

MoosE-NETs

“Millennium”-Bulletin¹

— Inför det nya årtusendet —

Vi ej minnas för vilken gång i ordningen...

Typsatt i \LaTeX av Anders Pettersson
MooseNets redaktion.
Skriv till oss på redax@moosenet.nu

¹Få inte hjärtslag nu P2 :)

Innehåll

1	Redaktionen har ordet	2
2	Ordföranden funderar...	2
3	Adresser mm. till föreningen	4
4	Mr. PoyZ!	4
5	Medlemsavgiften	6
6	Kommande aktiviteter i MoosE-NET	6
6.1	Digitala spelkvällar	6
6.2	Analoga spelkvällar	7
7	LAN-party Fagersta	8
8	Rappens Krönika	8
9	UnrealTips	10
10	Recensioner	11
10.1	Unreal Tournament	11
10.1.1	Allmänt om unreal	12
10.1.2	UT CTF	12
10.1.3	UT Assault	13
10.1.4	UT Team Deathmatch	14
10.1.5	UT Last man standing	14
10.1.6	UT Domination	15
10.2	Napster	16
10.3	PixNews	17
10.4	Yahoo Messenger	17
11	Slutord	18

1 Redaktionen har ordet

Så har vi avslutat styrelsens årsmöte i MoosE-NET och det känns ju på det hela taget som om de flesta är intresserade av att jobba med föreningen och försöka få upp aktiviteterna — vilket naturligtvis är mycket roligt.

I denna bulletin kommer det att listas de datum som preliminärt gäller för de planerade aktiviteter som vi har tänkt oss. Dessa datum är endast preliminära ännu och kan komma att ändras en smula när eventet närmar sig, men försök ändå att hålla den föreslagna helgen någorlunda fri. Vi lär bli bättre på att inte skjuta på saker och ting för att vi har blivit dubbelbokade.

I vilket fall som helst så kändes mötet inspirerande, de flesta verkar vilja jobba på med föreningen och att saker och ting skall hända i föreningens regi.

Det har håller på att starta en LAN-partyförening nästgårds, här i Fagersta, läs mer om den under separat punkt. Här gäller det att hålla sig framme och värva medlemmar.

Jag hoppas att vi alla kommer att få ett trevligt år i föreningen MoosE-NET och komma ur stiltjen vi hade förra året. Nu var det ju så att nästan alla i styrelsen böt jobb och hade det väldigt hektiskt på grund av detta och andra saker så det var svårt att komma ifrån. Det skall vi ändra på i år. I denna bulletin presenteras scheman för olika aktiviteter, spelkvällar digitala som analoga etc.

Jag vill också passa på att uppmana alla att skriva artiklar till bulletinen. Dessa kan handla om i stort sett vad som helst och skickas med fördel till *ichi@earthling.net* eller till Moosenets redaktionsadress.

Välkomna till en ny bulletin med nya krafter och nya friska grepp.

Anders "P1" Pettersson

2 Ordföranden funderar...

Jaha, då sitter vi här med en sedan länge emotsedd utgåva i handen/på skärmen... MoosE-NeT's traditionsrika Bulletin, tidskriften för medlemmar. Bulletinen var, när det begav sig på BBS-tiden, en klar favorit bland nätmedlemmarna, och det hoppas vi den ska bli igen.

Teknikspalten är med, Mr.Poyz oförglömliga äventyr finns där. Mr. Poyz berättelser är, för de oinvigda, en lite "short story" om den medlem som gjort bort sig mest, eller på annat sätt utmärkt sig, sedan senaste numret. Inget att ta på allvar, utan bara menat som humor. Denna gång handlar den om en av våra

medlemmar som går (och har gått länge) i bilbyttartankar.

Ordföranden Funderar kommer att finnas med som en liten kåserispalt i varje nummer. I övrigt är Bulletinens innehåll en hemlighet även för mig, ansvaret för dess utformning ligger i Hr. P1's (Anders Pettersson) kompetenta händer.

Vad händer i övrigt då? Tja, vi har gett hemsidorna en överhaling, och hoppas att de ska ha blivit lite bättre. Funktioner vad gäller beställningar av MoosE-NeT prylar kanske kommer att läggas upp vad det lider, långt framskridna planer på inköp av T-Shirts och baseballkepsar finns. Mer kanske kan tillkomma beroende på hur ekonomin i föreningen tar sig.

En MoosE-NeT Club har startats upp på Yahoo, P1 (ichi@earthling.net) kan kontaktas för närmare info om detta, föreningens aktivitetskalender finns upplagd där bl.a.

Styrelsen har haft sitt första möte för året, och beslutat sig för att ta krafttag för en trevlig verksamhet detta år. Aktiviteterna under föregående år var under all kritik, men vi får väl till stor del skylla detta på en stor arbetsbörda för de flesta i styrelsen, förberedelserna inför Y2K tog stor tid i anspråk då de flesta av oss har datorrelaterade arbeten.

