

COMPUTERBLADET 2001

BETA

SEGA



ComputerBladet 2001
er udgivet i 2022 af
Computerbladet.dk



Microsoft
Windows xp

CIVILIZATION III
BLACK & WHITE
HVEM VAR JADEWARE?
KÆMPESPILLET DRUUNA
HØR OM DENGANG VI FIK DVD
14 DISKS C64 SPIL: NEWCOMER





Velkommen til ComputerBladet 2001, som alt for længe har ligget i en næsten færdig version.

ComputerBladet er et en-mandsprojekt og derfor kan den slags ske. Men her i juni 2001 besluttede jeg at nu skulle det være færdig.

Deadlines kan være nødvendige, fordi man kan ende med at blive opslugt i research, men selv hvis jeg arbejdede et år mere på nummeret, så ville det fortsat ikke blive hverken halvt eller helt fyldestgørende.

CB2001 er et nedslag i året 2001, hverken mere eller mindre. Det skal jeg nogle gange minde mig selv om, for pludselig er der gået 5 måneder ekstra og de 32 sider er blevet til 64 og er på vej til at blive et evighedsprojekt, for hvad med den **titel og den titel og ...**

I dette nummer kan bl.a. læse om da dvd'en begyndte sit indtog i Danmark, dermed fulgte også regionskoderne. Det er nok langt fra alle, der ved hvad regionskoder er, men kort fortalt er det noget, der gør at fx amerikanske film ikke virker i Europa og omvendt. Ideen er at producenterne så kan styre lanceringen af deres film.

I takt med nettets udbredelse steg kendskabet til de udenlandske film som normalt først ramte det danske marked mange måneder senere.

Dermed steg interessen naturligt nok for at få fat i dem. Handlen steg også i takt med handel på nettet blev mere og mere almindeligt.

Det fik ikke regionskoder til at forsvinde, til gengæld kom der tolmure og endda et direkte forbud mod at sælge kodefri maskiner, ligesom det blev ulovligt at gøre sin egen indkøbte dvd-maskine regionsfri.

Da streaming kom til, blev det underordnet om filmen var fra EU eller USA, men det gjorde kun koderne endnu mere skøre, uden man dog af den grund afskaffede dem, men i dag er der programmer, der kan **"bosætte" dig i den region, du har lyst til og dermed købe/leje den film, du vil se.**

I dag virker regionskoderne mest af alt som et levn fra gammel tid, som forstyrrer lovlige i at være netop det, lovlige.

Er alle vhs film på dvd? Overhovedet ikke. Heldigvis har bl.a. Amazon givet plads til at mange af de gamle film kan købes gennem deres streaming, men mange af disse titler er gemt bag en regionsmur, som godt nok forstyrrer, men reelt set er nem at omgå. Hvilket ironisk nok ikke er ulovligt.

Der er dog fortsat rigtig mange titler, og det antal tælles i titusinder, der kun eksisterer på slidte vhs bånd.

Mange af disse fortabte bånd er heldigvis blevet uploadet på YouTube, hvor de på trods for åbenlys brud på copyright ligger fordi ingen aner, hvem der ejer dem, kun at det sikkert ikke er uploaderen.

Derudover kan du også læse om da WindowsXP kom og Microsoft mente du skulle være medlem af deres lille klub MSN for kunne bruge det, det havde du sikkert lykkeligt glemt alt om, det jeg i hvert fald.

God læselyst
Kim Ursin



Indholdsfortegnelse

Spiltests:

PC:

- 19 Zoo Tycoon
- 20 Return to Castle Wolfenstein
- 22 Red Faction
- 23 Serious Sam
- 24 Tropico
- 26 Max Payne
- 31 Kings Quest 1 - remake
- 34 Civilization III
- 41 Rockmanager
- 42 Druuna Morbus Gravis
- 46 Black & White

Amiga

- 27 Land Of Genesis
- 30 Shogo: Mobule Armor Division

8-bit

- 28 Newcomer (C64)
- 51 Balloonacy (C64/Amstrad)

Konsol

- 22 X-Men Mutant Academy 2 (PS1)
- 41 Zero Gunner 2 (Dreamcast)
- 45 Sonic Adventure 2 (Dreamcast)
- 50 Gran Turismo 3 (PS2)

Artikler:

Nyheder, s. 6

Sega trækker sig som hardwareproducent og der skete der kæmpe store rumbedrifter. Vi fik endda et helt nyt Atari2600 spil. X-Box kom også i 2001 (s. 51)

Da DVD kom til Danmark, s. 8

Langsomt sagde Danmark farvel til vhs bånd.

Jadeware, s. 14

Portræt af et sharewarefirma, der lavede et spil, der var så tæt på kommercielt at de blev slagtet for det.

3 x simulation, s. 52

King Of The Road, Microsoft Train 2001, Microsoft Flight Simulator 2002

Amiga i 2001, s. 58

Amiga Classic 3, Aqua, Earth 2140, Payback, Descent: Freespace 8-bit i 2001, s. 59

Metal Warrior III, Trust Gold

PC i 2001, s. 60

America, Arcanum, Championship Manager 01/02, Blade of Darkness, Diablo II, Rail Road Tycoon, Harry Potter og de vises sten

Film i 2001, s. 62

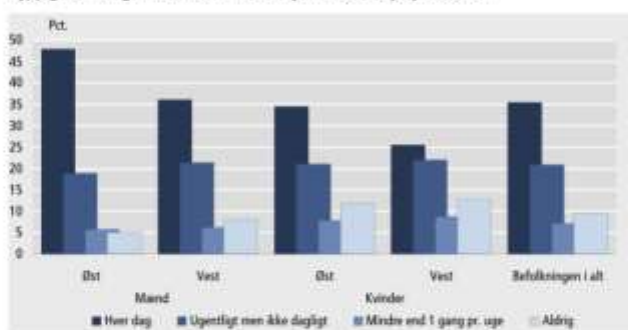
Ringenes Herre, Harry Potter, Shrek, The Others, Black Hawk Down, Evolution, A Beaytiful Mind, Ghost of Mars, Pearl Harbor.

Final Fantasy, s. 63

Software

- 53 Windows XP Professionel
- 56 AmigaOS 3.9

Hypighed i brug af internet fra enten hjem eller arbejdsplads 2001



66% af befolkningen måtte i 2001 nøjes med et telefonmodem (56k baud), 6% havde bredbånd. 73% havde adgang til nettet enten fra arbejde/skole eller fra hjemmet. 40% af dem, der ikke havde netadgang oplyste at de ikke mente det var nødvendigt eller særlig nyttigt.

Kilde: Nyt fra Danmarks statistik nr. 128 (4/01)

ComputerBladet 2001 er udgivet af Forlaget 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 er public domain, freeware og brugt under Creative Common License. Forside: Civilization, Serious Sam, Newcomer. © DaMat 2002, 1. udgave.
Kopiering og distribution uden skriftlig og forudgående aftale med DaMat er ikke tilladt jævnfør dansk lovgivning.
ComputerBladet 2001 er 5. nummer af ComputerBladet.



NYHEDER ÅR 2001

Piratkopier og XP

Hvis du har en piratversion af et MS produkt og opgrader til WindowsXP, så kan du godt vinke farvel til det. Jeg modtog en besked fra MS om at jeg havde en uregistreret version af Office 2001. Den oplysning sendes altså også med, **når man "aktiverer" ens produkt**, som man for resten har købt og betalt. Derfor skal man atter engang spille sin tid og penge på at få registreret **sin Officepakke, "da den ellers ville ophøre med at virke efter 14 dage"**. Det er vel ikke deres sag om jeg har valgt ikke at gide registrere min pakke eller ej. Det er det så åbenbart.

I dag synes den slags problemer naturligvis små, fordi man i dag ville trykke på knappen i højre hjørne og MS ville opdage at ens version faktisk var ægte og så videre i teksten. I 2001 var det langt fra så nemt og havde man ikke Internet hjemme, hvilket de færreste havde, så tog det tid og energi.

Som forventet gik der dog ikke mere end et par dage før crackere havde løst problemerne med "XP Anti Spy".

Jeg mener, jeg havde en cracket XP version, indtil jeg fik Internet forbindelse hjemmefra, da det simpelthen var nemmere at arbejde med.

Sega trækker sig fra konsolmarkedet

Alene i år 2000 tabte Sega 4 mia. danske kroner og firmaet har givet underskud de sidste fire år, uanset hvad man mener om Sega Dreamcast og dens høje kvalitet af spilbibliotek, så er faktum at forbrugerne har fravalgt den. De har valgt PlayStation 2 og med en ny Nintendo Gamecube på vej samt Xbox kunne Sega se skriften på væggen.

Sega trækker sig ud af hardware konsolmarkedet og koncentrerer sig i stedet om at lave spil til Dreamcast, PlayStation 2 og Game Boy Advance.



Yderligere vil de lave spil til både Nintendo og Xbox, når den udkommer. Sega oplyser at der er 100 spil undervejs til Dreamcast, som vil blive gjort færdige og udgivet i løbet af 2001. Restlageret af Dreamcast sælges for så lidt som \$99.



Microsoft købte teknologien og mange af deres ingeniører blev hyret på Xbox og når man sammenligner de to konsoller er man heller ikke i tvivl om det. Man kan

bl.a. se på hvordan knapperne er placeret på controlleren, men også at de to operativsystemer er tæt forbundet. Dreamcast var kompatibelt med Windows CE, hvilket ironisk nok er de spil, der i dag ikke kan emuleres særlig godt. Heldigvis for os emulations nørder så var WindowsCE ikke det fortrukne system udviklerne brugte. De fleste brugte Segas operativsystem, som i dag virker fint i fx emulatoren RDream.

Microsoft og Segas samarbejde gav dog den fordel at mange spil, der var til Dreamcast og på vej fra Dreamcast relativt uproblematisk blev konverteret til Xbox. Det gjorde at nogle gamere kaldte Xbox for Dreamcast 1.5.

Trademarks

I Florida ligger virksomheden Xbox Technologies, der ikke var vild med at ønsker at få sine produkter forvekslet med Microsofts spillemaskine. Xbox Technologies var et holdingselskab, der holdt på sin eneret til brugen af navnet

Ifølge bl.a. Gamereactor.no og CNN afleverede Xbox Technologies sin første ansøgning om sikring af Xbox-varemærket i marts 1999 til det amerikanske patent- og varemærkekontor. Først i oktober 1999, altså syv måneder senere, ansøgte Microsoft om retten til det samme navn. Microsoft kunne godt modsætte sig Xbox Technologies' krav på navnet og kræve en afgørelse fra patent- og varemærkekontoret, men en sådan sag kan tage år at afgøre.

Microsoft havde allerede sin marketing på plads, naturligtvis havde Microsoft derfor stor interesse i et forlig - og det havde Xbox Technologies nok også set fra et økonomisk perspektiv. Det var da også sådan at man allerede 18. juni kunne fortælle at der var indgået et forlig, der sikrede Microsoft alle rettigheder til navnet.

Kilde: <https://edition.cnn.com/2001/TECH/ptech/06/18/x.box.msft.idg/index.html>

Kilde: <https://www.gamereactor.no/xbox-i-problemer/>



Microsoft sagsøgt igen

I New York, USA valgte en professor at sagsøge MS, fordi hans computer ikke virkede. Han havde nemlig købt Windows 2000 og Office 2000 med en support hotline for \$7 om måneden. Da MS imidlertid ikke kunne løse problemet opsagde han supporten, men de fortsatte med at hæve beløbet. Professoren sagsøgte MS for 200.000 dollars i erstatning. Han fik medhold. Dommeren var enig i, at MS uberettigede havde hævet beløbet fire gange. Dommeren gav en erstatning på små \$100. \$28 der var hævet uberettiget og \$68 for de telefonopringninger og udgifter, han havde haft i forbindelse supporten, der ikke kunne løse problemet. MS skulle dog betale sagens omkostninger og måtte også lide den tort at få kritik over ikke at have tilbudt manden passende kompensation, inden de stod i retten.

Professoren fik med ekspertbistand udefra den genstridige computer til at virke oplyser New York Post (2/7-01).

Java-forlig

Microsoft har indgået forlig med Sun i den java-strid, der har stået på i knap tre år. Det kommer til at koste MS et greb i lommen på 20 millioner dollars.

Det hele startede med at Microsoft licenserede Java fra Sun i 1996, men senere udviklede Microsoft en version af programmeringssproget, der udelukkende kunne køre under Windows. Det ødelagde Suns strategi om, at Java skulle være uafhængig af platforme. Microsoft havde ikke meget valg om et forlig efter at det kom frem under monopolsagen at man havde benyttet samme strategi mod DR-DOS. Dermed ville de i en retssag have stået særdeles dårligt.

Forliget betyder at Microsoft fik lov til at benytte Java i sine eksisterende produkter fx Internet Explorer frem til 2009.

En stor del hjemmesider på Internettet er i høj grad baseret på Java, og det store spørgsmål er nu, hvorvidt forliget vil påvirke Microsofts omtalte Net-strategi.



12. februar sætter "The NEAR Shoemaker spacecraft" sig på asteroiden 433 Eros. Det er første gang det lykkes at lande på en asteroide. Den er 13 x 13 x 33 km stor og har en omløbstid på 1,76 år af Jorden.



Hvad skete der ellers i 2001?

iPod introduceres

Tænk at have en musikafspiller med hele 12 timers batteri og med 512 Kb. Den første iPod var et massivt fremskridt fra tidligere MP3 afspillere, der var tunge, klodsede og gik i stykker hvis en dråbe vand kiggede på dem. Man skal dog ikke glemme at første generation havde roterende harddisk på 4200 rpm, det gjorde den sårbar overfor stød og slag.



I Januar godkendes en fusion mellem America Online og Time Warner. Selskabet kommer til at hedde AOL Time Warner. Det bliver aldrig et rigtig lykkelig ægteskab og AOL forsvinder fra navnet i 2003 og i 2009 sælges de fleste Internet aktiviteter.

Det er også i januar at Wikipedia lanceres.

I marts ødelægges Taliban statuen Buddha of Bamiyan under store internationale protester. Det er den slags sager, der senere på året gør det nemt for USA at overtale resten af verden til invasion af landet efter 11/9 angrebet.

Den russiske rumstation Mir forlader verden i et kontrolleret styrt i Stillehavet i marts.

Holland bliver i april det første land i verden, hvor homoseksuelle ægteskaber tillades.

I april er det Soyuz TM-32 der sørger for at amerikaneren Dennis Tito bliver den første rumturist. Han betaler små 200 mio. for turen på 6 dage. Inden turen er han trænet i at lave forsøg i rummet.

11. September kapses to fly og styres ind i de to tårne ved World

Trade Center. Næsten 3000 bliver dræbt. Osama Bin Laden tager ansvaret for angrebene, for på samme tid kapses Flight 11. Passagerne forsøger at overmande flykaprerne og styrter flyet ned inden det når det formodede mål, Det Hvide Hus. Flight 77 kapses ligeledes og styrtes ned i Pentagon.

USA og dets allierede angriber Afghanistan 12/11 da Taliban nægter at udlevere Osama Bin Laden til retsforfølgelse i USA. Hovedstaden Kabul falder 15/11 og kampen om at vinde freden starter. Osama Bin Laden tager det dog helt frem til 2. maj 2011 at finde.

Samme måned finder Hubble teleskopet den første exoplanet med atmosfære.

I december erklærer Enron sig fallit, energiselskabet har spekuleret for lånte penge i Internet selskaber uden energikundernes viden. Selskabet går ned med gæld på over \$36 mia i gæld og smadrer adskillige lokal samfund i processen.

Vi slutter 2001 af på den gode måde, Det skæve Tårn i Pisa var 15/12 klar til at modtage besøgende efter en større reovering.

3Dfx stopper som selvstændig virksomhed

I de senere år er det gået dårligere og dårligere for Voodoo kortene, både Voodoo 3, 4 og 5 har været gode kort har de fleste været enige om, men bare ikke de bedste, det kombineret med at 3Dfx valgte den vej at man skulle have to grafikkort, et til almindelig grafik og et til 3D, det gjorde det dyrt at benytte 3Dfx. Salgstallene på både V4 og V5 har været elendige.

Nvidia har købt butikken, og de har mulighed for at udgive den velkendte voodooserie sideløbende med deres egen, men det kommer ikke til at ske. Scott Sellers, grundlægger og direktør af 3dfx har med et brev på deres hjemmeside takket for den store støtte virksomheden har fået.

Allerede i februar 2001 stoppede enhver support, men Nvidia valgte i samme ombæring at tilbyde alle, der havde et 3Dfx kort et nyt Nvidia kort til mellem 50-75% rabat, derudover frigav man koden til alle drivers.



