

SVENSKA  
HEM-



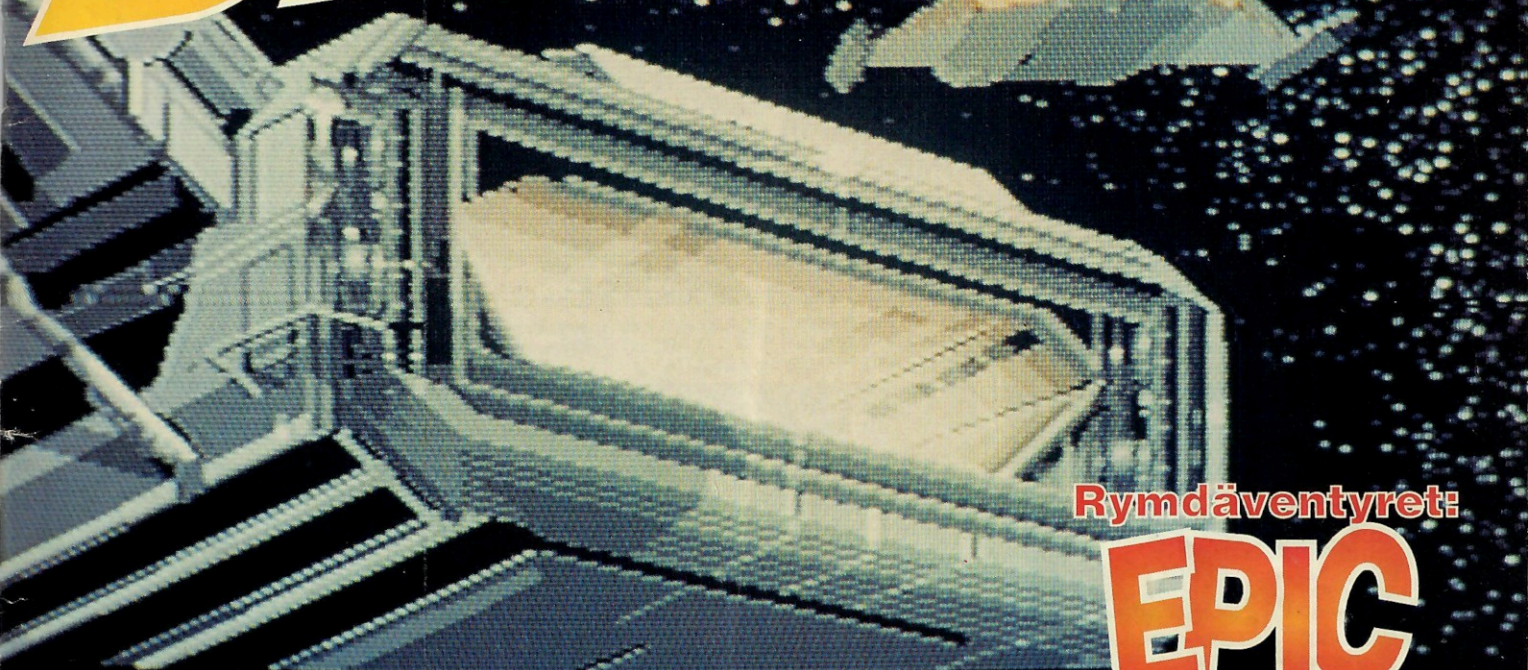
# DATOR

**Nytt**

Nr 7-1992

20 Aug - 17 Sep 1992

Pris: 18:90 Inkl. moms



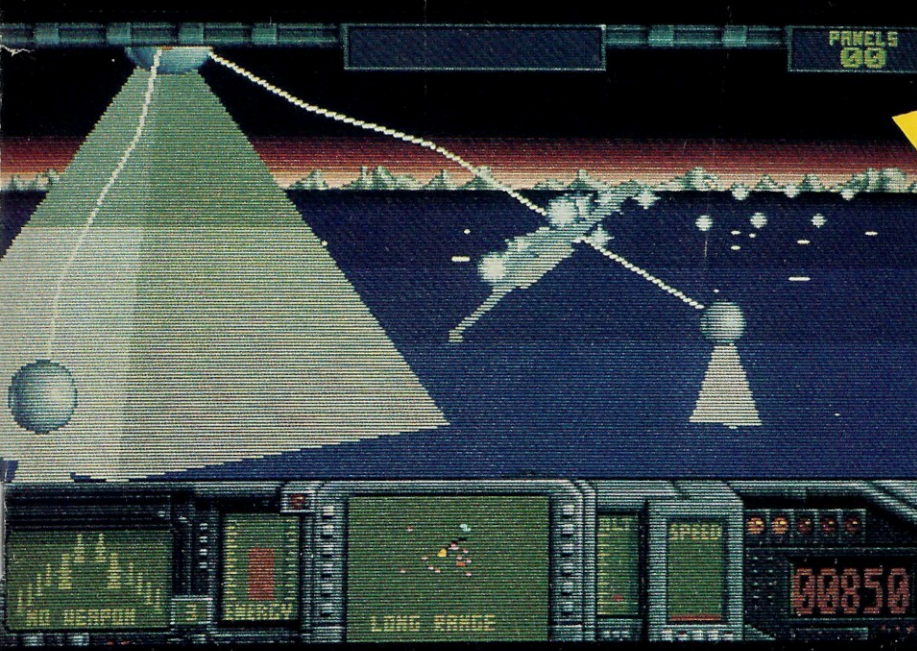
Rymdäventyret:

## EPIC

Från Ocean. Sid: 37..

## Aquaventura

Från Psygnosis



**PC:**

Massor av brev&tips. Sid:8-9

**Macintosh:**

Brev, Knep & Knåp samt Systemskolan, del V. Vi tittar på Tune-Up. Sid:10-11

**Amiga:**

Bygg en interrupt-knapp till din dator.....Sid: 14-15

**Atari ST:**

Vi tittar på musikprogrammet Sound Tools....Sid: 16

och mycket annat....

**Andra speltester i detta nr:**

G-loc, Striker, The Addams Family, Microsoft Flight Simulator, Myth och Warriors of Re-lyne. Sid: 37-40

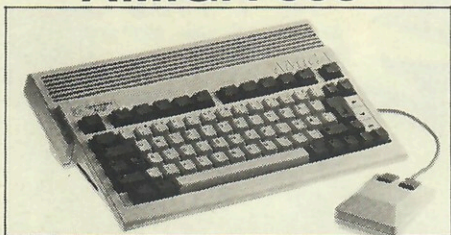


802-7

# LANDBERGS = Sveriges största Amiga-varuhus!

## AMIGA-SPALTEN

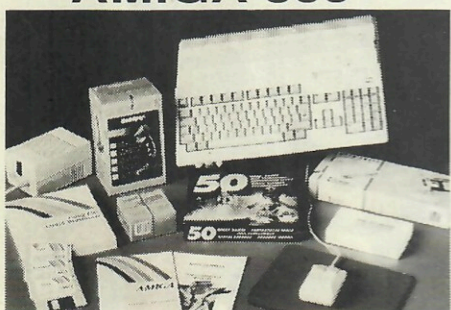
### AMIGA 600



Ny modell i AMIGA-serien. Mer kompakt än sin föregångare A500 med inbyggt hårddiskinterface och en ny typ av expansionsport. Dessutom har den videointerface, modulator och WB 2.05 inne!

- Hemdator A600 med 2 års garanti, manualer, mus, joystick och 4 bra spel! ..... 3.989:-
- Kompletteringspaket till A600 med musmatta, fickdiskbox, joystick, rengöringsset, 40 spel och extradrive..... 999:-
- 1 MB Minne A601 till A600 ..... 899:-

### AMIGA 500+



- Hemdator A500+ med 2 års garanti, manualer, mus, musmatta, joystick, WB 2.0, 42 spel samt extradrive alt 1 MB's minne ..... 4.599:-
  - A500+ med Monitor 1085S och STAR LC20-skrivare ..... 7.689:-
  - RF-Modulator (TV-ingång) ..... 249:-
  - Monitor 1084S ..... 2.489:-
- Ring oss för lägsta pris på »paketerade» A2000 och A3000 – det lönar sig med råge!!!

### GVP Hårddiskar

- HD8+52 till A500 ..... 4.679:-
- HD8+120 till A500 ..... 6.389:-
- HD8+52 till A2000 ..... 3.889:-
- HD8+120 till A2000 ..... 5.789:-
- 2 MB till GVP Hårddiskar ..... 699:-

### TILLFÄLLET

- DAMMHUV i hårdplast till A500/2000 59:-
- DISKBOX med lås för 100 st 3,5" ..... 69:-
- DISKBOX för 120 st 5 1/4" ..... 39:-
- DISKETTER 3,5" Sony Bulk DS/DD..... 3.99
- MUSMATTA ..... 29:-

### STAR Skrivare

- STAR LC20 ..... 1.789:-
- STAR LC24-20 ..... 2.649:-
- STAR LC24-200 Färg ..... 3.749:-

Till alla skrivare har vi program och kablar!

### SENASTE NYTT

Nu finns svensk instruktion för Dig som vill lära Dig att rätt använda Din Amiga och Workbench 2.0! 75 minuter på VHS-kassett för både nybörjare och proffs! Funkar även för Workbench 1.3. Finns på postorder endast hos LANDBERGS!  
**VHS-kassett WB 2.0 ..... 199:-!**

## TILLBEHÖR

- ACTION REPLAY till A500 – V.3! ... 699:-
- ADAPTER INTERFACE – 4-spelar ... 99:-
- AMOS GAME CREATOR ..... 379:-
- AMOS COMPILER ..... 249:-
- AMOS 3D GRAPHICS ..... 259:-
- EASY AMOS – Ny Het! ..... 339:-
- AUTO-KICK – Aut. omkoppl. mellan WB 1.3 och 2.04. ROM tillkommer ..... 299:-
- BOOT-SELECTOR df0/df1 ..... 99:-
- D:o elektronisk ..... 199:-
- CONTROL CENTER – inbyggn.-låda inkl dammhuv, musmatta, mushällare.. 799:-
- DIGIVIEW MEDIA STATION m DPIII DV Gold 4.0 och Elan Performer 2.0.. 1.479:-
- DRIVE Cumana m dammlucka, av/på. 579:-
- EMULATOR 2.0 till C64/AMIGA! ... 499:-
- EXTRAMINNE 512 Kb till A500 med klocka och av/på ..... 249:-
- HANDY SCANNER ..... 1.499:-
- JOYSTICK FIGHTER m 6 microsw.. 89:-
- JOYSTICK QUICKJOY II ..... 99:-
- JOYSTICK TOP-STAR – Testetta! ... 199:-
- KICKSTART A500/2000 + ROM 1.3. 499:-
- KICKSTART-KORT för 2 x ROM..... 199:-
- MEGAMIX Ramexp. till A2000/2 MB 1.399:-
- MEGAMIX SOUND DIGITIZER ..... 399:-
- MIDI INTERFACE EUREKA – med 2 out, 2 thru och 1 in, toppen .. 399:-
- MINNE 1 MB till A500+ ..... 559:-
- MINNE 1.8/2.0 MB till A500 ..... 1.399:-
- MODEM 2400 BAUD inkl kabl/progr. 889:-
- MUS – Opto/mekanisk ..... 179:-
- NULL MODEMKABEL ca 3 meter ... 79:-
- NULL MODEMKABEL ca 10 -> ..... 139:-
- OPTISK MUS ..... 399:-
- PRINTERKABEL ..... 79:-
- RENGÖRINGSSET till Din dator ..... 39:-
- ROCGEN Plus Pro + Hometitler ..... 1.769:-
- SCARTKABEL 2 meter lång ..... 129:-
- SCREENBEAT Stereohögtalare ..... 299:-
- SOUNDBLASTER till PC m stereochip 1.499:-
- SOUNDMASTER ..... 1.399:-
- TECHNOSOUND TURBO Stereo Dig 349:-
- VIDI AMIGA COLOUR SOLUTION inkl. RGB SPLITTER ..... 1.399:-
- VÄXEL mellan Mus/Joystick ..... 179:-
- WORKBENCH 2.0 – uppdatering för AMIGA A500..... 769:-

## SPEL-PROGRAM

- ADDAMS FAMILY ..... 219:-
- AIRBUS 320 ..... 319:-
- ANOTHER WORLD ..... 219:-
- APYDIA ..... 249:-
- A10 TANK KILLER II ..... 299:-
- BATTLE ISLES ..... 199:-
- BRIDES OF DRACULA ..... 149:-
- CARL LEWIS CHALLENGE ..... 259:-
- CIVILIZATION ..... 299:-
- CODENAME ICEMAN – Sierra ..... 229:-
- CONQUEST OF LONGBOW ..... 319:-
- COVERT ACTION ..... 299:-
- DEATH KNIGHT OF KRYNN ..... 269:-
- DRAGON NINJA III ..... 189:-
- DUNE ..... 299:-
- DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES BACK ..... 259:-
- ELVIRA II ..... 299:-
- EYE OF THE BEHOLDER II ..... 329:-
- FIRE AND ICE ..... 249:-
- FLAMES OF FREEDOM ..... 199:-
- GLOBAL EFFECT ..... 299:-
- G-LOC ..... 219:-
- HOOK ..... 189:-
- INDIANA JONES IV ..... 199:-
- JAGUAR XJ220 ..... 219:-
- JOHN MADDEN FOOTBALL ..... 219:-
- KICK OFF III ..... 249:-
- KINGS QUEST V ..... 349:-
- KNIGHTS OF THE SKY ..... 219:-
- LARRY II, III eller V ..... 299:-
- LINKS – Hårddisk ..... 359:-
- LOTUS TURBO CHALLENGE 2 ..... 199:-
- MICROPROSE GOLF ..... 199:-
- MYTH ..... 249:-
- PACIFIC ISLANDS/TEAM YANKEE ..... 299:-
- PAPER BOY 2 ..... 199:-
- PARASOL STARS/Rainbow Islands 2 ..... 219:-
- PINBALL DREAMS ..... 219:-
- POLICE QUEST II ..... 299:-
- POPULOUS II ..... 219:-
- PROJECT X ..... 219:-
- PUSHOVER ..... 219:-
- QUEST FOR GLORY II – Sierra ..... 289:-
- RED HEAT ..... 99:-
- SECRET OF MONKEY ISLANDS II ..... 289:-
- SENSIBLE SOCCER ..... 249:-
- SHADOWLANDS ..... 219:-
- SHADOW OF THE BEAST III ..... 389:-
- SPACE CRUSADE ..... 249:-
- SPACE QUEST IV ..... 319:-
- SPACE SHUTTLE ..... 349:-
- TITUS THE FOX ..... 249:-
- ULTIMA VI ..... 269:-
- WAYNE GRETSKY HOCKEY II ..... 249:-
- WINGS – 1 MB ..... 149:-
- ZOO ..... 249:-

Vi har minst 100 titlar till i butiken!

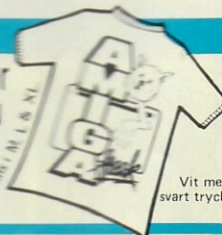
### NYTTO-PROGRAM

- Här följer ett explock ur vårt nyttosortiment:
- AREXX ..... 249:-
  - BARS & PIPES PROFESSIONAL 1.899:-
  - DeLuxe PAINT IV ..... 699:-
  - DEVPAC 3.0 ..... 899:-
  - IMAGINE 2.0 ..... 2.199:-
  - LATTICE C (SAS/C) V 5.10 ..... 1.849:-
  - MUSIC X 1.1 ..... 699:-
  - PRO WRITE 3.2 ..... 649:-
  - SUPERBASE PRO IV – Soverän! ..... 1.859:-
  - SUPERJAM till Bars&Pipes Pro ..... 889:-
  - VIDEO DIRECTOR ..... 1.249:-
  - X-CAD PROFESSIONAL – 3D ..... 2.499:-

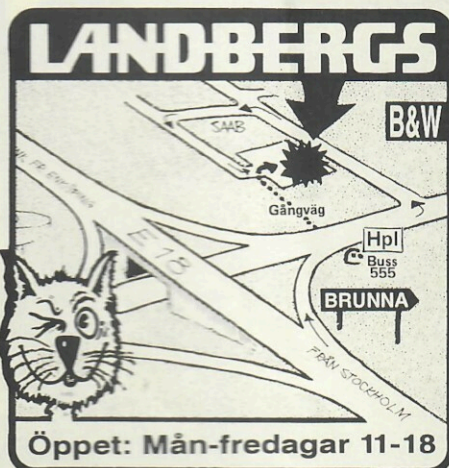
### BONUS

Om Du handlar för minst 699:- får Du T-shirten gratis!

Säljes lös för 49:-!



Tit med svart tryck.



Öppet: Mån-fredagar 11-18

AMIGA-butiken:  
 Mätarvägen 5B  
 Kungsängen  
 Tel 0758-650 65

EJ postorder

Postorder:  
 Box 70  
 196 21 KUNGSÄNGEN  
 Tel 0758-650 35  
 Fax 0758-702 50

**ÅRGÅNG 7,  
NUMMER 7.  
1992.**



Box 152, 448 23 Floda  
Tel: 0302-354 50.  
Fax: 0302-347 49.  
ISSN 0283-3115  
© 1992 Selda Media  
Tryck: Elanders  
Tryckeri, Kungsbacka  
Sättning & layout:  
Datastugan, Floda  
Distribution:  
PREDAB  
Annonser:  
Selda Media,  
Tel: 0302-355 50.  
Telefax: 0302-347 49

**Redaktion:**

Ansv. utgivare, Chefredaktör:  
Ulf Selstam  
Annonser:  
Jan Sundström  
Englandskorrespondent:  
Derek dela Fuente  
Redaktör Commodore 64:  
Peter Svensson  
Redaktör, Atari, Spel:  
Clas Kristiansson  
Redaktör, Macintosh:  
Claes Svensson  
Redaktör, PC:  
Erik Stridell  
Tecknare:  
Johan Wanloo

Prenumerationer: Löpande, 10 nummer framåt kan ske genom insättande av beloppet 175:- på postgirokonto nr: 470 50 43-0. Ange betalningsmottagare: Selda Media och glöm ej att ange namn och adress tydligt.

I prenumerationspriset: 175:- ingår moms med 31:60 samt porto med 17:- Det tar ca tre veckor att registrera ny prenumerant.

Äldre nummer kan efterbeställas för 13:-/st. Använd postens inbetalningsskort och ange namn, adress, postnummer och ort samt vilka nummer som önskas. Porto tillkommer med 9:- (1-3 tidn. Max 3 tidn./försändelse. Se talong på sid: 32. Inbetalning till postgirokonto: 470 50 43-0.

Telefontider under 1992 är Tisdagar och Torsdagar mellankl: 09.00-12.00.

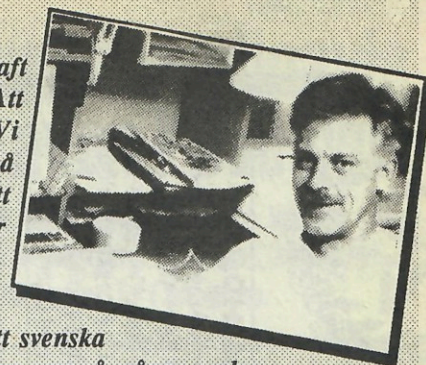
Förfrågningar om prenumerationer, artiklar etc. kan ej besvaras per telefon utan skall ske skriftligen. Medsänd adresserat svarskuvert med porto.

Manus till tidningen skall vara maskinskrivna och till eventuella listningar måste en diskett samt printad utskrift medfölja. För eventuell beskattning av vinster från, av tidningen Svenska Hemdatidningen 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. Returnering av disketter, band och manus sker endast om fränkerat svarskuvert medföljer.

**Hej igen!**

Semesterdags - det är då hela Sverige stänger. Vi som har haft som uppgift att försöka få ihop en tidning har inte haft det lätt. Att få tag på personer är lönlöst, "Han är borta t.o.m. vecka 31", "Vi kan inte svara i telefon för tillfället...(Telefonsvare)", etc. Så när denna sida är klar packar även vi ihop och hoppas på att tryckeriet håller pressarna igång så pass länge att detta nummer är tryckt när vi kommer tillbaka från ledighet.

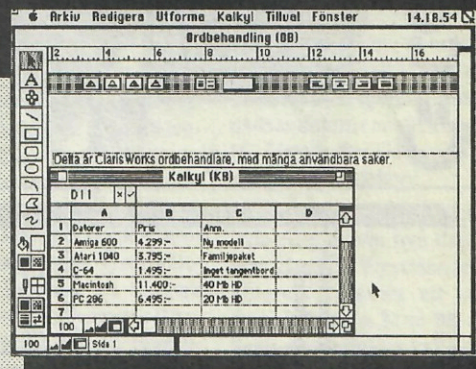
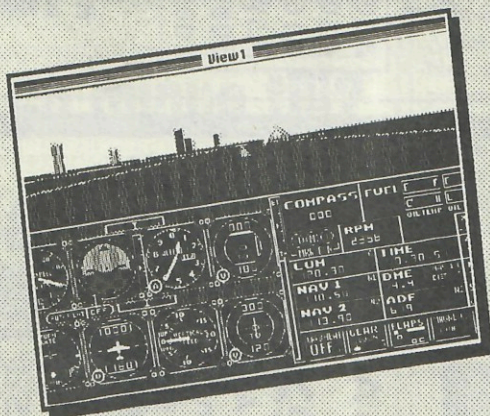


**Atari stänger**

I detta nummers pressläggning når oss meddelandet om att svenska Atari stänger sin verksamhet med omedelbar verkan. Atari har, som så många andra företag, drabbats av konjunkturnedgången och kunde inte längre, trots tidigare nedskärningar, hålla verksamheten lönsam. Efter ett besök av representanter från moderbolaget i USA togs ett snabbt beslut av amerikanerna: Avveckla verksamheten!

