

Svenska
HEMDATOR

NR 6 1/2

15 AUG - 19 SEP 1991

Pris: 18:90 inkl. moms

TIDNINGEN FÖR ALLA HEMDATORINTRESSERADE

Nytt

▪ NYHETER ▪ SPELTIPS ▪ RECENSIONER ▪ LISTNINGAR ▪

UR INNEHÅLLET:

AMIGA

Kom igång med din Amiga.
Månadens Diskett. Vi har
tittat på en AMIGA 1500!

ATARI ST

Rapport från HACKERENGE IV
Intervju med: Vogue of Phenomena
Demonytt

C-64

Frågor & svar. Kåserier.
Månadens Listningar: Byp
Freezer, Cursor designer och
Svenska felkoder

PC

Gör om din gamla XT. Nyheter.
Månadens PC-disk

MACINTOSH

Brev och nyheter. Vi pre-
senterar månadens PD-disk.

SEGA

Clas tittar på de nyaste spelen.
Vinn en GameGear i vår tävling.

NINTENDO

Spel och läsarbrev

Och massor med annan läsning

Ta chansen-vinn en
GAMEGEAR
Sid:23



802-7

Läs:
SVERIGES ÄLDSTA HEMDATORTIDNING

SAM

Är du intresserad av en egen SAM?

Ännu finns det ingen generalagent i Sverige men via Svenska Hemdator Nytt kan du beställa såväl dator som tillbehör.

Genom oss får du 1 års garanti och ev. service sker i Sverige.

Sam Coupé är en riktig kultdator i England och flera maskiner finns redan i Sverige!

LATEST SIGHTINGS:

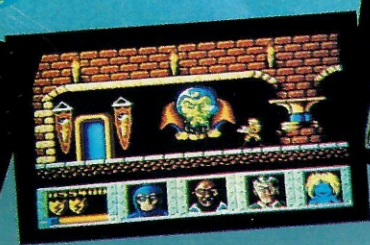
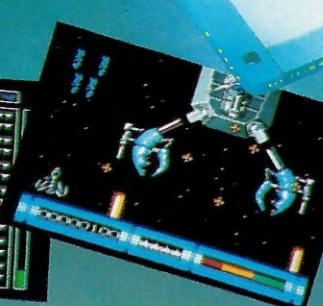
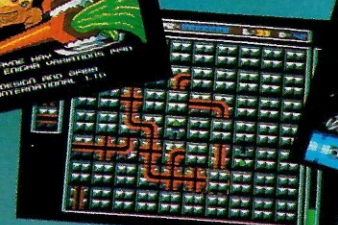
Pipemania, Sphera . . . Personal Banking System . . .
1Mb Memory Upgrade . . . Card-cage and real-time clock.

SAM COUPÉ med 1 drive

Kr: 2400:-

Detta får du:

Dator med 256K minne -780K diskettstation -
128färger - 6 kanalers 8 oktavers stereoljud -
ritprogrammet Flash - disk utilities - utgång för
mus ljuspenna och joystick - inbyggd MIDI -
utgångar för RGB monitor eller TV. 1 års gar.



MISSION OBJECTIVES: TO TAKE THE SAM COUPÉ TO EVERY CORNER OF THE UNIVERSE. SPREADING WISDOM, KNOWLEDGE AND PLEASURE...

KEY CREW - TEAM SAM

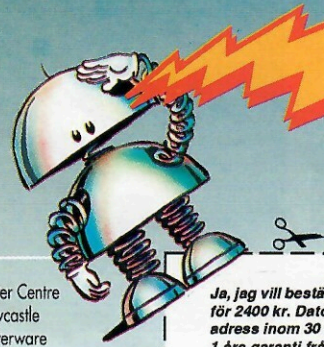
SAMCO . . . 0792 700300 . . . Mission Command
ENIGMA VARIATIONS . . . 0423 501595 . . . Programming and Data
PBT ELECTRONICS . . . 0639 885008 . . . Damage Control
FORMAT PUBLICATIONS . . . 0452 412572 . . . Counselling.

GROUND SUPPORT

SRS Micro Systems - Watford
Hi-Tek - Bexleyheath
Anco - Dartford
Microfix - Canterbury
A & C Computers - Farnborough
Columbia Computers - Bournemouth
Estuary Computers - Southend
Electronic & Computer Services - Hayes
JKL Computers - Uxbridge
YVJ International - Reading

Baytree Bookshop - Waterlooville
The Computer Shop - Barnstaple
Long Eaton Software - Nottingham
Computer Wize - Sutton Coldfield
Comtazia - Walsall
Daval Electronics - Peterborough
Scunthorpe Computer Centre
Swaffham Micros
Mag Components - Birmingham
Abbey Software - Spalding

Peterlee Computer Centre
Microtyne - Newcastle
Alnwick Computerware
Audio Video - Widnes
Errington Computers - Spennymoor
Bolton Computer Centre
Microsnips - Wallasey
Discoland - Doncaster
Vics Computers - Perth
Joycees - Forres



Det är jag som heter SAM.
Du hittar mig överallt i ma-
nualen till Sam Coupé samt
på denna tidnings omslag!

Ja, jag vill beställa en SAM Coupé att skickas till mig direkt för 2400 kr. Datoren skall levereras mot postförskott till min adress inom 30 dagar från min beställning. Givetvis får jag 1 års garanti från leveransdatum.

Namn: _____

Adress: _____

Postnr/Ort: _____

(Målsmans underskrift om jag är under 16 år)

Denna kupong skickas i ett frakterat kuvert till:

Svenska Hemdator Nytt, Box 152, 448 23 Floda. **SAM Coupé**

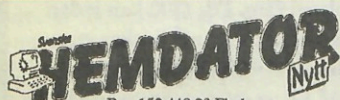
Redaktör'n har ordet:

Hej igen!

Välkomna till ett extranummer av SHN! Vi har döpt det till 6 1/2 som en ploj och tanken var, från början, att hela tidningen skulle gå i humorns tecken. Våra skribenter fick helt fria händer att skriva om vad som helst men så när som på vissa inslag så liknar nog detta nummer våra övriga till största delen. Lite färre sidor men lite mindre annonser ger ungefär samma mängd textsidor som vanligt. På grund av semstera etc har tyvärr vissa inslag typ "Bakdörren" fått ta ledigt men återkommer ti nr 7/91. Faktum kvarstår dock att vi nu utökat vår utgivningstakt till månadstidning (nästan) efter att, under alla tidigare år, ha gjort ett längre sommaruppehåll.

Ett hårdare klimat

Det verkar nu som om branchen återhämtat sig något efter ett mycket tufft första halvår där bl.a. konkurserna har duggat som ett stilla värregn. De starka företagen finns dock kvar och även om det är en stark oro i återförsäljarleden så märks tydligt en ökad optimism inför resten av året. På tidningen har vi märkt att vi nu står för en ny generationsväxling av läsare. Många, många nyblivna datorägare hör t.ex. av sig till oss och vill ha tips och råd så vi kommer att fortsätta att göra en tidning där alla kan hitta några godbitar här och där.



Box 152,448 23 Floda

Tel: 0302-354 50. Fax: 0302-347 49

ÅRGÅNG 6, NUMMER 6, 1991.

ISSN 0283-3115 © 1991 Selda Media AB

Tryck: Elanders Tryckeri, Kungsbacka

Sättning & layout: Datastugan, Floda

Distribution: PRESAM

Annons: Selda Media AB Yvonne Buonassisi

Tel: 0302-355 50. Telefax: 0302-347 49

Redaktion:

Ulf Selstam:	Ansv. utgivare, Chefredaktör
Yvonne Buonassisi:	Annons, prenumeration
Derek dela Fuente:	Engelskorrespondent
Mikael Pawlo:	Redaktör Commodore 64.
Clas Kristiansson:	Redaktör, Spel
Anders Svensson:	Redaktör, Atarimaterial
Johan Wanloo:	Tecknare

Prenumerationer: Löpande 10 nr (175:-) 5 nr (90:-) kan ske genom insättande av beloppet på postgirokonto nr: 470 50 43-0. Glöm ej att ange namn och adress tydligt. I prenumerationen ingår moms med 31:70 samt porto: 16:60. Det tar ca fem veckor att registrera ny prenumarant. Äldre nummer kan efterbeställas för 13:-/st. Använd postens inbetalningskort och ange namn, adress, postnummer och ort samt vilka nummer som önskas. Porto tillkommer med 10:- (1 tidning) 16:- (2-3 tidningar) eller 22:- (4 tidningar). Inbetalning till postgirokonto: 470 50 43-0. Telefondator under 1991 är Tisdagar och Torsdagar mellan kl: 09:00 - 13:00. Förfrågningar om prenumerationer, artiklar etc. kan ej besvaras per telefon utan skall ske skriftligen. Medsänd adresserat svarskuvert med porto. Manus till tidningen skall vara maskinskrivna och till eventuella listningar måste en diskett/inspelat band medfölja. För eventuell beskattningsvinster från, av tidningen Svenska Hemdator Nytt anordnade, tävlingar svarar pristagaren själv för kostnaden. Eftertryck av text- eller bildmaterial utan skriftligt tillstånd från Selda Media AB förbjöds. Selda Media AB ansvarar ej för insänt, ej beställt material. Returering av disketter, band och manus sker endast om frankerat svarskuvert medföljer

Svenska HEMDATOR Nytt

SVERIGES ÄLDSTA HEMDATORTIDNING

15 AUGUSTI - 19 SEPTEMBER 1991

NR:6 1/2
1991

I DETTA NUMMER:

- 8 På besök:** Wayne och Rob gör Beast till Megadrive
- 18 Steve Grand:** Vi har besökt skaparen av Robin Hood.
- 10 På besök:** Vi hälsar på hos programvaruföretaget CCS i London

ARKADREVYN:

- 7 Arkejd Njos:** Spelnyheter i korthet samt Clas' spalt
- 12 Impressions:** Vi presenterar några strategiska spel från företaget Impressions
- 14-20 Spelrecensioner:** 9 Lives, Armada, Borodino, Chronicles of Omega, Das Boot, Elite Plus, Life & Death, Moonbase, Stormball, Stratego, The Secret of Monkey Island samt Wing Commander,
- 21 Konsolidérat:** Nytt och plock om Nintendo och Sega.
- 23 Tävling:** Nu har du chansen att vinna en GameGear i vår skattjakt.
- 24 Rollspel:** Om AD&D

FASTA AVDELNINGAR:

- 5 Nytt & Plock:** Korta notiser om det mesta
- 26 Brevet:** Läsamas skrivklådespalt med skäll, tips och frågor.
- 32 Amiga:** Amigazinet med nyheter och nybörjartips för Amigaägaren. Månadens PD-diskett. Bygg in din Amiga 500 i nytt skal.
- 36 Atari ST:** Rapport från Hackence IV. Intervju med Vogue of Phenomena. Demynt
- 39 Bildjakten:** Vår tävling där du kan vinna ett datorprogram
- 40 C-64:** Frågor och svar. Gåtan. Clas infraröda imbecilla katt. Månadens listningar.
- 43 Torsten:** Wanloos teknade originalserie.
- 44 PC:** Om och för användare av IBM PC med bl.a. nyheter och Månadens Diskett
- 46 MAC:** Brev, recension och presentation av Månadens Diskett

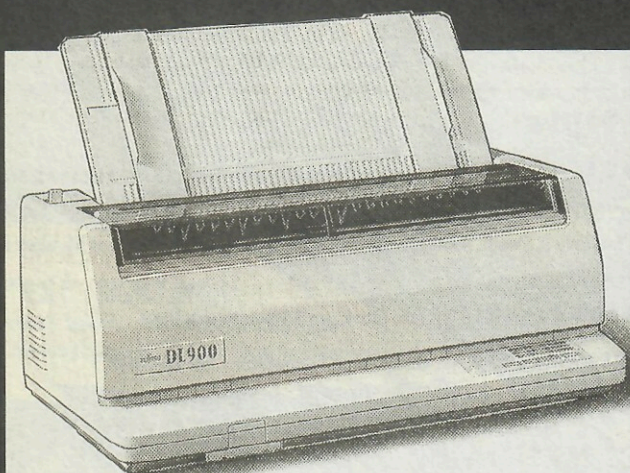
Annonsörer i detta nummer:

Abris Data	48	J & M Enterprise	49
Antenn & Parabol Service .	5	Landbergs	13
Beckman Innovation	25	Larkman	19,51
Bremberg Electronics	39	NHE	48
C.B.I.	28-31	NPD	35
Datacenter	11	Fujitsu	4
Deltatronic	49	Playmix	52
Disk 1	49	Tomas Eklund Data AB	49
Hi-Tech Center	49	W-Post Datasoft	17

Nästa nummer av Svenska Hemdator Nytt utkommer i butikerna den 19 September

DET ÄR SVÅRT ATT VARA BLYGSAM...

...när man vet att vi är ett av världens i särklass största företag inom data/elektronik. Att vi bara under 1990 omsatte drygt 130 miljarder kronor, varav 12 miljarder gick direkt till forskning och utveckling av våra produkter. Att vi har cirka 135.000 anställda och ett fyrtiotal egna fabriker världen över. Så varför skulle vi vara vara blygsamma...



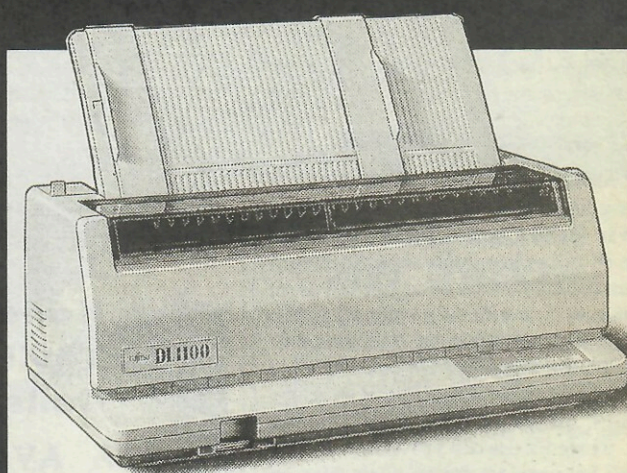
DL 900 är den perfekta 24-nålars matris skrivaren för dig som studerar eller jobbar hemma.

Eftersom den smarta uppbyggnaden av skrivaren gör att den tar upp ett minimalt utrymme, får du massor med plats över på hemmakontoret – både DL 900 och DL 1100 är bland marknadens klart minsta matris skrivare.

Både DL 900 och DL 1100 kan skriva ut på en bredd av lig-gande A4-format, vilket gör att de blir näst intill helt idea-liska för dig som jobbar med kalkyler o dyl.

DL 900 kostar ca 3.490:- men trots det låga priset har vi in-te gjort avkall på varken kvalitet eller precision. Tack vare vår stora satsning på utveckling, är våra skrivare ett klart bättre alternativ än någon annan skrivare på marknaden inom samma prisklass.

Fujitsus skrivare håller vad de lovar !



DL 1100 är en 24-nålars matris skrivare för dig som vill ha möjlighet till färgutskrift. Tabeller, kalkyler mm får ett ordentligt lyft när du jobbar i färg. DL 1100 kan redan vid köpet fås med färgutskrift, eller om du så önskar, upp-graderas vid ett senare tillfälle.

Den starka genomslagskraften hos skrivarna gör dem idea-liska för fakturor, rapporter mm. Ett antal fonter som till-behör gör att du kan variera dina layouter på ett snyggt och kreativt sätt. Dessutom finns möjlighet att köra ut streckkoder.

Grundinställningarna på alla våra skrivare kan, genom vårt setup-program, på ett mycket bekvämt sätt styras direkt från datorn. Inget mer ödslande med tid när du skall byta fonter eller ändra utskriftsparametrar mm.

DL 1100 kostar ca 4.490:- i monochromt utförande, vilket gör den till den absolut mest prisvärda matris skrivaren med färgmöjlighet på marknaden idag.

FUJITSU

FUJITSU NORDIC AB

Torggatan 8. 171 54 Solna. Tel 08-7647690. Fax 08-280345. Telex 13411 FNAB

SAM-nytt

Det har rasat in en massa nya program till kultdatorn SAM. Visserligen har inte programmängden lika stor som ex hos Amiga eller ST men då vore den väl ingen kultdator.

Till att börja med så har man utvecklat en mus till datorn. Detta innebär att ritprogrammet Flash fick skrivas om men nu är det helt musstyrt. Sam har också ett sequenserprogram till sina MIDIportar; **SAM MIDI Sequencer** heter programmet helt originellt. Även detta är nu musstyrt. Två SAMentusiaster, Richard Mason och Thomas Daniel, håller också på att utveckla ett WIMP-system. Den som inte vill ha mus kan få en Trackball i stället.

En ny hårdvarutillsats är också **The Messenger** som gör att man kan länka SAM till en Spectrum och på så sätt snabbt port programvara, ex spel, mellan maskinerna.

Det kommer också mängder av spel. **F16 Combat Fighter** och **Prince of Persia** är på gång och **Pipemania** och **Klax** finns redan ute.

Det börjar också dyka upp nyttoprogram. **The Key Press** och **Ourwrite** är två nya ordbehandlare där den förstnämnda även kan rekommenderas de yngre användarna som vill behandla ord.

Comet Assembler är ett försök att skapa en fullt professionell assembler till SAM. I och för sig är Lerm bra men Comet är betydligt snabbare.

Vänner av programspråk av Andy Wright blir säkert glada när **Masterbasic** kommer. Detta är en basic som innehåller alla de kommandon som inte fick plats i de 32 K som var avsatt för SAMBasic.

Ett nytt diskhanteringssystem; **SAMDICE** är också i görningen och likaså ett program för hembudgetering. Det heter...just det: **BUDGET**.

För de som vill ha en anorlunda men stark dator att knappa på så verkar framtiden ljus.

Att äga en SAM innebär tydligen att man går med i en liten men exklusiv skara med gott SAMarbete.

Mega-CD har visats

Efter att ha visats upp för en utvald krets journalister vid Chicagos CES-mässa i slutet av Juni har nu Segas Mega-CD nu officiellt släppts i Japan.

Mega-CD har utformats för att passa under MegaDriven och kommer att kosta ca 2000:- när den hamnar i butikerna i Europa. När den kommer till Sverige vet vi ännu inte men en gissning är att lanseringen kommer att ske först i slutet av nästa år.

Mega-CD körs med standardskivor, 5", som kan hålla 540Mb med information. Med ett 128K stort Cache-minne kan man nu t.ex. läta bilder växla så snabbt

Pantern som blev en

Jaguar

Turerna kring Ataris nya spelkonsoll tog en ny vändning i början av juni.

Man meddelade då en förvånad datorvärld att spelkonsollen "Panther" var nedlagd. Detta var ytterligt förvånande i och med att den var beräknad att utkomma i höst och ett flertal mjukvaruhus var ivrigt sysselsatta med att utveckla spel till något som Atari hade beskrivit som en maskin; "bättre än Sega Megadrive och helt i samma nivå som Super Famicom".

Nåja, plötsliga kullerbyttor från Atari är väl inget oväntat. Frågan var bara vad man skulle satsa på i stället. Överaskningen blev därför mycket stor när Atari en vecka senare uttalade sig i branchtidningen CTW. Där kunde man bl.a. läsa att Ataris V.D. Sam Tramiel, inför en

förvånad reporter, erkände att man var i färd med att utveckla en helt ny konsoll. Han ville inte avslöja namnet på denna men medgav att den skulle bära ett kattdjursnamn. CTW var då snabbt framme och döpte maskinen till Jaguar och det hade Atari inget emot. Några mer substansiella fakta kunde man dock inte lämna ut. Tja, man erkände att grafiken och ljudet skulle bli något i hästväg. Något helt otroligt! Orsaken till detta låg att finna i Jaguarens processor som skulle vara utrustad med 64 bitar.

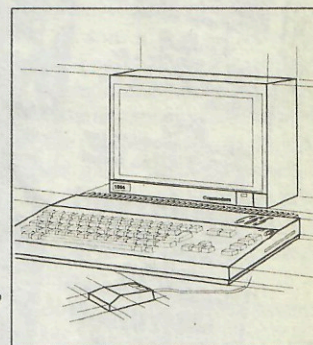
De exemplar av Panthern man tidigare släppte till en del mjukvaruhus skulle man återkalla. Sedan var det bara att hoppas att programtillverkarna fortfarande var tillräckligt positiva så de vill utveckla spelen på 64 bitar i stället för de 32 som satt i Panthern.

8-bitars på väg tillbaks

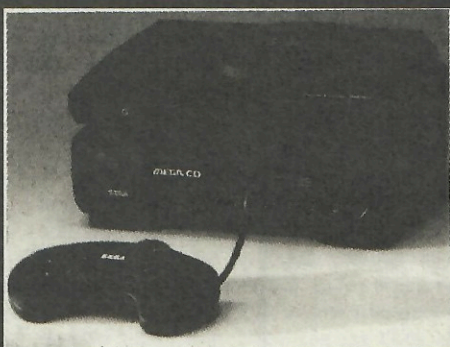
Det sägs att Commodore nya dator erbjuder grafik i klass med Amigans...

I hemlighet håller Commodore på att utveckla en ny spelmaskin som man kallar C65. Denna nya dator är tänkt att fylla gapet mellan den gamla C74:an och Amiga.

Hjärtat i C65 kommer att vara en 6502-krets men man har gjort datorn kompatibel med IFF-grafik som bl.a. ger 4096 färger. Mer om C65 får du veta i något kommande nummer av SHN



Så här kan den se ut, en blandning mellan C64 och Amiga



att man ser presentationen som en film. Just nu håller flera företag på med att utveckla programvara för detta relativt nya lagringsmedia.

ANTENN & PARABOL SERVICE AB

MODEM 1200 & 2400
DATA-SWITCHAR
SKRIVARBUFFERTAR
50% RABATT,
ALLT SKALL BORT
RING ELLER SKRIV
TILL OSS

Brahegatan 37
563 00 GRÄNNA

Tel: 0390-120 50
Fax: 0390-10086

Resten av året=4 nr:
65:-!!!

**Ta chansen! Aldrig
förr har du fått så
mycket datorläsning
till detta pris!**

Gillar du datorer?

Då är Svenska Hemdator Nytt den rätta tidningen för dig! Såsom Sveriges äldsta hemdatortidning kan vi erbjuda Dig mest läsning för minst pengar. Under 1991 kommer vi ut med ytterligare 4 nr.och vi erbjuder nu Dig som inte har prenumererat tidigare ETT PANG-PRIS: ENDAST 65:- ÅRET UT!!!

Detta erbjudande gäller för ALLA som skickar in talongen nedan FÖRE DEN 26 AUGUSTI 1991

Varje nytt nummer av Svenska Hemdator Nytt innehåller massor av läsning för den hemdator-intresserade, oavsett vilken dator han/hon har. Vi har särskilda sektioner för ATARI ST, AMIGA, COMMODORE 64, PC OCH MACINTOSH, Vi har även sidor för den som gillar spelkonsoller. I varje nummer har vi dessutom flera sidor med spelrecensioner, speltips och nyheter. Prova oss! Du kommer garanterat att fortsätta!!

Klipp ut eller kopiera av talongen här nedan, lägg den på närmaste brevlåda och nästa nummer av SHN kommer att skickas till dig, direkt i din brevlåda över en vecka innan tidningen finns ute i butikerna



Alla barnen ser sig i spegeln - även Erik som får en chock



Ja, jag vill prenumerera! Skicka mig nästa nummer samt ett inbetalningskort på 65:- för en prenumeration 4 nr framåt inkl. porto och moms.

Om jag skickar in talongen före den 26 Augusti kommer jag att få nr 7/91 l.o.m. nr 10/91 = 4 tidningar. (I priset: 65:- ingår porto med 6:70 samt moms med 11:70)

Fyll i uppgifterna här tydligt. Texta gärna, tack!

Har du prenumererat tidigare Ja Nej

Vilken dator använder du? _____

Vilket år (endast årtal) är du född: _____

Namn: _____

Adress: _____

Postnr/Ort _____

Tel.nr: _____

(Målsmans underskrift krävs här om du är under 16 år)

Frankeras ej
Mottagaren
betalar portot

SELDA MEDIA AB

Svarspost

Kundnummer 410 130000

448 23 Floda

Fantasia

En av de mer fantastiska filmerna från Walt Disney är Fantasia. Den sken närmast beskrivas som en bildsättning av flera klassiska verk som Våroffer, Pastoralsymfonin, Trollkarlens Lärning m.m.

Att föra över denna film till datorspelsformat är förmodligen en hopplös uppgift men franska Infogrames har nu gett sig den på att lyckas. Det är Sega som har beställt ett spel och det är i Frankrike det skall utvecklas.

Filmen består av en mängd separata sekvenser men ett spel behöver en handling. Därför skapade man en med Musse Pigg i huvudrollen. I spelet färdas han i drömmen genom fyra olika världar och varje värld är plockad från filmen såväl till bakgrund som till musik.

För att komma i stämning såg man hos Infogrames filmen ett antal gånger i 70 mm och Dolby stereo. Man hade också en videokopia men den slet man snabbt ut.

Spelet skulle nu godkännas av Walt Disneybolaget. I och för sig hade man vissa åsikter om rundningen på Musses öron men med dessa små justeringar i minne kunde produkten släppas och den 14 juli var allt klart. När spelet kommer till Segamaskinerna är dock inte klart. Nu ligger bollen hos Sega.

Colors

Man sysslar inte bara med Musse hos Infogrames. Till Amiga, ST och PC kommer snart Colors vilket beskrivs som en regnbåge i datorn. Spelet som är av strategityp är avsett för 1 eller 2 spelare.

Man börjar med en liten vackert färgad diamant i ett av spelplanens hörn och sedan gäller det att utvidga sitt territorium genom att erövra mark. När spelarna möts på mitten av spelplanen så duellerar de och den som har störst landområde vinner duellen. Enligt Infogrames skall spelet vara mycket beroendeframkallande.

Marsianska drömmar

Framgångarna med Ultima verkar inte lämna Origin och Mindscape någon ro. Knappt har man släppt ett äventyr i en dinosauriefylld bortglömd dal så är det planeten Mars som får bilda bakgrund till fantastiska äventyr. Nu är det inte den "riktiga" planeten som spelar huvudrollen i det nya spelet Martian Dreams. I stället är det en Science Fiction-dröm som har fått skapa en värld fylld av mystiska marsianer och katastrofala kanaler. Till att börja med kommer spelet endast till PC och det på tre till tio disketter beroende på storlek och densitet. Vi återkommer i frågan när vi har sett slutresultatet.

ARKAD

Tudeliddeliddeli

Så trevligt! Ett nummer 6.5 av SHN. Det har vi aldrig gjort förut. Då skall man tota ihop en massa artiklar om det man är intresserad av utanför datorvärlden. Det blev en artikel om favoritförfattaren David Eddings åsåd blev det en artikel om AD&D - denna härliga sport. Till nästa nummer 6.5 skall jag tillverka ett äventyr i min kampanjvärld; "Thu-Tzen"...

Men nu gäller det ledarsticket i 6.5 och då gäller det att flippa ut ännu mer. Det finns i och för sig mängder av utflippade händelser att ta vara på och plita ned på papper men det får anstå till en annan gång. Idén med nummer 6.5 är ju att ge er läsare en chans att lära känna oss som gör SHN. Vi färdas ofta i världar långt bort från tangentbordet och det påverkar våra skrivelser här i tidningen.

Själv har jag ett intresse som ligger så långt bort från spel och hacking man kan tänka sig. Jag är vanvtvittigt förtjust i folkmusik, speciellt då den svenska låttraditionen. När omgivningen rattar in City 103 eller andra popstationer på radion så läser jag in mig i mitt kontor och lyssnar till grupper som Groupa, Hedningarna eller Den Fule. Att övriga redaktionsmedlemmar för tillfället håller på med en insamling till hörlurar åt redaktören är väl något som man för ha överseende med. Det är inte allom givet att ha god musiksmak.

Denna typ av musik gör mig nämligen rent euforisk av lycka och ordfloppet fullkomligt strömmar in i ordbehandlaren. För mig är nämligen det här med musik under arbetet en absolut nödvändighet. Därför kommer här en liten lägesrapport från juni -91.

En helg tillbringades i Värmland. Det var spelmansstämma i Ransäter och regnet stod som spön i backen. Visa mig dock det väder som kan stoppa människor som vill spela tillsammans. Medan regnet strilade stod vi några stycken på scenen till en övergiven utedansbana och spelade polskor så man glömde allt vad kyla och regniga tält heter.

Nåja, detta är en värld så långt bort från datorer man kan tänka sig. I och för sig har Groupa numera en eminent synt-hare och deras hip-hop-schottis är alldeles utmärkt. Den som inte har hört scratchingduell mellan fiol, låtluta och synth kan bereda sig på något helt nytt och mycket spännande. Detta såg jag dock ej i Ransäter utan på forkmusikfestivalen i Jonsered som inte var lika regnig - bara nästan.

I Ransäter däremot, mötte jag en 64-ägare (Tjena Esbjörn) som berättade att han hade lagt

in låtar på en 64-demo. Eller oxo var detta något han hade hotat de övriga i demogruppen med att göra. I vilket fall som helst så var det ett ovanligt möte på en hembygdgård i norra Värmland.

Just nu dyker det upp en genomblöt ordförande i SAK här på redaktionen och påpekar att hans fru tillika styrelseledamot i SAK är folkdansare. Hoppas att man får möjlighet att spela till hennes dans någon gång.

Stimulans

Något man kan tänka på i detta sammanhang är människans behov av stimulans. Om man inte bryter den vardagliga lunken med oväntade möten så har verkligheten, som det kallas av någon obegriplig anledning, en förmåga att mögla. Jag vet de som klär sig i medeltida dräkten, smider kedjerustingar och pucklar på varandra med skumgummisvärd. Det finns de som läser in sig i slutna rum och iscensätter D-dagen med till varje enskild soldat. Andra människor ordnar eller går på copy-partys och det skänker dem absolut lycka. Det finns t.o.m. de som ser den största lyckan i kvartettsång av Barbershop-typ. Det behövs alla sorters människor för att skapa en värld.

Det roliga är dock när man knyter samman världarna. En gång i tiden fanns det en SYSOP i Göteborg som spelade durspel. Än i dag kan jag ångra att vi inte möttes och fick spela samman. Kan man stämma möte med några av SHNs läsare på nästa Ransätersstämma månnatt?

Jag kanske för säkerhets skull skall påpeka att det finns annan musik för undertecknad än kulande kullor och gnisslande polskor. Det finns ex hip hop. Jag fick nävarna på en platta med Public Enemy och det gorde mig ordentligt optimistisk beträffande musikens framtid. Så länge det finns dessa grupper som vägrar acceptera allmän strömlinjeformning och som vågar och kan uttrycka sin ilska över sakernas tillstånd så kommer musiken och världen att utvecklas.

När man nu är inne på musik så kan jag ju passa på att nämna att musiken till Gods skall släppas på skiva. Det kommer en CD med Nation XII till hösten och man har även diskuterat en LP. Så vävs musik och spel samman till en ljus underhållningsbranch.

Undras om man kan övertal Bitmapparna att göra ett schottisspel.

Clas

VI GÖR "BEAST" TILL MEGADRAJVEN

DEREK TALAR MED WAYNE OCH ROB FRÅN WJS

Vår Englandskorrespondent Derek Dela Fuente besökte Rob Povey på WJS för ett tag sedan. WJS är företaget som b.l.a. skrev Baal, Anarchy och Spellbound.

Efter detta konverterade de Blood Money till ST och detta gjorde de så bra att de fick i uppdrag att skriva om Beast till Sega Megadrive. Att detta inte var ett projekt utan betydelse framgick av samtalet.

Kanske vi skulle börja med hårdvaran. Skulle du vilja beskriva hur denna ser ut?

Vi använder ett tyskt system som är ett RAMbord som passar i Megadrivens cart-ridgeport. Den kan bli konfigurerad som antingen en Megadrive eller en Amiga. Vi pro-

grammerar Amigan med hjälp av SNASM-systemet. I praktiken gör detta Amigan till en dyrbar buffert.

Som du vet är Amigan baserad kring en 68000-processor men all grafik sköts av en Video Display Processor (VDP) som jobbar mot 64 K Video RAM.

VDP i sig understödjer två skärmlager och varje lager är uppbyggt av tecken som används av 16 färger från någon av de 4 paletterna. Här finns också 80 hårdvarusprites som

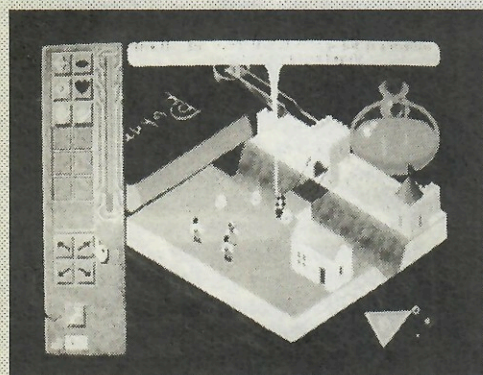
kan vara mellan 8*8 och 32*32 punkter. Man kan ha 20 sprites per rad. Detta är den bästa maskin jag har sett när det gäller scrollande sprites.

Ljudchippet styrs av en Z80-processor och har 8 kanaler varav en kan användas till samplingar.

Hur har du lärt dig allt om maskinen? Har Sega varit till stor hjälp?

Det tog tre dagar att få fram ett tecken på skärmen men sedan var det värsta gjort. När jag väl hade fått kläm på hur VRAM arbetade genom VDP så lyckades jag producera spelets scroll på bara ett par timmar. Spritarna tog lite längre tid.

Segas egna dokumentation var minimal utan att överdriva och dessutom hjälpte inte översättningen till att göra det hela mer begripligt. Den mesta informationen fanns dock där och det som fattades saknades också i originalet. Vi fick sedan alla extra uppgifter på lösa lappar,



Millenium håller på att bli ett av de mest nyskapande mjukvaruhusen i Storbritannien med ton-

ROBIN HOOD

TIDLÖST SPEL FRÅN MILLENNIUM

Från Millenium kommer Robin Hood. Derek dela Fuente kommer från England.

vikten lagd på originalitet och spelbarhet. Robin Hood ser ut att bli ett av deras mest sofistikerade spel hittills.

Spellet låter dig uppleva livet i Sherwoodskogen, dag för dag. Medan du kontrollerar

Robin Hood, kommer det att hända många andra saker runt omkring dig, saker du inte ser, men som påverkar spelets utveckling.

Över 40 olika objekt, inklusive människor och djur, agerar, reagerar och påverkar varandra.

Vår oförtröttlige Derek besökte också Steve Grand, skaparen av Robin Hood. Följande konversation utspann sig.

Är detta det första kommersiella spel du någonsin skrivit?

Ja. Det enda jag haft att göra med spel tidigare var när jag skrev PC-konversionen av Cloud Kingdoms.

Är Robin Hood ditt eget koncept och design?

Åtskilliga människor vid Millenium har bidragit med viktiga idéer till, och gjort observationer om spelet. Givetvis är det ändå jag som "mannen vid tangentbordet" varit den som kommit upp med de flesta idéerna och gjort det mesta av designen.

Hur, eller var, fick du inspiration till spelet och hur lång tid kommer det att ta innan det är färdigt?

Min världsgenerator, som är stommen i spelet,

har varit under utveckling i årtal. För ungefär ett år sedan bad Millenium mig att använda systemet för att skriva ett spel. Vi behövde något slags scenario att använda som en guide under arbetet, så vi baserade ursprungligen historien på Vilda Western, men projektet kom ingenstans. Någon på Millenium föreslog att Robin Hood skulle vara en bra kandidat för en framtida version. Idén var så tilltalande att vi började om igen i Sherwoodskogen.

Både drivprogramvaran och spelet är så gott som färdiga nu. Vi siktar på att släppa spelet i början av Oktober.

Hur mycket forskning har ni gjort om litteraturen kring Robin Hood?

Mitt intresse för historia ger mig givetvis de grundläggande kunskaper som behövs, men jag har pluggat på ganska mycket också. Vi

kommer att ha en ganska tjock handbok till spelet för att ge spelarna lite bakgrundsmaterial.

Finns det några ovanliga finesser i spelet, eller något som du är extra stolt över?

Tja, jag tycker hela grejen är ganska ovanlig - Jag har i alla fall inte stött på något liknande. Vad jag tror att jag lyckats göra är att skapa en hel liten värld inuti maskinen, befolkad av riktiga, levande och ganska trovärdiga människor. Det är väldigt lite "fusk" i programmet. Alla lever verkligen sina små liv och sköter sitt, oavsett om de är på skärmen eller inte. Folk rör sig runt i världen på ett intelligent sätt, finner vägar runt hinder, passerar genom dörrar och portar och fastnar bara ibland. (Aldrig oåterkalleligt.)

Alla har full sinnesförmåga (känslor, hörsel och syn), så de kan agera med varandra och med landskapet. (Folk kan till exempel gömma sig bakom träd och väggar.) Till slut så har varje person och djur sin egen personlighet och karaktäristika som förändras beroende på deras upplevelser.



det tog bara lite tid.

Såväl Megan som Amigan är 16-bitars maskiner. Vilka är de viktigaste skillnaderna?

Det gör att händelseförloppet blir olika varje gång du spelar.

När Robin talar med andra personer dyker pratbubblor upp. Han kan röra vid dem (, personerna alltså, inte pratbubblorna,) och höra ljud som kommer långt bortifrån. Den här "levande" miljön har oräkneliga möjligheter för spelaren. Animerade överlagrade skärmar dyker upp när viktiga händelser sker, eller du behöver någon viktig information. Via en meny kan du få se hela området du spelar i i fågelperspektiv.

Spelets huvudmål är att hjälpa Robin få tillbaka sitt slott. För att nå detta mål, måste du slåss med pil och båge, men du måste också vara en god strateg och en värdig ledare för dina glada män.

Hur bra jag lyckats får andra avgöra, men jag har känt mig mer som en lärare av vilsna barn än som en programmerare, sedan de här figurerna fick liv.

Hur skulle du beskriva spelet - äventyr/arkad/strategi?

Jag tror inte Robin erbjuder tillräckligt med adrenalinkickar för den inbitne arkadspelaren. Jag hoppas spelet kommer att tilltala de äventyrsspelare som, liksom mig, får en kick av att undersöka världar inuti maskinen. Återigen, att ha upplevelsen är lika viktigt som att vinna.

Vilka sidor hos programmet tycker du är de viktigaste?

Jag kan bara säga vad jag själv tycker bäst om: Min drivkraft är nyfikenhet - Vad är det som finns runt hörnet? Vad händer om jag gör detta? Vad är det där till för? Det är det jag tycker bäst om i spel. Jag hoppas Robin Hood tilltalar de med liknande smak.