Elevator Action - Atari 2600

Ja, så har man set det med. Et nyt Atari 2600 spil. Du kører op og ned i elevator og skyder fjenderne. Hvorvidt spillet kom til at virke på original hardware synes at være usikkert. Flere siger det aldrig kom over prototype stadiet, men virkede fint på emulator.

https://www.retrogames.cz/play_021-



NASA's Galileo rumskib passer med en afstand af blot 180 km til Jupiters måne Io. Man opdager at der en massiv vulkansk aktivitet.



Da dvd kom til Danmark

Det er ingen hemmelighed at dvd er kommet for blive på godt og ondt. Min første oplevelse startede desværre mere på ondt end godt.

De store filmselskaber har valgt, at verden skal opdeles i seks regioner, deraf de omstridte og forhadte regionskoder. Region 1 og 2 er for os de mest interessante. Region 1 er USA/Canada, mens region 2 er Europa, groft opdelt. De øvrige zoner er uden interesse for de fleste, du kan se dem i boksen et andet sted i artiklen.

Opdelingen i regionerne er lavet af flere grunde. Ifølge selskaberne er det for at beskytte biograferne og dermed også en væsentlig indtægtskilde, men også for at undgå ulovlig import. Det hænger nemlig sådan sammen, at når en amerikansk film får biografpremiere i Danmark, så er den typisk lige kommet på video på den anden side af Atlanten og nu altså også dvd. Selskaberne frygter, at man så samtidig kunne købe dvd udgaven i butikkerne. Men også den stigende Internet handel har fået dem til at frygte, at der ville ske massive køb af dvd film via nettet.

Ubegrundet frygt?

Hvis man spørger mig virker denne frygt forholdsvis ubegrundet. De amerikanske dvd film vil jo ikke være udstyret med danske tekster, så langt de fleste vil næppe købe disse udgaver.

Dvd film fra USA er heller ikke udstyret med fransk eller tysk tale, så langt de fleste i de områder vil heller ikke i stor stil købe film hjem fra USA. Denne frygt må formentlig skyldes det engelske marked. **Det virker overdrevet at "alle"** pludselig skulle begynde at købe film over nettet, set i betragtningen af at under 0,1% af verdenshandlen foregår på nettet (i 2001 at forstå).

Ifølge en net undersøgelse la-

vet af dvd Reactor i december 2000 ønskede 25% at købe film over nettet, men hvorvidt man skal tage den undersøgelse alvorligt er nok tvivlsomt. Trods alt har man kunne købe videofilm fra USA i de sidste femten år, uden det har virket som en magnet.

Luftkastel

Regionskoderne er da også et luftkastel, som ingen rigtig vil være ved. Der sælges nemlig efterhånden kun dvd afspillere, der kan gøres kodefrie. Det kræver et lille indgreb fra brugerens side. En jumper, der skal flyttes for at gøre den kompatibel med samtlige koder overalt i verden.

Langt de fleste forhandlere laver da også denne ændring,

Regionskoder

- 1: Nordamerika
- 2: Japan, Europa, Mellemøsten, Sydafrika
- 3: Sydøst asien (inkl. Hong Kong)
- 4: Australien, New Zealand, Central og Sydamerika
- 5: Nordvest asien og Nordafrika
- 6: Kina



hvis man spørger om det. Men det er dog klart, det sker ikke i Bilka eller andre varehuse, der sælger billige afspillere. I 2004 blev denne praksis endda forbudt ved lov, hvilket formentlig blot har ført til flere ulovlige downloads. Langt de fleste vil næppe nogensinde komme i nærheden

af en region 1 film. Nøjagtig som de fleste af os ikke køber vhs film direkte fra USA. De fleste køber nu engang de varer, der tilbydes i butikkerne.

Har det ændret sig i dag? Næppe, men det har ændret sig at butikken ikke længere kun er fysisk, men ligeså vel

kan ligge i Holland eller USA og dermed er udvalget blevet meget større end nogen fysisk butik kunne tilbyde. Selv med toldmure, regioner osv., så er resultatet det at forbrugerne relativt nemt kan omgå reglerne. Fx skal en vare på Amazon USA sendes til Holland, der ikke har importtold, derefter



Information til yngre læsere. Vhs bånd, som havde den fordel at man kunne optage udsendelser direkte fra fjernsyn. Det kunne man også med dvd-r, men det slog aldrig rigtig an. I dag kan finde vhs film på loppemarkeder til ganske få kroner. Selve maskinen kan godt være lidt svært at finde.



ter sendes varen til forbrugeren i Danmark. Skørt? Jada.

Derfor er dvd fremtiden
Dvd har nogle helt åbenlyse fordele, som har gjort at formatet slår igennem. Man kan fristes til at sige, at hvis de fordele ikke havde været så enorme, var dvd for længst bukket under for formatkrig, for regionskoder og for det faktum at de ting forsinkede lanceringen af dvd i adskillige år.

I 1999 begyndte dvd-toget dog for alvor at tage fart, og i 2000 skete det uundgåelige, at dvd langsomt begyndte at æde sig ind på vhs.

Alle nye titler er begyndt at komme på dvd, men også lanceringen af et utal af ældre film har skubbet på.

I USA sælges der flere dvd afspillere end vhs maskiner og af nye film sælges der flere dvd'er end vhs bånd – i USA.

Når man først har købt dvd, så foretrækkes den format, forlyder det.

Computerverden
Indenfor computerverden går det fortsat trængt, sidst jeg så i et katalog var der kun ti spil på dvd. De fleste foretrækker at udgive spillene på flere cd'er frem for en enkelt dvd, men det vil givetvis ændre sig efterhånden, som flere og flere får dvd drev.

De fleste nye computere sælges i dag med dvd. De engelske blade, som har både dvd og cd-rom på forsiden oplever at flere og flere begynder at købe dvd udgaven.

De mange fordele
Der er flere åbenlyse fordele ved dvd end der er ulemper.

Et vhs bånd kan kun klare 3-4 afspilninger, før man begynder at kunne se en forringet kvalitet og efter 10-12 afspilninger er båndet slidt. Der er også

DVD blev udviklet i 1995 af Philips, Sony, TOSHIBA og Time Warner og kom til salg i november 1996 i Japan. Det kom til salg i Europa fra oktober 1998.

stor forskel på båndenes kvalitet. De bånd, du får gratis med diverse ugeblade virker nogle gange slidte fra starten.

En dvd er praktisk talt uopsplidelig. Man taler om en skive nemt kan klare halvtreds tusinde afspilninger uden at blive det mindste påvirket. En dvd bliver ikke slidt, den enten virker eller ikke virker, så simpelt kan det siges.

Det skyldes teknikken. Et vhs båndes overflade er i direkte kontakt med flere ting, når det afspilles. Hvis du adskiller en maskine vil du typisk kunne tælle mindst 11 steder, som rører direkte ved båndet. En dvd skive aflæses med en laser

PowerDVD

Powerdvd var en af de mest kendte softwareafspillere. Grunden til gardinerne var at mange computere ikke kunne trække fuld skærm. Afspilleren havde mange spændende funktioner,



som vi i dag anser som naturlige, men som dengang var nyt og spændende. Det var bl.a. mulighed for panscan, slowmotion funktioner, hvor man kunne se helt ned til billede for billede og man kan screengrabbe billeder.

Programmet understøtter ingen form for MPEG kort eller kaldet deko-der kort, så man kan altså kun se det på computerskærmen. Det trækker naturligvis en del ned, for afspilleren koster altså godt 400 danske kroner, mens et deko-der kort ligger på 700 kroner og der medfølger afspiller.

I dag vil vi naturligvis bruge VLC, der er gratis og markant bedre. Bemærk at PowerDVD's afspiller så ud som en vhs/dvd maskine.

og dermed er der ikke tale om bevægelige dele på selve sporet, der indeholder filmen. Den største fare er dermed dig som bruger, der sætter fedtede fingre eller opbevarer dem forkert. På Youtube kan du finde mange film om hvordan maskinerne virker, hvis du er nysgerrig.

En dvd fylder blot en brøkdel af et bånd. Du kan have tre dvd kassetter for hver en videokassette i reolen og det er da også værd at tage med.

Der er som regel også mere på en dvd end på en video. Der kan der være flere sprog, flere undertekster og fraklip og en masse andet ekstra på en dvd, det er sådan at man forventer disse muligheder på enhver dvd film.

Hvis du vil købe Toystory 2 på vhs skal du i butikken bestemme om du vil have en dansk eller amerikansk udgave. På dvd



En dvd afspiller kostede i 2001 på den forkerte side af 2500 kroner for de billigste. En god Toshiba afspiller som den herunder lå på over 5000 kr.

kan man vælge mellem amerikansk, dansk, tysk, fransk og 2-3 andre sprog.

Installationen!

Hvis man vil se dvd film kan man selvfølgelig købe en afspiller, den skal blot tilsluttes fjernsynet og så vil resten gå af sig selv. Man skal dog være opmærksom på, at man ikke må tilslutte den til videoen, så træder en beskyttelses funktion nemlig i kraft, der gør billedet uskarp og det skifter mellem sort-hvid og farver. Det er for

at undgå du kopierer din dvd film til vhs og deler med naboen.

Første gang med dvd
Mit første indtryk af dvd var rigtig skidt. Jeg købte først et almindeligt dvd drev i Alcotini i Esbjerg, som jeg uden problemer fik sat i maskinen. Det kørte på den almindelige IDE port, så på under ti minutter var jeg klar til data-dvd. Så nemt gik det ikke med at se dvd film.

Først og fremmest opdagede jeg at mit Aopen dvd-drev ikke havde nogen dvd afspiller med sig, og på trods af viden om at der var dvd afspiller i både Windows98 og Me, så kræver begge afspillere et dvd kort for at kunne installeres.

Efter en mindre snak med Alcotini lykkes det for mig at nå frem til den besked, at dvd software ikke medfulgte mit drev, for det var et data dvd drev. Og ganske rigtigt, så virkede alle data dvd'er da også.

Jeg undrede mig dog over at manden da skranken ikke havde fortalt det, da jeg stod med to dvd film i hånden og sagde



Da jeg købte mit første dvd drev var oplevelsen så ringe at jeg fremover udelukkende købte på nettet. Alcotini, Unipro, Zeitech og mange andre kæder lukkede kunderne i første halvdel af nullerne.



Decoder kortet var spild af penge.



Jeg glædede mig til endelig at se dem. Åbenbart forbandt han ikke indkøbet af et dvd-drev med smalltalk om film med at jeg ville se film på dvd.

Anyway. Jeg måtte altså på nettet for at finde en sådan afspiller. Jeg fandt PowerDVD, og skulle vi være kørende. Nej! Nu kom besked om: "NO REGIONCODE IS SET".

Jeg havde købt de to film i Danmark og drevet i Danmark, så på det tidspunkt gav det faktisk ingen mening. Jeg tog med drevet under armen af sted til Alcotini, der fik mig overbevist om jeg skulle have et dekodekort, fordi min computer var for svag.

Det var ikke rigtigt, men han fik da solgt et kort samt et kabel. Kablet var forkert, men da jeg først et par måneder senere fik dvd'en til at virke, var det for sent at bytte det.

Jeg kom hjem og fik sat kortet i, og det så da også ud til at virke, men da jeg ville installere softwaren - ligeledes købt i butikken - kom den samme besked igen.

Jeg kontaktede igen forhandleren, der havde kortet, kabler, program og dvd drev til eftersyn i næsten fire uger. Han konstaterede, at det hele virkede i, det virkede fortsat ikke. Jeg kunne ikke installere afspilleren fra dvd drevet, men fra cd-rom drevet og softwaren kunne fint afspille MPEG film fra harddisken, dermed nåede jeg frem til at det hverken var kortet eller softwaren, der var noget galt. Det var dvd drevet.

Forhandlerens hjælp var nu opbrugt. Han fortalte, at der var tale om en softwarefejl, som han ikke havde ansvar for. Han havde tjekket de købte varer og de virkede. Det ville "måske" have været fedt, hvis man nu havde set på de tre ting i en sammenhæng, for trods alt var de købt samlet med det specifikke formål at se film.

Efter at have fundet et par adresser på nettet og det var dengang man gik på biblioteket efter en net forbindelse, fandt jeg ud af at drevet slet ikke var indstillet til nogen region. Dvd drevet krævede et regionsindstillingsprogram. Det er uvist,

hvorfor det program ikke var vedlagt fra starten, omtalt i manualen eller af forhandleren. Det burde forretningen, der slog sig op som autoriseret Pc-værksted havde gennemskuet og i bakspejlet står det klart at han ikke afprøvede udstyret.

Da jeg først havde fundet programmet tog det under et par minutter, før jeg kunne se dvd film.

Det er logisk i dag, men dengang var det ikke. Det endte med at det tog mere end tre måneder fra jeg havde købt dvd drevet til jeg så den første film. Der opdagede jeg at det kabel, han havde solgt mig samtidig med kortet ikke virkede sammen med kortet.

Den måde at drive virksomhed på forklarer nok, hvorfor forhandleren nogle år senere måtte lukke.

Det samme måtte mange andre forhandlerkæder, der heller ikke anede, hvad de lavede.

NEW YORK. FUGITIVE UNDERCOVER COP. NOTHING TO LOSE.



DOSS A MAN WITH NOTHING TO LOSE DO NOT CROSS A MAN W



FEEL THE PAIN - "STORY IS THE BEDROCK OF MAX PAYNE. YEAH, IT'S CHOCK FULL OF MIND-BLOWING GUNPLAY. BUT AT EVERY TURN, A NEW AND CLEVER PIECE OF NOIR STORYTELLING WILL MOTIVATE YOU FORWARD AND ILLUMINATE THE ACTION." PC GAMER US



REALISM TO THE MAX - A FIRST IN GAMING. THE FIRST PC GAME WITH PHOTO-DIGITISED TEXTURES, RADIOSITY LIGHTING AND HARDWARE T&L COMBINED. ALL THIS TECH TALK JUST MEANS GAMEPLAY NEVER LOOKED THIS REAL, OR FRIGHTENING!



BULLET-TIME GAMEPLAY - A FIRST IN GAMING. "SLO-MO GIVES YOU AN INVENTIVE ADVANTAGE OVER YOUR OPPOSITION...(AND) ALSO HAPPENS TO BE THE MOST FRICKIN' COOL DEVICE EVER EMPLOYED IN AN ACTION GAME." PC GAMER US

MAX PAYNE

OUT NOW ON PC

PS2. NOVEMBER 2001

DEVELOPED BY



PRODUCED BY



PUBLISHED BY



PC CD-ROM

PlayStation 2



MAX PAYNE, THE MAX PAYNE LOGO, REMEDY AND THE REMEDY LOGO ARE TRADEMARKS OF REMEDY ENTERTAINMENT, LTD. 3D REALMS AND THE 3D REALMS LOGO ARE TRADEMARKS OF APOGEE SOFTWARE, LTD. GODGAMES AND THE GODGAMES LOGO ARE TRADEMARKS OF GATHERING OF DEVELOPERS INC. © 2001 GATHERING OF DEVELOPERS. TAKE TWO LOGO AND TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE ARE TRADEMARKS OF TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. © 2001 TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE. "R" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC.

JADEUWARE



Shareware producenter er dukket op i en lind strøm siden nettet blev udbredt, og siden betaling over nettet er blevet en formssag, så er der kommet endnu flere.

Jadeware startede egentlig som et par venner, der morede sig med at lave computerspil, mens de gik på high school. Julien Meyer lavede små sjove spil a la Super Mario og reelt set var Jadeware lig med Julien Meyer.

Omkring år 2000 begyndte han at arbejde på et 3D skydespil. Det var et gigantisk projekt, der blev lavet helt fra bunden, dvs. man lavede også sin egen 3D motor, hvilket var usædvanligt for små spilproducenter.

Julian Meyer måtte hurtigt er-

kende at man ikke bare lavede et 3D spil alene, og derfor søgte han efter grafikere og musikere.

Grundstammen af Jadeware gik i highschool sammen, men en del programmørerne var spredt ud over det meste af Europa. De holdt så engang imellem møder. Nogle gange i Paris, London og Hamburg. Meyer fortæller, at møderne ikke altid var lige konstruktive, men at de altid havde det sjovt.

Halloween

Meyer havde altså samlet et



Julien Meyer (privatfoto)



hold omkring sig med det formål at lave et 3D spil helt fra bunden og da alle i gruppen var fans af Quake 3, så blev det hurtigt besluttet, at det skulle være et skydespil. Designerne var Gwenael Bego og Alexis Maurice med Julien Meyer som koordinator af grafik, lyd, testning osv.