Enligt den konsult som i sommar anlätts av Atari kommer Ataris produkter fortfarande att säljas i Sverige. Men i stället för att ha ett svenskt dotterbolag med lager i Sverige satsar nu Atari på fristående leverantörer och jakten på passande sådana pågår som bäst när dessa rader skrivs i mitten av Juli. Vi håller tummarna för att man snart kommer att kunna hitta en lämplig samarbetspartner så att verksamheten kan hållas flytande även i fortsättningen.

**INNEHÅLL**



**Vi testar ClarisWorks på Mac**

Det integrerade programmet med alla de funktioner du behöver. ....Sid 12

**▲ Massor av recensioner**

- Aquaventura ..... 37
- Epic ..... 37
- G-loc ..... 40
- Striker ..... 39
- The Addams Family ..... 39
- Microsoft Flight Simulator ..... 38
- Myth ..... 38
- Warriors of Releyne ..... 40

M.f.

**Fasta avdelningar:**

- PC: ..... Sid: 8-9
- Macintosh: ..... Sid: 10-12
- Amiga: ..... Sid: 14-15
- Atari ST ..... Sid: 16-22
- Spelkonsoller: ..... Sid: 41
- Bildjakten ..... Sid: 46
- Open File: Radannonser ..... Sid: 46-49
- Serie, Torsten ..... Sid: 47

**Annonsörer i detta nummer:**

- Beckman Innov ..... 4
- CBI ..... 26-29
- DISK 1 ..... 46
- Fairlight Trading .... 43
- Ing F:a Beckman ..... 50
- J&M Enterprise ..... 46
- Lagans Dataservice . 49
- Landbergs ..... 2
- MA Data ..... 49
- MB-data ..... 9
- Playmix ..... 52
- RoKa data ..... 15, 23
- Software Creations.... 49
- Software Express ..... 49
- Vera ..... 49

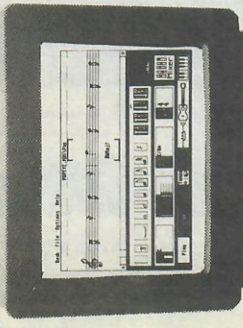
# Nyhet! Amiga 600HD

1991  
20 år



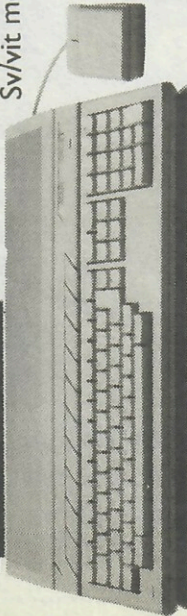
## Musikdatorn I 040STE

Programpaket med bl a ordbehandling, kalkyl, register, grafik, musik, matematik och spel ingår. Mus & MIDI-interface.

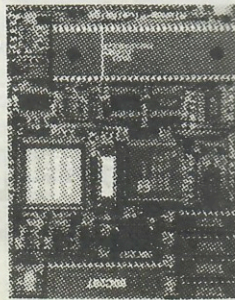


**3.595:-**

Färgmonitor.....**2.475:-**  
Sv/vit monitor....**1.495:-**



## Kör IBM PC-program på din Amiga/Atari

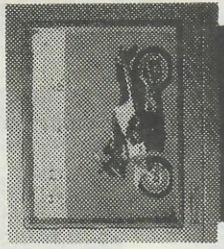


**Vortex** 286 & 386SX  
emulatorer:  
ATonce-Classic Amiga..... **1.995:-**  
ATonce-Plus Amiga..... **3.195:-**  
ATonce-Plus Atari ST..... **2.095:-**  
ATonce-386SX Atari Mega.. **4.295:-**

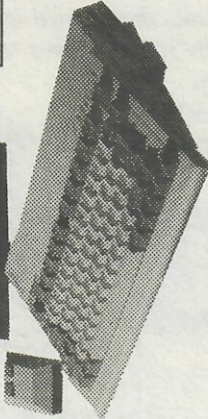
## SKRIVARE - Passa på !!!

Lagerrensning av utgående modeller för Amiga/Atari/IBM.  
SEMKO-godkända!  
9-nålarsskrivare..... **1.495:-** 24-nålarsskrivare.... **1.995:-**

# Commodore



**NYA AMIGA 600HD**  
20 MB hårddisk, RF-modulator & video-interface, mus, 1 MB RAM, DOS 2.0.  
Anslutning för ROM-kort. Max grafik-upplösning 1280 x 512. **Programpaket** med bl a ordbehandling, grafik, register, kalkyl, ekonomi och spel ingår.



**Amiga 500** 3.175:-  
**Amiga 500+** 3.449:-  
**Amiga 600** 4.095:-  
**Amiga 600HD** 5.495:-  
4 extra spel ingår

Alla Commodoreprodukter har 2 års riksgaranti samt nödvändiga myndighetsgodkännanden.

**A501** 512 KB RAM/klocka..... **469:-** **A520** RF-mod.. **249:-**  
**A502** 1 MB RAM..... **895:-** **Musmatta**..... **49:-**  
**A1011** extern floppy..... **879:-** **Disketter 3,5"**... **69:-**  
**A590** 20 MB hårddisk..... **3.495:-** **Joystick**..... från **89:-**  
**I084S** 14" färgmonitor med kabel, matt bildrör..... **2.489:-**  
**I085** 14" färgmonitor med kabel..... **2.295:-**

Annonsens priser gäller så långt lagret räcker.  
Butikstider: **Måndag-Fredag 10-18 Lördag 10-14**



**BECKMAN**  
Beckman Innovation AB

POSTORDER: Tfn: 08-39 04 00 BUTIK:  
Box 1007 Fax: 08-649 70 20 Gullmarsplan 6  
122 22 Enskede Telex: 10318 Tfn: 08-91 22 00

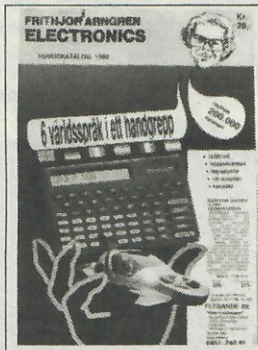
# NYHETER

● Elektronik på postorder ● Atari Corp. Scandinavia stänger igen verksamheten ● Vinnarna i Star Trek-tävlingen

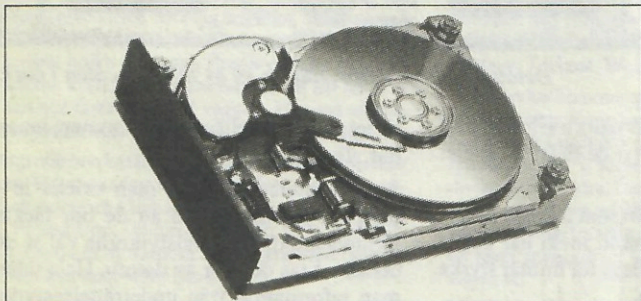
## Elektronik per postorder

Nytt postorderföretag i Ronneby erbjuder nu Nordens största elektronik- och PC-sortiment för hobbyister. Med en 300 sidor tjock katalog går man nu ut och erbjuder all tänkbar elektronik från komponenter och teleutrustning till hårddiskar och datorskal, allt av intresse för den som vill gradera upp sin PC eller bara pula med elektronik.

Priserna ligger på en vettig nivå och katalogen får man gratis genom att ringa 0457-240 40.



## Räcker 1Gb minne till?



Fujitsu Nordic kommer nu med ett nytt skivminne med lagringskapaciteten 1'082 Mb!!

Hårddisken som är av typ 3.5" skivminne har ett integrerat "Fast"-SCSI gränssnitt vilket medger en överföringshastighet på mellan 2.54 till 4.17 Mb/sek. Skivminnets åtta skivor använder sig av den s.k. Constant Den-

sity Recording metoden för lagring av data med åtta olika lagringszoner.

Man beräknar att de första exemplaren kan börja säljas i slutet av 1992 men priset är ännu ej bestämt.

Info: Fujitsu Nordic: 08-764 76 90. Fax: 08-28 03 45.

## Atari Corp. Scandinavia stänger även i Sverige

Från och med 1 Juli 1992 finns det inte längre någon distributör av Ataris produkter i Sverige. Jakten på att hitta nya distributionskanaler är i full gång.

Ja, beskedet kom lika snabbt som överraskande: Atari Corp. Scandinavia AB tvingades av det amerikanska moderbolaget att stänga verksamheten omgående med verkan från och med 1 Juli. I och med detta finns inga distributörer för Ataris produkter kvar i Skandinavien.

Orsaken till det snabba beslutet tycks vara en internationell nedgång i försäljningen vilket tidigare tvingat Atarikoncernen att dra ner på verksamheten även internationellt. Dessa neddragningar innebär dock bara konstgjord andning och efter ett besök hos Atari Corp. Scandinavia AB i Järfälla kom så domen: Stäng kontoret omgående.

Topparna i svenska Ataris ledning: Anders Lindholm och Mats Thörnblad samt den största delen av personalen har sagts upp med omedelbar verkan men under en övergångsperiod kommer dock kontoret att vara bemannat. Garantåtaganden etc. kommer att fungera som tidigare tills dess en mer långsiktig lösning har hittats. Framtiden för de kvarvarande på Svenska Atari är dock mycket osäker.

Under tiden har en oberoende konsult, Grels Westman, engagerats i

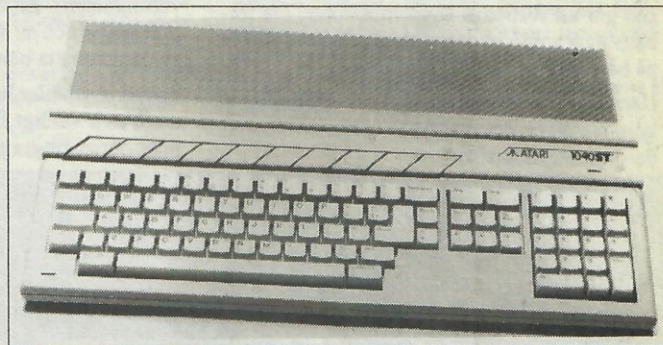
hopp om att snabbt finna alternativa distributionskanaler i Sverige.

Klart står att Atari, oavsett vem som blir distributör för svenska marknaden, ej kommer att lagrhålla sina produkter i Sverige. "Detta är ingen unikt" säger Hr Westman till Svenska Hemdator Nytt. "Företag såsom Compac och IBM lagrhåller sina sverigeprodukter i Holland respektive Danmark". "Vi söker nu en oberoende leverantör i Sverige och har flera intressanta och seriösa alternativ under förhandling."

Faktum kvarstår, oavsett vilket företag som skall leverera Ataridatorer i Sverige, kommer marknadsandelarna snabbt att minska till förmån för Commodore och andra datormärken.

På frågan om Ataris kommande lansering av sin nya dator, Falcon, säger Hr Westman att denna givetvis kommer att lanseras även i Sverige. Man vet dock ej ännu genom vilka kanaler.

Vi kommer att hålla detta ärende under bevakning och återkommer i nästa nummer med mer information.



Skall Atari klara sig ur krisen?

## Grattis! Ni vann ett Star Trek-spel!

Det var många som lyckats svara rätt på frågorna i vår Star Trek-tävling (SHN 3/92). Inte helt oväntat med tanke på att den rätta tipsraden

löd: 1,1,1,1,1. Nå, en tävling behöver ju inte vara svår för att vara kul att delta i. Bland de influenta svaren har vi nu då dragit fem vinnare som nu har fått

sina vinster hemskickade och kanske sitter vid datorn i vild jakt på Klingons. Tack alla ni andra som hade otur vid dragningen. Kom igen nästa gång!

Vinnarna är: Anders Josefson, Norrtälje. Bo Ström, Uddevalla. Anne Johnsson, Märsta. Stefan Magnusson, Hofors. Marcus Eskilsson, Arlöv samt Daniel Heden-dahl i Mariestad.

Grattis!!!

En första titt på Domarks nya flygsimulator:

# Harrier Assault

För närvarande verkar det vara lite väl gott om flygsimulatorer. Microprose har Harriersimulator på gång och likaså Domark. Frågan är bara vem som kommer att tillverka den bästa simulatoren.

**G**ruppen som utvecklar Domarks Harrier Assault är Simis. Detta är gruppen som bl.a. låg bakom Super Mig/Fulcrum, också det för Domark.

Denna gång har de också hjälp med grafiken. Den som skall rycka in är Alan Tomkins som arbetar för Kremlin. Tidigare var han anställd hos Mirrorsoft och arbetade bl.a. med Falcon, vilket lovar mycket gott.

Man har lagt ned mycket arbete på bakgrunds-forskning. Bl.a. har programmerarna själva fått krypa in i en Harrier för att få rätt översikt och känsla för flygplanet. Dessutom har man plöjt igenom hektakomber av böcker och fotografier för att varje detalj skall bli så autentisk som möjligt.

Den naturliga frågan att ställa till Russel Ferrier från Domark/Kremlin var om det verkligen går att förbättra flygsimulatorer. De förbättringar som kan göras numera beror väl mer på hårdvara än själva programmet.

Hans svar var att Harrier Assault förmodligen kommer att bli det snabbaste och mest lättstyrda simulatoren hittills.

Detaljerna imponerar. Man styr en Harrier AV 88B, som är den amerikanska versionen av Harrierplanet.

Spelet består av två delar. Man kontrollerar såväl Kommandören som Piloten. Båda dessa personer kan, i och för sig, också styras av datorn vilket gör att man kan koncentrera sig på de delar av spelet som man föredrar.

Scenariot utspelas på en ö (som faktiskt finns i verkligheten). En ondskefull makt har börjat plundra ön och nu är det dags för militär styrka att återupprätta balansen.

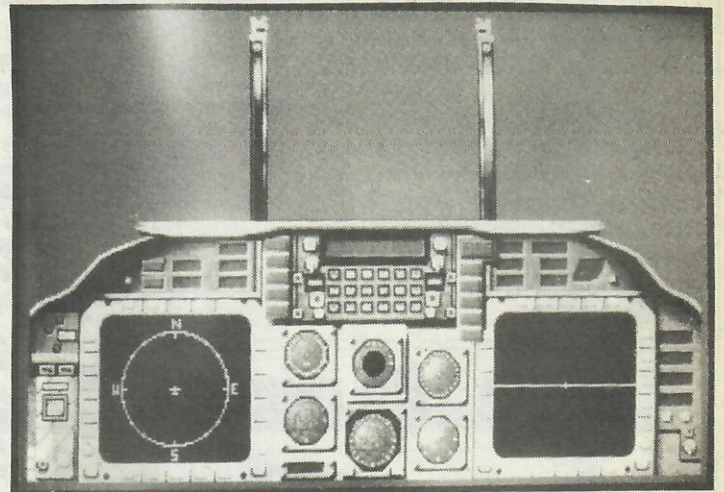
Spelet innehåller bara ett enda gigantiskt scenario och väldigt få enskilda uppdrag. Innan man börjar fingra på de strategiska bitarna så

bör man dock träna i stridsmode, öva landning eller starta från ett hangarfartyg. (Harriern lyfter som alla vet vertikalt) Man kan också öva på mer avancerade manövrer som att tanka i luften eller skjuta målsökande missiler eller bomber. Lite dogfight eller skytte på landbaserade mål är andra ting man bör träna på.

Allt detta dyker upp i det verkliga scenariot



Artisterna bakom Harrier Assault: Alan Tomkins



Detaljerna imponerar, här en vy av instrumenten i cockpit

så det gäller att behärska alla moment innan det blir allvar.

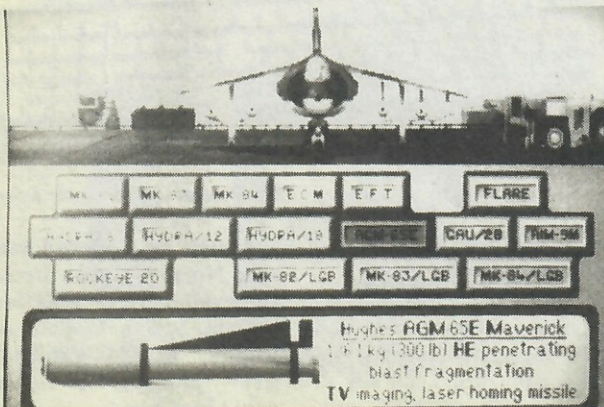
Som Kommandör skall man skicka in sina truppstyrkor och se till att de blir täckta av luftunderstöd. När landstyrkorna väl är utplacerade så tas de över av datorn. Hela tiden får man information från underrättelsestyrkorna och allt måste sammanställas för bästa resultat. Nu är det dags att bestycka Harriern och det är då som programmets fördelar visar sig. Alla tänkbara vapen visas på skärmen och väljer man något så ser man platsen där det fästes i flygplanet.

Cockpit är en exakt kopia av Harrierns. Man har 45% utsikt från fönstren. Det är där man upptäcker fiendestyrkorna på land eller i luften.

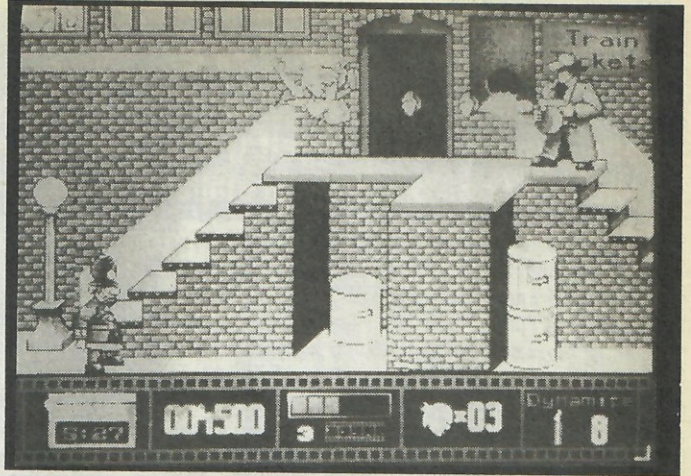
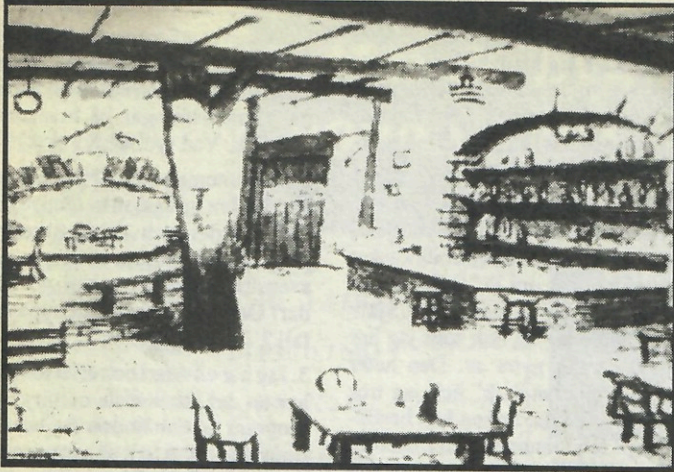
Rent visuellt är spelet en dröm med skuggade föremål och skalning som gör att objekten sakta växer fram.

Det är Domarks hopp att detta skall bli det spel med vilket övriga skall jämföras. De kan få rätt. Vi väntar med spänning på det färdiga resultatet som beräknas vara färdigt under hösten

Derek



Välj mellan flera olika vapenuppsättningar



# Nya spel från Core

## Curse of Enchantia

Detta är Core Designs första äventyrsspel och det är verkligen imponerande. Programmeraren själv påstår att det är två gånger så stort som Sierras och betydligt bättre.

CoE handlar om en elak häxa som bor i en grotta. Hon är helt besatt av tanken på att behålla sin ungdom. Enda problemet är att hon måste samla in ingredienserna till ett ungdomselexir och dessa är mycket svåra att finna. Den huvudsakliga beståndsdelarna är "bam av hankön" från en annan värld och dimension.

Hon lurar snabbt över ytterligare två häxor på sin sida med faska löften om evig ungdom. Samtidigt så transformeras hennes krafter in i en annan dimension. En ung pojke vid namn Bradley spelar baseball när häxans krafter transporterar honom till ett slott där han blir fastkedjad vid väggen. Han vet att han måste rymma och det är här som äventyret börjar.

Imångt och mycket liknar det ett Sierraspel. Man har ett mycket användarvänligt interface och kan, genom att peka och klicka, få upp 10 ikoner; Inventering, Plocka Upp, Undersöka, Hjälp, Tala, Använd, Spara/Ladda m.m. Genom att placera markören på skärmen kan man styra Brad.

Skriker du högt kommer vakten och säger åt dig att vara tyst. På vägen ut tappar han en nyckel. Med hjälp av denna läser du upp dina kedjor. Nu gäller det bara att forcera celldörrarna. Letar man i cellen så hittar man dock ett föremål man kan ha nytta av.

Allting i spelet kan vara ledtrådar på vägen. En damm är inte bara en damm. Det är också en viktig del av lösningen. Vägen är lång innan Brad kan hitta hem. Äventyret för honom från slott till grottor och via havet kan han nå staden.

Havet är ett problem bara i sig. Det finns ingen båt så Brad får ta sig fram under vattnet. En fiskblåsa kan fungera som hjälm men utan syre står man sig slätt. Genom att muta en fisk med mask kan man få denna att andas i hjälmen. Det gäller bara att se upp för hajarna i detta spelet som kommer till Amiga & PC

## Premiere

Nästa spel i ordningen är Premiere - ett 8-rikningars skrollande plattformsspel med grafik från samma person som gjorde Heimdall.

För programmeraren är detta det första spelet. Tidigare har han endast bidragit med några underspel i

Heimdall och intro till Wolfchild.

Plattformsspel går det 13 på dussinet just nu men Premiere har några finesser som gör att det skiljer sig från mängden. Det vimlar av överraskningar och uppfinningsrika idéer. Spelet kommer att bestå av sex nivåer och lika många subspel, som också kommer att fungera som slutväktare. Ett slutspel placeras t.ex. hjälten framför ett tåg i full hastighet. Då gäller det inte bara att springa fort. Man måste också kunna ta jättelika skutt över de hinder som finns. Varje nivå är 8\*8 skärmar i storlek. Totalt blir detta alltså 768 skärmar med välfylld action.

