget markedet, Amiga og Mac



var reelt ikke interessante for spilmarkedet og spil til Dreamcast, Nintendo64 og PlayStation kunne nemt konverteres til pc, så de fleste større titler kom til alle platforme. For os, der spillede på pc, var det ikke altid lige godt, for producenterne valgte oftest laveste grafiske fællesnævner og det var Playstation med 640x240 og i 1999 var det faktisk ret dårligt.

Tomb Raider: The last revelation

Det var spil nummer fire i den populære serie, men luften var så småt ved at gå ud af ballonen, for der var ikke sket ret meget nyt siden det første spil. 3D grafikken var naturligvis forbedret, men det var bare ikke nok i sig selv. Løb rundt, hop rundt, skyd fjender og det så faktisk ret godt ud og det var også sjovt, men det var lidt som om vi havde set det hele før.

Half-Life Opposing Force

Fortsættelsen til den uventede succes fra året før, flere baner og ny single player mission. Grafikken var dog som året før, men det ændrer ikke på at dette spil formentlig var årets bedste 3D shooter. Og selvom det egentlig bare var mere af det samme plus lidt bedre kunstig intelligens, så blev det et af de bedst sælgende spil.

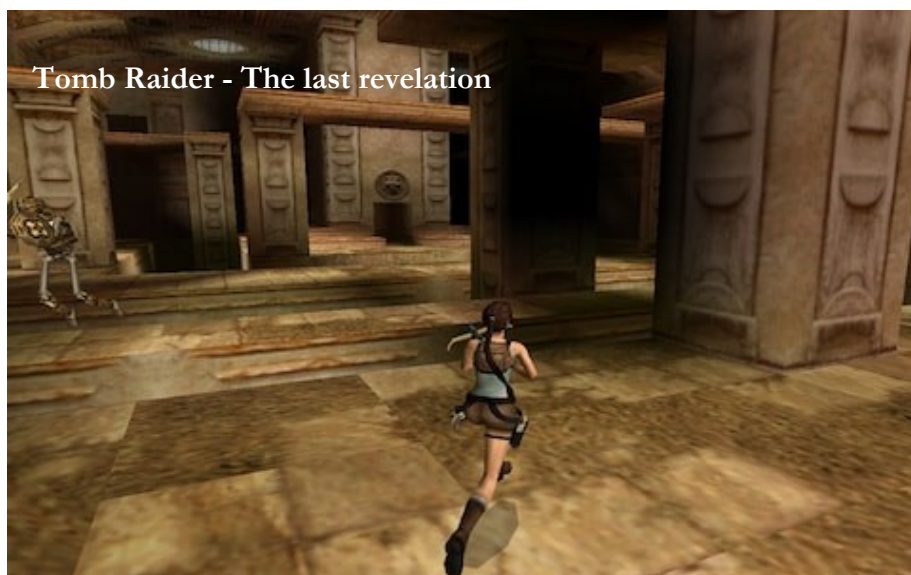


Rollercoaster Tycoon

I dette spil skulle man lave sin egen forlystelsespark. Det krævede naturligvis forlystelser, cafeer, restauranter og meget andet for at få dit eget lille Legoland til at løbe rundt. Spillet startede en hel bølge af Tycoon spil, hvoraf langt de fleste var middelmådige eller decideret elendige.

Freespace 2

Først og fremmest så var Freespace 2 flot, hvis man forestiller sig Elite bare med fantastisk grafik og lyd. Der var både single og multiplayer, og så vidt jeg kan læse mig til, så døde multiplayerdelen dog ret hurtigt. Jeg havde ikke selv Internet i 1999, så den del var lukket land for mig. En speciel detalje ved Freespace 2





var de gigantiske størrelser på flere rumskibe, og stemningen var fænomenal, ikke mindst med 3dfx grafikkort. Kommercielt var F2 dog ikke en succes og det er først senere det er blevet værdsat. Freespace er siden blevet remasteret og udgivet på steam, hvor det fortsat kan købes.

Command & Conquer: Tiberian Sun

Et andet realtime strategispil, der kom i 1999 var dette spil, hvor det handlede om at samle resurser, opbygge sin styrke og derefter sparke sine modstandere ud af banen. Den eneste grund til jeg ikke bruger mere plads på det er fordi jeg ikke har spillet det. Efter sigende skulle det være et mesterværk.



Af andre bemærkelsesværdige spil var Descent 3, Kingpin, Age of Empires II: the Age of Kings, System Shock 2, BattleZone II: Combat Commander og The Longest Journey. Og der er sikkert mange andre som jeg ikke kan huske. Der kom så mange spil i 1999 at det nærmest var/er umuligt at holde styr på bare de fleste af dem.



Gran Turismo 2 - PlayStation

Sony

Det var det mest solgte i serien med ca. 11 mio. Det var ikke kun et racerspil, men det var et racer-spil, hvor man følte man kørte. Hvis man skulle opnå den effekt på sin PC, så krævede det en maskine, der kostede op mod 15-20.000 kroner.

20 baner, 500 biler der kunne gå i stykker og masser af forskellige racing muligheder.

GT2 var et af de spil, der udelukkende kom til Play Station og det spil i sig selv solgte mange maskiner.



PepsiMan - PlayStation

KID

Løb ligeud, tryk venstre, hvis der er en forhindring, tryk højre hvis der er en forhindring, duk dig eller hop alt i mens du samler Pepsidåser op. Når du har samlet nok dåser op, stopper du og tager dig en Pepsi. Det er ikke bare kommercielt, det er en decideret

reklame og den slags plejer man ikke at betale fuldpris for.

Det burde have været en reklame cd sammen med en burger og så havde det været ganske glimrende. Det kan bedst sammenlignes med mobilspillet Mazerunner.



CTR - PlayStation

Nintendo 64 har Mario Kart og PS1 har CTR (Crash Team Racing). Det er sødt, det er sjovt og det er spændende. Kast med bomber, saml ting op og kør over de rigtige felter.



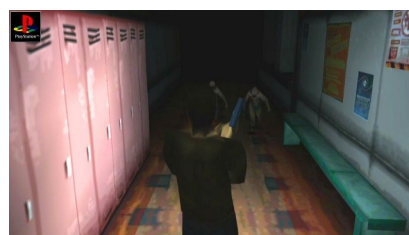
Medal Of Honor - PS1

Du spiller en almindelig soldat i 2. verdenskrig. Overlev og skyd nazister. 3D skydespil havde det ellers hårdt på PS1, men med dette spil lykkes det at udnytte både computerkræfterne og joypad.



Silent Hill - PS1

Resident Evil skabte en ny genre med gys og overlevelse for øje. Silent Hill bygger på den oplevelse med mere fokus på historien og udvikling af ens figur. Samtidig er det måske et af de mest uhyggelige spil af sin generation. Hvis du da ellers kan finde det, er det bare med at slå til.



Civilization II - udvidelse

Hasbro Interactive

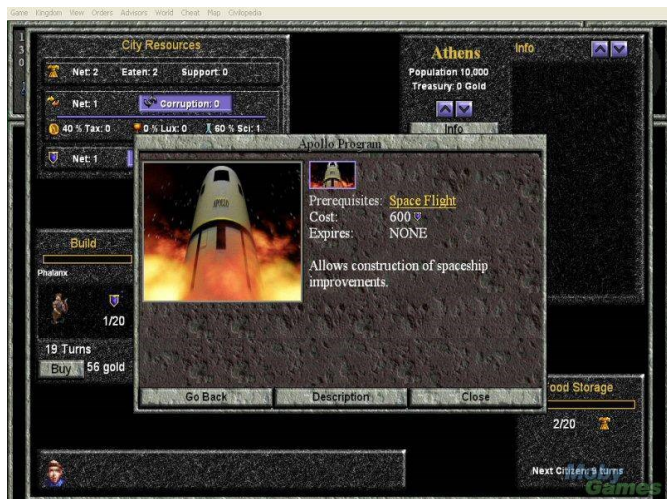
Civilization II udkom i 1996 og blev udgivet af Microprose, men da Hasbro opkøbte dem i 1998 var de nye ejere året efter klar med hele tre udvidelsespakker.

Test of Time, Call to Power og Multiplayer Gold (kun Mac).

Det var helt klart en god ide at opdatere spillet og en anden mere kynisk distributør havde nok bare kaldt det Civ 3, men selvom der er sket store grafiske ændringer, så er det grundlæggende det samme spil med forbedret AI. Det ændrer dog ikke på at de to udvi-

delser gjorde spillet markant bedre og pakkerne er derfor fremragende (199,- pr. styk).

Men at lave en udvidelsespakke udelukkende med multiplayer, dét er nok lige stramt nok.



Tarzan - Gameboy

Disney Interactive

Disneyfilmen med den gode musik af Phil Collins kom naturligvis også som spil. Det var som forventet et platformsspil, men faktisk ganske udmærket.

Du skal løbe fra venstre mod højre i dette ganske fremragende platformsspil fra Disney.

Animationerne er gode, lyden er god og faktisk er det rigtig sjovt på ens Gameboy, desværre opdagede jeg at pc versionen har den "lille" ulempe at det ikke understøtter gamepad. Platformsspil med tastatur, det er simpelthen for dumt.

Udover det er pc versionen selvfølgelig kønnere, men gameplayet er det samme.



Microsofts mareridt

Det amerikanske justitsministerium har anlagt sag mod softwaregiganten Microsoft for at misbruge deres monopol til skade for forbrugerne.

Sagen har rullet i den amerikanske distriktsdomstol i Washington fra 19. oktober 1998. Frem til nytår 98 forsøgte anklageren at godtgøre at Microsoft bruger ulovlige forretningsmetoder ved at misbruge sit monopol på markedet for styresystemer til at kvæle konkurrenterne.

Det var forventet at Dommer Thomas Penfield Jackson ville afsige dom i løbet af sommeren 1999, men uanset udfaldet vil den helt sikkert blive appelleret og det hele vil ende i højesteret. Faktisk endte sagen med først at blive afgjort i 2008.

Men tilbage i 1999 var status det, at anklageren ved nytår var færdig med at fremlægge beviser for monopolmisbruget.

Beviserne bestod af interne Microsoft-emails og memoer samt vidneudsagn fra et dusin samarbejdsvillige topchefer fra firmaer, der alle lå (og ligger) i hård konkurrence med Microsoft. Højt placerede personer fra firmaer

som Netscape, Apple og Sun har fortalt saftige beretninger om Microsofts forretningsmetoder. Det kan du læse om i Computer Bladet 1998 (og det er da noget af teaser).

Efter nytår var det så Microsofts tur til at forsvare sig og det var naturligvis forventet at Microsofts egne vidner kunne rette op på det blakkede billede der var kommet frem.

Det var ikke tilfældet.

Tværtimod har flere af Microsofts vidner angiveligt skadet Microsofts sag mere end de har gavnet. Især Microsofts topchefer har været ude i helt absurde søforklaringer, men det er tvivlsomt hvor meget vidnerne egentlig betyder for sagen, forklarede analytikere dengang. Det er nemlig Dommer Thomas Penfield Jackson, der alene træffer afgørelsen ud fra juridiske fakta og en samlet vurdering.