Parodi

Bego fortæller, at han ønskede at lave et uhyggeligt 3D skydespil, der foregik i et hjemsøgt hus, og før de havde set sig om, så blev til navnet Halloween. Både Meyer og Bego erkender i dag, at de hverken havde gennemtænkt navn eller koncept. I starten var det meningen, det skulle være skræmmende, men det endte nærmere som det modsatte. De forklarer det med at da man havde så mange skøre ideer, der



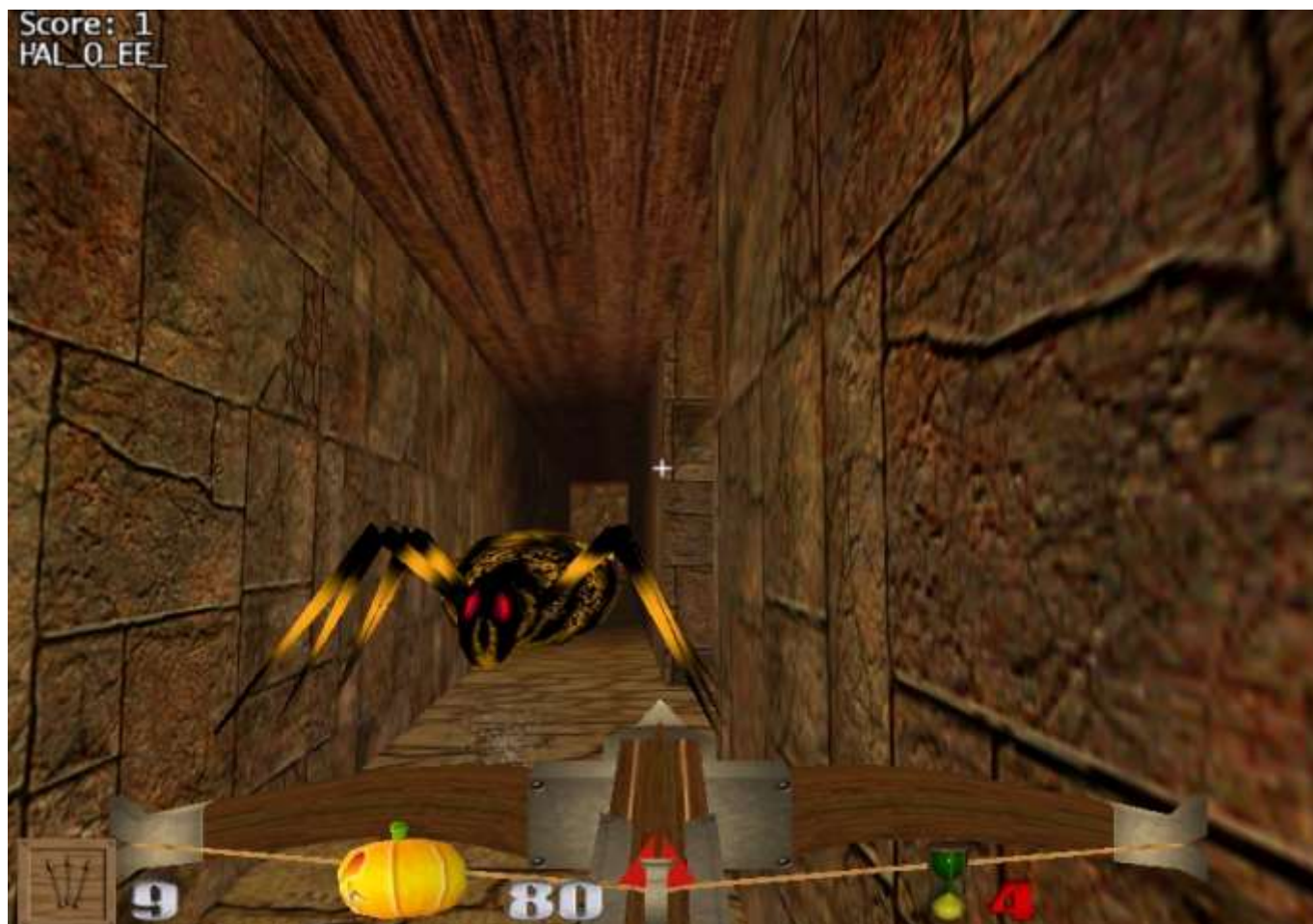
trak i den modsatte grøft, så var det helt naturligt at spille nærmere blev en parodi på uhygge end et gyserspil.

Plottet fejlede

Både Meyer og Bego er ikke blege for at erkende Halloween's største fejl, nemlig plottet. Plottet er helt tydeligvis

ikke godt nok defineret. Vi havde nok bare ikke evnerne til at få historien til at fremgå tydeligere.

Vores ide var, at man spillede en knægt, der skulle kæmpe sig igennem et hjemsøgt hus. Hver level var en etage i huset. Ideen var så at når han kom



helt op på taget, opdagede han, at han faktisk drømte og at en ond kraft var ved at overtage hans sind. Derfor var han nødt til at kæmpe mod sig selv. Det fremstår slet ikke tydeligt nok i spillet, erkender de uden tøven.

Vellykket atmosfære

De er begge stolte over, at hver level er forholdsvis forskellig fra hinanden. Man kæmper i kloaker, kældere, i stuer osv. Atmosfæren i spillet er vellykket, mener Meyer. Halloween indeholder fire våben, en pigøkse, et gevær, armbrøst og en granatkaster, der dog er ligeså farlig for brugeren som for fjenderne. Fjenderne er rimelig unikke, ja ligefrem besynderlige.

Meyer fortæller, at grunden til nogle af monstre blev lidt mærkværdige var pga. sprogforskelle. En ligæder ser fx forskellig ud fra land til land, og da nogle så har prøvet at lave en fransk ligæder, ja så er det nogle gange blevet lidt spøjst. Fællesnævneren er dog, at hver monstertype har forskellige svagheder og styrker.

Gameplay

De ønskede at skabe et unik gameplay, som man ikke kunne finde i nogen andre 3D spil, men det handlede også om at gøre alle involverede tilfredse. Projektet var nemlig baseret udelukkende på frivillighed, der kunne man ikke så sådan bare skære igennem og sige, hvordan de ønskede det.

Bego eller Meyer mener alt i alt dog at alt der kom med i



Øverst: Androkids 2 er en sjov platformer i stil med Loderunner og en ret utrolig grafik.

Nederst: Ultranium 4 er en meget vellykket blanding mellem en breakout klon og et 2D skydespil.

Jeg fik ved begge spil en advarsel fra Windows 10 om at installere dem. Du vælger blot "avanceret indstillinger" og derefter "kør alligevel".



Grizzly adventure er en platformer med 30 levels. Styring er noget speciel med meget lange hop, men ellers er det opbygget som Super Mario.

det færdige spil har sin berettigelse. Også selvom nogle af ideer sikkert ikke var kommet videre i et professionelt firma. En af de mere særprægede ting, er at der er tidsbegrænsning og helt unikt er det at man skal samle bogstaver op, så man staver til H-A-L-L-O-W-E-E-N.

Andre sjove elementer er fx The Matrix flasken, der fastlåser tiden og dine fjender. Der er mange andre forskellige ting, bl.a. også nogle hemmelige levels.

3D motoren

De fleste ville enten have udviklet mod til et eksisterende spil eller have købt en 3D motor, men ingen af delene valgte Jadeware. De udviklede deres egen motor, og det er i sig selv

ret usædvanligt og gav genlyd i spilverden.

Meyer har stort set lavet hele motoren alene i C og der er brugt OpenGL til 3D grafikken. Hele systemet er baseret på BSP/PVS som ID Software også brugte til deres spil.

Set i bakspejlet er Meyer ikke sikker på om det var den rigtige måde. Han føler, at han måske brugte for meget tid på at lave det med BSP/PVS, som jo er usynligt for spilleren. På den anden side er det netop motoren der gjorde spillet muligt.

Uanset hvad kan han roligt være stolt af sin kollisionsdetektor, som er fejlfri, og ligeledes fungerer tyngdekraften perfekt. Derudover skulle han

også gøre den god at arbejde med, så de ikke skulle bruge urimelig lang tid på at putte nye monstre og baner ind i spillet.

Shitstorm

Halloween er i dag gratis, men i 2001 blev det udgivet som shareware. Shareware versionen på nettet blev hurtigt en populær demo målt i downloads.

Men Bego og Meyer mener at udgivelsen og arbejdet var noget af et antiklimaks.

”Mens vi arbejdede på spillet fik vi konstant positiv feedback. Derfor var vi egentlig sikker nok på os selv, da spillet udkom. Vi vidste godt at spillet slet ikke kunne måle sig med de nyeste titler på markedet, men det afspejlede prisen





også. Da vi frigav spillet var der mange der troede vi var et professionelt softwarefirma og vi fik mange hårde ord med på vejen. Det var egentlig en lærerig oplevelse at finde ud af, hvor meget der egentlig skal til, før den almindelige spiller er tilfreds.” skrev Meyer på deres hjemmeside.

Meyer kunne glæde sig over at demoen blev hentet et utal af gange, og det er noget han er stolt over. Han er tilfreds med at så mange folk, nu kender til gruppens arbejde og forklarer at han ikke havde nogen ide om hvor mange der ville ende med at spille spillet.

Kilder:

Jeg skrev dette interview i september 2005 (Din Computer40). Det har temmelig sikkert været blanding af oversættelse af citater fra deres hjemmeside samt fra engelsk computerblade. Desværre har jeg ikke skrevet ned, hvilke blade.

Skuffende salg

Bego og Meyer mener at hoved-begrundelsen til et sløjt salg skal ses i at de ikke har en distributør bag sig, der kunne få det ud i butikkerne og måske lave en mere professionel pakning

I september 2003 kom den sidste opdatering af Halloween. Den inkluderede afpudsning af grafikken, langt bedre lyd og en masse småfejl var også blevet rettet.

Meyer mener umiddelbart at det bliver den sidste version af spillet, og i november 2003 frigav man både koden til spillet og et udviklingssæt. Meyer har dog ikke gjort sin nogen anstrengelser for at den skal være mere tilgængelig for den almindelige bruger, og han har heller ingen planer om dette. Hvis man altså vil bruge den, så skal man kunne programmere i C.

I butikkerne?

Både Bego og Meyers største ønske for både Halloween og deres andre spil var at få det i butikkerne. De modtog tilbud, men ingen af dem virkede seriøse nok, så derfor blev det ikke til noget, før Apple Store kom til og nogle af deres spil havnede på iOS, hvor der bl.a. kan købes flere baner for \$1

Jadeware har en lang række gratis spil på deres hjemmeside og det virker umiddelbart til at firmaet er gået lidt i sig selv her i 2020. Der er kommet enkelte spil de sidste 10 år, men ikke meget.

Du kan finde dem på:

www.jadegame.com

Zoo Tycoon

Microsoft

Zoo Tycoon er et forbløf-fende umorsomt spil med masser af dyr, skrigende og hyleri fra vrælende unger.

Opskriften i Zoo Tycoon er den samme som i mange af de andre Tycoon spil. Du skal opbygge en park, som folk kan lide og smide en masse penge i, så man kan udvide den endnu mere og få endnu flere gæster. Det lyder sjovt, og det er det ikke.

Dyrene er mere krævende end godt er. En spandfuld sand for meget gør dem sure, så tilpasningen af jordforhold, træer og legetøj bliver hurtigt en plage. Spillet er fyldt med faktuelle fejl.

Elefanter dør af alderdom efter et par år, de vil konstant kræve at få en mage, i virke-



ligheden lever hunner lever flok og hannerne er enspændere. I spillet lever de pænt sammen 2 og 2. Løver lever også pænt sammen 2 og 2, sådan lever alle dyr åbenbart.

MS fremviser total ligegyldighed overfor publikum, der kunne have lært noget, mens man havde det sjovt.

Man kan udvikle forskellige ting, som skal gøre ens Zoo bedre, efter 2 år har man dog udviklet alt, hvad der kan udvikles, på trods af at man kun har brugt få hundrede dollars om måneden på det.

Med andre ord, når man først har spillet Zoo Tycoon i nogle timer har man prøvet alt, hvad der er at prøve og det bliver så småt ligegyldigt.

Grafisk er det pænt, så længe man ikke zoomer for tæt på. Lydsiden er slem, nogle dyr larmer og larmer og larmer så lidt mere.

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



I Zoo Tycoon bliver en elefant max 2 år og en elefant er drægtig i to måneder. Måske skulle MS have læst biologi inden de lavede spillet.

RETURN TO CASTLE Wolfenstein



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

Det rummer syv missioner, tretten våben og multiplayer baner, som naturligvis i dag er stendøde.

I de syv missioner kommer man vidt omkring. Vi brød ud af en fangekælder, smadret et laboratorium, kapret en skilift, været omringet af blodtørstige zombier i katakomberne, og nedlagt en flok sindssyge genetisk forbedret nazi kvinder og var desuden blevet dræbt et utal af gange.



Heldigvis kan man gemme, når man vil, og det er nødvendigt for man kommer hurtigt i problemer.

Historien

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

Super AI

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





Det gør også at det har modstået tidens tand bedre end så mange andre 3D spil.

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

og præcision. Selv på den letteste level er det uhyggelig svært. Erfarne spillere byder naturligvis dette velkommen, men for den uerfarne eller bare dem af os, der ikke bruger 8 timer om dagen på at spille, er det nok også for svært.

Banerne
Banerne er meget afvekslende

og kæmpestore, derfor er det da også helt galt at der ikke er en kortfunktion. De forskellige rum er møbleret forskelligt og det ser flot ud.

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

Banalt actionspil?
Ret beset er RTCW naturligvis "bare" endnu en 3D shooter, men i 2001 var nok det bedste bud indenfor genren og selv i dag er det et godt spil, som jeg dog fortsat holder fast i er for svært for den afslappede gamer.

Lav en genvej til skrivebordet. Højre klik på ikonet og vælg egenskaber Udenfor " " tegnene tilføjer du: +set sv_cheats 1

I spillet kan du nu bruge følgende koder, dog virker de ikke på første mission, men den er heller ikke så svær. Tryk på ~ (eller 1/2 på de fleste tastaturer) og skriv koderne:

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



X-Men Mutant Academy 2 (PS1)

Activision

I 2001 var Marvel først begyndt at røre på sig, man havde ladet andre firmaer købe rettighederne til X-Men og filmene blev et hit. Næste naturlige skridt var spil.

Dette spil er et kampspil i stil med Mortal Kombat, Final Fight osv., omgivelserne er i 3D og kampen er i 2D og hvis man ser på at vi er i 2001, så er der ingen tvivl om vi er på øverste hylde.



Modstanderne er udfordrende, det er svært at mestre de forskellige combos, men det er nok et spørgsmål om at bruge nok tid på det. Hver enkelt har sine specielle tricks og der er også stor forskel på hvor svære de



er at slå, men umiddelbart virker spillet afbalanceret fint.

Set i forhold til kampspillene i dag, så virker det lidt tamt. Falder du over det, vil det helt sikkert give et par timers underholdning, men det også det.

Red Faction

THQ



Ødelæggelse er nøgleordet i Red Faction. Der er rigtig meget, der kan ødelægges, kan man ikke komme igennem døren, prøv at smadre væggen ved siden af. Kan man ikke klare kampvognen, kan du måske klare broen den står på. Underholdende er det, men det

virker kun de steder, hvor spil-designerne tænkte på den mulighed.

Plottet i RF er, at en ond minekoncern laver nogle mærkelige ting i deres laboratorier. Du bliver kastet ind i historien en dag, da du er på arbejde, og pludselig vælter nogle onde blå folk frem, heldigvis er alle de onde i blåt og de gode i rødt.



Opgaverne er simple, tryk på kontakter og kom videre. Men denne gang kan du styre køretøjer og ubåde, og

det har en effekt og er ikke bare en gimmick. Generelt handler det dog bare om at skyde fjenden og ellers komme fremad.

Der er flere sværhedsgrader og på den nemmeste er det til at gå til, mens mere erfarne nok først finder udfordringer på de højere levels.

Du får et glimrende 3D skydespil, der har fornuftig grafik og lyd. Det er dog optimeret til PlayStation 2 og det gør at frames er fastlåst på 50, måden at vælge våben på er den typiske konsolmåde og banerne er ret små. Så alt i alt er 70 kroner på GOG en ret høj pris.



Serious Sam – The first encounter

Croteam/Devolver Digital

Serious Sam er ret besat bare endnu en 3D shooter, men til forskel fra mange andre, så tager den ikke sig selv særlig alvorligt.

Bane 1 er noget med at finde en statue i et tempel, hvor det vrirler med døde folk. Soldaterne er henrettede og bærer deres hoved i den ene hånd og et våben i den anden. Andre bærer to bomber og lader sig springe i luften, når de kommer indenfor rækkevidde. Atter andre er bare monstre.

Dine modstandere materialiserer ud af den blå luft, så pludselig står der ti fjender 30 meter fra dig. Det skaber et helt andet gameplay end ved fx Max Payne.

Grafikken byder på store landskaber og flotte indendørs scenarier. Lyden er formidabel, Sam hiver efter vejret, man kan høre når fjenden kommer nærmere og nærmere. Musikken er der ikke hele tiden, og skifter mellem rolig til vild, når du bliver angrebet, så man virkelig kommer op og køre, når det går løs.

Serious Sam holder sikkert så godt fordi det netop er en urealistisk stil og mere tegneserieagtigt.