Spelet handlar om Clutch Gable. Sex av hans filmer har blivit stulna och gömda någonstans inom filmområdet. En film per nivå m.a.o. Varje nivå har också ett filmtema och dessa är som följer: SF, Fantasy, Tecknat, Western, Skräck och B-film.

Vissa nivåer kommer att ha monokrom bakgrund för att fånga stämningen hos de gamla svart-vita filmerna. När Clutch far omkring så dyker det hela tiden upp spakar att dra i, föremål att undvika och gömda nivåer att upptäcka. Det gäller bl.a. att hitta de vapen man kan behöva på Westernnivån. Har man inget vapen får man försöka undvika fienden genom att ta ett raskt språng över honom. I bland är detta enda vägen ut.

Mat finns också här och var i form av korv, pizza och burgare. Detta återställer Clutchs energinivå så att han kan utforska än mer. Det finns mycket av Cinemaware i detta spel som kommer till Amiga & PC men det har en högre koncentration av action.

## Chuck Rock II

Det är nu mer än 18 månader sedan den kulmagade hjälten nådde datorerna. När ettan kommer till Sega så kommer tvåan till ST och Amiga.

I förra avsnittet besegrade Chuck den vedervärdige Gary Gritter och nu äger Chuck inte bara en bil, han äger en hel bilfabrik. Han är gift, har barn och allt är

Core Design har släppt många nya spännade spel. Vargabarn och Vikingar har befolkat deras produkter under senare tid men Derek besökte dem och hittade en lömsk häxa, Clutch Gable och en kulmagad stenåldersman (del 2).

precis perfekt. Det är inte hans fel att allt går illa. I spelet är man Baby Chuck och det är ens uppdrag att befria farsan från den vidrige Brick Jagger.

Även om babyn är söt och gullig på alla sätt så kan skenet bedra. Han svingar den trogna stenåldersklubban med verklig fermitet. Det är en välgjord klubba. Den duger inte bara till slagsmål. Baby Chuck kan också sätta eld på den och på så sätt få en fackla.

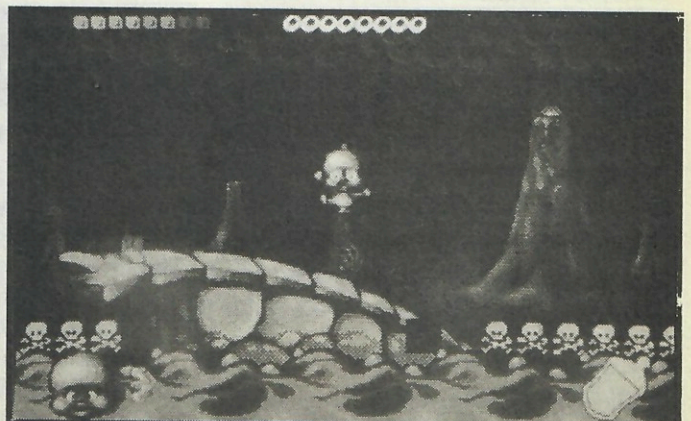
Han kan hoppa, klättra upp på den och ducka för besvärliga fällor.

Vägen till pappsen går vi 5 olika nivåer och fyra olika subspel till den stora finalen. Dessa är; Förorten, Djungeln, Vulkanen, Stupet och Bilfabriken.

Allt är dock inte bara fiender och slagsmål. Hjälp-samma dinosaurier kan fungera som transportfordon och tål fem träffar innan de kollapsar.

De som gillar ettan bör vänta på del två. Spelet är väntan värd.

Derek



Chuck Rock II

## Massor av brev....!

Sommartorkan har drabbat projektlustan till detta nummer så vi tar ett grabbatag i den senaste tidens brevsörd i stället.

Hej! Då var det brev-dags igen då! Idag skall vi ta upp det här med hur man börjar ett brev. Den klassiska början på ett brev är väl "HEJ" eller i andra fall "HEEEJ" eller "HEJSAN". Dessutom har jag fått ett par "Tjabba" och "Hi". Andra tycker att det är rätt svårt det här med att börja ett brev, och det har jag all förståelse för, så de struntar helt enkelt i en början och hoppar direkt på frågan. Åter andra skickar mig en massa dyra HD diskar och frimärken och vill att jag skall kopiera program åt dem men skriver inte sin adress. Det var väl inte så himla smart. Men åter till brev-börjorna. De mest fantasifulla exemplaren är nog "Tjofs", "Hooi" eller "Hallötjollahoppansfallerallare-Kalleramlanerförtrappanhej" (no names).

### Tävlingar:

Ett annat roligt var "Rö". "Rö"? Därför skall jag nu utlysa en liten tävling: Den som kan skriva den mest fantasifulla brevinledningen vinner en samlingsdiskett med de sämsta PC-demosarna söu faar! YIPPIE! Hurra då! Men kom ihåg; brevet måste ha någon annan mening t.ex. en fråga eller liknande!

### Diskfodral -92

Dessutom tänkte jag ha en diskfodral -92 tävling för PC. Alltså med 3 1/2 tums disketter. Den som ritat den ballaste bilden på det här lilla genomskinliga plasthöljet som varje diskett ligger i vinner oxo en äckeldemosamling. Ålrite, SKRIV!

Om vi skulle ta och ta (och ta) lite brev oxo...

### Mer Basic-listningar!

Hej!! Kan ni inte ha lite mer basic listningar på PC sidan? Jag har också ett speltips till SimCity: Tryck in caps lock och skriv FOUND så får du mer pengar. PS. Du vet dom där svarta HD-diskarna som ni hade fått, om det stod UMEÅ på poststämpeln så är dom mina.

Patrik i Umeå

**SVAR:** Hej själv! Visst kan vi ha lite mer basic-listningar på PC-sidan...men jag tror att de

flesta hellre vill ha assemblerlistningar, eller va? Hmm... det där Sim City fusket var något nytt! Det har cirkulerat ett annat sedan urminnes tider där man skulle skriva FUND men FOUND var nåt nytt... Och det stod inte UMEÅ på poststämpeln. Det stod.....oops, nu var det nära!

### Dumma frågor?!

Tjabba! Jag har ägt en PC i snart fyra år och anser mig kunna det mesta om denna härliga dator. Det är därför som jag med spänning slår upp PC sidorna då jag har fått

det nya exemplaret av SHN. Men nu måste jag klaga lite på er som skriver till brevhörnet och skriver en massa konstiga frågor. Jag kan ge ett exempel "Vilket demo tycker du är bäst?" eller "Vad kostar ett höghastighetsmodem?"

För de nu som är lite av nybörjare, köp eller låna en bok på biblioteket som handlar om PC. I dessa kan du lätt få svar på dina frågor. Själv beställde jag en bok som jag har haft otrolig nytta av. Den heter "Jet Datorhandbok" och jag tror den var gratis. Boken kan beställas på telefonnumret 08-7533145, lita på mej, den är bra även om mycket handlar om Jet's grejor.

Det var just i denna bok som jag fick reda på vad en Token ring adapter är för något. En token ring adapter är en liten adapter som gör så att du kan koppla in din dator i ett nätverk, i detta fall ett ring nät = token ring. Tack för en bra tidning.

Jonas

**SVAR:** Tjabba! Kul att även den som har ägt en PC i fyra år kan få glädje av PC-sidorna. Tusen tack för att vi fick problemet med tokiga ringen löst! Jag har legat vaken dag och natt men nu kan jag äntligen sova ut! :) Förresten...jobbar du för Jet eller nåt?

### PC & musik

Tjena! Jag är en kille på 15 år som har en del frågor om allt mellan PC & musik, vad nu det kan va. Följande frågor och funderingar skulle jag vilja ha svar på:

1. Pc-sidan har haft en hel del recensioner om olika demos, därför undrar jag om man inte skulle kunna ha demo programmering i assembler i det årliga program-

met. Jag vet att det tyvärr bara är ett antal sidor med ämnet "PC" som innehåll, men man skulle ju kunna ha några listningar på månadens PD-disk. Vad tycker du?

2. I förra numret av SHN hade du en mycket bra recension av Digistudio 1.5 men det kom aldrig fram när programmet kommer ut på den svenska marknaden. När gör det det? Och var finns det att köpa i så fall?

3. Jag har en Atari och eftersom jag har en del intressanta och nyttiga program till den undrar jag om det finns någon Atari emulator eller Amiga emulator?

4. Kan du nämna några bra assemblerböcker till PC?

5. Nu över till ljudkort. Jag har blivit helt förvirrad av alla sorter och priser, så jag undrar om du inte skulle kunna göra en liten test och informationsruta om dem som finns.

Trogen PC-läsare

**SVAR:** Tjena! Här kommer lite svar:

1. Jag skall försöka att få med lite fler sourcekoder i tidningen. Jag lovar! Det stora problemet är att de är så oerhört platskrävande. Att lägga några på PD skulle ju gå. Vi får la se.

2. Ingen vet när Digistudio kommer till Sverige. Det finns i England sen en tid och med lite tur kanske det finns i Sverige när ni läser detta.

3. Jag tror inte det. Det finns visserligen ett program som heter Amiga emulator men det fungerar inte.

4. Oj. Jag tror att jag gör en liten boklista i nästa nummer i stället. Jag måste kolla upp lite vad som finns och vad som är bra.

## Om ljud, språk mm.

Hjälp mig Erik! Du måste ta upp detta brev för det är MYCKET viktigt för mig. Jag är en kille som har några frågor till er.

Sedan några år tillbaka äger jag en PC. För tillfället har jag en 486:a med 330Mb hårddisk, 8Mb minne och lite annat smått och gott. Nu har jag tröttnat på att spela spel och kopiera dataspel och tänkt att börja med något annat. Därför har jag och säkert många andra med mig lite frågor. Hoppas ni kan hjälpa mig!

1. Jag äger ett Sound Blaster Pro och undrar var man kan få tag i TCB Whacker Tracker?

2. Vilket program-språk tycker du jag skall lära mig (Turbo Pascal och Basic kan jag redan).

3. Är det svårt att lära sig Turbo C?

4. Jag har tillgång till programmet Borland C++ 3.0

är detta lämpligt att börja med?

5. Är det tillåtet att sälja ett program som jag har gjort med Turbo Pascal 6.0?

6. Går det mycket snabbare med en EISA buss än med en ISA buss när man kör i DOS?

ARAS

**SVAR:** Hej Aras! Kul namn du har! Jag blev tyvärr tvungen att korta ner ditt brev lite, men jag har tagit del av synpunkterna. Om PD diskar



5. Jo det kan jag göra. Det får nog också bli till nästa nummer.

### Etiketter

Hej SHN! Vi är två glada killar som tycket att SHN är den bästa dator-tidning som funnits i vårt land. Det är några saker vi skulle vilja veta: När vi beställer PD-diskar från er så fick vi med några av era diskettetiketter. Vi tycket att de är jättesnygga. Kan ni inte börja sälja dem? Vad skulle de kosta i så fall?

Marcus Björklund & David Ericsson.

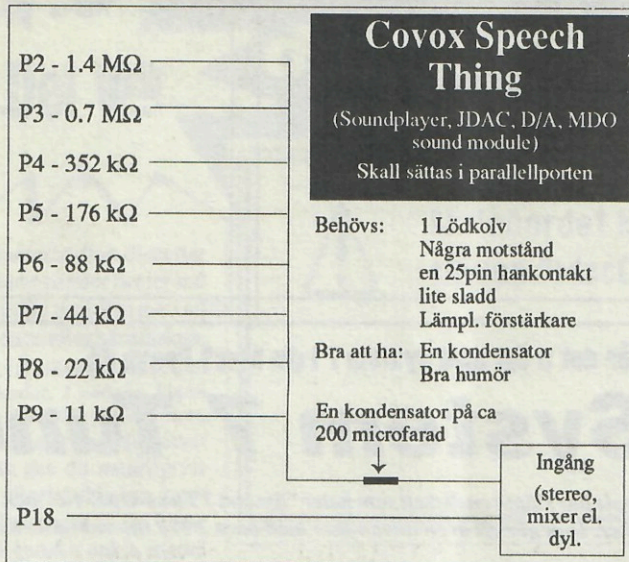
**Kort svar: Etiketterna har vår gamla logo och därför skickar vi med dem tillsammans med våra PD-disker under ett tag så att vi tömmer vårt lager. Håll till godo! I.U.S.**

### Till Christer...

Ett snabbt meddelande till Christer Simonsson - Jag kan tyvärr inte hjälpa dig per brev. Det behövs en rejäl titt på din dator för att få den att fungera väl skulle jag tro. Jag undrar om det verkligen är värt tiden du lägger ned på en så gammal dator.

Om ni vill skriva till mig så är adressen som vanligt: Erik Stridell, Rotevägen 1, 735 33 Surahammar Och märk kuvertet med SHN, tack!

## Hur du bygger en egen Covox Speech Thing!



**I**ett tidigare nummer av SHN refererades till denna bild om hur man själv enkelt kan tillverka en kabel att koppla mellan datorns parallellport och sin egen stereos audioingång. Bilden föll dock tyvärr bort men kommer nu här i stället.

Med denna enkla koppling kan du betydligt förbättra ljudet i din PC. Inga märkvärdigheter alls, följande prylar behöver de motstånd som du kan se på bilden överst. Dessutom behöver du en kondensator, 1 lödkolv, en 25 pinnars hankontakt och lite sladd.

P2-P9 avser pinnarna på hankontakten.

**Lycka till!**

(stod i synpunkterna) så skall jag tala med Uffe lite. Nu till dina frågor!

1. Det lär nog hamna i PD-hörnan förr eller senare om det inte redan har gjort det.

2. Tja, jag skrev lite om dem för ett tag sedan... Som sagt, tänker du göra nyttoprogram eller Windows-applikationer så är det nog lättare med C. Skall du däremot använda något grafikmode till program, spel eller demos så är det assembler som gäller!

3. Det beror väl på hur klipsk du är! Kan du redan Pascal & Basic så är det

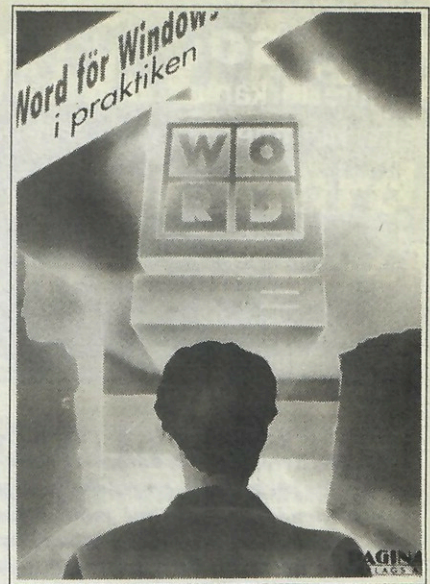
iallafall betydligt lättare än om du inte kunde dem.

4. Jo, det är nog bra. Det är hemskt dyrt iallafall.

5. Ja.

6. Njaäe. Det beror på. Menar du om DOS-kommandona går snabbare? Bussarna har ju hand om de instickskort du stoppar i datorn. Så om du t.ex. har en massa extraminne på ett kort eller liknande så kanske det går snabbare, annars spelar det nog ingen större roll. Det är främst grafiken som snabbas upp med ett bra kort.

/Erik Stridell



## Word 2.0 för Windows

**D**u som använder eller avser att använda programmet Word för Windows ofta och som vill få ut så mycket som möjligt av programmet skall titta närmare på den här nya boken från Pagina.

Boken fungerar både som grund- och fortsättningskurs i Word för Windows. Innehållet sträcker sig från enklaste dokumenthantering till makroprogrammering. En gedigen och heltäckande bok som kan vara till stor nytta för många flitiga ordbehandlare.

En intressant punkt att påpeka är att hela boken är skriven och satt med just Word 2.0 för Windows.

Författarna M. Cederberg och A. Björklöf har arbetat med dataprogram i över 10 år, dels som lärare och dels som översättare av program och handböcker. Deras nya bok finns nu ut i bok- och datahandel men kan även beställas direkt från Pagina Förlags AB, Box 706, 194 27 Upplands Väsby. Tel: 08-590 730 30, Fax: 08-590 735 66. Ca.pris:495:- inkl. moms.

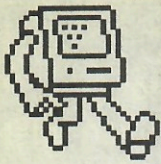
**Allt till din PC**

finns hos

**MB DATA**

Hela system  
Tillbehör  
Spel

**Tel: 0159-310 10**



# Ur brevfloden....

## Datormord??

Hej. Jag satte in system 6.0 & Finder 6.0 i min Mac Classic 40 Mb (utrustad med 7.0). Sedan, när jag skulle sätta tillbaka system 7.0, så gick ej detta !?! Har jag mördat min dator? Hur skall jag göra för att åter-installera 7.0?

M.v.h. Kent Löfgren i Sundsvall

**Svar:** Hej Kent! Tack för ditt brev! Problemet du har råkat ut för är ganska vanligt förekommande. Du har inte mördat din Mac, ej heller förstört något i datorn. Du skall bara starta din dator från en diskett som innehåller ett system (t.ex. System 7 disketten Installation 1). Sedan öppnar du systemmappen på din 40 Mb hårddisk, och kastar bort System och Finder 6.0. Gör ett nytt system (eller byt ut System och Finder) till din hårddisk med system 7 disketten + Installation 1, följ sedan anvisningarna som vanligt vid systeminstallation. Anledningen till att det inte gick att sätta tillbaka system 7, var att du startat upp din dator med detta system (System och Finder 6.0) på din hårddisk. Det är således aktivt och datorn använder System och Finder, du kan inte ta bort eller byta ut något i det aktiva systemet.

Claes

## Boston-problem

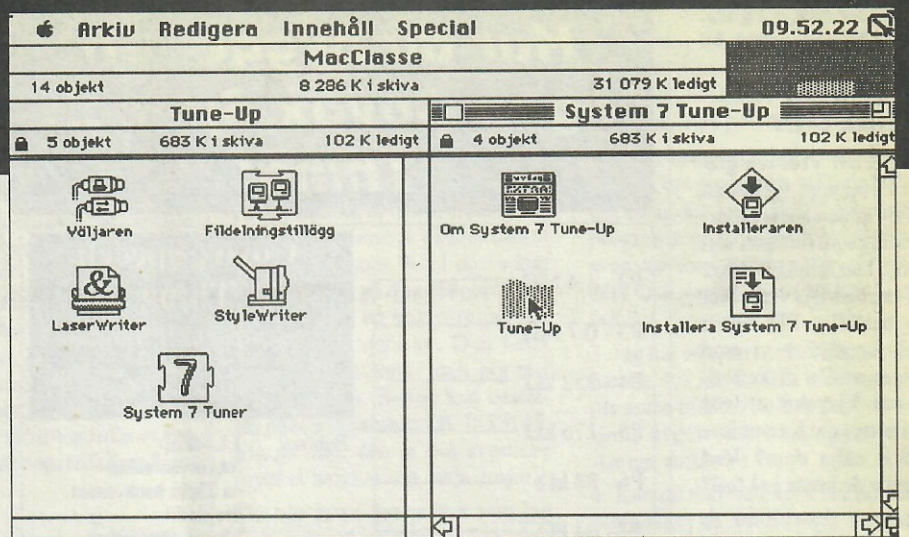
HEJ! Tack för månadsdiskett Mac. 203, där det här fina typsnittet Boston II finns som jag skriver med nu. Jag har sällan sett ett finare typsnitt. Tyvärr fungerar inte storlekarna 7p och 14p, i varje fall inte på min diskett. Dvs bokstäverna å, ä och ö finns inte med där, utan dessa bokstäver blir utelämnade. Alla andra punktstorlekar fungerar dock. Tacksam om jag kunde få tillgång även till storlek 7 och 14.

Med vänlig hälsning, Bengt Johansson i Torsby

**Svar:** Hej Bengt! Tack för ditt brev, kul att du tyckte om månadsdiskett MAC. 203. Det är inte kul när det blir fel i maskineriet eller hjärnkontoret, efter en kontroll av typsnittet Boston II, så visar det sig att punktstorlekarna 7 och 14 inte har å, ä och ö. Jag letar febrilt efter en komplett uppsättning till Boston II, så snart jag funnit en komplett uppsättning meddelas detta i tidningen eller på en kommande månadsdiskett.

## Bättre och bättre..

Tjenare SHN! Jag har läst Macsidan sedan



Går det trögt med System 7 i din Mac? Prova då...

# System 7 Tune-Up

Apple har släppt en diskett som heter "System 7 Tune-Up S-1.0" och den innehåller flera nya saker. Den gör att även användare med bara 2 Mb internminne kan använda System 7.

Detta program ger många fördelar. T.ex. så avslutas program, som inte har några öppna dokument, automatiskt om du behöver använda internminnet till andra program. Du kommer också att få ca 100 K mer minne till dina program, nya skrivardrivrutiner för Personal LaserWriter LS (40% snabbare utskrifter) och till StyleWriter (50% snabbare utskrifter) för att snabba på utskrifterna. Minneshantering skall fungera bättre och du får färre felmeddelanden, även minnet skall räcka längre när du använder tillämpningsprogram på de datorer som inte är anslutna till nätverk. På disketten finns tips om hur du installerar Tune-Up för System 7 och även andra användbara tips för System 7.

För oss med datorer som bygger på 68 000 processorn är denna diskett välkommen, eftersom System 7 går alltför långsamt på våra datorer. Det vi nu helst ser är att Apple släpper flera disketter av den här sorten. Det bästa vore om vi fick en programvara som gjorde att vi kan stänga av Multifinder och bara använda oss av Finder. Det är nämligen

inte många användare av vare sig Plus, SE eller Classic som använder Multifinder. Värre är det för de som köper den senaste Apple's Macintosh datorn, de är tvingade att använda System 7 och Multifinder! Det går nämligen inte att använda ett äldre system t.ex. System 6.07!

Nu när Apple verkar att satsa mer och mer på privat användarna, får vi hoppas att även vi som inte har Apple's värstingmaskiner kommer att dra nytta av detta.