Men, nu tas alltså krafttag, ett flertal evenemang finns inplanerade, och det allra första kommer att gå av stapeln helgen den 3/3, och är en dataspelsträff. Tid och plats kommer att meddelas så snart utskottet är klar med planeringen, men troligt är åtminstone att det kommer att hållas i Fagersta.

En analog spelkväll (kortspel) är också inplanerad och kommer att hållas i Silfhyttan den 25/3 kl 19.00.²

Kanot-blotet som inte blev av förra sommaren kommer istället att genomföras i år, tid, plats och datum meddelas längre fram, men troligen sker detta evenemang i slutet på Maj, början på juni.

Paintballsektionen ska ta tag i sin del av verksamheten också. Detaljer för detta lär också dyka upp inom en snar framtid.

Nåväl, jag ska inte orda mer denna gång, utan ber att få rekommendera mig och återkomma med lite mer lösa kåserier i nästa nummer af eder favorittidskrift MoosE-NeT Bulletinen.

Ordförande

Jonny Larsson

²Pokerkvällen är tillika födelsedagsfest för Rappen och P1 som båda fyller i anslutning till kvällen. Mer om detta på annat ställe i bullen, red.anm.

3 Adresser mm. till föreningen

För bulletinen —

Ansvarig utgivare: MoosE-NET Datorsällskap, Anders Pettersson
Redaktör: Anders Pettersson
Distributör: Jonny Larsson

För föreningen —

Adress:	Blåsenhofsvägen 2B C/O Larsson	Tel:	0240-746 62, 711 22
Postadress:	777 51 Smedjebacken	Fax:	0581-76 23 01
Org Nr:	[OrgNr]	E-Post:	info@moosenet.eu.org
Org Säte	Smedjebacken	Web:	http://www.moosenet.eu.org

4 Mr. PoyZ!

“The Bus Chase” eller “hur f*n får man tag i en minibuss?”

Mr. Poyz strök lystet sina händer utmed den Amerikanska minibussens smäktande linjer. Han brast ut i en skälvande suck och föll sakta på knä vid dess ena däck... “Aaaaaaaah, Michelin” stönade han, och lät pekfingret löpa längs med den rågummiluktande ytan på vänster bakdäck.

Ett högljutt harklande avbröt rätt hans drömmar.

— Ursäkta mig Mr. Poyz, sade bilförsäljaren en smula irriterat, Vill ni kanske ha vänligheten att resa er upp?! Våra övriga kunder störs av ert beteende! Mr. Poyz reste sig förvirrat upp

— “Störs?” frågade han förvånat.

— Ja, det hör kanske inte till vanligheterna att våra kunder sliter ut ett presumtivt köpeobjekt redan i saluhallen, och medan de gör det dessutom stönar, stånkar och pustar, sade den stressade/irriterade försäljaren, nu med en oktav högre, gäll röst.

— Jag ber om ursäkt, sade Mr. Poyz, Men jag vill ju så gärna ha den här bilen... tänk, en Saablet Voyageur 99!

— Tja, gör som alla andra... köp den och titta inte bara, sade säljaren och gick resignerat sin väg för att tillreda sig en otroligt stark kaffebragd att lugna sina slitna nerver med.

Mr. Poyz gick med bekymrad min ut från bilfirman. Vad skulle han ta sig till?!? Han var portad från alla bilfirmor utom denna, men han hade på känn att det inte skulle dröja innan han var det här heller. Ingen bank eller något låneinstitut ville veta av honom, till och med hans föräldrar och svärföräldrar hade skaffat hemliga telefonnummer och nya adresser för att slippa honom.

Han hade redan sålt både hus, fru och barn men hade inte lyckats behålla pengarna till förmån för bilköpet, utan istället förslösat dem på reklamattiraljer rörande Saablet Voyageur modellen (i väntan på att senaste årets modell skulle presenteras). I hans ostädade lägenhet fanns allt som kunde förknippas med den åtrådda bilen; väggposters, reklamflaggor, t-shirts, kaffemuggar, klisterdekaler, och hans favorit, en väggplansch på 2x2 meter föreställande en halvnaken kvinna i ridstövlar sittandes på takracket på en Saablet Voyageur med en ridpiska i ena handen och tyglar i den andra och med undertexten "The only ride you'll ever need".

I ett hörn av vardagsrummet låg stora högar med tidsskrifter om bilen, testresultat, prisjämförelser, prestanda och mått-tabeller m.m. m.m. På det slitna skrivbordet låg en hög med hopknölade papper, minnen efter ett försök (misslyckat naturligtvis) från Mr. Poyz att bombhota Trafikmagasinet efter det ödesdigra program nr 432 där Carl-Ingemar Perstad gjort misstaget att döma ut Saablet Voyageur totalt i ett omfattande biltest.