Du finder det på Steam i en HD remastered version.



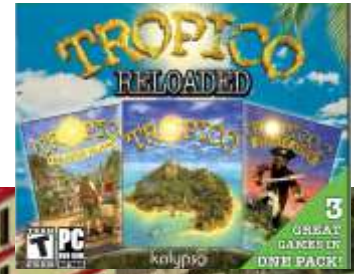
Tropico

Gathering of Developers

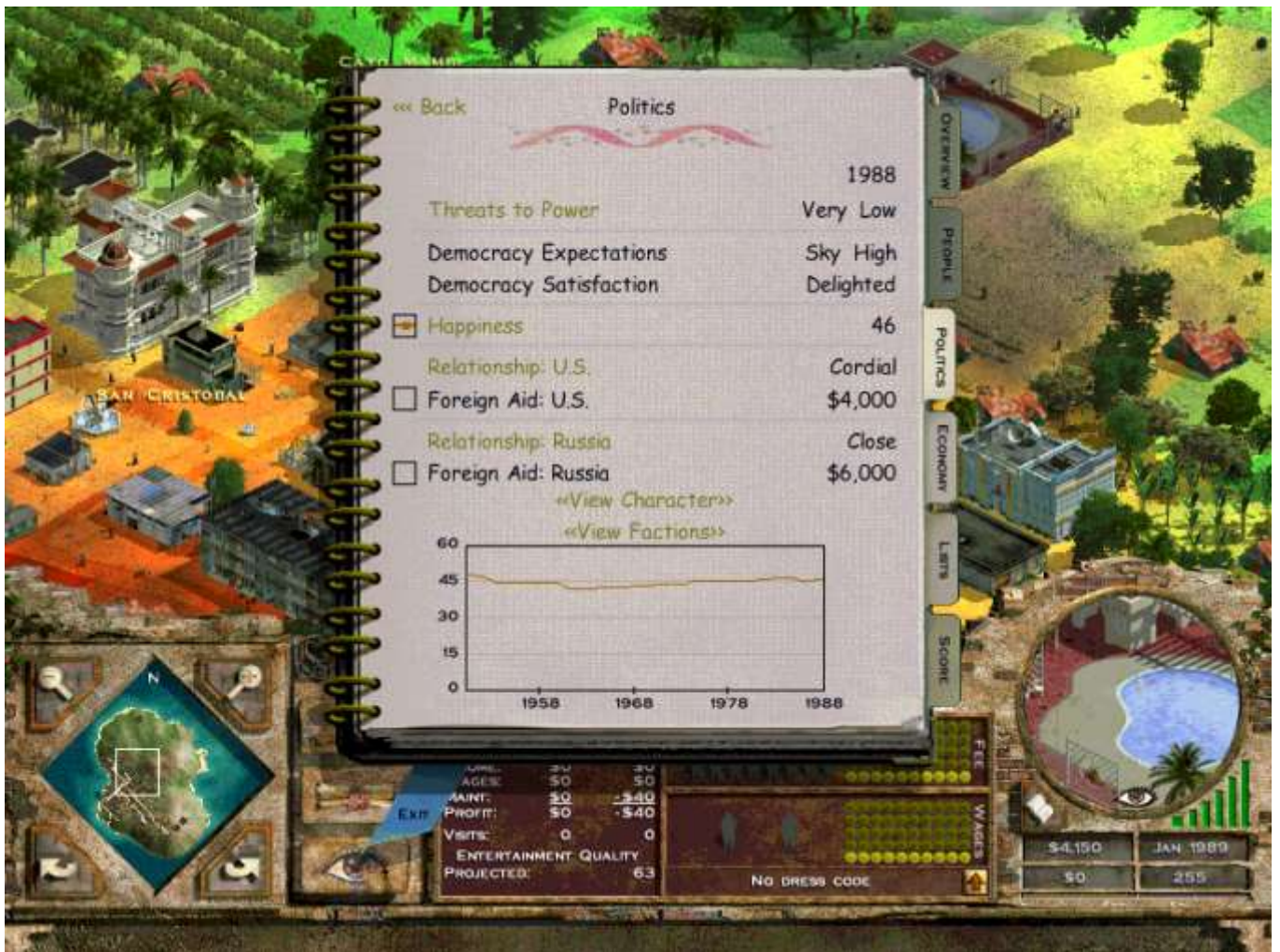
Hvis du nogensinde har drømt om at lede en lille tropeø, så har du nu chancen i dette easy-going realtime strategispil.

Den ligger et sted i Stillehavet og det er op til dig om du vil vælge den kommunistiske eller den kapitalistiske side. Det afgør bl.a. hvor meget du får i ulandsbistand, hvis du har et godt forhold til USA kan du sikkert også tiltrække flere turister.

Men der er også andre faktorer, som skal gøres tilfredse, hvis du ønsker en periode som diktator og nærmest uanset hvor godt du gør det, så



Ved at klikke på hver enkelt indbygger kan se hvordan de har det, jo mere tilfredse de er jo mere sikkert er det at de stemmer på dig ved næste valg.



ender det med at du bliver væltet enten gennem valg eller ved statskup på et eller andet tidspunkt. I et spil klarede jeg den i hele 70 år før mine undersåtter fik nok, for i Tropicco handler det ikke om at ombygge et samfund, men også om at blive ved magten. Der er valg hvert 5-10 år og du kan vælge at satse på fire valg eller du kan manipulere lidt på resultatet. Det bliver dog altid opdaget og det er trodsalt også begrænset hvor meget de kan ændre.

En anden måde kan være at styre dine radio og tv-stationer til at støtte dig, og man kan såmænd også aflive sin modstander, hvis man har mod på det. Det fremmer næppe chancen for at blive siddende mere end en periode ekstra.

Du kan bygge ikke på samme måde som i Sim City, du opstiller et skelet, men der kan godt gå flere måneder og år før bygningen er klar til brug, som i den virkelige verden. Du kan styre immigrationen ved at vælge alt fra open-door til ingen forlader-landet politik. Du kan faktisk rode med det meste.

Alligevel har det en meget afslappet stemning, hvor man stille og roligt ender med at spille både en og to timer mere end man lige troede.

Zoom

Mange ældre spil har det problem at skærmopløsningen er så lav at man føler spilområdet er meget lille og at det er kastet op i hovedet på én. Men i Tropicco kan du zoome langt og også helt tæt på. Det giver det



Tropico 2 (nederste billede) kom aldrig til at virke på min computer, men det medfølger i Tropico Reload hos GOG, måske har du mere held. Der styrer man en pirat ø.



overblik som man lidt for ofte savner i ældre strategispil. Derudover kan du også zoome tæt ind på dine indbyggere og se data om hver enkelt.

Bugs

Tropico 1 er for længst forsvundet fra den digitale verden, så den oprindelige version skal du lede efter på loppemarkeder. Til gengæld er der lavet en Reloaded version som kan købes på GOG. Det er den oprindelig med diverse patches, DLC plus Tropico 2, som desværre ikke virkede på min computer. Der er også forskellige versioner på bl.a. Steam til næsten ingen penge. Jeg oplevede desværre at Tropico gik ned et par gange, men det er dog ikke værre end det er til at leve med.



Der er kommet seks spil i serien og det seneste kom i 2019.

Max Payne

Rockstar Games

Den første reklame for Max Payne kom tilbage i 1998, men først i 2001 kunne vi nyde spillet. Og det gjorde vi.

Max Payne er en blanding mellem en film og spil. Plotet fortælles gennem små film og tegneserierklip, og det virker godt, men det gør så også Max Payne til et meget lineær spil. Det opvejes dog af det gode gameplay samt at historien er velfortalt og dygtigt lavet.

Man ser Max bagfra og den vinkel virker meget bedre end i de fleste andre spil af den genre. Primært fordi kameraføringen er fremragende.

Max er i konstant skudkamp og der er masser af ammunition til rådighed. Derudover var Max Payne der første

spil med bullettime effekten. Hvis det ikke havde været for den effekt havde vi næppe husket Max Payne så godt i dag.

Grafisk og lydmæssigt lå Max Payne i en helt anden liga end sine konkurrenter. Alligevel virker Max Payne i dag forældet. Genren er nok den, der har udviklet sig mest og det ses. Max Payne er et ok gensyn, men det er ikke rigtig tiden værd.

I 2008 kom der en glimrende Max Payne film med bl.a. Mark Wahlberg og der er kommet yderligere et par spil i serien.



Land Of Genesis - Amiga

Clearwater Interactive

Som de fleste andre spil der kom som Amiga-only spil, så var også Land Of Genesis et enmandsprojekt. Denne gang lavet af Maurizio Gemelli, der var et velkendt navn på demoscenen.

Han brugte tre år på at programmere spillet, der er en platformer med klar inspiration fra Turrifican.

Det havde 5 levels med masser af effekter, en fin 3D intro og 180 fjender med hver deres AI. Der er masser af parallax scrolling. Genesis er et teknisk meget flot spil. Der bl.a. starter med en flot intro, der naturligt nok i dag ser meget pixeleret ud.

Første level er platformer og her opdager vi de første problemer. Dels den altid irriterende ting, nemlig at hop sker ved at trykke opad fremfor knap 2. Det kan dog ændres på emulator.

Efter level 1 skal vi ud og flyve en tur i en glimrende 2D shooter, inden vi skal tilbage igen til vores platformer. Denne gang er det en slags skovbane.

Mellem hver level kan man med de indsamlede mønter købe forskellige opdateringer, fx mere styrke, mere beskyttelse osv.

Land Of Genesis krævede 4Mb ram og AGA, men før det kører godt skal man regne med mindst 040 CPU og 8 Mb ram.

Land Of Genesis udkom 5 år for sent til at være rigtig interessant. Grafikken er flot - i forhold til det er Amiga, men ikke i forhold til markedet generelt.



Newcomer (C64)

Cinematic Intuitive Dynamix/Protovision

Newcomer er et godt eksempel på hvad der sker, når udviklere ikke har en stopknap. Det ender som et teknologisk kæmpe værk uden at være ret meget mere end det.

Newcomer er et rollespil (RPG) på ikke mindre end 14 disketter. Allerede der burde alle alarmklokker havde lydt for udviklerne. En anden alarm burde have lydt undervejs i de ti år som de udviklede spillet på. Måske meget sigende for teamet, så kastede man sig øjeblikkeligt over Enhanced Newcomer, der kom i 2004, kun for derefter at rode sig ud i Ultimate Newcomer, der skulle være endnu større, endnu bedre samt fikse småfejl. Et projekt, der tilsyneladende blev opgivet i 2013.

Softwarefirmaet Grandslam fremviste stor interesse for



14 disketter
180 personer
50 lokaliteter

spillet, da den første demo blev fremvist i 1992(!), men de faldt naturligt nok fra i takt med tiden gik.

Historie

Du ankommer på en ø, der også virker som et fængsel, du har lavet et dobbeltdrab på din kone og hendes elsker. Det er din opgave at finde ud af hvem Obersten er som alle taler om, overleve og måske endda komme væk fra øen. I takt med at du udforsker øen, så møder du andre personer, du kan slå følge med. Der kan være seks personer i din gruppe og alle kan have forskellige evner og funktioner som i stil med Wasteland eller de første Falloutspil.

Der er over 180 interaktive personer i verden, 80 stillbille-





der og 50 forskellige lokaliteter med 30 forskellige grafisk tilbehør. Historien er ikke lineær og der er mange forskellige måder at gennemføre det på.

Jævnfør de få, der har gennemført spillet, så taler vi om effektiv spilletid på mindst 3 uger og så havde man kun set en af mange slutninger. Altså kort sagt, overkill ud i det ekstreme.

Gameplayet er som i Dungeon Master og selvom det er imponerende både i omfang og teknikalitet, så ændrer det ikke på at der er markant bedre spil derude i den genre, det var der også i 2001. Jeg kunne fx nævne Bards Tale som eksempel.

Imponerende og skuffende Newcomer er altså kæmpe spil og det ses med store flotte stillbilleder, god baggrundsmusik og masser af dialog. Lydeffekterne til gengæld meget begrænset.

Spillet er pakket effektivt for at undgå alt for mange unødvendig disketteskift, det betyder dog at alt skal udpakkes, så der er små pauser, som forsinker handlingen overalt. Når man går rundt og udforsker øen tager det 3-4 sekunder at gå et skridt og af en eller anden grund kunne jeg ikke dreje til venstre, men kun til højre (så venstre, blev altså 3xhøjre), om det var min kopi ved jeg ikke.

Selvom disketteskiftene er begrænset, så er der mange af

dem, det er til at leve med på emulator, men på den rigtige maskine, vil det være et mareid. Jeg spillede Newcomer på CCS3.9, hvor det ikke genkendte flere disketter. Efter manualen at dømme så virker det også på Vice.

Lydsiden er god baggrundsmusik som presser SID chippen til det yderste, faktisk så meget at der kom rapporter om at gamle chips kunne få spillet til at crashe. Det er fordi gamle chips bliver slidte uden de stopper med at virke.

Alt i alt er Newcomer et teknisk meget imponerende spil, men desværre er det ikke særlig godt.



Der udkom også en fysisk kopi:
<https://www.c64-wiki.com/wiki/Newcomer>



Shogo: Mobile Armor Division - Amiga

Monolith (PC) & Hyperion (Amiga m.fl.)

Shogo MAD adskiller sig fra andre 3D-shooters, ved at du styrer en stor Mech robot i nogle områder, mens du i andre er til fods. Gameplay adskiller sig dog ikke markant af om du er til fods eller i robotten. En anden detalje er at du kan lave en kritisk skade på modstanderen, ulempen er at det kan modstanderne også gøre på dig.

Alt efter hvilke valg du laver i spillet, så får du forskellige missioner og forskellige slutninger.

Det var et glimrende 3D spil til PC i 1998, men grafisk havde det også sine fejl, fx var udenørs områderne meget øde, ansigterne er horrible og nogle af våbnene ser grimme ud. Omvendt ser indendørs områderne meget flotte ud og blod-effekterne er forrygende. Du kan i bogstavelig forstand se blodet dryppe ned af væggene

efter et drab. Monolith havde stået for **Blood** i '97, så det gav god mening at videreføre den stil.

Skuffende salg

Monolith havde selv udviklet 3D motoren og havde store forventninger til spillet, bl.a. arbejdede de på flere udvidelser allerede inden Shogo havde ramt hylderne. Alle disse udvidelser blev aflyst da salgstallene kom ind. Spillet fik ellers positive bedømmelser af anmeldere og blev kaldt både unikt og fremragende. Til trods for det så solgte det blot 20.000 kopier af de 100.000 de havde lavet op til julen 1998.

De fleste markedsanalytikere indenfor branchen er i dag enige om at Monolith helt enkelt ikke formåede at få spredt deres kopier nok samt ikke at få markedsført deres spil godt nok. Man skal huske på at den-



gang skulle man betale ret høje beløb for at markedsføre sig hos de store butikskæder. Markedsføre betyder i dette tilfælde at stå på hylderne. Derfor var Monolith nødt til at have sine kopier stående hos færre end deres konkurrenter og kunderne havde svært ved at finde spillet.

Amiga versionen

Hyperion samlede spillet op i 2001, hvor de lavede en port til Amiga, Linux og Mac på en hybrid-cd. Da det imidlertid var et frygtelig mas at få alle tre versioner til at virke endte de fleste med at bruge den vedlagte PC-version på skiven.

En port er et program som konverterer PC-spillet i takt med det afvikles. Resultatet er pc-spillet virker på din maskine. Ulempen er at det gør systemkravene markant højere end de behøver være.

Det gjorde at spillet ikke virkede særlig godt i 2001 og faktisk skal vi helt frem til Amiga X1000 i 2012(!) før der var Amiga hardware der rent faktisk kunne afvikle Shogo MAD som det var ment. Og så er det egentlig ret fedt.



King's Quest 1 (VGA Remake)

AGD Interactive

Kings Quest fra Sierra Online var et af de spil, der virkelig startede genren "graphic adventure game" og de utallige spil i serien - af mere eller mindre god kvalitet - kom til at præge halvfemserne.

Det er AGDI, der har lavet en ny moderne version af det klassiske spil. Det er mærkeligt de har fået lov, men ifølge

hjemmesiden, har de skam hentet alle tilladelser. Når man ser på arbejdet, er der ikke noget at sige til Sierra har givet dem lov. Der er i den grad fremvist kærlighed og dygtighed til projektet

Spillet er helt som det gamle i alle puzzles, personer og steder. Der er til gengæld blevet opdateret væsentlig i grafikaf-

delingen. Man har tilføjet fuld tale og en masse ny musik.

Musikken og lyden er ikke ligefrem verdens bedste, men stemningen er meget velbevaret og grafikken giver virkelig spillet liv på ny.

Den store ændring er, at interfacet er blevet lavet om til den stil som Sierra brugte i deres





nyere adventures, og det gør det lettere at finde rundt, styre sin figur og integrerer med omverden.