Farcer i retslokalet

Der blev flere gange været opført

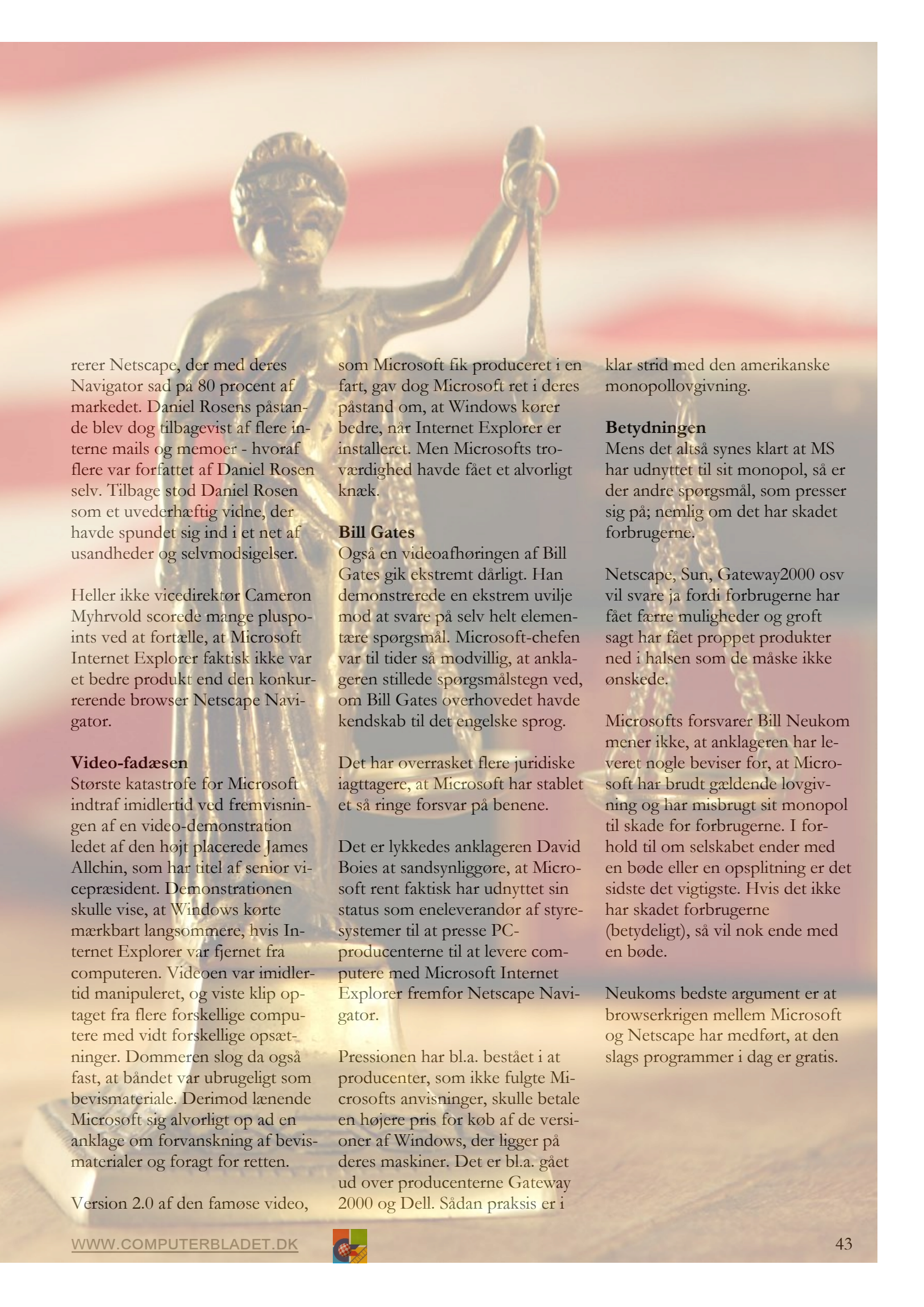
rendyrkede farcer i retsbygningen i Washington med Microsoft-ansatte i klovnerollen.

Microsofts vicedirektør Robert Muglia forsøgte at bortforklare en ganske utvetydig mail skrevet af sin øverste chef Bill Gates, der havde formuleret, at han var ganske hardcore omkring ikke at støtte Suns programmeringssprog Java. Robert Muglia's forsøg på at udlægge denne mail som venlig stemt over for det konkurrerende programmeringssprog faldt ikke i god jord og det endte med at vidnet blev smidt ud af vidneskranken.

Bedre gik det ikke for en anden højt placeret Microsoft-ansat, General Manager Daniel Rosen, der forsøgte at overbevise en måbende retssal om, at han ikke mente at termen »browser« eller »browser-krig« nogensinde blev brugt internt i Microsoft i perioden mellem 1995 og 1997.

Det var ellers på det tidspunkt, Microsoft gjorde sig de allerstørste anstrengelser for at udkonkur-

Der har været adskillige sager om monopol i USA gennem årene. De andre firmaer lavede fysiske produkter og dermed ville der komme et tidspunkt, hvor de ikke kunne levere varer nok og monopololet ville dermed blive brudt. Derfor handlede de retssager mest af alt om at få produktet frit, så monopolfirmaet ikke kunne skruer prisen op i takt med at efterspørgslen steg. Det ville skade forbrugerne og dermed landet. MS argumenterede for at deres monopol havde været en fordel for forbrugerne og landet som helhed.



rerer Netscape, der med deres Navigator sad på 80 procent af markedet. Daniel Rosens påstande blev dog tilbagevist af flere interne mails og memoer - hvoraf flere var forfattet af Daniel Rosen selv. Tilbage stod Daniel Rosen som et uvederhæftig vidne, der havde spundet sig ind i et net af usandheder og selvmodsigelser.

Heller ikke vicedirektør Cameron Myhrvold scorede mange pluspo-
ints ved at fortælle, at Microsoft Internet Explorer faktisk ikke var et bedre produkt end den konkurrerende browser Netscape Navigator.

Video-fadæsen

Største katastrofe for Microsoft indtraf imidlertid ved fremvisningen af en video-demonstration ledet af den højt placerede James Allchin, som har titel af senior vicepræsident. Demonstrationen skulle vise, at Windows kørte mærkbart langsommere, hvis Internet Explorer var fjernet fra computeren. Videoen var imidlertid manipuleret, og viste klip optaget fra flere forskellige computere med vidt forskellige opsætninger. Dommeren slog da også fast, at båndet var ubrugeligt som bevismateriale. Derimod lænende Microsoft sig alvorligt op ad en anklage om forvanskning af bevismaterialer og foragt for retten.

Version 2.0 af den famøse video,

som Microsoft fik produceret i en fart, gav dog Microsoft ret i deres påstand om, at Windows kører bedre, når Internet Explorer er installeret. Men Microsofts troværdighed havde fået et alvorligt knæk.

Bill Gates

Også en videoafhøringen af Bill Gates gik ekstremt dårligt. Han demonstrerede en ekstrem uvilje mod at svare på selv helt elementære spørgsmål. Microsoft-chefen var til tider så modvillig, at anklageren stillede spørgsmålstegn ved, om Bill Gates overhovedet havde kendskab til det engelske sprog.

Det har overrasket flere juridiske iagttagere, at Microsoft har stablet et så ringe forsvar på benene.

Det er lykkedes anklageren David Boies at sandsynliggøre, at Microsoft rent faktisk har udnyttet sin status som eneleverandør af styresystemer til at presse PC-producenterne til at levere computere med Microsoft Internet Explorer fremfor Netscape Navigator.

Pressionen har bl.a. bestået i at producenter, som ikke fulgte Microsofts anvisninger, skulle betale en højere pris for køb af de versioner af Windows, der ligger på deres maskiner. Det er bl.a. gået ud over producenterne Gateway 2000 og Dell. Sådan praksis er i

klar strid med den amerikanske monopollovgivning.

Betydningen

Mens det altså synes klart at MS har udnyttet til sit monopol, så er der andre spørgsmål, som presser sig på; nemlig om det har skadet forbrugerne.

Netscape, Sun, Gateway2000 osv vil svare ja fordi forbrugerne har fået færre muligheder og groft sagt har fået proppet produkter ned i halsen som de måske ikke ønskede.

Microsofts forsvarer Bill Neukom mener ikke, at anklageren har leveret nogle beviser for, at Microsoft har brudt gældende lovgivning og har misbrugt sit monopol til skade for forbrugerne. I forhold til om selskabet ender med en bøde eller en opsplitning er det sidste det vigtigste. Hvis det ikke har skadet forbrugerne (betydeligt), så vil nok ende med en bøde.

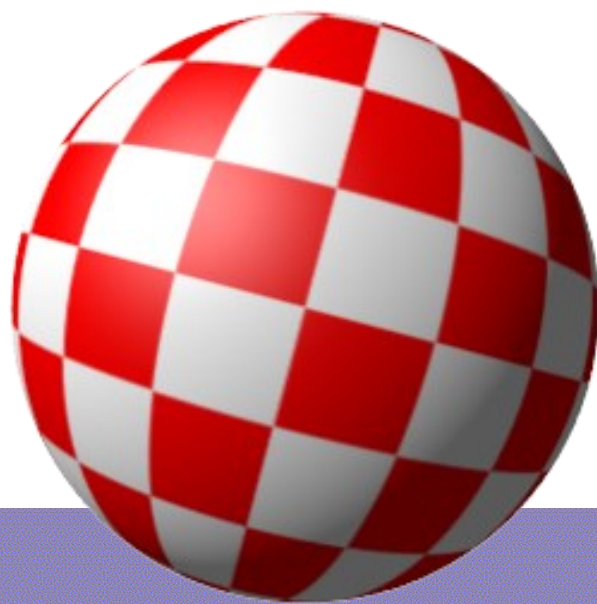
Neukoms bedste argument er at browserkrigen mellem Microsoft og Netscape har medført, at den slags programmer i dag er gratis.

AmigaOS 3.5 er kommet

Den nye Workbench har været på markedet i et stykke tid, så det må være på tide at få et samlet indtryk af dens kvalitet. Er Amiga tilbage?

På nettet har der cirkuleret betaversioner og ufærdige versioner, men det er kun den endelige version man kan og bør tage stilling til.

De mest negative har fra starten fortalt at den ny version kun er sminke. Det er naturligvis rigtigt, at den er blevet kønnere, men ligeså naturligt, er det ikke det eneste, der er sket.





- Workbench er blevet fintunet, så det går hurtigere.
- Diskfont library er blevet forbedret.
- Nye datatyper tilføjet, bl.a. JPG, GIF, AIFF
- Ny forbedret SCSI Mount værktøj
- Forbedret monitor drivers
- CLI kommandoer er blevet tilføjet og forbedret.

Jeg lagde mærke til, at systemet er blevet meget mere stabilt og hurtigere.

En mærkelig ting i pakken er at der er shareware programmer, som skal registres, hvis man vil bruge dem. Personligt finder jeg det fuldstændig tåbeligt at man får shareware med i en pakke, man lige har givet over 500 kr. for.

Hvad nyt ?

Der er kommet en lang række forbedringer med OS3.5:

- ♦ Forbedret WB med flere funktioner i værktøjsmenuen.
- ♦ Forbedret og flottere ikoner
- ♦ Prefs-programmer og div. tools med ny flot brugerflade.
- ♦ tcp stack og en web browser (shareware)
- ♦ Et email program (shareware)
- ♦ Forbedret filsystem med support for harddisk over 4 GB
- ♦ Nyt printer device, der understøtter moderne printere

- ♦ Cd-rom support dvs. device, prefs program og filsystem.
- ♦ En audio cd-player til musik cd'er (shareware).
- ♦ PPC support i form af WarpOS.
- ♦ Startdiskette.

Myterne

En af myterne har været at man ikke kunne bruge PSF2 filsystemet, det kan jeg trygt mene i jorden. Det virker ganske fortrinligt.

En anden myte har været at Opus 5.8 skulle have problemer, men faktisk virker det som om at OS3.5 klarer sig endnu bedre med Opus som WB replacement end uden. Det er ikke overraskende da det er samme firma, der har udviklet de to programmer.

Det er blevet væsentligt nemmere at tilføje nye datatypes, så maskinen selv kan genkende dem og finde det rigtige program, når

man dobbeltklikker på et ikon.