Mr. Poyz sjönk ned i sin fåtölj (en replika av förarsätet i Saablet:en) och slöt ögonen i vanmakt, vad skulle han ta sig till, hur skulle han göra. I nästa sekund for han upp med ett skrik, han hade satt sig på en av sina käraste ägodelar, frontprydnaden från en Saablet Voyageur 99, han tittade på det blänkande emblemet, en stjärna omgiven av en cirkel av små ponnyhästar, och log milt. Emblemet hade han kommit över under en nattlig räd mot Svenssons AutoParts, det hade nästan kostat honom livet då en attackerande vaktund hade bitit ur en halvdecimeterlång skinflisa ur hans ädlare delar.

Mr. Poyz smekte emblemet och en desperat plan tog form i hans huvud... han skulle helt enkelt gå in på bilfirman och ta bilen, det var det enda att göra, det enda som återstod... det slutgiltiga! Sedan skulle han fly till Norge, skaffa sig ett nytt liv, och polera sin Saablet Voyageur till livets slut.

Mr. Poyz slängde snabbt på sig kläderna och sprang ut ut lägenheten. När han närmade sig bilfirman såg han att bilen var utkörd ur saluhallen och att säljaren frenetiskt höll på att putsa bort spåren efter Mr. Poyz vilda smekningar. Mr. Poyz hukade sig bakom en brevlåda på andra sidan gatan och fortsatte att iaktta säljaren.

Försäljaren försvann in på kontoret och återvände efter ett kort ögonblick med en pappskiva i handen, han fäste denna på vindrutan, och Mr. Poyz kunde läsa texten: "S Å L D"!!

Mr. Poyz hävde upp ett avgrundsvrål och rusade ut i gatan. I samma ögonblick som Mr. Poyz lämnade trottoaren fick han brutal kontakt med fronten på ett fordon som i hög fart kom körande, från vänster, Mr. Poyz smackade fast i bilens front som en fluglort, och satte så tills att bilen stannade en bit längre ned på gatan. Mr. Poyz kände hur

blodet rann från hans mun, och hur livet snabbt sipprade ur honom. Han öppnade sina ögon för sista gången, och stirrade rakt in i en stjärna omgiven av en cirkel av små ponnyhästar... Mr. Poyz log förnöjt, hostade och mumlade "The only, and last, ride you'll ever need" och slöt glatt ögonen permanent.

Mr. PoyZ... you know who you are...

Jonny "Brinkentoss" Larsson

5 Medlemsavgiften

Det beslutades på styrelsemötet att medlemsavgifterna var i stort sett bra som de redan var. Den enda som förändrades sedan föregående år var alltså studerande / arbetslöshetsrabatten. Avgifterna ser alltså numera ut som följer:

Studerande / Arbetslös	100:-
Normal medlem	200:-
Stödmedlem	50:-
Hela familjen	300:-

Anders "P1" Pettersson

6 Kommande aktiviteter i MoosE-NET

Om något eller några av dessa datum ej fungerar för er, kom ihåg att berätta det så att vi eventuellt kan försöka skjuta en smula på aktiviteten om det är många som inte kan komma ett visst datum.

Annars räknar vi med att ni kommer :-)

6.1 Digitala spelkvällar

— **3 mars**

Temat för kvällen —

1. Unreal Tournament Capture The Flag och Assault.
2. Delta Force 2
3. Age of empires 2
4. (Tiberian Sun)

Lokal: Troligen Ringväsgården, Fagersta

Funktionärer: samling klockan 10.00. Därefter ser vi till att bygga grundstommen i nätet och sätta upp spelservrar etc.

Övriga deltagare: samling klockan 12.00. Tanken är att klockan 14.00 skall allt vara färdigkonfigurerat och spelen ta sin början.

Vi skall försöka ordna med pizzatillförsel, den lokala pizzerian *La Stella* brukar ha öppet ganska länge på helgerna, minst till 23.00 i alla fall. Vi skall också se till att skaffa in några backar med läskeblask och annat som kan vara fint att ha i ordning.

Spelkvällen kommer även att meddelas föreningen *LAN-Party Fagersta* så kommer vi säkert att dra till oss lite mer folk att spela mot. The more the merrier. Återkommer med kostnader och om lokalen är ledig mm.

— **24 juni**

Teman för kvällen —

1. Delta Force 2
2. Toca 2
3. Combat Flight Simulator
4. (Unreal Tournament)

— **26 augusti**

— **28 oktober**

6.2 Analoga spelkvällar

— **25 mars Pokerkväll hos Rappen.**

Plats: Rappens lägenhet, Silfhytan

Tid: 15.00

— **27 maj Analog Spelkväll**

— **23 september Analog Spelkväll**

— **25 november Analog Spelkväll**

Anders "P1" Pettersson

7 LAN-party Fagersta

LAN-party fagersta är en förening som håller på att bildas för att organisera och sprida information om LAN-partyträffar runt om i regionen.