Historien handler om den unge Sir Graham, der skal hente



kongerigets tre magiske ting hjem igen for at landet kan overleve.

KQ1 tager os godt rundt i eventyr universet, som vi kender og elsker det. Der er dansende gnomer, trolde under broen og meget mere at hygge sig med. Alt i mens vi skal løse puzzles, snakke med forskellige karakterer. I det hele taget er der vist ikke lavet det mindste om på plottet fra originalen. Det vil også sige at det er

svært og meget nemt at dø. Så det er en god ide at gemme ofte.

KQ er i forhold til adventures i dag ret kort, men fortællingen holder vand og man er godt underholdt.

Kilde til kortet:
<https://i.imgur.com/ik4Ux.jpg>
 Kortet er opbygget som i det gamle spil, dvs. at kortet ikke nødvendigvis passer helt logisk sammen. Dette kort gør spillet en smule lettere, men ikke meget.



www.computerbladet.dk



Civilization III

Firaxis



Du starter 4000 år før Kristi fødsel. Det er dit mål at opbygge en civilisation, opnå verdensherredømmet og gå over i historien som den største civilisation nogensinde.

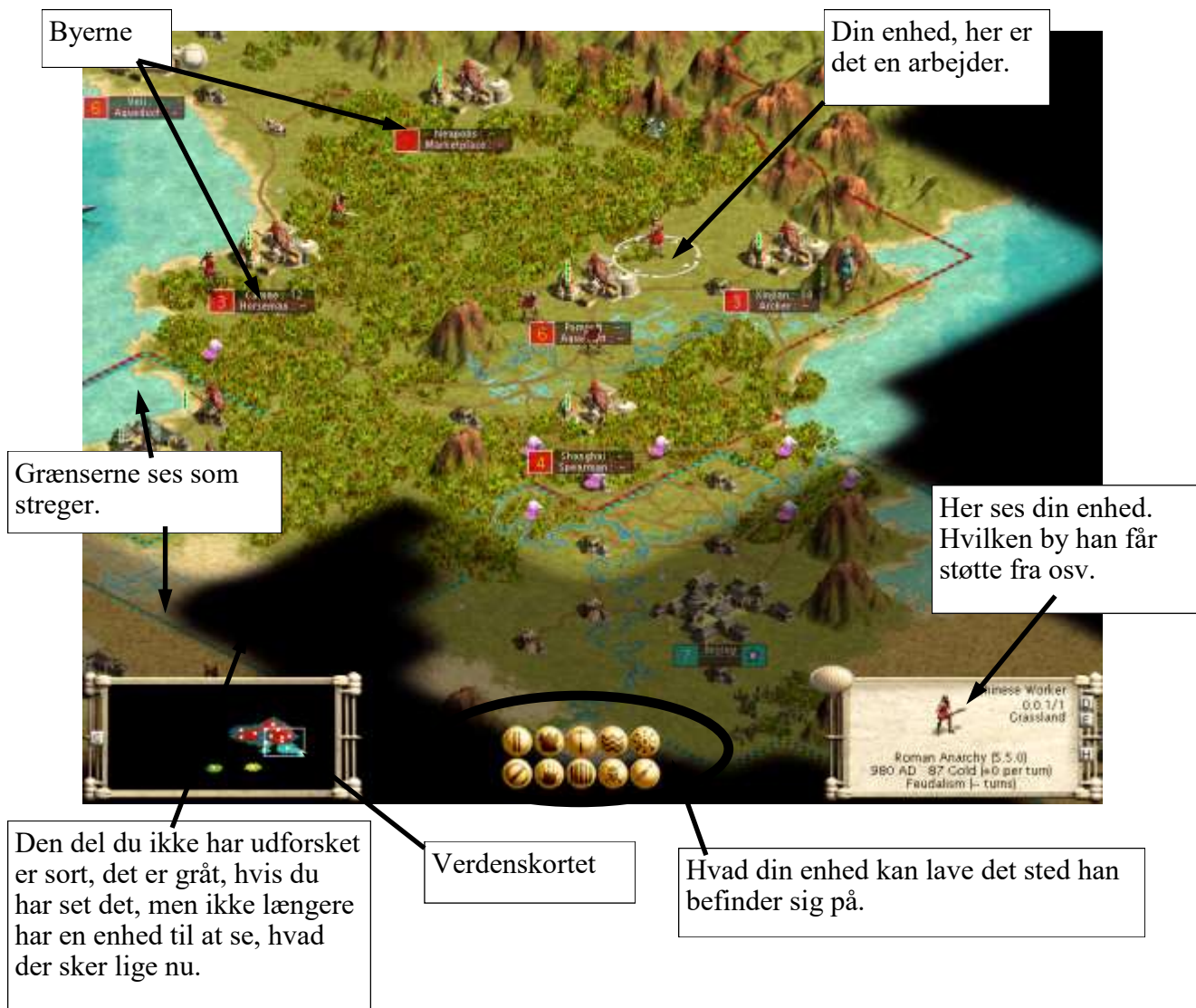
Tilbage i 2001, fem år efter den legendariske toer fødtes en ny klassiker. Siden er der kommet yderligere tre spil - og masser af DLC og udvidelsespakker - i serien, der ligeledes er gået over i historien, så er der egentlig grund til at bruge energi på et 21 år gammelt spil?

Ikke en ener længere
Der findes andre spil, der har samme tema, men i Civilization er der ingen missioner undervejs. Du styrer suverænt dit rige til rigdom og glørværdighed - eller det modsatte. Civ3 ligesom forgængerne turbaseret. Det skaber en rolig strategisk stem-

ning, hvor det i andre spil handler om at kunne betjene tasterne hurtigt og effektivt, så er der her ro og fred til at over sine træk, mens man henter en kop kaffe til.

Man kan vælge mellem 16 civilisationer, og der kan være op til 15 computermodstan-





dere, til gengæld er der ikke noget. Der hedder multiplay-er, men ærlig talt er det en både langtrukket og kedelig oplevelse i senere versioner.

Man kan ligesom i de tidligere spil vinde ved at banke resten af verden eller være den første der sætter et skib ned på Alpha Centauri. Man kan også vinde ved at score flest point, ved at være den mest betydningfulde kultur eller ved at vinde et valg som planetguvernør.

Oplevelse
Den mest åbenlyse forbedring er den voldsomme afpuds-

ning af grafikken, selvom filmene af "Wonders" er blevet afløst af billeder med en lang beskrivelse, hvilket synes som et lidt underligt valg. Alle enheder er blevet animeret, hestene vrinsker, krigerne udstøder krigsråb. Arbejderen, der bygger veje, står og graver, indtil han er færdig. Landskabet fået en ordentlig overhaling og man har nu bedre overblik end tidligere.

Musikken er suveræn, den skifter leje alt efter, hvad der sker, og på forunderligvis kan man holde ud at høre på den i timevis.

Menuerne

I de tidlige spil kom en menu op og det var ikke til at se, hvor man var henne på kortet. Specielt når man havde mange byer at holde styr på kunne det være afgørende for spillets gang, fx at man satte produktionen af en soldat i gang det forkerte sted. Nu er det gjort sådan at menuen er gennemsigtig, så man nemmere kan holde overblikket. På mange måder er menuen bedre end i senere versioner, mere simpel, men også med bedre overblik.

Kamp

Kampdelen var egentlig ikke

tænkt en større rolle. Ideen var at være det land, der først tog til fremmede planeter.

Spillerne ville det anderledes og bankede løs på hinanden. Det har man taget til sig, og derfor er der kommet flere enheder og det er blevet væsentlig mere komplekst at ud-

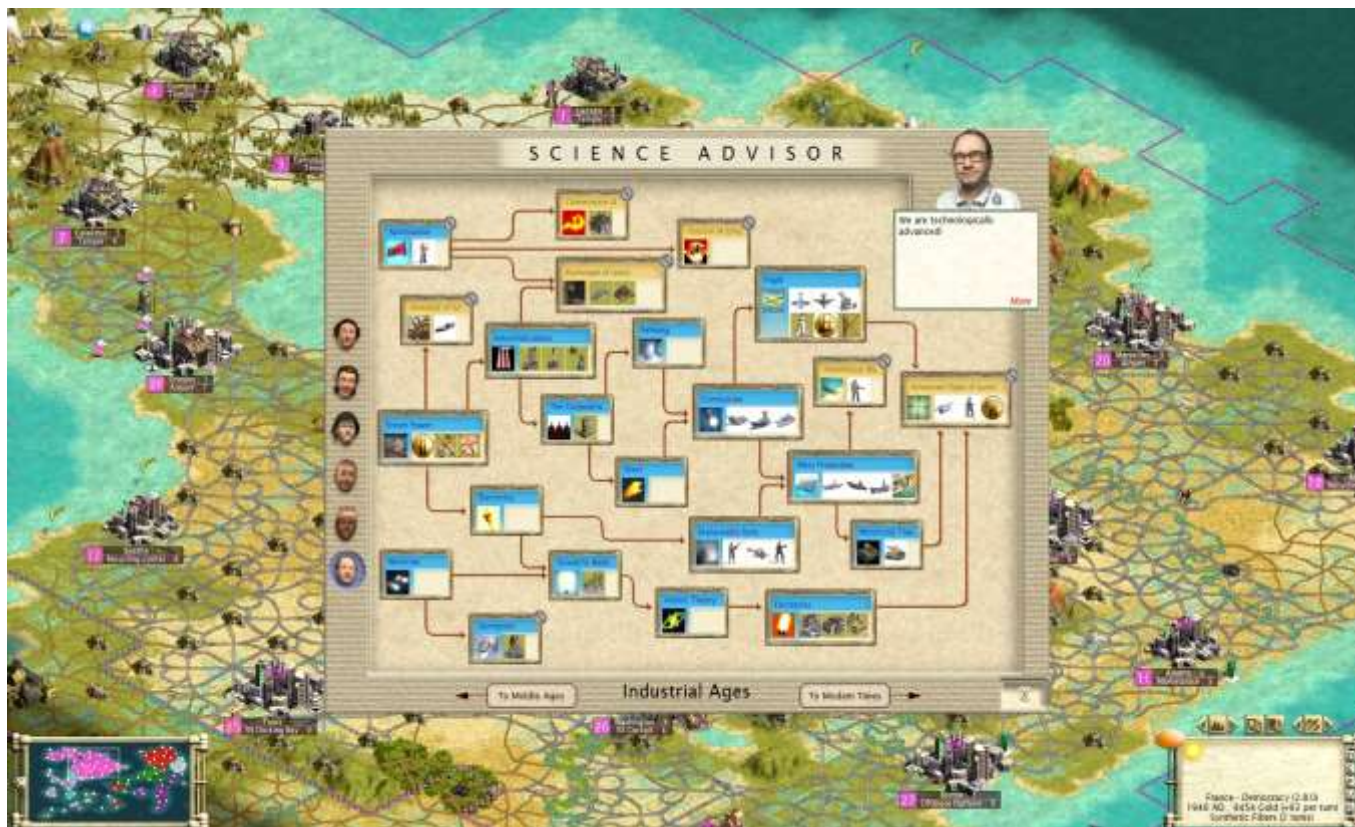
kæmpe slagene. Katapulter bruges til at bombe byen tilbage til stenalderen, og dernæst træder dine soldater til. Et skib, der bomber din by kan ikke blive smadret, men kan til gengæld heller ikke udrydde en landenhed, men kun skade den betydeligt. Slagene bliver heller ikke helt så tilfældige.

Tidligere kunne du opleve af legioner kunne nedkæmpe kampvogne eller bombefly. Det er nu blevet mere realistisk. En legion kan måske nok vinde over et regiment kampvogne, men det sker så sjældent at det er usandsynligt. Til gengæld kan de ikke nedkæmpe et kampfly.



- 1) Viser hvilke ressourcer har byen til rådighed.
- 2) Bynavn, og lidt fakta om byen.
- 3) Hvor meget dens kultur betyder for dit rige.
- 4) Man kan fortsat se det omkringliggende samfund, så overblikket er langt bedre end i tidligere spil.
- 5) Mad, shields og lignende ting, som din by skal bruge for at vokse. Tallet viser hvor stor byen er.
- 6) Tilfredse og utilfredse indbyggere.
- 7) Hvilke ting, der er bygget i netop denne by.
- 8) Hvad der gør dine indbyggere glade.
- 9) Hvor meget din by forurener. Denne bys forurening er nærmest uhyggelig.
- 10) Shields er afgørende for, hvor hurtigt din by kan producere enheder og ting.
- 11) Penge, handel og lykke og korruption (venstre)
- 12) Militære enheder, der findes i byen.
- 13) Maden er afgørende for hvor hurtigt din by vokser eller evt. skrumper.
- 14) Hvad byen er i gang med at producere lige nu





Hvis man vil have bare en lille chance for at vinde på sværeste level, så skal man have styr på sin udvikling, vælger man den forkerte vej kan du tabe hele spillet 100 træk senere.



Civilization (1991)

I 1991 kom Civilization. Det ændrede med et slag hele genren. Turbaseret, verdensherredømme, men som noget nyt er målet ikke nødvendigvis verdensherredømme gennem militærmagt.

Vejen til succes handler først og fremmest om at udvikle den bedste teknologi. Den bedste teknologi er sandsynligvis lig med de bedste våben, dels for at overleve, dels for at udvikle den teknologi som enten gør dig til kulturbærende magt eller sender dig til stjernerne som den første.



Civilization 2 (1996)

Diplomatiet er det, der har forbedret sig mest over årene. Det var lidt af en plage i etteren. Der skal man først skabe en diplomat, og dernæst sende ham over til fjenden – hver gang.

Grafisk er der naturligvis også sket voldsomme forbedringer, men Civilization har aldrig handlet om grafik. Det skal bare virke, det er langt mere interessant at computer AI er forbedret og har hver sin personlighed alt efter hvem man taler med.



Det betyder, at være det første land med fly pludselig er langt mere strategisk vigtigt end tidligere.

Hvis man har spillet senere spil, er det vigtigt at huske på at i de tidlige Civ spil kunne en enhed som udgangspunkt ikke blive såret. Når to enheder støder sammen så dør den ene.

Der kan også stå flere enheder på samme felt, noget som man heller ikke kan i de senere spil. Det genopdagede jeg på den hårde måde, da Frankrig slyngede over 30 kavalerister i hovedet på mig med et slag.

Arbejderen
Der er naturligvis kommet

nye enheder og den, der skal bides mærke i er arbejderen. Arbejderen laver veje, miner og andre forbedringer. De kan blive kidnappet uden kamp af dine modstandere og kan pludselig være i gang med at arbejde for fjenden, dog arbejder kidnappede arbejdere meget langsommere. For at anlægge en ny by skal

man have en settler enhed.

Man kan ændre på om ens land er fred eller krigstid. Hvis man er i fredstid koster militæret mere, mens ikke-militærisenkram bliver dyrest i krigstid. Du kan selvfølgelig også fastholde fredstid selv om du er i krig, det kan godt være en fordel, hvis du er i



Angribe? Nejda, hvordan kan du få den ide?



krig mod en underlegen fjende langt fra hovedlandet.

Pøblen

Dine indbyggere er langt mere komplekse. Hvis du fører krig bliver de hurtigt trætte af den, og det fører til oprør. Gudske- lov kan man nu ansætte en guvernør til at styre den del af spillet og at en by går i oprør, får ikke dit styre til at krakelere. Mon ikke de fleste af os endte med at opgive demokratiet i de to første spil?

Når du vinder en by bliver den ikke bare automatisk en del af dit rige. Du overtager godt nok alle bygninger og skatteindtægter, men du kan ikke uden videre regne med byens indbyggere. De kan både kan gøre oprør eller gøre passiv modstand ved at arbejde langsommere. Hvis du har en høj kultur standard vil det gå langt nemmere end hvis du bliver anset som en barbarisk stat.

En by kan endda blive så imponeret af din kultur, at de ligefrem skifter side af egen fri vilje. Endelig kan du også brænde byerne af, og så er du over problemerne, men så falder din anseelse øjeblikkeligt

og erobringen af de byer du skal bruge kan blive meget sværere.

Tidligere var det sådan at et rige kunne splitte over i to, det er ikke længere muligt og det er heller ikke muligt at et rige overgiver sig og derefter bliver en versalstat under dig.

Atomkrigen

Tidligere var atomtiden nærmest højdepunktet i spillet. Ganske ofte endte det med ragnarok, når spillerne fik **atomvåben**. I 3'eren vil det fortælle en masse om spilleren. Man kan bruge både langtrækende og taktiske a-missiler. Hvis du vælger at bruge A-våben har det betydning for dit forhold til de andre spillere. Men det kan også bruges aktivt indenfor diplomatiet. Netop sidstnævnte ting har fået langt større betydning. Man har fået langt flere muligheder for at lave alliancer, pagter og handelsaftaler med hinanden. Man har nu en direkte linje til sine modstandere og allieret. Man skal heller ikke til at bygge karavaner for at handle, man sørger simpelthen for at have en rute til dem og så kan man ellers handle på livet løs, hvis

man ellers kan blive enige med de andre.