System 7 Tune-Up ingår när du köper en ny Macintosh, eller när du köper en uppgradering till System 7. (500 kronor).

Du som redan har System 7 eller en ny dator och inte fått "Tune-Up" kan få disketten gratis från din Apple-återförsäljare mot en viss arbetskostnad. Du kan se om du redan har "Tune-Up" i din systemversion 7.0 eller 7.0.1, genom att gå upp till Apple-menyn och "om Macintosh" finns det en punkt (\*) efter systemets versionnummer i fönstrets övre högra hörn så har du redan "Tune-Up" i systemet. Rekommenderas!

Claes Svensson

starten. Den har blivit bättre och bättre... Men jag tycker fortfarande att den är tråkig att läsa. Redaktören för Macintosh tycker jag skulle passa bättre i en tidning som Macworld. Bara nyttotester (t ex 1/92). Inga roliga speltester (de som finns är alldeles för få). Ni borde också skriva mer för oss erfarna macanvändare. Jag skulle vilja ha en redaktör för magsidan av Erik Stridells typ. Han skriver om roliga saker till PC:n. Fram för mer roliga saker om MACEN!

Tack för en annars superb tidning, Esset

**Svar:** Tjenare Esset! Roligt att du läst Mac-

sidan sedan starten och tycker att den har blivit bättre och bättre. Men det är inte bra att du tycker den är tråkig att läsa och att det fattas artiklar om tips och trix.

Och hörru du, du, att jag skulle passa bättre i Macworld vad är detta? En komplot mot mig och SHN? Inga roliga artiklar, tips, trix, programmering eller speltester? Här får jag tydligen skärpa till mig ordentligt och skaffa fram material att skriva om. Det stora problemet har varit att få loss program, spel och annat till tester, det är mest nytto program

# Systemskolan

## Disketten eller hårddisken kan inte läsas!

Del V

**T**rots att du hanterar dina disketter mycket varsamt händer det ibland att Macintosh får problem med att läsa innehållet på disketten eller hårddisken.

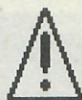
Detta beror på att biblioteket på disketten eller hårddisken är skadat. I sådana lägen kommer en dialogruta att visas på skärmen, där du uppmanas att formatera om disketten eller hårddisken. Detta ska du naturligtvis inte göra om disketten eller hårddisken innehåller program eller dokument m.m. Oftas är de möjligt att med ganska enkla medel reparera skadade disketter eller hårddiskar.

### Desktopfilen

Desktopfilen är en osynlig fil som finns på alla skivor (diskett eller hårddisk) som du har formaterat. Om du formaterar en dubbelsidig 800 Kb diskett, så ser du att antal objekt är noll, men att det ändå är 7 K på skivan och 779 k ledigt. En HD diskett innehåller 12 K i skiva och 1 404 K ledigt. Det är Desktopfilen som har fått detta utrymme till förfogande.

Desktopfilen behöver ett visst utrymme bl a för information om utseende på symbolerna för program och dokument på skivan. Även fönstrets storlek och placering finns lagrad i Desktopfilen som skapas automatiskt när du formaterar en diskett eller hårddisk.

När du kopierar program eller dokument från eller till diskett och ändrar fönstrets storlek eller utseende måste Desktopfilen uppdateras och detta sker inte förrän diskettens symbol tas bort från skrivbordet.



Skrivbordet kommer att återskapas på skivan "MacClasse". Det kan ta en stund.

Aubryt

OK

När du gör omstart eller drar diskettens symbol till papperskorgen och disketten matas ut, sker uppdateringen av Desktopfilen. Men om du råkar ut för ett systemfel och tvingas starta om din dator uppdateras inte Desktop normalt vilket, ibland, kan ställa till med problem vid användning av disketten eller hårddisken.

Om Desktopfilen är skadad kan det hända att disketten inte visas i Finder (Macens elektroniska skrivbord), eller att dokumentsymbolen är helt vita, även om programmet som skapade dokumenten finns på skivan. I de flesta fall kan Macintosh själv laga Desktopfilen, en dialogruta med texten "Skivan MacClasse behöver repareras. Vill du reparera den?" Klicka i knappen OK och skivans Desktop återskapas automatiskt. Lyckades reparationen av Desktop så visas diskettens symbol på skrivbordet efter en stund.

### Bygg om Desktopfilen !

Om en skiva plötsligt förlorar sina symboler eller att du har formaterat en MF2-DD 800

diskett och det står att det är mer än 12 K i skiva och mindre än 779 K ledigt är det dags att bygga om skrivbordet på disketten. Även om det tar lång tid innan Macen kan uppdatera skivan efter kopiering så kan det vara läge för åtgärd.

För att återskapa Desktop håller du ner tangenterna Kommando och Alternativ samtidigt som disketten matas in i diskettstationen. Det kommer då att dyka upp en dialogruta med texten "Skrivbordet kommer att återskapas på skivan PD-program . Det kan ta en stund." Klicka i knappen OK och diskettens Desktop återskapas automatiskt.

Med en hårddisk gör du en omstart och efter plinget håller du ner tangenterna Kommando och Alternativ samtidigt, tills du får en dialogruta med texten "Skrivbordet kommer att återskapas på skivan Hårddisk . Det kan ta en stund." Klicka i knappen OK och hårddiskens Desktop återskapas automatiskt.

Claes

*som vi får låna för att utvärdera. Jag har dock fått löfte om att få låna en del spel framöver, så om du orkar stå ut ett litet tag till. Att skriva för alla, nya som erfarna datoranvändare är något som vi på SHN hela tiden försöker att göra. Att du vill ha en skribent a la Erik Stridell i Macsidorna kan jag inte hjälpa dig med. För vi är alla olika i våra sätt att arbeta och beskriva saker och ting. Tydlig behövs det dock en ordentlig översyn av materialet till Macsidorna i SHN.*

Claes

## KNEP och KNÅP

1: När du dubbelklickar på förflyttaren kommer du direkt till tillbehör och behöver inte vänta på att alla typsnitt läses in.

2: När du går upp i menyn Special, till Ordna symboler (Skiftar då till Ordna alla symboler) så ordnas alla symboler längst ett osynligt rutnät.

3: När du klickar i stängningsrutan i ett fönster stängs alla öppna fönster om du håller nere kommandotangenten.

4: Om du håller ner skifttangenten när du startar eller startar om, är systemtilläggen (INITis och CDEVis) avstängda.

5: När du fått en diskett av någon: Lås upp skrivskyddet på disketten, tryck ner alternativ- och kommandotangenten. Stoppa i disketten, och en dialogruta dyker upp. Klicka i OK så bygger du om desktopfilen (skrivbordet). Om ett WDEF virus fanns på disketten så är det nu borta. WDEF virus lägger sig i desktopfilen på hårddiskar och disketter och är alltså ganska enkelt att ta bort.

Claes Svensson

# Studentlitteratur slår till med **ClarisWorks™!**

Med programmet ClarisWorks har Claris/studentlitteratur satt en ny standard för integrerade program.

Att köpa integrerade program är både ekonomiskt och bra på många sätt. Du får flera program på köpet. Detta nya integrerade program innehåller massor av finesser och möjligheter. Programmet innehåller ordbehandlare, grafik, kalkyl med diagram, register och en kommunikationsdel. Men det bästa av allt, du betalar bara för en av programdelarna. Du som inte använder System 7 eller Multifinder får, med det här programmet, möjlighet att köra flera programdelar samtidigt. Kvaliteten på programdelarna i ClarisWorks är mycket hög.

ClarisWorks 1.0. Sv Ordbehandlaren, ritdelen och kalkyldelen med diagram är helt integrerade med varandra och har en gemensam verktygs palett. För kopplade utskrifter är registerdelen integrerad med ordbehandlaren, men inte annars. Kommunikationsdelen fungerar i ensamt majestät och är inte integrerat med de övriga. En bra hjälpfunktion finns inbyggd, en mycket bra och skojig finess är dessutom möjligheten att öppna fönster från de andra programdelarna, i det fönster man för tillfället arbetar i.

## Ordbehandlaren.

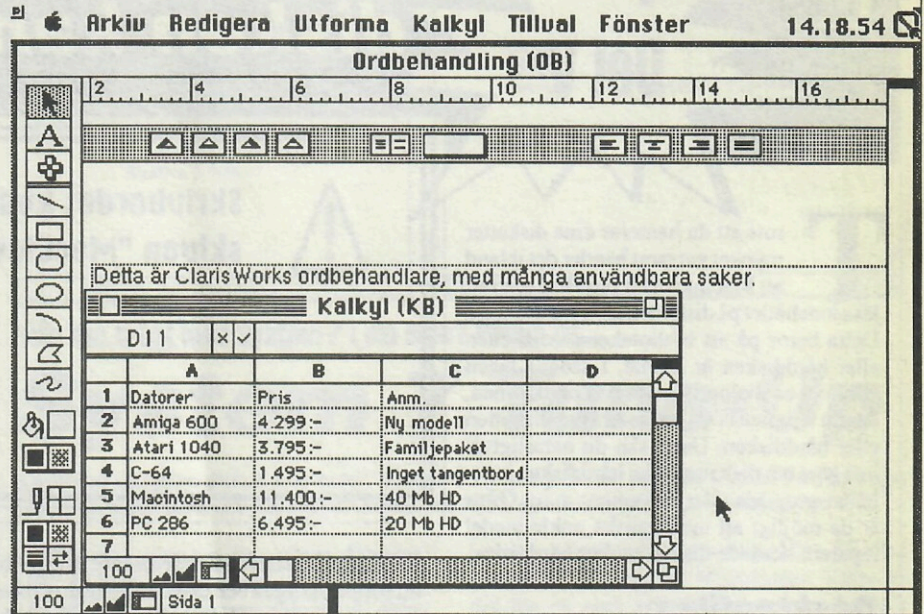
Ordbehandlaren liknar MacWrite II och vem har inte skrivit med detta program någon gång? Det känns riktigt bra och man hittar lätt bland menyerna. Du kan skapa malldokument och kopplad utskrift går bra.

Flera spalter kan göras i ordbehandlaren men tyvärr delas då hela dokumentet in i spalter. Oberoende av texten kan bilder placeras var som helst i textdokumentets överliggande grafiklager. Mellan 3-3200% förstoring klarar programmet av att göra. Med några klick i förstoringrutan kan man komma i det läget (33,3%) att hela sidan visas på en 9" skärm, det gör att man lätt ser hur hela sidan ser ut, BRA!!!

Sidnumreringen kan placeras vart som helst på sidan i ordbehandlingsdelen. Rättstävningen har finessen att kunna använda ordlistor från andra Clarisprogram! Rättstävningen kan också användas i alla övriga programdelarna, utom i kommunikationsdelen. Användningen av makrofunktionen är lätt och bra.

## Ritdelen.

I den objektorienterade ritdelen skapar du dina bilder, ramar och mönster till dina dokument eller kalkylark m.m. Mönster, fyllningar, ovaler, bågar, rektanglar med raka



eller rundade hörn, pilar, linjer, linjaler, frihandslinjer och böjda linjer. Färg och stödstraster finns i programdelen.

## Kalkyldelen.

Är riktigt bra i ClarisWorks, men så liknar den också det nyligen släppta programmet Resolve. I kalkyldelen har man möjlighet att använda sig av grafik och skapa fem olika typer av diagram. Det går även bra att bättra på diagrammen med ritverktygen. Med 255 tecken i en cell och 15 decimaler klarar man det mesta. Man kan ha upp till 256 kolumner och såväl sorterings- som sökningsfunktionen är enkel och bra.

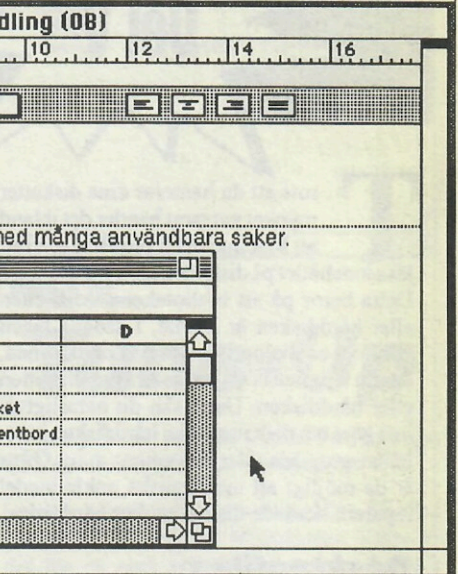
## Registerdelen.

Här har du möjlighet att skapa olika blanketter och etiketter m.m. Registerdelen liknar i mångt och mycket registerprogrammet FileMaker Pro. Möjligheter till sökning och sortering i olika former finns givetvis och fungerar väl. Helt minnesberoende är antal poster per register, max antal fält per post, max antal tecken per fält och antal sorteringsnycklar. 89 stycken funktioner finns inbyggda i programmet.

## Kommunikationsdelen.

Använder sig av Apple Communication Toolbox. Programdelen är mycket enkel att använda, i princip kan du plugga i modem och köra på en gång. Tyvärr saknas Z-modem som de flesta databaser vill att man ska använda sig av.

Arkiv Redigera Utforma Kalkyl Tillval Fönster 14.18.54



Emulerar TTY, VT 102 och max hastighet är 57 600 BPS och det räcker ju ett bra tag.

## Allmänt.

Programmet ClarisWorks passar alla modeller av Macintosh och fungerar fint både i hemmet och på firman. Minneskravet är 900 K och system 6.05 eller nyare. Kompletta storlek är 2,5 Mb, men minimistorleken är 563 Kb (Programmet kan dock inte köras från diskett, utan kräver hårddisk).

Claris Works är System 7 kompatibelt med makro och inbyggd hjälp. Priset för denna utmärkta produkt är 2.990 :- plus moms och kan köpas från din närmaste Macintosh återförsäljare. Studentlitteratur ställer upp med support och hjälp om du får problem med programmet. Programmet är kopieringsskyddat (installationsdisketten) och man kan bara installera programmet tre gånger. Sedan är det stopp och kanske är detta ett effektivt sätt att stoppa illegal kopiering? Det går visserligen att avinstallera programmen från hårddisken (man får tillbaka en installation för varje gång man tar tillbaka ett), men det går inte att använda programmet efter detta, man måste installera det igen för att kunna använda det. Kopieringsskyddet är finurligt utfört, man har nämligen bränt hål i disketten!? Jo, du läste rätt, med en laser kanske!? Studentlitteratur lovar att man kan få hjälp, om det blir något fel på installationsdisketten. Riktigt bra program till ett humant pris!

Clas



Howdy partners! Här har ni er favorit-sida igen, DEMOSIDAN för Amiga.

Förra numrets recensioner var som sagt intros, korta smådemos. Detta på grund av att jag inte hade fått mitt Amiga Action Replay till förra numret så jag var tvungen att RITA (!! de bilder som ni såg! Med undantag för Stealthplanet från Anti-Lemmings demot som Ulf var vänlig att fixa åt mig. Så nu kan ni vänta er bättre bilder av demosen!

I detta nummer har vi några riktiga kvalificerade demos att presentera. Vi tar bla en titt på Eric Schwartz Stealth Fighter II. Vi måste även tacka för de beställningar som kommit in på förra numrets recensioner och hoppas att ni i fortsättningen också beställer de kommande diskarna.

Eftersom ett sommarnummer oftast brukar innehålla mindre pga semester (?), så måste även jag banta min spalt, så håll tillgodo med dessa demos så ses vi i nästa nummer.

På återseende *Mikael Larsson*

### Månadens Demo-disk

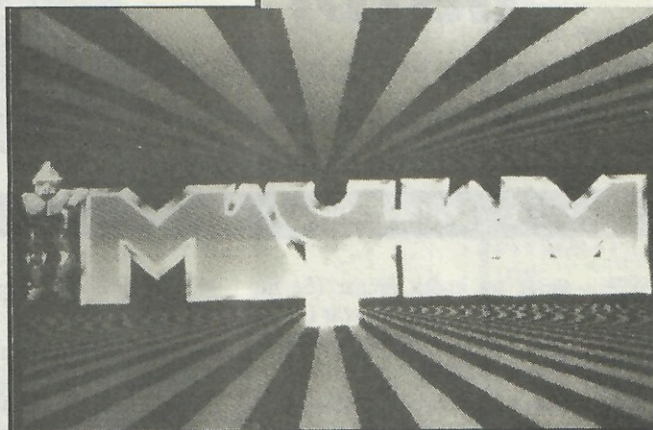
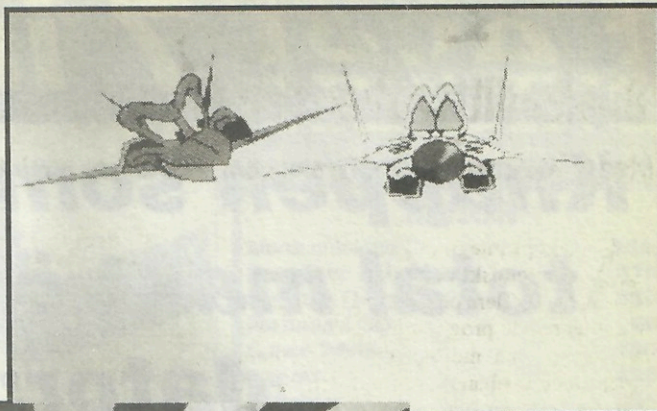
Beställningar av demodiskarna gör du på talongen på sidan 32. Månadens Demodisk heter AM-207D och priset är, som vanligt 30:-

Du kan även få tag på dessa recenserade demos på Current Line BBS, tel: 011 - 14 35 64.

### Stealthy Manouver II:

Gjort av Eric Schwartz (min favorit!). Andra delen av hans Stealth-serie (finns bara 2 vad jag vet!), mycket bra grafik och rolig handling. Värt en extra koll!

Betyg: 🐣🐣🐣🐣



### Mayhem:

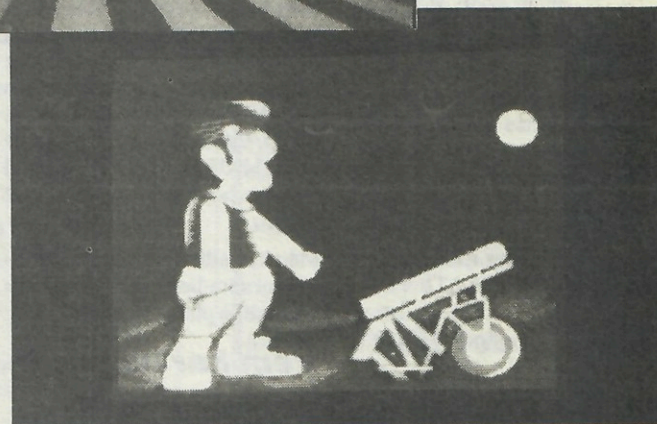
Snygg logotype, snabbscrollande schackmönster i skiftande färger, bra musik. Inget revolutionerande men värt att tas med iallafall.

Betyg: 🐣🐣 (-)

### Wayfarer:

Gjort av Spaceballs. Ett mycket bra demo som är uppbyggt som en film, lätt att följa och mycket imponerande. Flera delar en påminner lite om Robin Hood!

Betyg: 🐣🐣🐣🐣



## Nu kan CDTV bli en "riktig" Amiga

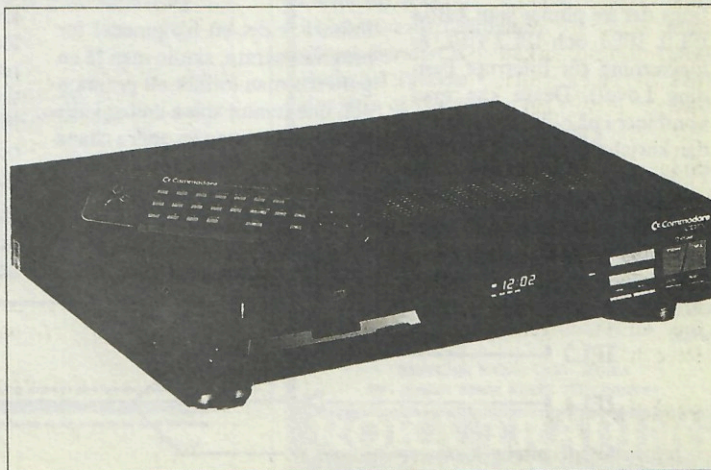
Nu kan du som har köpt en CDTV äntligen skaffa de tillbehör som gör denna till en "riktig" Amiga: Diskdrive och tangentbord.

Hela det kompletta paketet är känt som The Multimedia Home Computer Pack och består då av CDTV, tangentbord, diskdrive och mus. Förmodligen ingår även WB.1.3. Priset ligger på ca 6000:- eller ungefär 1000 kr mer än CDTV:n i sig.

Tyvärr är dock inte en CDTV-Amiga 100 % kompatibel med de vanliga modellerna när det gäller programvara. Anledningen till detta är en annorlunda uppsättning av ROM kretsarna.

### A2000 ersätts av ny Amiga senare i år

Ryktet har gått i månader om en ny modell av A2000 som man



kallar A2200. Denna nya modell tror man skall ha nya specialkretsar som skall ge amigan ännu bättre grafik och ännu bättre ljud.

# Level 7 interrupt

## Knappen som ger dig total makt över din dator:

Amigans 68000 processor är uppbyggd på ett sinnrikt sätt med interrupts som helt eller delvis kan ta kontrollen över datorn om de aktiveras.

Av: Jesper Ekberg

Interrupten har en inbördes rangordning som går ifrån level 0-7, 0 har den lägsta prioritet, 1 har högre prioritet än 0 och kan därför bryta den, det är bara level 0-6 som kan användas av datorn själv, den åttonde (level 7) som har den högsta prioriteten mot de andra, kan bara startas utifrån, när ett sådant aktiveras bryts omedelbart all annan aktivitet och level 7 kan starta sitt uppdrag. Den kan till och med aktiveras under tiden som amigan står och blinkar GURU-MEDITATION.