Derek

De är ju båda baserade på 68000 så de använder samma assemblersyntax. Skillnaden ligger i hur hårdvaran är adresserad. All skärmhantering i Megan måste gå genom VDP medan Amigan arbetar direkt på skärmen. Det finns ingen blitter i Megan men DMA:n arbetar på ett liknande sätt och kopierar mängder av data till VDP.

Har det dykt upp några större problem?

Det största problemet ligger i att systemet är enkelriktat. När Segan dyker så kan man inte porta tillbaks data och se vad som gick fel. Man måste gissa sig fram.

Eftersom jag alltid använder en debugger så har detta slöat ned arbetsprocessen. Med en debugger skulle jag se vilka register som innehållit felaktiga värden.

Vilket är det största problemet med att konvertera ett spel?

Dety största konverteringsproblemet ligger i Megans begränsning på 64 KRAM. Alla spritarna och teckendefinitionen måste ligga här tillsammans med skärmkartan och en massa småplock. Det är därför många megaspel har så tråkig bakgrund. I Beast kommer vi runt detta genom att ständigt packa upp data medan spelet körs. Det har, i och för sig, uppstått en massa problem i samband med detta men jag tycker ändå att slutresultatet var värt besväret.

Även om varje Cartridge kan innehålla 1 meg så kan man ju bara 64 samtidigt. Hur kommer man runt ett sådant problem.

Nja, det där är ett missförstånd. Jag kan använda hela cartridge:n för kod och läsdata. 64K-gränsen är bara för Videoram och varierbart utrymme. Som jag tidigare nämnt är Videorammets begränsning känslig eftersom all videoinformation måste lagras där.

I Beast löste jag problemet genom att packa upp de sprites och tecken som behövdes. De som jag inte tror mig behöva inom den närmaste framtiden gör jag mig samtidigt av med.

Appropå grafik så är ju Amigan bitmappad medan Megan arbetar med Tecken. Är det

lätt att konvertera IFF-bilder?

Alla bilder måste putsas upp i och med att Megan har fler färger. Detta gör vi på Amigan med hjälp av Dpaint 3. IFF-skärmen konverteras sedan till PC:n och där förvandlas de till rådata. Jag har sedan skrivit ett program i C som konverterar bitmapparna till tecken. Programmet tar också bort alla tomta tecken bara för att spara utrymme.

Kartorna gör vi med ett helt annat instrument på Amiga och sedan portar vi dessa till PC:n

Kan du förklara hur Segans teckenblock flyttar sig?

Javisst.

Som jag tidigare har nämnt så är Megadriven till stor del uppbyggd på Sprites och Scroll. Sprites byggs upp av en teckenrad. I princip så talar man bara om för VDP:n var man vill ha den och dess prioritetsordning, vid nästa VBL kan man då ha upp till 80 sprites på skärmen.

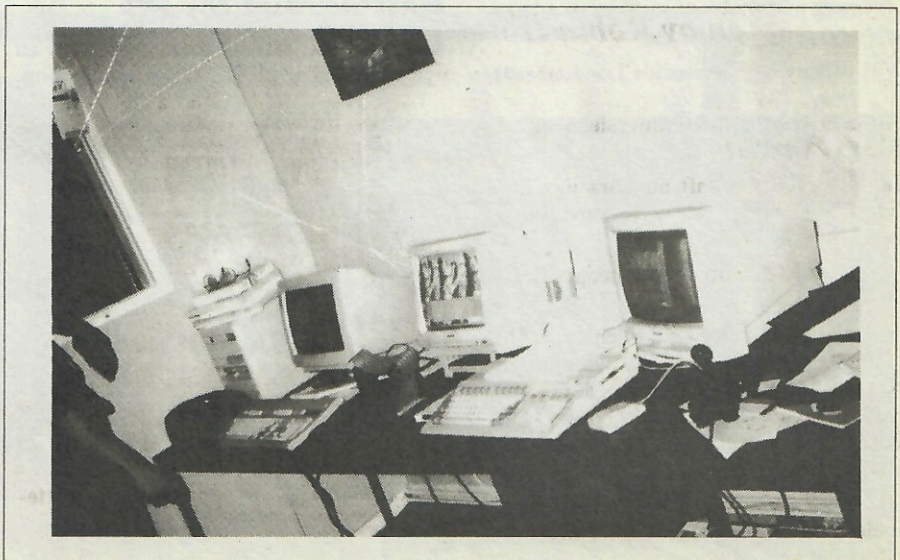
Hårdvaran tillåter att man flyttar varje linje eller kolumnpar valfritt antal punkter. Skärmen "Wrappar" runt både horisontellt och vertikalt. Den verkliga skärmen är dock något större än den som ses på rutan. Därför kan man då också enkelt placera sprites där de inte syns och sedan snyggt och prydligt scrolla in dem på den synliga skärmen.

Till sist, har det varit ett roligt arbete och skulle du vilja skriva ett eget spel till Megadriven?

Skall jag vara helt ärlig så är väl inte Beast det spel som jag helst vill arbeta med men det var en väg in.

Jovisst skulle det vara roligt att skriva något spel direkt för Megadriven. Det skulle ge oss möjlighet att utnyttja hårdvaran fullt. Får vi bara möjlighet så har vi några idéer att ta vara på.

Derek



Alla killar gillar tjejer - utom Pelle. Han gillar killar istället.

CCS - små men sega



Det var nämligen in Januari 82 som detta företag drog igång verksamheten genom att börja producera spel till ZX 81. Naturligtvis var dessa skrivna i Basic och skulle förmodligen platsa som PD-program i dagens läge.

Lite längre fram dök spel som **Print Shop**, **Dallas** och **Airline** upp till Spectrum och dessa titlar gjorde att man kunde överleva länge nog för att kunna släppa titlar som **Gangster**, **The Prince** och **Nato Alert**.

1985 fick man det stora lyftet med "Bob" Smiths **Arnhem** vilket senare följdes upp av **Desert Rats** och **Vulcan**. Bland Spectrumägare räknas dessa som klassiker inom gruppen krigsspel. Det är nämligen denna typ av krigssimuleringar man har specialiserat sig på hos CCS. Dessutom är man ett av de få företagen som fortfarande biter sig fast i Spectrum som 8-bitars dator.

Maskinen finns fortfarande i stort antal i England och köpunderlaget är tillräckligt stort för att driva ett företag som inte tillhör de största men förmodligen är ett av de mest trivsamma på marknaden.

Vid vårt nyligen avslutade Londonbesök

bestämde vi oss att åka ut till Londons förorter och besöka CCS. De hade nämligen beslutat sig för att avstå från ECTS och spara pengarna till något bättre.

Det skall även konverteras till Amiga medan det var mer tveksamt om någon ST-version var på gång.

Till Amiga kommer också **Stalingrad**, av vilket CCS visde en förhandsversion. Nu är det omöjligt att göra en bedömning av ett krigsspel efter 5 minuters körning men det hela såg prydligt ut.

Spelmarknaden är en ung branch. De äldsta företagen firar knappt 10-års jubileum i år. Strax efter nyår kan det dock vara dags att skicka ett gratulationstelegram till det Londonbaserade företaget CCS.

Det visade sig att att området, Walthamstow, där man höll till var ett av dessa ursprungliga platser som förmodligen inte ändrat utseende under de senaste 40 åren. Därför blev det också ett ganska trivsamt besök där vi inte bara fick titta på de senaste nyheterna utan också fick möjlighet till en nostalgisk tillbakablick på en branch där utvecklingen har stormat framåt med högsta fart.

Tre nya produkter stod på listan över kommande spel. Som synes på recensionssidorna har nu **Arnhem** äntligen kommit till Amiga. Någon ST-version var dock ej planerad.

Battlegroup för PC

Alan, som bl.a. skrivit **Frontline** har dock ett nytt spel på gång till PC, kallar **Battlegroup**.

Kartan var lättläst och brickorna var tydligt markerade. Förmodligen har man lärt sig en läxa efter **Ancient Art of War** och struntar i 3D-effekterna.

Spel för Spectrum

Några spel som vi kommer att få betydligt svårare att recensera är de kommande titlarna till Spectrum. Här kommer titlar som **Rosornas Krig**, **Cromwell** och **Italian Campain**. **Maskinbrist** är det främsta skälet.

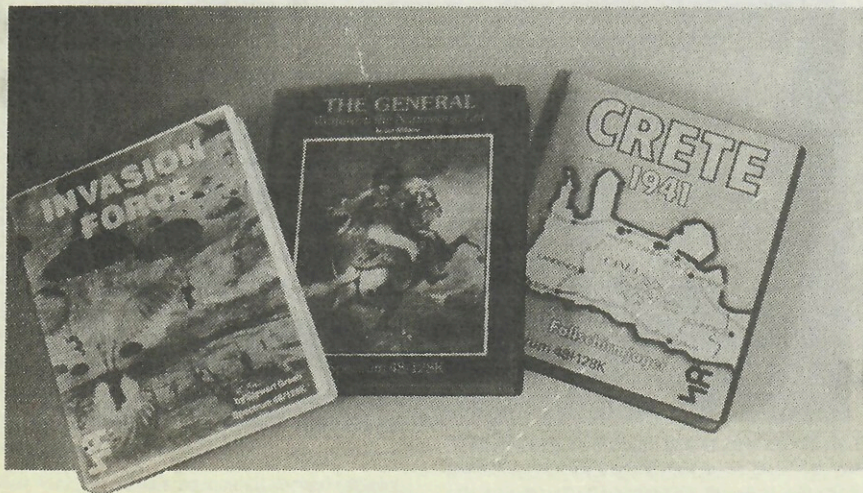
Man låter nämligen alla hugade programmerare starta på 8-bitarsdatorerna för att få den rätta känslan för spelen. Har man väl gjort ett eller två Spectrumspel så kan man kasta sig över de större maskinerna som PC, Amiga och ST.

Detta betyder också att man säkrat tillgången på spel till Spectrumägarna för den närmaste framtiden.

När man ändå talar om 8-bitars maskiner så var det naturligt att förhöra sig om CCS och C64. Det visde sig förvånansvärt nog att CCS aldrig producerat ett enda spel till denna maskin. I och för sig så hade man vissa planer i mitten av 80-talet men dessa skrinlades och frånvaron av spel till C64 är ytterligare en faktor som gör företaget unikt.

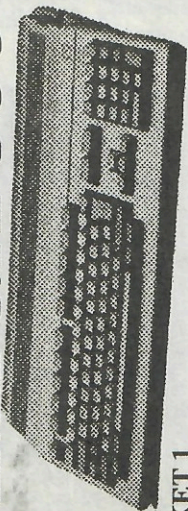
CCS tillhör som, som sagt var, inte branchens största eller mest välkända spelföretag men kontinuiteten kan man inte klaga på. Det bevisar också att det går att överleva som oberoende producent utanför de stora jättarna

Alla barnen äkte sidor - utom Jan som satt klisstrad mot en gran.



datacenter Sverigebäst på hemdatorer....

AMIGA 500

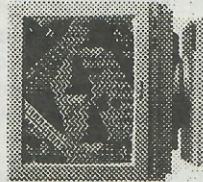


- PAKET 1** 3.789 :-
 AMIGA 500, Mus, Systemdisk.
- PAKET 2** 4.089 :-
 Paket 1 + Appetizer, Joystick.
- PAKET 3** 4.589 :-
 Paket 2 + Extra minne 512Kb/Klocka.
- PAKET 4** 8.489 :-
 Paket 2 + Färgskärm 8833 II,
 Skrivare KX-P1081, Kablage.
- AMIGA 3000** 25Mhz, 2 Mb RAM,
 100Mb Hårdisk, 1st 880Kb diskettstation. **32.495 :-**
- DEMO MASKINER**
- AMIGA 2000** 1Mb RAM, 1084 Färgmonitor,
 2 st 880 Kb diskettstationer. **9.995 :-**
- AMIGA 2000** 1Mb RAM, 20Mb Hårdisk,
 1 st 880 Kb diskettstation, Flickerfixer grafkort,
 NEC Multisync lågstrålande färgmonitor. **21.895 :-**

Panasonic



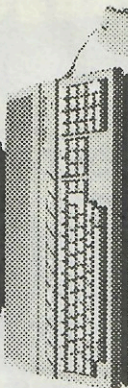
- Panasonic**
- KX-P1081** 9 nålar, NLQ, 144 tecken/sekund. **1.449 :-**
- KX-P1180** 9 nålar, NLQ, 6 inbyggda fonter. **1.895 :-**
- KX-P1123** 24 nålar, LQ, 4 LQ fonter, 3 Draft. **2.795 :-**
- KX-P1124i** 24 nålar, LQ, 5 LQ fonter, 2 Draft. **3.695 :-**



- Philips-skärmar**
- 8833 II** 2.679 :-
 Färg, passar Atari, Amiga, PC.
- Modell 80** 495 :-
 Monokrom, passar Amiga.

IBM PS/1

- 10 MHz 80286, 1Mb RAM, 30Mb Hårdisk,
 1.44Mb diskettstation, Monokrom VGA,
 MS WORKS Ordbeh. Register Kalkyl. **11.195 :-**
- PS/1 VGA Färg, i övrigt som ovan. **14.095 :-**
- DTK 386 / 25 MHz, 40MB Hårdisk,
 2Mb RAM, VGA Färgmonitor. **19.995 :-**



ATARI

- 520 STF** med Discovery Pack **2.695 :-**
- 520 STE** med Power Pack **3.189 :-**
- 520 STE** 1Mb RAM, Power Pack **3.889 :-**
- 520 STE** 2Mb RAM, Power Pack **5.089 :-**
- 520 STE** 4Mb RAM, Power Pack **6.189 :-**
- 1040 STE** med Extra Pack **3.889 :-**
- 1040 STE**, SM124 och Extra Pack **4.989 :-**
- Power Pack innehåller 20 st Spel, 3 st Nyttoprogram*
- Extra Pack innehåller 7 st Nyttoprogram, 1 st Spel*

ATARI MEGA II

68000 processor 16/8 MHz, 1Mb RAM
 expanderbart SIMM >4Mb \$8 Mhz Hårdisk,
 720 Kb Diskettstation.

13.995 :-

Alla Priser inklusive moms. Frakt fullkommer. Priserna Gäller till nästa nummer. Reservation för slutförsäljning/produktändringar.

datacenter

011-18 45 18

Box 1404, 600 44 Norrköping

Vi lämnar 14 dagars fullständig
 returrätt på oskadade varor som
 köpts kontant eller på postorder.

DATACENTER

POSTORDER

IMPRESSIONS

**-FÖR ENKEL
STRATEGI**

Impression är ett företag som släppt en hel del spännande titlar på sistone. De vi tar upp här är Rookes drift, Cohort och Merchant Colony.

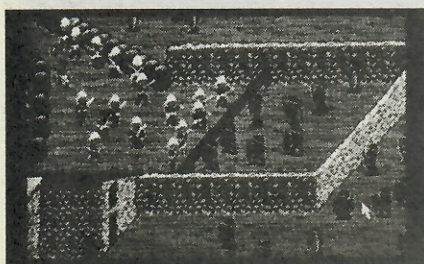


Alla bariern vill se Elvis - ulom Sam som inte kommer fram.

Företaget har försökt att återskapa tabletop-känslan -dvs små skalenliga figurer i en mer eller mindre väl avbildad terräng - på skärmen genom att låta spelaren se slagfältet eller kartan snett uppifrån. Det borde vara lätt för en tabletopspelare att känna igen sig och komma igång med alla tre spelen. Man har arbetat hårt med att ta fram ett allmängiltigt grafiskt gränssnitt för ordregivning. Tvär har man misslyckats med manualerna, detta gäller särskilt Rookes drift och Cohort. Spelaren är tvungen att gissa sig fram till betydelsen tvetydiga instruktioner. Många funktioner måste helt enkelt testas för att se hur de fungerar. Synd på annars fina spel.

Rookes drift

Här har man valt att återskapa ett historiskt och intressant "en mot många" scenario. Britterna har just försökt kväsa Zuluerna i ett regelrätt fältslag och därmed gått i fruktansvärd blunder genom att inlåta sig i närstrid med kontinentens bästa krigare istället för att förskansa sig och låta fienden komma till dem. 1500 brittiska soldater massakrerades av en mångdubbelt större arme spjutbeväpnade krigare. Vid den lilla utposten väntar 137 soldater och officerare på order. Förbi dem strömmar överlevande från de tidigare slagen på vild flykt undan den till synes oöverbinnerliga fienden. 36 av soldaterna ligger sårade och sjuka i sjukstugan.



Snart kommer 4000 krigare att rusa fram mot missionstationen men du har fortfarande en timma på dig att ordna försvaret. Ge order till dina soldater. Formera en försvarslinje. Bestäm dig för om du skall utnyttja de sårade i linjen eller som eldunderstöd. Placera ut kvartersmästare - som kan dela ut ammunition - och sjukvårdare - som kan förbinda sår. Varje soldat har en egna värden för skjutskicklighet, moral, hälsa mm. Varje man behövs. Använd dem på bästa sätt. Håll ut i tjugofyra timmar och vinn eller ge upp och slaktas till siste man. Valet och ansvaret är ditt.

I verkligheten höll denna garnison i tolv timmar och lyckades slå tillbaka fienden. Kan du upprepa den bragd eller kommer Zuluerna bada sina lansar i dina soldaters (och ditt) blod. Du har tillgång till samma trupp nu som då och fördelen att du effektivare kan utnyttja de sjuka som reserv.

Det kan tyckas att det är jobbigt att ge ett hundratal order varje spelminut eller oftare men det finns möjlighet att repetera en order till flera soldater på enkelt sätt. Man är tvungen att allt som oftast stoppa klockan för att ge order att ladda om och skjuta samt dirigera om reserverna. Spelet tar tid att spela men de flesta tabletopare torde uppskatta detaljrikedomen.

Musiken är tidsenlig och faller mig i

Slaget vid Rookes Drift utspelas 1879

I Cohort har spelsystemet från Rookes Drift förbättrats betydligt

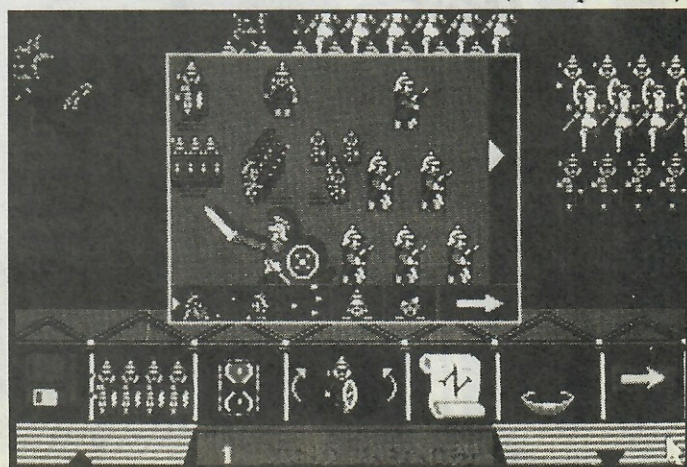
smaken men blir lite jobbig i längden. Men det förstås, smolk i bägaren hittar man nästan alltid: tex har man ingen kontroll över situationen när man är i stridsmode. Detta är lite irriterande när man vill skjuta under hela zuluanfallet för att om möjligt slippa närstrid. Dessutom är det svårt att placera soldaterna där man vill så man får mesta möjliga nytta av det lilla skydd man har. Trots dessa små irritationsmoment tycker jag att spelet är roligt och tror att det kan ge många underhållande speltimmar innan man tröttnar.

Romare mot romare

Cohort är en efterföljare till Rookes drift. Ordersystemet är utökat för att man skall kunna hantera större enheter. Du har möjlighet att utforma din och motståndarens arme och välja var striden skall stå eller använda något av de föreslagna scenarierna.

Armén kan bestå av sex till 12 enheter av valfritt slag. Välj fritt mellan olika typer av infanteri, kavalleri samt bågskyttar. Varje truppslag har starka och svaga sidor. Anpassa din armé efter vad du vill åstadkomma.

(Forts. på sid: 50)



Ha en skön sommar!



NYTTOPROGRAM

<input type="checkbox"/> Advantage	998:-
<input type="checkbox"/> Amiga Vision	898:-
<input type="checkbox"/> Audiomaster III	628:-
<input type="checkbox"/> Bars & Pipes Professional	2.198:-
<input type="checkbox"/> Broadcast Titler II	2.198:-
<input type="checkbox"/> Cross Dos 4.0	368:-
<input type="checkbox"/> DeLuxe Paint III	788:-
<input type="checkbox"/> DeLuxe Video III + Photolab	1.198:-
<input type="checkbox"/> Digipaint III	638:-
<input type="checkbox"/> Gold Disk Office	1.498:-
<input type="checkbox"/> Imagine	1.998:-
<input type="checkbox"/> Lattice C V 5.10	1.798:-
<input type="checkbox"/> Maxiplan Plus	978:-
<input type="checkbox"/> Music X 1.1	1.388:-
<input type="checkbox"/> Music X Junior	598:-
<input type="checkbox"/> Pagemaster 2.1	1.858:-
<input type="checkbox"/> Pro Write 3.1	1.098:-
<input type="checkbox"/> Professional Page 1.3	988:-
<input type="checkbox"/> Professional Page 2.0	1.948:-
<input type="checkbox"/> Quarterback Tools	698:-
<input type="checkbox"/> SUPERBASE IV PRO	2.498:-
<input type="checkbox"/> Sonix 2.0	598:-
<input type="checkbox"/> Spectra Colour	648:-
<input type="checkbox"/> X-Cad Professional	2.398:-
<input type="checkbox"/> X-Copy Professional	398:-

Samtliga nyttoprogram i engelsk version.

SPELPROGRAM

<input type="checkbox"/> A10 Tank Killer	268:-
<input type="checkbox"/> AMOS Game Creator	348:-
<input type="checkbox"/> Armourgeddon	208:-
<input type="checkbox"/> BRAT	218:-
<input type="checkbox"/> Cadaver	198:-
<input type="checkbox"/> Chaos Strikes Back	208:-
<input type="checkbox"/> Codename Iceman	298:-
<input type="checkbox"/> Conquest of Camelot	298:-
<input type="checkbox"/> Elvira	248:-
<input type="checkbox"/> Epic	258:-
<input type="checkbox"/> F15 Strike Eagle II	248:-
<input type="checkbox"/> F19 Stealth Mission	258:-
<input type="checkbox"/> GENGHIS KHAN	298:-
<input type="checkbox"/> GODS	218:-
<input type="checkbox"/> Harpoon	248:-
<input type="checkbox"/> Hollywood Collection - 4 olika!	248:-
<input type="checkbox"/> Kick Off II	208:-
<input type="checkbox"/> Killing Cloud	218:-
<input type="checkbox"/> Kings Quest IV	298:-
<input type="checkbox"/> Leisure Suit Larry III	298:-
<input type="checkbox"/> Lemmings	208:-
<input type="checkbox"/> Lotus Esprit Turbo	218:-
<input type="checkbox"/> M1 Tank Platoon	248:-
<input type="checkbox"/> MIDWINTER II	258:-
<input type="checkbox"/> MIG 29 Fulcrum	298:-
<input type="checkbox"/> NAM	258:-
<input type="checkbox"/> Narco Police	258:-
<input type="checkbox"/> Obitus	248:-
<input type="checkbox"/> Panza Kick Boxing	218:-
<input type="checkbox"/> Police Quest II	298:-
<input type="checkbox"/> Pro Tennis Tour II	208:-
<input type="checkbox"/> Quest for Glory II (Hero II)	298:-
<input type="checkbox"/> Railroad Tycoon	258:-
<input type="checkbox"/> Robocop II	218:-
<input type="checkbox"/> SECRET of MONKEY ISLAND	258:-
<input type="checkbox"/> Shadow of the Beast II + T-shirt	248:-
<input type="checkbox"/> SIM SITY/POPULOUS	248:-
<input type="checkbox"/> Space Quest III	298:-
<input type="checkbox"/> Speedball II	218:-
<input type="checkbox"/> Super Cars II	218:-
<input type="checkbox"/> SUPER MONACO GRAND P.	218:-
<input type="checkbox"/> SWIV - ett superspel!	218:-
<input type="checkbox"/> Teenage Mutant Hero Turtles	208:-
<input type="checkbox"/> The Power	178:-
<input type="checkbox"/> Turrican II	218:-
<input type="checkbox"/> UMS II	258:-
<input type="checkbox"/> WINGS, 1 Mb	258:-
<input type="checkbox"/> WINNING TEAM - 5 spel!	268:-
<input type="checkbox"/> Wolfpack	258:-
<input type="checkbox"/> Wonderland	258:-

**LANDBERGS har originalprodukter
i obrutna förpackningar!**

TILLBEHÖR

<input type="checkbox"/> A590 Hårddisk 20 Mb - utbyggbar till 2 Mb RAM	3.498:-
<input type="checkbox"/> AMAS Midi Interface /Sound Digitizer	968:-
<input type="checkbox"/> At Once - nya PC-kortet m. VGA!	1.998:-
<input type="checkbox"/> Dammhuv för A500	48:-
<input type="checkbox"/> Digiview 4.0 + Digipaint 1.0	1.198:-
<input type="checkbox"/> Diskdrive ZYDEC 3.5 med AV/PÅ + dammlucka	568:-
<input type="checkbox"/> Disketter 3.5" Sony Bulk DS/DD	<i>Ring!</i>
<input type="checkbox"/> Drive 3.5 Intern A2000	578:-
<input type="checkbox"/> Expansionsminne A500 Intern med klocka och AV/PÅ	338:-
<input type="checkbox"/> Färgband till STAR m.fl.	58:-
<input type="checkbox"/> Midi Interface med 2 utgångar	298:-
<input type="checkbox"/> Multivision Flickerfixer A2000	2.288:-
<input type="checkbox"/> Mus ZYDEC - Högsta kvalitet	228:-
<input type="checkbox"/> Musmatta	38:-
<input type="checkbox"/> Rendale 8802 Genlock till A500 med Hometitler (värde ca 900:-)	1.948:-
<input type="checkbox"/> Rengöringsset	48:-
<input type="checkbox"/> Sound Express - Stereo Digi inklusive mjukvara	348:-
<input type="checkbox"/> Växel - Mus/Joystick	198:-
<input type="checkbox"/> Vidi Amiga Colour Sol. + Vidi C + Phot. P + RGB Splitter	2.248:-

MÅNADSSPECIAL

TOPP	Quickjoy Topstar joystick	148:-
	Competition ProStar joystick.. ..	168:-
	med Autofire, micro- switch och slow-motion	
California Games		98:-

Följande spel sommar-reas till ett
pris per styck uppgående till bara

68:-

WARZONE · SPACE STATION
THAI BOXING · LAS VEGAS
GRID START

Vi har ordertagning på telefon 0758-650 35 måndag till
fredag mellan klockan 10.00-18.00. Är vi upptagna av lunch
eller annat kopplar vi på vår automatiska telefonsvarare, som
även den tar emot Din order.

Telefaxorder skickar Du på 0758-702 50. Vi reserverar oss för
slutförsäljning, eventuella prisförändringar eller annat, som
ligger utanför vår kontroll. Angivna priser gäller till nästa in-
förändring.

Med varje order får Du vår senaste lista.



Skriv, ring eller faxa

BOX 70
196 21 KUNGSÄNGEN
Telefon 0758-650 35
Telefax 0758-702 50

Vi tar de flesta kontokorten.
Alla priser inklusive moms.
Postavgifter tillkommer.

Alla barnen leker i sängen - utom Dag Finn som inte kommer in.

FAKTA:

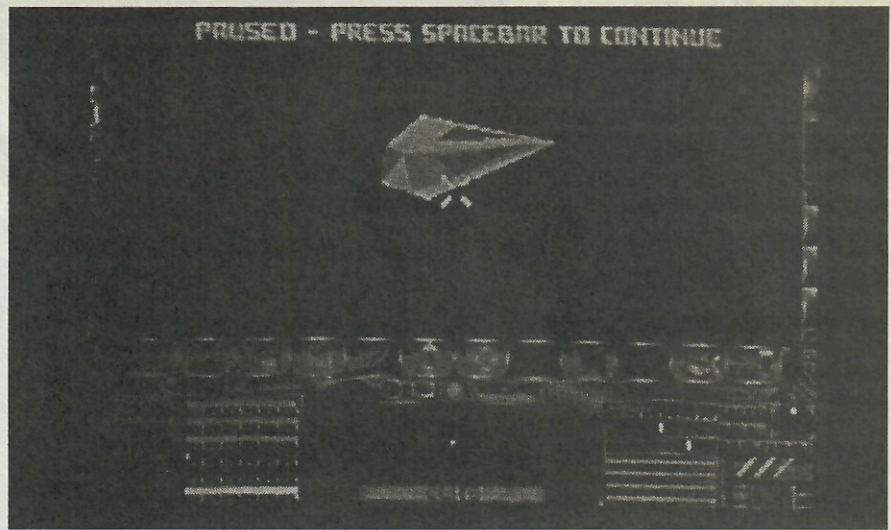
Titel: Elite Plus
Tillverkare: Microprose
Datorer: PC
Version i test: PC
Testare: Clas

WOW! Det går tydligen att förbättra även det bästa.

Elite är tillbaka i ny tappning. Nu kallar Elite plus. Vad är det nu att hurra över frågor alla som ännu inte spelat det ultimata rymd-spelet. En lättflugan och samtidigt sofistikerad flygsimulator, 8 galaxer och 2040 solsystem. Affärer att göra, pirater att bekämpa (eller varför inte ta och överfalla någon oskyldig handelsman själv) och belöningar att utkräva. Och inte minst jakten på den näst intill ouppnåeliga rangen elite (hinner inte nu men jag har den på 64an, saven hänger inramad på hedersplatsen ovanför datorn).

Nåväl vi kanske skall ta de hela från början. Du börjar med ett skepp, en Cobra Mk III, lämpat för såväl handel som pirat och prisjägerverksamhet, eller om du vill vara helt säker på att göra (en liten) vinst-asteroidinsamling. Grundregeln är enkel: "Vissa varor som är billiga på planet A är dyra på planet B och vice versa. Frakta varor fram och tillbaka. Gör vinst. Investera i bättre utrustning och nya varor osv."

På grund av de långa avstånden finns ingen egentlig kommunikation mellan planeterna. Det man vet är vilken typ av statsskick som finns på planeten, huvudras och industriell nivå. Ta hänsyn till detta när du köper varor. Följ manualens rekommendationer - åtminstone i början. Innan du fått skinn på näsan bör du se upp för planeter med svaga regeringar. Svaga regeringar som inte kan upprätthålla lag och ordning drar till sig pirater som anfaller utan urskilning. Tre, fyra pirater kan innebära slutet för en lättbevånad nybörjare.



ELITE PLUS

Ju mer du tjänar desto bättre kan du utrusta dig och desto längre kommer du. Missiler, tyngre lasrar, extra lastutrymme, dockningsdator kostar pengar men gör spelet både intressantare och lättare - "peace through superior firepower" gäller i allra högsta grad.

När du kommit upp i nivå och tjänat lite pengar börjar du få erbjudanden om uppdrag. Det är nu det roliga börjar, jaga rätt på en pirat, frakta div konstiga djur någonstans, skaffa en "kamouflageenhet" som hjälper dig att bli osynlig när fienden blir övermäktig. Detta var några av de uppdrag jag provade på gamla 64an. Här hann jag inte så långt innan recensionen skulle in men vad kul jag hade. Här skall spelas mer. Skall du bara köpa ett rymdspel i år är detta det självklara valet. Går att spela med såväl tangentbord, mus och joystick men joystick rekommenderas varmt.

Fantastisk flygsimulator, snabb och mjuk

grafik på PC - otroligt men sant - ett vettigt och enkelt system för att köpa och sälja varor, samt roliga uppdrag. Mycket mer går det inte att önska sig. Men det förstås lite besviken blir man. Det hade varit kul att få prova på att flyga de andra skeppstyperna, rollspela sig genom köpsläendet och kommunicera en aning med dem man möter i rymden. Lite mer rollspelskänsla och fler skepp att flyga hade gjort spelet perfekt.

BETYG:

Grafik:	95
Ljud:	80
Spelvärde:	100
Värde för pengarna:	100
Medel:	94



Alla leker på ängen - utom drängen som leker i sängen.

The Secret of Monkey Island

Jag är mycket svag för äventyrsspelet från Lucasfilms. de har oftast en humor som passar min egen. Användarfronten gör spelet lättanvända och lösningarna på problemen är lagom kluriga för att de skall gå att lösa.

FAKTA:

Titel: The Secret of Monkey Island
Tillverkare: Lucasfilm
Datorer: Amiga, ST, Pc
Version i test: Amiga
Testare: Clas

Det senaste äventyret utspelas i Karibiska Havet och där styr man den blivande piraten Guybrush Threepwood genom ruskiga gränder och skumma syltor i sin jakt på de skatter som skall göra honom till en fullfjädrad sjörövare.

Från början var det meningen att detta spel skulle översättas till svenska genom HK Electronic. Som alla vet så gick detta företaget i konkurs senaste våren när naturen var som grönast. Därför vet ingen hur det går med "Apöns



Hemlighet" eller vad det nu skulle ha hetat på svenska.

Näja, personligen ser jag inte engelska som ett överstigitligt hinder även om all ordvitsar inte går fram till min person. Spelet är dock fyllt av mängder med andra mystiska ting vilka gör det fullt njutbart.

Det hela börjar med att man står framför en skabbig sylta i en slitna hamnstad. Krogen är fylld av pirater som gör sitt bästa att släcka sorgen över att de inte vågar ge sig ut på böljan den blå, plundra fregatter, kölhala kaptener och låta besegrade sjömän vandra ut på plankan.

Pirater som är rädda att gå till sjöns är väl inte det vanligaste man kan råka på. De har dock en god orsak till sin rädsla. På haven seglar nu en främmande pirat och han lever inte. Han är inte heller död. I stället är han en av dessa vandöda

Fakta:

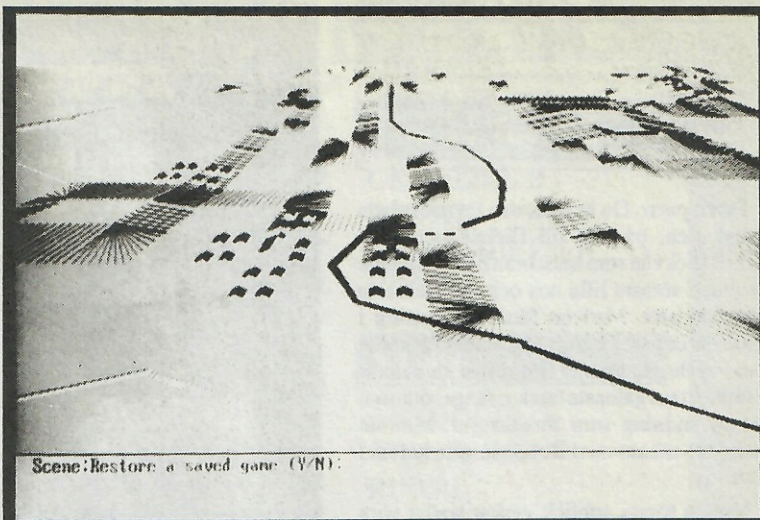
Tillverkare:ARC
Datorer:PC m.fl.
Version i test:PC
Testare:Paul

Rök och larm, kanonkulor som viner genom luften, klappret av hovar när kavalleriet anfaller. Detta är den menige soldatens lott. Men hur är det egentligen att föra befäl över ett regemente, en kår eller varför inte en hel arme. I BORODINO - Napoleons fälttåg i Ryssland - kan du prova hur det var. Du väljer själv sida, ryss eller fransos, och vad du vill föra befäl över.

Så långt inga problem men sen... Här finns inga genvägar i ordersystemet. Du talar om för dina underlydande vad de skall göra och kanske får du också order att utföra. **TEX NEY ORDER LEDRU AN YOUR CAVALRY TO ATTACK UTITSA.** Det du som avgör om du skall lyda ordern eller ej, och i så fall hur - tyvärr har dina soldater samma val. För att inte tala om hur lätt en order kan missförstås... Man kan lätt förstå de historiska befälhavarna frustration. Gamla rapporter, order som kan ta upp till en timme innan de utförs, osäkerhet, olydnad och vanlig skär feighet hos soldaterna. Allt detta får du också känna av. Grafiken ser annorlunda ut jämför med "vanliga" strategispel. Du ser

d i n a trupper uppifrån i ett riktigt landskap - några så riktigt som vektorgrafik tillåter.

D i n a trupper är olika enhets-symboler som rör sig över kartan. Precis som i verkligheten har du som befälhavare ingen direkt kontroll över dina soldater utan kan endast ge order och hoppas på det bästa. Detta är spelet för dig som vill ha känslan av att vara befälhavare och slippa bekymra sig om alla hundratal regementen, batterier och brigader - du kan ge enskilda order om du vill. Du kan om du vill, ge endast några få allmänna order och låta dina



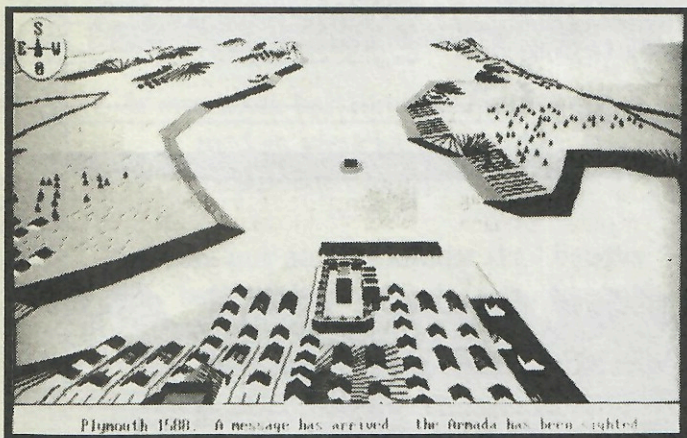
ARMADA och BORODINO



försök av England. Skulle spanjorerna klarat en invasion av England om du hade varit amiral. Både land och sjöstrider kan ut-

kämpas. Ordergivningen fungerar på samma sätt som i BORODINO. Själv föredrar jag BORODINO eftersom det är svårt att känna att man verkligen åstadkommer något i ARMADA. Roligt blir det först när man landar soldater och tar ett nappatag med engelsmännen på tex Isle of Wight. Ofta känns prdersystemet lite väl segt och den som är van vid SSIspel tycker att man inte har kontroll över vad man gör. Men har du tid och sinne för realism tycker jag att du bör prova något av spelen.

underlydande utkämpa slaget efter eget huvud. Spelet är extremt flexibelt och låter dig testa alla upptänkliga varianter. ARMADA ger dig kontrollen över antingen spanska armadan eller engelska flottan anno 1588 - Spaniens invasions-



Betyg:

Grafik	70
Ljud	-
Spelvärde	80
Värde för pengarna	75
Medel	75

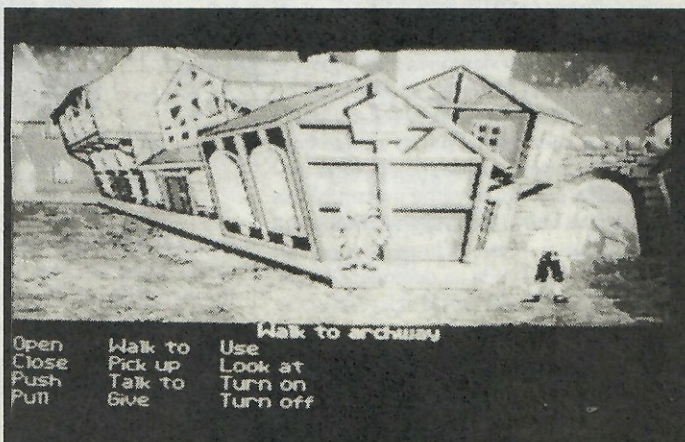
som brukar infektera övergivna kyrkogårdar och mögelbevuxna kryptor.