Man kan vinde en diplomatisk sejr, dvs. at der er 2/3, der stemmer på dig som planetens leder. Det er bestemt en rar ting, de fleste af os har nok prøvet at bruge en stor mængde kedelige timer på at få bannet den sidste modstander på plads før man endelig kunne erklæres som sejrherre.

Resurser

I kampen om verdensherredømmet spiller diplomatiet en altafgørende rolle, for du skal nemlig have de rigtige resurser.

Hvis man vil bygge legioner skal man have jern. Der skal uran til atomvåben, for at bygge jernbane skal man have jern og kul osv.

Ressourcerne er spredt i bunker, således at nogle områder er fyldt med uran, andre med jern, kul eller noget helt andet.

Dermed bliver handelsruterne langt mere betydningsfulde end tidligere set. Men ikke alle vil handle med dig, og til tider kan det være nødvendigt at rasle med sablen for at få, hvad man





vil. På den måde bestemmer ressourcerne en stor del af din krigsstrategi. Det kan give mening at gå efter at erobre modstanderens eneste forsyning af kul, og pludselig har du handicappet din modstanders evner betydeligt. Hvis du er den eneste med adgang til uran skal f.eks. ikke sælge det til ham, der kan producere atomvåben, men regne med at han på et tidspunkt nok går efter det med magt, altså forskans dine byer, der har uran.

Kulturen

Hvis man er kulturel vil dine modstandere være langt mere venlig stemt overfor dig. Det kan dermed betale sig at udvikle kunst og litteratur. Hvis du udelukkende går efter magt og

styrke, vil de andre se dig som en barbar eller terrorist. Det giver dig direkte fordele at være oplyst. Omvendt skal du ikke tro at oplyst er nok. Et oplyst svagt land forsvinder på et tidspunkt. Dog styrker kulturen dine muligheder for at indgå alliancer.

Begrænsning

Firaxis' største problem har været, hvordan man begrænsede og sørgede for at gameplayet på den ene side blev så komplekst at vi gider spille det og på den anden side så tilgængeligt at vi ikke drukner i kompleksitet. Det er lykkedes til fulde, måske fordi man har holdt fast i det oprindelige gameplay og kun ændret det, som skulle ændres.

I forhold til senere udgaver? Tredje udgave af det meget populære spil var en anderledes oplevelse end de nyere udgaver. Reglerne er lidt anderledes, fx at der kan være flere enheder på et felt og det har flere konsekvenser at bruge A-våben. Udover det er en fed detalje at byerne kan gøre oprør og tilslutte sig ens rige.

Den største ting, jeg skulle vænne mig til var at man ikke kunne zoom samt at der kun kan være op til 16 deltagere i et spil. Bystater eksisterer heller ikke.

100 kroner i Steam? Ja, helt bestemt prisen værd.

Zero Gunner 2 (Dreamcast)

Zerodiv

Hvis du elsker de gode gamle 2D skydespil, men gerne vil have det med moderne grafik, så er du kommet til det rette sted. Zero Gunner 2 handler dybest set om at skyde alt, samle powerups, skyde endnu mere og så ellers få en høj score.

Kontrollen med din helikopter(?) er forrygende, lyd-effekterne er fantastiske og så er der eksplosioner, masser af eksplosioner, blinkende lys og du mærker adrenalinen pumpe i blodet.

I sin tid kom det ikke til Europa, da det udkom efter Sega havde opgivet markedet. Men spillet blev genopdaget da der kom en Nintendo Switch udgave i 2018. Den version har selvfølgelig endnu bedre grafik og lyd, men ellers samme gameplay.



Rockmanager

Pan Interactive/Monsterland

Rockmanager er et spil, jeg gerne ville have brugt meget plads på, for det var nemlig et sjovt og ligetil strategispil, hvor det handler om at føre sit band eller sanger til tops på hitlisterne.

Der er otte missioner, når du har løst en får du adgang til den næste. Der er stor forskel på dem. Du skal sørge for at få et metal band på fode igen, du skal sikre at et komplet talentløst band får gode anmeldelser, og at nervevraget sælger, inden han kvitter musikken (igen).

Det er sjovt, men det er vigtigt at forstå hvilket spil Rockmanager er. Mulighederne i lydstudiet er der ikke mange af og det

er helt tydeligt, at det ikke er der spillet har sat sit fokus. Selv den mest tonedøve kan gennemføre spillet. Coveret spiller en stor rolle for dine salgstal, specielt hvis du kan betale for retningerne for at stille det frem i butiksruden, ligesom det handler om at smøre de rigtige steder, altså sikre at bandet bliver anmeldt godt osv.

Det er et rigtig sjovt spil, men desværre kunne jeg end ikke få det til at virke på min Windows98 maskine, da jeg ikke kunne finde det rigtige patch og nettet er fyldt med folk, der efterlyser en kopi, der virker. Jeg krydser fingre for det lykkes.



DRUUNA

Morbus Gravis



Morbus Gravis er titlen på Paolo Serpieri's fremragende voksentegneserie, der har gået sin sejrsgang over det meste af verden siden den startede i 1985.



Artematica brugte tre år på udviklingen og det ses på den fremragende lyd og grafik. Grafisk er vi oppe i den bedste ende af skalaen anno 2001.

Paolo Serpieri fulgte personligt spillets udvikling. Men han har vist ikke haft den helt store indflydelse på andet end grafikken og lyd. Hvilket desværre også er det eneste, der dels rammer tegneseriestilen og dels virker rigtig godt gennemført

Plot
Druuna lever i en rumby af en slags, der er blevet glemt af alt og alle. Byen er plaget af sorten, som er en pest, der er i gang med at overtage hele byen. Den forvandler borgerne til skrækelige slimet monstre med en uhyggelig sextrang. Det er der blevet en lang række bind ud af med sindssyge flotte tegninger - og sex. Masser af sex. Ja. ekstrem meget sex.

Derfor virker det som et både

mærkeligt og forkert valg, at man ikke har hverken det, nøgenhed eller bare erotik med i spillet. Billedet herover kommer fra en reklame og er slet ikke i spillet.

Historien tager udgangspunkt at **Druuna's hjerne er fanget** i den onde computer, mens hendes krop er i kontrolrummet, som vist bliver afsløret i bind 5 eller 6. Din opgave er at trænge ind i hendes hjerne og befri hendes sjæl. Hvilket i praksis er at komme til "de øvre levels og opdage sandheden" som det forklares i manualen.

Ifølge samme velskrevet manual er spillet et grafisk 2. generations adventure ulig noget vi nogensinde har set og flot er det i hvert fald. Manualen er der god tid til at læse, for det tager sin tid at lægge seks cd'er ind på harddisken, i alt 3,2 GB. Det er og var også dengang





helt åndssvagt med seks skiver fremfor en dvd.

Platformer?

Første del går ud på at finde noget serum til Schastar, der er syg af sorten, allerede her begynder man at få en mærkelig følelse af dette adventurespil.

Adventurespillet starter nemlig med noget, der mere minder om et platformsspil i 3D og styringen er forfærdelig. Du går med stort besvær ligeud, men når kameravinklen skifter

betyder den samme knap, at du går baglæns. Tryk på hop tasten og hun bukker sig den ene gang, næste gang gør hun noget andet og med lidt held hopper hun også en gang imellem.

Det er nemt at forestille sig, hvad der sker når du bliver forfulgt af et væsen. Druuna kan (næsten) ikke kæmpe, så hendes forsvar er at løbe. Det kommer man til at dø mange gange af. Ikke af fjenderne, men fordi man kæmper med

styringen.

Det bliver heller ikke bedre af at man ikke bare kan gemme, når man har lyst. Styringen bliver hurtig din værste modstander. Det bliver ualmindeligt frustrerende, når du skal bruge over en time og mere end tyve forsøg for at hoppe over et halv meters hul i en bro.

En anden ting der er værd at bemærke er at Druuna i tegneserien er dybt naiv og lidt en gås. Hendes slogan kunne nemt være "det ved jeg ikke", så det gør det lidt morsomt at man har valgt et adventure med gåder til hende, men lad det nu ligge.

Gameplay

Din opgave er ret simpelt at finde fra a til b og endelig nå de øvre lag af byen. Det er nemmere sagt end gjort. Nogle døre kan kortsluttes, andre kan man ikke, men det er svært at finde ud af hvilke der kan åbnes og hvilke der ikke kan. Alt





for tit sidder man fast ved en gåde som man end ikke er sikker på man skal løse.

Gåderne gives der ikke mange hints til og ens indre stemme er ofte ikke ens hjælper. Fx er der en indre stemme der siger ”her er vidst intet, jeg kan bruge” når du træder ind i et rum, man går derfor videre. Kun for at opdage at der i en skuffe ligger nogle papir, du skal bruge. Hvorfor laver spillet den slags fælder?

Druuna forsøger at være en mellemting mellem Myst-spillene og action. Det fejler i begge genre.

Stilbillerne er flotte. Det samme kan man sige om videose-

kvenserne, mens animationer og ansigtsudtryk i 2001 har været en nydelse. Soundtracket er fremragende og klart det bedste ved spillet.

Uspilleligt
Man sidder tilbage med en følelse af at spillet nærmest er uspilleligt i flere sekvenser og selv med løsningen i hånden, så er det helt urimeligt svært og man bliver straffet hårdt for ens fejl, der ikke føles som ens egen skyld, men pga. umulig styrings.

Heldigvis har DeeALup lavet en video på Youtube som en film ligesom du kan finde flere walk throughs ved at søge på navnet.

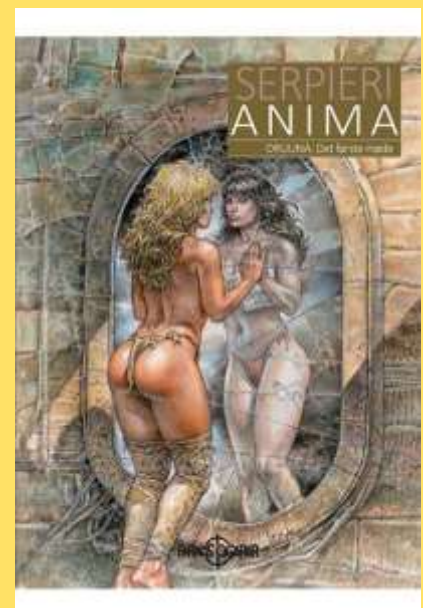
Tegneserien

Paolo Euleteri-Serpieri startede i 1985 tegneserien om pigen Druuna, der vil gøre alt for at redde sin elskede Schastar fra den frygtede virus, der forvandler almindelige mennesker til monstre.

Det alt inkluderer ret meget sex, nøgenhed, voldtægt og vold og ikke mindst endnu mere sex.

Man kan argumentere for og imod historien om Morbus Gravis-serien er interessant, spændingsfyldt eller bare en tynd undskyldning for at tegneserieporno, ligesom historien er en undskyldning for at læse porno uden at skamme sig. Fjernede man den del af serien så stod man dog fortsat med en fed sci-fi historie som dog nok havde taget et enkelt 68-siders album at fortælle.

De første seks albums giver en lang historie og de er samlet i bind 1-3. Der er udkommet et album 0, der byder på en aldrig før udgivet historie.



Sonic Adventure 2 (Dreamcast)

Sega

Sonic er tilbage i en mere simpel form end de sidste Genesis spil, nu med mere hastighed, flere stunts, naturligvis seje modstandere og et fremragende soundtrack.

Nu har jeg aldrig været den helt store fan af 3D platformsspil, men det er dog åbenlyst for enhver at fans af genren vil juble som minimum mellemhøjt over SA2. Heldigvis er der ikke så mange, hvor føler det er uretfærdigt at man falder i afgrunden og dør.

Sonic er blevet fanget af myndighederne, der har forvekslet



ham med Shadow. Sonic må altså undslippe militæret og løse mysteriet.

Du kan spille historien som Hero (den gode side) og forsøge at stoppe Shadow og Eggmans onde plan, eller du kan prøve Dark (de onde) historien. Ironisk nok fandt jeg faktisk den onde side som langt sjovere, sikkert fordi det går lidt langsommere, men fortsat er hæsblæsende action.

Der er over 30 stadier, og en spiller kan bruge alle seks karakterer gennem spillet. Karaktererne har hver deres niveaustil. Sonic og Shadow er typiske højhastighedskampe gennem kom-



plekse og smukke niveauer. Tails og Eggman gør det på den nemmere måde, mens de sidder i deres specielle kamprobatter og dybest set sprænger sig vej gennem hele baner, det var de stadier jeg nød mest. Det er helt klart der, hvor en del Sonic fans vil brokke sig mest. Knuckles og Rouge vil komme til at udforske og grave efter skjulte objekter. Disse niveauer er ret korte.

Alt i alt er der ingen tvivl om SA2 et underholdende spil, lidt under eteren, men markant bedre end de sidste Genesis Sonic spil.

Det er vigtigt at huske på at SA2 siden er kommet til stort set alle andre platforme og med bedre grafik.



BLACK

&

WHITE

Hvis alting altid var lykke var der ikke brug for guder, men sådan er verden ikke, og heller i Eden, hvor du bliver udnævnt til en gud.

Det er op til dig, om du vil være en god eller ond gud. Hvert valg du foretager påvirker livet omkring dig.

Skal du tilbedes af kærlighed eller frygt?

B&W er en ret avanceret psykologitest, der hen af vejen vil afsløre dine menneskelige egenskaber, spillet har nemlig nemt et par hundrede spilletimer eller mere, og i de timer vil din sande natur dukke op.

Når du skal omvende en landsby, foregår det så med kærlighed eller terror? Skal de tilbede dig af frygt eller skal det være af kærlighed.

Det er absolut nemt at opbygge et terrorregime, men fordi du starter med terror, så kan du godt ændre dig hen af vejen.

Plot?
Plottet er ret besat det samme som set i så mange andre strate-



gispil, men det spil man umiddelbart kan sammenligne med er Populous eller Creatures.

Plottet er altså at du skal vinde verdensherredømmet. Det sker ved at omvende de forskellige stammer til at tro på dig. Du får magiske kræfter af deres bønner, så man kommer hurtigt ind i en ressourcekrig.

At omvende...

Der er nemlig flere guder på øen Eden, hvor handling udspiller sig. Det handler om at omvende så mange som muligt, så de andre guder forsvinder, og du er den eneste. Du skal gøre indtryk på menneskerne. Det kan ske ved at hjælpe dem med mad, træ eller magi. Til nød kan du naturligvis også bare kaste en sten eller et træ efter dem, men man er nødt til at variere sit arsenal, da de hurtigt vænner sig til dig, hvis du bare gør det samme igen og igen. Du kan også

I starten af spillet skal du vælge din hjælper (Titan), den er din hjælper på jorden. Hvert dyr har forskellige egenskaber.



kaste et kuglelyd, sådan bare for at skabe lidt respekt. Her vil det virkelig skinne igennem, hvilken type du er. Omvendes folk med gode eller onde mirakler.

Otte baner

Spillets baner er typisk opbygget af tre halvøer, hvor du hersker over den ene i en allemod alle krig med de to andre.

På halvøerne er der en række sølvroller og 2-3 guldruller. Sølvrollerne er opgaver, der

kan løses, de giver nogle bonusser, men er ikke afgørende for handlingen. De kan løses på en god eller ond måde, og er på den måde et afgørende element i spillet.

Guldrullerne er de opgaver, der skal passes for at spillet går videre. Alting kan løses på mange måder, men guldrullerne gør at B&W kan ikke sige sig fri for at have en vis lineær opbygning over sig.

Der er kun otte baner, og selvom det ikke lyder af meget, så tager hver bane dog nemt 6-8 timer.

I begyndelsen

Så snart du ankommer til dit rige modtages du af din samvittighed, den gode og den onde.

En hvidskægget gut repræsenterer det gode, mens en lille trold repræsenterer den onde. De er sjove og skændes konstant, mens de rådgiver dig.

Første bane er en basal tutorial som sætter dig fint ind i spillet. Der er nok at lære, hvis du skal beherske det bare nogenlunde.



Du kan engang i mellem skifte titan, her kan jeg vælge om, jeg vil skifte min tiger ud med en gepard, et æsel eller en gorilla. Hvis du får mulighed for at skifte, vil du altid få mulighed for at skifte tilbage igen.



Du skal løse et par guldpogaver og der er mulighed for 7-8 sølvpogaver. Du skal også igennem en række små øvelser på hvordan du bevæger dig. Da tasterne pr. default er noget anderledes end det de fleste af os bruger i dag, så er det en stor fordel at de kan konfigureres efter dit eget hoved.

Styringen er dog ikke helt fejlfri. Når du skal sætte folk i arbejde skal du have fat i hver enkelt person, det kunne være gjort bedre. Skal en sej gud som dig virkelig snakke med hver eneste person?