Det finns en hemsida för föreningen på <http://come.to/lanfest> samt en mailinglista som fungerar precis som moosenets, den kan nås på <http://www.algonet.se/~krikkit/lanparty> för den hugade. Det är bara att gå med i den om ni vill, trafiken är inte särskilt hög, ett par mail om dagen och det är precis rätt forum att annonsera våra LAN-partyn i när vi vet var vi skall vara och när.

Det finns rätt många driftiga personer i den här föreningen och jag tror vi skall försöka komma med på ett hörn genom att gå på deras LAN-fester i MoosE-NET tröjor och liknande, ha Moose-lag för att spela UT, DeltaForce2, Quake etc med.

Anders "P1" Pettersson

8 Rappens Krönika

Jaha. Ett nytt årtusende. Verkar som vi överlevde M-ordet utan Scientologisk Armageddon, kometer, jordskalv och världskrig. Vad bringar då det nya året till oss och vad gav oss det gamla?

Under 1999 såg vi ett par uppstickare på allvar utmana etablerade jättar. AMD med sin Athlon skakade om Intel i sina grundvalar och Nvidia skapade grafikretsar som på allvar kunde ta upp kampen med 3Dfx.

AMDs Athlon-processor kom som en stor överraskning för de flesta. Även om det ryktades i förväg att man hade en Intelutmanare, så var det dock ingen som på riktigt allvar trodde att det skulle bli vad det slutligen blev. I och med Athlon har AMD skapat en flexibel processorfamilj som ännu bara befinner sig i början av sin stege, till skillnad för x86-arkitekturen vars dödsruna hunnit skrivas både en och två gånger. AMD har dock fortfarande att slå hål i den massiva mur av misstroende som tidigare (in-)kompatibler byggt upp.

Men även för dem som inte planerar att köra Athlon förde processorn något gott med sig; Intel tvingades att radikalt ändra prisbilden på sina processorer. Tack för det! Racet går vidare. Vem blir den första att släppa 1 GHz ut på marknaden? Suck. Och min 450:a som var High Tech för bara några månader sedan.

3Dfx verkar ha drabbats av "Toshiba-sjukan". Likt Toshiba i början av 90-talet, så tillbringade 3Dfx en stor del av 1998 och 1999 med att lapa glans i skenet från Voodoo1 och Voodoo2. Visserligen släppte man en ny svit av upptrimmade Voodoo Banshee, men det saknades ändå det där lilla extra som man förväntar sig från en marknadsledare. Ett skandalöst uppträdande på mässan i Hamburg, då en tysk 3Dfx-ansvarig inför öppen ridå skällde ut Tom på "Toms Hardware" för en negativ jämförelse mot Nvidias TNT2,

gjorde inte saken bättre.

1999 kändes på något sätt som året när de övriga tillverkarna kom ifatt 3Dfx. Matrox, Nvidia... Med sin TNT2-krets fick Nvidia fram en krets som inte bara kunde mäta sig med 3Dfx, utan till och med köra förbi. Med Nvidias nya GeForce256 känns det till och med som avståndet ökat till Nvidias fördel.

Vad som var (och är) slående, är tillverkarnas stora problem med drivrutiner. Nvidia har dragits med stora problem att få både TNT2 och GeForce256 att gå rent, vilket man verkar ha åstadkommit först med de två senaste versionerna av drivrutiner. Till skillnad från 3Dfx, så har dock Nvidia redan hunnit få ut fungerande drivrutiner till Windows 2000. Från 3Dfx kommer än så länge en enda stor tystnad på användarnas rop om Windows 2000-drivrutiner. Inget besked läcker ut huruvida man över huvud taget tänker göra dem eller inte. Svagt, mycket svagt.

Årets hype: Windows 2000. Så var det här. Var det värt väntan? Tja, om man har tillräcklig hårdvara så var det värt det. Ett par smärre irritationer, som t ex att man har flyttat på Utforskaren. Stabiliteten är bättre, kompatibiliteten bättre än NT4. Och äntligen PnP. Alla ägare av bärbara har blivit bönhörda.

Tröskelvärdet är runt 128MB internminne och någon form av PII eller bättre. Har man den hårdvaran rullar applikationer lika snabbt eller snabbare på 2000 än på W98. Sorgebarnet är fortfarande programvaror. Men det är ett quantum leap framåt i fråga om kompatibilitet jämfört med NT4. De flesta applikationer som inte fungerade på NT4 fungerar på W2000, inklusive de flesta spel. Tyvärr saknas fortfarande W2000 DirectX-drivrutiner för Voodoo-korten. Det går att köra hackade NT4-drivrutiner och det ger i vart fall Glide i W2000.

Det känns som Microsoft äntligen fått fram ett användbart operativsystem. Med den kapprustning som pågår bland annat mellan AMD och Intel, så kommer vi om ett år att ha glömt att vi i dag tycker hårdvarukraven är höga. Återstår dock att utforska nyheterna i W2000 Server.