I detta fallet har dock den vandöde kaptenen valt att gå til sjöss och dett stör såväl pirater som mer hederliga handelsmän. Det verkar också som den nuvamede guvernören är inblandad på något sätt men

hennes hus är vaktat av livsfarliga pirayapudlar.

Så fortsätter historien att veckla upp sig. De olika intrigerna vävs samman.

The Secret of Monkey Island är ett av de bästa äventyr som finns just nu. Personligen sätter jag kanske Zak MacCracken som en bättre historia men det försämrar inte "The Secret of Monkey Island".



BETYG:

Grafik:	90
Ljud:	85
Spelvärde:	95
Värde för pengarna:	95
Medel:	91.25

Alla barnen lekte på gatan - utom lille Rolf som satt i grillen på en golf.

Fakta:

Titel: 9 Lives
Tillverkare: ARC
Datorer Atari ST, Amiga
Version i test: Amiga
Testare Paul

Purrr, purrr. Du är Bob, den levnadsglada marskatten, på väg till flickvännen. Inte vilken flickvän som helst utan lilla Claudette med den sötaste lilla nos och de vackraste ögon du sett. Med en färsk strömning i munnen och lite kattmynta under armarna vandrar du glatt gatan fram. Just som du är framme stans galnaste forskar fånga sötnosen för användning som försöksdjur. Men de hade inte räknat med Bob, coolaste katten i stan.

Vid en första anblick verkar spelet vara ett vanligt plattformsspel men snart märker man att det är mycket mer. De som designat programmet har lagt ner tid för att göra spelet varierat och roligt. Här är det inte bara hoppa och skjuta som gäller. Mystiska flaskor får Bob att göra de mest tokiga saker, eller varför inte svälja en fjärl och bli världens första katthelikopter. Ibland är det nödvändigt att dyka ner i kloakerna, blåäh, för att komma vidare. Katter gillar inte vatten men vad gör man inte för att rädda sin älskade. Bob i dykarmask hör till det roligaste jag sett i ett datorspel länge. Kom inte så långt att jag hittade några stygga rättor men väl var-guppies (jämför med varulv i jonglerande rävar, galna kaniner, ugglande



ugglor mfl mfl. Släpp för allt i världen inte fram flickvännen till datorn. Du får den inte tillbaka samma dag. Det enda man egentligen kan klaga på är att katten kan vara lite svår att styra och få att hoppa som man vill. Det är irriterande att dö 4-5 gånger på samma spikmatta bara för att man inte hamnar på pixeln rätt. Grafiken är bra utan att vara överarbetad och ljudet är inte dumt det heller även om jag inte precis fastnade för melodin. De riktigt gamla

rävarna - 20 år och äldre - kommer låta att tänka på Jeff Minter och hans sjuka men uppfriskande humor.

9 LIVES

Betyg:

Grafik	85
Ljud	80
Spelvärde	90
Värde för pengarna	85
Medel	85

Fakta:

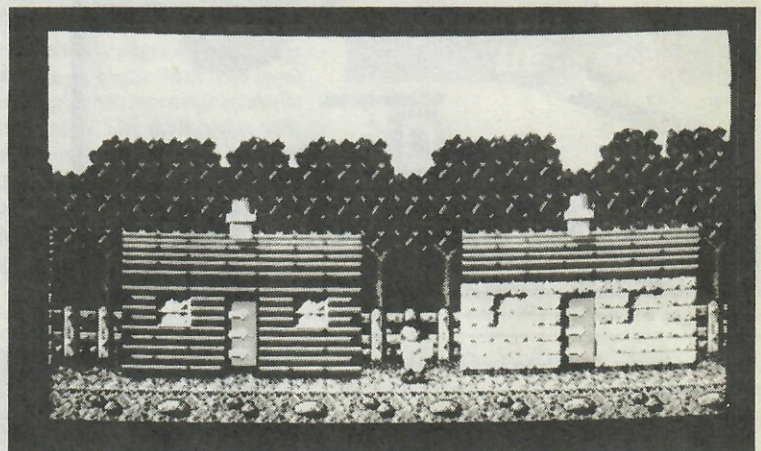
Titel: Chronicles of Omega
Tillverkare: ARC
Datorer Amiga, Atari ST
Version i test: Amiga
Testare Paul

Ännu ett Wonder Boy ännu en dollar. Man undrar ibland stilla varför alla skall kopiera vinnande koncept. (Det är för att de är vinnande koncept. -Attle) Det var i alla fall vad jag tänkt innan jag provade CHRONICLES OF OMEGA.

Den ondskefulla demonen har tagit alla barn i landet tillfångna, så även din tvillingsyster/bror. Men allt är inte förlorat du är det sjunde barnet av ett sjunde barn (Barnrika familjer... Attle) och besitter magiska krafter som du nu riktar mot onskans avföda för att befria ditt syskon och de andra barnen. Ensam måste kämpa dig genom oändliga nivåer, fyllda av demonens monster. Din enda bundsförvant är den goda häxan men inte ens hon ställer upp gratis. Vad gör man åt det? De flesta monster du förintar med dina egna magiska blixtkulor förvandlas till guldmünt som du kan plocka upp för att betala häxan för hennes trollstavar, sköldar



mm. Svårighetsgraden stegras lagom fort men första nivån kan vara jobbig innan man köpt lite extra livskraft. Det går snabbt att komma in i spelet och inga man behöver knappast läsa den korta instruktionen. Fräsch grafik och ok ljud gör att man gärna spelar fler gånger än man tänkt sig från början.



CHRONICLES OF OMEGA

Betyg:

Grafik	85
Ljud	80
Spelvärde	80
Värde för pengarna	80
Medel	81

Alla barnen leker med bomber - utom Per som ligger lite här och där.

SPELSPECIALISTEN

AMIGA &

ISHIDO 299
 KICK OFF II 299
 WINGS 349
 MIG 29 FULCRUM 399
 CENTURION 299
 HEROQUEST 299
 ROOKES DRIFT 369
 GENGHIS KHAN 399
 RAILROAD TYCOON 369
 LEMMINGS RING
 NINE LIVES RING

PC

4D SPORT BOXING 369
 ELITE+ 499
 M1 TANKPLATOON 499
 DAS BOOT 399
 WINGCOMMANDER 449
 WC SECRET MISSION RING
 ULTIMA VI 449

SEGA

RING FÖR INFO

CBM 64/12

GREMLINS II
 ESWAT
 NIGHTSHIFT
 RING!!

MAC

AUTODUEL
 STRATEGO
 RING!!

JOYSTICKS
 BÖCKER
 DATORER
 TILLBEHÖR MM

Beställ med kupongen här nedan

Priserna kan ändras utan föregående varning

TRANSPORTSKADAT

25% - 50% Billigare

Gör man stora beställningar får man räkna med att vissa kartonger blir skadade i transporten.

Vi tycker inte att våra kunder skall behöva betala fullt pris för dessa spel.

Först till kvarn får först mala!

Detta är endast ett litet urval ur vårt

STORA SORTIMENT.

Nya spel kommer in varje dag.
RING!!

Självklart erbjuder vi även
 NYTTOPROGRAM,
 HÅRDVARA till LÅGPRIS.

Beställ vår katalog!

Spelare, Hackers och Företagare
 ring er totalleverantör

W-Post Datasoft

Bara att lyfta på luren!
 Tel 031-884859 Fax 031-883873

ORDERKUPONG

Minsta beställning 199kr Inkl moms, frakt, postförskott.

Endast expeditionsavgift 40 kr tillkommer

Vid beställning över 500 kr bjuder vi på månadens bonusspel.

SPEL	DATOR/FORMAT	PRIS

NAMN

ADRESS

PNR/ORT

TEL.....

FRISVAR

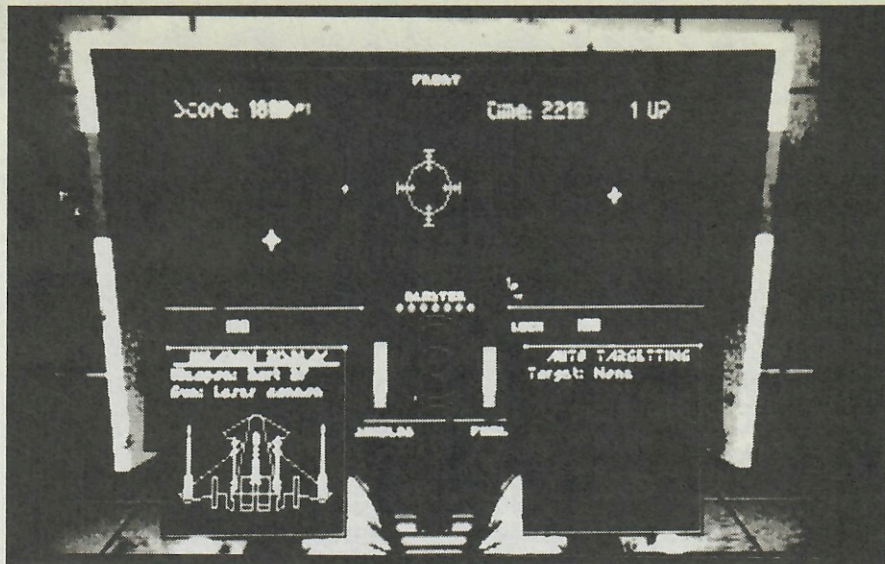
**W-Post
 Datasoft
 Box 86
 435 22 Mölnlycke**

Alla barnen tittar på föglar - utom Björn som blivit lagen av en örn.

Fakta:

Titel: Wing Commander
Tillverkare: Origin
Datorer PC
Version i test: PC
Testare Paul

Piloterna på hangarfartyget Tiger Claw kämpar fördröjningsstrid mot Kilrathernas flotta. Små snabba skepp åker hela tiden iväg för att försöka stoppa eller åtminstone fördröja den överlägsna fienden. Ibland kommer de tillbaka, ibland inte! Du är en av de tappra piloterna. Gillade du Topgun - filmen också - så kommer du att älska Wing Commander. Här finns alla ingredienser som krävs för att ge känsla åt spelet. Bra story, mängder med uppdrag - som påverkar krigsresultatet - , flera olika skepp att välja bland ,härlig grafik, hyggligt ljud och framför allt spelbarhet. Det gäller inte bara att skjuta ner flest fiender utan du skall sköta dina uppdrag. Glöm inte att utbyta erfarenheter med de andra piloterna i baren. Ibland kan det vara skillnaden mellan liv och död att ha lite förhandskunskaper om fienden. Ute i rymden flyger man, som i verkligheten i rotar och formationer. Glöm det där med dogfight för ärans skull. Här gäller det i första hand att göra det du ska. Det spelar ingen roll hur många fiendeskepp du och din rotekamrat skjuter ner om tex det skepp du skulle skydda blir förstört eller den bas du skulle anfällt överlever. Rotekamraten är god hjälp, han kan hålla fienden borta från dig eller ta över som rote-etta om du önskar



Wing Commander



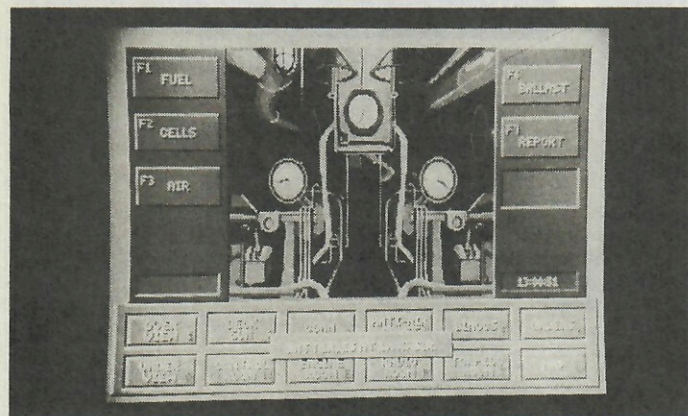
lite extra dogfight. Ni har en god tvåvägs kommunikation även om det är du som ger ordena, tyvärr blir du inte alltid åtlydd. Flygsimulatoren är fantasisk, har aldrig upplevt något så snyggt och samtidigt spelbart på pcn. Du behöver inte vara utbildad stridsflygare för att ha roligt men du kommer att känna dig som ett äss när du slutar. Joystick och 286a är en fördel om ej krav. Till spelet finns två extramoduler om 16 specialuppdrag var. Fler skepp, bättre motståndare och väl genomtänkt story bakom. Självklart kan du ta med dig din gamla karaktär

för att fortsätta striden. Till skillnad från många tilläggsmoduler till andra spel är SECRET MISSIONS OCH SECRET MISSION2 goda investeringar.

Betyg:

Grafik	100
Ljud	85
Spelvärde	95
Värde för pengarna	90
Medel	92

Alla barnen äter som grisar - utom Maria som har anorexia.



Tiefer, tiefer, noch tiefer... Sjukbomberna som exploderar runt omkring dig och bultarna hoppar ut ur skrovet. Luften är fylld av koldioxid och man kan riktigt känna lukten av nervositet. För en liten stund sedan

rollerna ombyta, från jägare till jagad. Skall du lyckas kunna undan ännu en gång eller kommer du vaggas till sömns av sjögräs och tång. Det är upp till dig. Ubåtssimulatorerna har kommit långt sedan Silent Services dagar. Precis som i verkligheten har du inte bara problem med fientliga jagare utan även med flygplan, amunitionsbrist, reparationer och en föråldrad ubåt. Här handlar det inte om shoot-em-up. Planering, order uppifrån, kodmeddelanden - falska och äkta, måste tas itu med innan du kan använda dig av din skjutskicklighet. Bli inte avskräckt, det ÄR ett actionspel

DAS BOOT

var du vargen som jagade de försvars-lösa lammerna i Atlantkonvojen. Du hade just avfyrat några torpeder när den engelska jagaren dök upp utan förvarning. Nu är

men lite tankeverksamhet hjälper upp resultatet. Snygg grafik i ubåten och bra ubåtsljud ger känsla åt spelet. Alla actionsekvenser är mycket välgjorda men det skulle inte skada med lite bättre grafik där det finns mer att ge även i VGA mode på PC'n. Du har stor frihet att förse ubåten med olika typer av utrustning och det finns gott om träningsuppdrag att välja bland innan du ger dig ut på egen hand. Om du gillar realistiska simulatorer är detta tveklöst spelet för dig.



Betyg:

Grafik	75
Ljud	75
Spelvärde	90
Värde för pengarna	90
Medel	83

Fakta:

Titel: DAS BOOT
Tillverkare: Three-Sixty/Mindscape
Datorer PC
Version i test: PC

Fakta:

Titel:Stormball
Tillverkare: ..Millenium/US Gold
Datorer Amiga, Atari ST
Version i test: Atari ST
Testare Derek

Ta och mixa ihop en blandning av Speedball och Masterblazer och du börjar få en uppfattning om detta futuristiska sportspel från US Gold. Stormball har skrivits av samma programmerare som gav oss det fascinerande Archipelagos, han har behållit det rutmönstrade underlaget men den här gången kan två spelare slåss samtidigt.

Att förstå reglerna är ganska enkelt men att få ett grepp om spelet och att kunna behärska det tar ett tag. Till att börja med tappar man initiativet hela tiden till motståndaren vilket blir mycket stressande. Poängen emot dig växer hela tiden.

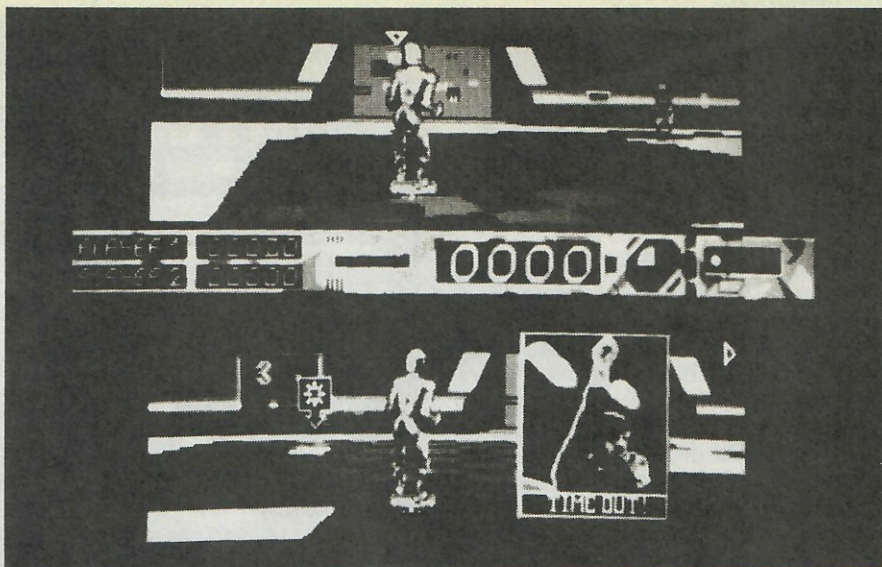
Idén bakom spelet kan inte vara enklare. Du står på en spelplan (du kan välja mellan ett antal olika) och det gäller att få tag på en boll vilket kanske inte är fullt så lätt då du står ovanpå en liten platta som svävar alldeles ovanför marken.. Planen är uppdelad i två planhalvor och dessa kan ses genom att de har olika färg i rutmönstret. Du måste hämta bollen och föra den till måtståndarens planhalva. För att vinna en match måste du behålla bollen i motståndarens fjärdedel samtidigt som det gäller att skaffa sig bonuspoäng genom att hålla bollen ovanför olikfärgade rutor från brunt till beige. Det första problemet du ställs inför är att du bara får hålla bollen under en begränsad tid och måste komma in i motståndarens planhalva inom en fast-



ställd tid annars avblåses spelet för "Time Out". Du förlorar då såväl boll som poäng till motståndaren. Håller du bollen stilla alltför länge förlorar du möjligheten att föra den i rätt spelriktning så det gäller att planera sitt spel att man hela tiden har möjlighet att kunna returnera ett skott.

De olika planerna är ovanligt geometriska och att hämta en boll på vissa ställen kan skapa problem men du kan studsa bollen en gång och fånga den igen innan den returneras. När du är i position markeras kraften i din passning av en vit linje, ju längre du trycker "Fire", desto hårdare blir ditt skott. Men kommer en brun linje fram blir dina rörelser begränsade!

Spelplanen är omgärdad med ett "staket" som består av ett osynligt kraftfält och inom denna yta kan du bara röra dig om du inte har bollen. Staketets effekt fungerar som en mur



STORMBALL

och bollen studsar om den skjuts i riktning mot den. Såväl bonusrutorna, som är farliga men kan ge en högre poäng dyker det upp andra ikoner i spelet som, om du hamnar på rätt plats i rätt tid, ger olika slags möjligheter.

I spelet kan man även använda sig av en robot att träna mot. Dennes skicklighet kan du ställa in i förväg så att den är avpassad till din egen.

Stormball är excellent presenterat med digitaliserat tal och snabba rörelser. Det är lätt att spela men svårt att behärska. Rekommenderas verkligen till 100%

Betyg:

Grafik	85
Ljud	75
Spelvärde	80
Värde för pengarna	90
Medel	82.5

Alla barnen spelar fotboll - utom Allan som tappat brallan.

0223-
209 00

ORDERKUPONG

Fyll i vilken dator du har:

Ja, tack, jag vill att ni skickar er katalog utan kostnad

Antal	Produkt	Format	Pris

Ev. kundnr. el. telnr. _____
Namn _____
Adress _____
Postnummer _____ Ort _____
Underskrift _____
Målsmans underskrift om du är under 16 år

- Commodore 64-K
- Commodore 64-D
- Amiga 500
- Amiga 2000
- Amiga 3000
- Atari ST^{FM}
- Atari ST^E
- Nintendo
- GameBoy
- Lynx

Alla priser är inklusive moms
Postens porto och avgifter
tillkommer. Alla priser gäller
t o m nästa annons med
reservation för slutförsäljning
och prisjusteringar

SHN-N-5-91

2:50
som
lönar
sig!



Box 50
738 21 NORBERG
SWEDEN

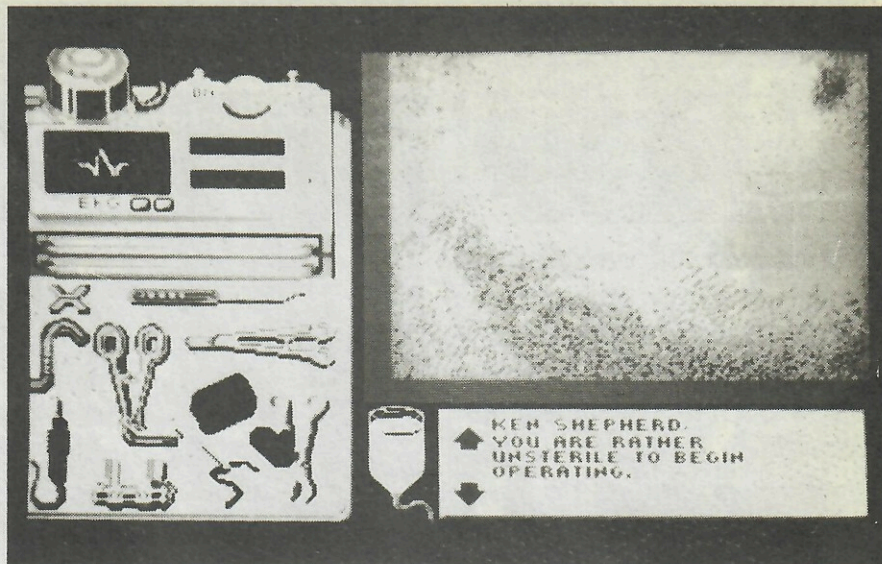
Fakta:

Titel:Life & Death
Tillverkare:Mindscape
DatorerPC, Amiga, Atari ST
Version i test: Amiga
Testare Niklas Johansson

Innan jag ställer en diagnos på detta sjukhusspel bör jag kanske säga att personer med svagt hjärta inte ska läsa recensionen eftersom de ändå inte får köpa spelet. Så har det iallafall skrivits på baksidan av kartongen till detta något sjuka spel (Herregud mina ordvitsar är nästan värre än Attles!). Denna information har jag inte brytt mig om särskilt mycket eftersom den grafik som varit med hitills knappt har varit tillräcklig för att chocka en 64-ägare. I spelet gestaltar du en nybliven läkare som ska ställa diagnos på och eventuellt operera ett antal patienter. Spelet är det ända av sin variant hitills men tyvärr inte det sista jag har hört att det ska komma en uppföljare. Hoppas dock att de gjort en del modifieringar i denna så att den blir lite intressantare en ettan för här ska man bara lära sig en del symptom för att kunna lära sig att ställa diagnos eller operera. Spelet är inte tillräckligt omväxlande för att ens kunna hålla en läkarintresserad apa fast särskilt länge. Allt man gör är att pendla mellan först patienternas rum där man klämmer lite på deras magar för att få reda på var de har ont sedan kanske man går vidare till operationssalen där man



sprättar upp buken på patienten för att röra om lite i dess innanmäte. Operationen är ungefär lika intressant som att läsa lite i en läkarmanual med skissade bilder. Det finns dock vissa av mina mer eller mindre underliga vänner som tycker om den här delen av spelet... Nu kommer jag till den bästa delen av spelet...KARTONGEN och dess innehåll som består av ett par plasthandskar en sån där pryl läkarna har på ansiktet när de opererar samt två häften varav det ena är manualen och det andra är en sammanfattning av kirurgernas



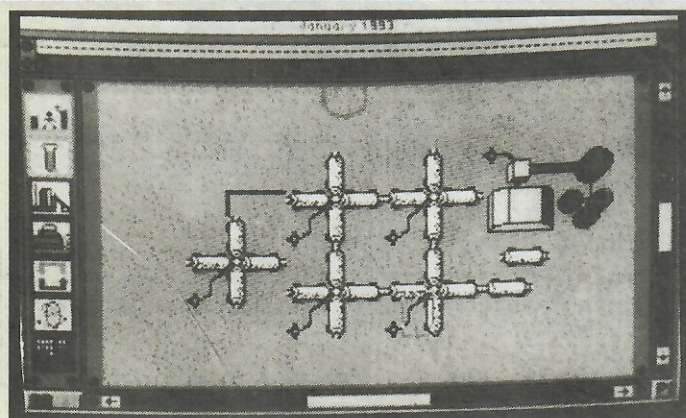
LIFE & DEATH

historia...Detta är den enda tröst jag hittat för ljudet eller grafiken är inte heller något att ha. Jag ska fatta mig kort vänta på tvåan eller sparpengarna.

Betyg:

Grafik	65
Ljud	60
Spelvärde	50
Värde för pengarna	50
Medel	56.25

Alla barnen har fin motorik - utom Kalle som har fel i sin skalle.



Ännu ett SIM CITY men den här gången siktar tillverkarna mot stjärnorna. Så skulle man lite småfyndigt kunna sammanfatta "Moonbase" för det är i stort sett vad man har att göra med. Det har dock skett en del ändringar så som att här har man inga problem

Fakta:

Titel:Moonbase
Tillverkare:Mindscape
DatorerPC, Amiga,
Version i test: Amiga
Testare Niklas Johansson

på månen som förhoppningsvis till sist ska bli oberoende. För att klara att bli oberoende måste man, på månen, finna en massa resurser såsom vatten, syre och väte men klarar man inte detta tillräckligt fort så hamnar man snabbt med en massa skulder och inga som vill ge en bidrag. Man ska helt enkelt försöka få sin budget att klaffa för att kunna utveckla ett samhälle som klarar sig själv. När man klarar sig förbi detta stadie är det bara kul att fortsätta att bygga för att se hur staden blir. Det finns dock en del svårigheter här också som meteorregn och hårdsmältor. Ifall detta inte räcker

Moonbase

med brottsligheten eller med krashande flygplan detta har istället ersatts av brist på livsuppehållande substanser och krashande månlandare. Det hela går ut på att med hjälp av bidrag från NATO och egna besparingar ska man bygga en bas

som omväxling så har programmerarna också lagt in en del tidningsrubriker som informerar om mer eller mindre hjälpsamma händelser om vad som händer på månen. Det hela ses i ett fågelperspektiv rakt ovanifrån staden. Allt sköts med datorns mus och massa menyer som visar och sköter stationens ekonomiska plus vanliga problem. Ljudet består endast av en del ljudeffekter, samplade varningsrop och ett jobbigt varningspip men dessa hörs mycket sällan. Grafiken är inte särskilt jättebra men den duger fast den inte slår föregångaren på särskilt många punkter. Spelet är rätt kul. Om det är bättre än föregångaren vill jag icke uttala mig om det överlåter jag till de som investerar i spelet.

Betyg:

Grafik	65
Ljud	70
Spelvärde	80
Värde för pengarna	70
Medel	71.25

KONSOLLIDÉRAT NINTENDO

Det anlände en pressrelease till redax. Tillsammans med ett nytt spel för NES utgör detta ämnesområdena för månadens Nintendokrönika.

Pressreleasen handlar om något såpass intressant som en polisrassia. Nu skall väl ärligen erkännas att detta är något som jag helst inte vill uppleva i verkligheten men att läsa om det går ju an.

Historien handlar om en videobutik i Umeå som i flera år hyrt ut Nintendokassetter. Problemet var bara att de flesta kassetter de hyrde ut var köpta hos leksakshandlare och så får man inte bära sig åt, enligt svensk lag.

Det finns ett företag i Borås kallat Yapon Hyresrätt AB. Det är bara, av dem auktoriserade kassetter som får hyras ut. Kassetterna från Yapon är visserligen tre ggr dyrare än de man kan köpa i de vanliga butikerna men då har man också rätt att hyra ut dem under två år. Alla andra kassetter är förbjudet område.

Detta brydde sig inte handlaren i Umeå om. Därför stod det också två civilklädda poliser utanför butiken en vacker dag i slutet av maj. Poliserna gick in i butiken och plockade åt sig alla Nintendospel som inte var köpta genom Yapon. Butiksägaren har också rättsliga påföljder att räkna med. Yapon har bestämt sig för att stämma ägaren på ett sexsiffrigt belopp och dessutom kommer han att stämmas inför rätt och där blir påföljden dagsböter eller kanske t.o.m. fängelse i upp till 2 år - om mannen är skyldig till brottet.

Shadowgate

Då är det betydligt roligare att skriva om ett av de mest spännande spel som dykt upp på Nintendo NES under senaste år. På Bergsala har man bestämt sig att översätta **Shadowgate** till Svenska. Beslutet om detta fattades för mycket länge sedan och nu kan resultatet ses när spelet ligger på speldiskarna.

Spelet kommer från ICOM Simulations och släpptes först på Macintosh för att sedan på NES via ST och Amiga. Dessa spel räknas jämte de titlarna övriga från ICOM; Deja Vu 1 och 2 samt Uninvited, till äventyrsspelens klassiker.

De var också ett av de första som släppte den klassiska textinmatningen och övergick till att arbeta med ikoner på skärman. Det fungerar som så att man har ett antal verb på högra sidan av skärmen och dessa verb påverkar även föremål som syns på skärmen eller i en speciell inventarieförteckning. Det finns också en speciell "Mig"-knapp med

vilken man kan styra händelserna. Hittar man t.ex. överrock så kan man markera ordet "Använd", föremålet "överrock" samt knappen märkt "Mig".

Gör man så talar man om för programmet att man vill ta på sig överrocken. Markerar man en ostsmörgås i stället för överrocken så tolkar programmet detta som om man vill äta mackan.

Detta sätt att prova sig fram genom de olika kombinationerna gör att man kan testa sig fram till lösningar på de problem som uppstår.

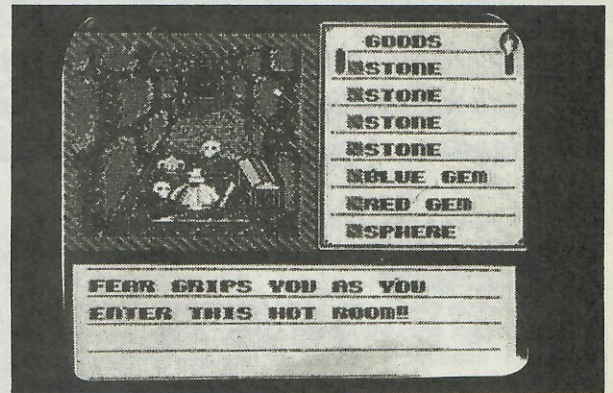
Som vanligt händer det att man gör fel. I vanliga äventyrsspel brukar detta innebära att man lider en snabb död och att det bara är att starta om från början igen.

I Nintendoversionen så aktiveras en liten funktion i programmet som kastar spelaren tillbaka till det näst senast besökta rummet och därifrån kan man fortsätta utforskningen. Detta är en av de funktioner som jag tycker bäst om i programmet. Det gör det hela till ett nöje att spela.

Förtjusningen inför Shadowgate är dock inte helt odelad. Det märks på användarinterfacet att spelet har utvecklats med sikte på en användare med mus i stället för joypad. Till och från blir det smula knöligt att använda. Syndromet är det samma som uppstod när Populus konverterades till Segan.

Detta och det faktum att vissa ord som Gå och Slå har blivit Gä och Slä är dock det enda jag har att invända mot spelet. Shadowgate är ett av de främsta äventyren på marknaden. Något av smidigheten har gått förlorat vid konverteringen men hela den spännande historien om utforskandet om den gamla borgen Shadowgate finns kvar och den tål att berättas många gånger.

Förmodligen kommer den vanligaste frågan att ställas många gånger och även om vi inte skall publicera hela lösningen av äventyret så är det ingen större hemlighet att man skall "Öppna döds-kallen" för att få tag i nyckeln som leder in i borgen. Efter detta bör man klara sig på egen hand. Nu gäller det bara att klara av draken också, samt det gröna slemmet som upplöser alla som kliver i det. Kul!



Läsarbrev

Det är roligt att få brev till Nintendospalten. Speciellt roligt är det med brev där skrivaren vill dela med sig av sina erfarenheter på videoburken. Jag fick en trave tips av Torbjörn Fröjd i Gävle och det tackar vi för.

Han skrive bl.a. att det är lätt att få fram alla magiska prylar på den japanska versionen av Super Mario Bros 3. Det är bara att trycka på B-knappen när man är på kartan. Sedan kan man blåddra sig fram genom att trycka select och när man finner något man vill ha är det bara att välja det med knapp A. Torbjörn skriver vidare att han hoppas att detta även skall fungera på den svenska versionen. Jag håller med.

Han förstår också med att ge några koder till Punch Out:

005	737	5423	Piston Hands
777	807	3454	Don Flamenco
940	861	8538	Super Macho Man
007	373	5963	Mike Tyson
265	193	7842	Piston Hands (andra)
245	151	7868	Don Flamenco

I Gradius kan man göra så här:

Tryck START för att pausa spelet. Tryck sedan upp,upp,ned,ned,vänster, vänster, höger, höger,B,A och slutligen Start igen.

Nu har man all utrustning.

I Fester's Quest däremot så kan man stänga av musiken. Man trycker bara ned SELECT och B-knappen samtidigt, snabbt två gånger. Går man sedan ned i någon gång så får man helt nya musiknuttar till sina spel.

Den som sitter på fler speltips får gärna dela med sig. Ni som äger Nintendo får gärna vandra i Torbjörn Fröjds spår och överösa oss med kartor, speltips, fusk och bakdörrar. Det gör oss inte det minsta ledsna.

Clas

Alla barnen läser om styckmördaren - utom Assar som ligger i kassar.

KONSOLLIDÉRAT SEGA

I stället för att titta på vad som har kommit till Sega så skall vi ta och kasta blickarna framåt. Nej Attle, blickarna sa jag inte ögonen, stoppa tillbaks dem du. Tack så mycket.

Först vill jag bara tacka den "seriöse tevespelaren" Brian Pedersen i Ryssby för ett kort, ilsket men vänligt brev.

Han köpte Axis-Final Zone till sin Mega genom gråimport efter att ha läst Derek recension i nummer 4. Brian är mycket besvisken på spelet han skriver att det är "snabbt och svettigt, men grafik och ljud är under all kritik."

Tja, jag är ledsen Brian men så är det med recensioner. Vi recensenter kan ju bara förmedla vår uppfattning av spelet. Vi kan inte garantera att den stämmer överens med din eller någon annan läsare.

TecMagic här

Nu är äntligen kontraktet mellan TecMagic och Playmix i hamn. Det innebär att Masterägarna kan spela såväl Pacmania som Populus. Den sistnämnda ser jag verkligen fram emot. Innehållsmässigt lär den slå Mega-versionen med 5000 olika världar. Till nästa nummer av SHN hoppas jag att ett ex har dykt upp för test. Be mig bara inte att lista alla koderna här i tidningen. Det gör jag icke, och hör sen.

Beträffande den utlovade Mega-adaptorn till Gamegear från TecMagic ser dock inte framtiden speciellt ljus ut. Det visade sig att denna inte var officiell utan ett rent hemmabygge. Innan Sega godkänner den för försäljning så kommer den inte att släppas. Tyvärr vet ingen ännu hurpass lång tid detta kan ta.

En sista nyhet från TecMagic är att Beast kommer att släppas även till Mastersystemet via detta bolag. Som framgår av SHNs insändarsida så skall Beast släppas av EA till Megan och detta bolag tänker även göra Killing Game Show.

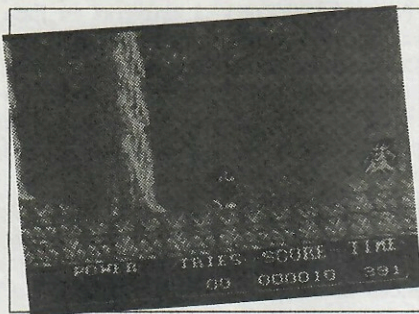
Game Gear

Nu till vår stora, goda nyhet. När ni läser detta är förmodligen Game Gear till salu i affärerna. 1195:- kostar den och då får man Columns på köpet. Priset måste sägas vara hyfsat och det mest glädjande är att priserna är lika över hela Europa. Visserligen kan man få tag i en Game Gear i England för 100 Pund men då ingår inte Columns och dett spel är ändå ett av de främsta som gjort till Sega-

maskinerna.

Jag ser fram mot de spel som kommer till Game Gear. Bl.a. har US Gold skrivit avtal med Sega om att släppa mängder av titlar. Tidigare har man ju producerat ex Indiana Jones och Gauntlet till Mastesystemet men nu har avtalet expanderats och till Game Gear kommer *World Class Leaderboard* i Augusti tätt följt av *Indiana Jones and the Last Crusade* och *Super Kick Off*. Det sista är en utveckling av Ancos dunder succe på 16-bitars datorerna. Detta kan behövas för det verkar som om mjukvaran kan bli Game Gears svaga Punkt. Det finns ljuspunkter som ex Super Monaco och den tidigare nämnda Columns. Fler höjdare behövs dock för att göra GameGear till en stark spelkonsoll.

Jag har lyckats få ta en titt på några kommande spel och där är ömsom vin och ömsom vatten. Vi börjar med det bästa.



Castle of Illusion

Jojomensen, är det inte höjdarspelet från Megan i portabelt skick. Vissa frågetecken uppstod dock.