PPC

En af de rigtig skidte ting ved systemet er PPC. Kortene understøttes, men kun de kort, der kommer fra Hage & Partner, og altså ikke fra Phase 5 og andre producenter. Det er helt utilstede- ligt og tænk at Amiga International har accepteret det.

Udseendet

Det ser rigtig godt ud. Jeg har aldrig set så flotte ikoner, og der følger et helt vognlæs med. Har man Boingbag 1 update, er det rigtig let at kopiere ikoner, som man har lyst til.

Der medfølger et lille program, som hedder copy icon som kan kopiere ikoner med et par museklik. Det kræver dog icon.library v.44.536 for at virke, og det skal man selv ud at finde (suk).



AmigaOS

Nyt filsystem

Det ny filsystem virker meget mere sikkert end tidligere, så man ikke behøver at være så nervøs for mislykkede valideringer, hvis maskinen går ned under skrivning til harddisk.

Backup

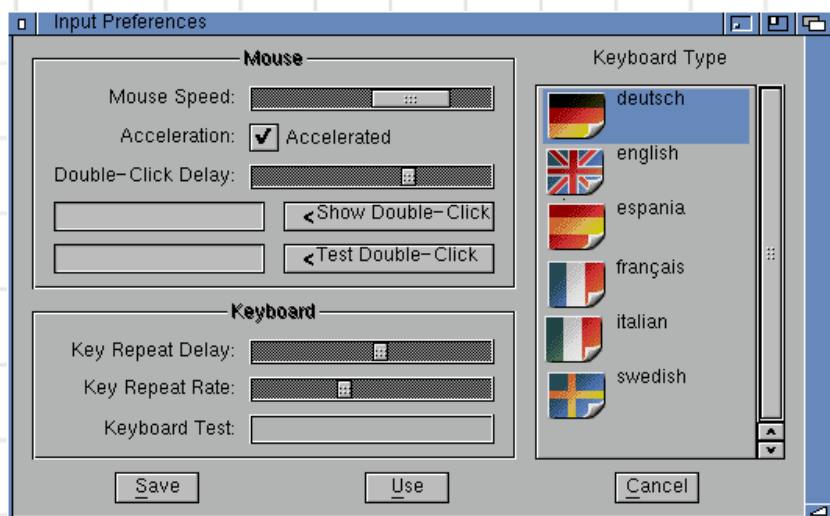
HdToolBox har fået en kraftig renovering, og kan nu indlæse RDB'en og gemme den på en floppy. RDB'en rummer henvisninger til alle data på hd'en. Blot skal man lige være opmærksom på at HdToolBox kræver resource.library version 44.102 for at køre, så den skal lige over på den WB disk, man booter fra.

En anden mulighed er nødhjælpsdisketten, men den fungerer desværre ikke under alle omstændigheder. Det lykkes i hvert tilfælde ikke mig at få lavet en, der virker efter hensigten.

Konklusion

AmigaOS3.5 har været længe undervejs, men på trods af det, er der fortsat mange fejl og dumme ting. Det mest kritisable er helt klart at ikke alle PPC kort er understøttet. Der er under ti på markedet, så det er jo ikke et urimeligt krav. Det er heller ikke okay at ens Internet browser kun er shareware med 30 dages prøvetid. Det samme er tilfældet med E-mail programmet.

AmigaOS3.5 er ikke for dum-



mies, hvis du bare vil spille, browse og skrive lidt, så der er simpelthen for store krav til ens tekniske evner.

Fx at man selv skal ud og lede efter et library. Hvordan skal den almindelige forbruger ane noget om det?

Hvor finder man det, hvis man da overhovedet gennemskuer hvad det egentlig er man leder efter? Og finder man det, så

kommer næste spørgsmål: hvad skal jeg gøre med det?

Vi taler altså ikke om et eller andet tilfældigt program udviklet af en glad amatør, men derimod noget som er en del af styresystemet som vi som brugere skal rode med. Det er for amatøragtigt.



Kan Internettet give bedre demokrati?

På Internettet er der masser af afstemninger, de fleste ligegyldige, men det har vakt tanken om direkte demokrati. De danske politikere stiller sig ikke positivt overfor et direkte demokrati.

Politikerne er afvisende overfor selv vejledende afstemninger på Internettet. De tænker at det vil ramme socialt skævt, fordi langt fra alle grupper i samfundet har adgang til nettet.

Birthe Weiss (s), (daværende) indenrigsminister, understreger også at det vil være svært at lave gode afstemninger, for det kræver stort arbejde at sætte

sig ind i hver sag. Arne Melchior, CD, nævner at Storebæltsbroen næppe var blevet vedtaget ved en afstemning, men bagefter vil kun de færreste være uenig i at det har været en fordel for landet.

Ansvarsløst

Direkte modstand mod Internetdemokrati kommer der dog kun fra Enhedslistens Søren Kolstrup. Han mener ikke, at politiske spørgsmål vil kunne besvares eller debatteres fyldestgørende via nettet.

”Jeg tror ikke en tøddel på IT som demokratisk faktor. Demokratiet forudsætter samtale, nær-

vær og dialog.” Et generelt løft i demokratiet med IT er udelukket, mener Enhedslistens IT-ordfører. Partiernes ordførere indenfor IT er da også imod prøveafstemninger eller vejledende afstemninger på Internet.

Kommunalt

Fremskridtspartiets Kim Behnke er den eneste, som stiller sig positiv over for tanken om borgerafstemninger på nettet.

”Det kan bruges som avancerede meningsmålinger og kommunerne kan med fordel bruge det for eksempel til at få vurderet lokalplaner”

siger Kim Behnke. Han nævner at Fredericia har fået vurderet deres lokalplaner på den måde. De har lagt lokalplanen på nettet, og så kan borgerne sidde derhjemme og tage stilling til den.

Ideen er ikke at der skal afgives en stemme om man er for eller imod, men at man kan fremføre sine synspunkter.

Men måske har politikerne ret i, at tiden ikke er inde endnu, Fredericia har efter to måneder på nettet med lokalplanen endnu ikke modtaget en eneste henvendelse eller reaktion.

År 2000 - YK2 Bug

År 2000 ville medføre katastrofale strømsvigt, atomkraftulykker, missiler der gik amok og i det hele taget var verden på randen af katastrofen. Sjovt nok så viser optegnelser at folk i år 999 var ligeså skøre og overtroiske.

De processor som er kompatible med Intels 86 serie tæller kun årstal med to cifre, og rent logisk skal der altid tillægges et tal for hvert år. Computeren fatter altså ikke at 99 pludselig bliver til 00, og dermed går det galt. Sådan lød det i de sidste par år inden årtusindeskiftet. Lande brugte trecifrede milliardbeløb til tvivlsomme løsninger.

Nigeria, Rusland og få andre lan-

de havde den tilgang til ”år 2000 problemet” at man simpelthen kaldte det for ”IT hoax”. Spørgsmålet er om de havde ret. I hvert fald oplevede ingen nedbrud på hverken strøm, telefonnet eller noget andet, hverken i de lande der havde ”løst problemet” eller i de lande der intet gjorde.

I Ukraine løste man ethvert potentielt problem ved at slukke elnettet kl. 23.59 og tænde det igen kl. 00.01.

Hjemmecomputeren

Intel advarede om at 286/386/486 modeller ville stoppe med at virke nytårsaften, men ingen, jeg gentager ingen, der har stillet uret frem har oplevet dette.

Og her i 2019 kører modellerne da også fint videre uden problemer. Hvilket man kunne få en til at antage det hele formentlig var noget sludder - enten bevidst eller ubevidst.

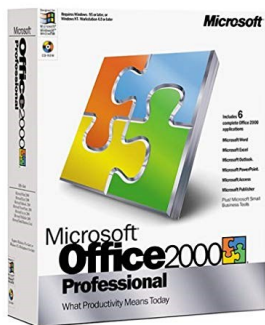
Svindel eller?

De fleste nåede frem til at problemerne ikke opstod fordi man netop havde brugt de enorme resurser på problemet.

Andre vil sige at det hele var svindel eller bare resultatet af panik, som førte til overforbrug af sikkerhedsfirmaer og konsulenter.

Måske en kombination af det hele?





MS Office 2000 DK

Microsoft

Microsoft Office er kommet i en ny udgave.

Den nyeste version koster over 4500 kroner, det gør den til den dyreste på markedet, er den virkelig det værd?

Explorer 5

Den første overraskelse er, at man skal have installeret Explorer 5 for at kunne installere Office2000. Har man ikke det, sker det først. Selvom man godt kan fjerne den bagefter, så virker ret ynkeligt at presse ens browser ned over hovedet på os på den måde.

Pakken består af Word, Frontpage, Access, Excel, Publisher og Explorer 5 og Outlook.

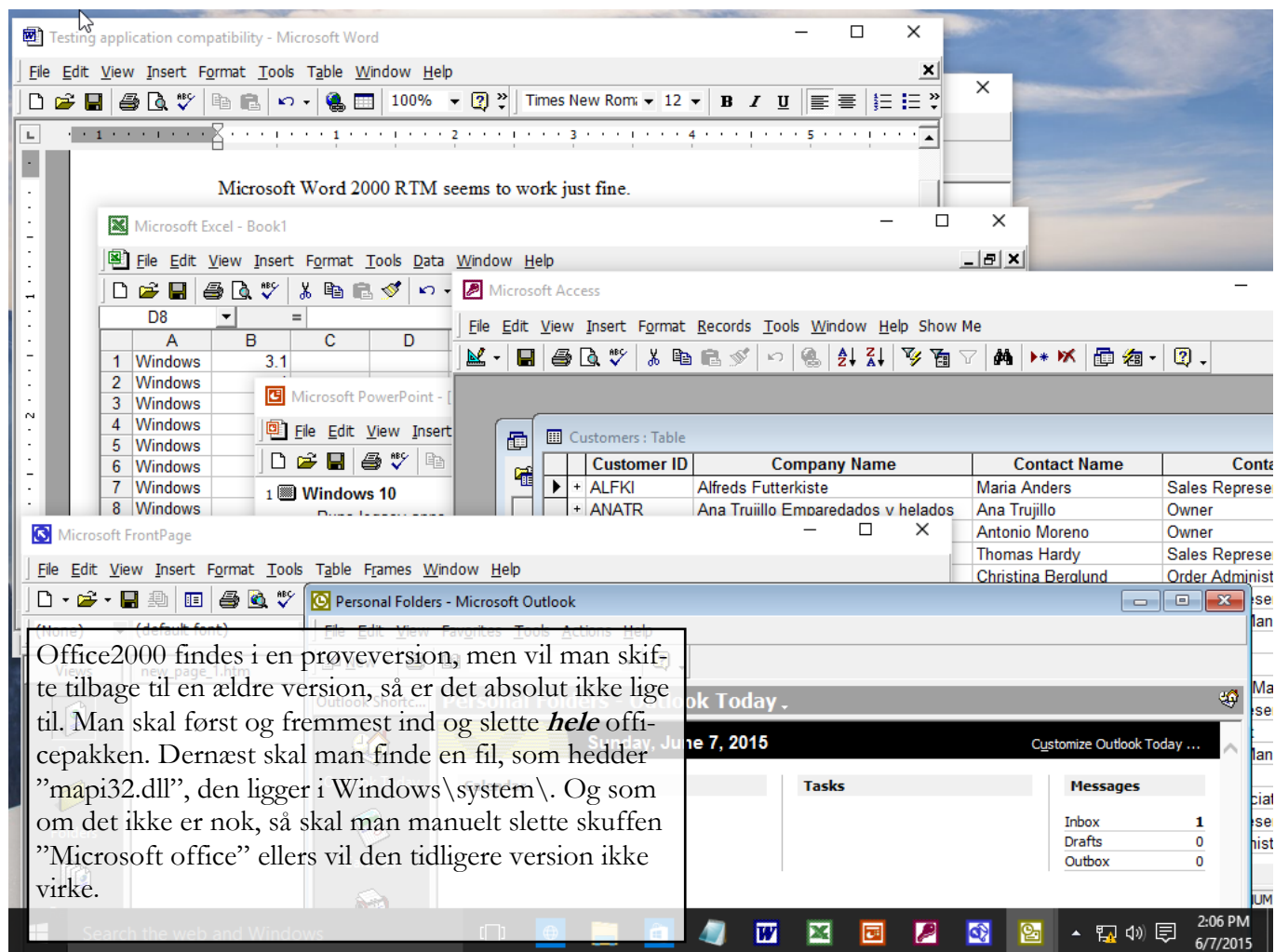
Word 2000

Hvad kræves der egentlig af et godt tekstbehandlingssystem? Den første ting bør nok være, at det har dansk stavekontrol. Den danske version dog kun dansk og engelsk, mens der er 20 forskellige sprog i den engelske version, som koster det 1000 kroner mindre. Hmm.