Spel, spel, spel. När skall man bli för gammal för spel? Varje gång man tror gränsen är nådd som kommer nya extaser för oss flash-fetishister. 1999 såg dataspelsmarknaden mogna till en lukrativ business. Stora fiskar åt upp små fiskar och blev i sin tur uppätta av ännu större fiskar. Slutet av året såg en stor del av spelmarknaden konsolideras i två huvudägare; Electronic Arts och Hasbro.

I och med Halflife fick spelvärlden upp ögonen för att det trots allt fanns andra FPS än Quake. Spelvärlden hoppade jämfota i väntan Quake 3. Personligen var jag redan från start skeptisk. Det har varit en lång väg från Wolfenstein och redan med Quake 2 började temat kännas lätt uttråkat. Större, flashigare, men likväl bara mer av samma. Av tekniker för tekniker. I stället för spelkänsla och innovation infann sig en känsla av "Jaha?".

Räddningen kom i form av Unreal Tournament. I stället för att bara vara en Quake-kopia, så tillförde den mer och bättre. Grafiken var kanske inte lika top-notch som Quake 3, men spelvärdet desto högre. Balanserade vapen, roliga miljöer och flera nya

typer av multiplayer. Bland annat det mycket roliga "Assault". Vem vill inte storma beachen som "Menige Ryan". Synd bara att det inte fanns en eldkastare. Måhända Unreal-teamet uteslöt det som alltför rått.

Även tredje-part marknaden frodas för spel som Halflife, Delta Force 2 och Unreal Tournament. Spelföretagens nya "öppna policy", att skicka med utvecklingsverktyg har stimulerat en lång rad hemmapicklare till att ge ut mer eller mindre bra tillägg och kartor. Marknaden rosas av allt från dynga till pärlor, men även dyngan kan man trösta sig med att den inte har kostat 400 kr att köpa.

Speciellt till Halflife har det kommit fram ett flertal tillägg som verkligen höjer en redan bra upplevelse. Den mest skinande pärlan är Counterstrike, ett tillägg som sätter spelaren i en Terrorist/Anti Terrorist-situation. Ett annat tillägg som fanns under en kort tid var "War in Europé", baserat på WW2. "War In Europé" drogs tillbaka under mycket mystiska omständigheter. Sedermera framkom att tillverkarna av "War In Europé" stulit grafik från Counterstrike. Icke desto mindre var det ett mycket intensivt tillägg som fortfarande finns på diverse servrar, bland annat Sunet.

I övrigt väntar Halflife-sfären på "Russian Front". Tillägget utspelas i Stalingrad 1942 och har polerats så det skiner. Det talas om release inom februari. Äntligen, eftersom det redan är nästan ett år efter tidsschemat. Men det är vardagsmat även för kommersiella företag och här får vi inte glömma att vi har att göra med entusiaster som snickrar hemma på nätterna.

Delta Force 2. Det första Delta Force var en smygare som kom från ingenstans likt en lågbudgetfilm och slog världen med häpnad. Även om grafiken inte var riktigt vad Novalogic gärna ville övertyga oss om, så var spelvärdet desto högre. Äntligen ett FPS som premierade eftertanke, smyga och samarbete i stället för bara "störst bössa vinner".

DF2 lovade mer och bättre och till stor del uppfylldes det. De grafikförbättringar som kom var väl inte direkt i paritet med utlovat, men visst var det bättre. Utökad beväpning, gräs att gömma sig i och inte längre är det att tänka på att ta skydd i ett tält. Nu går kulorna rakt igenom som man förväntar sig.

På strategisidan var det stora Age Of Kingdoms, Efterföljaren till Age Of Empires. Visst var det större, visst var det bättre, men på något sätt kändes det bara som att man flyttat AoE 1000 år framåt och gjort husen lite större.

Ett annat spel som däremot roat mycket, är 1602. En ren Settlers-klon, men allt det som Settlers skulle ha varit. Rekommenderas varmt till alla strategiälskare.

MvH Rappen

9 UnrealTips

Det finns mycket att säga om UnrealTournament [UT] och det mesta är nog sagt i recensionen, men jag tänkte plita ner några tricks och tips som jag använder mig av

för att förhöja spelandet.

Det går i UT att göra massor med intressanta inställningar för spelaren. Jag kan rekommendera att man kikar i `user.ini` om inte annat för att binda lite tangenter såsom man vill ha det.

Exempelvis har jag gjort följande med min translocator³:

```
Q=ChangeWeapon Translocator|Fire|OnRelease ChangeToBestWeapon  
MiddleMouse=ChangeWeapon Translocator|AltFire|OnRelease ChangeToBestWeapon
```

Genom dessa rader har jag bundit intressanta funktioner till Q och mittenknappen på musen (rullhjulet). Genom att trycka och hålla nere Q en kort stund kastar jag iväg translocatorn. När jag släpper knappen byter den automatiskt till bästa vapnet. Perfekt under en hård CTF-match.

Filen `user.ini` i vilken dessa rader ligger återfinns i katalogen `system` där du installerade UT.