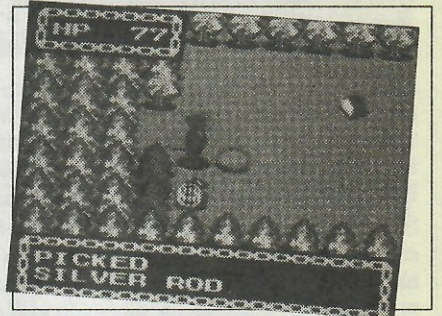
Grafik och musik är i stort sätt identisk med megaspelet. Man har också behållt idén med Musse som hjälte i ett sidscrollande arkadäventyr.

Däremot är det helt nya banor och helt nya knep och fallor. Expertmoden är också borttagen men det gör inte så mycket. Spelet är nämligen mycket svårt det är det tuffaste jag hittills sett i portabel väg - oavsett märke. Med andra ord är detta ett toppspel med lång livslängd.

Psychic World

I direkt motsats till Musse Pigg står Psychic World. Detta är också ett sidrullande arkadäventyr men till skillnad från Castle... så är detta

slött ryckigt och inte särskilt spännande. M.a.o. endast för fanatikerna.

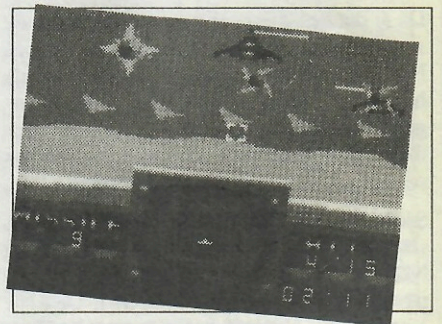


Dragon Crystal

Som ni kanske vet så ligger min håg närmast rollspelen. Med andra ord är dessa sådana spel där man, med hjälp av strategiskt kunskande och en smula tur, får en spelkaraktär att utvecklas i ett fientligt landskap genom att bänka på fiender och hitta magiska skatter. Det var därför jag snabbt slängde mig över Dragon Crystal.

Helt nöjd blev jag dock inte Dragon Crystal lider av några stora fel. Det värsta är förmodligen att man inte kan spara spelet. Varje gång man slår på maskinen måste man alltså börja om från början och det känns en smula tjatigt.

Dessutom är alltför mycket slumpbestämt. Effekten av ett guldfärgat elixir är alltså inte detsamma från gång till gång. Mycket frustrerande. Det duger i brist på annat. Jag tror dock att den som vill ha ett fullgott rollspel bör vänta en smula.

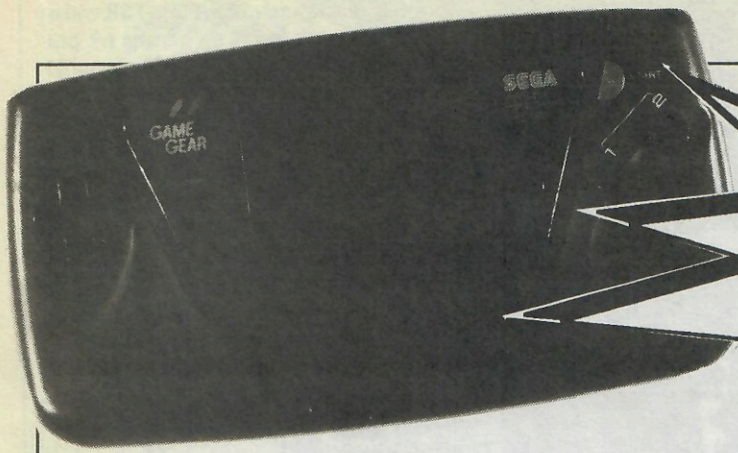


G-Loc

Detta är ingen flygsimulator. I stället är det ett flygspel med utsikt från cockpiten där man skall pricka ned så många fiender som möjligt.

Det är ett av dessa spel man vill glömma. Grafiken är fyrkantig och fienden är ryckigt. Rekommenderas icke.

Clas



**NU HAR DU
CHANSEN!!**

VINN EN GAMEGEAR!!!

STOR SKATTJAKT I AUGUSTI!

Nu har du chansen att själv hämta en splitter ny GameGear! Den 18 Augusti står vi och väntar på dig vid tre olika platser i Sverige. Var någonstans? Ja, exakt var får du inte reda på förrän samma dag kl: 10.00 om du kan lösa den lilla uppgiften som du kan läsa mer om här.

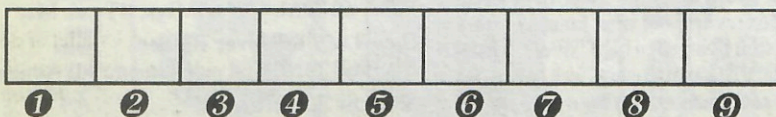
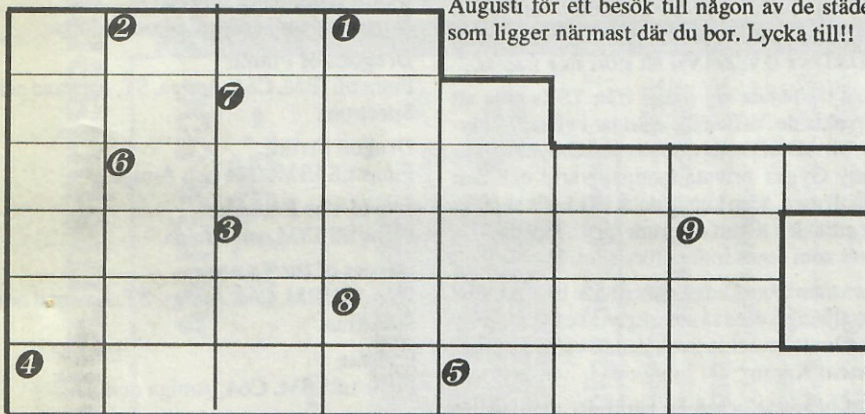
Sex GameGear delas ut

På varje plats delar vi ut två st GameGear samt 10 st T-tröjor och annat smått och gott.

Den som kommer först får en GameGear samt två extra spel. Näste man får en GameGear samt ett extra spel och som tredje pris delas ett presentkort ut som gäller för ett st valfritt spel för GameGear eller Megadrive. De 10 första tävlingsdeltagarna får dessutom var sin T-tröja och vi kommer att dela ut fem st helårsprenumerationer bland de som hittar till rätt plats och dessutom säger "ATTLE" till rätt person. Vem denna person är vet Du inte förrän du har träffat honom/henne! Så det så!!

Här intill hittar Du tävlingsreglerna. Uppgiften är inte speciellt svår att lösa men sista biten är lite klurigare - att ta sig till rätt plats så fort som möjligt. Nämnas kan att dessa platser ligger i Stockholm, Göteborg och Malmö.

Kasta dig nu över uppgift nr 1 och vik den 18 Augusti för ett besök till någon av de städer som ligger närmast där du bor. Lycka till!!



1 2 3 4 5 6 7 8 9

G=0. S=1. E=5. L=6. Y=7. Ä=8

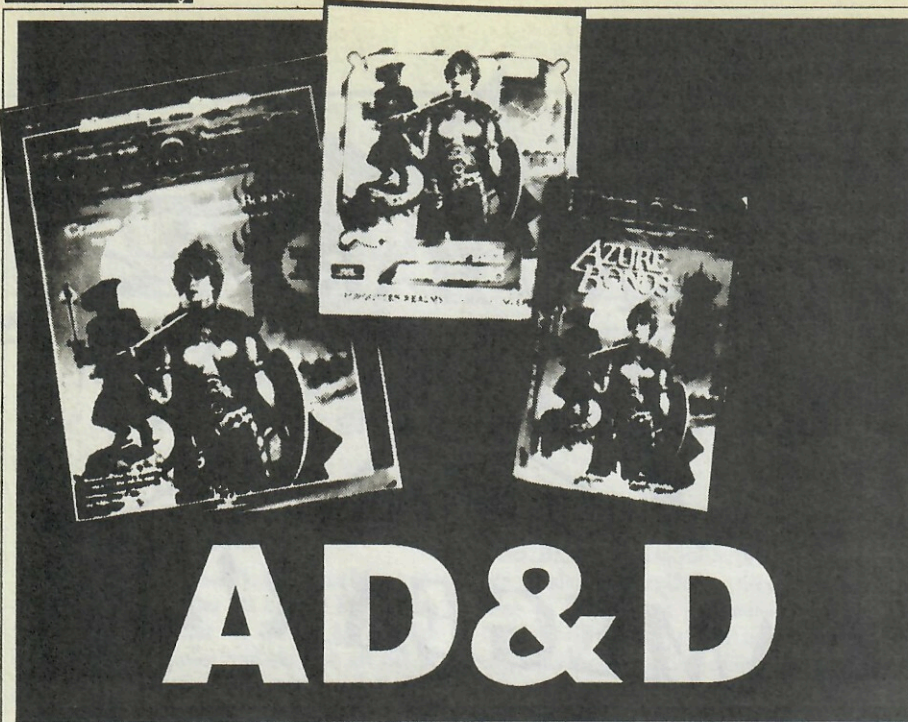
Så här går tävlingen till:

Lös svaren på frågorna. Sätt in svaren på raderna här t.v. Du får då en bokstav vid varje siffra. Titta i tabellen vilket nummer som varje bokstav har. Sätt in denna siffra i raden längst ner t.v. Du kommer då att få fram ett telefonnummer.

Detta telefonnummer skall Du ringa den 18 Augusti kl 10.00. Först då kommer en automatisk telefonsvarare att berätta för dig hur du hittar fram till den plats där vi står och väntar på dig. Sedan gäller det att ta sig så snabbt som möjligt till denna plats.

Frågorna:

- 1: Erbjuder GameGears skärm
- 2: Vilken figur kan du se i spelet Castle of Illusion?
- 3: Vilket engelskt företag kommer att släppa spelet Popoulus till Master System?
- 4: Vilket spel medföljer GameGear när du köper konsollen?
- 5: Vad heter det svenska företag som distribuerar GameGear?
- 6: För vilken spelkonsoll finns nu spelet G-Loc?



- ROLLSPEL PÅ RIKTIGT

Från SSI kommer det mängder av välgjorda, datoriserade rollspel med AD&D på framsidan "Eye of The Beholder" är bara det senaste. För de flesta är det bekant att spelen bygger på ett rollspel som spelas helt utan datorer.

Det första rollspelet som tillverkades över huvud taget hette Dungeons & Dragons och var i grund och botten samma D&D som säljs i dag. Det var mer eller mindre fanatisk krigsspelare vid namn Gary Gygax som började fundera på vad som skulle hända om man följde enskilda personer i de gigantiska fältslag som utspelades på hans köksbord. GG var nämligen fanatisk krigsspelare med specialitet på det som kallas Table Top och som innebär att man iscensätter fältslag på bordsytor med hjälp av tennfigurer.

En avlägsen bekant till honom, Dave Arneson gick i samma funderingar och tillsammans tillverkade de de första rollspelsreglerna. Dungeons & Dragons föddes!

Till en början så möttes idén med en viss skepticism. De inbitna krigsspelarna tyckte det var en smula fjantigt att spela en enskild person och förstålla någon påhittad varelse. Det var också utanför de etablerade krigsspelarkretsarna som rollspelarna hämtades.

Efter ett par hade AD&D gjort ett totalt genombrott och mängder av andra rollspelsregler började dyka upp. Tunnels & Trolls var ett som också det utspelades i fantasymiljö. Traveller hette ett annat som brukar räknas som "urfadern" till alla rollspel i science fiction miljö.

Gary Gygax företag TSR frodades och allt skulle väl ha varit gott och väl om inte företaget hade skakats av mängder av intärna

strider som slutade med att GG fick ta sin hatt och rock och gå.

För Gary Gygax var det förmodligen en katastrof att se sitt företag försvinna men skall man vara helt ärlig så vann AD&D-spelarna på konflikten.

Hela AD&Dsystemet reviderades, en massa onödiga regler togs bort, luddiga förskrifter förklarades och ur det stora arbetet framsprang AD&D vs II vilket var ett stort steg framåt.

Man bestämde sig också från TSRs sida att utveckla de "officiella" världar i vilka äventyren till AD&D hade utspelat sig. Greyhawk var Gary Gygax privata kampanjvärld och den behöll man. Man kunde dock inte hålla sig från att göra den till ett centrum för alla utflippade idéer som fanns inom företaget.

Romanerna om Dragonlance hade blivit en stor försäljningssuccé så naturligtvis bestämde man sig för att utveckla även denna värld som bar namnet Krynn.

Man behövde också en värld där man kunde förlägga alla andra konstiga idéer man hade. Man behövde en värld där man kunde placera alla äventyr som så att säga blev "över". Tankarna gick då till kanadensare vid namn Ed Greenwood som hade skrivit en massa artiklar om sin "Forgotten Realms" i TSRs husorgan "Dragon". Rättigheterna till Forgotten Realms köptes för en billig penning och äventyren i denna värld började strömma till.

Som vi nämnt tidigare så ger inte TSR endast ut spel. Man har också en ganska rik produktion av romaner, de flesta i fantasymiljö. En av de bästa böcker man gett ut heter "Curse of Azure Bonds". Boken har också blivit en stor försäljningssuccé. Därför bestämde man sig ganska snart att skriva ett äventyr baserat på boken och även detta slog an bland AD&D-spelarna.

TSR har också varit jagade av mjukvaruföretag vilka försökt få licensrättigheterna till AD&D. Den portabla versionen av datorn Osborne såldes med ett enkelt spel som bar Gary Gygax namn och innehöll AD&Dmonster för c:a 10 år sedan. Dett enkla basicprogram bör dock förbigås med barmhärtig tytnad.

Därför var det betydligt roligare när SSI fick rätt att producera AD&Dspel för ett par år sedan. Efter en trevande start med titlar som Hillsfar och Dragons of Flame så hittade man till slut rätt med Champions of Krynn.

Till detta spel hade man byggt upp ett system som imiterade rollspelandet på ett föredömligt sätt. Spelet har också fått en mängd efterföljare i form av Curse of Azur Bonds, Pool of Radiance och Secret of Silver Blades. Visserligen kan aldrig en dator ersätta en fullgod spelare men det finns något som kallas för solospel, vilket man tar till i brist på "riktiga" spelomgångar och som fungerar som ett hyfsat substitut.

Dessa finns som AD&D

Följande titlar från SSI har hittills kommit ut som täcker AD&D.

Champions of Krynn

Finns enligt SSI till PC, C64, Amiga och ST

Citadel of the Black Sun

Kommande spel till IBM, Amiga och ST.

Curse of Azur Bonds

Finns IBM, C64, Amiga, ST och Mac

Death Knights of Krynn

Kommande till IBM, C64 och Amiga

Dragons of Flame

Finns till IBM, C64, Amiga, ST, Amstrad och Spectrum.

Dragon Strike

Finns till IBM, C64 och Amiga

Eye of The Beholder

Finns till IBM och Amiga

Heroes of the Lance

Finns till IBM, C64, Amiga, ST, Amstrad och Spectrum.

Hillsfar

Finns till IBM, C64, Amiga och ST

Pool of Radiance

Finns till IBM, C64, Amiga, ST och Mac

Secret of The Silver Blades

Finns till IBM, C64 och komemr till Amiga

Shadow Sorcerer

Kommer till IBM, Amiga och ST

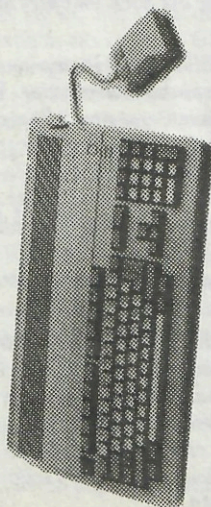
War of the Lance

Finns till IBM, C64 och kommer till Amiga

☆☆ Jubiléumspriserna fortsätter- nu ännu billigare! ☆☆ 1991
20 år

AMIGA 500
3.795:-

Commodore



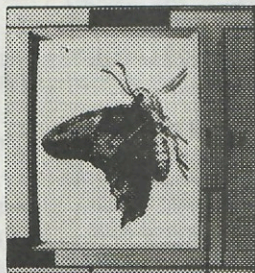
Våra 5 Amiga 500-paket:

- Amiga Grundpaket** 4.095:-
Svensk med mus, joystick & 10 disketter
- Amiga Tekno** 4.795:-
Med program och elektroniksats.
- Amiga James Pond** 4.295:-
3 st spel & joystick
- Amiga All-in-one** 4.295:-
Med rit-, skriv och musikprogram.
- Amiga SUPER-paket** 8.495:-
Med 1084S-monitor, 9 nålsskrivare, joystick, kablar och 10 disketter

TILLBEHÖR:

- A501 512Kb/klocka** 549:-
- A1011 Ext. floppy** 849:-
- A590 HD 20Mb hårddisk** 4.249:-
- A520 RF-modulator** 269:-
- Monitorkabel 8833-II** 139:-
- Monitor 1084S med kabel** 2.795:-

PHILIPS 8833-II

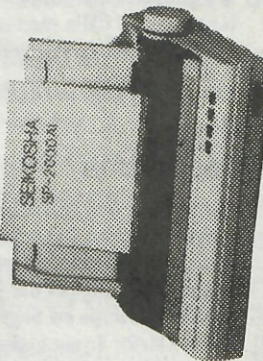


2.680:-

Normalt pris: 4.244:-

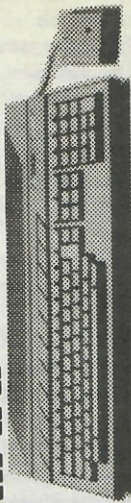
Universell färgmonitor med STEREO-ljud !!!
 Passar till ATARI, PC, AMIGA

SEIKOSHA



- SP-1900** 9 nålar, centronics 1.795:-
- SP-2000** 9 nålar, 192 tps 2.494:-
- SL-92** 24 nålar, 240 tps 4.488:-
- SL-80AI** 24 nålar, 135 tps 2.995:-
- SP-180VC** för C-64 1.795:-

ATARI



- 520STFM + Discoverypack** 2.879:-
- 520STE + spelpack** 3.195:-
- 520STE 1Mb RAM + spelpack** 3.895:-
- 520STE 4 Mb RAM + spelpack** 6.195:-
- 1040STE + Extrapack** 3.895:-
- 1040STE, SM124 + Ex-pack** 4.995:-



- Megafile 30** 3.895:-
- SM-124 Monokrom monitor** 1.195:-
- SC-1435 Färgmonitor + kabel** 2.795:-

Angivna priser gäller så långt lagret räcker.

Butikstider: Vardagar 10-18 Lördagar 10-14



BECKMAN
 Beckman Innovation AB

Box 1007
 122 22 ENSKEDE
 Tel: 08-39 04 00

Butik
 Gullmarsplan 6
 Tel: 08-91 22 00

Vi lämnar 14 dagars fullständig
 returrätt på oskadede varor som
 köpts kontant eller på postorder.

"BREVET"

Alla läsares
skrivklådespalt

Attle) skulle jag vilja svara men det är en sanning med modifikation. Famicom har bättre prestanda än

Hej på er allihopa

Jag skriver till "Brevet" för att svara på ett fräckt brev som är skrivet av Mestalis i nr 4/91 där han påstår att det inte piratkopieringens fel att priserna är höga utan det är tillverkarnas fel för att gynna användarna. Men det är helt fel, av alla som har en Amiga så är det lika många som har piratspel tänk er själva: Kalle kommer hem från ett Copy-party med det senaste nytt inom spelfronten. Då kommer Kalles polare med en massa tomddisketter och copyprogram, sedan copper de spelen, går hem och får sedan besök av sina polare o.s.v. Eftersom detta är så omfattande idag så får tillverkarna inte igen sina pengar som de lagt ut och tvingas därför att höja priset på spelen. Så ligger det till! Nu tänker ni nog hitta en som försöker leka lagens ängel men så är ej fall.t

Jag har själv piratspel till min Amiga så det så men jag har även originalspel, omkring 15-20 st + det knappt att sälja ett p-spel för 20kr då är det kris.. Insändaren påstår att Nintendos spel borde varit billigare för att det ej finns piratspel till Nintendo, där har han fel igen! Som vi alla vet består Nintendospelen av ett kretskort med diverse komponenter på och för att kunna göra ett spel i massproduktion måste nog mer än en person löda på dessa grejor och de skall ju också ha lön för jobbet eller hur? Sedan har insändaren mage att spela Bror Duktig också och säger att det inte finns piratspel till Nintendo. Det finns det visst! Sådana kostar några 10:or i Taiwan men när det kommer hit kostar det 300 kr. Tro mig jag vet allt om detta och dessa spel går åt som smör i värmen plus att piratspelsförsäljarna tjänar en hel del slant på detta men det är ju spel som ej

kommer till Europa ännu tex Ninja sköldpaddorna II, Rocket Man III som i original heter Mega Man o.s.v. plus att spelen är ej helt perfekta det händer ibland att grafiken kan flippa till. Jag kan även säga dig att det även finns piratkopia av själva spelkonsollen Nintendo för att kunna köra dessa piratspel för att kunna köra spelen på originalkonsollen behövs en adapter som medföljer spelet vid köp av ett piratspel men då är det ingen som klagat! Det är fullt normalt pris på ett piratspel som dessutom innehåller en hel del buggar detta kan till och med bergsala AB hålla med om.

Hälsningar THE HE HE

Kunde inte sagt det bättre själv
Clas

Hej SHN!

Jag är 14 år och tycker att er tidning är bäst. Jag har en Atari ST men eftersom datorspelmarknaden mår så dåligt så har jag funderat på att köpa en Sega Megadrive. Därför är jag tacksam för svar på några frågor om den:

1 Hur länge kommer Megadrive att vara den maskin som leder spelmarknaden?

2 Hur går det för Megadrive i USA, för det är väl huvudlandet för alla spel?

3 Hur kommer det att gå för Megadrive i framtiden? Jag vill inte att det skall gå som för datorerna.

4 Kan ni inte utöka konsollsidorna lite och sätta betyg även på konsollspel?

5 Kommer spelen Shadow of the Beast 1 och 2 på Megadrive?

Hej då och tack för att ni tog med konsoller.

Megadrive Beast

Tja, vill du komplettera din ST med en Megadrive så tycker jag det låter som ett utmärkt val. Det finns för- och nackdelar med såväl konsoller som datorer och Megadriven är för tillfället min personliga favorit.

1 Tills dess Nintendo Famicom kommer, (Stammar du eller -

Megadriven men jag har en misstanke att Nintendo fortsätter sin arkad-image även när de går över till 16 bitar. Megadriven kommer att bli något mer inriktad på "vuxna" spelare ex med alla de strategi- och rollspel som kommer från Electronic Arts. Sedan är det en smaksak om man vill spela Supersonic Hedgehog på Megan eller Mario IV på Famkommen.

Problemet är att Bergsala påstår att de inte skall släppa Super Famicom på mycket länge. NES säljer tillräckligt bra anser man.

Vilket märke som är marknadsledande just nu kan väl alltid diskuteras. För tillfället leder Megadriven om man ser till prestanda men det har sålts betydligt fler Nintendo NES.

2 Även det skulle jag vilja modifiera en smula. USA är ett av huvudländerna. England och Japan är de övriga. Jag vet att SEGA är störst i England men jag tror att Nintendo klär SEGA i USA. Hur det ligger till i Japan vet jag faktiskt inte.

3 Tja, utvecklingen går ju alltid framåt och förmodligen kommer vi att se en dag då Megadriven kommer att pryda museihyllan tillsammans med ABC 80, Vectrex och VIC 20. När denna dag inträffar är det dock omöjligt att sia om.

4 För tillfället har vi inga planer att utöka antalet konsollsidor. Vi har experimenterat med allt mellan en och fyra sidor och har nått en punkt där vi skriver c:a 2.5 sidor per nummer och det tycker vi är lagom. Betyg på konsollspelen var ingen dum idé. Det skall vi arbeta på. Kommer till hösten.

5 Denna fråga fick vi besvara tre gånger innan pressläggnings-tiden. Vi har daterat varje svar och låtit behållt dem här på sidan som ett litet exempel på den turbulens som råder i datorspelsvärlden.

3 juni : Jag slog en signal till Psygnosis och frågade. Svaret jag fick var inte upplyftande.

Man skall släppa Beast 1 och/eller Beast 2 till Megadrive och/eller Famicom. Detta blir antingen till jul eller också nästa sommar. Jag är ledsen över det luddiga svaret men så går det när man frågar företaget innan de har fattat beslut.

6 juni: Däremot kan du på annan plats i tidningen läsa en intervju med Rob Povey som just nu arbetar med konverteringen av Beast till Megadrive. Så kan det också gå till i spelvärlden.

11 juni : 1 dag meddelar Electronic Arts att de skall släppa Killing Game Show och Shadow of The Beast till Sega Megadrive och förhoppningsvis skall de vara färdiga i höst. Besten kommer också till SegaMaster via Techmagic. Lemmings å andra sidan skall komma till NES och Super Famicom via Ocean.

Hoppas att svaret duger. /Clas.

Om Torsten och möss

Hej SHN. Jag har några frågor: 1. Svårighetsgraden i betygsrutorna är aldrig angiven, varför?

2. Vart har Torstens textäventyr tagit vägen?

3. Vilken är den bästa musen i vet-tig prisklass.

4. Vilket sequencerprogram bör jag köpa, har en Casio CT650.

Mikael Fransson

1. Att bedöma ett spels svårighetsgrad är mycket, mycket svårt. En skicklig arkadspeltastare tycker kanske att spelet A är hur lätt som helst där undertecknad aldrig kommit till mer än första nivån. Vi har valt att ersätta detta omdöme med spelvärde/värde för pengarna som ett mer rättvisade betyg.

2. Tro mig, du är den förste hittills som efterlyst Text-Torsten. Däremot var det flera som tyckte att dessa noveller hörde hemma på annat håll än i SHN. Sedan en tid har jag hört att författaren: Jan Ove, har planer på att ge ut en bok om Torstens Äventyr. Om sådan kommer kan du säkert läsa om det i SHN.

3. Min favorit är Logitech's mus men priset står i förhållande till dess kvalitet. Bland de billigare alternativen hittar du t.ex. Naksha och Golden Image som båda ligger under 400:-

4.. Ja du... Hade det inte varit semestertider (när detta skrivs) och hade jag bara varit musik-intres-

serad själv så hade jag kunnat ge dig ett svar..... Nu hade jag ingen att fråga men kanske hör andra läsare av sig till denna spalt????!!

ATARI-frågor

Läst, begrundat och besvarat av Anders Svensson

Vi börjar med ett brev från Tore. Han har köpt en STE som han har lite problem med. Han har kommit på att han inte kan få datorn att starta upp i Medelupplösning. Som många vet beror detta på att TOS 1.6 som sitter i STE:erna har ett fel som gör att DESKTOP.INF sparas fel. Detta kan fixas genom att man kör ett program från ATARI som heter STEFIXER, eller något liknande, innan man skall spara spara desktoppen. Det är lämpligt att ha detta program i AUTO-mappen.

Ny TOS

ATARI har släppt en ny version av STE-TOS:en, version 1.62. Denna skall fungera bättre än 1.6. Det finns även flera PD-program som kan ändra en redan sparad DESKTOP.INF så att man kan få datorn att boot:a i medelupplösning.

Tore vill även veta varför vissa program inte fungerar på en STE. Detta beror på att det är förhållandevis stora skillnader mellan en ST och en STE. Både hårdvara och operativ är nytt. Alla de program som ej är skrivna efter de regler som ATARI har satt upp, men inte alltid följer själva, riskerar att bomba när något ändras i datorn. Många programmerare titlar i TOS:et hur ATARI har gjort en viss sak. Detta är farligt för ATARI använder vissa saker i sina TOS som vi andra inte får göra. Detta beror på att de inte behöver tänka på att koden i ett TOS ej behöver fungera i ett annat TOS. De kan ju anropa en sak på en absolut adress i TOS:et som kan förändras i nästa version. Då ändrar de ju bara sina hopp. Det viktiga är att TOS:et blir någorlunda snabbt. Att ATARI har släppt TOS 1.62 pekar väl lite på att de hade gjort lite tabbar i TOS 1.6 också.

Hårddiskproblem

Det har varit problem med vissa hårddiskar mot STE:erna också. ATARI's har fungerat bra, men de så kallade pirathårddiskarna har inte fungerat mot STE:ns hårdskinterface. ATARI skyl- ler på att de andra leverantörer-na

inte uppfyller givna specifikationer medan de i sin tur påstår att ATARI själva inte gör det. Jag vet inte vilka som har rätt men ATARI lär ha bytt ut det chip som styr hårddisken. Om ni har en äldre STE och skall köpa en icke ATARI hårdisk bör ni nog testa om den fungerar innan ni handlar. Det är inte alla fabrikat som det är problem med. Det är inte heller säkert att felet uppstår med en gång.

Devpacproblem

Rolf Johansson i Göteborg har problem med den version av Dev-pac som föjde med ST USER. Han har försökt knappa in något gammalt program från ATARI ST:en och fått, som han säger, 'fel på nästan varje rad'.

Eftersom Rolf ej talar om vilket program det gäller kan jag ej svara exakt på din fråga. Jag vet dock att det program som följde med ST USER är en gammal version av programmet som kanske ej klarar de finesser som de nyare kan. Eftersom du säger 'fel på nästan varje rad' tror jag nog mer på att du har knäppt in programmet fel, eller att programmet ej är avsett för denna assembler. Det kan även bero på att programmet är skrivet för att assembleras till relokerbar kod och du försöker assemblera det som PC-relativ. För att jag skall kunna svara på din fråga måste jag veta vilket program som avses och hur du har knäppt in det. Är du säker på att det inte var ett BASIC program?

Rolf vill även veta om han kan använda PD-GDOS-fonter till Timeworks. Så vitt jag jag vet använder Timeworks GDOS. Om jag har rätt borde du kunna använda alla typer av GDOS-fonter till Timeworks. Om någon är insatt i ämnet ber jag honom eller henne informera mig. Du kan ju alltid testa, det kan ju inte mer än brinna upp!!!

STOS

Nils-Erik Svensson i Farsta har ett STOS-problem. Följande program fungerar när han interpreterar det men inte när han har kompilerat det:

```
10 OPEN #1, "MIDI"
20 AS=INPUTS(#1, 1):PRINT #1, AS;
30 GOTO 20
```

Eftersom jag ej är så slängd i STOS lämnar jag över detta problem till läsarna med varm hand.

✉ Anders S.

SEGA[®] SPECIALISTEN

Störst, Bäst och.... på Sega-Postorder

16 Bit Mega Drive

Marknadens vassaste maskin! 1595:-

8 Bit Sega Master

Fortfarande bästa 8-bitars! 695:-

Nya Mega Drive titlar:

Joe Montana Football	360:-
Rambo III (Arcade)	390:-
Twin Hawks	390:-
Crackdown (Arcade)	390:-
Burning Force	410:-
Phelios (Bästa Shoot'em up)	410:-
Dick Tracy	440:-
Revenge of Shinobi (Arcade)	440:-
James Pond	550:-
Battle Squadron (Arcade)	550:-
John Madden Football	550:-
Fatal Labyrinth (Äventyr)	320:-
Shadowdancer (Shinobi III)	440:-
Operation Wolf (Arcade)	360:-
Dynamite Duke (Arcade)	390:-
Sonic the Hedgehog	390:-

Nya Master titlar:

Golden Axe Warrior (Äventyr)	369:-
Columns	279:-
SR Basketball	319:-
Pacmania	369:-
Strider	369:-

Ring eller skriv så skickar vi prislista på hela SEGA-sortimentet

ZIP ZAP AB

Högdalgången 22
124 36 Bandhagen
Postordertel:
08-647 91 81

Alla barnen sprang på ängen - utom Vera som satt fast i lera.

COMMODORE 64 / 128

SPEL TILL COMMODORE 64/128

ACCOLADE

KASS	DISK
ELVIRA	299
HARD BALL	59
PSI-5 TRADING CO	99
SERVE & VOLLEY	69
STAR CONTROL	159

ACTIONSOFT

THUNDER COPPER	299
UP PERISCOPE	299

ANCO

KICK OFF II	149
RALLY CROSS CHALL	149

AUDIOGENIC

EMLYN HUGHES SOC.	149
EXTERMINATOR	159
LONE WOLF	159
LOOPZ	159

BLADE

LORDS OF CHAOS	149
----------------	-----

CAPCOM

MERCS	169
STREET FIGHTER	59
STRIDER II	159
UN SQUADRON	159
VIGILANTE	79

CINEMAWARE

DEFENDER OF THE CROWN	159
ROCKET RANGER	249
THREE STOOGES	199
TV SPORTS FOOTBALL	249

COSMI

CHERNOBYL	149
PRESIDENT IS MISSING	149
SUPER HUEY II	149

D & H

FOOTBALL DIRECTOR	79
SOCCER MANAGER MULTI PL.	149

DATA EAST

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	369
---------------------------	-----

DEMONWARE

GEM-X	159
THE POWER	159

DIGITAL

EXTREME	149
F16 COMBAT PILOT *	199
*=Fungörar ej på 1571/Oceanic	

DYNAMIC

NARCO POLICE	149
--------------	-----

ELECTRONIC ARTS

ARCHON COLLECT.	129
LEGACY OF ANCIENTS	129
RACING DESTRUCTION SET	149
SENTINEL WORLDS	199
STAR FLIGHT	149

ELITE

GREMLINS II	149
MIGHTY BOMB JACK	149
WORLD CHAMP SOCCER	149

EMPIRE

GAZZA II	159
----------	-----

EPYX

LA CRACKDOWN	199
LEGEND OF BLACK SILVER	199
SPORTING NEWS BASEBALL	199
SUBBATTLE SIMULATOR	199

GARDE

HIGH SEAS	499
-----------	-----

GRANDSLAM

ENGLAND CHAMP SPECIAL	229
HUNT FOR RED OCTOBER	149
PAC LAND	129
PAC MANIA	129
TERRYS BIG ADVENTURE	149
THUNDERBIRDS	179

GREMLIN

LOTUS ESPRIT TURBO	159
SUPER CARS	159

IMAGE WORKS

BACK TO THE FUTURE III	159
PREDATOR II	159

INFOCOM

BALLYHOO	199
BUREAU CRAZY C128	199
DEADLINE	99
HITCHHIKERS GUIDE	149
LEATHER GODDESSES	149
MIND FOREVER VOY. C128	249
STAR CROSS	99

SUSPENDE

TRINITY C128	99
--------------	----

INFOGRAMES

NORTH & SOUTH	169
SIM CITY	249
WELLTRIS	159

INTERPLAY

BARDS TALE III	219
NEUROMANCER	249
WASTELAND	219

KONAMI

BLADES OF STEEL	249
TEENAGE MUTANT HERO	179

LUCASFILM

NIGHTSHIFT	159
ZAK MC KRACKEN	199

MICROLEAGUE

MICROLEAGUE BASEBALL	399
MICROLEAGUE FOOTBALL	349
MICROLEAGUE WRESTLING	299
WWF SUPERSTARS *	199
*=Kräver Microleague wrestling	

MICROPROSE

ACRO JET	149
AIRBORNE RANGER	179
BETRAYAL	249
F15 STRIKE EAGLE	149
GUNSHIP	179
PIRATES	179
PROJECT STEALTH FIGHTER	179
RED STORM RISING	179
SILENT SERVICE	199

MICROSTYLE

RICK DANGEROUS II	149
-------------------	-----

MINDCRAFT

KEYS OF MARAMON	229
MAGIC CANDLE I	229

MINDSCAPE

DAYS OF THUNDER	149
DEJA VU	199
UNINVITED	199

NEW WORLD COMPUTING

KINGS BOUNTY	249
MIGHT & MAGIC II	249

OCEAN

CHASE HQ II (CART)	299
NARC	159
NAVY SEALS (CART)	299
NIGHT BREED	159
PANG (CART)	299
ROBOCOP II (CART)	299
SHADOW OF THE BEAST	299
TIE BREAK	149
TOTAL RECALL	159

ORIGIN

OMEGA	369
ULTIMA VI	299

PSYGNOSIS

ATOMINO	149
---------	-----

RAINBOW ARTS

OIL IMPERIUM	199
TURRICAN II	149

SIMULATIONS CANADA

FALL GELB	499
FIFTH ESKADRA	499
GOLAN FRONT	499
GREY SEAS, GREY SKIES	499
IN HARMS WAY	499
LONG LANCE	499
SEVENTH FLEET	499
SIEG IN AFRIKA	499
STALINGRAD CAMPAIGN	499

SIMULMONDO

I PLAY 3D SOCCER	159
------------------	-----

SSI

50 MISSION CRUSH	199
BATTALION COMMANDER	149
BATTLE OF ANTIETAM	369
BATTLES OF NAPOLEON	349
BUCK ROGERS	299
CHAMPIONS OF KRYNN	299
CURSE OF AZURE BONDS	349
DEATH KNIGHT OF KRYNN	349
DEMONS WINTER	269
DRAGONS OF FLAME	199
DRAGON STRIKE	299
ETERNAL DAGGER	269
FORTRESS	179
GEOPOLITIQUE 1990	179
HILLS FAR	269
NAM	199
OVERRUN	349
PANZER STRIKE	349
PHANTASIE III	269
POOL OF RADIANCE	349
PRESIDENT ELECT 88	199

JÄTTEBILLIGT: 79 KR/ST FÖR C64 KASSETTER

3D POOL, AFTERBURNER, ARKANOID II, ARMALYTE, BARBARIAN II, BATMAN CAPED CRUSADER, BUBBLE BOBBLE, CALIFORNIA GAMES, CJS ELEPHANT ANTICS, COMBAT SCHOOL, DEFENDERS OF THE EARTH, DELTA, DRAGON NINJA, EMPIRE STRIKES BACK, FORGOTTEN WORLDS, GARY LINEKERS HOT SHOT, GHOSTBUSTERS II, GRYZOR, HAWKEYE, HUNTERS MOON, KICK OFF I, LAST DUEL, LED STORM, LICENCE TO KILL, MAGICLAND DIZZY, OPERATION WOLF, OUT RUN, PLATOON, QUEDEK, RAMBO III, RASTAN, REAL GHOSTBUSTERS, RED HEAT, RETURN OF THE JEDI, SALAMANDER, SCOOBY & SCRAPPY DOG, SDI, SPITTING IMAGE, STAR WARS, SUPER SCRAMBLE, TECHNOCCP, THUNDERBLADE, TIGER ROAD, TOP CAT, TOP GUN OCH VIGILANTE.