Stavekontrollen er ligesom resten af markedets, mangelfuld. Den

rummer godt og vel 50.000 ord, det danske sprog rummer over 450.000, så der kommer jævnligt røde streger under ord, som er stavet rigtigt. Man kan dog selv tilføje ord.

Word kan lave løbende stavekontrol, eller man kan vælge at tjekke bagefter, hvor der er muligheder for at rette på forskellige måder, fx at rette den samme stavfejl gennem hele dokumentet på en



gang. Word kan også erstatte ord, mens man skriver. Laver man fx fejlen "dre", så kan Word sættes til at rette det til "det". (c) kan blive til det noget kønnere © osv.

Man kan desuden lave websider, hvilket dog vil være tosset, når pakken nu inkluderer Frontpage til formålet.

Man kan indsætte billeder og lave et glimrende layout med Word, men det er imidlertid nogle gange for "behjælpeligt" under opsætningen af layout sider, så det bliver ikke altid lige det man gerne vil og tingene hopper rundt.

Endelig skal det nævnes, at man har valgt at lade Word kunne læse de fleste andre filformater, men det kan kun gemme i Word eller Works format, hvilket 100% sikkert er for at skade de andre programmer på markedet.

Billedimport understøtter også

langt hen ad vejen de fleste kendte formater, men langt fra alle.

Word2000 kan en smule mere end tidligere, men slet ikke nok til at retfærdiggøre et skifte i sig selv.

Outlook 2000

Egentlig er det bare et postprogram, som man ligesom Explorer kan få gratis fra MS's hjemmeside. Det er ligesom Explorer et produkt med sikkerhedsmæssige mangler, medmindre man får indstillet det rigtigt. Spørgsmålet er også om det er fornuftigt at bruge det i dag i forhold til den manglende sikkerhed.

Excel 2000

Dette er et regneark, og det er ikke fordi jeg har brugt det voldsomt meget, men det som jeg har, har været rigtig godt. Jeg har mest brugt det til regnskab og til enkelte skoleopgaver. Det er det fremragende til - men det var version '97 også.

Access 2000

Det er et database program. Det indeholder ligesom de øvrige programmer en del skabeloner, og førstehåndsindtrykket er positivt, men jeg har kun skimmet det igennem da jeg ikke har haft brug for det. Dets helt store fordel er at man kan bruge dets data i de andre programmer.

Publisher2000

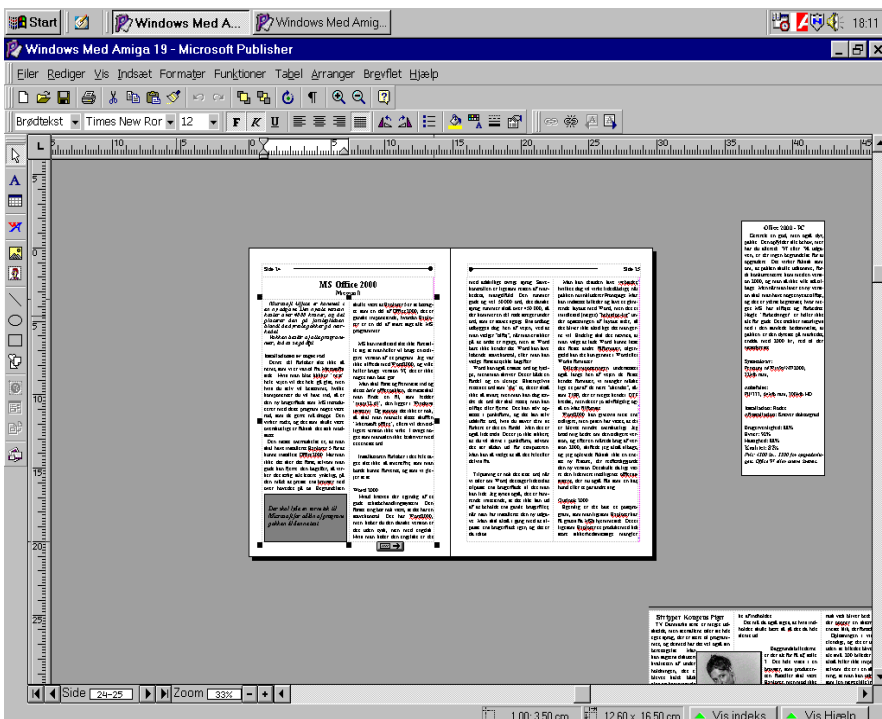
Dette er et DTP program, og det er det jeg selv bruger også den dag i dag (i en nyere udgave). Det er efter min mening det bedste der er i den prisklasse jeg kan betale. Dem, som er bedre, ligger i en prisklasse, der starter ved 15.000 kr.

2000 versionen kan, hvad man kan forvente, og det er muligt at lave et godt layout. Selvfølgelig kan Publisher langt fra det samme som de helt store fra fx Adobe, men det kan man heller ikke forvente. Der er mange skabeloner, mens der medfølgende lidt færre billeder end på den separate version. Det er nemt, overskueligt og rart at benytte og kender man Word, så er det ret nemt at gå til.

Frontpage 2000

Frontpage var et af de første og bedste WYSIWYG (What You See Is What You Get) programmer. Du laver kort fortalt din hjemmeside på en måde der minder lidt om Word/Publisher og programmet laver så al koden. Tilslut vælger du udgiv og et par koder til dit netsted senere er det hele på nettet.

Den sidste version kom 2003 primært fordi MS ikke effektivt kunne beskytte servere der understøttede FP extensions, altså det som gjorde programmet så nemt at bruge. Kort sagt, idioter var skyld i at programmet blev opgivet. Man kan dog fortsat bruge det og så uploade via en FTP klient.



Publisher 2000 er det nyeste program som er kommet med i Office pakken. Det er fremragende og det er det, som jeg sætter bladet op med, men heller ikke Publisher 2000 byder på ret meget nyt i forhold til tidligere versioner og det er hele pakkens problem i en nøddeskal.



Det ændrer dog ikke på at ligeså moderne FP2000 hjemmesider var omkring årtusindeskiftet, ligeså umoderne er de sider i dag.

Konklusionen

Alle programmerne er fremragende, stabiliteten er noget nær perfekt, men når det er sagt, så ingen roser uden torne.

Det smarte system, hvor man får en ekstra lille pil i bunden af en menulinie virker i dag for de fleste naturligt, men Office2000 var den første udgave og lykkes på ingen måde at gøre brugeren opmærksom på hverken gennem tips eller gennem manualen.

Word er det program, jeg bruger mest. Når jeg ser på Word'97 kontra Word2000, så er det utrolig få forbedringer. Bevares, Office assistenten er da blevet bedre og kønnere, men hvor tit bruger man den? Der er kommet lidt flere muligheder for at importere filer og billeder, men det er sådan set det.

Den version af officepakken, jeg havde tidligere var '97 udgaven. Når man sammenligner de to udgaver, så er der sket forbedringer, bl.a. at man nu får Publisher og Frontpage med i pakken. Har man allerede de programmer, kan prisen ikke forsvares.

MS tager 3500,- hvis du allerede har en version og 4500 hvis det er første gang du køber.

Her kan jeg stille spørgsmålet om man ikke med sin 97 udgave i hånden er ligeså godt kørende ved at give 2 x 999 kroner for de to nye programmer.

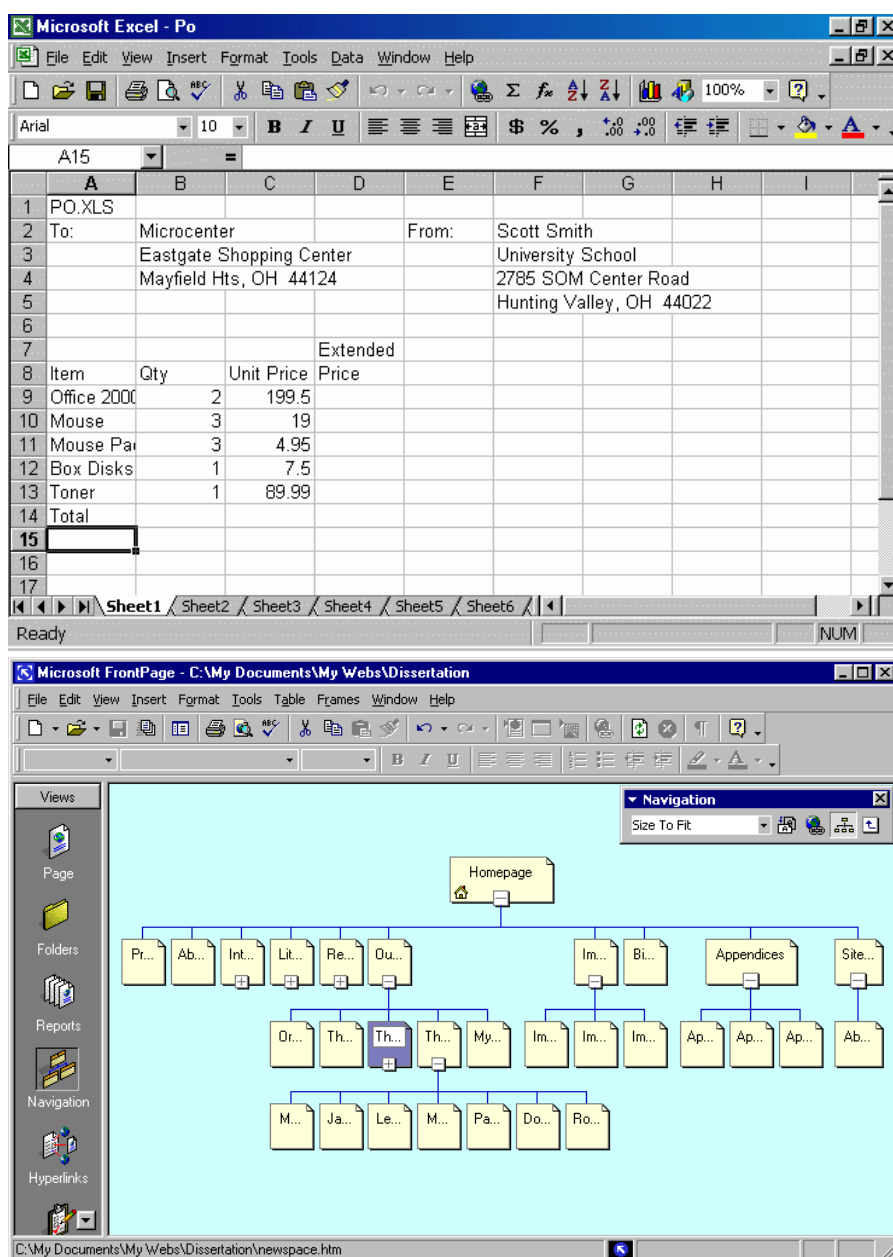
Men udover prisen, så er Office2000 fremragende.