Om jag sedan blir hårt ansatt eller någon snor våran flagga kan jag bara trycka ner mellanknappen på musen en kort stund så byter den till translocatorn, teleporterar mig dit där den ligger och byter sedan till bästa vapnet när jag släpper.

10 Recensioner

Jag hade hoppats att vi i denna avdelning kunde recensera trevliga program som vi hittar på nätet och som kan vara bra att ha. Jag har kikat på två småtrevliga program som jag tänkte dela med mig av.

Anders "P1" Pettersson

10.1 Unreal Tournament

Jag tänkte här gå igenom lite vad jag själv tycker och tänker om de olika spelen i UT. Se det som en liten guide för er som inte spelat det så mycket.

³Lägg till raderna i `user.ini` för att prova dem, kolla först så att inte knapparna är bundet till något annat förståss

10.1.1 Allmänt om unreal

Unreal Tournament [UT] är ett FPS⁴-spel av absolut högsta klass. Det sopar golvet med allt jag sett tidigare. Det är helt enkelt ett fantastiskt spel med enorm grafik, utstuderat bra ljud och mycket bra olika spelstilar.

De olika spelsätten skall vi snart gå igenom men jag tänkte börja beskriva lite om de finesser som finns i UT.

Till att börja med så finns det "bottar" inbyggda i spelet. Deras färdighetsnivå kan justeras och det finns också ett autoläge där spelet själv justerar svårighetsgraden så att den matchar dig när du spelar. På detta vis kan man öva ordentligt hemma.

Det finns också ett tournamentläge där man får spela mot datorn utan att kunna ställa svårighetsgraden på bottarna, det här är mest som ett vanligt FPS-spel.

Det finns ett antal olika spel i UT, de är som följer, vanlig deathmatch, team deathmatch, capture the flag, assault, domination, och last man standing.

Alla dessa olika spel har olika strategier som fungerar olika bra och det krävs mycket övning för att bemästra dem.

10.1.2 UT CTF

Det finns mycket att säga om strategier i Unreal Tournament [UT], om vi börjar titta på CTF så finns det åtskilliga strategier beroende på antalet personer i varje lag.

Är man fåmannalag, (upp till 3 personer i varje) så är en bra uppställning två st. på defense och en på attack. En annan framgångsrik strategi är att ha en attacker, en defense och en som frilansar mellan båda dessa modes, t.ex försöker gjenskjuta fiendens flagglöpare.

Är man några fler i laget blir det genast mycket intressantare. Man får då fler faktorer att ta hänsyn till, ex. "skall jag ha mer än en flagglöpare?" Dessa strategier beror mycket på hur fi uppträder. Om de har flera flagglöpare är det ju vettigt att satsa på defense för att stoppa dem. Å andra sidan kan de inte ha så starkt eget defense så en "våga-vinn" rusning mot deras bo med alla utom en i laget kan vara framgångsrikt.

Att vara framgångsrik i CTF beror på flera faktorer, dels behöver man ett bra "defense", men samtidigt måste man vara kvick och duktig att samarbeta för att sno flaggan. När det blir lite fler folk på banan lämnar man inte särskilt mycket

⁴First Person Shooter

folk som försvar, i stället kastar man sin teleporterdisk i närheten av flaggan och sedan ger man sig iväg som understöd åt flagglöparen.

En sak skall man ha klart för sig. När man är understöd eller försvarare så är man billig. Offra dig för laget. Kommer det en snubbe som du vet är skitsvår att träffa, ladda raketbössa full och ta sikte. Spring mot honom som en galen muslimsk terrorist med dynamit runt magen. Släpp av och dö. Spelar ingen roll, du tog ut honom och du respawnar i närheten av boet. De som vinner mest i CTF är också de som dör mest.

Ett annat trick som är mycket effektivt är att löpa efter flaggan. När du närmar dig punkten där fienden förvarar sin flagga så släpper du din teleporterskiva där. Sno flaggan och löp hem — förhoppningsvis fick du understöd så det gick bra. Nu är det läge att fylla på hälsa, rustning och ammo, därefter teleporterar du nästan rakt in i motståndarboet, snor flaggan innan någon begriper vad som hände och sticker fort som attan.

Ser du en disk med “fel” färg på i ditt eget bo eller närheten, skjut den. Direkt. Du kommer annars snart att ha folk som faller dig i ryggen.

10.1.3 UT Assault

När det gäller Assault så handlar det för anfallaren om att

1. Rensa väg
2. Ta nästa nyckelpunkt i ordningen

Det låter enkelt, men det är det inte. Motståndarlaget kommer att göra allt de kan för att ta ut dig innan du når kontrollpunkten. Det gäller för anfallarna att utveckla väl fungerande strategier för att hjälpa varandra framåt och ta kontrollpunkten.

En mycket användbar strategi kan vara att var och en av anfallarna springer till varsin kontrollpunkt och sedan snabbt, i ordning, aktiverar dessa. Kan man överraska försvararna genom att vara mycket snabb så kan denna strategi vara mycket framgångsrik.