### Hur går det till?

Jo, i Amigans expansionsport (inte minnesexpansionen utan den som sitter på vänster sida) finns det tre pinnar som kallas IPL0, IPL1 och IPL2 (IPL är förkortning för Interrupt Pending Level). Dessa kan man kombinera på olika sätt och sedan kortsluta dem med jord. Då bildas det en trebits siffra (ett trebitars tal kan inte bli högre än 7) i processorn, siffran är direkt anknyten till ett interrupt. Talet kontrolleras, godkänns det så

tänds tre andra pinnar (de får spänningen 5v) som svar (FC0, FC1 och FC2) och interrupten utför sitt uppdrag.

För att aktivera en sju så måste vi kombinera våra tre pinnar så att de bildar talet sju binärt. 7 blir binärt tre ettor (1 1 1), alltså måste vi jorda alla tre pinnar (IPL0, IPL1, IPL2). Ett level 6 interrupt skulle binärt bli 0 1 1 >> IPL1 IPL2, level 5 blir ==>> 1 0 1 >> IPL0 IPL2 o.s.v.

Man kan alltså aktivera vilket interrupt som helst genom att kortsluta olika pinnar med jord.

### Vem har då användning för detta?

Främst är det ett hjälpmedel för programmerare, skulle man få en guru när man testkör ett program och inte hunnit spara undan källkoden så har man en andra chans att rädda allt material. Spelutvecklare kan ha en fuskmeny som de kan anropa med ett level 7 interrupt, crackers kan aktivera sina specialprogram för spel-

knäckning under tiden de spelar spelet m.m.

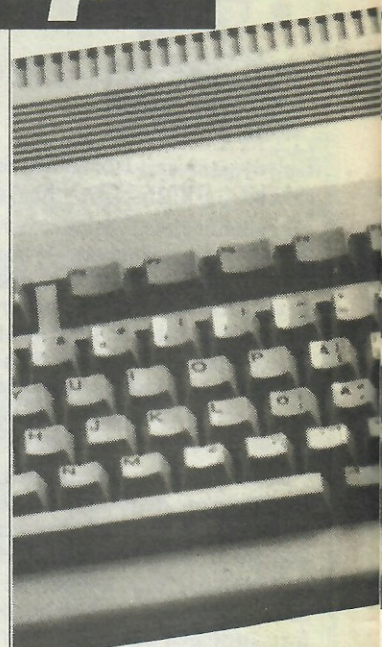
En del assemblers och monitorer har denna funktion inprogrammerad, till exempel ASMONE och Bearmon. Där kommer man tillbaka till assemblern eller monitorn om man aktiverar level 7.

Vi tänkte visa hur man mycket enkelt kan bygga detta underbara hjälpmedel, men kom ihåg att om ni har garanti kvar på datorn så gäller den inte efter det att ni har öppnat datorskalet. Vi ansvarar inte för datorer som har gått sönder för att ni har löst fel när ni följer byggbeskrivningen.

### Ingreppet

Till ingreppet behövs det en lödkolv (max 25W), bormaskin, lödtenn, en tryckknapp, borr som passar till tryckknappen, 3 små dioder (det går med de flesta dock inte lysdioder), lite mjuk kabel och en styck Amiga 500 (helst utan garanti).

Börja med att ta bort överkåpan och tänk ut var du skall placera knappen. Det bästa stället är på



kåpans baksida vid joysticks- och musport, men då måste man dessvärre ta loss diskdriven i datorn men det blir den kosmetiskt snyggaste placeringen, man kan ju också låta den ligga lös utanför.

Borra sedan hål för tryckknappen. När det är klart kan vi värma upp lödkolven och löda fast tre sladdar (ca. 10-15cm) på pinnarna (kontaktyrorna) 40,42,44 (en på varje) i den 86 poliga expansionsporten (se fig.2).

Pinnarna 40,42,44 sitter på undersidan av porten så det kan bli trångt med en stor lödkolv. Sladdarna skall sedan lödas till diodernas positivsida (fig 1). Värm försiktigt, för mycket värme på kopparyrorna kan leda till att de lossar ifrån kretskortet och dioderna går lätt sönder om man inte avleder värmen ifrån dem (fig 1 igen.).

Diodernas fria ändrar skall lödas ihop med en sladd som i sin tur skall lödas till tryckknappens ena ben (Se till att den inte blir för kort.).

### Välj rätt ben!

De flesta tryckknappar har två lödben plus en jord så nu gäller det att välja rätt ben. Det mittersta är i regel alltid jordbenet och de två andra har kontakt med jord an-

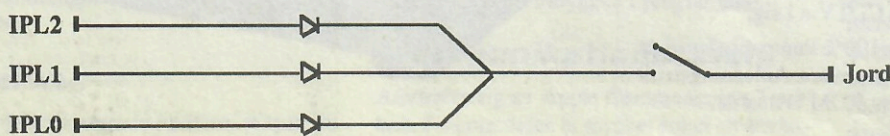
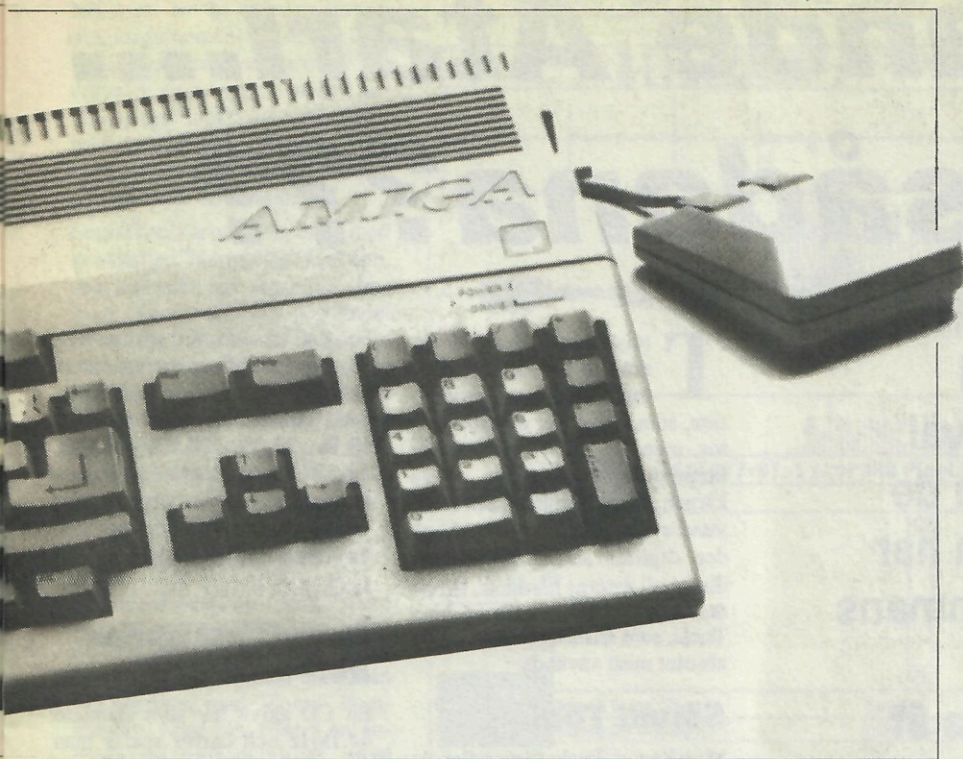


Fig 1: Löd samman dioderna så här.



tingen när knappen är intryckt eller när man har släppt den. Vilken som gör vad kan man lätt ta reda på med en ohmmeter eller liknande.

När man tagit reda på vilket ben som leder när knappen är intryckt så löder man fast sladden ifrån diodpaketet på den och löder sedan en sladd ifrån jordbenet till någon jordpunkt i datorn (t.ex. pinne 1 i exp-porten). Dioderna kan man slå in i ett tejp paket och lägga någonstans i datorn, se bara till att det inte sticker ut några metall delar som kan kortsluta kretsarna.

Nu skall det vara klart att skruva ihop datorn och testa. För er som inte har ASMONE eller BEARMON eller liknande kan skriva in vår assemblerlistning som demonstrerar hur man lätt kan programmera sina egna level 7 interruptsavkännare.

```

; *****
; * Level 7 testare av Anders Josefson *
; *****
move.l $4,a6
lea libname,a1 ; Pekar på Doslibrary
moveq #$00,d0
jsr -552(a6)
move.l d0,a6
jsr -60(a6)
move.l d0,d1
move.l #text,d2 ; Pekar på texten
move.l #[end-text],d3
jsr -48(a6)
move.l a6,a1
move.l $4,a6
jsr -414(a6)
move.l $7c,oldint+2 ; Sparar undan befintlig address
move.l #newint,$7c ; Pekar på vår interrupt
rts
newint:
move.w $dff006,$dff180 ; Sätter färg vid aktivering
oldint:
jmp $00000000
text:
dc.b "Level 7 testare av Anders Josefson.",10
dc.b "För Svenska Hemdator Nytt 1992.",10
end:
libname:
dc.b 'dos.library',0
even
libbase:
dc.l 0

```

### 86-STIFTS EXPANSIONSPORT

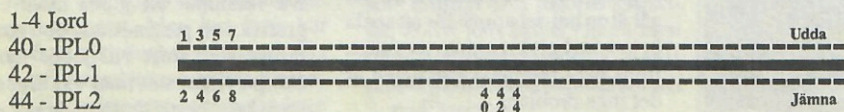


Fig: 2: Expansionsporten sedd från sidan.

# ROKA TRADING

Hos oss kan du beställa det mesta till ett av marknadens bästa priser för snabb leverans.

## AMIGA

Monkey Island 2	<b>Ring!</b>
Eye of the Beholder 2	<b>375:-</b>
Formula One Grand Prix	<b>325:-</b>
Formula 1 3D	<b>98:-</b>
Super Tetris	<b>350:-</b>
Jaguar	<b>325:-</b>
Pitfighter	<b>259:-</b>
Action Replay III	<b>749:-</b>

## ATARI ST

Deliverance	<b>259:-</b>
Wolfchild	<b>279:-</b>
Devious Designs	<b>198:-</b>
Formula One Grand Prix	<b>325:-</b>
Killing Game Show	<b>198:-</b>
Special Forces	<b>350:-</b>
F15 Strike Eagle II	<b>325:-</b>
UMS	<b>79:-</b>

Välj **3 SPEL** för **98:-**

Slaygon, Major Motion, Leatherneck Shuttle II, Jupiter Probe, Jug Airball Construction Set

## MEGA DRIVE

Shining in the Darkness	<b>475:-</b>
Pitfighter	<b>425:-</b>
Desert Strike	<b>450:-</b>
Growl	<b>295:-</b>
Granada	<b>295:-</b>
Action Replay	<b>480:-</b>
Turbo Pad med Autofire	<b>175:-</b>
Joystick Super Power	<b>329:-</b>

## GAME GEAR

Chase HQ	<b>298:-</b>
Game Gear Converter	<b>329:-</b>

(Spela Master spel på Game Gear)

## PC

Eye of the Beholder 2	<b>395:-</b>
Super Tetris	<b>395:-</b>
Gunship 2000	<b>325:-</b>
F117A Stealth Fighter	<b>325:-</b>
Silent Service II	<b>298:-</b>
Railroad Tycoon	<b>298:-</b>
Knights of the Sky	<b>325:-</b>

## NINTENDO

Turbo Pad med Autofire	<b>175:-</b>
Joystick Super Power	<b>329:-</b>

## DATA TILLBEHÖR

Mus (Amiga, Atari)	<b>198:-</b>
Musmatta	<b>38:-</b>
Mus + Musmatta (Amiga, Atari)	<b>229:-</b>
Mus Serielle (PC)	<b>229:-</b>

Samtliga Priser Inkl. Moms  
PF. Avgift Samt Frakt Tillkommer

# ROKA TRADING

Industrivägen 4  
194 34 Upplands Väsby  
Ordertelefon 08/590 895 29

BEAR LAJOUX STUDIO

# Sjungande Atari.... Finns sådana???

Att Atarin är en av de mest användbara datorerna i musiksammanhang är väl allmänt känt, priset och de inbyggda MIDI portarna har banat vägen och tillsammans med bra support från mjukvaruproducenterna är framgången given.



SHN testar det senaste i musikvärlden. Här i AudioQuest:s studio i Stockholm. Foto: Britt Marie Tegelberg

**T**idigare har datorn främst använts som ett komplement i en musikproduktion, som sequencer och synteditor, men med det nya systemet kommer den att utgöra själva kärnan. De nya möjligheterna som vissa system erbjuder bygger på den digitala audioinspelningen direkt till datorns hårddisk. Ett av dessa system är Digidesigns Sound Tools, som snabbt blivit ett av de absolut mest använda.

## Sound Tools

Med Sound Tools förvandlar du din dator till en högeffektiv och lätthanterad ljudredigeringsstudio, och editeringsmöjligheterna är nästan oändliga. DSP (Digital Signal Processor) är nyckelordet till denna kraftfulla bearbetning och här kan du, bland annat, komprimera, equalizera och timestretcha. Användningsområdena är även de "oändliga", och systemet nyttjas av alla, från Discjockeys (som bland annat "remixar" låtar och skapar "trumloopar"), skivstudios (som "samplar", klipper om låtar, bearbetar ljud och förbereder musik inför CD och LP mastering), till filmproducenter (som ljudlägger, skapar effekter och "syncar" audio till bild).

När de "stora" synth-tillverkarna släppte sina nya samplers så imponerades man av de enorma minnesbankerna och de långa samplingstiderna, vissa kunde komma upp i hela tre minuter, men i datorinspelningsvärlden begränsas man endast av hårddiskens minneskapacitet. Vid en 16 bitars stereoinspelning (sampling) på 44.1 KHz, är minnesförbrukningen ungefär 10 Mb i minuten. Så det går åt en hel del minne för att spela in t.ex. en hel skiva, men som sagt, finns bara lagringskapaciteten är det inga problem.

KHz är "samplingfrekvensen"

och den talar om hur många "kopior" av ljudinformationen datorn tar i sekunden. SoundTools erbjuder 10 olika frekvenser, 9k, 16k, 18.9k, 22.05k, 27.77k, 31.25k, 32k, 37.8k, 44.1k och 48k. Vilken variant man väljer beror mycket på vad det är man skall göra, och vad det är för ljudkälla som man skall spela in.

## Enkelt att spela in..

En CD skiva har som standard 44.1kHz och därför spelar man självklart också in den med samma frekvens. Att göra en inspelning på datorn är mycket enkelt. Själva "record" funktionen utförs i ett speciellt fönster, som man snabbt plockar fram genom att trycka på en liten bandspelaricon. Här kan man se vad man valt för frekvens, om inspelningen sker i stereo eller mono, hur mycket tid man kan sampla och hur mycket man samplat in. Inspelningskommandona påminner mycket om en "vanlig" bandspelar och man har grafiska "play", "Rec", "FFV", "Rew" knappar, och grafiska "peak" mätare gör det lätt att ställa in en bra volym. SoundTools har ingen "Gain" eller förstärkarfunktion, så därför måste man vara noga med att ha en stark och bra signal från ljudkällan.

Det inspelade materialet visas sedan grafiskt på skärmen och det är bara att dra igång med själva editering och bearbetningsjobbet. Vi kan klippa och klistra i ljudet, "loopa" dem, vända dem med "Reverse" funktionen, kapa och lägga till frekvenser. Equalizern är mycket kraftig och man kan välja mellan två versioner att jobba med: en grafisk och parametrisk, och omfånget som man vill jobba med och på vilket sätt man vill att datorn skall "bryta" frekvenserna kan man ställa in, med exakta värden.



Just dessa digitala equalizers har blivit ett av de tyngsta försäljningsargumenten för de digitala editerings systemen, men "DSP" erbjuder, som sagt, en mängd andra nyttiga funktioner. Att komprimera ljuden digitalt är även det en strålande möjlighet att förbättra och utveckla en audiosignal.

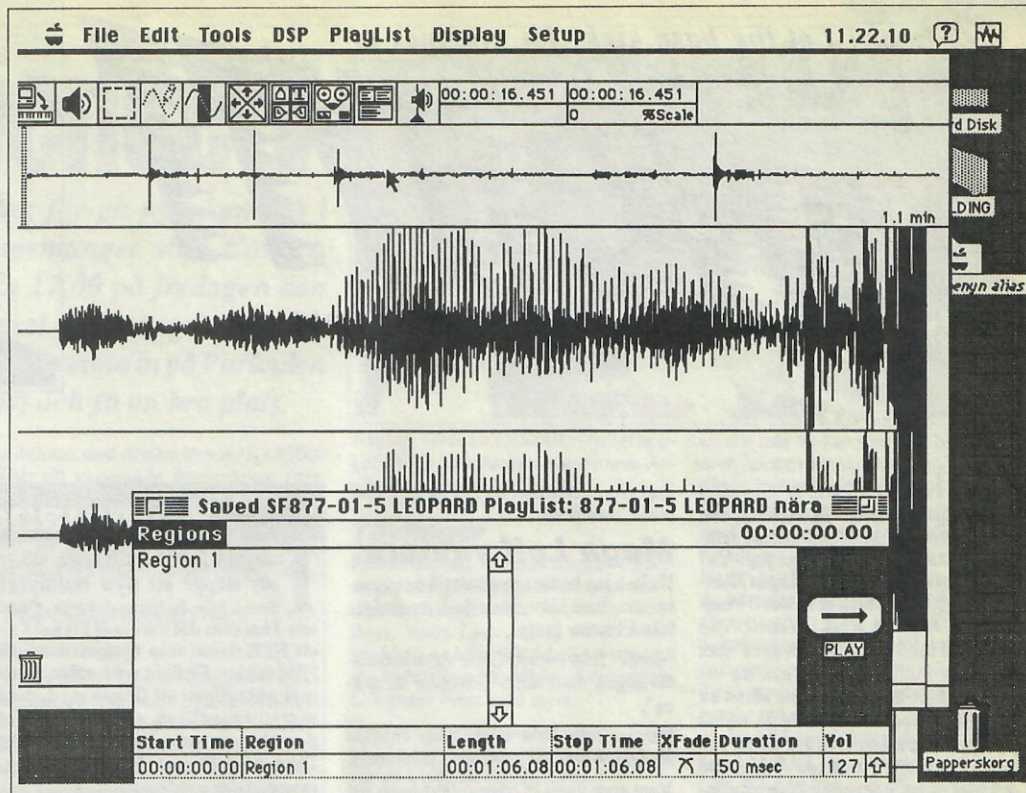
SoundTools är också utrustad med en så kallad "Normalize" funktion, som kan söka upp signalens starkaste "peak" och höja upp ljudet efter den referensen. Detta kan vara ett mycket viktigt moment i en digital inspelning, därför att det i dessa sammanhang alltid är viktigt att hålla en kraftig signal nivå, för att utnyttja datorns bitar maximalt.

## Zoomfunktion

Det finns även en mängd olika funktioner som underlättar själva editeringsjobbet. Man kan förstora ett speciellt område som man vill bearbeta, med "Zoom" kommandot. Man kan söka i en audiosignal helt manuellt, med "Scrub" kommandot. Man kan markera olika områden med "Cursors" och olika markörer, det är ett bra sätt att hålla sig orienterad bland all information.

En viktig sak att tänka på, är att detta system, hela tiden, jobbar med så kallad "non Destructive Editing", och det innebär att all information finns lagrad på hårddisken och att den alltid kan återskapas. Gör man ett fel kan man alltid ångra sig och återgå till det gamla. Det är relativt enkelt att utföra alla dessa moment, men det tar ett tag att verkligen komma in i systemet, och att verkligen kunna börja jobba effektivt. När man sedan valt ur de partier som man vill behålla, och som man sedan vill ska komma att ingå i det färdiga lätet, markerar man de olika områdena och sparar dem som "regioner". Dessa regioner kommer sedan upp i en sk. "play list", som man snabbt plockar fram under en liten "list" icon.

I en playlist kan man se vilka olika regioner som finns att tillgå och sedan kan man börja att arrangera dessa i den ordningsföljd man anser vara rätt. Man har även här många hjälpfunktioner, som hela tiden underlättar arbetet. SoundTools är utrustad med en mängd olika "fade" kurvor, som snyggar



Här en skärmbild av SoundTools (Macversionen)

till och slätar över de olika övergångarna mellan regionerna, då de spelas upp i en playlist. Dessa fades kan självklart ställas in väldigt exakt och man väljer först vilken kurva man vill utnyttja och sedan ställer man in "fade in" eller "fade out" tiden i millisekunder.

Det finns även "globala" fade's som tonar in och ut hela playlistan. När man sedan är nöjd med resultatet är det bara att "tanka" tillbaka hela rasker till en DAT-bandspelare, helt digitalt. Det som är så enormt med systemet är att när den bearbetade audiosignalen återkommer till DAT format, så har den aldrig varit "analog" någonsin i hela denna långa kedja. Det innebär att det inte finns ett "brus"-kvitter så långt örat når.. Det ni !...

Själva systemet i sig består av tre komponenter. AD/DA omvandlare (en extern hårdvarudel som omvandlar analoga signaler till digitala och vice versa), acceleratorkort (intern hårdvara, ett kretskort som kraftigt ökar datorns kapacitet, kortet kan liknas vid en liten ljuddator med Motorola 56001 processor) och själva programmet SoundDesigner.

## AudioQuest

En av de absolut största digitalstudios i Sverige, ligger i Stockholm och heter AudioQuest. Här är en stor del av arbetet koncentrerat runt dessa system, men här används Macintosh datorer, och förutom SoundTools, även ett kraftigare "flerkanalssystem" vid namn "ProTools". Ljudteknikerna och producenterna är här mycket nöjda med programmen och skulle idag inte klara sig utan dem. Man anser att de digitala systemen definitivt vinner över samtliga analoga och att man kommer att få jobba hårt på att hitta en analog studio om några år.