Jeg fik denne pakke gennem min fagforening. MS donerede den til samtlige lærere i landet. Der gik ikke lang tid før landets skatteminister reagerede og mente at der skulle betales skat af gaven. Det endte med at MS tilslut betalte skat af hver eneste af de 50.000 udleverede kopier.

Naturligvis gav MS os ikke Officepakken for vores blå øjnes skyld, men fordi vi så brugte den og dermed sikkert ville anbefale den næste pakke til arbejdsgiveren. Det havde de ret i. Ingen af gratispakkerne har slået MS Office af pinden; selvom de er gode, så er de bare ikke MS Office.

Office 2000 virker fortsat. Det fortæller en hel del om kvaliteten at det faktisk på de fleste områder er på højde med nyere versioner. Frontpage er pga. af udviklingen på nettet ikke noget du skal bruge længere, men Word og Excel er skam helt fine også her tyve år efter, selvom der er nogle begrænsninger, såsom fx manglende eksport af pdf og færre muligheder for layout.

Star Office blev gratis i 1999 og det havde den virkning at MS valgte at lave en studieudgave, som kun kostede en brøkdel af den oprindelige pris.



Excel (øverst) og Frontpage (nederst).

Sega lancerer Dreamcast

Sega Saturn blev nærmest kvælt mellem Nintendo og Sony, men nu er Sega klar til at slå tilbage, og det gør de med Dreamcast, som dermed kommer mere end et år før Sony og Nintendos næste generation maskine.

Dreamcast vil komme til at koste omkring 1400 kroner, og har en 128 bit RISC CPU, der kan klare hele 360 MIPS og mere end 3 millioner polygoner i sekundet. Lyden er 64 bit. Den har 16Mb ram, men som noget nyt har selve lyden også 2Mb ram. Dreamcast har desuden modem (33.6), så man kan hente sin mail og surfe på nettet.

Mediet til spil er GD-ROM, som er en slags speciel cd-rom med plads til 1GB. Der er på dette tidspunkt omkring 100 spil på gaden bl.a. Crazy Taxi, Test Drive 6 og Mortal Kombat Gold.

I alt 300 firmaer har indgået aftale med Sega om

lancering af spil. Blandt de mere kendte er Capcom, Namco og dermed vil spil som Resident Evil 2 og Tekken 4 også komme i Dreamcast udgaver. Naturligvis er Sonic også tilbage og Sega Rally behøver vist heller ingen præsentation.

Controlleren virker dog voldsom stor, så jeg skal vist lige have den i hånden før jeg beslutter mig, men alt i alt virker det som om Dreamcast kan blive et interessant bekendtskab. Dreamcast kommer til Danmark i oktober.



Amiga 1999

Amiga var i 1999 distanceret af alle andre på markedet og havde formentlig under 200.000 brugere. Det var der ikke noget overraskende i, da der ikke var kommet nyt hardware fra Amiga International i årevis.

Men faktisk kom der i både 1997 og 98 fortsat ret mange titler til Amiga. Derfor var der da også en vis tro på at AmigaOS3.5 og en ny model kunne ændre forholdene, for ganske vist fyldte Amiga ikke noget på markedet. Men markedet var også vokset til over 300 mio. computere, så bare 0,5% ville være et rentabelt marked på over 1½ mio. brugere der kunne bygges på.

AmigaOS3.5 kom på markedet i oktober 1999, hvor man opdagede at browseren kun var en demoversi- on, der virkede i 30 dage. Herefter måtte man lægge yderligere 800 kroner og helt tilstedeligt, så virkede OS3.5 kun med Haage & Partners egne PPC kort.

Det kom også senere frem at Haage & Partner nægtede at betale royalties til Amiga International, fordi de ikke havde modtaget deres betaling for udviklin- gen. Det kom de til at slås om i ti år.

Amiga International fulgte ikke AmigaOS3.5 op med de to nye lovede AmigaPPC modeller. Umiddelbart efter lanceringen af AmigaOS3.5 brød de med QNX og afviste (reelt) både Toshiba og Compaqs forslag om at lancere en bærbar Amiga ved at kræve royalti- es, der var så ekstreme, at de hoppede fra.

Brugerne kunne derfor i 31 december 1999 konsta- tere at Amiga Walker aldrig kom, AmigaOne model- lerne ikke var kommet samt at de to nye tophemme- lige modeller heller ikke var kommet og endelig hav- de firmaet skiftet ejer igen. Det var svært at være ba- re halvt så optimistisk i december som det havde væ- ret et år tidligere.

Nemme penge

Når alle de store har forladt en platform, så er der altid et par firmaer, der prøver at score ”nemme” penge uden at have evnerne.

Alive Media var et af de selskaber. De udgav så vidt jeg ved fire titler i alt og de tre af dem kom i 1999. Egentlig var det blot PD spil som der var smidt lidt ekstra grafik på, så de kunne udkomme på cd. Moonbase var absolut ikke særlig pænt og lyden var heller ikke god, men styringen var faktisk bedre end de fleste spil i genren ”Command & Conquer”.

Alives alvorligste fejl var at de ikke fik testet spillene



Virtual Grand Prix (øverst) var nærmest umulig at styre indtil en behjertelig sjæl satte sig ned og lavede en patch i 2004.

Turbo Racer ligner noget fra starten af halvfemserne, det føles som det frygtelige Outrun til Commodore 64 - bare langsommere.

ordentligt og derfor virkede de halvfærdige og installationen krævede alt for meget af brugerne. Alive betalte heller ikke deres programmører og lukkede med et brag og snød kunder for betalte spil.

Turbo Racer 3D (Alive)

Det var et frygtelig mas at få det installeret og det lykkes først da jeg installerede det ”i hånden”.

Når man endelig har gjort det ønskede man, at det ikke var lykkes. Umulig styring og så burde man vel forvente at ens bil ikke bare sejlede rundt. Vi befinder os i 1999 og ikke i firserne med Outrun som forbilleder. Minimumskravet er en 030 CPU, så det er svært at forstå det kan gå så langsomt.



Virtual Grand Prix (Islona)

Dette spil var en katastrofe. Det crashede omgående, hvis jeg valgte alt andet end single race og det kunne kun starte, hvis grafikkortet var slået fra. Så fandt jeg ud af at det nærmest er umuligt at styre sin bil. Amiga fans prøvede at fortælle mig det var fordi en formel 1 racer var svær at styre, men jeg hælder mest til at det var fan-snak, for efter et par år kom der en patch lavet af helt tredje person og så kunne man styre bilen. Så det handlede nu nok mest af alt om at man ikke havde gjort spillet færdig.

Virtual GP virkede med mit Blizzard 030 kort, men ikke med mit



060 kort, det er helt åndssvagt og altså heller ikke med grafikkort.

Wolfenstein 3D (freeware)

Da sourcekoden blev frigivet tog det ikke lang tid at lave en konvertering til Amiga. Det kører absolut ganske nydeligt på en AGA 030 maskine. Man prøvede også, med noget mindre held, at lave en A500 version.

Wipeout 2097 (Digital Image)

Det kom til AGA maskinerne og understøttede både PPC og acceleratorkort. På en Amiga med PPC kørte det i bedre hastighed og var flottere end på en PS1/Windows maskine, men på trods af det ændrede det ikke noget for Amiga. Det havde været ude i tre år til PlayStation og Windows (m.fl), så selvom Amiga versionen var klart bedre end de andre udgaver, så rykkede det ikke markedet.

Alderen var dog ikke den eneste grund.

Wipeout krævede en Amiga med PPC og den kunne man ikke købe. Man skulle købe en Amiga1200, tower og PPC kort, derefter skulle man selv bygge det. Det gir

sig selv at kun de færreste turde kaste sig ud i det projekt.

Andre titler var T-Zero som var et, efter sigende, fremragende shoot'em up, men desværre har jeg ikke prøvet det. Det var i hvert fald et af de flottest i nyere tid. Andre var Phoenix og Moonbase som jeg heller ikke har prøvet, det ligner noget i stil med Thrust og en Command & Conquer klon.





Fujitsu T-Bird 266MMX

T-Bird maskiner er færdig pakke- de Windows 98 maskiner med skærm, tower, mus, tastatur osv. Derudover er der lidt software med og det hele til under 5000,-.

T-Bird er fremstillet med henblik på give brugeren en god maskine med fornuftig ydelse til få penge, så der er sparet, hvor der kan spares.

Bundkortet er udstyret med 512Kb cache, og har en bus hastighed på 66Mhz, der er tre frie PCI slots, og et frit videoslot. Og så er det IDE controller.

CD-ROM kommer fra Mitsubisi, og er på 32xcd hastighed. Reelt er der dog meget lille forskel på cd-rom hastigheder ligeså snart vi kommer over 24xcd. I praksis kommer man sjældent over 2,5Mb i sekundet.

Diskettedrevet er et standard 1.44Mb floppydrev og tastaturet er et standard tastatur.

Toweret er ret flot og bredt. Der er plads til 2x5½" drev og 2x3½", så man vælter sig ikke ligefrem i plads.

Harddisken kommer fra Seagate, er på 3.2Gb, med en søgeha-

stigheden på 11 ms, og det be- stemt mere end man kan forvente eller kræve til så lav en pris. Teo- retisk kan man derfor nemt opnå overførelses hastigheder på op til 20Mb i sekundet, reelt vil det dog nærmere være 5-6Mb/sek. Det er bl.a. fordi bushastigheden er lav.

Skærmen kommer også fra Fujit- su, og har en pæn opløsning på 0.26 dot og så kan den gå op til 80Hz.

Grafikkortet er et ATI 3D grafik- kort. Det har 4Mb, men selvom der står 3D, så er det værd at hu- ske på at det intet har med Voo- doo at gøre. Kortet kan emulere Voodoo, men resultatet er ikke imponerende overhovedet.

Hvis man ønsker 3Dfx (eller lign), må man investere i et sådan kort ved siden af.

Lydkortet er et 16 bit Aztech kort, der er soundblaster kompati- bel og det virker fint. Højtalere skal købes ved siden af.

Dårlig ram

Der er blot 32Mb EDO-ram, så de nye SD ram kan man godt glemme alt om. EDO-ram har en overførselshastighed på 60 ns, standard ram har 100 ns, mens

SD ram har 10 ns.

32 Mb er ikke meget ram, når man taler Windows98 og flere gange måtte maskinen bruge vir- tualram, dvs. at Win98 lod som om harddisken var ram. Enhver kan naturligvis hurtigt gennem- skue at det sløver maskinen be- tragteligt.

Heldigvis koster EDO ram kun en brøkdel, så du kan smide 128Mb ram i maskinen uden at smadre sparegrisen og det kom- pensere til dels for andre dele af maskinens andre mangler.

Maskinen leveres med Win- dows98 installeret og på cd. Der- udover er der Works 4.0 og Word '97.

Hvis man vil spille på maskinen er der ingen vej udenom et 3D kort, som koster omkring tusinde kro- ner ekstra, sammen med ekstra, så runder man de små syv tusinde og for det har man en god maskine, der kan trække de fleste spil, men ikke altid i den bedste opløsning.

PPC Hardware til din Amiga

PPC var er en opgradering til Amiga1200/2000/3000/4000 fra Phase 5, som vil gøre din maskine hurtigere. Disse PowerUps kort skulle så gøre det muligt at opgradere ens maskine, sådan at den bliver helt op til 15 gange hurtigere end den originale maskine.