PRIS: ENDAST 79 KR PER STYCK

QUESTRON I	269
QUESTRON II	269
REALM OF DARKNESS	269
ROADWAR EUROPA	269
SECRET OF SILVERBLADES	299
SIX-GUN SHOOTOUT	199
STORM ACROSS EUROPE	349
TYPHOON OF STEEL	349
WARGAME CONSTR SET	269
WAR OF THE LANCE	299

STORM

SWIV	159
------	-----

SUBLOGIC

FLIGHT SIMULATOR II	499
NIGHTMISSION PINBALL	199
STEALTH MISSION	299

SYSTEM 3

LAST NINJA III	179
NINJA REMIX *	149
TUSKER	149
VENDETTA	149
*=Uppdaterad version av Last Ninja II	

TELARIUM

AMAZON	199
DRAGON WORLD	199

TENGEN

RBI 2 BASEBALL	159
SKULL & CROSSBONES	149

THALAMUS

CREATURES	149
SUMMER CAMP	149

UBI SOFT

BAT	249
PICK N PILE	149
PUFFYS SAGA	149
SKATE WARS	149
TWIN WORLD	149

US GOLD

CHIPS CHALLENGE	159
E-MOTION	159
ESWAT	159
HEAVY METAL	149
LINE OF FIRE	159
SHADOW DANCER	169
SUPER MONACO GP	159

VIRGIN

JUDGE DREDD	149
RISK	179
SUPER OFF ROAD	159
SUPREMACY	199
VIZ	149

WIZARDWARE

SUPERSTAR ICE HOCKEY *	199
*=tidigare utgiven av Databyte & Mindscape	

SPELPAKET COMMODORE 64/128

100% DYNAMITE. Afterburner, Last Ninja II, We le Mans och Double Dragon I. Pris kassett 199 diskett 229

BIG BOX. Ghostbusters I, Enduro Racer, Hacker I, Big Trouble In Little China, Spindizzy, Rampage, Corporation, Explorer, Champ Baseball, Dandy, Mermaid Madness, Star Raiders II, Ace 2088, Park Patrol, Champ Basketball, Prodigy, ISS, Super Sprint, Wonderboy, Nightmare, High Frontier, Champ Football, Galactic Games, Firetrap, Super Hang-On, Real Ghostbusters, Guadal Canal, Aliens, Karnov och Gee Bee Air Rally. Pris kassett 229, diskett 249.

CHALLENGERS. Kick Off I, Stunt Car Racer, Fighter Bomber, Super Ski och Pro Tennis Tour I. Pris kassett 199, diskett 249

CHARTRUSTERS. Agent x2, Ghostbusters I, FA cup Football, Kane I, LA Swat, Ninja Master, Rasputin, Ollie & Lissa, Zolyx, Ricochet, Exploding Fist, Dan Dare I, Formula 1 Simulator, Brian Jacks Superstar Challenge, Tau Ceti, I-ball I, ParkPatrol, Thrust I, Harvey HeadBanger och War Cars. pris kassett 149

FLIGHT ACE. Heathrow Air Traffic Control, Ace I, Tomahawk, Spitfire 40, Strike Force Harrier och Advanced Tactical Fighter. Pris kassett 199

FRANK BRUNOS BIG BOX. Commando, Scooby

Do, 1942, Airwolf I, Batty, Ghost & Goblins, Saboteur I, Battleships, Frank Brunos Boxing och Bomb Jack I. Pris kassett 179

FULL BLAST P47, Ferrari F1, Rick Dangerous I, Grand Prix 500 och Carrier Command. Pris kassett 199, diskett 249.

GAMES CRAZY Super Sports, Galactic Games, California Games och Alternative World Games. Pris kassett 179

GIANTS. Rolling Thunder, Gauntlet II, 720, Out Run och California Games. Pris kassett 179

GO CRAZY. Bedlam, Side Arms, Desolator, Bad Cat, Jinks och Shakedown. Pris kassett 149

HOLLYWOOD COLLECTION. Robocop I, Ghostbusters II, Indiana Jones L.C. och Batman The Movie. Pris kassett 199, diskett 249.

MULTI MIXX I. Leaderboard, leaderboard Tournament och World Class Leaderboard. Pris kassett 89

MULTI MIXX II. Beach Head I & 2 och Raid (over Moscow) Pris kassett 89

MULTI MIXX III. Bionic Commando, Street Fighter och 1943. Pris kassett 89.

POWER UP. Rainbow Islands, Turrican I, Altered Beast, X-Out och Chase HQ I. Pris kassett 229, diskett 249.

PREMIER COLLECTION. Last Ninja I & II, Flimbo Quest, Int Karate, Dominator och Myth. Pris kassett 229, diskett 249.

SOCCER MANIA. Football Manager II, Football Manager II World Cup, Gazzas Super Soccer och Microprose Soccer. Pris kassett 199, diskett 229.

SPORTS VOL I. Indoor Sports, Superstar Soccer, Clubhouse Sports och Superstar Ice Hockey. Pris diskett 349.

SYSTEM III PACK. IK+, Myth, Vendetta och Tusker. Pris kassett 229. Diskett 249

TEST DRIVE II COLLECTION. Test Drive II, Test Drive II California, European, Muscle Cars och Super Cars. Pris diskett 299.

TOLKIEN TRILOGY. Hobbit, Lord of the Rings och Shadows of Mordor. Pris kassett 179

WHEELS OF FIRE. Turbo Out Run, Chase HQ, Hard Drivin och Powerdrift. Pris kassett 199 diskett 299

WINNERS. Thundblade, Led Storm, Indiana Jones Temple of Doom, Blasteroids och Impossible Mission II. Pris kassett 199

WORLD OF FLIGHT. Flight Simulator II, Jet, Japan Scenery Disk, Scenery Disk 7 och 11. Pris diskett 699

NYTTOPROGRAM COMMODORE 64/128

ASSEMBLER MONITOR 64	KASS	DISK	399
BUDGET			179
FIRMABOKFÖRING 64			795
FIRMABOKFÖRING 128			795
GRAPHIC ADV. CREATOR			299
HEMBOKFÖRING I			279
HEMBOKFÖRING II			399
OXFORD BASIC			199
PLANERINGSKALENDER			179
PROGRAMMERS TOOLBOX			229
TEXTREGISTER 64 (ORDBEH.)			279
TEXTREGISTER 128 *			349
* = kräver monitor			

GAMEBOY

AMAZING PENGUIN, AMAZING SPIDERMAN, BASES LOADED, BOXLE, BURAI FIGHTER, CAESARS PALACE, CHESSMASTER 2000, DEAT HEAT SCRAMBLE, DRAGONS LAIR, FISHDUDES, FISTS OF N STAR, FORTRESS OF FEAR, GO! GO! TANK & RESCUE, HATRIS, IN YOUR FACE, KING OF THE ZOO, KWIRK, MOTOCROSS MANIACS, NEMESIS, NOBUNAGAS AMBITION, PAPER BOY, PIPE DRAGONS, QUARTH, RESCUE PRINCES, SKATE OR DIE, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES. PRIS 299 PER STYCK.

SPEL TILL MAC

ARMOUR ALLEY	PRIS	399
--------------	------	-----

ORDERTELEFON:

016-13 10 20

GAMEBOY ☆ CDTV ☆ MACINTOSH ☆ AMIGA ☆ ATARI ST

BASEBALL II	549
BRIDGE 6.0	399
CURSE OF AZURE BONDS	549
F40 PURSUIT SIM	399
FALCON V.2.2	549
GOLD OF THE AMERICAS	449
LOOM	449
MOONBASE	449
NOBUNAGAS AMBITION	499
PGA TOUR GOLF	499
PLAYMAKER FOOTBALL	499
SPACE QUEST III	499
STRATEGO	499
TEST DRIVE II	499
UMS II	499

CDTV

ADVANCED MILITARY SYSTEMS	369
ANIMALS IN MOTION	399
HOUND OF BASKERVILLES	399
ILLUSTRATED ENCYCLOPEDIA	699
LEMMINGS	399
PSYCHO KILLER	399
SIM CITY	399
TIME TABLE BUSINESS	549
TIME TABLE SCIENCE	549

SPEL TILL AMIGA & ATARI ST

Alla Atari ST spel KRÄVER DUBBELSIDIG DRIVE. Endast äldre ATARI ST-datorer har enkelsidiga drivar. Alla ST/E-modeller har dubbelsidig drive

ACCOLADE	AMI	AST
BAR GAMES	299	
BILL & TEDS EXCELL ADV	299	
CARDINAL OF KREMLIN	299	
EL VIRA (1MB)	369	369
GUNBOAT	399	
HARDBALL II	399	
ISHIDO	299	
JACK NICKL. COURSE I *	179	
JACK NICKL. COURSE II *	179	
JACK NICKL. COURSE III *	179	
JACK NICKL. COURSE IV *	179	
JACK NICKL. COURSE V.5 *	199	
JACK NICKL. UNLTD (1 MB)	369	
SEARCH FOR KING (1MB)	399	
STAR CONTROL (1mb)	299	

*=Kräver Jack Nicklaus Golf

AEGIS	AMI	AST
PORTS OF CALL	299	
ANCO	AMI	AST
DEATH TRAP	299	299
FINAL WHISTLE *	199	199
KICK OFF II	249	249
KICK OFF II I MEG	299	
PLAYER MANAGER	249	249
WINNING TACTICS *	149	149

*=Kräver Kick Off II

ARTWORX	AMI	AST
BRIDGE 6.0	369	
DELUXE STRIP POKER	249	249
AUDIOGENIC	AMI	AST
EMLYN HUGHES INT SOCC.	299	299
EXTERMINATOR	299	299
LOOPZ	299	299

BETHESDA	AMI	AST
HOCKEY LEAGUE SIM	299	
WAYNE GRETZKY HOCKEY	369	369

BRODERBUND	AMI	AST
PRINCE OF PERSIA	299	299
WINGS OF FURY	299	

CAPCOM	AMI	AST
MERCS	329	329
STRIDER II	299	299
UN SQUADRON	299	299

CDS	AMI	AST
EUROPEAN SUPER LEAGUE	299	299

CINEMAWARE	AMI	AST
ANT HEADS DATADISK *	199	
DEFENDER OF THE CROWN	149	149
IT CAME FROM DESERT **	349	
LORDS OF RISING SUN	349	
ROCKET RANGER	149	149
SINBAD	149	149
THREE STOOGES	149	
TV SPORTS BASKETBALL	349	
TV SPORTS FOOTBALL	149	149

*=Kräver It Came From The Desert

**= Amiga ver kräver 1MB

COMMAND SIMUL.	AMI	AST
BLITZKRIEG 1 MB	399	

WHITE DEATH 1 MB	399	
CORE DESIGN	AMI	AST
CAR-VUP	299	299
CHUCK ROCK	299	299
FRENETIC	329	329
TORVAK THE WARRIOR	299	299
WARZONE	259	259

DATA EAST	AMI	AST
MONDAY NIGHT FOOTBALL *	499	
*kräver 1 MB		

D & H GAMES	AMI	AST
SOCCER MANAGER MULTI PL.	299	299

DIGITAL	AMI	AST
ATF II	299	299
F16 COMBAT PILOT	299	299

DIGITAL MAGIC	AMI	AST
ESCAPE FROM COLDDITZ	369	

DOMARK	AMI	AST
MIG 29 FULCRUM	399	399
NAM	369	369

DYNAMIX	AMI	AST
A10 TANK KILLER 1MB	399	

ELECTRONIC ARTS	AMI	AST
688 ATTACK SUB	299	
BUDOKAN	159	
CENTURION	299	
CHUCK YEAGERS AFT 2.0	299	299
FLOOD	159	159
IMMORTAL 1MB	299	299
IMPERIUM	299	299

INDIANAPOLIS 500	299	
KEEP THE THIEF	149	
OPERATION COMBAT	299	
PGA TOUR GOLF	299	
POPULOUS PROM LANDS*	149	149
POWER MONGER	349	349
PROJECTYLE	159	159
SKI OR DIE	299	
STAR FLIGHT	159	159

*=kräver Populous

ELECTRONIC ZOO	AMI	AST
BALL GAME	329	
COUGAR FORCE	329	329
ECO PHANTOMS	299	299
GALACTIC EMPIRE	329	329
GERM CRAZY	329	329
VIKING CHILD	249	

ELITE	AMI	AST
GREMLINS 2	299	249
MIGHTY BOMB JACK	299	249
TOURNAMENT GOLF	299	299
WORLD CHAMP SOCCER	299	299

EMPIRE	AMI	AST
MEGA TRAVELLER I (1MB)	369	369
TEAM YANKEE	369	369

FIREBIRD	AMI	AST
ELITE	299	299

FREE SPIRIT	AMI	AST
PLANET OF LUST	349	
SEX OLYMPICS (1MB)	349	
SEX VIKENS FROM SPACE	349	

FTL	AMI	AST
CHAOS STRIKES BACK **	299	299
DUNGEON MASTER**	349	299
DUNGEON M, SURVIVAL *	199	

*=Kräver Dungeon Master

**=Amiga ver kräver 1 mb

GOLIATH	AMI	AST
WORLD CHAMP BOXING MAN	269	

GREMLIN	AMI	AST
HERO QUEST	299	299
SUPER ESPRIT TURBO	299	299
SUPER CARS II	299	299
SWITCHBLADE II	299	299
TEAM SUZUKI	299	299
TOYOTA CELICA GT RALLY	299	299

HI.SOFT	AMI	AST
PRO FLIGHT	449	449

IMAGE WORKS	AMI	AST
BACK TO THE FUTURE III	299	299
BRAT	299	299
CADAVER	299	299
CADAVER PAY OFF *	219	219
KILLING CLOUD	299	299
PREDATOR II	299	299
SPEEDBALL II	299	299

*=Kräver CADAVER

IMPRESSIONS	AMI	AST
AFRIKA KORPS	369	369
CHARGE OF LIGHTBRIGADE	369	369
COHORT FIGHTING FOR ROME	369	369
MERCHANT COLONY	369	369

IMPULZE	AMI	AST
---------	-----	-----

INT ICE HOCKEY	299	299
INFOGRAMES	AMI	AST
ALPHA WAVES	329	329
DISC	329	329
LIGHT CORRIDOR	299	299
METAL MASTERS	329	329
MURDER IN SPACE	299	299
MYSTICAL	299	299
SUPER SKWEEK	249	249
TETRIS	249	249

INFOCOM	AMI	AST
ENCHANTER	149	149
HITCHHIKERS GUIDE	149	
LEATHER GODDESSES	149	
ZORK II	149	
ZORK III	149	149

INNERPRISE	AMI	AST
LOST DUTCHMANS MINE 1 MB	369	
SWORD OF SODAN	299	
THE PLAGUE	299	

INTERNECINE	AMI	AST
ACTION STATIONS (1MB)	369	

INTERPLAY	AMI	AST
BARDS TALE I	149	
BARDS TALE III	299	
DRAGON WARS	299	
NEUROMANCER (1MB)	299	

INTERSTEL	AMI	AST
DRAGON FORCE (1MB)	399	
EMPIRE V2.05	399	
REEL FISHIN	399	

KOEI	AMI	AST
BANDIT KINGS OF CHINA *	399	
GENGHIS KHAN (1MB)	399	
ROMANCE 3 KINGDOOMS *	599	
*=Kräver 1 MB		

KONAMI	AMI	AST
BLADES OF STEEL	399	
CASTLE VANIA	249	
DOUBLE DRIBBLE	369	

KRISALIS	AMI	AST
HILL STREET BLUES	299	299
J KAHN'S SQUASH	299	299
MANCHESTER UTD EUROPE	299	299

LUCASFILM	AMI	AST
INDIANA JONES L.C. ADV	299	299
LOOM	349	349
MANIAC MANSION	299	299
NIGHTSHIFT	299	299
SECRET MONKEY ISLAND (1MB)	299	299
THEIR FINEST HOUR	349	349
ZAK MC KRACKEN	299	299

MAXIS	AMI	AST
SIM CITY	369	369
SIM CITY (1MB)	399	
SIM CITY ARCHITECT 1A **	219	
SIM CITY ARCHITECT 1B ***	299	
SIM CITY ARCHITECT 2A **	219	
SIM CITY ARCHITECT 1B ***	299	
SIM CITY TERRAIN *	199	219

*=Kräver SIM CITY

**=Kräver 512k ver av Sim City och 1MB minne

***=Kräver 1 meg ver av Sim City och 1MB minne

MICROLEAGUE	AMI	AST
MICROLEAGUE WRESTLING	369	

MICROPROSE	AMI	AST
F15 STRIKE EAGLE II (1MB)	399	399
F19 STEALTH FIGHTER	369	369
GUNSHIP	349	299
M1 TANK PLATOON	369	369
PIRATES	299	299
RAILROAD TYCOON (1MB)	399	399
RED STORM RISING	299	299
SILENT SERVICE	299	299

MICROSEARCH	AMI	AST
PRO FOOTBALL SIM V3.0 (1MB)	399	

MICROSTYLE	AMI	AST
RICK DANGEROUS II	299	299

MILLENIUM	AMI	AST
HORROR ZOMBIES	299	299
JAMES POND	299	299
MOONSHINE RACERS	299	299
STORMBALL	329	329

MINDSCAPE	AMI	AST
CAPTIVE	299	299
CHESSMASTER 2100 (1MB)	399	
DAYS OF THUNDER	299	299
DEJA VU II	399	
GIN & CRIBBAGE	299	
LIFE & DEATH	299	299
SUPERSTAR ICE HOCKEY	299	299
ULTIMATE RIDE	299	299

NEW WORLD COMPUTING	AMI	AST
---------------------	-----	-----

MIGHT & MAGIC II	399	
NUCLEAR WAR	299	
NOVAGEN	AMI	AST
ENCOUNTER	249	249
OCEAN	AMI	AST

F29 RETALIATOR	299	299
BATTLE COMMAND	299	299
LOST PATROL	299	299
NARC	299	299
NAVY SEALS	299	299
NIGHTBREED (ACTION)	299	299
NIGHTBREED (INT.ACT)	299	299
PANG	299	299
PLOTTING	299	299
ROBOCOP II	299	299
TOKI	299	299
TOTAL RECALL	299	299

ORIGIN	AMI	AST
OMEGA	399	399
SPACE ROGUE	399	
ULTIMA V	369	
WIND WALKER	369	369

PALACE	AMI	AST
CRYSTALS OF ARBOREA	329	329
DEMOMIAK (1MB)	369	369
METAL MUTANT	329	329
SWAP	329	329

PANTHER GAMES	AMI	AST
ALIEN DRUG LORDS (1MB)	499	
FIREBRIGADE*	399	399

*= Amiga ver kräver 1 Mb

PARSEC	AMI	AST
OPERATION SPRUANCE	399	

PSS	AMI	AST
CHAMPION OF THE RAJ	329	329
WOLFPACK 1MB	369	

PSYGNOSIS	AMI	AST
ARMOUR GEDDON	329	329
ATOMINO	329	329
AWESOME	329	329
CARTHAGE	299	
KILLING GAME SHOW	299	299
LEMMINGS	299	299
OBITUS	399	
SHADOW OF THE BEAST II	399	

RAINBIRD	AMI	AST
BETRAYAL	369	369
MIDWINTER II	399	
TOWER OF BABEL	299	299
UMS I	299	
UMS II (1MB)	369	369

RAINBOW ARTS	AMI	AST
APPRENTICE	249	249
LEGEND OF FAERGHAIL	349	349
MASTERBLAZER	299	299
MUDS	299	
TURRICAN II	299	299
Z-OUT	249	249

READYSOFT	AMI	AST
DRAGONS LAIR II:TIME WARP	499	499
SPACE ACE	499	499
WRATH OF THE DEMON	369	369

RENEGADE	AMI	AST
GODS	299	299

AMIGA & ATARI ST

BATTLE TANK BARBAROSSA	499	
BATTLE TANK KURSK-BERLIN	499	
FALL GELB	499	
FIFTH ESKADRA	499	
FLEET MED	499	499
GOLAN FRONT	499	499
GRAND FLEET	499	499
GREY SEAS, GREY SKIES	499	499
IN HARMS WAY	499	499
KRIEGSMARINE	499	499
KURSK CAMPAIGN	499	499
LONG LANCE	499	499
MAIN BATTLE TANK C.G.	499	499
MAIN BATTLE TANK N.G.	499	499
MALTA STORM	499	499
MOSCOW CAMPAIGN	499	499
NORTHERN FLEET	499	499
OPERATION OVERLORD	499	499
PACIFIC STORM	499	499
ROMMEL AT EL ALAMEIN	499	499
ROMMEL AT GAZALA	499	499
SEVENTH FLEET	499	499
STALINGRAD CAMPAIGN	499	499
TO THE RHINE	499	499
SIMULMONDO		
I PLAY 3D SOCCER	AMI	AST
SIR-TECH	329	329
BANE OF COSMIC FORGE (1MB)	AMI	AST
SPECTRUM HOLOBYTE		
FACES: TETRIS III	AMI	AST
FLIGHT OF INTRUDER	299	369
WELLTRIS	299	299
SSG	AMI	AST
GOLD OF THE AMERICAS	399	
HALLS OF MONTEZUMA (1MB)	329	
WARLORDS (1MB)	299	
SSI	AMI	AST
BUCK ROGERS (1MB)	369	
CHAMPIONS OF KRYNN (1MB)	369	
CONFLICT MIDDLE EAST (1MB)	369	
CURSE OF AZURE BONDS 1 MB	369	369
DRAGON STRIKE	369	
EYE OF THE BEHOLDER (1MB)	369	
OVERRUN 1MB	369	
POOL OF RADIANCE 1MB	369	
PRESIDENT ELECT	199	
QUESTRON II	349	
RED LIGHTNING	369	
RENEGADE LEGION (1MB)	399	
SECOND FRONT (1MB)	369	
SECRETS SILVERBLADES (1MB)	369	
STAR COMMAND	369	
STELLAR CRUSADE	449	
SWORD OF ARAGON	369	
TYPHOON OF STEEL (1MB)	369	
WARGAME CONSTR SET	369	
STORM	AMI	AST
SWIV	299	299
SUBLOGIC	AMI	AST
FLIGHT SIMULATOR II	499	499
HAWAIIAN ODYSSEY *	299	
JAPAN SCENERY *	299	299
JET	399	399
SCENERY DISK 7 *	299	299
SCENERY DISK 9 *	299	
SCENERY DISK 11 *	299	299
WESTERN EUROPE SCENERY *	299	299
*skröver FLIGHT SIMULATOR II		
SYSTEM 3	AMI	AST
LAST NINJA II	149	
TAITO	AMI	AST
BUBBLE BOBBLE	249	
TENGEN	AMI	AST
HARD DRIVIN II	299	299
HYDRA	299	299
RBI 2 BASEBALL	369	369
SKULL & CROSSBONES	299	299
THUNDER JAWS	299	299
THALAMUS	AMI	AST
ARMALYTE	329	
THALION	AMI	AST
DRAGON FLIGHT	349	349
PREHISTORIC TALE	299	299
TOWER FRA	299	299
THREE SIXTY	AMI	AST
BLUE MAX	369	
DAS BOOT	369	
HARPOON (1MB)	369	
HARPOON BATTLE SET II *	249	

HARPOON BATTLE SET III *	249	
* = Kröver Harpoon		
TITUS	AMI	AST
BATTLESTORM	299	299
CRIME DOES NOT PAY	299	299
DUCK TALES	299	
PREHISTORIK	329	329
UBISOFT	AMI	AST
BACK TO GOLDEN AGE	299	299
BRAINBLASTERS	329	259
JUPITERS MASTERDRIVE	299	299
PRO TENNIS TOUR II	299	299
US GOLD	AMI	AST
ADV DESTROYER SIM	299	299
CRIMEWAVE	299	299
CYBERCON III	299	299
ESWAT	299	299
LINE OF FIRE	299	299
MURDER	299	249
OPERATION HARRIER	299	299
PANZA KICK BOXING	299	299
SHADOW DANCER	299	299
SUPER MONACO GP	299	299
VIRGIN	AMI	AST
GOLDEN AXE	299	299
JUDGE DREDD	249	249
RISK	299	
SPIRIT OF EXCALIBUR (1MB)	369	
SUPER OFF ROAD	299	299
SUPREMACY	369	369
VIZ	249	249
WONDERLAND(1MB)	369	369
WESSON INT'L	AMI	AST
MOONBASE	399	
SPELPAKET AMIGA & ATARI ST		
Alla Atari ST spel KRÄVER DUBBELSIDIG DRIVE. Endast äldre ATARI ST-datorer har enkelsidiga drivar. Alla STE-modeller har dubbelsidig drive		
BIG BOX TEENAGE QUEEN, CAPTAIN BLOOD, SAFARI GUNS, BUBBLE+, TINTIN ON THE MOON, PURPLE SATURDAY, JUMPING JACKSON, KRYPTONEGG, STIR CRAZY BOBO OCH HOSTAGES. PRIS 369.		
CHALLENGERS KICK OFF I, SUPER SKI, FIGHTER BOMBER, STUNT CAR RACER OCH PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS). PRIS 369		
DAMOCLES COMPENDIUM DAMOCLES, DAMOCLES MISSION DISK I & II. PRIS 329.		
FLIGHT COMMAND STRIKE FORCE HARRIER, SKY CHASE, ELMINATOR, LANCASTER OCH SKY FOX II. PRIS 369		
FULL BLAST CARRIER COMMAND, FERRARI FI, P47, HIGHWAY PATROL II, RICK DANGEROUS I OCH CHICAGO 90. PRIS 369		
GRAND STAND WORLD CLASS LEADERBOARD, PRO TENNIS TOUR I, CONTINENTAL CIRCUS OCH GAZZA I. PRIS 369.		
POWER PACK BLOOD WYCH, LOMBARD RAC RALLY, XENON II OCH TV SPORTS FOOTBALL. PRIS 299		
POWER UP RAINBOW ISLANDS, ALTERED BEAST, X-OUT, TURRICAN I OCH CHASE HQ I. PRIS 369.		
PREMIER COLLECTION TUSKER, FLIMBOS QUEST, IK+ OCH LAST NINJA. PRIS 329.		
SEGA MASTER MIX SUPER WONDERBOY, CRACKDOWN, THUNDERBLADE, DYNAMITE DUX OCH TURBO OUT RUN. PRIS 299		
SIM CITY & POPULOUS DOUBLEPACK TV Å AV DE BÄSTA SPELEN NÅGONSIN. PRIS 369		
SPORTING GOLD GAMES WINTER, GAMES SUMMER OCH CALIFORNIA GAMES. PRIS 369		
SPORTING WINNERS BRIAN CLOUGHS FOOTBALL FORTUNES, STEVE DAVIS WORLD SNOOKER OCH DAILY DOUBLE HORSE RACING. PRIS 249.		
VIRTUAL WORLD DRILLER, CASTLE MASTER, DARK SIDE OCH CRYPT. PRIS 369.		
WORLD CUP COMPILATION INTERNATIONAL SOCCER, KICK OFF I OCH TRACKSUIT MANAGER. PRIS 299.		
NYTTOPROGRAM AMIGA & ATARI ST		

Superbilligt: AMIGA & ATARI ST: 149 kr/st

20000 LEAGUES UNDER SEA, AFTERBURNER, APB, ARKANOID II (REVENGE OF DOH), ASTERIX, AXELS MAGIC HAMMER, BARBARIAN II, BIONIC COMMANDO, CALIFORNIA GAMES, CARRIER COMMAND, CLOUD KINGDOMS, COLORADO, CRAZY CARS, DRAGON SPIRIT, D T'S OLYMPIC CHALLENGE, DEFENDERS OF THE EARTH, FOOTBALLER OF YEAR II, FORGOTTEN WORLDS, FREEDOM, GALDRAGONS DOMAIN, GAUNTLET II, HARD DRIVIN I, HOSTAGES, IK+, IMPOSSAMOLE, IMPOSSIBLE MISSION II, IRON LORD, JAWS, JOAN OF ARC, JUNGLE BOOK, KENNY DALGLISH MANAGER, KID GLOVES, KULT, LED STORM, LEGEND OF DJEL, LEONARDO, LICENCE TO KILL, LOMBARD RAC RALLY, MOON WALKER, NINJA RABBITS, NORTH & SOUTH, OPERATION WOLF, OUT RUN, PASSING SHOT, PARIS DAKAR, PLATOON, PREDATOR I, RAMBO III, ROAD BLASTERS, RTYPE, RUN THE GAUNTLET, RUNNING MAN, SDI, SHARKEY'S MOLL, SHERMAN M4, SKIDOO, SKY CHASE, SORCEROR, SWITCHBLADE I, SPEED BALL I, STREET FIGHTER, STRIKE FORCE HARRIER, STRIP POKER II, SUPER CARS I, TABLE TENNIS, TENNIS CUP, THUNDERBLADE, TOOBIN, TOP CAT, TREBLE CHAMPIONS, ULTIMATE DARTS, VIOLATOR, WATERLOO, WIZBALL, WORLD CLASS LEADERBOARD, XENON II OCH XYBOTS.

	AMI	AST		
3D CONSTR KIT	599	499	GAIN GROUND	429
AMOS	599		GHOSTBUSTERS	429
AMOS COMPILER **	399		GHOULS & GHOSTS	549
DELUXE PAINT		699	GOLDEN AXE	429
MASTER SOUND II		499	HARD BALL	479
PHOTON PAINT 1.0	199		HARD DRIVIN	479
STOS		399	HERZOG ZWEI	429
STOS COMPILER *		249	ISHIDO	299
STOS MAESTRO *		299	JAMES POND	479
STOS MAESTRO PLUS *		999	J.B. DOUGLAS BOXING	429
STOS SPRITES 600 *		199	JOE MONTANA FOOTBALL	479
** = Kröver STOS			JOHN MADDEN FOOTBALL	479
*** = Kröver AMOS			KINGS BOUNTY	479

SPEL TILL SEGA MASTERSYSTEM

	PRIS	
BASKETBALL NIGHTMARE	369	
CALIFORNIA GAMES	369	
CHASE HQ	369	
CYBER SHINOBI	369	
DEAD ANGLE	369	
DICK TRACY	369	
DYNAMITE DUX	369	
E-SWAT	369	
FIRE & FORGET II	369	
GAIN GROUND	369	
GHOULS'N GHOSTS	369	
GOLDEN AXE	369	
GOLDEN AXE WARRIOR	399	
GOLFAMANIA	399	
HEAVY WEIGHT CHAMP	369	
IMPOSSIBLE MISSION	369	
INDIANA JONES L.C.	369	
JUNGLE FIGHTER	369	
MICKEY MOUSE	369	
MOON WALKER	369	
OPERATION WOLF	369	
PAPERBOY	369	
PARLOUR GAMES	249	
PSYCHIC WORLD	369	
PSYCHO FOX	369	
SLAPSHOT	369	
SPELLCASTER	369	
SUBMARINE ATTACK	369	
SUPER MONACO GP	369	
TENNIS ACE	369	
ULTIMA IV	479	
WONDERBOY III	369	
WORLD GAMES	349	
COLUMNS	269	
DRAGON CRYSTAL	349	
G-LOC	349	
MICKEY MOUSE	349	
PSYCHIC WORLD	269	
PUTTER GOLF	269	
SHINOBI	349	
SUPER MONACO GP	269	
WONDERBOY	269	
JOYSTICKS		
BATHANDLE	279	
BOSS	179	
QUICKSHOT III TURBO	179	
SLICK STICK	99	
TAC-2	179	
BÖCKER		
40 GRT FLIGHT SIM ADV.	149	
ADVANCED AMIGA BASIC	249	
AMIGA ADV SYSTEM PRG GUIDE	399	
AMIGA 3D GRAPHICS	249	
AMIGA BASIC INSIDE & OUT	299	
AMIGA C FOR BEGINNERS	249	
AMIGA C FOR ADV PROGR.	349	

Premiär för CDTV...

...I England, inte här! CDTVn släpptes redan den 30 April i England. Här lär vi nog få vänta ännu några månader. - Vi har ännu inte sett någonting av Commodores reklamkampanj för CDTVn. En rejäl sådan lär nog behövas för att kunna få folk intresserade av en helt ny produkt, den må vara aldrig så spännande...

I England var det tyvärr så att många av de handlare som skulle föra CDTVn i sitt sortiment knappt själva visste vad den är för någonting när startskottet gick.

...Men byt inte bort Amigan

Det är nu officiellt bekräftat att Commodore kommer att tillverka en CD-ROM-spelare för Amigan. Detta gör att Amigan kommer att kunna hantera all programvara för CDTV. Det omvända gäller faktiskt också, med en Amiga kan man direkt utveckla applikationer för CDTV. Svenskt pris för CD-ROM-spelaren är i skrivande stund inte satt, men i England hamnar den på £299, dvs ca 3000 kronor.

Uppgradering av Lattice

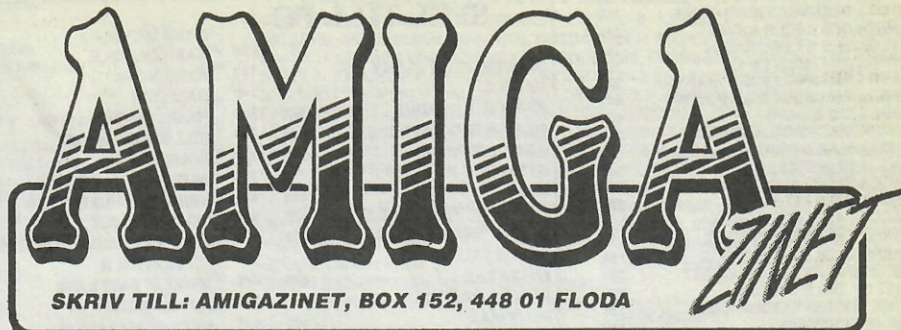
HiSoft har ett antal trevliga produkter som skall komma ut under året. Redan nu har företaget något som måste anses som det mest kompletta utbudet när det gäller programmeringsverktyg för Amiga.

För C-programmerare har HiSoft inte bara en utan två nya produkter att erbjuda. Först har vi den senaste versionen (5.10) av SAS/Lattice C som bl.a. ger en förbättrad användbarhet av Workbenchen och en högre snabbhet. Sedan har vi, för de ovana användarna, en ny C-tolk som HiSoft kallat "C Interpreter" (fantasilöst!) Denna nya tolk har tagits fram för dem som tycker det är besvärligt att alltid tvingas kompilera och länka sina listningar. Med CInterpreter kan man köra sina C program direkt.

När det gäller priser på dessa produkter har vi ännu inte fått besked.

KCS i ny version

Återigen har företaget Bitcon Devices kommit med en uppdatering av sin lilla kraftfulla PC-emulator för Amiga 500 KCS Power PC Board. Denna nya version, 2.75, gör det möjligt att köra med 19200 Baud på serieporten. Skärmuppdateringen som visserligen redan var snabb har snabbats upp ytterligare och man har försett KCS med en form av Flicker Fixer. Hård-disksupport för bl.a. A590, Golem HB3000, Supradrive 500XP finns nu också samt ett litet RAMdiskprogram och en förbättrad drivrutin för musen.



Kom igång med din Amiga

Av Henrik Mårtensson

De flesta som köper en Amiga 500 är nog inte riktigt medvetna om att under speldatorförklädningen finns en av världens mest avancerade datorer. Ingen annan persondator idag har så mycket att erbjuda både proffs och amatörer, erfarna och nybörjare, som Amigan.

Den nyblivne Amigaägaren brukar bekanta sig med Workbench, Amigans musstyrd användargränssnitt. Sedan blir det, i nio fall av tio, spel för hela slanten, även om många egentligen skulle vilja göra något mer med datom. I den här artikeln skall vi titta på vad man kan göra med en Amiga när det inte spelas spel på den.

Det finns tusentals olika nyttoprogram till Amigan. Den används av företag och organisationer som SAAB (för JAS-projektet), NASA (flygsimuleringar), Israeliska flygvapnet (som flygsimulator), diverse sjukhus (för att skapa 3-dimensionella bilder vid ultraljudsundersökningar), forskare vid Göteborgs Universitet (neurala nätverkssimuleringar), Disney (animationssystem), ILM (Animations-effekter i filmer, bla Robocop II), MTV (Animation, grafiska effekter, Max Headroom Show)...Listan kan göras nästan hur lång som helst.

I en kommande artikel skall vi gå igenom vilka utbyggnadsmöjligheter man har med en Amiga. Att Amiga 2000 (och större modeller) hör till världens mest utbyggbara persondatorer är ju ganska allmänt känt, men Amiga 500 ligger faktiskt inte långt efter. Den här gången skall vi koncentrera oss på den programvara som finns tillgänglig. Vi kan naturligtvis inte göra mer än skumma på ytan, men hoppas att det skall ge dig lite tips om vad du kan göra när senaste spelet har tappat sin charm.

Ritprogram

Deluxe Paint III är utan tvekan det mest kända

av alla ritprogram för Amiga. Programmet använder upp till 64 färger på skärmen samtidigt. Trots att det är späckat med fler funktioner än något annat ritprogram, är det ett av de allra lättaste att lära sig. Bättre upp! Deluxe Paint III är också ett av de kraftfullaste och mest flexibla animationsprogrammen på marknaden. Ett favoritprogram både bland proffs och amatörer. Pris: ca 900:-

Digi-Paint 3 är ett HAM-ritprogram. Det innebär att det kan utnyttja hela Amigans färgpalett på 4096 färger på skärmen samtidigt. Digi-Paint 3 är det snabbaste och mest lättanvända av alla HAM-program för Amiga. Pris: ca 900:-

Photon Paint 2.0 är ett kraftfullare HAM-program än Digi-Paint 3, med fler finesser, bland annat enklare animation. Det är inte riktigt lika snabbt och lättanvänt som sin konkurrent, vilket gör att valet blir en fråga om tycke och smak. En ny version av Photon Paint 2.0, SpectraColor har nyligen släppts. (Proffs som arbetar med datorgrafik på Amiga, skaffar sig förstås alla de här programmen.) Pris: ca 1100:-

Skulle inte något av de här programmen passa, finns det mer än ett dussin andra ritprogram att välja mellan, från enkla ritprogram för barn, till avancerade proffsprogram.

Musik

Allt fler proffsmusiker börjar nu upptäcka Amigan som musikdator. Ralph Lundsten hör till dem som använt Amigan en längre tid, Tore Bahnson likaså, men det finns många fler.

Denna månads PD-diskett: AM.001

Vi har, sedan en tid, haft presentationer av PD-program för Atari, C64, PC och Mac. Nu har turen kommit även till Amiga-ägarna.

Vi börjar blygsamt med vår första diskett: AM.001. Disketten innehåller flera filer och dessa ligger komprimerade på disketten vilket innebär att de först måste "packas upp" innan programmen kan köras.

På disketten finns både upppackningsprogram samt anvisningar med.