Det är viktigt att följa med utvecklingen och självklart ska man alltid jobba med det senaste, för att maximalt nyttja alla våra tekniska framsteg. Vi får här även höra tal om ett nytt sequencer program från Steinberg: Cubase Audio. Detta program kommer att erbjuda den vanliga MIDIdelen som gjort Cubase till ett av världens främsta system, och parallellt på skärmen kommer programmet att lägga upp flera "audio" spår. Ett komplett sequencer- och hårddiskspelningssystem alltså. Detta program

skall komma ut på marknaden i höst och det kommer då att kunna köpas från Greg Fitzpatrick i Stockholm.

Om möjligt kommer vi här på SHN att pressa programmet i en framtida test, så att du vet om det håller vad det lovar och om det är värt att köpa. Dessa program kommer att finnas i Atariversioner och de kräver givetvis stora minnesbanker men erbjuder också enormt mycket annat. Några mjukvaru-producenter inom musiken anser dock att Atari "slarvar" med att informera dem om produktändringar och nya system, vilket gör det väldigt svårt att hålla mjukvaran "up to date". Detta kan i några fall också innebära att vissa program endast tas fram till andra datorer, men Atari är medvetna om detta och håller på att ändra det.

Vi följer den sagolika utvecklingen med spänning och håller er läsare ständigt informerade. Vi tackar AudioQuest Studio för att de lånat ut alla dessa underbara "leksaker" till oss och vi tackar er för att ni lyckats läsa ända hit. -vi hörs....

Av PRESSLINK

Yeee-haah! Let the base kick! Hi preppies n' otha folx! The zetto-phockin' DemoNews hits the zine-scene again..

# DEMONYTT

Av: Lars Johansson



Är du vaken Lars, är du vaken Lars? Har du borstat tänderna, har du borstat tänderna? Jajamen, tänk för att det har jag! Va? Har'u gått miste om landsplågan? Lasse, Lasse liten världen är så stor!! Poet-Larsa is back in track! Yikes! Vad menas nu med detta? Jo, att det e' dax för en ny maffig omgång av.. du vet vad! E' läget lugnt? Säkraste sättet att gå hem på stranden är att ta på sig ett par rayban-glajjor, sola sig på en röd matta av sammet, tugga på rysk kaviar och fileten mignon (eventuellt den dyraste rätten de har på den närmaste kinesrestaurangen), inmundiga skumpa av respektabel årgång, ta med sig en stereo med minst 12 tums basar som man öser igång på behagligaste ljudnivån (med hänsyn till alla andra på stranden), ett Rolex ur bör du bära runt armen och viktigast av allt är att du läser nyaste numret av SHN (Svenska Hemska Dator Nytt?)!!

Hjäjä välkomna till Svenska Hem, idag ska vi prata om struktur-tapeter.. f'låt, jag kom visst in på fel spår.

## ST News 7,2

ST News 7,2 har landat i brevlådan.. Vill ni få tag på den så är det bara att skicka en tomdisk och ett adresserat och frankerat kuvert till mig. Vill ni ha tag på äldre nummer så måste ni betala.. men vad ska man med ett gammalt nummer till? Det går också bra att skicka 10kr och en tomdisk till Mattias demobibbla. Glöm inte att inkludera din adress. Vill du få numret så se till att du inte glömmar något. Ingen disk eller inget porto (i senare fallet inga pengar) = ingen kopia. Vi kan faktiskt inte betala porto till alla som många tror.

## Demobibbla

Mighty Mattias Aspholm från TIV of Flexichron driver ett stort demobibliotek. Vill du få tag på något demo som jag har skrivit om eller vilket demo som helst så skicka en tomdiskett och svarsporto till Mattias så får du den diskbaserade listan. Adressen är: Mattias Aspholm, Lastbåtsv. 46, 865 32 Alnö. Vill ni ha tag på ett demo så ska ni vända er till Mattias, inte till mig eftersom jag inte hinner med någon

kopiering. Mattias tar 10 kr per disk (exkl. tomdisk).

## Mega Leif vinnare

Nu kan jag berätta namnen på de vinnare som inte blev nämnda i reportaget från Electras party.

"Sami" från Future Crew vann modul-tävlingen med låten "Fracture in space".

Shrimp från New Core vann Othello tävlingen och speltävlingen (Stuntcar).

Vem som vann PC demo-tävlingen vet jag fortfarande inte (det lär nog PC redaktören berätta för er). Jo, förresten. Jag har sett bidraget från Lancelot of Aggression (till grafik-tävlingen) på en liten bildskärm en längre stund och jag måste nog ändra mig. Hans bidrag var tekniskt bra och snyggt ritat. Antagligen var det också rätt vinnare men jag hävdar fortfarande att Lancelots bidrag på TCB & 2 Life Crew partyt var bättre.

## Demos att skaffa..

Några gamla demos dammas av och några nya plockas fram i ljust..

## Awakening of the gods

Ett litet "megademo" av den finska gruppen Kruz. Skriv "ZURK" i menyn så får du se en liten gömd skärm.

## Year after Demo

Ett mellanstort megademo från den tyska Alliance. Du väljer demoskärm i "workbench". Inget suveränt men ett par riktigt trevliga skärmar.

## Stupendous Demo

Ett megademo av The Pixel Twins från Skottland. Menyn är av Dungeon Master stil men med simpel grafik. På disken finns det både ST och STE skärmar och en liten preview på ett STE spel. Check it out..

## New Stream Demo

Det här lilla "megademo" från fransmännen Cybermetics har funnits ett bra tag men jag har glömt att nämna det.

## My socks are weapons

Ett litet dentro från den franska gruppen

## Kommande demos!!

Imagina har med största säkerhet släppt ett nytt multipart demo när du läser det här. Coomic Jam som det kommer att heta är ett STE demo som bygger mest på fylld vektor. En liten vektorfilm kommer antagligen att finnas med, med mera. Antagligen så kommer det demot vara det bästa för STE tills Electra och Omega släpper sina kommande (o)megademos.

Det har kretsats rykten om många kommande demos men jag tror ändå

att jag avslutar med att berätta att New Core har planerat att släppa ett i September.. Många demos är på gång nu och när Falcon kommer så öppnar den nya vägar..

## Flexichron

En del ändringar har skett i Flexichron. Följande grupper är medlemmar i Flexichron: The Invisibles, Offbase, Hack Pack, Trimate och Imagina.

Legacy. Ett demo i Amiga-stil. Du bör definitivt skaffa dig en kopia.

## NPG Megademo

Ett megademo från tyskarna i New Power Generation. Du styr en gubbe som borrar hål i marken där det finns logos för att ladda en demoskärm.. Demot har fem olika undertilar och demoskärmar av varierande kvalitet. Konverteringen från Bud Brain var totalt misslyckad. Däremot var t.ex. vektordelen riktigt trevlig (den kunde ha varit snabbare). Speciellt den lilla vektorfilmen var ok. Skaffa dig en kopia själv så får du se resten (en hel del).

## Hemoroids dentro

Ett dentro från Hemoroids. Rätt så trevligt. Dentreot finns på flera samlingsmenyer eftersom det tar bara upp en del av disken.

## Power Rise

Det första megademo för STE av Light. Du styr en gubbe mellan olika dörrar som vanligt. Det finns inga revolutionerande demoskärmar på disken men det är trevligt med megademos för STE (det var en väldigt seg start vad det gäller demos för STE). Man slipper allt vad blipp blopp (agg!) heter förutom i en ST skärm.. som dessutom är väldigt smidig. Jag förstår inte riktigt meningen med att ta med en ST skärm i ett megademo för STE. Men det är trevligt när STE:ns palett och ljudmöjligheter används. Här du en STE så ser jag ingen anledning att inte skaffa detta demo.

Sådär. Jag har säkert glömt att nämna något demo som ligger någonstans bland alla diskar. Det lär väl knappast vara så

viktigt om jag har glömt det. Jo förresten, Oxygene demot som jag nämnde i förra numret är det samma som Genius demo.

## Falcon

Vill ni läsa mer "rykten" om Ataris kommande dator så föreslår jag att ni läser Maggie från Delta Force. Mer om Falcon kommer i SHN.

## Nästa nummer..

I nästa nummer kommer vi att avslöja sanningen om demoscenens maffia, codem som bröt benen i en suicidal stagediving, gruppen som smugglar kvalster i diskarna, demoscenens gruppies, musikern som har Mozarts fingrar i fryboxen, den moderne grafikern som malar med oljefärger på skärmen och som kan rita porträtt som endast är 1\*1 pixel stora (små), världens första bensiindrivna scroller, Frank-Egänn (stavas så) Sigurd Bährthil Surgets nya Trekröset reality demo, Långa vektorboll på Bengt, Smells like teen sprites, När lamem tystnar med Miss Foster (ojdå, f'låt!), flygaräset Big Ass leverme.. med mera. Eller kanske inte.. Naah, någon kanske tvingar mig att sitta i samma cell som Torsten om jag skriver om det.. det vore bokstavligen en cellsam historia (jag har ingen aning om jag skulle stå ut med cellskapet).

Har ni inget bättre för er kan ni alltid skicka ett brev, jag har hittills skickat personliga svar på alla brev som har nått mig! Inkludera därför returporto, tack! Demonytt, Lars Johansson, Bobergsvägen 36, 841 00 Ånge

# Hackerence V

*Den 15-17 Maj var det dax för ett nytt konvent i Härnösand. Bakom arrangemanget stod ComUn (Computer Union). Klockan 17.00 på fredagen den 15 Maj utbröt det stora kaoset när mängder av mer eller mindre otåliga freax ville komma in på Parkaden (folkets hus, där partyt hölls) och få en bra plats.*

Det var meningen att de som hade betalat i förväg eller är medlemmar i ComUn skulle få komma in en timme tidigare än de som skulle betala kontant vid inläppet. För detta syfte hade man två inläpp. Dörren för de som skulle betala vid inläppet skulle inte öppnas förrän alla som redan betalat och/eller är medlemmar i ComUn (CumOn? - Attle) hade kommit in. Problemet var att första inläppet kom igång femton minuter för sent, ändå kom det fler som betalat i förväg hela tiden som kön gick långsamt framåt. Kom en person in så fylldes kön på med två till under tiden.

Den siste som skulle betala vid inläppet kom inte in förrän klockan var närmare sju! Tänk då på att en del optimister hade kommit före klockan fem (i och för sig så fick de väl skylla sig själva). Nej, något beröm för inläppet blir det minsann inte. Det fungerade bättre på Hack IV. I vilket fall som helst så måste något drastiskt göras.

Från arrangörernas synvinkel så var nog inläppet bra eftersom det blev på så vis svårt för alla som hade tänkt att planka in men ur deltagarnas synvinkel så var det inte bra (Det var ett himla tjötande - Attle).

## RGB:N BRANN!

Knaster.. darrande bild.. rök.. det brinner! Va? Brinner det? Vardå? UrRGB:n dök en rökpelare upp och tyvärr hade den gjort sitt för Hack V.. dessvärre hann de inte visa upp bidragen på den innan ödet hade slagit till.. Så kan det gå när fru fortuna inte är på bra humör. Hmm.. En utflippad RGB är sällsynt på partyn så jag antar att Hack V kan använda berättelsen som någon sorts kännemärke..

## Service

Vad fanns det för service då? Pizza och hamburgare med strips kunde beställas i baren hela tiden och utdelning skedde då och då. Coca Cola, chips, godis och så vidare såldes även i partybaren. Massor av tomdiskar såldes även vilket verkar mycket skumt (kopierade de verkligen PD och demos på 4000 diskar?). Morgonkåk kunde även köpas i Hackade Ripan (om man ville ha något annat än pizza att äta).

Som vanligt så gick det att ta hem filer från Murphy's BBS till ett rimligt pris. Murphy's PCB är Europas största PD-

Bibliotek med sina smått mäktiga 85000 filer till varierande datormärken (närmare 7 gigabytes). Mellan partyt (Parkaden) och station gick det transporter (så att besökarna skulle kunna ta sig smidigt och billigt till partybyggnaden).

## Föreläsningar & händelser

Denna gång så blev verkligen föreläsningarna av. Kristian Balkénus höll ett föredrag om neurala nätverk (en eftersträvan efter att försöka få datorn att arbeta på samma sätt som hjärnan - programmeringsteknik). Göran Axelson höll ett föredrag om Transputers och visade det transputersystem som han har byggt. Intresset för föreläsningarna var måttligt om man jämför med antalet deltagare på Hack V. De som lyssnade fick nog höra något intressant. Något som däremot inte verkade bli av var dataprylsauktionen. Trogen var intresset för att bli kvitt gamla prylar litet.

## Datormärken

På plats fanns ägare av: Atari ST(E)/TT/MEGA ST(E), Amiga 500/500+/600/CDTV, Mackintosh, PC, Archimedes med flera. Hmm, jag tyckte att jag såg en (!) Commodore 64.. Någon ABC 80, Compis eller Pet såg jag inte.. pust!

## Vilka grupper var där?

Jag tänkte här nämna några av de grupper som fanns representerade. En del av de jag nämner är välkända andra har jag aldrig hört talas om. Ni får ursäkt mig om något namn är felstavat för jag har bara hört namnen som hastigast, inte sett de på papper.

Följande grupper (eventuellt föreningar) fanns representerade på Hack V: Unit #17, TTV, Hack Pack, TXC, 3D Corp, Silents, Orbital, Phenomena, Dual Access, Acropolis, DefJam, Vision, Equinox, Level 11, Technique, SAK, ARC, Ypsilon, H.C.G, Xenophobia, Exceed, Noise, High Tech Athletics, Digital Orgasm Production, Square System, Miranda, H.C.C, G.R.E, Devotion, Strange, Acheron och många fler. Nämnas bör att det är både ST och Amiga grupper nämnda ovan (kanske fler märken) och att jag inte vet om alla är seriösa. Jag bör väl också nämna Stalivari gänget som hade riggat upp synthar och musikutrustning för ett sam-



manlagt värde av 150000kr (enligt uppgift). Folk från Archimedes firman ArcPro fanns även där.

## Tävlingar

Prisbordet bestod denna gång av följande prylar: HP48S (en avancerad miniräknare från Hewlett Packard), Casio Boss, Atari Lynx, NEC 40Mb SCSI hårddisk, en hårddisk från SeaGate (jag såg bara till en hårddisk!), böcker från Computer Press med mera.

**Vinnare blev:** Demotävlingen: Orbital (Amiga) Priserna till demotävlingen var en hårddisk och en Lynx.

**Musiktävlingen:** Gustaf Grefberg (Lizard King of Strange (Amiga)). Priset var en back cola, t-shirt och Coke reklamprylar.

**Grafiktävlingen:** Andreas Gran I potten fanns samma priser som i musiktävlingen.

**Algoritmävlingen:** Dennis Theng Priset var en HP48S och en mattebok. De som kom på 2:a och 3:e plats nämndes också i högtalarna.

**Snabbfakta Hack V:** Inträde: 100 kr vid inläppet. Gratis för de som besökte Hack IV 1/2 och på så vis blev medlemmar i ComUn. Antal deltagare: 410-480 stycken (410 som betalade och blev registrerade, ett okänt antal gick in gratis på Söndagen). Antal sålda liter Coke (i baren): 960 liter (en kubik). Antal sålda pizzor (i baren): ca. 800 st. Antal timmar hacket varade: 48. Datormärken: Alla var välkomna. Vanligast förekommande datormärke: Amiga.

## Slutkommentar & betyg

När du ser betyget så kanske du tycker

att det inte verkar speciellt bra all men faktum är att medelbetyget är något missvisande. Faktum kvarstår, Hack V är ett av de bästa konvent som anordnats under 1992 (och de hinner antagligen med ett till Hack i år). Till nästa Hack kommer de att satsa mer på kvaliteten istället för kvantitet. Bort med alla som bara kopierar spel och dit med fler demogrupper och programmakare. Till kommande Hack tänker arrangörerna satsa på att få dit firmor som visar upp deras datorer (datorer som är MYCKET mer avancerade än t.ex. ST, Amiga och PC). Är du med i en demogrupp som tillverkar "riktiga" grejor eller skapar du program eller spel så vore det kanske inte helt fel att kika in på nästa Hack.

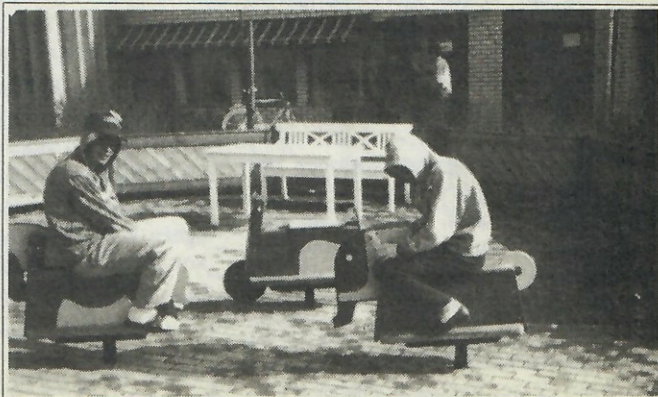
## Betyg

(max fem stjärnor). Sett ur deltagarnas synvinkel.

Insläpp .....	*
Service .....	****
Visning av tävlingsbidrag .....	*
Priser till tävlingarna .....	****
Originalitet .....	***
Lokaler, stämning .....	****
medel .....	2,8

- \* = Ett besök på en bio eller nya kläder ger bättre valuta för pengarna.
- \*\* = Inte riktigt godkänt.
- \*\*\* = Väl godkänt.
- \*\*\*\* = Mycket bra.
- \*\*\*\*\* = Suveränt, toppen! )

Lars Johansson.



Två hackers söker inspiration utanför lokaliteterna

# Cosmos

Ett rymdäventyr i GFA Basic.  
Del 7 - De sista rutinerna

Detta är bara en enkel kollrutin som visar hur spelaren, förhoppningsvis knager in på fienden. Efter striden behövs en rutin som ser till att skadorna inte är större än vad som är praktiskt möjligt samt att skadad last plockas bort och att bränsle plockas bort från skadade bränsletankar.

Fri\_Last nämndes i förra numret. Här kommer den rutinen:

```
> PROCEDURE fri_last
LOCAL i%
fritt%=delar%(2)*(1-(skada%(2)/delar%(2)))
FOR i%=1 TO antvaror%
SUB fritt%,last%(i%)
NEXT i%
RETURN
```

Skippet skall justeras beroende på skador. Det sker via följande rutin:

```
> PROCEDURE resultat
FOR i%=1 TO antdelar%
skada%(i%)=MIN(delar%(i%),skada%(i%))
NEXT i%
fac=(1-skada%(2)/delar%(2))
FOR i%=1 TO antvaror%
MUL last%(i%),fac
NEXT i%
fuel%=fuel%*(1-skada%(4)/delar%(4))
RETURN
```

Nu har ni väl nästa glömt var vi är i programmet. En sådan tur att er förträfflige artikelförfattare vet att vi startade för länge sedan i rutinen Update.

Vi är framme vid Solar\_system. I dessa solsystem kan man köpa och sälja diverse varor.

```
> PROCEDURE solar_system
```



```
RANDOMIZE (skeppx%*unysize%+skeppy%)
prisbild$=SPACE$(antvaror%)
fri_last
FOR i%=1 TO antvaror%
'emppris%(i%)=varupris%(i%)*(RANDOM(100)+50)/
100
IF temppris%(i%)>varupris%(i%)
x$=" "
ELSE IF temppris%(i%)<varupris%(i%)
x$=" "
ENDIF
MID$(prisbild$,i%,1)=x$
```

```
NEXT i%
message(5)
DEFILL 13
DEFTEXT 3,0
FBOX 208,8,311,111
TEXT 208,16,"Varumarknad "
TEXT 208,48,"Last Pris"
DO
FOR i%=1 TO antvaror%
DEFTEXT 4,0
TEXT
232,50+1%*8,varor$(i%)+MID$(prisbild$,i%,1)
```

# STOS

Det är många som undrar hur man fixar till en snygg parallaxscroll i STOS. Här är lösningen.

Nu skall ivrigt sägas att denna scroll inte är särskilt snabb, men i brist på annat så får den duga.

Dessutom har vi inte gjort den själva. Efter ett nödsamtal till Europress/Mandarine så anlände denna scroll med post. Förmodligen är det Darren Ithel som gjort den. Det är han som kan STOS på det stället.

Tyvärr är det inte nog med listningen. Det skall till fyra snygga skärmar och några snygga sprites också. Jag skall försöka beskriva dem men för bästa resultat bör ni nog beställa månadens diskett där allt ligger i en prydlig mapp.

Castle.PI1: Detta är nedre delen av ett torn i genomskärning. Bakgrunden, på vilken parallaxen kan ses är i färg 0 (ramfärgen)

Castle.PI1 Detta är övre skärmen av sam-

ma torn.

Clouds.PI1 Övre halvan av skärmen består av en himmel med några moln. Undre halvan är tom

Hills.PI1 Detta är bakgrunden till parallaxen. Kullar och några moln pryder bilden.

Dessutom har vi följande sprites.

- 1 - 4 Trollkarl vänd åt vänster
- 5 - 8 Trollkarl vänd åt höger
- 9 - 11 Fladdrande flagga

Tyvärr kräver allt detta 1 meg så sorry 520-ägare. Kanske ni kan rota runt i säsen och komma på en egen lösning.

Men nu över till själva listningen.

```
10 rem - Parallax scrolling Demo -
12 rem - Try using a smaller screen for more speed -
20 key off : hide on : curs off : mode 0
22 dim SCR(6,8)
24 key speed 2,2 : click off
30 reserve as screen 5
```

Vi talar om vad programmet innehåller och dimensionerar en variabel kallad SCR. På rad 24 ställs tangenthastigheten om vilket gör det en smula bökigt när programmet ställs om ... men ändå.