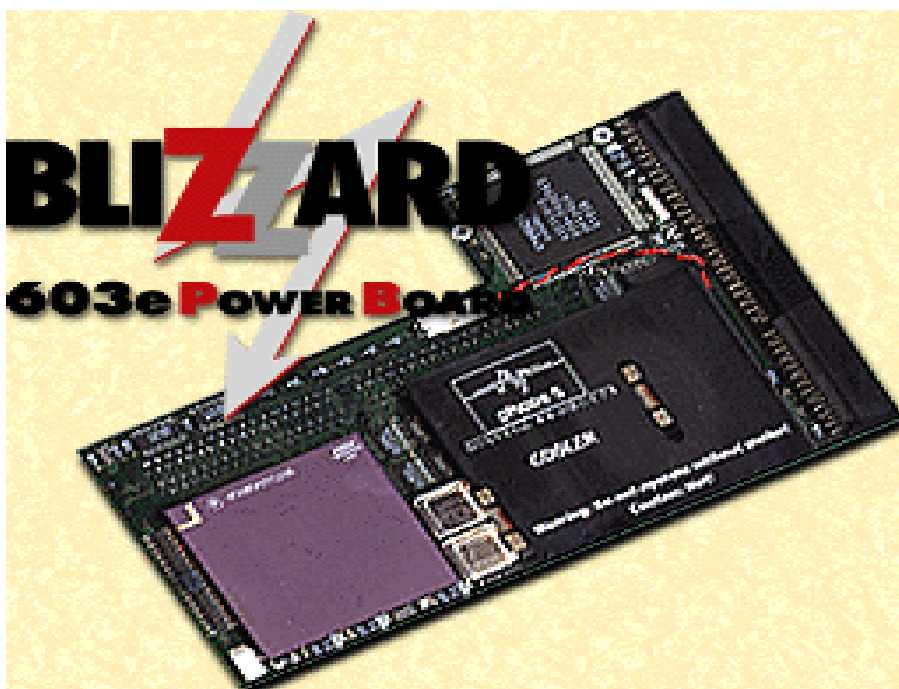
Den helt store ulempe er priserne der ligger fra 3.500 til 8.500 kroner - plus evt en 680x0 cpu og bemærk at jeg skrev om en pc med skærm, tastatur og det hele til under 5.000 kr. på forrige side.

Amiga 1200

PPC603e modellen skal have en 68030 cpu ud over PPC cpu. PPC cpu findes i forskellige hastigheder på 160, 200 og 240MHz.

PPC603e er den billigste, men der har man skåret Fast SCSI-II controlleren væk, som er på de to andre kort, som vi kommer til nu.

PPC603e+ modellen skal have en 68040/60 processor på kortet ud over PPC processoren, PPC processorerne findes også i de tre hastigheder.



Amiga 2000/3000/4000

Til de andre modeller har vi PPC604e. Den skal have en 68040 eller 68060 processor på kortet ud over PPC processoren og kommer ligeledes i forskellige hastigheder fra 150-233MHz.

Disse processorer er kraftigere end A1200 modellen og kan bl.a. overføre op til 40 mb/sek., samt klare over 60 fps i Quake.

Hvis man allerede har et acceleratorkort, så kan man altså flytte ens CPU over på PPC kortet ellers skal man købe den med.

Går vi tilbage i tiden, så virkede disse kort oprindeligt ikke med AmigaOS3.5, men først fra OS3.9.

Udvikling af software

Når et firma bestiller et softwareprogram, så burde det være en selvfølge at firmaet får leveret, hvad de har bestilt og oftest har betalt store summer på forskud for.

The Standish Group har undersøgt hvordan virkelighedens verden er, og den er ikke god, selvom der er sket store fremskridt.

I 1994 måtte næsten hver 3. projekt betragtes som en fiasko, dvs. at projektet enten blev droppet under udviklingen eller det blev sendt på pension umiddelbart efter færdiggørelsen. I 1999 var tallet faldet fra 31% til 24% Selvom det er en stor fremgang, så er det alligevel et meget højt tal.

Kun 29% af projekterne blev af køberen betragtet som succesfulde.

Ligesom i 1994, så lider 53% af alle bestilte softwareprojekter i 1999 af skavanker. Og mere end halvdelen af alle projekter ender med at blive dårligere end man forventede.

Tænk hvis det samme var tilfældet indenfor byggeri; ”Beklager Hansen, vi kunne ikke finde ud af at lægge tag på, men det går jo nok alligevel...”



Infinitiv II Tower

2300 kroner for et tower, så er det betalt. Det er faktisk næsten tre gange mere end et tilsvarende til PC.

Det skal være godt til så høj en pris. Det er det ikke.

Toweret er både bredt og dybt, så det giver ingen problemer at få sin A1200 på plads og der medfølger kabler og adaptere.

Der er plads til 3 bays a 5.25" og kun en enkelt bay til diskette-drev.

Strømforsyningen er på 200w, og det er ikke helt nok for de fleste. De fleste der køber et tower vil have harddisk, acceleratorkort, cd-rom, diskteststation og så er strømmen faktisk næsten brugt og det kniber hvis man køber et PPC kort eller grafikkort. Prisen taget i betragtning kunne man godt have smidt en kraftigere strømforsyning i.

Men hvordan ?

Du starter med at adskille din maskine, og få dit bundkort løs, herefter sættes det blot ind på højkant. Det passer kun ind på

een måde, så det er nemt nok. Kortet skrues fast. Derefter sættes keyboard adapteren fast. Den kan også kun monteres på en måde, og skal sættes på den chip, som er lige ovenfor din CPU. Det er beskrevet ganske glimrende i manualen. Keyboard adapteren medfølger pakken, det gør tastaturet ikke.

Stikket føres herefter ud til bagsiden af toweret og skrues fast. Strømskikket monteres, og du tilslutter skærmen.

Jeg startede maskinen og kickstart 3.1 billedet kom frem. Så var det grundlæggende lykkedes.

Resten gik smertefrit. Jeg tilsluttede diskettedrev, cd-rom og harddisk. Den røde stribe på ens SCSI kabel skal pege udad, men hvis du kommer til at vende det forkert sker der ikke noget, altså

udover det ikke virker, og du må montere det om.

Kablerne er lige korte nok og man skal virkelig tænke sig om for at få det til at passe sammen. Diskettekablet var langt nok, men det medfølgende IDE var slet ikke langt nok, og derfor måtte jeg købe et nyt.

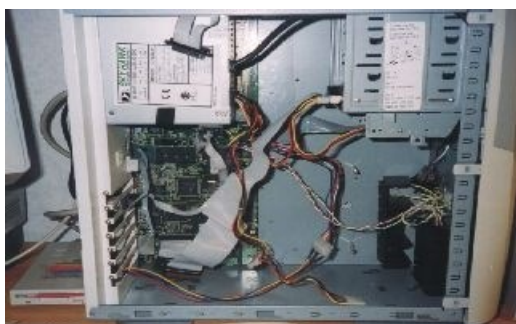
Det er endda et specielt kabel, da den medfølgende IDE controller i en A1200 er 40 pins, mens standarden er 44 pins, så det er dyrere end normalt.

Endnu værre er det at SCSI controlleren slet ikke er understøttet med adaptere. Jeg havde et Blizzard SCSI kit, som blev brugt til harddisk og cd-rom som var eksterne enheder. I det tilfælde var jeg nødt til at købe en adapter, som koster 400 kr.

Eksterne enheder

Jeg havde både harddisk og cd-rom drev som eksterne enheder, og her skal man altså adskille ens enheder. Når man har gjort det, opdager man at bag plasticen gemmer der sig nogen ganske almindelige "pc-dele", som man altså har betalt ca. dobbelt pris for ud fra en eller anden tro om at det var særlig Amiga kvalitet.

Mit acceleratorkort og controller var forbundet og måtte derfor sættes i sammen. Det gik nu ikke særlig overbevisende og måtte sættes fast med snor, da de ellers blafrede og rystede. Det hele kom egentlig til at virke helt fint



Kabinettet er lavet af plastic og selvom det er ganske nydeligt, så virker det billigt.

og det er da såmænd også ganske pænt og der er ikke meget lyd fra ens kabinet.

Der mangler så meget...

Når man køber et tower til 2300 kr må man forvente noget, men jeg synes ikke man får ret meget.

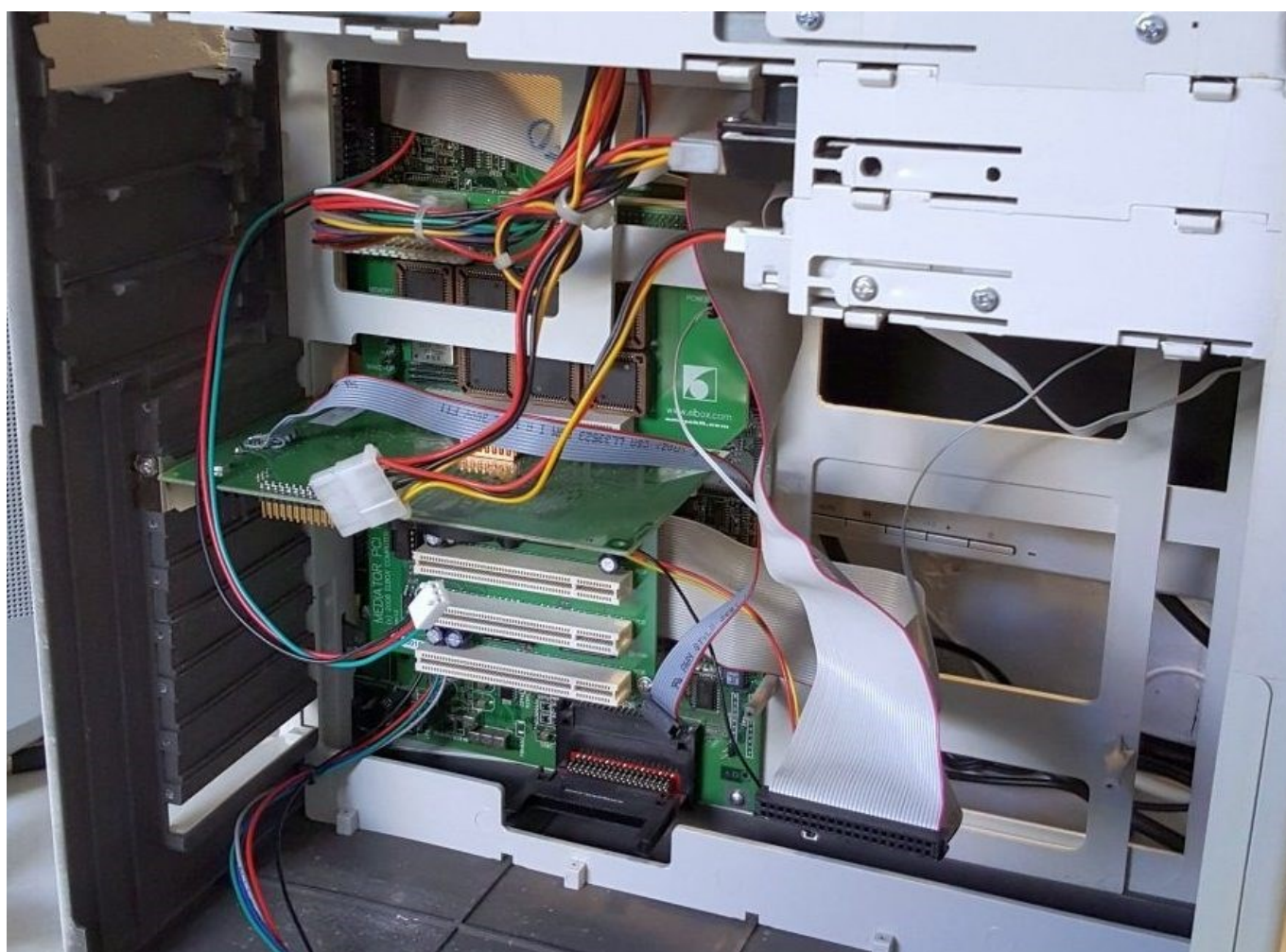
Man får rimelig strømforsyningen, kablerne er tilpasset til Amiga og et par adaptere. Det er sådan set det. Du får en kasse, hvor du kan smække din Amiga i, men ikke mere.