Innehåll, Månadens Diskett:

På denna diskett finns en sallig blandning av olika program. Förutom LhArc, själva packningsprogrammet med anvisningar, finns följande med:

Steinberg Pro 24 är säkert det mest kända av musikprogrammen till Amigan. (Pro 24 blev världsberömt på Atari ST.) Andra kända musikprogram/MIDI-kontrollprogram till Amigan är **Music-X** och **Bars&Pipes**. Vi får naturligtvis inte glömma programvaruföretaget Dr T, som har en hel serie musikprogram för Amiga.

Vill du komponera musik på Amigan genom att skriva ett riktigt partitur direkt på bildskärmen, är kanske **Bars&Pipes Professional** något för dig.

Arbetar du med multimedia (se nästa del) rekommenderar jag **Deluxe Music Construction Set**, eftersom det programmet arbetar med ett standardformat för musik som passar ihop med alla multimediamprogram.

Vill du hellre arbeta med ljudeffekter än med musik, behöver du en sampler och ett bra samplingsprogram. **AudioMaster III** kan hantera de flesta samplers på marknaden och har mycket fina möjligheter att "fixa" med ljud, dvs lägga på ekon, vända dem, transponera osv, men det finns många andra, liknande program att välja på.

Multimedia

Multimedia är ett av de mest spännande användningsområdena för datorer idag. Det handlar om att sätta ihop bilder, animation, ljudeffekter och musik för att skapa presentationer, reklam, interaktiv undervisning och liknande. Här har faktiskt Amigan några av de bästa systemen. Macintosh och PC ligger fortfarande en bit efter.

För att kunna nyttja ett multimediamprogram behöver du också ett ritprogram att göra bilder med, en sampler för ljudeffekter (beskrivs i del 2 i artikelserien) och ett musikprogram (Gärna DMCS, se ovan,) om du vill skapa musik.

Amiga Vision är Commodores eget multimedia-program. Det innehåller ett helt programmeringspråk där du arbetar helt och hållet med grafiska symboler. **AmigaVision** innehåller massor av specialeffekter för presentation av grafik, animation, ljudeffekter och musik.

För de verkliga proffsen kan programmet också styra laserdiskspelare, touchscreens och andra tillbehör. Möjligheten att använda databaser gjorda med registerprogrammet **dBase** gör att **Amiga Vision** är mycket lämpat för att bygga upp stora informationssystem. Programmet har också stöd för kommunikationsspråket **AREXX**. Pris: ca 1600:-

Deluxe Video III är avsett för lite mindre grafiska presentationer. Inget annat multimediamprogram ger dig så god överblick över vad som händer i en presentation, från enkla slideshower till interaktiva presentationer som styrs via musen eller ett tangentbord. Du har kontroll över varje effekt på en femtiondel sekund när **Deluxe Video III** kan styra andra program via **AREXX**, men kan inte själv styras. Pris: ca 1300:-

CanDo är mycket mer än bara ett presentationssystem. Med det här programmet kan du själv

skapa egna program för nästan allting, från äventyrsspel till telefonregister, demonstrationer, hjälpprogram av olika slag. Programmet använder bilder och ljudeffekter i Amigans standardformat, animerade penslar gjorda i **Deluxe Paint III**, men inte Amigans musikformat **IFF-SMUS**.

AREXX-stödet är helt komplett och mycket lättanvänt. Pris: ca 1700:-.

Amigan har även dussintals andra multimediamprogram, i alla prisklasser.

Ordbehandling

Många har användning för ett bra ordbehandlingsprogram. Det finns massor av dem för Amiga, men vi skall nöja oss med att titta på ett par av de bästa:

ProWrite är en av de smidigaste ordbehandlarna till någon dator. Redigeringsfunktionerna är överträffade. Den senaste versionen, 3.1.1, har tillräckligt med finesser för att föra upp den i tungviktsklassen bland ordbehandlare, utan att ett ens användarvänlighet gå förlorad. Programmet stöder färg, grafik och **AREXX**. Stöd för Postscript laserskrivare finns som tillbehör. Pris: ca 700:- till 3000:- beroende på version.

excellence! 2.0 är den mest finessrika av alla ordbehandlare för Amiga. Den är nästan lika snabb och lättanvänd som **ProWrite**, men har också funktioner för att automatiskt generera innehållsförteckningar och register, stöd för **AGFA Compugraphic**-teckensnitt och direkt stöd för Postscript laserskrivare. Programmet hanterar grafik och färg. Pris: ca 2500:-

Register

Alla som har slitit med **dBase** på en PC vet hur besvärligt det kan vara. Med **Amigan** blir det betydligt enklare, vare sig du vill lägga upp ett bok- eller skivregister hemma, eller ett jättestort kund- eller artikelregister för ett företag. Här är ett par av de bästa registerprogrammen för Amiga:

InfoFile är närmast otroligt lättanvänt. Du skapar registret genom att peka klicka och dra med musen. Att söka i registret går också det som en dans. Programmet hanterar förutom text även bilder och ljudeffekter. Lämpligt för alla som behöver ett registerprogram hemma, i en förening eller liknande. Tyvärr sorteras å, ä och å fel om man inte har **AmigaDOS 2.0** Pris: ca 700:-

SuperBase är namnet på en hel serie registerprogram. Den minsta versionen, **SuperBase Personal**, är nästan lika lättanvänd som **InfoFile**, men hanterar större register och har många proffsiga finesser. Förutom text, hanteras även bilder. Den största, **SuperBase Professional Version 4**, är ett fullt programmerbart register i klass med det allra bästa på PC och Macintosh. Pris: Från ca 400:- upp till ca 2600:- (Beroende på version)

Public Domain

Ingen genomgång av programvara för Amigan skulle vara komplett om vi inte nämnde den otroliga mängd gratis, eller nästan gratis, programvara som finns att få via datorklubbar världen över. Visste du att **Amigaägarna** är världens bäst organiserade datorägare? Det skrivs nästan lika mycket **Public Domain** och **ShareWare**-programvara för Amigan som för PC. Detta trots att det har sålts mer än 20 gånger så många PC som Amigor. (PCn är ju en äldre maskin, så den fick ett försprång på några år.) **Macintosh** och **Atari ST** har jämförelsevis lite att sätta emot i det här sammanhanget.

Massor av olika

I **Public Domain** hittar du virusletare, texteditorer, programmeringshjälpmedel, spel, musikprogram, programmeringsspråk, fractalgeneratorer, registerprogram, elektroniska anslagstavlor (**BBS**), omvandlingsprogram för olika grafikformat mm.

Bäst av allt, **PD**-programmen på Amigan är mer välorganiserade än till någon annan dator. Mest berömd av alla **PD**-samlingar är **Fish**-serien som omfattar ungefär 480 disketter, men totalt finns det tiotusentals disketter omfattande flera hundra tusen **PD**-program till Amiga.

ITidningens annonser hittar du flera privatpersoner och företag som distribuerar **PD**-program. Även här på **SHN** har vi ett bibliotek som vi kommer att presentera i något kommande nummer.

Till Slut

Ett gott råd, om du nu går och funderar på att skaffa någon av alla de här godsakerna: Kolla in priserna innan du handlar!

Priserna i den här artikeln är bara ungefärliga. Vissa firmor, postorderfirmor i synnerhet, kan vara betydligt billigare. (Ofta beror det på att de säljer en oöversatt version av programmet, medan datorbutikerna säljer en översatt version, som du också kan få lite mer hjälp med från generalagenten om det skulle behövas.) Om du väljer pris eller service är upp till dig.

Vi har bara skummat listan över program till Amiga. Det finns massor av programvara för både amatörer och proffs. En fin sak med **Amiga** är att programmen ofta är väldigt lättanvända, även om de är gjorda för att kunna användas i proffssammanhang. Lägg därtill att priserna är jämförelsevis låga. Köper du motsvarande program till en PC eller **Macintosh**, kan du räkna med att priset blir betydligt högre.

I en kommande artikel planerar jag att ta upp en del om de tillbehör som finns till Amigan. I första hand skall vi koncentrera oss på vad som finns till **Amiga 500**, men en del av de maffigare prylarna för de riktigt stora gossarna (och flickorna) slinker nog med.

FastBlit: Ett program som snabbare upp **Blitterchippet** i din dator.

Password: Ett program som skyddar dina disketter från intrång.

TextPlus: En bra texteditor.

PrintStudio: Ett nytttoprogram för din printer.

Drip: Månadens spel. Får klart godkänt av de flesta

Beställ så här:

Fyll i ett inbetalningskort på Posten. Gör som på exemplet här intill. Pris: 34:- för prenumeranter på **SHN**. 39:- för alla andra som ännu inte är prenumeranter. (Ett tips! Se på sidan 6!)

POSTGIROET SVERIGE Meddelande till betalningsinnehavaren		INBETALNING / GIRERING B	
Jag beställer Månadens diskett: AM1001		För betalningskort nr 470 50 43-0	
Jag är prenumerant.		Betalningsinnehavare (endast namn) SELDA MEDIA	
Namn Namsson		Adress DISKETTVEGEN 1	
123 45 ORTEN		Postkontroll nr 34	
Svensk bank		Svensk bank	
4705043002#		4705043002#	

Alla rättigheter förbehållna - utom Stella som satt i en fjälla

Kul pryl eller vettig utbyggnad?

Observera att detta inte är en officiell kopia av Commodore A1500 eftersom det finns vissa skillnader men är det då frågan om en kul kosmetisk pryl eller en vettig utbyggnad? Ja, svaret är ja på båda frågorna. Den viktigaste anledningen till att skaffa ett A1500 kit är att man då kan få plats med två drivrar samt A590 hårddiskdrive inuti ett gemensamt skal som ser betydligt bättre ut än en A500 med vidhörande extrautrustning. Det friliggande tangentbordet ger hela datorn ett mer professionellt intryck.

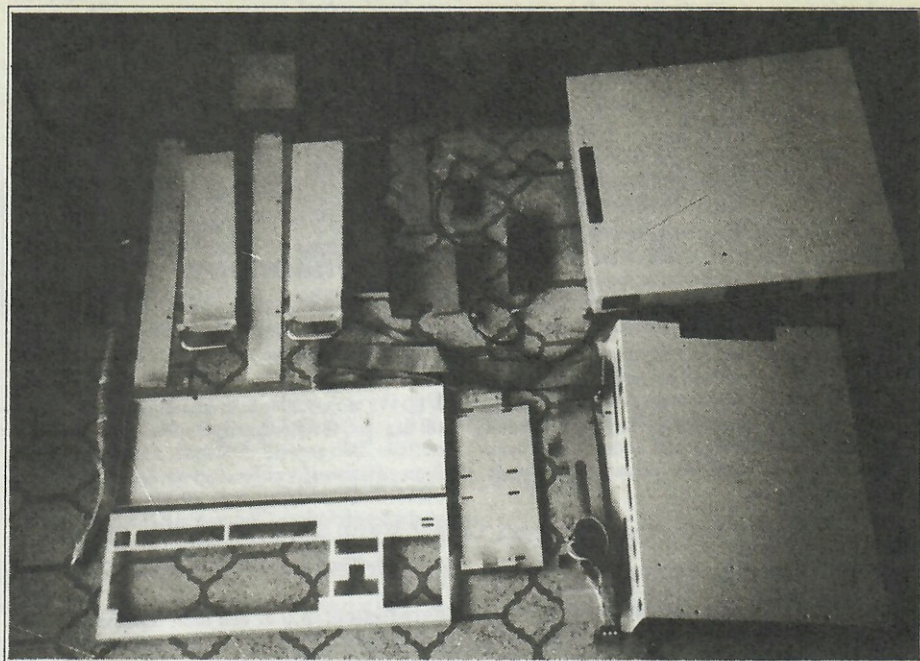
Utseendet hos denna byggsats har förändrats sedan den första modellen kom. Företaget, A1500Ltd, har hela tiden vidareutvecklat idén. Jag talade med Mick Roots, utformaren av A1500-satsen, som visade sig vara kunnig, mycket hjälpsam och öppen för de minsta tänkbara förbättringar han får uppslag till.

Som jag nämnde tidigare så är denna byggsats inte en "äkta" A1500 men man har här ett system som tillåter ägaren att utveckla sin Amiga till, i stort sett, vad som helst tack vare alla utvecklingsmöjligheter. Jag vet t.ex. personer som har installerat ett PC-bridgekort i sin A1500.

När man har köpt sin byggsats med alla dess olika delar gäller det att först sätta sig ner i lugn och ro och läsa igenom den engelska bruksanvisningen noggrant. Denna är kanske inte fullt så utförlig som jag skulle ha önskat men innehåller dock all nödvändig information. Man bör dock ha lite kunskaper och tekniskt sinne innan man ger sig in på att demontera sin A500 och hoppas på att få allt att fungera igen. Någon garanti på A500an gäller ju inte längre när man väl har börjat sitt arbete.

Så här gör man: Öppna A500 och särskilj tangentbordsdelen med den andra datorhalvan (den med kretskort och inbyggd diskdrive). Se upp så att du kommer ihåg vilka anslutningsladdar som skall gå vart! De flesta kontakter kan bara sättas ihop på ett sätt men vissa kan monteras fel om man inte tidigare markerat upp hur de satt före demonteringen.

En Amiga 500 innehåller förvånansvärt få lösa delar och det bör inte vara några tekniska



Bygg in din Amiga 500 i ett nytt skal **A1500 kit**

Nyligen lanserade Commodore sin Amiga modell A1500 vilken, i stort sett, är en 2000 i ett nytt hölje. Alla de Amiga 500-ägare som inte har lust att betala priset av denna officiella 1500 har nu chansen att skaffa ett A1500-hölje som får deras 500 att se ut som en PC eller en A2000

Av: Derek dela Fuente

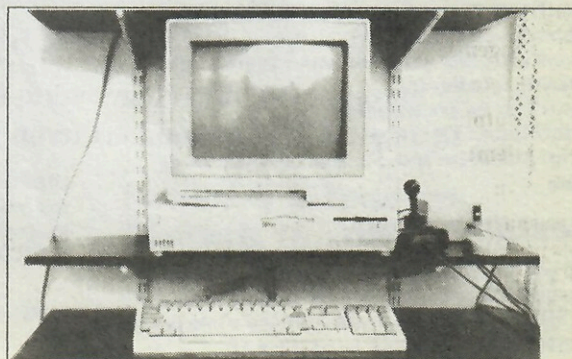
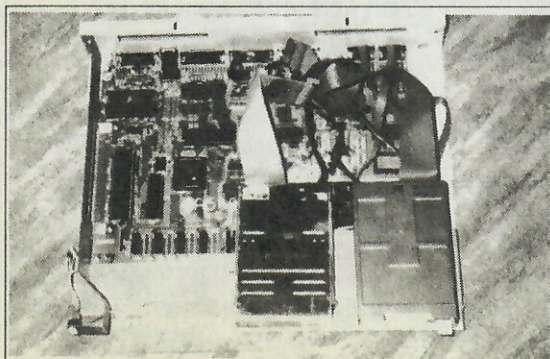
svårigheter för den ovane att lösgöra dessa. Anslut nu förlängningskablarna till de bakre uttagen av den gamla A500 så att sladdarna ligger framåt. Anslut respektive kabel till musjoystick- och tangentbordskontaktarna på fronten av A1500. Om du har en andra drive kan denna placeras inuti enheten och att placera denna i linje med den första så att

höljet sedan kan passas in är egentligen det mest besvärliga momentet i uppgraderingen.

När du så har placerat in din gamla A500 inuti skalet skall en specialkabel anslutas som tillåter de båda drivarna att arbeta som DF0 och DF1. Som tillbehör

finns en annan anslutningsladd som gör det möjligt att installera en tredje drive, DF2.

Nästa steg är att montera din A590 hårddisk på det speciella kort som sedan skall monteras på A500-enheten. Endast försiktighet och tålmod behövs! När du så slutligen har anslutit den nya LED-lampan som visar att strömmen är



på/av till dator, resp diskdrive/ar kan skalet monteras på. Det är nu det kan behövas lite fintrimning för att drivarna skall ligga rätt mot höljets frontöppningar. Jag behövde fem försök innan jag var nöjd.

Insidan ser nu bedrövligt rörig ut med nya kablar och anslutningar simmande runt överallt som nykokt spaghetti men så länge man vet att allt är korrekt anslutet är det inga problem.

Rack-sats som tillbehör

Som extra tillbör finns en slags ram som placeras runt hela enheten. Denna rack tillåter enheten att placeras på en valfri plats. Alla expansionsportarna på A1500-systemet är försedda med luckor så att de kan hållas stängda tills dess de behövs. Man kanske frågar sig om alla dessa uttag behövs?. Ja, det är detta som är en av finesserna med A1500- du använder de du behöver och behöver inte känna dig låst. Man kan t.ex. använda en utgång som permanent port för MIDI, en annan för en sampler etc.

Fristående tangentbord

Det bästa tar vi nu sist: den fristående tangentbordet!. Genom att det inte sitter ovanpå datorn blir det betydligt lättare att skriva och om man sätter datorn på högkant på bordet eller på golvet får man bestydligt mer plats över på arbetsbordet..

Mer på gång...

Det arbetas just nu på allt fler tillbehör till A1500. En intern nätdel kommer liksom en inbyggd fläkt och snart kommer det att finnas en omkopplare som gör det möjligt att stänga av drivarna. Om man nu kanske tycker att dessa extratillbehör är lite dyra så skall man hålla i minnet att samtliga delar är gjorda för hand och är av högsta kvalitet. Jag drar mig inte för att säga, som ett utlåtande, Denna sats är ett måste för alla A500-ägare som vill göra intryck.

Fakta:

Tillverkare: A1500 LTD, 3rd Floor, 21 Great Portland Street, London W1 5DB. England

Telefon: 00944-81 907 36 36.

Telefax: 00944-81 907 00 27.

Ca pris:

CPU-/tangentbordshölje: 2530:-
DF1 inbyggnadssats: 340:-
DF2 anslutning: 120:-
Racksystem: 900:-
A590 sats: 900:-

(Priserna är ungefärliga och beräknade efter punktkursen i slutet av Juni. Moms (25%) och tull (ca 5%) tillkommer. Även frakt tillkommer med ca 150:-)

✓ AMIGAVÄN!

Kom med i Nordens största Amigaklubb, Nordiska PD-biblioteket. Som medlem i NPD hamnar du i gott sällskap och får dessutom åtnjuta en mängd fördelar framför andra Amigaägare, som exempelvis:

- ✓ Full tillgång till Skandinaviens största Amiga-BBS med 5 ingående linjer och ett bibliotek med 1000-tals filer.
- ✓ Tillgång till ett av världens största programbibliotek med över 4000 olika diskar. Över 4000 användare har hittills haft nytta av NPD, som bland annat har en livlig norsk avdelning. Beställ *PD-listan*, två disketter med informationstexter, för 20 kr.
- ✓ Fri tid och fri nedladdning av program från klubbens databas.
- ✓ Minst 4 innehållsrika medlemsdiskar per år.
- ✓ NPDs välkomstdiskett som ger dig en flygande start med din Amiga!
- ✓ Fina rabatter på Amiga-tillbehör (10-40%).
- ✓ Rabatt på Commodores produkter.
- ✓ En *Hot-Line* dit du kan ringa och en frågelåda dit du kan skriva för att få hjälp när du har kört fast.

Använd kupongen nedan för att anmäla ditt medlemskap i NPD. Efter en till två veckor får du din nybörjardiskett mot postförskott.

Namn -----

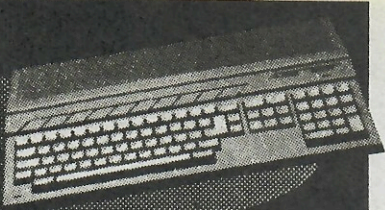
Adress -----

- Skicka mer information och ett inbetalningskort.
- Jag vill bli medlem. Skicka nybörjardisketten å 150,- (medlemsavgiften) plus porto o pf-avgift.
- Skicka även PD-listan, 2 diskar med info, för 20 kr.



Alla barnen hoppade från klipporna - utom lille Mats som glömde att ta sats.

ATARI SIDAN



Öppet forum om och för Atari

- HACKERENCE IV

DEN 10-12 MAJ

Den 10-12 Maj anordnades den fjärde Hackerencen i Härnösand. Denna gång var det mycket kreativitet på träffen och mycket skapades.

Som vanligt är det Unga Forskare Härnösand som har organiserat partyt. Cirka 350 personer besökte datorkonferensen som var öppen för alla datormärken och alla åldrar. Man höll till i Folkets Park som höll de mått som behövdes. Huset var nyrenoverat och mycket fint. Hela lokalen, som annars används som dansbana var fylld med datorutrustning.

På läktaren satt de som arrangerade partyt. I källarvåningen fanns det tysta vilorum som inte användes speciellt flitigt eftersom ingen ville sova bort "dyrbar" tid. Det gällde ju att få klart sina bidrag till tävlingarna som anordnades.

Både musik och demotävlingen vanns utav Magnus Högdahl i konkurrens av en sådär sex andra grupper. Vinnardemot bestod av fylld vektorgrafik (3D). Priset i demotävlingen var en Panasonic KXP-1081 (skrivare) och priset i musiktävlingen var 60 min/dag inloggad på Murphys BBS(Sveriges största BBS med 47000 filer)+ Casio miniräknare +en back Coca Cola.

En grafiktävling anordnades och priset i den var 120 min/dag på Murphys BBS +en back Coca

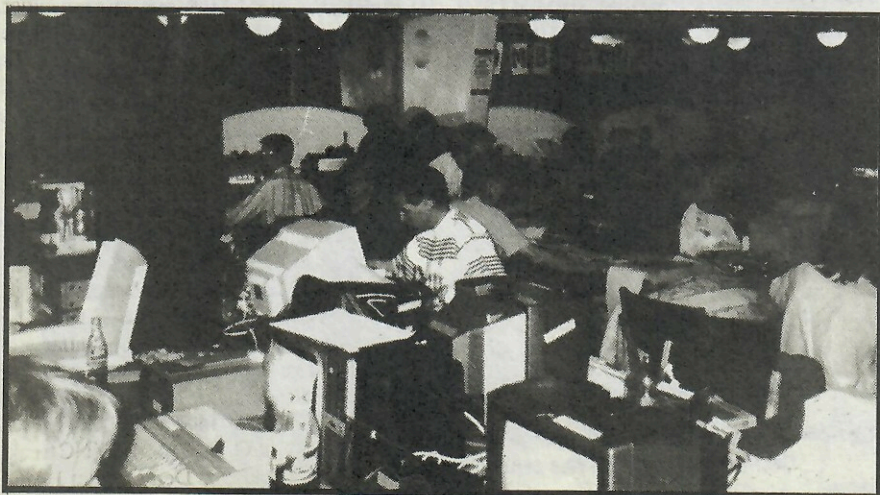
Cola. Tyvärr har jag glömt namnet på vinnaren. Det anordnades också en Algoritmävling och priset i den var en HP 48SX(miniräknare i 4000-kronorsklassen). Vinnare blev Sven Hall.

Man hade också en tävling där man skulle skriva ett program som spelar luffarschack bättre än alla andra program. Priset var en analog joystick och vinnare blev Hans Hedlund.

Ni kanske undrar hur olika datormärken kunde delta i samma demotävling. Jo, man bedömde demot efter datorns kapacitet och om allt var tillverkat på plats.

Det anordnades en tävling till och den var annorlunda mot för de andra. Tävlingen gick ut på att man skulle knäcka sig in i en 286(AT) försedd med ett nytt hårdvarulås och ta ut filer från hårddisken utan att fiffla med hårdvaran. Klarade man det så fick man ta med sig datorn hem. Priset var alltså en 12 mhz 286 med VGA skärm samt 40 Mb hårddisk. Ett gäng från Jokkmokk lyckades med uppgiften men de fuskade så de fick inte ta med sig datorn hem.

Det FANNS mat!



Fullt med datorer och en härlig stämning. 1000 l Coca Cola gick åt under träffen!

Intervju med:

VOGUE OF PHENOMENA

- vinnare i
musik och
demotävlingen

Hans riktiga namn är Magnus Högdahl, är 18 år, går på NA-linjen och är en av 16 medlemmar i Phenomena som har medlemmar från Lund ända upp till Sundsvall. 8 av medlemmarna är programmerare. Magnus vann demotävlingen med sina rutiner för vektorgrafik men tyckte inte att de andra bidragen i demotävlingen var mycket att hurra för. Det demo han ställde upp med var hans första riktiga demo på Amigan. Han har bara programmerat på allvar på Amigan sen i höstas. Förut har han programmerat på Commodore 64(i 2-3 år) och var då med i gruppen Reaction som hade 2 medlemmar. Som bäst placerade sig Reaction som fyra på ett party i Värby. Nu, sedan några veckor tillbaka, är han medlem i Phenomena.

Bidragen till musiktävlingen på Hackerence IV tyckte han var hyfsade. Han tyckte att konkurrensen var hårdare i musiktävlingen än i demotävlingen. Magnus använder Protracker till att göra musiken med och hans musiksmak

Hur var det då med maten? Jo, man hade en bardisk med Coca Cola, choklad, godis, chips, pizza, hamburgare, smörgåsar, kaffe, the och så vidare. Till lunch kunde man välja mellan pasta och pizza. Frukost gick också att köpa från 15 kr. Maten äts vid datorn förutom frukost och lunch som man kunde äta i restaurang Hackade Ripan. Man kunde även köpa tomdisketter i baren.

Unga Forskare hade hyrt in sig på Murphys PC-Board som har 4 stycken 660 Meb CD-ROM och en 1,2 Gb Hårddisk med de senaste programmen direkt från USA och andra länder. På väggarna i lokalen satt listor över alla filer upptapeterade. Filerna var för PC, ATARI, MAC, Amiga osv. När man hade hittat de filer man ville ha så gick man till Informationsdisken och fick en filbeställningslapp. På lappen skrev man ner de filer man ville ha. Priset var 20 kr för en full 720KB diskett.

Under helgen anordnades det också olika föreläsningar: Neurala nätverk (av Kristian Balkénius), Fidonet(av Kent Grundström) och så en lasershow av Unga Forskare.

Transporten från station till Hackerencen då?? Hur gick den till? Jo, man hade lånat en minibuss som man skjutsade deltagarna mellan stationen och Folkets park(Hackerencen) med. På stationerna satt lappar med nummret man skulle ringa på. Så det var bara att ringa. Bekvämt och enkelt. När man skulle

är främst synth, Depeche Mode, Jarré och Roxette för att nämna några. Om han får tid över så tänker han kanske göra ett musikedemo. Han har ett flödalåtar som han räknar som färdiga och som han tycker är tillräckligt bra för att ha med i ett musikedemo. Magnus programmerar inte bara eller gör musik utan ritar också. Inga planer på att göra något nyttoprogram finns ännu eftersom han inte har någon idé på något som behövs. Istället använder han de som redan finns. Däremot så har han planer på att göra ett spel eftersom han får en massa veckor över i sommar. Helt skulle han vilja göra ett spel som man fastnar för, typ Lemmings och Pipe Mania och tänker då göra allt själv eftersom det då inte blir det någon att gnälla på. Han har kompisar i Tyskland som ska visa upp hans demo för någon software-firma så får han veta vad de tycker. Han har inga planer på att göra ett spel med vektorgrafik eftersom de kräver för mycket arbete.

Hans favoritbrätt är Kinamat och favoritgruppen heter är Phenomena. Han tycker att Hackerence IV var bra organiserat i jämförelse med de konvent som grupper anordnar. Hack IV organiserades ju av en förening. Han tycker det var bra anordnat med kablar. Vidare så håller Magnus på att förbättra sitt demo med fylld vektorgrafik. Framför allt så tänker han snabba upp rutinerna. Det jobbigaste tycker han är att göra snygga objekt och snygga fadeningar. Presentationen i ett demo är viktigt anser han. Cebit 90 demot av Red Sector är snyggt presenterat och får därför högt betyg. När Magnus demo blir klart kommer det att innehålla vektorgrafik(såklart), fraktaler med mera. Givetvis så kommer även en låt av honom att finnas med.

Av Lars Johansson

hem så åkte man helt enkelt bara med bussen då också. Före Hackerencen så hade Unga Forskare ställt upp och skickat tåg och buss tidtabeller med inbjudningarna.

Man hade en storbilds-TV på vilken man visade upp bilder och demos på. Man spelade även spel på den. Man gav bort exemplar av Unga Forskare Hämösands medlemstidning: MIND till besökarna. Denna 11-sidiga tidning bjöd på information, humor, vetenskap och programexempel.

Många demogrupper fanns som sagt var på plats även om vissa aldrig dök upp. Det kan bero på att många är så slöa att de inte orkar åka så långt på konvent. En kille sa till mig att "Unga Forskare" låt tråkigt. Till honom kan jag bara säga: Synd för dig att du aldrig kom eftersom det här var det bästa konvent jag besökt hittills. Till nästa hack hoppas jag att alla kommer eftersom annars går de miste om något.

På plats fanns främst Atari ST och Amigaägare men det fanns även Archimedes, PC, C64 och så vidare... På nästa Hackerence så kommer det nog ännu fler Amiga-ägare eftersom Hackerence IV anordnades samma helg som Amicon - Amigamässan och många Amigaiter var där. Flera demos och några megademos sätts ihop med anledning av Hacket. Kolla in resultatet!

(Forts. på sid:39)

- Lars Johansson är tillbaka med ännu en spalt!

DEMO NYTT

Aloha! Välkomna till ännu en demospalt! Vad ska vi frossa i för nyheter denna gång?? Tja, vi tar väl både lite gammalt och nytt.

Först av allt en liten saga om en legendarisk ST-grupp...

The Exceptions (TEX) - kort historia

Man skulle nästan kunna sätta ett likhets-tecken mellan den tyska hackergruppen The Exceptions och ST:ns mjukvaruutveckling eftersom TEX varit först med att göra flera olika saker på ST:n. Det som var början till deras genombrott var väl Little Color Demo(LCD demo) deras tredje ST demo och uppföljaren till Little Sound Demo. LCD Demot släpptes den 28 Maj 1987 och innehåller 8 Rob Hubbard låtar konverterade från Commodore 64 av Mad Max. Demot bjöd på det bästa ljudet på ST hittills. Med hjälp av en kille som kallade sig Alyssa så blev TEX de första med att ha en scroller i nederbordern. I September 1987 släppte TEX The Superneo-demo-show som innehåller en scroller i nederbordern+Mad Max ljud- chiplåt med samplad trumrytm och såklart NeoChrome bilder(några ritade av ES of TEX(Erik Simon)). I December 1987 släppte TEX ett nytt grafik- demo: Spectrum Demo som innehåller en kort intro+digitaliserade Spectrum 512 bilder konverterade från Amigan. Den 24 Januari 1988 kom TEX stora genombrott: The Best In Galaxy Demo(B.I.G. Demo). Demot innehöll 113 låtar gjorda av Rob Hubbard till Commodore 64 och konverterade till ST av Mad Max. 107 av låtarna var vanliga 3-kanaliga ljudchiplåtar och de övriga 6 var 3-kanaliga digitala låtar(bästa ljudet på ST:n så långt...). B.I.G. Demo slog flera världsrekord. Sammanlagd uppspelningslängd på alla låtar är ca 4 timmar(243,38 minuter för att vara exakt!). Samtidigt som man lyssnar på ljudchiplåtarna kan man välja mellan att titta på menyn eller fem andra demoskärmar. Demot innehöll världens längsta scrolltext(tar över 2 timmar att läsa). Man var också först med att visa alla 512 färger samtidigt. Scroller i nederbordern igen... Senare samma år, i mars släppte TEX Amiga Demo. Det var det första demo som spelar upp 4-kanaliga låtar rippade från Amigan. Totalt kan man välja mellan 7 olika låtar. Man kan också spana in det första demot med grafik i både höger och nederbordern. Den 7 Januari 1989 släpptes The Union Demo, gjort av paraplyorganisationen The Union, vilken är en stor grupp med flera grupper i! The Union ingår:

The Exceptions, The CareBears, Replicants, Delta Force, TNT-Crew, Level 16. Jag vet inte om Softrunner Group fortfarande existerar. XXX International och Howdy som också var med i The Union har slutat. The Union Demo var det första demot med ett minispel till meny som släpptes. Det TEX gjorde på demot var att de arbetade med menyn(man styr en sprite: Charlie mellan olika dörrar), gjorde det speciella kopieringsprogram som krävs för att ta kopior på demot och en preview på den första Sound Trackern för Atari ST: Sample Mon ST. Previewen finns gömd bakom ett TEX-logo i menyn. All ljudchipsmusik till demot gjordes av Mad Max. I och med Union Demo så slutade TEX med all cracking av spel som de tidigare hållit på med och flera av medlemmarna i TEX började arbeta på Thalion Software, ett av de bästa spelhusen med titlar som: Chambers of Shaolin och Wings of Death. Den enda gruppen från The Union som fortfarande crackar är The Replicants. TEX gjorde sedan en gästskärm till Cuddly Demos som släpptes av The CareBears of The Union i July 1989. Gästskärmen hette Knuckle Buster. Demot bestod av en 18 minuters konverterad Rob Hubbard låt, konverterad av Mad Max. En trummis ritad av ES håller rytmen.. Sedan dess har TEX hunnit med att producera diverse spel och gästskärmar till några demos t.ex: Syntax Terror från Delta Force och Life's a Bitch från The Lost Boys. Den mest kända TEX medlemmen är Mad Max(Jochen Hippel) eftersom han har gjort hundratals låtar till spel och demos och nästan alla grupper rippar hans låtar och använder de i sina demos. Mad Max har också släppt en CD-skiva med synthmusik!!! Alla ST-ägare bör känna till The Exceptions...

Något för TEX-freak

Är du en TEX-fan(OBS! Jag menar inte han med horn i pannan...)?? Är du det så skaffa dig Hackbears Demo Menu 2. Det är en samling med följande TEX-demos på samma diskett: LCD Demo, Big Demo, Amiga Demo, Knuckle Buster + 2 intros. Disketten är ihopsatt av en Norrman som kallar sig Hackbear. I menyn kan man lyssna på musiken till 7 Gates of Jambala gjord av Mad Max(Man väljer låt med F1-F10). Är du dessutom ett TCB, OMEGA och SYNC freak så skaffa dig Hackbears Demo Menu 1 som

(Forts. på nästa sida)

Alla barnen cyklar uppe bland bergen - utom Johanna som inte kan stanna.

Demospalten

(Forts. fr. föreg. sid)

innehåller både Swedish New Year Demo 1 och 2 på samma diskett!

Mer Mad Max Musik!!

Mad Max (eller Jochen Hippel som han egentligen heter) är nog den mest kända ST-profilen (för utom bröderna Tramiel) eftersom hans musik finns överallt! Många demogrupper har satt ihop samlingar med Mad Max musik. Bland andra så har Offbeat satt ihop en samling som heter: The Musical Wonder 1990. Demot har 51 låtar varav 45 stycken är gjorda av Mad Max. Några av de andra låtarna är gjorda av An Cool, medlem i TCB.

Har du lyssnat Thalion Sound Demo?? Demot är indelat i fem delar. Del ett innehåller Mad Max musik från diverse spel (20 låtar). Del två innehåller 8 låtar komponerade av Jeroen Tel på C-64 och konverterade till ST av.. gissa vem? Del tre innehåller 4 digitala låtar varav 3 är gjorda med Sample-Mon på ST. Del fyra är bara en enda låt: Defcon Song (digital). Och sist av allt är del fem som är låten från sista leveln på Chambers of Shaolin (finns även i TNT3 i Union Demo) plus en kort text och adressen till Thalion.

Nu väntar jag på det mega-stora musikdemot som Red Fox från SYNC berättade om för länge sedan att han skulle göra eftersom han har "rippat" massvis av Mad Max musik (och musik från andra musiker också).

Jochen Hippels platta

Ahh yeah! Jochen Hippel (Mad Max i datorkretsar) har som jag redan berättat släppt en CD skiva med synthmusik. Skivan distribueras via Thalion. Det finns 7 låtar på CD:n och några av de är utökade versioner av låtar han skrivit för diverse spel (t.ex Wings of Death).

Innehåll på Give it a try av Jochen Hippel: Wings of Death, Bittner Rap, Glory, Wings of Death, The Tower, The Wizard, Experts from Dragonflight (Del 1-3)

CD:n är tyvärr inte speciellt lätt att få tag på i Sverige...

Thalion introt

Du kan väl inte ha undgått att se det lilla introt som finns i inledningen av alla Thalion-spel. Det där med vattendroppar som rinner ner för skärmen och en snygg logo kommer fram. Men visste du om att man kan skriva in två hemliga koder när logot kommit fram? Prova dessa två: AAARRGH så byter du låt, SCHNISM så gungar Thalion-logot!!!

Intro Samlingar

Det finns en hel del samlingar med intros. Några av dessa är ST Menu som sätts ihop av

Overlanders, Intro Compil som sätts ihop av Black Cats, ACF Int. Compil som sätts ihop av ACF och DCD som sätts ihop av NPG. Du borde ta dig en titt på DCD 3 som innehåller demoskärmar som flera olika grupper gjort till Gen 4 demotävlingen. På denna disk finns också två små "mega" demos gjorda av Gudul och TEC.

STE-to-ST Demo Patcher

Är du en lycklig STE-ägare som är förtvivlad över att du inte kan ladda in Cuddly Demos, Whattaheck Demo och Swedish New Year Demo 1 från The CareBears? Hav tröst, här kommer räddaren i nöden! Du kan ta bort det där geväret du håller mot tinningen... För en kille som heter Sven Karlsson har tillverkat ett litet program som löser dina problem. Programmet heter DemoPatch och laddar en boot-sector och ställer registerna som om din STE skulle vara en ST med blitter-tos innan den kör igång. Så ladda DEMOPATC.PRG och sätt i Cuddly Demos, tryck space och glo! Tyvärr så blir menyn i Cuddly Demos inte sig lik på STE eftersom DemoPatch inte fixar hårdvaruproblem (t.ex om programmeraren använt sig av Quick & Dirty lösningar, ofta förekommande vid full overscan). Om du tycker det blir svårt att välja demoskärmar i Cuddly Demos så gör ingenting så startas automatiskt shopwindow mode - den lilla varelsen flyger mellan de olika dörrarna av sig själv och du får se varje demoskärma en viss tid. DemoPatch är programmerat av Sven Karlsson (I Professore of Istari). Sven Karlsson är också personen bakom Sound Trackern Digi Composer som är en förbättrad version av Noise Tracker (gjord av Dr. Satan).

Sound Trackers

Nuförtiden behöver inte ST-ägare vara gröna av avund på Amigans ljud-kvalitet... Nej nu råder ombyttan roller! Det har varit inflation på Sound Trackers för ST/STE på sista tiden. Det har kommit drösvis med trackers.. Några av dessa är: Audio Sculpture, Digi Composer, ESION XLI, Equinox Sound Tracker, Noise Tracker och TCB Tracker. Alla dessa är fyra kanaliga och vissa av de stöder STE:ns stereoljud. Vissa av de är Public Domain (och får kopieras gratis) och de som är kommersiella går det att få tag på PD-demoversioner av. Det finns även trackers som kombinerar ljudchipsljud och samplingar (för att spara processortid). Det här var bara en bråkdel av de trackers som finns för ST/STE...