Skärm 5 blir framtida arbets-skärm så den reserverar vi.

```
40 load "castle1.pi1",5 : S1$=screen$(5,0 to 320,200)
42 load "castle2.pi1",5 : S2$=screen$(5,16,0 to 320,200)
```

Vi laddar in de två skärmarna i arbets-skärm 5 och lägger dem i variablerna S1\$ och S2\$ för att kunna använda dem senare.

```
44 get palette (5)
50 reserve as work 6,48000
52 load "clouds.pi1",5 : copy start(5),start(5)+16000 to start(6)
54 load "hills.pi1",5 : copy start(5),start(5)+32000 to start(6)+16000
```

Vi plockar paletten från skärm 5 och tillverkar en arbetsyta 1.5 skärmar hög. Det är denna vi skall röra oss över. I CLOUDS är det ju bara den övre halvan vi använder så vi kan ladda HILLS över halva CLOUDS utan att det gör något.

```
110 update off : auto back off
190 FLAG=0 : COUNT=0 : S=1 : OY=0 : logic=back
192 JUMP=0 : JS=0 : MANX=224 : MANY=0 : Y=MANY-16
194 paper 14 : pen 1
```

Vi stänger av update och auto back samt definierar variablerna och därefter dyker vi rakt ned i huvudsnurran.

```
200 rem --- Main bit -
205 OS=14720-160*(Y/2)
```

```

DEFTEXT 3,0
TEXT 288,50+1%*8,STR$(temppris%(1%))+" "
DEFTEXT 5,0
TEXT 208,50+1%*8,STR$(last%(1%))+" "
NEXT 1%
TEXT 208,28,"Fri: "+STR$(fritt%)+""
TEXT 208,36,"Cre: "+STR$(crediter%)+""
spola
in%=INP(2)
EXIT IF in%=27
val%=in%-186
top%=25+antvaror%
SELECT val%
CASE 1 TO antvaror%
IF crediter%-temppris%(val%)
message(7)
ELSE IF fritt%=0
message(8)
ELSE
INC last%(val%)
SUB crediter%,temppris%(val%)
DEC fritt%
ENDIF
CASE 25 TO top%
IF last%(val%-25)=0
message(9)
ELSE
DEC last%(val%-25)
ADD crediter%,temppris%(val%-25)
INC fritt%
ENDIF
ENDSELECT
LOOP
RETURN

```

Problemet med handelsrutiner är att priserna inte kan fluktueras alltför mycket. I annat fall skulle spelaren bara stanna vid ett system och köpa och sälja där. Varför siskera livet i rymden när priserna går upp och ned på en enda planet?

Genom att använda systemets placering som ingångsvärde i RANDOMIZE-satsen så får man samma priser varje gång man landar. Alternativet vore att mata in fasta prosor i en databas för varje position men det vore mycket bökigt och minneskrävande.

Rymden är dock inte bara Solsystem. En och annan rymdstation dyker också upp.

```

> PROCEDURE station
GRAPHMODE 2
message(6)
FOR i%=1 TO antdelar%
SUB crediter%,skada%(i%)
skada%(i%)=0
NEXT 1%
DO
instrument
spola
in%=INP(2)
EXIT IF in%=27
SELECT in%-186
CASE 1 TO antdelar%
IF (in%-186)*10<crediter%
INC delar%(in%-186)
SUB crediter%,(in%-186)*10
ELSE
message(7)
ENDIF
ENDSELECT
LOOP
fuel%=delar%(4)
RETURN

```

Den sista rutinen i Update är Klingonskepp. Den är nästan identisk med Klingonbas

```

> PROCEDURE klingonskepp
message(10)
DEFFILL 5
FOR i%=1 TO antdelar%
klingdelar%(i%)=klingekepp%(i%)*(RANDOM(100)+25)/100
klingkada%(i%)=0
NEXT 1%
strid
ADD crediter%,RANDOM(100)+1
PUT 7,7,uni$
RETURN

```

Programmets sista procedur ligger i huvudloopen och läser av tangentbordet när skeppet färdas i rymden. CASE 226 är fuskrutinen och kan ju tas bort av den som inte behöver fuska.

```

> PROCEDURE hopp
GRAPHMODE 1
COLOR 3
CIRCLE 8+skeppx%,8+skeppy%,3

```

```

spola
in%=INP(2)
SELECT in%
CASE 27
message(12)
spola
in%=UPPER$(CHR$(INP(2)))
IF in%="J"
igen
ENDIF
CASE 187 TO 191
status%=in%-186
CASE 200
IF fuel%=0
DEC skeppy%
SUB fuel%,forbrukning%
ENDIF
CASE 203
IF fuel%=0
DEC skeppx%
SUB fuel%,forbrukning%
ENDIF
CASE 205
IF fuel%=0
INC skeppx%
SUB fuel%,forbrukning%
ENDIF
CASE 208
IF fuel%=0
INC skeppy%
SUB fuel%,forbrukning%
ENDIF
CASE 226
delar%(1)=500
S fuel%=200
delar%(6)=300
ENDSELECT
update
RETURN

```

Så var vi färdiga med programmet. För er som är nybörjare på GFA Basic kommer en artikel i nästa nummer...

Ha det...!

*Clas Kristiansson*

```

215 wait vbl
220 if Y=OY then screen copy 5 to logic : goto 236
224 copy start(6)+OS,start(6)+OS+32000 to logic
230 screen$(logic,0,Y+16)=S1$
232 screen$(logic,16,Y-200+16)=S2$
234 screen copy logic to 5

```

Observera variabeln OS. Försök själva att komma på vad den gör. Offset kallas det. Den beskriver var på jätteskärmen 6 vi befinner oss.

Nu kopierar vi 32000 bytes arbetsskärm = en bildskärm till den logiska och plockar sedan åt oss denna i variablerna S1\$ & S2\$.

```

236 sprite 1,208,Y-144,FLAG+9 : update : if timer>6 then timer=0
: FLAG=(FLAG+1) mod 3

```

Detta är den fladdrande flaggan.

```

238 sprite 1,MANX,84-JUMP,S+((MANX/4 mod 4)) : update :
sprite off 1

```

Detta är trollisen.

```

245 screen swap

```

Vi swappar skärmar

```

250 IS=inkey$: SC=scancode : clear key
252 if (IS="" or fire) and JUMP=0 then JS=8
260 if (SC=75 or jleft) and MANX>64 then MANX=MANX-4 : S=1
265 if (SC=77 or jright) and MANX<224 then MANX=MANX+4 :
S=5
270 if (SC=72 or jup) and MANY<192 and JUMP=0 then
MANY=MANY+4
275 if (SC=80 or jdown) and MANY>0 and JUMP=0 then
MANY=MANY-4
280 JUMP=JUMP+JS : if JUMP>0 then dec JS : else if JUMP=0
then JS=0

```

```

290 OY=Y : Y=MANY-16
390 goto 205

```

Det hela slutar med att variablerna uppdateras beroende på om vi rör joysticken eller pillar på piltangenterna.

Detta är faktiskt hela parallaxen. Den är fruktansvärt slö men man kan ju alltid

begränsa spelytan till en del av skärmen och då får man något betydligt snabbare.

En bild säger mer än 1000 ord och vill ni, bästa läsare, kuna ta en ytterligare titt på denna rutin så bör ni skaffa månadens diskett. Bl.a. hittar du då denna rutin.

Här kommer hela listningen i följd.

```

10 rem - Parallax scrolling Demo -
12 rem - Try using a smaller screen for more speed -
20 key off : hide on : curs off : mode 0
22 dim sCR(6,8)
24 key speed 2,2 : click off
30 reserve as screen 5
40 load "castle1.pil",5 : S1$=screen$(5,0,0 to 320,200)
42 load "castle2.pil",5 : S2$=screen$(5,16,0 to 320,200)
44 get palette (5)
50 reserve as work 6,48000
52 load "clouds.pil",5 : copy start(5),start(5)+16000 to start(6)
54 load "hills.pil",5 : copy start(5),start(5)+32000 to start(6)+16000
110 update off : auto back off
190 FLAG=0 : COUNT=0 : S=1 : OY=0 : logic=back
192 JUMP=0 : JS=0 : MANX=224 : MANY=0 : Y=MANY-16
194 paper 14 : pen 1
200 rem — Main bit -
205 OS=14720-160*(Y/2)
215 wait vbl
220 if Y=OY then screen copy 5 to logic : goto 236
224 copy start(6)+OS,start(6)+OS+32000 to logic

```

```

230 screen$(logic,0,Y+16)=S1$
232 screen$(logic,16,Y-200+16)=S2$
234 screen copy logic to 5
236 sprite 1,208,Y-144,FLAG+9 : update : if timer>6 then timer=0
: FLAG=(FLAG+1) mod 3
238 sprite 1,MANX,84-JUMP,S+((MANX/4 mod 4)) : update :
sprite off 1
245 screen swap
250 IS=inkey$: SC=scancode : clear key
252 if (IS="" or fire) and JUMP=0 then JS=8
260 if (SC=75 or jleft) and MANX>64 then MANX=MANX-4 :
S=1
265 if (SC=77 or jright) and MANX<224 then MANX=MANX+4 :
S=5
270 if (SC=72 or jup) and MANY<192 and JUMP=0 then
MANY=MANY+4
275 if (SC=80 or jdown) and MANY>0 and JUMP=0 then
MANY=MANY-4
280 JUMP=JUMP+JS : if JUMP>0 then dec JS : else if JUMP=0
then JS=0
290 OY=Y : Y=MANY-16
390 goto 205

```

# Budgie - lågprisspel till Atari

Exklusivt för SHN:s läsare...

Det kostar att spela! Det måste tillstås. Ett sätt att undgå höga kostnader är att spela Budgie-spel. De är inte fullprisvara. De är inte Public Domain utan är spel skrivna av entusiaster för entusiaster. Och det bästa av allt är att de kostar inte mer än att alla har råd med dem.

Problemet för många programmakare som har velat arbeta utanför den kommersiella marknaden har varit att få betalt för sina varor. Shareware är en bra princip men ibland fungerar den inte så bra som man skulle hoppas. Det är här Budgie kommer in i bilden.

SHN har nu, som enda företag i Skandinavien, fått rättigheterna att distribuera Buddgies c:a 200 disketter till er läsare. För bara 60:-/diskett får du spel till din ST som alltid ligger i klass med det bästa ur PD-floran och ofta är kvalitetsmässigt jämförbara med rent kommersiella program.

I Buddgies sortiment finns spel- och nytto-, musik- och ritprogram samt mängder av sourcekoder från demogrupper såsom TLB och Shapeshifters.

Budgiespelen är uppdelade i fem olika kategorier.

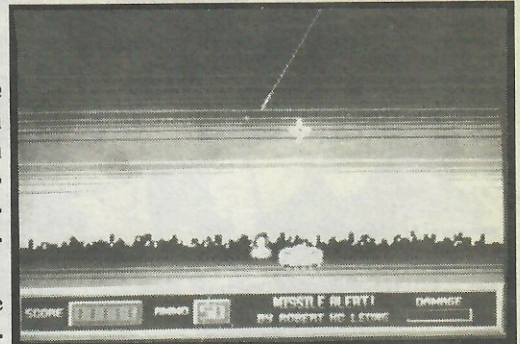
1. Singlar
2. Kompileringar
3. Productivities
4. Demos
5. Disk Magazines

## Missile Alert

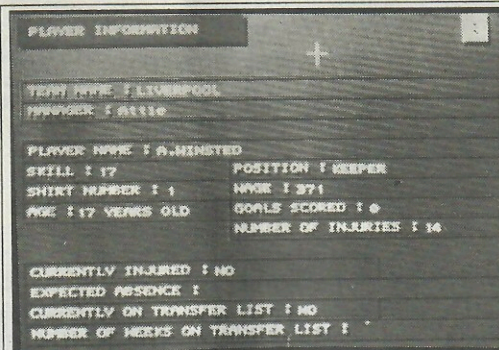
Missile Commander är ett av de klassiska spelen. Från början fanns det bara på myntmaskin och spelades med styrkula. I datorernas barndom kom det sedan till såväl C64 som Spectrum.

Det var dock först sedan man utrustade datorn med mus som det blev spelbart.

Denna version är gjord av en av de verkliga råvarna inom Budgie - Robert Leong. Det liknar originalet men är ingen kopia.



Bl.a. är det svårare i de första nivåerna. En verklig pärla. Best.nr: BU.66



The Untouchables har nu gjort det yppersta Football Manager-programmet hittills. (Och då räknar jag också in de kommersiella produkter som finns)

Man skall styra sitt fotbollslag genom divisionerna

## Football Magic

och förhoppningsvis så vinner man Division 1.

Spelare skall köpas och säljas, bokföring skall kollas och man skall hålla reda på allt som en lagledare måste känna till.

Programmet innehåller digitaliserade bilder så man ser varje mål utspelas på skärmen.

För de som vill gå in och hacka i spelet medföljer också källkod i GFA Basic samt all grafik i separata Degas-bilder.

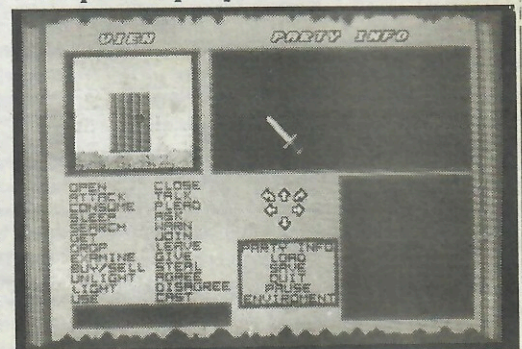
Man kan ju alltid översätta det till svenska. Best.nr: BU.94

## Dark Wars

I ett separat program skapar man till att börja med sin spelarfigur och sedan är det bara att vandra runt i den magiska världen. Man kommer att stöta på mängder av varelser, en del goda, andra onda, en del fiendliga, andra mer välvilligt inställda.

Den som gillar spel som Dungeon Master eller Knightmare bör skaffa detta spel. Best.nr: DEM 71

Vad vore livet utan rollspel? Även Budgie har ett dylikt. Spelet är av DM-typen med första persons perspektiv.



I varje nytt nummer av SHN fortsätter vi att välja ut några spel för en närmare presentation. Urvalet är representativt och blandat. På sidorna 44-45 hittar du en förteckning över hela Buddgies sortiment samt beställningstalong.

# ROKA TRADING

HOS OSS KAN DU BESTÄLLA DET MESTA TILL ETT AV  
MARKNADENS BÄSTA PRISER FÖR SNABB LEVERANS

ORDERTELEFON  
**08-590 895 29**

## SUPER NINTENDO

Chessmaster	545:-
Dungeon Master	575:-
Street Fighter II	575:-
Drakkhen	545:-
Final Fight	545:-
Hook	545:-
Turtles 4	545:-
John Madden 92	545:-
Lagoon	545:-
Legend of the Mystical Ninja	545:-
Lemmings	545:-
PGA Tour Golf	545:-
Pilot Wings	545:-
Pitfighter	545:-
Populous	445:-
Super Double Dragon	575:-
Sim City	545:-
Super Adventure Island	545:-
Super Battle Tank	545:-
Top Gear	499:-
World League Soccer	499:-
Zelda III	499:-

### TILLBEHÖR

<b>Super Converter</b>	199:-
Vid köp av 3 Super Nes spel	99:-
<b>Action Replay</b>	649:-
(Ger extra liv, energi m.m.)	
<b>Super Joypad</b>	175:-
(Slow Motion & Auto Fire)	
<b>Rengörings Kit</b>	99:-
(Ge ditt TV-spel längre livslängd)	

## NINTENDO

Kick Off	299:-
----------	-------

### TILLBEHÖR

<b>Turbo Pad</b>	155:-
(Slow Motion & Auto Fire)	
<b>Arcade Joystick</b>	269:-
(Slow Motion & Auto Fire m.m.)	
<b>Rengörings Kit</b>	99:-
(Ge ditt TV-spel längre livslängd)	

## GAME GEAR

Olympic Gold	349:-
Outrun Europe	349:-
Simpsons	349:-

### TILLBEHÖR

<b>Master Gear Converter</b>	199:-
(Spela Master spel på Game Gear)	
<b>Rengörings Kit</b>	99:-
(Ge ditt TV-spel längre livslängd)	

## GAME BOY

Batman (Return of the Joker)	249:-
Duck Tales	249:-
Hook	249:-
Joe and Mac	249:-
Hunt For Red October	249:-
Jack Nicklaus Golf	249:-
Kung Fu Master	249:-
Mickey Mouse	249:-
Ninja Turtle II	249:-
Pacman	249:-
Q-Bert	249:-
Simpsons 2	249:-
Tiny Toon	249:-
Ultra Golf	249:-
Miner 2049er	249:-
World Bowling	249:-
Terminator II	249:-
Top Gun	249:-
Captain Hook	249:-
Ninja Boy II	249:-
Spanky's Quest	249:-

### TILLBEHÖR

<b>Action Replay</b>	495:-
(Ger extra liv, energi m.m.)	
<b>Rengörings Kit</b>	99:-
(Ge ditt TV-spel längre livslängd)	

## MEGA DRIVE

Chuck Rock	475:-
Desert Strike	450:-
Dragon's Fury	425:-
Evander Holyfield Boxing	425:-
Golden Axe II	475:-
Kid Chameleon	Ringl
Lemmings	450:-
Olympic Gold	450:-
Leaderboard Golf	399:-
Pitfighter	450:-
Rampart	475:-
Road Rash	450:-
Streets of Rage	450:-
Super Smash TV	Ringl
Tazmania	450:-

### TILLBEHÖR

<b>Action Replay Pro</b>	649:-
(Ger extra liv, energi m.m.)	
<b>Turbo Pad</b>	155:-
(Slow Motion & Auto Fire)	
<b>Arcade Joystick</b>	269:-
(Slow Motion & Auto Fire m.m.)	
<b>Rengörings Kit</b>	99:-
(Ge ditt TV-spel längre livslängd)	

## AMIGA

Links	379:-
Indiana Jones (Fate of Atlantis)	379:-
Civilization	379:-
Risky Woods	299:-
Dune	299:-
Carl Lewis Challenge	299:-
Lure of Temptress	329:-
Megafortress	329:-
Dynablaster	329:-
Police Quest 3	368:-
Cool Crook Twins	299:-
Rampart	Ringl
Zool	Ringl
Harpoon	369:-

### TILLBEHÖR

<b>Action Replay III</b>	749:-
<b>Mus</b>	195:-

## ATARI ST

Risky Woods	299:-
Carl Lewis Challenge	299:-
Lure of Temptress	329:-
Shuttle	Ringl
Cool Crook Twins	299:-

### TILLBEHÖR

<b>Mus</b>	195:-
------------	-------

## PC

Aces of the Pacific	399:-
Indiana Jones (Fate of Atlantis)	349:-
Civilization	459:-
Darklands	459:-
Heroes of the 357th	399:-
Rampart	Ringl
Ashes of Empire	Ringl
Midnight Sons	Ringl
Lord of the Rings II	399:-
Microprose Golf	429:-
Special Forces	399:-
Carl Lewis Challenge	349:-
Theatre of War	Ringl
Cool Crook Twins	399:-
Laura Bow II	429:-
Pacific Island	429:-
B 17 Flying Fortress	429:-
Dune	429:-

### TILLBEHÖR

<b>Sound Blaster 2.0</b>	1175:-
<b>Sound Blaster Pro</b>	1575:-
<b>Action Replay</b>	Ringl
(Ta bilder från spel, evigt liv m.m.)	
<b>Mus Serielle</b>	219:-

1 ÅRS GARANTI. RESERVATION FÖR PRISÄNDRINGAR

ALLA PRISER INKL. MOMS. POST & FRAKT KOSTNADER TILLKOMMER

Adress: ROKA TRADING, Industrivägen 4, 194 34 Upplands Väsby

# BREVET

**Skrivklådesektionen för alla SHN:s läsare. Bidrag skickas lämpligen som en textfil på diskett (ange datorformat) till adress: SHN, Box 152, 448 23 Floda. Märk kuvertet med "Brevet" Bifoga frankerat svarskuvert så returnerar vi disken med lite PD på.**

Höstens första bidrag kommer från en filur vid namn Nils Jansson i Skyttorp. Han har varit förståndig nog att skicka sitt brev på en disk. Här kommer det.

Hej SHN!

Mitt namn är Nils Jansson och jag har ett rent förträffligt exemplar av den utmärkta datorn Atari STfm (fast de é ju klart de ässå att STe é ju inte så dum den heller). Ja, ja nu är det faktiskt så att jag har en liten gresa att dela med mig av till alla ST ägare som vill börja programmera demos. En sak som nästan är obligatorisk i ett demo är en scrolltext. En scroller är väldigt tråkigt att skriva. Den gör i stort sett tre saker;

1) Den kopierar ner ett tecken från font-bilden, till en buffer (endast när ett helt tecken försvunnit ut till vänster).  
2) Den flyttar bufferten åt vänster.

3) Den kopierar ut bufferten till skärmen. Punkt ett utförs bara när bufferten har roterats så många gånger som tecknet är brett (alltså det tecken som ska försvinna ut till vänster).

Och nu till lite praktiska saker. I mitt exempel på scrollline har jag använt en 16\*16 stor enbit-plans-font, vilket innebär att scrolleren inte tar alltför mycket processortid. Saker som kanske kan ställa till med lite problem är: När man kopierar ner ett tecken till scrolleren, så letar programmet fram den adress som det aktuella tecknet ligger på i font-bilden.

Apropå adresslistan (efter labeln ADRLIST i programmet) så motsvarar det första longwordet i adresslistan det tecken som har ASCII-värde 32-32 (alltså noll) och tecknet med ASCII-värde 33 (alltså !) är alltså det andra

tecknet i adresslistan. Det tjänar väl inte mycket till att försöka förklara mitt program, det bästa sättet är väl att läsa mina kommentarer till listningen!

Ässå några små klagomål på SHN; Hrrm..

Jag tycker att ni skulle ta bort en del (det skulle inte skada med en stor del) av speltesterna, och allt som har med spel att göra!

I think that's allfolx, see ya!!

Nils Jansson

**Svar: Jaha Nils, jag tackar för ditt brev (fil) och vi skall strax kasta oss över din listning men först vill jag påpeka att det är mycket spel av den anledningen att de flesta som skriver till SHN vill ha mer spel. Vi andra får försöka kämpa emot bäst vi kan.**

**Listningen hittar du här intill och vi tackar för detta eminenta bidrag, och hoppas att Nils förser oss med liknande rutiner längre fram.**

Anders.