Inden du har bygget færdigt, har udgifterne nemt passeret de første 3000 kr. Skal man være lidt hård, så kan man påpege at en helt ny PC kan fås for 4999,-. Her taler vi om 3.000 alene for toweret til Amiga og så skal man endda selv samle det.

Hvis du kun har en standard Amiga1200, så kan du med toweret bruge pc dele, altså cd-rom, harddisk osv., og på den måde er dine ting billigere end Amiga delene.



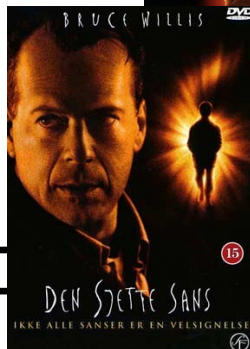
Infinitiv II Tower Amiga1200 sælges i dag typisk for ca. 3-5000 kr. alt afhængig af indholdet.



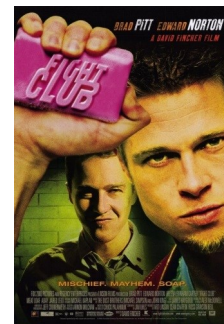
Flest billetter

Star Wars Ep. I: The Phantom Menace, indtjente ikke mindre end 1 milliard dollars. Det var væsentlig mere end nummer 2 på listen: **The Sixth Sense** med Bruce Willis i hovedrollen (\$673 mio.). Nr. 3 blev **Toy Story 2** fra Pixar med \$511 mio., mens nummer 4 var **The Matrix** (\$463 mio.). Disneys **Tarzan**, den med Phil Collins soundtrack, solgte for \$448 mio.

Den film, der gav mest overskud må dog have været **The Blair Witch Project**, der blev indspillet for under \$200.000 og indtjente ikke mindre end \$248 mio. Det er rundt regnet 124.000% i overskud.



Mest populære film var tilgængelig **Fight Club** der kun indtjente \$71 mio selvom den havde Brad Pitt og Edward Norton på rollelisten.



Mest solgte spil



Det er nærmest trist, men **Pokemon Gold Version** til Gameboy Color var årets mest solgte spil. Det er lidt trist fordi det absolut ikke var hverken det mest originale, flotteste eller mest spændende

spil, faktisk var det nærmest bare en kopi af Pokémon Yellow, der for øvrigt var årets mest solgte spil i 1998. Man tilføjede nogle flere monstre, en label og det var genialt set fra et markeds-mæssigt synspunkt. 23 millioner eksemplarer blev smidt over disken.



Internet 1999

Explorer var den største browser i slutningen af 1999, nok primært fordi den var smeltet sammen med Windows. Explorer havde 76% i markedsandel, mens Netscape havde 23%. Mosaic (i dag kaldet Firefox) havde 0,07%

Yahoo (20%) var den mest brugte søgemaskine, på 2. pladsen var Altavista (16%) og derefter kom Lycos (14%).

Når det handlede om mails, så havde 50 mio brugere end konto hos MSN Hotmail, 21 mio hos AOL Mail og 12 mio hos Yahoo.

I Danmark var det dog Jubii, der sad på markedet både som søgemaskine og som mailleverandør.

Ifølge bladet RollingStones så var årets værste film **Robot Mennesket** med Robin Williams. Rotten Tomatoes gav den 36% og generelt sablede anmelderne filmen ned, imens var de fleste brugere ganske godt tilfreds og så den på vhs/dvd i stor stil. Den endte dog med at give underskud, da den havde kostet over 100 mio. i produktionsomkostninger.



Mobil

Nokia 3210 var den suverænt mest sælgende telefon i 1999. Den havde over 3 timers taletid og standby på op mod 100 timer. Hvis man ikke havde den, så havde man nok en Nokia 6120 (lille billede).

Nokia solgte over 111 mio telefoner, mens Motorola stod for 56 mio og Ericsson for 38 mio.



6.000.000.000 mennesker rundede vi i 1999

2.241.000 husstande var der i Danmark i 1999.

68% af husstande i Danmark havde mindst én computer.

750.000 danskere havde i 1999 adgang til Internettet.

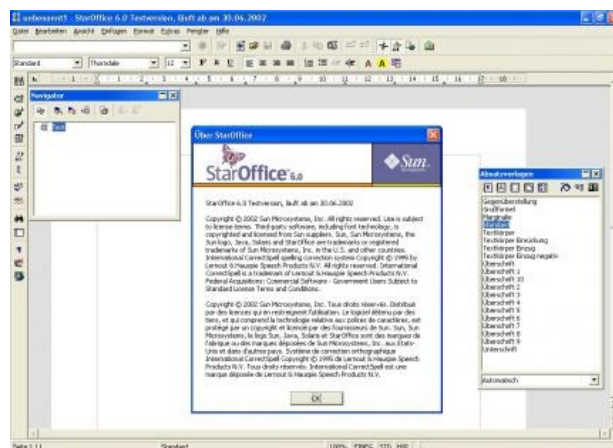
Fra 1998 til 1999 steg antallet med Internet med over 100%.

Sonys AIBO blev introduceret og var et mile-skridt indenfor kunstig intelligens. Sony tænkte den som et marketingprojekt og producerede oprindeligt blot 10.000 enheder, men den endte med at sælge over 135.000.

Der kom forskellige udgaver før projektet blev nedlagt i 2006 - og genoplivet i 2018, men slet ikke med samme succes.



Sun Microsystems (dem, der lavede Java) opkøber StarOffice. StarOffice har forstyrret den offentlige computer ro og orden ved at dels bruge Internet til distribution af Star Office, og dels ved at produktet er gratis for privatpersoner. I samme periode er MS kraftigt mistænkt for at have skadet Suns programmeringssprog Java ved at købe licens og derefter lave deres egen version, der ikke var 100% kompatibel. Da Sun efterfølgende fortsætter udviklingen af Star Office og endda øger udbredelsen ved at lave pakken i flere sprog, så var det nok en hilsen til Microsoft, der ender med at må sænke prisen på sine kontorpakker med over 50%.



Der var 3.177.453 hjemmesider i 1999, året før var det 2.4 mio.

I 2000 var der over 17 mio.

I 1999 var der 281 mio. personer på Internettet, året efter var det tal 413 mio., mens det i 1998 var 188 mio.

Til sammenligning er der i dag ca. 1,6 milliard hjemmesider (1.600.000.000), ca. 75% er dog ikke aktive (opdateret mindre end 1 gang om året).

Man stoppede med at tælle brugere da man i 2015 passerede 3,1 mia. Det anslås at mindst 5. mia. har adgang til nettet.

Computer markedet i 1999

8-bit

Der kom faktisk ikke mindre end 177 titler til Commodore 64, men naturligvis spillede computeren ingen rolle længere. Så vidt jeg har kunnet finde frem var der kun enkelte kommercielle titler, men det er svært at sige helt præcis, for langt de fleste titler til C64 er i dag frigivet som gratis spil. Der kom også nogle spil til Amstrad og Spectrum.

Amiga

Man kan diskutere om Amiga reelt spillede en rolle i 1999, men det gjorde den i hvert fald for mig og andre fans. Det var heller ikke sådan at Amiga International havde kastet håndklædet i ringen. Der var snak om ny model, men der kom ikke en samlet model, der kom derimod AmigaOS3.5.

Amigas fremtid så ikke umiddelbart så skidt ud, som du måske tror. Eller faktisk var det så skidt som du tror. Men det stod først klart i slutningen af året.

De spil der kom i 1999 var få, men der var absolut gode titler imellem, som du kan se her i bladet, men det skal nævnes at jeg tror jeg har anmeldt/omtalt samtlige kommercielle spil i 1999 til Amiga. Udvalget var altså meget begrænset. Brugerprogrammerne havde bestemt en kvalitet, der var værd at notere sig og selv Internet browserne var udmærket.



Desværre bestod Amigas ledelse af tidligere Commodore folk og helt frem til det sidste endelig totale kollaps omkring 2008-09 virkede det til at ledelsen rent faktisk troede de stod med noget ekstraordinært værdifuldt.

I 1999 ønskede Amigas ledelse, jævnfør Blizzard, fans, programører, forretninger, soft- og hardwareproducenter ikke at indgå i et ligeværdigt samarbejde om at lave en model. Haage & Partner der udviklede AmigaOS3.1 og 3.5, modtog under 20.000 kroner for deres arbejde og fik aldrig hverken royalties eller bare en forklaring på, hvorfor de ikke fik det.

Det tragiske er måske det, at man faktisk havde både hard- og software til at være med. En Amiga med 060 CPU, PPC, Harddisk og 32Mb ram havde i 1999 været en state of the art maskine, der ville have bragt Amiga tilbage som et reelt alternativ. Om det havde været nok, er nok mere tvivlsomt, men bare 2% af markedet havde fortsat været et par millioner brugere og dermed noget at bygge på.

Det skete ikke og da Amiga ud af det blå i slutningen af året blev overdraget til Jim Collas kunne det hele starte forfra.

Mac

Indtil omkring 1997 havde Apple omkring 8-9% af markedet, men i 1999 var det under 4%. De var kort sagt ved at forsvinde fra

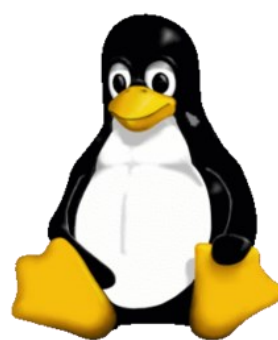


markedet, ikke kun pga MS, men også fordi forbrugerne ganske enkelt ikke havde nogen grund til at vælge en Mac fremfor en Windows maskine, de var stort set identiske. De nye G modeller så flotte ud, var lydløse, men det var nok også det.

Linux

Linux kom som en reaktion på at Microsoft havde opnået monopol og brugte det monopol på brutalt til at undertrykke konkurrenterne. Sikkerheden var ikke i højsædet i Windows, det virkede til MS ikke

helt havde forstået hvad idioter på nettet egentlig kunne finde på at gøre ved andre. Det gav plads til systemet Linux, der havde et stærkt forsvaret mod hacking. Linux var samtidig open source, altså gratis og det var helt



nyt.

Det gjorde at Linux lynhurtigt blev udbredt og afprøvet af mange. Uanset hvad man mener om Linux, så blev Microsoft nødt til at tage sikkerheden mere alvorligt og dermed vandt alle.

Windows

Markedet for computere voksede eksplosivt i sluthalvfemserne dels trukket af Internettet, dels trukket af at computerne blev billigere og nemmere at bruge.

I 1999 kunne man få en fuldt ud habil computer med skærm for under 5000 kr., kombineret med en printer, så havde man for under 7-8.000 kroner et hjemmekontor og for mange studerende var det næsten et krav for at kunne studere. Kontorpakkerne kom ned i en pris og medfulgte ofte computeren.

3Dfx og 3D spil generelt trak det helt store læs indenfor spillene, problemet blev hurtigt at ens computer konstant skulle udskiftes for at følge med, hvis man ville spille på sin PC, men der var slet ingen tvivl om at ønskede man de store og flotteste spil så var det på PC det skete. En solid maskine til spil krævede dog oftest 12-15.000 kroner minimum hvert andet år.

PC havde også den fordel at brugerne piratkopierede, som man altid havde gjort til C64 og Ami-

ga. Der var adskillige serier til 4-500 kroner, hvor man fik 8-12 cd'er med posten i en flot indpakning med 20-40 spil på. Man kunne også downloade rippede versioner, så havde man fx fjernet 400Mb intro.