Men oftast är det ett hårt arbete att kämpa sig fram och räkna med att du blir fraggad väldigt ofta medan du spelar anfallare. Som försvarare sitter man i en säkrare position, men också mera stressfyllt. Det gäller också att verkligen hålla reda på vilken kontrollpunkt som är “nästa i ordningen”...

När det gäller försvararen gäller det att:

1. Hålla reda på vilken nyckelpunkt som är under anfall av attackerarna och vakta den med sitt liv.
2. När du dör dra dig genast till nyckelpunkten och försvara den, plocka upp ev. vapen och ammunition på vägen, men snabba dig att förstärka försvaret.

Det är mycket viktigt för försvararna att inte släppa nyckelpunkten. Gör man ändå detta måste man snabbt som attan till nästa nyckelpunkt för att ta ut de anfallande när de är på väg dit.

Måste får man inte stopp på de framryckande på annat sätt får man offra sig. Fyll raketbössan och kasta dig fram och ta den lede fi med dig.

När du dör som försvarare så kan det ibland vara lämpligt att inte återvända till nyckelpunkten, särskilt om du räknar med att anfallarna snart kommer att ta den. Dra dig då bakåt till nästa nyckelpunkt och försök lägga dig i försåt om möjligt. Ett prickskyttegevär och en höjd är trevliga hjälpmedel i detta fall.

Har du tillgång till teleporterdisken så *använd den!* Släng den t.ex på den punkt du skall rycka bakåt till och gå sedan och vakta nästa. Nu kan du rycka bakåt genom att snabbt aktivera teleportern.

Som försvarare vet du vart de anfallande tänker dra sig. Använd detta! Öva gärna hemma på assault-banorna med bottarna.

10.1.4 UT Team Deathmatch

Inte så mycket nytt sedan förut, men här jobbar man för laget. De båda lagen skall samtidigt försöka mörda motståndarna så mycket som möjligt.

Mest intressant blir det när man har på friendly fire så det gör riktigt ont. Då blir det plötsligt smygande av och sedan helt furiösa eldstrider.

10.1.5 UT Last man standing

Last man standing är annars en rolig variant på deathmatch. Enkelt förklarat går det till så att alla får t.ex 10 liv och den som är vid liv efter att alla andra dött vinner. Dessa matcher blir mycket intensiva, särskilt med modifieraren *InstaGib* som medför en träff — ett dödsfall. Campare gynnas i början av denna typ av spel eftersom de förmodligen inte förlorar så många liv, men allt eftersom det blir färre och färre kvar i spelet börjar de leta mer och mer efter offer...

I last man standing finns det två huvudstrategier — eller principer som avgör om man vinner eller inte.

1. Spara dina liv
2. Slösa andras liv

Att spara sina egna liv gör man genom att inte bli träffad. Campare gynnas som jag sade tidigare, men förr eller senare kommer folk att söka upp dig och campar man för mycket blir matcherna segdragna och inte särskilt roliga.

Den andra varianten handlar helt enkelt om att man inte bryr sig om att man dör. Respawna så snabbt som möjligt och så länge du hinner plocka några stycken innan du dör så är det okay.

Håll koll på rankingrutan nere till vänster på skärmen. Om du inte ligger på första plats så är det risk att du håller på att förlora. Alla startar på delad första plats och den första som förlorar ett liv hamnar på andra plats. Så länge du ligger runt förstaplatsen så är du minst lika bra som de andra. Börjar du droppa hårt i rank är det läge att vara försiktigare, sniping är trevligt att ta till i det läget.

10.1.6 UT Domination

Detta tillsammans med CTF är nog det spel som utvecklar de mest komplicerade strategierna för att vinna. Först och främst en beskrivning av reglerna i domination och hur de fungerar för spelaren.

I Domination befinner man sig på en bana. Man plockar vapen, ammunition powerups etc. precis som vanligt. Man är två eller flera lag som kämpar mot varandra genom att kontrollera sk "keypoints" i spelet.

På de banor som medföljer UT finns det tre stycken keypoints. Dessa markeras av en symbol som från början är silverblank men om en spelare springer på den förändras färgen till lagets färg.

För varje fem sekunder som en nyckelposition är din färg får ditt lag 1 poäng. För varje fem sekunder som motståndarna har en nyckelposition får de en poäng. Normalt spelar man tills ett lag uppnått ett förutbestämt antal poäng, i regel 100–200 poäng.

Här utvecklas snabbt olika strategier, en av de mest framgångsrika är "attack & guard" som väldigt ofta används. Den går i korta drag ut på följande regler:

1. Om ditt lag har färre än 2 kontrollpunkter, attackera och ta en punkt till samtidigt som du skyddar eventuella punkter som du redan har.
2. Om ditt lag har lika med eller fler än 2 punkter, attackera inte, skydda dessa i stället, du vinner ju flera poäng än motståndaren så ta det lungt och vinn poäng.

Dvs, om du befinner dig i överläge — försvara, annars anfall.