STE Musik

Det har nu kommit demos som visar att STE:ns ljudchip kan producera väldigt fint ljud. Först så har vi det lilla demot som SYNC släppte på Falköpingskonventet (med en låt gjord med ASet. AS=Audio Sculpture). Vidare har vi Unit 17's demos (EPSS, GOGG osv.) som har bättre ljud än SYNC's (eftersom det inte låter lika tyst). Och nu så har det kommit ett

femstjärnigt STE demo från Norge: Songs of the Unexpected (The Ultimate Musical Experience) programmerat av Wizzcat och med musik från Walkman och Gladiator. Walkman har förresten blivit medlem av The Maniacs of Noise. Ljudkvaliteten är suverän, långt bättre än något jag har hört på Amigan. Basen är mycket bra. I själva huvud-demot finns det 8 låtar att välja mellan. Före denna del så finns det ett intro med en annan låt och så spelas det en låt när man laddar. Min favoritlåt är Klisje paa Klisje som är över 10 minuter lång. Ljudet är reglerbart (bas, diskant, volym osv.). Skaffa dig en kopia och lyssna med egna öron... Wizzcat (Karl Anders) är skaparen av Sound Trackern ESION XLI.

NeoChrome 2,20 (Master)

När många andra demogrupper sysslar med att göra program för att skapa vacker musik så har Chaos Inc. (medlem i gruppen Delta Force) sysslat med att förbättra ett redan bra ritprogram. Han har förbättrat NeoChrome som ursprungligen är programmerat av Dave Staugas. De som köpte ST:n tidigt fick med detta program med datorn (NeoChrome fanns även med i ett programpaket som man fick vid datorköp nyligen). Senare såldes det kommersiellt innan det blev en Shareware produkt. Programmet får kopieras fritt men man ska skicka en slant till Dave Staugas om man gillar programmet och använder det flitigt.

Neo Chrome 2,20 erbjuder dig bland annat:

- ☆ Jack Knife (du kan klippa ut oregelbundna block och placera där du vill)
- ☆ Upp till 10 olika arbetsskärmar
- ☆ Välj funktion med tangentbordet eller musen genom att klicka på ikoner.
- ☆ Ladda och spara som Neo, Degas (PC1 och P11), IFF och Doodle.
- ☆ Roter objekt (alla vinklar)
- ☆ Nytt animations redskap
- ☆ Spara paletten (assembler och C)
- ☆ Byta palett vid varje scanline
- ☆ Stöder STE/Blitter - Rastrar - Realtids förstoring i nederborden
- ☆ Remap funktion
- ☆ Anti-alias (tar bort skarpa kontraster)

NeoChrome 2,20 har de funktioner som behövs för att skapa snygg grafik. Att det dessutom arbetar snabbt och är Shareware är ju ingen nackdel.

I nästa nummer fortsätter vi med en ny Demospalt .

BRÄKNE-HOBY

**TOMAS EKLUND
DATA AB**

Gamla Häradsvägen 2
370 10 Bräkne-Hoby
Tel: 0457-805 12
Butik: 0457-800 55
Fax: 0457-805 12

EKSJÖ

Chara' Data AB

Datorer, Programvara,
Skrivare, Tillbehör
Commodore Atari ST

Jungfrugatan 13,
575 31 Eksjö
Tel: 0381-10400/10402

GÖTEBORG

MIRAGE DATA

PC • AT • 286 • 386 • LAPTOP •
• FLERANVÄNDARSYSTEM
• UPPGRADERINGAR
• FÖRETAGSPAKET
• MONITORER • SKRIVARE • TILLBEHÖR
• PROGRAM • SPEL • LITTERATUR

NYTT • BEGAGNAT • REPARATIONER
Plantagegatan 9, 413 05 Gbg.
Tel: 031 - 12 00 76. FAX: 031-14 75 61

LINKÖPING

DATAMASKINEN AB

**AMIGA
&
ARCHIMEDES**

Nygatan 22, 580 02 Linköping
Tel: 013-11 25 77 Fax: 013-11 06 16

NORBERG

**LARKMAN
Computer Center**

DET MESTA AV DET BÄSTA
TILL DIN HEMDATOR

Tel nr
Butik: 0223-203 80
Postorder: 0223-209 00
Spännarhyttan NORBERG

JUBILÉUMSPRISER

1991
20
år

BECKMAN
Beckman Innovation AB

BUTIK Må-Fr 10-18
Lö 10-14
Tel: 08-39 04 00
08-91 22 00

UPPSALA

JOWI DATA

• JOWI SYSTEM • ATARI • SKRIVARE
• LASER • PROGRAM • REPARATIONER

**ORDERTELEFON
018-131515**

BUTIK 018-122445, FAX 018-153586
DROTTNINGG. 11, 750 03 UPPSALA

PROTEXT

PROFFSORDBEHANDLAREN
för din Atari/Amiga/PC

900:-
ex. moms

**BREMBERG
electronics**

Villa Bergvalla 5373, 544 00 HJO
Tel 0503-403 30 Fax 0503-400 33

Hackerence IV (Forts. fr. sid: 37)

Snabbfakta Hack IV

Inträde: 50 kr(eller 0 kr om man hade med sig två extra betalande deltagare)

Antal deltagare: 350 st.
Antal sålda liter Coca Cola(i baren): 1000
Antal backar Coca Cola som gick åt första kvällen: 120 st.

Antal sålda pizzor(i baren): 700 st.
Antal sålda chipspåsar(i baren): 300
Antal timmar hacket varade: 48
(från kl.18 på fredag till kl.18 på Söndag)

Vanligast förekommande datorer: Amiga och Atari ST

Nytt Hack i November

Den 1-3 November anordnas Hackerence V i Härmö-

sand. Det är ingen idé att ni föranmäler er förrän i början av September eftersom anmälningar börjas tas upp då. Men när väl tiden runnit dit så är det bäst för er att anmäla er eftersom det kommer att bli avsevärt dyrare att betala vid inläppet än i förväg. Mer information kan fås genom att ringa till UFHs kansli på telefonnummer: 0611-110 57 (eventuellt telefonsvarare).

Lars Johansson

Alla barnen sinnade i havet - utom Kaj som låg i magen på en haj.

BILDJAKTEN 6 1/2

VINN ETT AV 10 PROGRAM

Dags att sätta igång så här i skolstarten. Vi delar ut 10 datorspel i varje tävling så ta chansen du också!

FINA PRISER!!!

Tio vinnare att dras och var och en får ett program för just sin dator. Vinnarna presenteras i nummer 7/91

SÅ HÄR GÖR DU:

I rutan härintill ser du sju små bilder. Var och en bild är utskuren ur någon av de sidor som tidningen innehåller. Sidonumren fyller du i på talongen här intill och tävlingssvaret skall vara inskickat senast den 6 September, 1991

Lycka till!

VINNARNA I "BILDJAKTEN" 5/91

10 program har skickats till följande lyckliga vinnare:

Fredrik Berggren, Piteå. Oalid Burström, Kåge. Fredrik Degerfeldt, Ny-näshman. Torbjörn Fröjd, Gävle. Pernilla Johansson, Halmstad. Thomas Karikoski, Torshälla. Peter Lundkvist, Täby. Stig Rasmusson, Bara. Bengt Visse, Insjön. Joakim Östhus, Solna.

GRATTIS!!!

• Bild nr 1 fanns på sid Bild nr 5 fanns på sid

• Bild nr 2 fanns på sid Bild nr 6 fanns på sid

• Bild nr 3 fanns på sid Bild nr 7 fanns på sid

• Bild nr 4 fanns på sid

BILDJAKTEN 6 1/2 /1991

Namn:.....

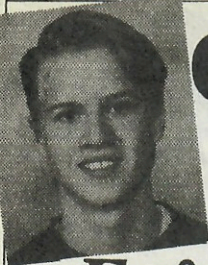
Adress:.....

Postnr/Ort...../.....

Dator:

Kupongen skickas till Selda Media, Box 152, 448 01 Floda.
Märk kuvertet med: "Bildjakten 6 1/2" och klustra INTE igen filiken, tack!

(P.S. EN AVSKRIFT GÅR PRECIS LIKA BRA)



COMMODORE 64 IN TOTO

Frågor och Svar

Detta må vara ett specialnummer, men för att inte drunkna i läsarbrev så är det bäst att jag avverkar några även i detta nummer. Om du har problem med och frågor om din sextiofyra så är detta adressen du skall skicka dina funderingar till: Frågor och Svar, Mikael Pawlo, 64 in toto, SHN, Box 152, 448 23 FLODA. Ni är även välkomna med listningar och kommentarer på tidningens innehåll. Märk bara kuverten med vad de innehåller (det går bra att skicka flera ärenden i samma kuvert). Många läsare som skriver tvivlar på att jag läser alla brev, men det gör jag faktiskt. Vad vet jag, vad vet jag, kanske kan det ligga en kvarglömd tiotusenlapp i något brev...

Yo! Hur laddar man in program, utan att släcka skärmen, på kassetten? Johan Andersson, Stockholm

Svar: Det är alltid lite farligt att mixra med laddningsrutinerna då programmen ibland inte går att ladda som de skall ifall laddningsrutinen är manipulerad. Ett enkelt sätt är dock att ställa laddningsvektorer att peka på följande rutin:

LDA#\$1B STA\$D011 ;Skärm 1 Mhz mode
JMP\$F6ED ;Originalvärde

Dessa instruktioner gör att skärmen sätts till 1 Mhz-mode, dvs. släcker ej skärmen. JMP\$F6ED hoppar till laddningsvektorernas utgångs-

inställning. För att aktivera rutinen skriver du in instruktionerna med en assembler eller en monitor och ställ sedan om vektorerna. Om rutinen t.e.x. skulle ligga på \$8000 (#32768) så gör du detta på följande sätt:

POKE 808,0 POKE 809,128 (128 kommer ifrån 32768/256)

Observera att datorn nu inte skriver ut namnet på det program den hittar, det kommer att stå "searching" ända tills programmet är färdigladdat.

Hej SHN! Jag har lite frågor och en del synpunkter på er tidning. Men först vill jag tacka för en superb

tidning (lite smicker skadar aldrig) och det är bra att ni tar upp material för alla datorer. Själv har jag en Vic 20 och en C64 och vår familj har en Amstrad PC. Det är bara en sak som grämer mig och det är att ni knappt gör några spelrecensioner på C64a spel. Jven om det inte tillverkas så särskilt många spel till denna dator så kan ni väl recensera de spel som på 64an med en 64a även om det nu råkar vara så att spelet även finns på Amiga och Atari ST?

Nu till frågorna: 1. Finns det något program där man kan göra spel eller program likadant som på STOS till Atari eller AMOS till Amiga? I så fall skulle man kanske få en liten recension på ett sådant?

2. Vad gör man om man har en idÉ till ett spel och inte vet hur man programmerar eller inte tror att man kan göra det lika bra som de proffs som gör de verkligt bra spelen och dessutom vill att spelet skall komma ut på marknaden?

3. Om man står inför ett köp av en diskdrive till en C64, vad skall man då satsa på om man ej är beredd på att punga ut en förmögenhet (jag har tittat på flera diskdrives men de kostar nästan mer än datorn)?

4. Varför är Månadens disk en diskett (det vore väl konstigt om Månadens diskett var en kassett?/Attle)? Det finns de datorägare som ej har skaffat diskdrive och inte orkar knappa in listningarna, men gärna vill ha programmen. Det var allt från mig och än en gång tack för en mycket bra tidning.

Viktor Malmberg

Svar: 1. Ja, Activisions "Game Maker" är den närmaste motsvarigheten till AMOS/STOS, men programmet är från 1985 och är därför något föråldrat. Enklare spel går dock att göra med programmet (såsom t.e.x. Pitfall(även det från Activision)). Ett nyare men snävare program är "Shoo!em up Construction Kit", med vilket du kan göra enklare Shoo!em up spel eller program typ. Cauldron. Problemet med SEUCK är att man saknar friheten att kunna addera egna funktioner såsom att möjlighet till att plocka upp bättre vapen eller samla saker. Om man har fler än 10 spritar på

Alla fejer är trötta - Då säger Örtjan: Detta är bara början.

Clas infraröda imbecilla katt

Som ni kanske har märkt så är detta nummer inte ett helt normalt esshåenn nummer. Till att börja med så är Attle helt väck ur den här spalten (trodde du ja! /Attle), för det andra så är 64 in toto (gnägg!) något omformad för att inte säga helt deformerad. Innan ni sätter igång med att läsa så vill jag bara säga att eventuella olikheter med nu levande personer är helt oavsiktliga. Varför blev det då så här?

Mina första teorier när jag ryktesvägen fick höra talas om detta nummer var att en lågstrålände, slemgrön meteorit från Mars hade slagit ner i närheten av, eller kanske mitt på, redaktionens nya lokaler, att Attle hade blivit uppäten av ClasY imbecilla infraröda katt från Blekinge (hu så hemskt) eller möjligen att Lennart Svan hade börjat göra nyin-

spelningar av John Blund med sin hessa, sandpappersraspiga röst (hjälp...). Så lindrigt kom jag, och ni som läser detta, dock inte undan den här gången... Det är chefredaktören, Mr (Beow)Ulf himself, som har fått den sjuka idÉn att ge ut ett extra nummer. Normalt ger man extranummer när småflikorna i publiken skriker och svimmar framför scen, kastar upp diverse klädesplagg på scen o.s.v., men eftersom någonting mycket fruktansvärt och hemskt måste ha hänt på redaktionen så ger vi nu ut ett extra nummer helt utan att någon har skrikit och svimmat framför redaktionens portar (i och för sig skrek och svimmade jag när det blev strömavbrott och jag inte hade sparat mitt arbete på 4 dygn (eller var det en halvtimme? /Attle) men det var framför joystickportarna (den var usel för att inte säga fruktansvärd och underkänd.../Attle (jag vet, men någonting skall jag väl skriva? (Men skriv någon annanstans då.../Attle))), inte heller har någon kastat upp några klädesplagg på redaktionshuset. Det närmaste uppkastning jag har kommit på senaste tiden var när jag såg den gemensamma minen på de alltfjämt skoltrötta som kommit

tillbaka från sommarlovet för att sätta sig i sina tränga, obekväma och tråkiga skolbänkar igen (en titt i spegeln gjorde bilden fullständig), läsa om slemsvampar, integraaler, Gustav Wasas mormor och andra intressanta saker.

Nåväl, ett extra nummer skall det alltså bli... Jag skickade ner mitt material till redaktionen som vanligt en helt normal, regnig söndagseftermiddag. På måndagen tog jag emot ett telefonsamtal från (var)Ulf(en).

Ulf hade några förslag på förändringar till numret och påpekade att det var för nummer 6 1/2 som jag skulle skriva. Jawohl, sade jag på min, nästintill perfektion, finslipade italienska, vad är det som är fel (förutom att det enda italienska ord jag kan är "llire") med mitt material? Det ymmördande svaret blev -Orden... Sagt och gjort, jag började om med nummer 6 1/2, bara för att efter 4 dygn av intensivt, oavbrutet och fullständigt nedknattrande på amöban, under kvällskvisten bli avbruten av ett strömavbrott.

Efter en kortare session av mörker återkom strömmen och våldsamt snyftande hävde jag mig upp på armbågarna, bara för att erinra mig om att jag inte hade sparat någonting någonstans under mitt datoranvändande. Jag återgick till min position i mörker och av våldsamt snyftande, med den skillnaden att mörkret nu var av en mer

skärmen börjar dessutom kraftiga buggar visa sig. Det saknas dessutom möjlighet att göra musik i SEUCK till skillnad från Game Maker. Vid en jämförelse rekommenderar jag därför Game Maker trots dess ålder. Några PD-program finns det också som t.ex. "Arcade Machine" av Eltronic vilket ger vissa funktioner som underlättar spelskrivandet.

2. Lär dig programmera, eller ta kontakt med någon som du kan lita på som kan programmera. Att vara speldesigner innebär inte bara svårigheter med nya spelidéer, det gäller dessutom att kunna behålla sina idéer inom en mindre krets tills spelet är klart (jfr. Arkanoïd och Krakout) så att ingen stjälar ens spelidé.

3. Skaffa en 1541. Det är den enda driven som är fullständigt kompatibel med 1541, dvs. piratdrivarna fungerar inte som de skall med varandra - de klarar ibland inte av att läsa disketter som kommer från en annan drive än det egna märket.

4. Tyvärr är kassettkopiering en alltför dyr och tidskrävande process för att SHN skall kunna bistå kassettägarna, dessutom är det alltså problem med tonhuvuden o.s.v. så det skulle förmodligen inte fungera även om vi hade de tekniska förutsättningarna.

På spelfronten (C64) är det inte så dött som man skulle kunna tro när man tittar på spelrecensionerna i SHN. Problemet är att spel företagen oftast bara skickar tidningen en version av spelet - och då i Amiga/Atari format. Vad jag har märkt av läsarbreven så är det många som inte tycker om Amiga/Atari koncentrationen i spelrecensionerna utan vill ha fler (nu är det knappt några alls) spelrecensioner på C64. Jag skall tala med Clas (allsmäktig nåja.../Attle) spelredaktör och se om det går att göra någonting åt saken.

/Mikael Pawlo

biologisk art än tidigare. Efter att ha öppnat ögonen igen och laddat in ordbehandlaren kände jag hur inspirationen sögs ur mig precis som hur vattnet pressas ur en välfylld tvättsvamp från Somalia när en tungt lastad österrikisk långtradare utrustad med en Pioneer stereo och en V12:a kör över den. Jag återintog min biologiska position i mörker och somnade...bara för att väckas av ett dovt muller. En snabb undersökning av mitt sovrum gav resultatet att bullret förmodligen kom från min efter 4 dygn av oavbrutet, intensivt datoranvändande mycket tomta magsäck och inte från något bergatroll, som jag hade hoppats på. Ett par ostsmörgåsar senare kastade jag mig över den stackars, till försvar oförmögna, sextiofyran. Vad jag lyckades åstadkomma kan ni se här intill, om nu inte Ulf får för sig att det är fel på "orden" i listningarna...

Men vad hade då hänt på redaktionen? Hur kunde det komma sig att Ulf och de övriga bestämt sig för att ge ut ytterligare ett nummer i år? Beväpnad med skjutjärnsjournalisten Örjan Sniis (PTV) bok "Konsten att få en intervju med New Kids" i bakfickan, drog jag en telefon ur närmaste jack och slog med upphetsade och häftiga andetag numret till redaktionen. En erfarenhet rikare satte jag tillbaka telefonsladden in i jacket, lugnade ner min tydliga alltför bokstavligen

I nummer 3/91 ställde jag en liten fråga, "hur många gångervill man hoppa på Attle?". Jag lovade att ha med mitt och de fyndigaste läsar svaren i nummer 6. När det i tidningen står nummer 6 förstär genast den vane SHN läsaren att det är Attle som har varit framme (VARFÖR hackar alla på mig? /Attle) (Vi är hackers! /Mikael), svaren redovisas naturligtvis i nummer 6 1/2. Nummer 6 1/2 är det nummer som följer på nummer 6 som du hade i handen för en månad sedan, men som du nu inte har i handen så tillvida att du inte ägnar dig åt Attles favorithobby - stereoskopisk esshämn läsning. Den observante läsaren förstår att svaren kommer att redovisas här och nu. Den inte så observante läsaren ser förmodligen inte den här texten så jag tycker att vi struntar i honom (tyvärr är det sällan en henne). Låt oss börja...

Signaturen Anders i Örebro kom med följande förslag: "Inte så många gånger så att han blir sur och går till attack!". Att Anders inte är alltför van vid Attle märker jag, då Attle vanligtvis attackerar oskyldiga fröjdepinnar, läsarbreven och stackars tidningsredaktörer alldeles oprovcerat (Det där skall du få för! /Attle) (alldeles oprovcerat...),

Gåtan

vad som skulle hända om man provocerade honom vågar jag inte ens tänka på, men enligt en gammal sägen kan det mycket väl ha varit en provokation mot Attle som gav upphov till den första istiden...Flera läsare

har skickat in tal så stora och med så gigantiska exponenter så att jag skulle kunna fylla en hel årgång av SHN, med vart och ett av dem. Av samma skäl redovisar jag dem inte här (den som är intresserad kan alltid skriva ett brev och be om en kopia, glöm inte att bifoga 150000 kronor i oslickade frimärken så att jag har råd att skicka tillbaka svaret - märk kuvertet med "Lättlurd").

Mitt eget svar som jag har fått fram efter decennier (ta inte i så att du spricker /Attle) av forskning och hårda studier har jag blivit ombedd av Ulf (chefredaktören) att stryka, då det skulle kunna ge fruktansvärda konsekvenser om Attle skulle få syn på det. I sådana fall kommer jag bli tvungen att, minst, emigrera till månens baksida, och där har de enligt hemska rykten inte några 220 volts elurtag vilket i sin tur skulle innebära slutet för 64 in toto. Så jag hoppas att ni har överseende med att mitt svar blev censurerat...

/Mikael Pawlo

Månadens rättelse

Jag fasar för att detta skall bli en fast rubrik i SHN, men faktum är att nr 3/91 var mycket dåligt korrekturläst. Jag tar på mig hela ansvaret för att jag inte upptäckte att de tre lista raderna i listningen "Musikrippare" saknades (ett tack till Amatoki of Ultravision samt Mr. Perfect vilka upptäckte felet). Lite skuld maste jag dock skjuta på sätteriet da de tre raderna fanns med på disketten jag skickade dem med programmet.

Men helt i enlighet med Murphys 814:nde lag sa blev det alltså fel ändå... Murphys attahundrafortonde lag lyder: Om det kan bli fel i listningarna sa blir det också det. Dessa rader skall läggas till de som fanns publicerade i nummer 3/91 (programmet på Månadens diskett var dock helt korrekt (varför ännu mer skuld bör läggas på sätteriet. Faktum kvarstår dock - jag missade felet i korrekturet, sorry!)) : 2190 DATA 24,212,76,238,194 2200 DATA 47,66,89,77,80 2210 DATA 0,0,0,0,0

/Mikael Pawlo

tagna skjutjärnsjournalistik och slog med lugnare andetag numret till hemskdatornytt. Clas svarade med sin vanliga röst och lät fullkomligt normal när jag frågade vad som hade gått fel, om universum kanske var dömt att bli utplånat av galna poesiälskande vogoner som planerat att lägga en motorväg där universum nu ligger, eller om kanske Tor eller Oden beslutat sig för att återuppta sina gamla aktiviteter. Clas lät konstigt nog något besvärad och bad mig tala med Ulf. Clas mumlade dessutom något om någon galning. Var det kanske en psykopatisk "Hellfire Attack"-förgiftad fladdermus som hade flugit in på redaktionen och bitit tag i Attles överdimensionerade öron (Attles öron gav mig faktiskt en ny syn på begreppet den fjärde dimensionen)? Jag rös när Ulfs röst nådde mina öron genom den övre delen av telefonluren. Med darrande röst frågade jag vad som hade hänt på redaktionen, och för min inre syn såg jag en jättelik, ultraviolet, hårig best som gick bär-särkagång på redaktionen. Ulf förstod inte vad jag menade så jag berättade om mina tankar kring extranumret. Ulf skrattade gott och frågade om jag skämtade eller så, vilket jag naturligtvis genast avlog och undrade för mig själv om det kanske var Ulf som hade blivit biten av fladdermusen. Då gav Ulf mig följande förklaring

till varför det skulle komma ut ett extranummer, 6 1/2: - Vi strävar efter att nå en utgivningstakt av tolv nummer per år, och då annonsörerna strömmat till på sista tiden (sedan din spalt kom in i tidskriften /Attle) (Tack Attle, nu skall jag föda dig med läsarbreven ytterligare ett halvår /Mikael) har vi nu möjlighet att genomföra...

Mitt alltmer växande sömnbehov tog här ut sin rätt under denna krävande lyssningsövning och jag föll in i sömnens glömska. Ulf föll dock inte in i sömnens glömska utan fortsatte att tala om sina planer på UHN (Universal Home-computer News) och världsherravälde i ytterligare fyra och en halv timme innan han insåg att praktiskt taget satt och talade med sig själv. Det var alltså ingen ryslig sabeltandad tiger eller någon illasinnad norsk fjord som låg bakom extranumret. Det var helt enkelt Ulf som fått en av sina idéer igen... Men det kan vara bra att ge ut ett extranummer i förebyggande syfte - nu slipper vi kanske se hemdatornytt's lokaler skymda av tusentals klädesplagg ditkastade av ivriga läsare som inte vill ha något annat än just ett extranummer...

/Mikael Pawlo

Alla sparkar boll på gatan utom Ford - han sitter i grillen på en Ford

Månadens listningar

Några listningar vill ni vill ni vill ni... det känns som jag upprepar mig på något vis så jag hoppar hoppar hoppar över inledningen och går går går går direkt på listningarnananana.

BYMP FREEZER

Den första listningen kallar jag BYMP FREEZER och det är en rutin som gör att du i alla lägen kan frysa sextiofyran och få allting att stanna upp, även om det som du skall frysa innehåller en interruptrutin!

Rutinen aktiveras med SYS 700 och du stoppar sextiofyran med att trycka på CTRL och commodoretangenten samtidigt. Du sätter igång den igen genom att trycka på CTRL och SHIFT samtidigt.

Rutinen fungerar på alla program som inte använder adresserna #679-#699 (\$2A7-\$2BB).

Tyvår skriver väldigt många crunchers över dessa adresser med sin upp-packningsrutin. Detta gör att de flesta demos och spel inte går att frysa med rutinen, om man bara kör rutinen rakt av. För att kunna frysa spel och demos som skriver över rutinen med upp-packningsrutinen eller med själva programmet kan man gå tillväga på två sätt:

1. Du tar reda på startadressen till demot/spe-

let, resettar laddar in frysrutinen och aktiverar den. Du kör sedan programmet som du vill frysa och fryser det...

2. Om frysrutinen skrivs över av det program som skall frysas så kan du flytta rutinen genom att skriva SYS 832,A,B där A är högbyte och B är lågbyte. De formuler du skall använda för att få fram A och B syns i följande lilla BASIC program :

```

5 REM *** BYMP FREEZER ***
6 REM *** AV MIKAEL ***
7 REM *** PAWLO ***
10 FORI=679TO752:READA:POKEI,A:NEXT
20 FORI=832TO876:READA:POKEI,A:NEXT
30 DATA 173,141,2,201,6,208,10,32,159
40 DATA 255,173,141,2,201,5,208,246,32
50 DATA 234,255,96,160,0,132,251,132
60 DATA 253,169,160,133,252,169,224,133
70 DATA 254,162,64,177,251,145,251,177
80 DATA 253,145,253,200,208,245,230,252
90 DATA 230,254,202,208,238,120,165,1
100 DATA 41,253,133,1,169,2,141,51,234
110 DATA 169,167,141,50,234,88,96,173
120 DATA 230,2,133,252,173,235,2,133
130 DATA 251,32,155,183,142,230,2,134
140 DATA 254,32,155,183,142,235,2,134
150 DATA 253,160,0,162,20,177,251,145
160 DATA 253,200,202,208,248,160,20,169
170 DATA 96,145,253,96
175 PRINT "*****"
180 PRINT "RUTINEN LIGGER NU I MINNET."
190 PRINT "AKTIVERA DEN MED SYS 700"
200 PRINT "FRYS SEDAN SEXTIOFYRAN GENOM"
210 PRINT "ATT HALLA COMMODORE OCH"
220 PRINT "SHIFT NERE SAMTIDIGT."
230 PRINT "SATT IGÅNG DATORN IGEN GENOM"
240 PRINT "ATT HALLA CTRL OCH SHIFT"
250 PRINT "NERTRYCKTA."
260 PRINT "RUTINEN KAN FLYTTAS MED"
270 PRINT "SYS 832,HÖG,LÅGADRESS"
280 PRINT "FÖR VIDARE INFORMATION SE"
290 PRINT "TIDNINGEN."
300 PRINT "LYCKA TILL! /MIKAEL PAWLO"

```

nystart=49152:A=nystart/
256:B=nystart-(A*256):PR
INT"A=";A;"B=";B

"Nystart" är den adress som du skall flytta programmet till i decimalt format. Om du skriver in det lilla programmet får du fram de värden som du skall använda för flyttningen.

Cursor designer

Den andra rutinen är en önskan från Daniel Almström i Almunge och är ett program som gör att du kan designa din egen markör. I sitt nuvarande format ger programmet markören utseendet

av Glada Gubben. För att lägga in din egen markör är det bara att ändra de sista DATA-satserna. En etta ger en fylld punkt och en nolla en tom.

Svenska felkoder

Månadens sista program är något så ovanligt som ett läsarprogram! Mannen bakom det heter Peter Karlsson och kommer ifrån Frövik. Peter skickade in en hel disk med diverse program och kanske kommer det att komma med ytterligare något av hans program i tidningen i framtiden.

Peter önskade sig en disk med lite "gamla godingar" (inte de som låg på Gamla godingar disketten som Gunnar satt ihop utan ytterligare några) och som tack för sina listningar får han inte bara en diskett, utan två med gamla godingar.

Det program som är med i detta num-

```

5 REM *** CURSOR DESIGNER ***
6 REM *** AV MIKAEL PAWLO ***
7 REM *** FÖR 64 IN TOTOI ***
10 FORBYMP=49152TO49185:READA
20 POKEBYMP,A:CH=CH+A
30 NEXT
40 IFCH<>6129THENPRINT"FEL I DATA!":END
50 V=53248:POKE56334,PEEK(56334)AND254
60 POKE1,PEEK(1)AND251:SYS49152
70 POKE1,PEEK(1)OR4
80 POKE56334,PEEK(56334)OR1
90 POKEV+24,(PEEK(V+24)AND240)OR12
100 FORBYMP=13568TO13575
101 READAS:B=0:C=0
102 FORD=BT01STEP-1
103 C=C+1:B=B+VAL(MID$(AS,C,1))*2*(D-1)
104 NEXTD
110 POKEBYMP,B:NEXTBYMP
120 DATA 169,0,133,251,133,253,169,48
130 DATA 133,252,169,208,133,254,160,0
140 DATA 177,253,145,251,200,208,249
150 DATA 230,252,230,254,165,252,201,54
160 DATA 208,239,96
170 REM *** MARKÖRENS UTSEENDE ***
180 DATA 01111110
190 DATA 10000001
200 DATA 10100101
210 DATA 10000001
220 DATA 10100101
230 DATA 10011001
240 DATA 10000001
250 DATA 01111110

```

mer är en käck liten rutin som gör om datorns felmeddelanden till svenska.

Lycka till med inknappningen!

 Mikael Pawlo

```

0 PRINT "Svenska FELKODER":POKE53280,6:
POKE53281,6
1 PRINT "FLYTTAR ROM TILL RAM. ";
10 FORI=49152TO49185:READA:POKEI,A:NEXT:
SYS49152
20 DATA169,160,133,252,169,224,133,254,1
69,,133,251,133,253,160,
30 DATA177,251,145,251,177,253,145,253,1
36,208,245,230,252,230,254,208,237,96
41 PRINT "KLART. ":PRINT "FÖRSVENSKA. ";
50 A=41374:P=41768
60 FORI=1TO29:READAS:H=INT(A/256):L=A-(H
*256):POKEP,L:POKEP+1,H:P=P+2
70 FORJ=1TOLEN(AS):B=ASC(MID$(AS,J,1))
80 POKEA,B:A=A+1:NEXT:NEXT
100 A=41833:READAS:F0RJ=1TO7:B=ASC(MID$(
AS,J,1)):POKEA,B:A=A+1:NEXT
110 A=41841:READAS:F0RJ=1TO4:B=ASC(MID$(
AS,J,1)):POKEA,B:A=A+1:NEXT
120 A=41859:READAS:F0RJ=1TO5:B=ASC(MID$(
AS,J,1)):POKEA,B:A=A+1:NEXT
125 A=44284:READAS:F0RJ=1TO14:B=ASC(MID$(
AS,J,1)):POKEA,B:A=A+1:NEXT
130 A=44300:READAS:F0RJ=1TO16:B=ASC(MID$(
AS,J,1)):POKEA,B:A=A+1:NEXT
135 PRINT "KLAR."
140 REM**60-80**
150 DATA "FÖR MÅNGA FILE-", "FIL ÖPPE"/, "F
IL EJ ÖPPE"/, "FIL EJ FUNNE/"
160 DATA "ENHET EJ FUNNE"/, "EJ INFIL", "EJ
UTFIL", "FILNAMN FATTA"
170 DATA "FELAKTIGT DEVICENUMMER-", "NEXT U
TAN FO-", "SYNTA*", "RETURN UTAN GOSUJ"
180 DATA "SLUT PÅ DAT*", "FELAKTIG KVANTIT
EI", "FÖR HÖGT TAL", "SLUT PÅ MINN"
190 DATA "RAD EJ FUNNE"/, "UTANFÖR DIMOMRA
D"/, "REDAN DIMENSIONERA!"
200 DATA "DIVISION MED NOLL", "EJ DIREKI",
"STRANG/VARIABEL", "STRANG FÖR LANI"
210 DATA "FILDAT*", "UTRÅKNING FÖR KOMPLE
", "KAN EJ FORTSÄTTA"
220 DATA "ODEFINERAD FUNKTION", "VERIFI", "
LOA"
230 REM**100**
240 DATA "-FEL. "
250 REM**110**
260 DATA "RAD:"
270 REM**120**
280 DATA "STOPP"
290 REM**125**
300 DATA "FÖR MÅNGA SVAR"
310 REM**130**
320 DATA "?SIFFROR, TACK! "
330 POKE1,54

```

READY.

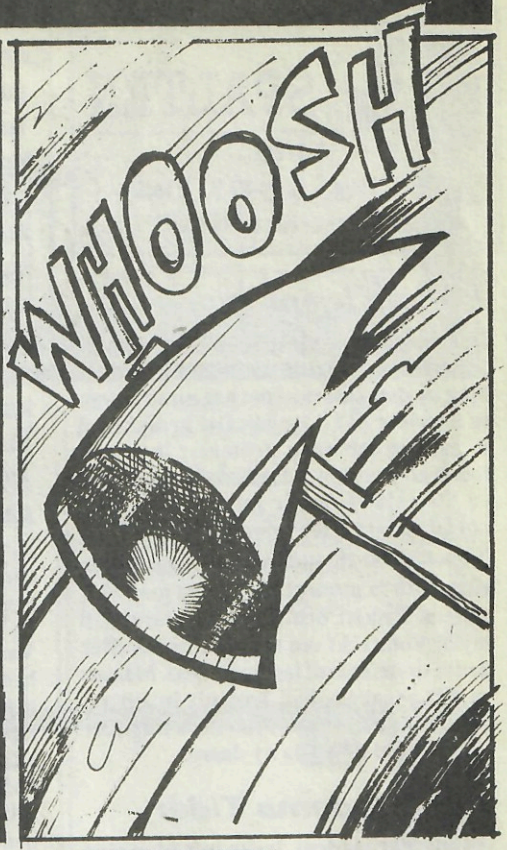
TORSTEN

© WAN 00/91

NISOM FÖLJT MED
DE SENASTE MÅNADERNA
VET ATT TORSTENS
SITUATION SER
MÖRK UT...



HUGG NÅN GÅNG
DÅ!

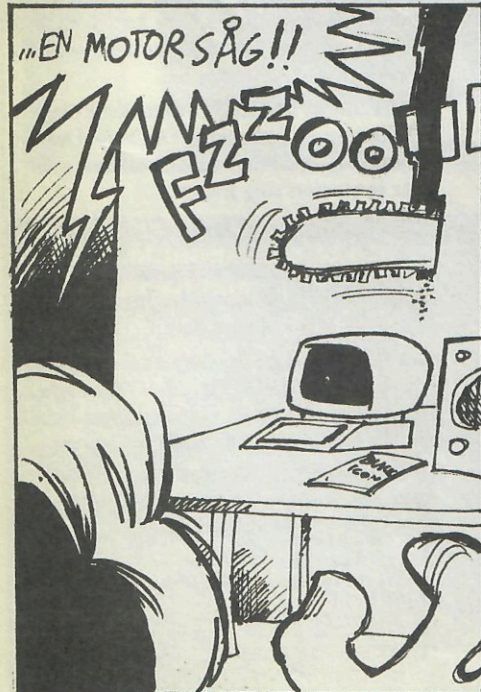


STOPP! VÄNTA!



HÖR DU DET
DÄR BRUMMANDE
MOTORLJUDET...
PRECIS SOM ...

...EN MOTOR SÄG!!



HEM KAN
DET VARA?..



POLISEN?



KROND FOGDEN?



TV-PEJLINGEN?



GODAFÖN!... MINA
HERBAR



ATT BLI FORTSÄTTAD...

PC SPALTEN

Adress:

SHN, Box 152, 448 23 Floda
Märk kuvertet med "PC"

Hejsan igen!

Har sommaren varit skön? Själv sitter jag just nu i början av Juli och skriver ihop de sista sidorna i det här numret som ju kommer ut i Augusti. Det är tidigt på morgonen och solen strömmar in genom fönstret. Utanför redaktionslokalen finns en liten sjö så det är inte utan att man börjar längta efter semester.

Nåja, tillbaks till vad jag egentligen skulle göra. I förra numret började vi med Månadens Diskett och detta var verkligen mycket omtyckt om man får döma efter den respons som ni läsare gav oss. Massor av PD-program har kommit in till redaktionen och vi kan fylla flera nummer framåt med de bästa av dessa.

Ring Modema Tider

Du som har modem, tveka inte utan ring upp vår BBS där ett stort antal av dessa program nu finns att kunna hämtas hem. Numret till Modema Tider är: 0302-361 39. Parametrarna är 24008N1 och du behöver bara följa anvisningarna som kommer upp på skärmen.

Programmen är packade med PKZip vilket gör att de är små och går snabbt att föra över. Har du inte detta program måste du skaffa det första gången du hämtar filer för att sedan kunna packa upp dem.