Softwarehusene kæmpede selvfølgelig imod denne piratkopiering, men gjorde ikke sig selv en tjeneste, da deres brancheforening gik ud og fortalte at de hvert år mistede over 3500 mia. dollars, hvilket svarede til at hver eneste person på planeten skulle have købt for små \$600 - udover det som de rent betalte for.

PC spil kostede mindre end konsolspil, et konsolspil lå på 4-600 kroner, mens et PC spil lå kom til alt mellem 40 og 400 kroner.

Windows kunne også for første gang måles til at have over 95% af verdensmarkedet, først i januar 2009 faldt Windows under det igen.



De, der ikke gad købe nyt udstyr konstant, købte en konsol.

Konsollerne

Sega Saturn var på vej ud af markedet og blev faktisk slet ikke understøttet i dele af verden, mens Sega Dreamcast først var ved at komme op i omdrejninger som den første af næste generations maskiner.

Nintendo64 fra 1996 (øverst) sad sammen med Play Station 1 (nederst) fra 1995 solidt på markedet. Begge maskiner begyndte dog at se gamle ud, for selvom der kun var gået henholdsvis 3 og 4 år, så var teknologiudviklingen lynhurtig i denne periode og man kunne bogstaveligt talt se udviklingen fra måned til måned. De to konsollers grafik så nu kluntet og klodset ud. Selvom PS1 var opdateret i mindre grad fx med en ny controller, så ændrede det ikke på at begge konsoller var forældet.

Gameboy Color (98) fra Nintendo havde ligeledes godt fat i markedet, men den var håndholdt og skal ikke sammenlignes med resten af flokken.



Hvor finder jeg det?

iMac G3, s. 4

De koster p.t. omkring 1000-1500 kroner brugt. I modsætningen til en PC fra 1999, så har du faktisk en meget brugbar maskine, der endda er lydløs.

Tiger Woods 99, s. 20

PS1 udgaven er næsten identisk, men ikke helt så flot.

Vulcanoloy, s. 10

Det kan købes gennem bl.a. Retro Games. På <http://www.vulcan.co.uk> kan du finde demoversioner af Timekeepers og Valhalla (til pc). Amiga versionen virker fint med emulator.

Sim City 3000, s. 12

Det virker ikke på Windows 10, da det har DRM beskyttelse, men det kan købes på GOG.com i en ny version. Prisen ligger p.t. på 37 kroner.

Star Wars Episode 1: Racer, s. 14

Kan købes på Gog.com eller kan spilles på PS1. Det sidstnævnte anbefales, da styringen på PC er elendig.

Crazy Taxi, s. 14

Spillet er udkommet til de fleste konsoller, hvilket vil være den nemmeste måde at spille det på. Det kan også købes til PS3 i Playstation store.

Olofight, s. 15

Det virker til at være freeware i dag, det lykkes ikke for mig at få det til at virke på emulator, men det virkede på min A1230HD (virkede er måske så meget sagt, men det er spillet det er galt med). Du finder spillet på bladets hjemmeside:

www.computerbladet.dk

Apydia, s. 15

Findes på bladets hjemmeside.

Alien versus Predator, s. 16

AvP 2000 udkom året efter og var egentlig det samme spil bare med patches. Problemet var at spillet

hurtigt blev forældet, for det virkede ikke med WindowsXP. Derfor frigav man sourcekoden allerede i 2001. Spillet blev genudgivet på Steam i 2010 og kaldet Alien versus Predator 2000 Classic, hvor det fortsat kan købes.

Alpha Centauri, s. 18-19

Blot en tier i GOG vil give dig dette spil.

Fifa99, s. 20

Hvis man af en eller anden grund er specielt forelsket i Fifa99, så skal man i gang med emulering for at få det til at virke på PC eller man skal kigge efter PS1/Nintendo64 versionen.

Superman, s. 21

Du må ud på genbrugsmarkedet. Det findes udelukkende til Nintendo64. Du kan også bruge:

<https://www.emulator-zone.com/misc/bizhawk>

Stripper Kongens Piger, s. 21

Søg og du skal finde. Hvis du er heldig så finder du det ikke.

Test drive 6, s. 22

Det kom i en nogenlunde fornuftig udgave til PS1. Det er ikke lykket mig at få PC udgaven til at virke med Windows 10, men kun med WindowsXP.

Turok 2 (remastered), s. 22

Originalen kan være svær at finde, men resmasted versionen findes på Steam til hele €20!! Så er det da betalt.

Metal Warrior, s. 23

Findes på bladets hjemmeside.

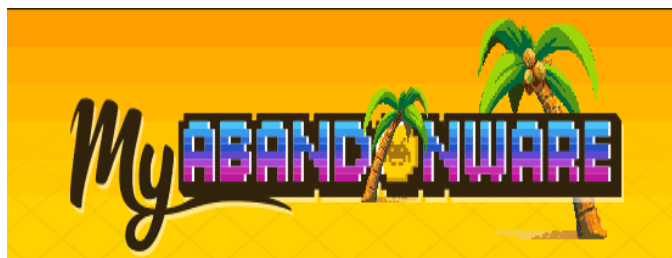
Crush, s. 23

Findes på bladets hjemmeside.

Theme Park Word, s. 23

Jeg kunne kun finde det til PS2 på brugt markedet.



**DX-Ball 2, s. 24**

Findes på bladets hjemmeside

Cyber Wing, s. 25

Findes på bladets hjemmeside

Championship Manager 3 season 99/00, s. 26

Kan findes på myabandonware.com, men du skal have en maskine med Windows XP eller tidligere.

Everquest, s. 28

Findes på: <https://www.everquest.com> og ja, det er fortsat online med servere og det hele.

Star Birds, s. 28

Findes på bladets hjemmeside. Jeg spillede det med Amiga Forever.

Myst, s. 29

Kan købes på steam og GOG i forskellige versioner.

Jazz Rabbit 2, s. 29

Kan købes på GOG. Amiga versionen er (vist) free-ware, men jeg har ikke kunne finde den.

Unreal tournament, s. 30

Findes på GOG.com

Wasted Dreams, s. 32

Findes på: GamesNostalgia (abandonware)

Fres Figther, s. 23

Jeg brugte WinApe til testen og spillet fandt jeg her: <http://www.bollaware.de/fresfigther.html>

The Nomad Soul, s. 34

Kan købes hos Steam til blot. \$1,50

Dungeon Keeper 2, s. 35

Ca. 40 kroner på Gog.com for en remastered version, hvor du også får den gamle med.

Playstation spil, s. 40

Købes brugt på fx e-bay og i genbrugsbutikker. Priserne varierer fra 5-200 kr.

Civilization II udvidelser

Kan findes på GamesNostalgia.com

Tarzan, s. 41

Købes brugt på fx e-bay eller genbrug.

AmigaOS, s.44

Version 4.1 kan købes hos Hyperion Software, version 3.5 skal du på brugtmarkedet for at finde.

MS Office 2000, s. 48

Købes enten brugt eller en nyere version kan findes hos microsoft.dk og andre webshops til priser der svinger fra alt mellem 400 til 4500 kr.

Dreamcast, s. 8

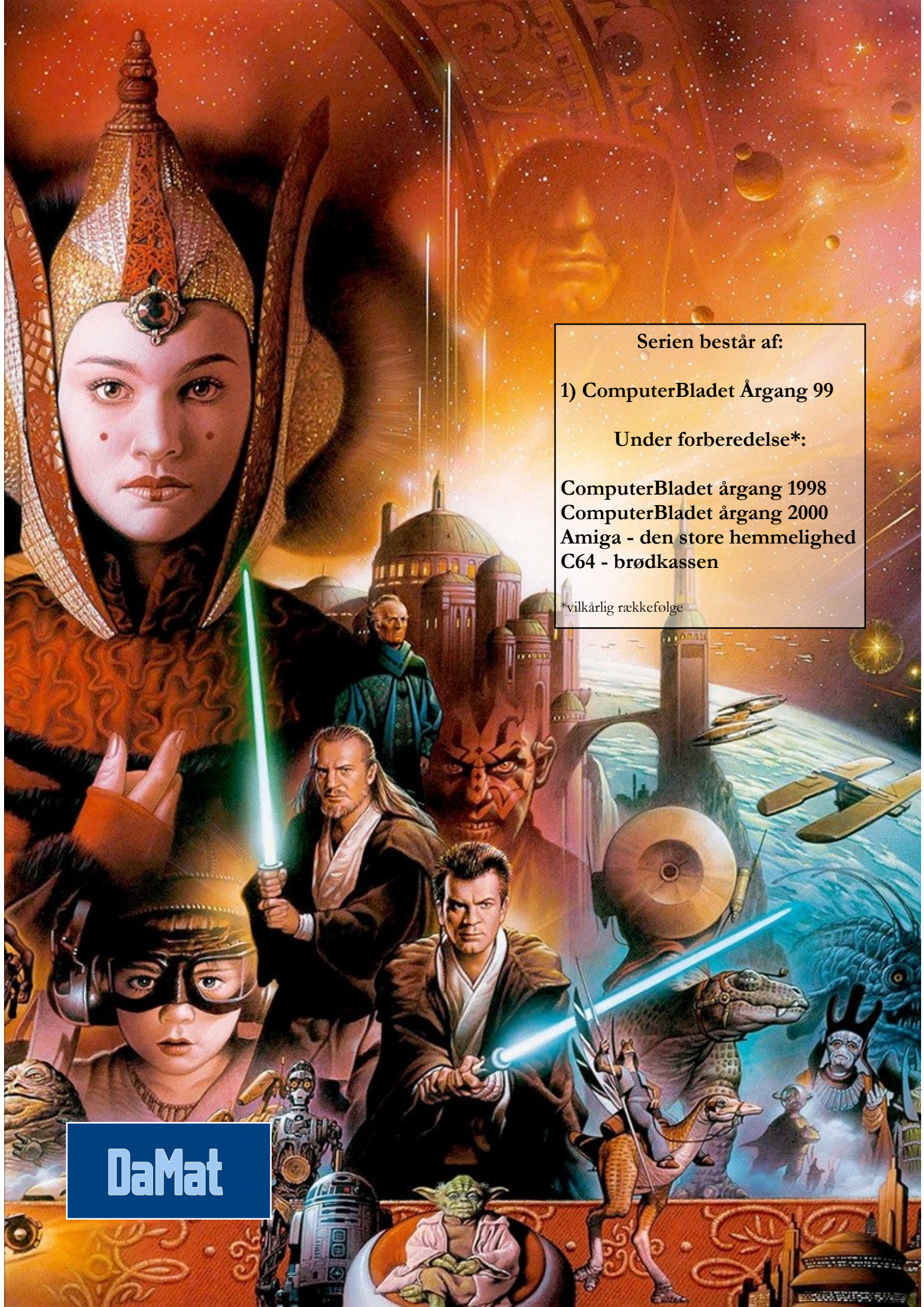
Spillene (og konsollen) kan købes på fx e-bay og koster typisk \$5-30. Konsollen (\$50-100) er noget undervurderet og man skal lede længe, før man finder virkelig dårlige spil til den. Der er også et par emulatorer til den, som jeg dog ikke har afprøvet. <http://www.emulator-zone.com/doc.php/dreamcast/>

Søg

PC spil der er mere end 10-12 år gamle virker langt fra altid, men der er også mange der gør, så det er simpelthen at prøve sig frem og se hvad stedet skriver. Hvis der er DRM beskyttelse (cd'en skal være i drevet under spil), så virker det helt sikkert ikke.

Alle spil på fx Games Nostalgia og GOG er kontrolleret. Prisen er så at der er færre at vælge imellem. Det samme er ikke tilfældet på de andre sider, men gå på opdagelse og søg.





Serien består af:

1) ComputerBladet Årgang 99

Under forberedelse*:

ComputerBladet årgang 1998

ComputerBladet årgang 2000

Amiga - den store hemmelighed

C64 - brødkassen

*vilkårlig rækkefølge

DaMat