Tre titaner

Som en awesome gud skal du have en hjælper, der er tre forskellige at vælge imellem. Den er dog ret selvstændig og udvikler sin egen personlighed efterhånden som spillet skrider frem. Du skal derfor opdrage den.

Hvis den gør noget rigtigt skal den klappes, hvis den gør noget forkert skal du klappes en lussing. Her er der ingen demokratisk opdragelse, det er rendyrket behaviorisme. Jo bedre du opdrager din hjælper, jo lettere bliver livet for dig. Jo

mere den kan, jo større hjælp bliver den for dig i spillet.

Tigeren er aggressiv og ikke så lærenem, til gengæld er den flittig, løber hurtigt og er klart den stærkeste. Men den lærer kun 25% så hurtigt som aben. Aben er suverænt den mest lærenemme. Den er også stærk, men den er doven og udvirker sig nemt til at blive alt for sød, er klodsede i kamp og bliver ret hurtigt en lille ”badebold”, der triller rundt og dovner.

Koen er en mellemting, ret

Psykologitesten

Du stilles konstant overfor eksistensielle spørgsmål, her er et eksempel.



For at åbne en port skal du have en sten, som en kvinde har i sit hus. Hun lover dig den, hvis du finder hendes bror, der er syg og ligger ude i skoven. Der er faktisk hele 22 måder at få stenen på, her er de fire jeg har prøvet.

Den neutrale

Hvad rager konens bror dig? Men da du skal have stenen for at komme videre, finder du en klippeblok og smider den på hendes hus og tager det du skal bruge. Kvinden har sikkert også lært at være lidt mere bange for dig.

Den gode

Selvfølgelig finder du broderen og tager ham hen til hende. Det er jo ingen opgave for en overfed gud som dig. Han ligger lige i nærheden i en skov. Hun

er ovenud lykkelig og omfavner sin bror. Du modtager belønningen og alle er glade.

Den onde

Du er rasende på konen, der stiller krav til dig, så du finder hendes bror, og kaster ham lidt rundt. Liget bringer du tilbage. Mokken sagde jo ikke noget om, at hun ville have ham tilbage levende, vel? Hun holder sig til aftalen og giver dig stenen.

Den rigtig onde

Sådan en kælling tænker du, og efter hun har modtaget en kærlig behandling sammen med en klippe, viser du liget af hende til broderen. Han får et hjertestop på stedet. Du vender tilbage til huset, smadre det og tager stenen.



stærk, ret lærenem og ret flittig.

Hjælp din befolkning

Dine mennesker har tit brug for hjælp. Fx en fårehyrde, som har mistet sine får. Du kan så enten være ligeglad eller du kan finde dem til ham.

Der er nogle matroser, der har brug for træ. Her bliver din tålmodighed sat på en prøve, da de med sang beder om træ. Når du kommer med træ, bryder de igen ud i sang og beder om kød. Når du bringer en ko til dem, kommer der et nyt vers, hvor de beder om brød. Her får man virkelig lyst til at kaste en sten i hovedet på dem. Chefdesigneren forklara-

rer: ”90% af vores betatere slog dem ihjel efter andet vers”.

Oplevelsen

B&W er ikke kun et godt spil, men også et spil, der byder på en fremragende grafisk oplevelse. Trætoppene vugger i vinden, sneklædte bjerge, vandet spejler, alt kaster skygger de rigtige steder. Selv her her 20 år efter er det faktisk ret flot og som en fordel kan man nu spille i op til 1600*1200 uden at ens computer får stress. Lyden er også noget nær perfekt, god tale, fugle der kvadrer, man kan hører menneskes sang og latter.

Tamagotchi?

Man skal hele tiden holde øje med ens hjælper, fodre den, lære den nye tricks og den slags. Overladt til sig selv går det ret hurtigt galt, hvis du da ikke har oplært den rigtigt. Har du det, så spiser den fx sig selv, hvis ikke, så ender den med at spise det forkerte, fx sten som den bliver syg af. Eller endnu værre, dine indbyggere eller den kan ende med at dø af sult.

Når man først har indset det, så begynder man stille og roligt at gennemskue at du selv egentlig ikke spiller ret meget, men mere holder ens kæledyr i live uden det har det store formål.



Man kan zoome ind og ud alt efter behov.

Gran Turismo 3 (PS2)

Sony

Man kan tage kørekort i GT Mode, 6 styks og Rally, hvilket tages ved at køre en strækning hurtig nok. Derefter får man en bil og så er det ellers i gang.

Beginners League er som der står en masse små løb, der ikke giver de store præmier, men det bringer dig godt i gang og så er det 2-omgange baner, hvilket er helt fint, da det er langsomme biler. Når du vinder får du en adgang til bedre biler, bedre udstyr og alt det som vi så i de to første spil.

Amateurs og Professional virker stort set samme måde. Der er et hav af baner, bare sværere og på henholdsvis 5 og 10 omgange. Og der skal også lige lægges et pitstop ind undervejs.



Endelig er der også mulighed for at køre rally og det er naturligvis rallybiler. I single race kan man vist prøve de fleste biler, hvilket også giver dig en god indføring i spillet.

Grafikken er som man kan se noget nær det bedste man kan finde i 2001 og der er 21 musiknumre at hygge med udover de mange lydeffekter og der er naturligvis også replay af ens løb.

I det hele taget er GT3 et fremragende spil. Der er lidt lange loa-

dingstider - også længere end almindeligvis ved PS2, men det er til at leve med.

Men alligevel. Der er kommet så meget bedre versioner siden, og derfor er det svært at være helt tilfreds med GT3. Set med nutidens øjne (2022) så er det bare forældet i forhold til de nyere versioner. Men fedt var det.



Microsoft udgav i Nordamerika X-Box, der blev vel modtaget. Den ramte EU i 2002 og derfor er den først med i CB2002.

Den solgte over 1,5 mio enheder det første år og dermed var det startskuddet til konsolkrigen mellem Sony og Microsoft taget.

Åbningstitlerne var Halo, Dead or Alive 3 og Projekt Gotham Racing.

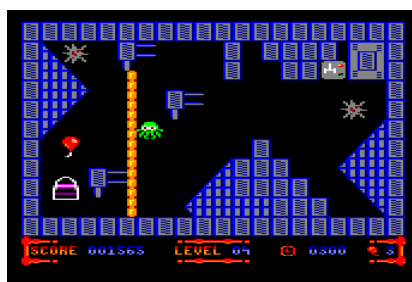


Balloonacy (C64, Amstrad)

The New Dimension

Ballonacy er mest af alt interessant fordi det udkom til de to gamle kæmper alt for sent. I 2001 til C64 og i 2007 i en næsten færdig demoverversion til Amstrad, som er billederne i nederste højre hjørne af denne anmeldelse.

Du skal styre ballonen igennem de forskellige baner og det er sådan set det. Som du nok kan gætte dig til, så springer ballonen, hvis den rammer noget. Det gør spillet svært, nok også for svært til det bliver rigtig sjovt.



3 x simulation

King Of The Road

Jeg fatter det ikke, men ikke desto mindre er det i dag et af de bedst sælgende simulationsspil på markedet.

Man kører fragt fra et sted til et andet, ser landskabet og det var sådan set det. Ingen politijagt, ingen ræs. Vær bare en helt almindelig chauffør. Jeg kan måske godt forstå der er nogle, der kan lide det job i virkeligheden, men digitalt?

Microsoft Train 2001

Dette kom også i 2001. Det førstnævnte handlede om at simulere toge og er siden udkommet et hav af gange.

Microsoft Flight Simulator 2002

Flight Simulator serien er til gengæld udgivet siden 1982 og er ligesom de to andre utrolig flotte. Begge serier udkommer i øvrigt fortsat med jævne mellemrum.

Man kan købe hardware til spillene, sådan at ens stue kan omdannes til et lille lokomotiv, fly eller lastbil. Før man gør det skal man lige huske på at alle tre spil er ekstremt krævende. I 2001 kom du end ikke i nærheden af Flight Simulator (med den type grafik du ser her) uden en 20.000 kroners PC.



Windows XP Professionel

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

En startdiskette i drevet, tryk på ENTER et par gange og du er i gang med installationen. Der var kun et sted, hvor jeg kom i tvivl. Der er kommet et nyt filsystem, NTFS, som er en lidt anden måde at lagere på. Man kan bl.a. komprimere ens drev. Det er bare ikke alle ældre programmer, som virker under NTFS, så jeg valgte det sikre FAT32, man kan nemlig skifte til NTFS senere, men ikke omvendt.

Det tager forfærdelig lang tid, mere end én gigabyte skal installeres, og det kan helt sikkert være en fordel at lægge hele cd'en over på harddisken og installere derfra, som programmet foreslår, men det gjorde jeg ikke. Jeg betalte pri-



Guiderne til selvhjælp er efterhånden ved at være nogenlunde behjælpelige.

sen. Det tog 1½ time, men i den tid skulle jeg til gengæld ikke gøre noget. Den klarede det hele selv. Printer, joystick, lyd kort og det hele blev installeret. Kun skanneren og printeren drillede, men producenterne havde selv lavet en ny driver til XP.

Koder
Jeg konstaterede til min glæde at XP nu kom med en installationskode til dem af os, der ikke er på nettet hjemmefra. Ligeledes var alle de irriterende pop up beskeder væk (se næste side).



XP kan byde på et par nye spil, som vi dog også så i Windows 2000 og Me. De er ret underholdende tidsfordriv, når man keder sig.



Udseende

XP ser lidt anderledes ud end Windows 98/Me. Det hele er lidt mere poppet og farverigt, men bryder man sig ikke om det, så kan man vælge den klassiske form. Uanset hvad, er der dog nogle forskelle. Ikonerne er og skrivebordet har ændret sig en anelse. Det fungerer rigtig godt. Kontrolpanelet er ændret, og det er ikke kun udseendet, men også en del funktioner hist og pist. Ikke mere end der er nødvendigt. Grundlæggende minder det hele mere om Windows 2000 end om Windows 98, og det tager lidt tid at vænne sig til.

Systemgendannelse

Dette punkt er virkelig genialt. Engang i mellem og mindst en gang om dagen, gemmer XP et slags kontrolpunkt. Hvis man siden installerer et program, der ødelægger computeren, kan man altid vende tilbage til et af de tidligere punkter. Det virkede fremragende.

Hjælpeprogrammer

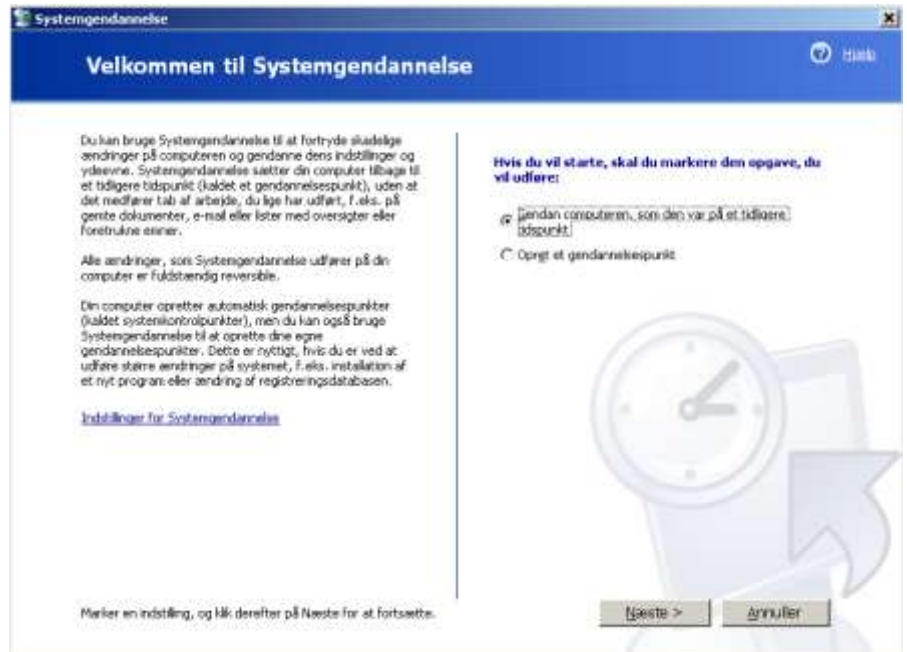
Explorer er det store problembar. MS siger det er en integreret del af Windows, det er muligt, men man kan altså installere en anden browser. Men når man gør det, så spørges man konstant om man ønsker at bruge Explorer som standard browser. Og nej, man kan ikke afinstallere Explorer som default.

Et andet problem er at Explorer og Outlook har en del sikkerhedshuller. Ikke nødvendigvis flere end de andre på

markedet, men i 2001 er det virusprogrammørernes fortrukne. Så ens firewall skal sættes rigtigt op.

Explorer kan også fremvise billeder, og det er gået ud over programmet ACDSee. Det virker som om Windows

engang imellem selv skifter over til Explorer som standardviewer. Det samme problem opdagede jeg med Nero Burning og Netscape. Det virker ikke tilfældigt at man vedlægger MS programmer og pludselig virker andres dårligere end tidligere.



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



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

Ser man på Microsofts opførelse gennem historien, så fristes man til at tro, det ikke bare er en fejl, når der skiftes standardprogrammer, for i hvert fald skifter man aldrig væk fra MS-programmer.

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

Stifinderen virker som den altid har gjort, altså ikke specielt godt. Windows Commander er både nemmere og mere overskuelig. Der er kommet flere spil til.

Langt de fleste filer bliver genkendt fra starten, selv Zipfiler kan XP udpakke fra fødslen. Det er måske træls for Winzip folkene, men det synes som en naturlig udvidelse, når man så ofte støder på disse filer.

Winzip er dog fortsat et vigtigt

og bedre værktøj, som jeg ikke ville være foruden.

Notepad og Paint er heller ikke blevet forbedret.

Stabilitet

På et eller andet tidspunkt måtte Windows jo nå frem til at blive stabilt, og det skete med Windows XP. Den helt store ændring er at et program nu kan gå ned uden at tage hele computeren med sig.

Bagud kompatible ?

Når man laver så store ændringer, som det er at gå fra 16 bit arkitektur til 32 bit arkitektur, er det også nødvendigt at bringe et par ofre.

Det første er at DOS denne gang er helt aflivet. Hvis man vil køre et DOS program virker det eller også er det bare ærgerligt.

Jeg skiftede selv til Windows i 1998 og havde derfor intet forhold til DOS programmer, men det svarede jo til at alle ens spil/programmer fra før 1993 ikke nødvendigvis virkede. Så for nogle har det været voldsomt. I 2002 kom DOS-Box og det har helt sikkert været på grund af XP.

Der kan også være enkelte programmer fra Windows95/98, der ikke virker, men det er et fåtal.

Konklusion

WindowsXP kom i 2001 og blev understøttet frem til 2014.

Det nåede suverænt at blive den mest populære version af operativsystemet og overlevede Vista der kom i 2007 og for mange også både Win7 (2009) og Win8 (2012).

Registrering i Windows XP v1

Det var i 2001 helt horribelt at MS krævede at XP inden 30 dage skulle registres med en aktiveringskode over nettet. Denne kode skulle sikre MS mod piratkopiering. Da hver enkelt PC er unik i henhold til serielnumre på motherboard, grafikkort og lign. XP skaber selv denne registreringsform, der skal afsendes via nettet og umiddelbart efter modtager man aktiveringskoden. Det skulle forhindre dig i at lave kopier til din lillebror.

Men vi ved faktisk ikke, hvilke oplysninger, der kommer til MS, det er nemlig en forretningshemmelig, så teoretisk set kan MS tage en lang række andre oplysninger med sig i farvandet og for at gøre det perfekt, så kan registreringen kun ske to gange. Så skal man ringe efter koden - alle 82 tegn!! Det skulle være et yderligere tiltag mod

kopiering. Problemet er her, at hver gang du udskifter noget skal du faktisk registrere din XP version på ny, så det bliver hurtigt en plage.

MSN Explorer - Nærmere MSN Terror
Vi er ikke engang færdig. XP kræver nemlig at man tilmelder sig til MSN Messenger eller MSN Explorer. Det mener vi nok selv, at vi skal bestemme.

Resultatet er, at der hver tiende minut popper en besked op i bunden af skærmen, der fortæller at man har glemt at tilmelde sig. Det er sindssyg aggressiv markedsføring, der kun har eet formål, at skaffe sig en ny kunde. Det er hamrende idiotisk og komplet uacceptabelt. Når jeg køber en ny bil er der jo heller ikke en besked fra instrumentbrættet, der konstant minder mig om at melde mig ind i bilens fanklub.





Nu er version Workbench 3.9 kommet på banen, og der er tale om en kraftig opdatering af Workbench 3.5.

Workbench 3.9 er en meget stor opdatering af den tidligere WB 3.5 og den er større end du umiddelbart kan se medmindre du går dybere ned i systemet.