Även du som inte har modem har användning för detta program. Speciellt om din hårddisk börjar bli lite överfull. PKZIP är s.k. ShareWare och använder du det skall du betala in 25\$ till PKWARE som gjort programmet. Du kan beställa en disk med PKZIP från oss - se längst ner t.h. hur du gör. Skriv: "PKZIP" på talongen samt vilken diskett (5 1/4", 3.5") du vill ha det på. Priset är 25:-

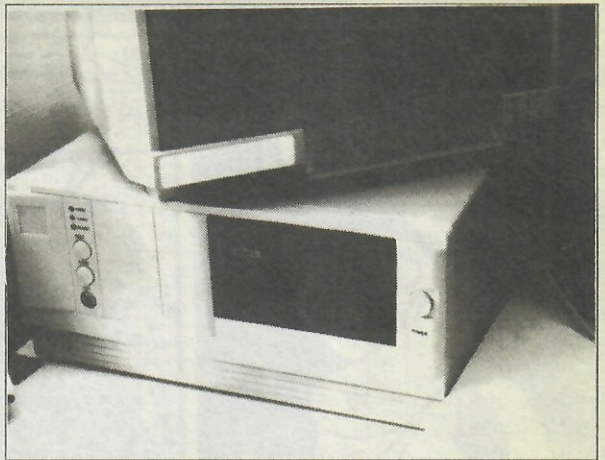
Fler brev, tack!

Dra dig inte för att skriva brev till redaktionen. Gör det helst på en diskett, vilket format du vill. Skriv om vad som helst, tips, listningar, frågor. Alla publicerade brev får en extra diskett tillbaks med lite PD-program som tack för besväret. Om även du hjälper till så kan vi utöka den här sidan efter hand.

Ha det så bra,

Ulf Selstam

För ett litet tag sedan brakade redaktionens gamla XT ihop. Det var nätdelen som gav upp efter år av trogen tjänst. Att få tag på en ny visade sig inte vara lätt då denna modell inte längre fanns att få tag på någonstans. Att laga nätdelen skulle kosta över 1000:- så det var knappast någon idé.



GÖR OM DIN GAMLA XT/AT

Vi byggde om datorn!

Vad göra? Ja lösningen var helt enkelt att bygga om datorn. Firman Suntech AB i Floda säljer nämligen s.k. Dator Kits där man kan bygga ihop en hel dator bit för bit. Ett moderkort 386 med 1Mb kostar t.ex. 2845:-, en diskettstation 1.44 Mb 3.5" kostar bara 495:- osv. Priserna är exkl. moms. I vårt fall behövdes bara nätdelen och det finns ett chassi MED nätdel för bara 995:- i vilket vi plockade in de delar av vår XT som

fortfarande fungerade. Att chassit sedan var så snyggt att man kunde tro att datorn var helt ny fick man s.a.s. på köpet. Arbetet var lite pilligt men kul för den som har lite praktisk läggning. (Skulle aldrig Clas ha klarat av!!/Attle).

Suntech AB skickar Dig gärna sin prislista och kan nås på tel: 0302-306 29 eller fax: 0302-302 19.

Nytt DTP-program

Zingy heter ett nytt Desktop-program som kommer från USA.

Detta program arbetar såväl under MS-DOS som under Windows och ger möjlighet till skrift och grafik i 3D samt ger support åt 16,7 millioner färger. (Vad man nu skall med alla dessa till??)

Intressant är att Zingy är fullt filkompatibelt mellan PC och Macintosh. Priset är ännu inte fastställt.

Ta ett snack med datorn

För de som inte kan använda datorns tangentbord för att skriva in data i sin PC kommer nu ett avancerat system som låter datorn känna igen din röst.

Systemet som heter IBM VoiceType har över 7000 ord som det känner igen men dessutom 2000 definierbara ljud som kan användas som ord. Priset kommer att ligga på ca 18000:- och systemet kräver en 32bitars PS/2 kompatibel dator,

Word Perfect försenad

De som väntar på Word Perfect för Windows får vänta ett tag till. Denna version skulle ha kommit i våras men sista beskedet är att man får vänta till någon gång i Oktober.

Råttor räddas av PC

Ett datorprogram har utvecklats som kan rädda livet på många av de försöksdjur som, idag, används för forskning på laboratorier.

I stället för att skära upp försöksdjuren för att undersöka dem kan man nu simulera detta på datorskärmen. Man kan även se t.ex. en simulerad läkemedelseffekt av tester på hud mm.

Detta kommer inte att göra djurförsök överflödiga över en natt menar Dr David Dewhurst vid Leeds Polytekniska institut men detta är ett stort steg framåt.

Några speltips

I pressläggningsögonblicket damp det ner några norska speltips från Jørn Magne Aadnevik. Här kommer dom:

Sim City: Om du trycker ner Caps Lock och skriver "FUND" får du 10000 extra. Man kan göra detta så många gånger man vill men var 4:e gång blir det en jordbävning.

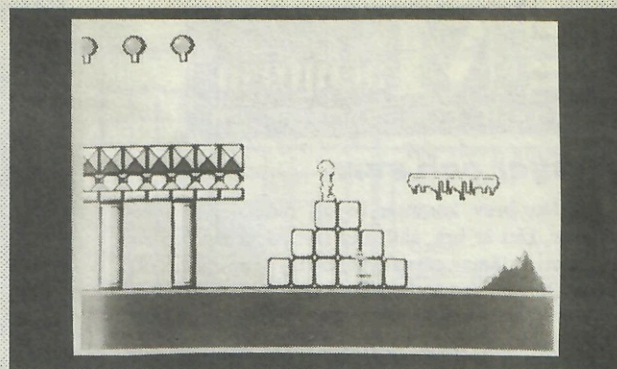
Street Rod: Skriv (i DOS):

```
COPY CON CHEAT.BAT <ENTER>  
echo e 110 50 c3 > DEBUG.INP  
ECHO W >> DEBUG.INP  
ECHO Q >> DEBUG.INP  
DEBUG HOTROD%1.SAV < DEBUG.INP  
ERASE DEBUG.INP
```

Ex: Skriv i DOS: CHEAT (nummer på savegame fil) (CHEAT 1 ger dig 50000\$ i savegamefilen HOTROD1 Denna Batch kräver DOS-filen DEBUG.COM

Roliga PD-spel

Bland alla de PD-program vi har fått in till redaktionen den senaste tiden hittade vi ett kul spel som heter Keen. Det var Niklas Jersblad i Åhus som skickade in disketten till oss.



Keen, som tillverkats av företaget Apogee Software är egentligen den första delen av en trilogi men del 2 & 3 får inte distribueras fritt. Keen är av s.k. Share Ware typ dvs tycker man oim såelet betalar man in 15\$ till företaget. Vill man ha samtliga delar kostar detta 30\$ men då får man även fusk till spelet, den senaste versionen samt en del andra spel på köpet.

Vad handlar då Keen om? Jo en liten grabb vaknar upp som Kapten Keen, Försvararen av Jorden. I del 1 som kallas Marooned on Mars hotas nu Kapten Keen

av fiender från planeten Vorticon VI. De har lyckats stjäla delar av Kenns rymdskepp och

gömt dem. Det gäller nu för Keen att hitta dessa delar för att kunna återvända till Jorden innan hans föräldrar kommer hem!

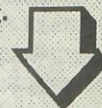
Spelet, trots att det är PD, är mycket välgjort, klart i klass med rent kommersiella program. Vi har testat det på en 286 med VGA och en gammal trött XT med EGA där enda problemet är att programmet kräver minst 920K minne. Programmet känner själv av

vilket grafikkort datorn har och om man har en joystick ansluten.

Beställ från oss

Du kan beställa detta program direkt från oss för 25:-, se beställningstalongen någonstans på detta uppslag.

Denna diskett heter PC.002



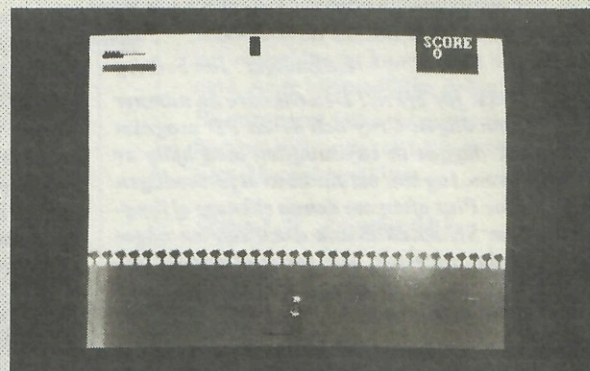
Masken & Air Hunt

Spel 2 & 3 kommer från Henrik Lagercrantz i Bengtsfors. Dessa spel är helt PD och ligger på samma diskett som vi har döpt till PC.003. Spelen som heter "Masken" resp Air Hunt är båda mycket trevliga och välgjorda men fungerar ej på XT-maskiner med CGA. En AT eller 286 med EGA eller VGA går dock

bra att köra dessa program på.

Masken

En mask rör sig på skärmen. Du kan bara ge den nya riktningar och det gäller att styra den så exakt att den kan träffa en liten boll som dyker upp på skärmen.



Varje träff ger poäng och vid ett visst antal träffar öppnas en dörr till nästa nivå.

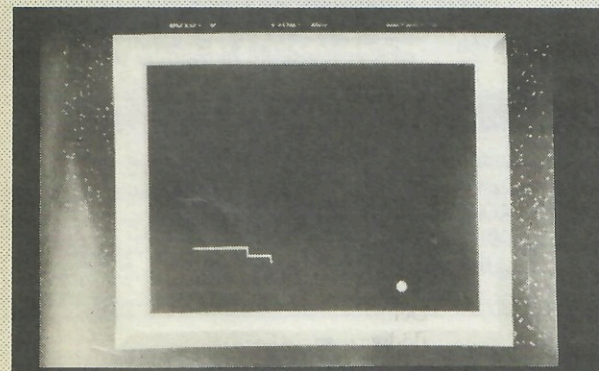
Två spelare kan spela samtidigt och det finns ett stort antal svårighetsnivåer.

Beställ disk nr: PC.003

Air Hunt

Detta är ett slags "Skjuta Anka"-spel fat utan ankor den här gången. Siktet flyttas med siffrorna 4-6 i sidled och 8-2 i höjdlid. Man skjuter med ENTER.

Spelet är definitivt inte lätt men är, i sin enkelhet, riktigt trevligt.



Beställ Månadens diskett/disketter så här:

Använd ett vanligt inbetalningskort på posten. Fyll i den vänstra talonghalvan med namnet på den disk Du vill ha och fyll sedan i beloppet.

Priset:

Priset är 25:-/ diskett (5 1/4") eller 35:- (3.5"). Observera att du som har 3.5" drive bara behöver beställa en diskett, alla tre spelen får plats på samma disk.

POSTGIROT SVERIGE
Meddelande till inbetalningskorttagaren

Jag beställer månadens diskett nr PC-002 + PC-003 3,5"

Namn Namnsson
DISKETT VÄGEN 1
123 45 ORTEN

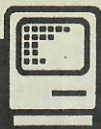
INBETALNING / GIRERING B
Till postgirot 470 50 43-0
Betäningspostens enhetsnamn SELDA MEDIA

Avskickat

Enligt kontonr vid girering

Svenska kronor 35 -

47050430#02#



Macintosh

OM OCH FÖR MACINTOSH

Frågor och svar

Allt fler brev kommer in till redaktionen med frågor. Det är bra, sätt mer fart på denna typ av skrivelser, lämna gärna brev(korta) på en diskett till oss. Du kan använda vilken ordbehandlare som helst, vi kan ta hand om det mesta i den vägen. Märk kuvertet med "MAC" så hamnar det direkt på rätt bord.

Över till dagens brev 1.

Hejsan SHN och alla Mackare!

Jag är en grabb på 14 år som har tillgång till min fars Mac SE 30. Jag har ett problem som jag undrar över. Kompisen till mig har en superräknare med tekniska funktioner som han plockar fram från Äpplemenyn. Jag fick det programmet av honom men det fungerar ej på min dator. Varför?

Jag skulle också vilja veta varför ni använder Mac och inte vanligare hemdatorer när ni nu gör en hemdatortidning.

Hälsningar: Jon Friberg

Svar: Tack för brevet! Den räknare du nämner heter förmodligen Cray och är ett PD program som skall läggas in i systemfilen med hjälp av Förflyttaren. Jag tror att din kamrat förmodligen har en Mac Plus eftersom denna räknare ej fungerar på en SE 30 då denna dator har en något annorlunda processor. Mig veterligt har det inte kommit någon SE30-kompatibel version ännu men jag vet ju inte allt...

Att vi använder Mac på redaktionen är en sanning med modifiering. Som jag har nämt tidigare så skriva många artikelmanus på Atari ST, Amiga och PC och dessa filer konverteras sedan snabbt och elegant till Mac-format. Hitills har inte jag upplevt någon dator som slår Mac i kombination med Page Maker 4.0 även om PC med Windows 3 inte kommer långt efter. Även Atari med Calamus är ett bra alternativ men att lära gamla hundar att sitta.....

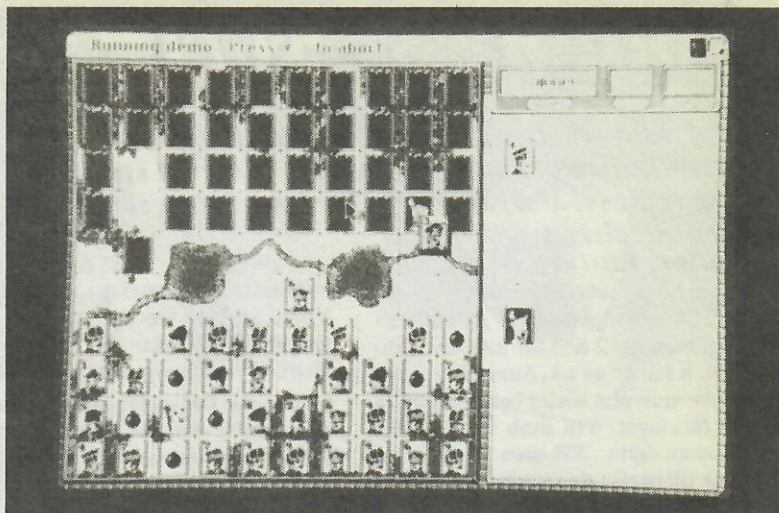
Hej SHN! Tack för initiativet med en Mac-sida. Det är bra att ni tänker på oss som inte bara vill läsa om tråkiga kalkylprogram och systemversioner. Fram för fler spelrecensioner så är denna sida perfekt! Jag har en lite fråga: Finns det finns något bra ritprogram där man kan göra egna ikoner för att sedan kunna användas till olika program?

!Lars Johnsson

Svar: Ja, jag håller med dig om att kalkylprogram är tråkiga men visst kan dessa program underlätta arbetet för den som tvingas att hålla på med annat än spel!

Ja, det finns ett bra program med vilket du kan rita egna ikoner. Som du ser här till höger så har vi faktiskt med det i Månadens Diskett i det här numret. Detta och massor med andra program kostar dig bara 39:- (om du inte är prenumerant)

!Ulf Selstam



Månadens Mini-recension:

Stratego

Den som hatar strategispel kan ju bara hoppa över den här lilla recensionen. Övriga skall veta att Stratego är en datorversion av brädspelet med samma namn.

Istratego krävs en omsorgsfull planering. Två jämnstarka arméer möts på ett slagfält och endast en av dem kommer att segra.

Varje nytt slag är annorlunda även

om arméformationerna liknar varnadra. Full uppmärksamhet krävs och har man ett gott minne för hur spelet utvecklar sig är detta ett plus i spelandet. Att lyckas ta motsändarens flagga kräver både djärvhet och ett taktiskt tänkande. Det var förmodligen här som jag brast för jag lyckades aldrig vinna...

Själva spelet är mycket väl presenterat, manualen inte tjockare än att man snabbt får ett grepp om spelet och själva spelandet... ja det är lite småputtrigt om man är van vid häftigare saker. Hade inte Clas varit på semester när detta skrivs så hade nog recensionen sett annorlunda ut. Jag tyckte dock om Stratego och kommer att återvända till detta flera gånger.

Fakta:

Tillverkare: Accolade
Dator: .. Mac, alla versioner minst
..... 1Mb RAM och 128K ROM
Pris: 499:-
Testare: Ulf

Betyg:

Ljud: Ja, det finns 60
Grafik: Typisk Mac 85
Spelvärde: 80
Värde för pengarna: 70
Medel: 73,8

Det går rykten....

...Om att Apple kommer börja sälja utgående Mac-modeller genom olika varuhuskedjor före Jul (åtminstone i England)

...Att det nya systemet 7.0 ställer till problem för användare av det populära DTP-programmet Quark XPress 3.0. Visserligen dyker inte programmet men bilder som sparats i PICT-format går inte att skriva ut. En betaversion av Quark XPress, 3.1, har nu börjar cirkulera och väntas komma ut i handeln sent i år.

...Att andra problem börjar komma fram i och med att System 7 börjar användas av allt fler Så kan t.ex. det virtuella minnet inte fungera med lösttagbara

hårddiskar. Men som en talesman från Apple säger: "Att ta bort en hårddisk när Macen använder den virtuellt minne är som att slita ut SIMMarna när dator är igång" och dar har han ju kammat hem en poäng.

...Att ett nytt virus har kommit. Det sägs att detta virus fördärvar Macens hårddisk, raderar data och slutligen spränger sönder burken. Nja, nu är det inte fullt så farligt inte. Det virus som avses har hittats bland Hypercardbuntar och det visar sig genom att datorn, helt plössligt börjar spela upp fyra tyska folksånger (dock ej samtidigt!)

...Att Desinfectant snart kommer i en ny version, 2.5, som skall vara helt System 7-kompatibelt.

OPEN FILE

SVENSKA HEMDATOR NYTT RADANNONSER

För endast 10:- får du en annons i denna tidning. Skicka bara in den ifyllda radannonskupongen tillsammans med antingen ofrånkerade frimärken (ej rabattmärken) eller sedel/check i ett kuvert och skicka till:

Sv. Hemdator Nytt, Box 152, 448 23 Floda
Du disponerar 120 tecken. Tar din annons mer plats än så tillkommer 10:- per ytterligare påbörjade 30 tecken.

OBS! På grund av att många annonsmanus uppenbarligen handlar om piratkopierade spel tar vi bara emot annonser där det tydligt framgår att det handlar om originalprogram och ej kopior. Läs villkoren i annonstalongen.

Annonsen som inskickas före pressläggning införes automatiskt i nästkommande nummer. Selda Media ansvarar ej för fel eller riktigheten i annonstexten. Avgift för annonser som refuserats pga ej uppfyllda bestämmelser återbetalas ej

Manusstopp till nr 8-91 är 13 Sept.

Manusstopp till nr 9-91 är 11 Okt.

BREVVÄNNER

Hej alla Sierra galningar. Jag skulle vilja brevvälja med dom som har Sierra + andra bra spel. Joachim Forsberg, Kalmarv. 40, 852 65 Sundsvall

ST(E) kontakter sökes för byte av prg, tips mm. Skicka lista eller ring: Klas Strömberg, Ekillav. 4a, 195 32 Märsta. 0760-19702

Atari ST/STE kontakter sökes för byte av demos, prg, mm. (Lista=103% svar) Skriv till: Ulrik Hagström, Lavendelv. 14, 544 00 Hjo.

ST-kontakter sökes för byte av prg, spel mm. Skicka din lista till: Mikael Borglund, Polkagatan 13, 273 97 Tomelilla

Atari STE.ägare söker brevvänner att byta program med. Skicka lista. Daniel Thuresson, Järnvägsgatan 15, 577 31 Hulstafred

ST-ägare sökes för byte av spel och program. Skriv till Mathias Johansson, Kyrkängsvägen 134, 437 36 Lindome. Tel 031-991471. Alla får svar.

ST/STE ägare sökes. Skicka lista. A.Andersson, Bågv. 43, 544 00 Hjo. 0503-10455

ST kontakter sökes för byte av demos, prg mm. 100% svar. Skicka gärna lista. Benny Alm. Lyckebyvägen 5, 570 80 Virserum

ST-Ägare söker brevvänner för byte av spel, demos. Skriv till Klas Årling, Taserud 8415, 671 41 Arvika. OBS! Skicka lista.

Atari ST-ägare sökes för byte av spel. Skriv till Ville Mäkinen, Ålgården, 671 92 Arvika. Skicka lista. Alla får svar.

8-bitars Atariägare hör av er till mig så att vi kan byta spel och program och idéer med varandra. Roland Purkin, Fasanvägen 7E, 734 34 Hallstahammar 0220-13231

ST(E eller Amiga ägare sökes för utbyte av tips, erfarenheter, låtar mm. Till CUBase/Quartet/Noisetracker. Skriv till Gillis, Rlmgatan 37, 264 00 Klippan. 100% svar.

Amiga ägare söker kontakt för byte av prg mm. Skriv till Martin Hermansson, Bredången 4, 427 36 Billdal

The Joker söker demoswappers på Amigan. Långa

ÖSTERMALMS DATABUTIK:

N H E

Stora Allén 27, 612 40 Finspång

Postordertel: 0122-188 42

Telefax: 0122-122 96

Kontors - Hemdatorer - Videospel

Kringutrustning - Program

HYRA KONTO LEASING

Våra affärstider: Må - Fre 9-18

Lunch 12-14

Begär gratis katalog. Ange datortyp

brev + god stamtavla en fördel. Skicka något till: Axelsonsv. 14. 663 00 Skoghäll.

Amiga grafik, sprites, bobs, bakgrunder, bilder, animationer. Uppdrag eller samarbete. Stephan Nilsson, Harlyckeg 9B, 256 58 Helsingborg. 042-284453

Amiga ägare sökes för byte av prg, tips mm. Disk = 100% svar. Skriv till Martin Johansson. Torsg. 7, 242 35 Hörby

C64 kontakten med 1581 diskdrive sökes för byte av tips/erfarenheter och program. Skriv till Gillis, Rlmgatan 37. 264 00 Klippan.

64/128 förening. För infodisk skicka 2.50 ifrimärken till SKC, 4:e Bjurhovdagängen 12, 723 52 Västerås. Tel: 021-126650 (Jonas)

PC-Ägare sökes för byte av program, tips mm. 5.25". Ring 0431-50207. Fråga efter Perra. Have a nice day.

Snabba PC-kontakter sökes för byte av profram, spel mm. Skriv till Andreas Pötzscher, Getostvägen 21, 811 38 Sandviken.

PC-vänner sökes för byte av spel och prg. Endast 5.25" DD. Anders Larsson, Gångvägen 34, 940 25 Norrfjärden.

PC-Kompisar sökes för byte av program, tips mm. Skriv till Anders Back, Lejonvägen 10, 792 00 Mora. Helst 5.25" 360kB

MSX brevvänner sökes. Jimmy Wiklund, Häll 2450, 870 32 Ullånger. Tel 0613-14000. Ring före.

SÄLJES ATARI

ST-prog säljes 50-100 kr. Bl.a. Afterburner, Black Lamp, Buggy Boy, Double Dragon, Heros of the Lance, Outrun m.fl. 042-740 40.

520ST uppgraderad 1MB, Cumana tvindiskdrive (Dubbelzijdiga A+B) 86 Tracks, färgmonitor CM10845 mus+matta, TAC2 joystick, diskettbox med 30 disketter spel och nyttoprogram. Säljes billigt: Ring: 033-104622

Skrivare till Atari säljes. Något begagnad. Pris 850:- Ring 018-323157. Efter klockan 16.00

ST-prog 200 kr: Ultima 5. 100kr: Phantasie 2, Police Quest, Disector. 75 kr: Battleships, Bards Tale m.fl. Även byte. 042-740 40.

Atari XL/XE: More than 430 Public Domain disks in stock from 7:50 to 10:- each. Send 10 SKr for our list (2 disks with Bonus.game) to Bodo Juerss, Amandestr.50, D-2000 Hamburg 36, Västtyskland. WE HAVE WHAT YOU WANT!!!

Minnesexpansioner billigt!

Minnesexpansioner 520-1040 STE: 325:-. ST/STFM: 495:-. Installationsmanual medföljer. satserna skickas mot postförskott. Tel: 011-12 06 79, kvällar

ABRIS AMIGA PROGRAM

—57 KR/ST !!!—

Ring eller skriv efter vår GRATIS broschyr!
Pris exempel :

Svenska Skolprogram 95 Kr/st
Svensk Firmabokföring BOK3.2 395 Kr
Svenskt Faktureringsprogram 195 Kr
Joystick med 8 mikroswitchar och urkopplingsbar auto fire 175 Kr
Läs om våra Paketerbjudande där Du kan få en GRATIS JOYSTICK!!!
40 Kr Expeditionsavgift tillkommer på alla order

ABRIS DATA HB
Celsiusgatan 8 43142 Mölndal
Tel 031-873131

Atari minnen 520 till 1040 !!! 520STE: 325:- 520ST, STFM: 495:- Uppgradera din Atari billigt 011-120679
Kvällstid

ST-prog 200 kr: Leisure Suit Larry 2, Falcon, STOS. 150 kr: Populous, Ironlord, Jewels of Darkness, Kings Quest 1-3. Tel: 042-740 40.

Atari 520 STFM Med mus, joystick, disketter och övriga tillbehör. Pris ca 2800:- Tel 0510-25683

Larry trippelpack säljes för 399:- originl bara två veckorgammalt eller bytes mot Trial by Fire (original) Ring 0650-18287 Daniel efter 18.

Atari 520STE 1MB Ram säljes med mus, musmatta, joystick, diskettbox, scartkabel, böcker, över 80 disketter med nytto program och spel. Pris 4000:- Ring 0491-52227

Skatteplanera med Atari ST. Program för beräkning av skatter och avgifter 1991 års inkomst. 250:- 013-150846 för info.

Originalspel Atari ST 75:-/st. Uninvited, Hound of Shadow, Trackuit Manager. 125:- Rorke's Drift. Tel 0755-37706. Henrik

Atari 520STFM med mycket tillbehör. ev med TV-monitor. Pris från 2500:- Tel: 0431-64333. Anders. OBS! Mycket fint skick.

Minnesexpansion 520STE till 1040. Enkelmontering. Testprogram på disk + monitor. Anvisningar medföljer. Nu endast 310:- 031-551121, Mattias

Oförsämrat lågt pris på 13 kategorier PD till Atari ST. Listdisk med virusdödare och 1 spel för 10:- på PG 625 75 85 - 7

Program till ST. OCP Art Studio (Ritprogram), Red Storm Rising (Ubåts simulator). 125:-/st Ring 0303-11898

Atari 520 STFM, 3 joy, 30 disketter, mus + matta, 1 box många tidningar. Lite använd. 2900kr. Tel 0522-70538

SÄLJES AMIGA

Amiga 500, extraminne, 4 joysticks, 131 diskar, MIDI interface, böcker, RF-Mod. Pris 4500 kr. Tel 0522-72839, Peter.

Amiga 500, RF-Mod, extraminne, sampler, diskbox + 85 diskar, musmatta, 2 joysticks, böcker, tidningar. NYTT! Ring: Marko 036-162244

Amiga 500, mus+matta, extraminne, extradrive, färgmonitor, joystick, viruskydd + org. Disketter mm. Endast 7000:- Tel 036-378153, 377073, Peter.

Amiga 500 + x-drive + x-minne + monitor CM8833 + skrivare LC-10 + spel + nyttoprogram + mycket litt. Nypris 20000. Allt för 8500:- 018-500718

Orig spel till Amiga = Legend of Faerghail och Zak McKracken. 150kr/st. 0499-11036 Fråga efter Dag. Fler spel kommer att säljas av mig!

Alla berättelser i swimming-polen - utom lille Lotten som låg på botten.

MSX

Spel och tillbehör
Seikosha skrivare till lågpris
Gratis prislista



DISKETTER

NONAME
3,5"MF2DD **3:95**
Livstids Garanti

NONAME
3,5"MF2HD **8:90**
Livstids Garanti

J & M ENTERPRISE
HEMESTORP 32
270 35 BLENTARP
Priserna gäller vid köp
av minst 100 st. Endast
frakt tillkommer.
TEL 046 - 818 14 FAX 046 - 80 200

3,5" DSDD Märkes **DISK1**:er i 10-pack

12 etiketter
i 4:a färger
/förpackn.

4.19

10-års
Garanti!

24-timmars
orderservice:
0300/
625 00

Kr/DISK1
(alla kvant.)

Nu även direkt-
försäljning i
Göteborg -
ring för info. !

Er lev: **DISK1**
Box 179, 439 00 ONSALA

Telefax:
0300-608 90
PS: Endast porto
och postförskott
tillkommer.

Amiga 500, WB 1.3, extraminne och drive, monitor,
24 nålsskrivare, 2 joysticks, RF.Mod, diskar + bix,
manualer + böcker. 10500:- 019-245220

PD-Biblioteket Gotland. BEställ vår lista + diskett
genom att sätta in 15:- på PG 457 44 62 - 0 OBS!
Endast Amiga!

Disk full med fusk och lösningar. Även MED3.0
finns på disken. Skicka 20kr, och inom tio dagar har
du disken i din hand. Skriv till: Magnus Lundberg,
Brasebacken 23, 433 50 Partille. Tel 031-987518
eller 0435-61150, efter kl14.00 (Priset inkluderar
porto + disk kostnad) AMIGA

Amiga actionreplay 1 inkl diskmanual. Köpt Dec 90.
Knappt använd. 400 SEK. Tel 0301-32336. Efter kl.
18.00

Amiga original: Dungeon Master, Zork Zero,
Midwinter, Larry 3, 200 kr/st. DevPack 2, 400 kr.
Tel: 031-28 75 31.

Amiga 500, A590m 2 mb fast RAM, 1 mb Chip, WB
1.3.3 + WB 2.0, monitor 1084S, joystick, disketter
inkl. program. RKM Lib&Dev + Incl & Auto docs.
Nyskick. Paket el delar. 9000 kr. Tel: 08-777 27 85
eft. 18.

Håkans Amiga PD. Månadens programdisk mycket
billigt. PD från 15:- m.m. Infodisk 15:- PG 56 30 51
- 2. H. Vikander. BILLIGT!

SÄLJES PC

Säljes till PC: Operation Iceman på 3.5" 150:-, Även
hintbook 70:-, Red Storm rising på 5.25" 200:-. Ring
för info 08-7688932

SÄLJES C -64

(Forts. på nästa sida)

GRATIS KATALOG

NY BUTIK I HANINGE.

Massor med öppnings-
erbjudanden, 16 - 17 AUG

Hi-Tech Center BOX 565
Hantverkarg. 23B
136 25 HANINGE

Tel. 08 - 777 91 00

EKLUNDS 99-KRONORS RUTA

C64-BÖCKER

- ✓ Inside Commodore DOS
- ✓ 1541 Users Guide
- ✓ Computer Gamemanship
- ✓ Writing Strategy Games On
Your Commodore 64
- ✓ Commodore 64 Adventures
- ✓ Commodore Assembly
Language
- ✓ Data Handling on the
Commodore 64
- ✓ Adventure Games for the
Commodore 64
- ✓ Software 64
- ✓ Business System on the
Commodore 64

C-64 NYTTO

- ✓ Register kassett
- ✓ Register diskett
- ✓ Glosprogram kassett

SPECTRUMBÖCKER

- ✓ Spectrum Microdrive Book

- ✓ Machine Language for the
Absolute Beginner
- ✓ Avancerad Programmering
med Spectrum
- ✓ Learning with Adventure
Programs

SPECTRUM Nyttö

- ✓ Laser Basic

SPECTRUM Övrigt

- ✓ Omnicall 2

NINTENDO

- ✓ Joystick

AMIGA/ATARI SPEL

99:-/st Skriv eller ring för lista

MACINTOSH SPEL

- ✓ A Wiew to a Kill
- ✓ Balance of Power
- ✓ Brataccas
- ✓ Gato
- ✓ The Mist

Alla titlar: 99:-/st

AMIGA Produkter:

AMAS	995:-
Amiga Diskdrive	695:-
Extraminne Minimem	495:-
Monosampler	195:-
Minigen	1795:-
Supra HD 40 MB+512kb	6995:-
Golden Image mus	395:-
AT-Once	3495:-
MultiTerm pro	895:-
Amigahandboken	369:-

DISKETTER

Nashua 3.5" 10-pack 75:-
(Vid större mängd - Ring!)

DISKETTBOXAR

Box 3.5" med lås 99:-
Posso 3.5" 169:-

MODEM 2400 BPS

T-märkt, inkl kablar och prg 1795:-
Postens avgifter tillkommer

TOMAS EKLUND

DATA AB

G:a Häradsvägen 2
Box 33
370 10 Bräkne-Hoby
Tel: 0457-805 12

REMEMBER - BEWARE OF THE OTHER MAILORDER COMPANIES:
LAST STRAW THAT BREAKS THE CAMELS BACK...

HARDWARE

AMIGA 2000
1Mb RAM 8.995:-

AMIGA DRIVE
Citizen-verk 695:-
X-MEM

Clocka, kalender,
on/off 449:-

GOLDEN IMAGE
Trådlös Mus 695:-

WHO IS DARKMAN?

SupraDrive
500 XP

HÄRDDISK FÖR AMIGA 500

20Mb+512Kb RAM 5.295:-

20Mb+2Mb RAM 5.995:-

40Mb+512Kb RAM 6.895:-

40Mb+2Mb RAM 7.995:-

Supradrive 44R

Löstagbar 44Mb-skiva 8.695:-

PHILIPS 8833/II

• inkl kabel

• Presentkort på 150:-

PHILIPS 8833/II

SKRIVARE

LC 20 2.195:-

LC-200 3.195:-

LC 20-200 3.995:-

LC 24-200 C 4.495:-

Inkl kabel, x-färgband

**64 DRIVE -
10 DISKETTER**

1.295:-

**LOAD-IT
BANDSTATION**

495:-

PENPAL

V-1-3

Wordprocessor

AMi 995:-

BARS & PIPES
1.495:-

**SYNCR0
EXPRESS III**
AMI 695:-

Om Du inte har
X-drive så kan vi
skicka
Syncro III med
digital display-drive
för 1.495:-

AAR

A500 695:-

AAR

A200 895:-

C 64-PAKET

- TAC-2
- Wintergames
- Rambo

1.295:-

NYA LISTOR PÅ

• GAMEBOY

• LYNX

• NINTENDO

• 64 CARTRIDGE

KOMPLETT SPELREGISTER - BESTÄLL!

SUPRA 2400 MODEM

1.495:-

1.495:-

TFC III 345:-

PGA Tour Golf
Slår Jack Niklaus
och andra 329:-

AMIGA-PAKET

• Mus • Tac-2 • RF

• Lemmings • Crazy Cars

Navy Seals

Amerikas Super
Hemliga vapen

AMI, AST, PC 349:-

4.495:-

TEL

0223-209 00

LARKMAN®
Computer Center

JOIN THE JOYGANG!!



All Change
2-year
party!

CHUCK ROCK

AST AMI ca 279:-

Ett fridfullt grottliv

till vackra Ophelia kidnappas

Måste helt enkelt spelas!!!!



**COMING SOON FROM THE
SWEDISH COMPUTER COMPANY NO 1**

F-15 II Snabbast, Fräschast AMI, AST, PC

Midwinter II Den stora succen fortsätter AMI, AST, PC

Railroad Tycoon Bygg ditt järnvägsimp. AMI, AST, PC

Das Boot Undervattenssimulatorn som alla väntat på! AMI

Alcatraz Upplev den hemska fängelseön själv AMI, AST

Toki För dig in i spänningen AMI, AST

Jahangir Khan's Squash Nytt! AMI, AST, PC

Hero Quest En resa i magins värld - Super!

BOX 50, 738 21 NORBERG. SE ÄVEN VÅR FÄRGANNONS

Priserna gäller t o m nästa annons

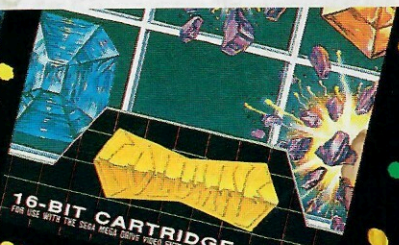
NYHET!



ARROW FLASH.
Action och äventyr för hela slanten!



CASTLE OF ILLUSION.
STARRING MICKEY MOUSE.
16-BIT CARTRIDGE
Musse Pigg i ett spel med pangbra grafik!



COLUMNS. Lätt att börja spela... men kan du sluta?!



ARNOLD PALMER GOLF.
Närmare riktig golf kan du inte komma!



SCHYSSSTA SOMMARSPEL

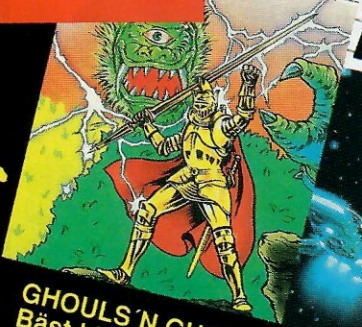
Lagom till sommaren har vi laddat med heta och nya spel – till både Master System och Mega Drive... Här kan vi bara visa några få av alla som finns att välja på. Kolla därför alltid i din butik! Du kan också ringa 020-74 40 41 för att höra senaste SEGA-nytt! Eftersom det är ett 020-nummer kostar det inte mer än ett lokalsamtal.



NYHET!

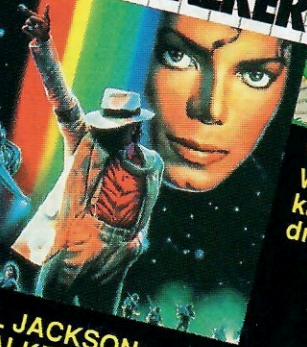
SEGA
GHOULS'N GHOS

ARCADE



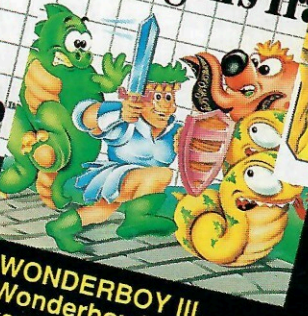
GHOULS'N GHOST.
Bäst hittills av alla Master System-spel??

SEGA
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER



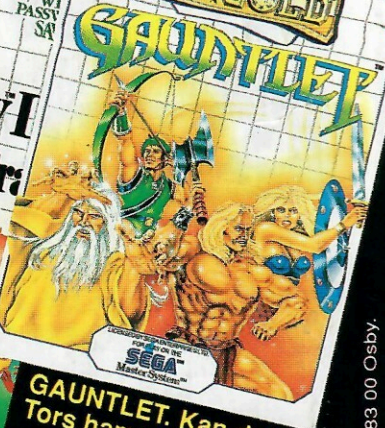
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER. Största spelsuccén hittills!

SEGA
Wonder Boy I
The Dragon's Tra



WONDERBOY III.
Wonderboy i kamp med drakar!

SEGA FROM
U.S. GOLD!
GAUNTLET



GAUNTLET. Kan du hantera Tors hammare!?

SEGA

Här börjar äventyret.