Det finns också många andra varianter där folk har olika uppgifter, till exempel störa motståndarna, ta kontrollpunkter, försvara kontrollpunkter osv.

10.2 Napster

Napster är väl musikbranschens hatobjekt just nu. Programmet är lika genialt som det är enkelt och iden är verkligen suverän.

När du installerar programmet får du fylla i vissa uppgifter om dig själv, därefter indexerar den din hårddisk och lokaliserar dina MP3:or. Den kontaktar sedan en central databas som håller reda på var alla MP3:or håller hus.

Det är nu det snuttiga kommer in i kråksången. Alla som har napster kan söka i denna databas och hittar man en MP3:a som man är intresserad av så laddar man hem den direkt ifrån den napsteranvändare som har ställt den till förfogande.

Naturligtvis är inte detta helt legalt, men det är svårt att sätta dit någon på brott mot upphovsrättslagen för:

1. Programtillverkaren förmedlar inget material, de bara tillhandahåller vilka namn som finns på vilken maskin.
2. Den maskin från vilket MP3:an hämtas sprider inte MP3:an egentligen då det är ett automatiskt program som svarar på en request.
3. Att ladda hem MP3:or är inte förbjudet enligt svensk lag.

Intressant kan man tycka. Nå, det skall sägas att man kan faktiskt ta reda på folks IP-nummer genom att logga trafiken när man försöker hämta en MP3:a så det är inte helt säkert. Man kan bli spårad.

Risken att det skall ske är dock i det närmaste obefintlig.

Det som är irriterande med programmet är att det är dåligt skrivet. Återhämtningen vid fel är usel, man får ofta konstiga meddelanden om fel på nätet, den centrala servern är ofta nere, folk loggar av innan du hunnit få hem din MP3:a och resume fungerar bara lite som den vill.

Medaljens baksida. Visserligen är det β -program än så länge, men i alla fall, lite bättre stil på det kunde det faktiskt vara.

Napster finner du annars på <http://www.napster.com>

Anders "P1" Pettersson

10.3 PixNews

PixNews är ett litet program som scannar newsgrupper och plockar hem attachments. Det är väl mest använt för att dammsuga efter bilder i grupper som `alt.binaries.erotica.*` men det fungerar också bra att plocka hem FAQ:er med eller egentligen vilka andra filer som helst.

Laddar man bilder med det finns det en previewfunktion som visar hur den senast hemladdade bilden ser ut. Man kan direkt där klicka *delete* om man inte ville ha kvar den.

Programmet fungerar riktigt hyggligt och dunkar på i bakgrunden medan man gör annat. Inte så mycket att säga om det förutom att det fungerar riktigt hyggligt.

Programinterfacet kunde dock vara bättre, det känns väldigt *Windows 3.11* över det hela och det är ju inte så upphetsande.

Anders "P1" Pettersson

10.4 Yahoo Messenger

Jag är helt klart mycket imponerad över hur Yahoo har fått iordning sin sajt på nätet, <http://www.yahoo.com>. Den fungerar fantastiskt bra med nyhetsförmedling, kalender, anteckningsblock, ja i stort sett allt man kan önska sig i den vägen. Det finurliga med den är ju att man kan ta den med sig vart man än far, alla data ligger ju på nätet så om du fyller i något hemma i mötesalmanackan så kan du se det på webben från jobbet.

Spindeln i nätet är nog ändå det lilla programmet Yahoo Messenger [Y!]. Programmet liknar ICQ rätt mycket men har i mitt tycke några verkligt intressanta fördelar som gör det vida överlägset.

1. Alla inställningar lagras på nätet, inte som i ICQ där de läggs i en katalog på din dator. Byter du dator eller installerar om lär du lägga till alla dina kontakter på nytt i listan. Det slipper du med Y! eftersom alla dess inställningar lagras hos Yahoo på webben.
2. Filöverföringen fungerar mycket bättre än hos ICQ — även genom brandväggar har vi fått den att lyckas gå utan problem.
3. Chatten fungerar också genom brandväggar och proxies utan att lägga av som ICQs gärna gör. Anledningen till detta är en ganska intressant IP-teknik som används. Jag misstänker fler program kommer att börja tillämpa den snart.

4. Du har inte bara tillgång till dina kontakter här, utan även saker som de nyheter du valt ut, din kalender, och mycket, mycket annat.
5. Programmet är dessutom enklare, smidigare och mindre än ICQ.

Anders "P1" Pettersson

11 Slutord

Jag får tacka för visat intresse för denna lilla skrift och hoppas att ännu fler vill bidra med material till nästa nummer som beräknas komma ut i sommar någon gång om inget går fel.

Alla möjliga saker är välkomna om det så är en rolig historia bara så skicka över den till redaktionen på redax@moosenet.eu.org eller direkt till mig på ichi@earthling.net så skall jag se till att det kommer med i nästa version av den.

Väl mött på nätet och jag hoppas fortsättningen på året blir lika bra som början.