Da WB 3.9 er en overbygning af WB 3.5 som er bygget ovenpå 3.1, så betyder at du skal have mere RAM. Du skal have mindst 6 Mb ram i din maskine, hvis du vil køre programmer af betydning. Det gør også at det tager længere tid at boote op. På min A1230 med 8Mb ram tager det 35-40 sekunder. I parentes kan det nævnes at i 2001 tog det nemt 2-3 minutter for en standard PC at boote, så det var lynhurtigt.

Nye features

Der er kommet en lang række nye features. Der er endelig kommet en MP3 player, AVI &

QT player og en ny CD player. Web Browseren er AWEB3.4SE, og Genesis, så det er noget nemmere at få adgang til nettet. Når vi taler om browser, så skal man betale for ens browser, 30 dages

prøvetid og derefter logger den af hvert 30. minut. Når man lige har lagt 999 kr. på bordet, så virker det nærligt.

AmiDock er et nyt program, der



AmigaOS3.9 er en del af Amiga Forever fra 2008 og frem.

laver en startbar, der fra starten har følgende 6 programmer: Shell, Unare, Multiview, AMPI, Acti og Play. Du kan selv lægge flere i den.

Ellers er der en ny kraftig Shell, forbedret datatypes genkendelse, indbygget udpakkeprogram til lha, lzx, dms, zip m.fl. Der er kommet nye værktøjer som AS-LPrefs, new info requester og meget mere.

Der er sparet

I denne omgang er boksen reduceret til et almindelig cd-rom cover og manualen er udelukkende som tekstfil. Det er godt nok både moderne og billigt, men man står ikke med samme følelse som tidligere, men det er i småtingsafdelingen.

Installering

Installeringen gik som udgangspunkt glat, men da Cd-rom er ekstra tilbehør til Amiga, så kan du miste det, når du booter din maskine op efterfølgende. Det skyldes at alle filer i L opdateres og så risikerer den at overskrive dine allerede installeret. Genkender AmigaOS3.9 ikke dit drev, ja så skal installere det igen. Udover



det, så oplevede jeg ikke problemer.

Mere ram

Musikprogrammerne kræver at du har mindst 16 Mb ram og helst mere. Udpakningsprogrammerne virkede upåklageligt ved alle de test jeg lavede.

Stabilt, men klodset

Systemet virker stabilt, så længe der er ram nok. Men helt uacceptabelt er det at Amiga bare går ned med et brag, hvis den løber tør for ram.

Det er et gedigent styreprogram til Amiga, der har mindst 16 Mb ram og 030/040 CPU. Det er stabilt og sikkert, men du skal nok regne med, at det ikke er alle dine gamle programmer, der vil køre uden videre under det nye system. Det største problem jeg opdagede med nyere programmer var Photogenies v2.0, der skulle opdateres, mens nyere spil ikke gav problemer.

Alt for sent

Det er jo nemt at være bagklog, men det er vist klart for enhver at AmigaOS3.9 kom adskillige år for sent til reelt at betyde noget for platformens overlevelse. De mange nye ting var fine, men det var bare ikke noget, der rigtig kunne imponere. Amiga var up to date med denne opdatering og var jo fedt nok, men der var ingen udsigt til nyt hardware.

Måske skal det her på falderebet bemærkes, for god ordens skyld, at WB3.9 officielt udkom 19. december 2000. Hos mig skulle vi helt frem til april01, før min version dukkede op.



Amiga i 2001

Aqua AmigaAGA

Et adventurespil a la Myst, hvor du skal finde det sunkne Atlantis. Det var et af de mange op-pustede PD spil, der udkom som Amiga-only spil. Særlig godt var det bare ikke.

Earth 2140 (AmigaPPC)

Med fare for at lyde alt for negativ, så var Earth 2140 måske nok en fin 3D isometrisk Command & Conquer/Dune 2 klon, men hvad der var knap så godt var, at det bare var et tre år gammelt spil, som endelig udkom til Amiga.

Payback (AmigaAGA)

En solid GTA klon, der udkom 2-3 år for sent til for alvor at være interessant. Hvis man havde Amiga var det naturligvis fedt nok endelig at få det spil til sin platform, men det virkede som en billig kopi og måske vigtigst af alt, så kom samme år som Grand Theft Auto kom i en 3D version til PC. Man skulle have PPC og grafik-kort før det blev rigtig godt.

Descent: Freespace - The Great War

Det udkom i 1998 til PC, hvor det blev en pæn succes. Det er et rumspil med mange missioner i stil med Elite ser det ud til. Jeg har ikke prøvet det, hvis det en dag sker, så bliver det næppe på Amiga, som kræver PPC, grafikort og 64Mb.

Det var måske i virkeligheden Amigas problem. Spillet var, efter anmeldelserne at dømmе, et glimrende spil, der var værd at betale for. Problemet var udelukkende det, at spillet var tre år gammelt, krævede en toptunet moderne Amiga som ville koste på den anden side af 25.000 kr., mens en halvlunken PC anno 2001 til 5.000 uproblematisk kunne trække det identiske spil, hvor det også kostede det halve. Hvorfor skulle jeg ikke bare spille det der?

Samme spørgsmål kunne jeg stille om Simon The Sorcerer II, som ligeledes udkom til Amiga i 2001.



Amiga Classic 3 (Amiga/PC/Mac)

Man laver en cd med en række ældre spil såsom Beneath a Steel Sky, Lure of the temptress, Xtreme Racing, Virtual Racing 2 og en lang række Public Domain og shareware spil, man sikkert heller ikke havde rettigheder til. Alt i alt 100 spil af vidt forskellig kvalitet og udover de to første spil, som begge kunne frit downloades på producentens hjemmeside, så havde cd'en ikke det store at byde på.

Man spekulerede tydeligvis i at en PC/Mac ejer skulle ønske sig tilbage til de gamle dage og derfor købte cd'en, men det er her man med rette kunne blive fornærmet. Til trods for at man tog hele 499,- for cd'en var ingen af de vedlagte emulatorer til PC eller Mac andet end i Sharewareversioner. Man skulle altså lægge yderligere 2-300 kroner for at registrere emulatoren.



8-bit i 2001

Jeg fandt ubesværet 122 spil alene til Commodore 64. Enkelte var previews, men omkring de 100 var PD spil og en del fin kvalitet. Twintris var et fint eksempel på sådan et.

Der var ligeledes en anden interessant ting, jeg bemærkede, nemlig at fans var begyndt at opsamle gamle titler og forbedre dem. Nogle gange handlede det om at få dem til at virke som de var ment andre gange tilføjede man fx highscore save og en ny titelskærm som i Thrust Gold.

Jeg fandt Metal Warrior III. Det er en action-/eventyr-sidescroller, denne gang med seks forskellige spilbare karakterer. Der er også en dag/nat-cyklus, som bl.a. påvirker fjendtlige møder. Som før er der detaljerede miljøer at udforske, genstande at skaffe, karakterer at tale med og gadekampe med et væld af våben. Senere i spillet bliver flere spilbare karakterer tilgængelige, og spilleren kan skifte mellem dem efter eget ønske. Historien er noget med et metalband, der fejlagtigt er anklaget som fjender af staten.



PC i 2001

Næsten 50.000 spil er registreret i 2001 på tværs af alle platforme. På Pc'erne var markedet præget af 3D skydespil og Command & Conquer kloner

America

America udviklet af Data Becker handler om at forhindre europæernes invasion af America. Du spiller en af de forskellige indianer stammer og skal kæmpe i realtime både mod nybyggerne og mod andre stammer. Spillet udkom kun i USA, Tyskland og Frankrig. Der kom også en udvidelsespakke.

Arcanum:

Of Steamworks & Magick Obscura

Holdet bag Fallout lavet denne Fallout klon med det lange navn. Kaster man et blik på billedet kan man lynhurtig se, hvorfor det hurtigt forsvandt, selvom det egentlig efter sigende skulle være ganske udmærket. Grafikken var tydeligvis et par år for gammelt, lydsiden imponerede heller ikke. Og man stod med indtrykket af at holdet havde lavet spillet lidt for meget på rutinen. Havde man spillet Fallout, så var det lidt for meget det samme en gang mere.

Championship Manager 01/02

Ja, der kom en ny version og det gjorde der også af Fifa serien. Ideen med at udgive nogenlunde det samme spil år efter år var i fuld gang og vi købte det. Jeg har ikke fundet det frem op til dette hæfte og jeg tvivler på nogle vil spille det. Hvis man var vild med lige præcis 2001/02 sæsonen, så er det sikkert et fint spil - ellers er det lidt ligegyldigt.

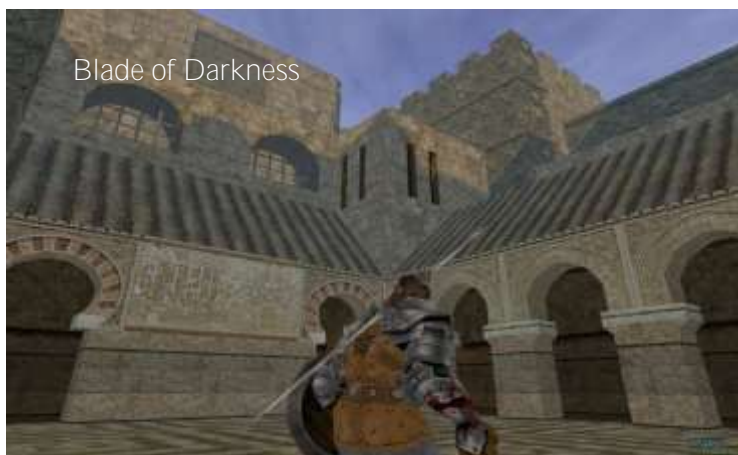
Der kom også et Championship Manager Quiz spil, som ikke slog igennem og da slet ikke, når man kun havde spørgsmål om den engelske liga.



Blade Of Darkness

Fantastisk flot spil i et "Conan" univers.

Du styrer en af fem karakterer og det er ellers bare i gang med at hakke løs med sværdet til den store blodige guldmedalje. Grafikken er helt fantastisk med flammer der kaster skygger, borge der ser ud som borge og personer som ud som personer. I 2001 var det så krævende at kun de færreste fik spillet det, nu har du chancen.



Diablo II - Lord of destruction

Dengang Blizzard rent faktisk bekymrende sig om at lave spil for andet end kun penge. Selvfølgelig handlede det også om penge, men det handlede også om kvalitet.

Diablo II var en DLC pakke, som gav nyt liv til ens gamle spil og selvom prisen var forholdsvis høj, så var det dog en engangspris. Naturligvis skriver jeg det på den måde, fordi Blizzard netop har udgivet Diablo Immortal, der måske bedst kan beskrives ved at det koster minimum \$15.000 i mikrotransaktioner for at gennemføre spillet. Vil du spille Diablo, så er det den gamle version, du skal vælge.



Railroad Tycoon II Gold Edition

Sørg for at folk gider tage dine tog og vind herredømmet over transporten i landet.

Harry Potter og de vises sten

Dette spil udkom på hele 8 platforme, PC versionen fik ros og solgte godt, men det var først og fremmest den dårlige PS1 udgave, der solgte (8 mio). PC versionen var flot, masser af tale, sjovt og styringen er helt fin. Jeg forstod ikke meget af det i sin tid, fordi spillet ikke tog hensyn til os, der ikke havde læst bøgerne. Man antog bare at det havde vi.



Derudover kom der hele fem StarTrek spil, der alle fejlede i stor stil. Oil Tycoon spillede på ordet tycoon, og det var sådan set den eneste grund til vi bemærkede det. Japanske ONI kom ligeledes og blev sablet ned, men fik alligevel en stor fanskare, der mener det er et superspil.





Ringenes herre
Trilogien, som vi alle kender, satte ny standard for hvad man kunne kræve af film. Bilbo skal smide ringen i vulkanen og det blev der tre fantastiske film ud. Dette er den første.

Harry Potter og de vise sten
Heller ikke denne behøver nok særlig introduktion. J.K. Rowlings bøger om den unge Harry Potter blev til otte film, hvoraf dette er den første.

Shrek
Computeranimation var fortsat i sin ungdom, men Dreamworks fremviste at det teknologien ikke var forbeholdt Pixar. en grøn trolde ved navn Shrek, som bliver tvunget af Grev Farquaad til at redde prinsesse Fiona fra en drage, så Farquaad kan gifte sig med hende. På vejen bliver Shrek ven med et talende æsel, og bliver forelsket i Fiona.

The Others
Fantastisk gyser om en familie, der bor i et hus, hvor det spøger. Heldigvis lavet så intelligent at man springer jumpscare over - og den er uhyggelig alligevel. Nikole Kidman i hovedrollen.

Black Hawk Down
Den blev oversat af de fleste, men er helt klart i samme liga af krigsfilm som Platoon. En helikopter styrter ned i Mogadishu, Somalia og omringes af en krigsherre. Nu handler det om at komme levende ud.

Evolution
En lille komedieperle som de fleste har glemt. Filmen blev oprindeligt skrevet som en alvorlig gyser science-fiction film, indtil instruktøren Ivan Reitman (Ghostbusters) genskrev store dele af manuskriptet. Aliens kommer til jorden i en meteor, hvorefter de udvikler sig til et menageri af aparte skabninger og forsøger at tilpasse sig Jordens miljø og udgøre en trussel mod menneskeheden.

A Beautiful Mind
Russel Crowe spiller matematikprofessor John Nash, der udvikler en revolutionerende matematisk ide. Historien starter da han er ung slutter, da han er en gammel lærd underviser på Princeton University. Den modtog en Oscar for bedste film. Desværre for alle, og ikke mindst John Nash, har filmen ikke meget at gøre med virkelighedens John Nash.

Ghosts for Mars
John Carpenter som instruktør og en fremadstormende Natasha Henstridge og superpopulære Ice Cube, kunne man ikke forvente en vis kvalitet? Filmen ødelægges primært af dårlig instruktion, kendetegnet ved at filmen starter med Natasha liggende på hospitalet og derefter fortælle hele historien, endnu værre mindes vi konstant om at det er historie, der fortælles i datid. Det er i øvrigt en af Jason Stratmans første roller.

Pearl Harbor
En film om angrebet på Pearl Harbor. Man tager en milliard, Michael Bay, 3 timers længde og så har man en endimensionel film med karakterer der er helt ligegyldige og chokerende historisk ukorrekt, fx at P-40 og Zeros fly absolut ikke kan flyve på den måde de gør, Hawkeys fly eksisterende slet ikke i 1941 men først i 1960. Der er flere hundrede af den slags fejl og det skaber et billede af en film, der så gerne vil lancere sig som historisk præcis, men er det absolut ikke. Det ødelægges filmens troværdighed at man har været ligeglad med detaljer.

FINAL FANTASY

Det kostede mere end en milliard at producere Final Fantasy The Spirits Within.

I biografen blev den en forfærdelig fiasko, men på videomarkedet har den klaret sig ganske fornuftigt. Det specielle ved filmen er at den er 100% computeranimeret og henvender sig til et voksent publikum. Det var ikke en cocktail, som mange brød sig om.

Et sted ude i fremtiden er verden blevet indtaget af aliens, der ankom med en meteorit. Siden har mennesket været tvunget til at besætte sig i store forskansede byer og enhver udgang på landjorden er forbundet med ekstrem fare. Aki er forskeren, der har en ide til hvordan Gaia kan bruges til at frelse planeten, mens en general vil blæse dem i småstykker med en laserkanon. Aki er under tidspres for at overbevise det øverste råd om at det er for farligt at bruge laserkanonen og ellers finde de ting, hun skal bruge til at fremstille sin kur.

Filmen er som sådan en ganske almindelig SF film, hvis

det ikke lige var for fremstillingsprocessen.

Processen viste at tiden endnu ikke var moden til computeranimeret hovedroller, og faktisk skulle der gå mere end 10 år før det skete igen.

I dag kan man finde computeranimerede personer i mange film, fx en Resident Evil

serie på Netflix, men dengang blev det sat på pause i nogle år.

FF's grafik nok bedst sammenlignes med det vi ser i et PlayStation 4 spil. Det er var tæt på ubegribelig grafik i 2001.

Det er fortsat en anbefales værdig film.



UNLEASH A NEW REALITY

FINAL FANTASY

Serien består af:

- Computer Bladet Årgang 1997
- Computer Bladet Årgang 1998
- Computer Bladet Årgang 1999
- Computer Bladet Årgang 2000
- Computer Bladet Årgang 2001

Under forberedelse:

- Computer Bladet Årgang 1996
- Computer Bladet Årgang 2002

COLUMBIA PICTURES AND SQUARE PICTURES
PRESENT

FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN

JULY 2001

WWW.FINALFANTASY.COM

PG-13 PARENTS STRONGLY CAUTIONED
Some Material May Be Inappropriate for Children Under 13

© 2001 COLUMBIA PICTURES AND SQUARE PICTURES

COLUMBIA PICTURES
A Time Warner Company