\* Detta är ett exempel (om än dåligt) på en scrolltext!

\* Kanske ska säga att det är en 16\*16 i ett Bitplan.

```
MOVE.W    # $20, -(SP)    ; Sätt supervisor-mode
TRAP      #1
ADDQ.L   #2, SP
MOVE.L   D0, SUPER
```

```
MOVE.W    #2, -(SP) ; Vart är videominet
TRAP      #14
ADDQ.L   #2, SP
MOVE.L   D0, SCREEN ; Spara
```

```
MOVE.W    #0, -(SP) ; Lågupplösning
MOVE.L   #-1, -(SP)
MOVE.L   #-1, -(SP)
MOVE.W    #5, -(SP)
TRAP      #14
ADDQ.L   #12, SP
```

```
MOVE.ML   $FF8240, D0-D7 ; Spara palett
MOVE.ML   D0-D7, PALSABVE
MOVE.ML   PALETT, D0-D7 ; Fixa ny palett
MOVE.ML   D0-D7, $FF8240
```

```
MOVE.L   $70, SAVEVBL ; Spara VBL
MOVE.L   #VBL, $70 ; Lagg in VBL
```

```
WAIT      CMP.B   #185, $FFFC02 ; Vänta på tangent
          BNE     WAIT
```

```
SLUT      MOVE.L  SAVEVBL, $70 ; Lagg tillbax gamla VBLen...
```

```
MOVE.ML   PALSABVE, D0-D7 ; ...och gamla paletten
MOVE.ML   D0-D7, $FF8240
```

```
MOVE.L   SUPER, -(SP) ; User-mode
MOVE.W    # $20, -(SP)
TRAP      #1
ADDQ.L   #6, SP
```

```
CLR.L    -(SP) ; Gemdos Pterm
TRAP      #1
```

\* Följande är VBL-interrupten

```
VBL      MOVE.ML  D0-D7/A0-A6, -(SP) ; Spara registerna på stacken
```

```
ADD.W    #1, COUNTER ; En pixel till
CMP.W    #16, COUNTER ; Är det dax för ett nytt tecken?
BLT      EJ_NY ; Nej, där gick jag bet!
MOVE.L   TXTPOS, A1 ; Ja, ladda positionen i texten
CLR.L    D0 ; Töm D0 för att...
MOVE.B   (A1)+, D0 ; ...lägga in det aktuella ASCII-värdet
CMP.B    #0, (A1) ; Texten slut?
```

## Månadens läsarbrev:

Tjabbas SHN! Det var en trevlig överraskning att få det senaste numret av er tidning i brevlådan. Den nya logotypen ger ett icke öavet ansiktslyft och en tydligare presentation. Annat trevligt är fördelningen av sidor mellan de olika datorerna. Mer än två sidor behövs inte för Amigan, fast endast en sida tycker till och med jag, som "äkta" Atari-fantast, känns lite tunnt. Men vill man ha mer att läsa om och för Amiga finns ju redan DMz, som på grund av sin uppläggning har ett betydligt bättre utbud vad gäller Amiga-material. (Jag kan nog tänkas bli tvungen att äta upp vad jag skrivit om det visar sig att nästa nummer av SHN är fyllt till bredden av Amiga-relaterade artiklar istället för represser av mässeportagen.)

Att 64:an också bara fått en sida är inte mycket att orda om. Visst

känns det lite sorgset när en gammal trotjänare ligger för döden, men jag har många glada minnen och så länge det leder till fler Atari-sidor är jag nöjd.

Sex sidor för Atari tycker jag dock är på tok för lite. Det borde inte vara något problem att fördubbla antalet sidor (utan att förstora fonten). Man får väl se om det går att klämma in några fler sidor i kommande nummer, jag vet att det skulle uppskattas av många läsare.

Nedan följer en käck lista över lite kommentarer, förslag och frågor:

1. Trots att artikeln "Bygg din PC själv" (5-92) bara fyllde ut plats i tidningen så kom jag att undra över en sak: hur förhåller det sig egentligen med eventuellt garanti om man bygger ihop en PC på egen hand?
2. Jag skulle inte ha något emot om man i framtida skrivartester även

kunde tala om vilken upplösning (förslagsvis i dpi) på utskriften som respektive skrivare lyckas prestera som bäst.

3. Konsoliderat får inte bli större! Det är intressant med en överblick, men mer än så får det inte bli.

4. Fler Attle-kommentarer!

5. Mer Torsten!

6. Ni har klagat över att spelföretag och importörer inte skickar spel till er i flera olika datorformat. Är det möjligt att det kan hjälpa om man snällt ber dem att skicka flera olika versioner? (Och om inte det hjälper kan man be en gång till, fast intellika snällt.)

7. Macintosh kan man vara utan. Det är svårt att förstå att ett så långsamt och stort system kan klassas som användarvänligt. Är det möjligt att knep för att alla Mac-ägare skall tvingas köpa nya datorer vart tredje år? (För hur många andra system brukar en uppgradering (System 7) innebära en hastig-



NICHT BNE NICHT ; Nej  
 LEA TEXT, A1 ; Ja, kör samma text igen.  
 MOVE.L A1, TXTPOS ; Spara position i texten.  
 SUB.L #32, D0 ; ASCII värde-32  
 MULU #4, D0 ; Som longword  
 LEA ADDRESSES, A0 ; För att få fram var tecknet ligger  
 MOVE.L (A0, D0), A1 ; I A0  
 MOVE.L NYBOKA, A0 ; BUFFER+160  
 JSR GETCHR; Tecken till Buffert  
 CLR.W COUNTER ; Nytt tecken  
 JSR PUSHBUF ; Flytta ett tecken  
 JSR BUFFUT ; Copa buffert till skärmen  
 MOVEM.L (SP)+, D0-D7/A0-A6 ; Ladda tillbaka registren  
 RTE

GETCHRADDAL FONT, A1 ; Adressen till bokstaven+  
 ; fontbildens bas i A1  
 MOVE.W #15, D0 ; Ett tecken är 16 scanlines högt  
 LOPGCI MOVE.W (A1), (A0) ; Copa  
 ADDA.L #160, A1 ; Nästa Rad  
 ADDA.L #176, A0 ; '-'  
 DBRA D0, LOPGCI ; Nästa scanline  
 RTS ; Tillbax

PUSHBUF LEA BUFFER, A1  
 MOVE.W #15, D0 ; 16 Scanlines  
 ROXAL AND.W #\$FF00, SR ; Töm statusregistret  
 ROXL 168(A1) ; Roxa bufferten ett steg åt vänster  
 ROXL 160(A1) ; osv...  
 ROXL 152(A1)  
 ROXL 144(A1)  
 ROXL 136(A1)  
 ROXL 128(A1)  
 ROXL 120(A1)  
 ROXL 112(A1)  
 ROXL 104(A1)  
 ROXL 96(A1)  
 ROXL 88(A1)  
 ROXL 80(A1)  
 ROXL 72(A1)  
 ROXL 64(A1)  
 ROXL 56(A1)  
 ROXL 48(A1)  
 ROXL 40(A1)  
 ROXL 32(A1)  
 ROXL 24(A1)  
 ROXL 16(A1)  
 ROXL 8(A1)  
 ROXL (A1)  
 ADDA.L #176, A1 ; Nästa rad i bufferten  
 DBRA D0, ROXAL ; '-'  
 RTS ; Tillbax

BUFFUT MOVE.L SCREEN, A1  
 ADDA.L #160\*140, A1 ; 140 står för vilken rad scrollen ska börja på  
 LEA BUFFER, A0  
 MOVE.W #15, D0 ; Fortfarande 16 Scanlines  
 COPSLI MOVE.W (A0), (A1) ; Copa till skärmen  
 MOVE.W 8(A0), 8(A1) ; osv...  
 MOVE.W 16(A0), 16(A1)  
 MOVE.W 24(A0), 24(A1)  
 MOVE.W 32(A0), 32(A1)  
 MOVE.W 40(A0), 40(A1)  
 MOVE.W 48(A0), 48(A1)  
 MOVE.W 56(A0), 56(A1)  
 MOVE.W 64(A0), 64(A1)  
 MOVE.W 72(A0), 72(A1)  
 MOVE.W 80(A0), 80(A1)  
 MOVE.W 88(A0), 88(A1)  
 MOVE.W 96(A0), 96(A1)  
 MOVE.W 104(A0), 104(A1)  
 MOVE.W 112(A0), 112(A1)  
 MOVE.W 120(A0), 120(A1)  
 MOVE.W 128(A0), 128(A1)  
 MOVE.W 136(A0), 136(A1)  
 MOVE.W 144(A0), 144(A1)  
 MOVE.W 152(A0), 152(A1)  
 ADDA.L #176, A0 ; Ny rad  
 ADDA.L #160, A1 ; '-'  
 DBRA D0, COPSLI ; '-'  
 RTS ; Tillbax

SUPER DC.L 0  
 SCREEN DC.L \$78000  
 FONTPIC INCBIN B:FONTBILD.NEO ; Namnet på fontbilden  
 ; (Måste vara NEO-format!!)  
 SAVEVBL DC.L 0  
 PALSAREV DS.L 8  
 FONT DC.L FONTPIC+128  
 TEXT DC.B ' THIS IS A SCROLLER ', 0  
 COUNTER DC.W 0  
 TXTPOS DC.L TEXT  
 ADDRESSES DC.L 0, 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 64, 72, 80, 88, 96, 104, 112, 120  
 DC.L 128, 136, 144, 152 ; Detta är vart  
 DC.L 2560, 2568, 2576, 2584, 2592, 2600, 2608, 2616, 2624  
 DC.L 2632, 2640, 2648, 2656, 2664, 2672, 2680, 2688, 2696  
 DC.L 2704, 2712 ; på skärmen tecknen  
 DC.L 5120, 5128, 5136, 5144, 5152, 5160, 5168, 5176, 5184, 5192  
 DC.L 5200, 5208, 5216, 5224, 5232, 5240, 5248, 5256, 5264, 5272  
 ; ligger  
 DC.L 0, 0  
 NYBOKA DC.L BUFFER+160  
 EVEN  
 BUFFER DS.L 2720  
 PALETT DC.W \$000, \$017, \$070, \$700, \$222, \$777, \$777, \$444, \$555, \$666  
 DC.W \$777, \$123  
 DC.W \$345, \$763, \$452, \$777

### hetsminskning på 25%?)

8. Förbättra korrekturläsningen, det behövs!

9. Jag skulle gärna se en utökning av "BREVET" till två sidor, dessutom vore det roligt om den bästa insändaren för varje nummer kunde få ett spel eller åtminstone ett par PD-diskar.

10. Vad är skillnaden mellan TOS 2.05 och TOS 2.06 på en MEGA STE? Är det någon idé att överhuvudtaget fundera på en uppgradering (från 2.05 till 2.06)?

11. Fortsätt gärna med lite fil- eller eventhantering i GFA efter Cosmos.

12. Finns det någon 386/(sx) emulator till MEGA STE som har extra kortplatser?

13. Är nummer 13 ett oturstal?

14. Har kungen skor?

15. En mus som gnisslar kan visst oljas! Använd LITE symaskinsolja eller dylikt vid fästena för axlarna som ligger an mot kulan. Först bör

man dock se till att rengöra ordentligt eftersom oljan kan suga åt sig eventuellt kvarblivet damm. Ett effektivt sätt är att använda elektronikrengöring, pincett är heller aldrig fel. Något som inte skall behöva tilläggas: ha ej musen inkopplad vid isärskrivning! (trots att det kan vara fräckt...)

16. Snälla, försök få lite bättre bildkvalitet!

17. Veckans djupdykning: så länge människor och datorer existerar på samma planet kommer det alltid att finnas ett visst mått av olaglig kopiering, annars vore vi inte människor. Samtidigt vill jag dock påpeka att min mening är att man skall betala för den programvara man använder.

18. Varför blir skärmen grön när jag trycker ned "G"-knappen?

19. Jag vill ha ännu fler och dummare Attle-kommentarer!

Med vänliga öohm... hälsningar

Waste

Svar: Vi tar sats....! I: Garanti på ett

bygge av den typ som beskrevs i nr 5/92 står företaget Datavaruhuset för.

2: Noterat. (Vetigt!)

3-5: Se 2.

6: Vi har redan börjat med eetta. Verkar komma igång så smått...

7: Vi har en hel del Mac-läsare och antalet stiger snabbt. Det kommer in allt fler Mac-ar i hemmen och varför utseluta denna dator?

8: Detta är Attles jobb!!! Alla kommande kommentarer om bristande korexturläsning skickas direkt under adress: Attle, SHN, Box 152, 448 23 Floda. (Alla inlägg kommer att arkiveras i mitt stora runda arkiv...! Attle)

9: Se 2

10: Skulle gärna vilja ge ett vetligt svar men rätta personerna på Svenska Atari Corp har semester .... Vi återkommer.. (Det tycks som om denna semester blir mycket löddång...! Läs mer om Ataris öden på sidan 5!)

11: Se 2.

12: Den enda emulator vi känner till som duger någonting till är Vortex ATonce-Plus som finns i en Mega STE-version. Den behöver dock ingen extra kortplats. Kontakta Chara på tel: 0381-104 00 för mer info.

13: Definitivt.

14: Nej! Han har (s)koskräck!

15: -

16: Ja

17: Så sant så...

18: Inte konstigt alls. Prova med tangent "Y" också.

19: Framfört...

20:??? Slut redan???



# SPEL TILL AMIGA, ATARI ST OCH PC

Atari ST: Alla spelen fungerar till ST, STFM, STE och Mega ST.  
Dubbsidig drive krävs.

PC: Alla spelen fungerar till 286:a, 386:a eller 486:a (om inte annat anges) VGA grafik och HD-drive krävs. Ange diskettformat vid beställning (3.5/5.25)

Titel	AMI	AST	PC	Titel	AMI	AST	PC	Titel	AMI	AST	PC
<b>ACCESS</b>				THUNDERHAWK	369	369	399	BRUNO ROMEO DELTA*	499	499	
BARTOON CREEK**			239	TORVAK THE WARRIOR	299			SEX OLYMPICS *	349	369	
BAYHILL**			229	WOLFCHILD	299	299		*Amigaver kräver 1 mb			
BOUNIFUL**	229		229	<b>D &amp; H GAMES</b>	AMI	AST	PC	<b>FTL</b>	AMI	AST	PC
COUNTDOWN			499	FOOTBALL DIRECTOR II*	299	299		CHAOS STRIKES BACK **	299		
FIRESTONE **	229		229	RUGBY COACH	299	299		DUNGEON MASTER**	349		
HYATT DORADO **			239	SOCCER MAN. MULTI PL.	299	299	299	DUNGEON M. SURVIVAL *	199		
LINKS *	429		499	STRIKER MANAGER	149	149		*Kräver Dungeon Master			
MARTIAN MEMORANDUM			499	*=Amiga ver. kräver 1 Mb				**=Amiga ver kräver 1 mb. Fungerar ej på Amiga 500+			
PINEHURST **			239	<b>DELPHINE</b>	AMI	AST	PC	<b>GREMLIN</b>	AMI	AST	PC
TROON NORTH **			239	ANOTHER WORLD	299	299	369	HARLEQUIN	299	299	
*Amiga ver kräver hårddisk				CRUISE FOR A CORPSE	349	349	369	LOTUS II	299	299	
**=kräver links				<b>DISNEY</b>	AMI	AST	PC	PEGASUS	299		
<b>ACCOLADE</b>	AMI	AST	PC	ARACHNOPHOBIA (1MB)	299			PLAN 9 FROM OUT. SPACE	399	399	499
BILL & TEDS EXCELL ADV	299			ROCKETEER	299		379	SPACE CRUSADE	299	299	
CARDINAL OF KREML****	299	299		HARE RAISING H.(1MB)*	299			SUSPICIOUS CARGO	299	299	
ELVIRA ARCADE(1MB)	299			*=kräver hårddisk				UTOPIA	369	369	
ELVIRA MISTR. DARK****	369			<b>DOMARK</b>	AMI	AST	PC	UTOPIA NEW WORLDS *	199	199	
ELVIRA II ****	399	399	499	CHAMP. MANAGER (1MB)	299			VIDEO KID	299	299	
GAMES WINTER CHAL.	449			EUROPEAN FOOTB CHAMP	299	299		*Kräver Utopia			
GRAND PRIZ UNLIM.	449		449	MIG 29 M SUPER FULCRUM	449	449	549	<b>IMPRESSIONS</b>	AMI	AST	PC
HARDBALL III			449	RUGBY THE WORLD CUP	299	299		AIR BUCKS *	369	369	429
HOME ALONE (1MB)****	299			SHADOW LANDS	369	369	369	DISCOVERY	369	369	
ISHIDO	299			SUPER SPACE INVADERS	299	299		GREAT NAP. BATTLES	369	369	
JACK NICKL. CLIP ARTS **	199			<b>DYNAMIX</b>	AMI	AST	PC	SAMURAI WAY OF WAR.	369	369	
JACK NICKL. COURSE I *	179			A10 TANK KILLER V1.5 *	399			WARRIORS OF RELEYNE	369	369	
JACK NICKL. COURSE II *	179			ACES OF THE PACIFIC***	499			*Amigaver kräver 1 mb			
JACK NICKL. COURSE III *	179			DAVID WOLF	399			<b>INFOGRAMES</b>	AMI	AST	PC
JACK NICKL. COURSE IV *	179			HEART OF CHINA **	399			ADVANTAGE TENNIS	329	329	
JACK NICKL. COURSE V.5 *	199			RED BARON *	399			ALCATRAZ	329	329	
JACK NICKL SIGN ED.	499			RISE OF THE DRAGON**	399			ETERNAM			449
JACK NICKL. UNLTD (1 MB)	369			STELLAR 7 **	299			SEVEN COLOURS	249		
LOST IN LA	449			WILLY BEAMISH *	399			STEVE MCQUEEN	329	329	
MIKE DITKAS UL1 FOOTB.	449			* = Amiga ver kräver hårddisk eller 2 drivar				<b>INTERPLAY</b>	AMI	AST	PC
SEARCH FOR KING (1MB)	429			**=amiga ver kräver 1 Mb				BARDS TALE III	159	169	
STAR CONTROL (1MB)	299			***=kräver 386sx eller 486:a, dos 5.0 och 2Mb				BATTLE CHESS I	159	169	
TEST DRIVE III	399			<b>RAM</b>				LORD OF THE RINGS *	329		
*Kräver Jack Nicklaus Golf				<b>ELECTRONIC ARTS</b>	AMI	AST	PC	NEUROMANCER *	299		
**= Kräver Jack Nickl Unltd Golf				BIRDS OF PREY (1MB)	399			STAR TREK			449
***=Amiga/atari kräver 1 MB				BLACK CRYPT (1MB)	299			TWO TOWERS			449
****= Fungerar ej på PLUS & A600				CASTLES ****	369			*Amigaver kräver 1 mb			
<b>ACTIVISION</b>	AMI	AST	PC	CASTLKES SCENARIO DISK	229			<b>KOEI</b>	AMI	AST	PC
DEUTEROS*	369	369		CENTURION	159	169		BANDIT KINGS OF CHINA * 399			
LEATHER GODDESSES II	599			CHUCK YEAGERS AFT 2.0	159	159	169	GENGHIS KHAN *	399		
SARGON V	399			HARD NOVA	329	329		L'EMPEREUR	499		
* = fungerar ej på Amiga 500+				HEROES OF THE 357TH	449			NOBUNAGA II	499		
<b>AEGIS</b>	AMI	AST	PC	HONG KONG MAHJONG	369			ROMANCE 3 KINGDOMS II * 599	599		
PORTS OF CALL	299			IMPERIUM	159	159	169	UNCHARTED WATERS	599		
<b>ANCO</b>	AMI	AST	PC	JOHN MADDEN	299			*Amiga ver kräver 1 mb			
GIANTS OF EUROPE**	149			KEEF THE THIEF	159			<b>KRISALIS</b>	AMI	AST	PC
KICK OFF II 1 MEG	299			KEYS TO MARAMON (1MB)	329			GRAHAM TAYLOR (1MB)	299	299	
RETURN TO EUROPE	149	149		PGA TOUR GOLF PLUS	369			JOHN BARNES (1 MB)	299	299	
TIP OFF	299	299		PGA TOUR GOLF WINDOWS	499			MANCH. UTD EUROPE	299	299	369
WINNING TACTICS *	149	149		POPULOUS I	159	159		<b>LUCASARTS</b>	AMI	AST	PC
*Kräver KICK OFF II				POPULOUS II (1MB)	369	369		DORNIER 335 **	249		
**=Kräver RETURN TO EUROPE				POPULOUS II (512K)	369	369		HEINKEL-162 **	249		
<b>ARTWORX</b>	AMI	AST	PC	POPULOUS PROM LANDS*	99	99		INDY JONES FATE ATLANTIS	429		
BRIDGE 6.0	369			POPULOUS EDITOR*	199			MONKEY ISLAND II*	399		
BRIDGE 7.0			399	POWERMONGER	349	349	449	P38 LIGHTNING **	249		
STRIP POKER III(1MB)	399			POWERM. DATADISK**	199	199		P80 SHOOTING STAR **	249		
<b>AVALON HILL</b>	AMI	AST	PC	RAMPART	329			SECRET MONKEY ISL. I *	299	299	369
THIRD REICH (1MB)	349			RISKY WOODS	299			SECRET W. LUFTWAFFE	499		
<b>BETHESDA</b>	AMI	AST	PC	RULES OF ENGAGEM.****	329			ZAK MC KRACKEN	299	299	
HOCKEY LEAGUE SIM*	299			SKI OR DIE	159			*Amiga/Atari ver kräver 1 mb			
TERMINATOR I	369			STAR FLIGHT I	159			**=Kräver SECRET WEAPONS LUFTWAFFE			
WAYNE GRETZKY II	449			STAR FLIGHT II (1MB)	329			<b>MAXIS</b>	AMI	AST	PC
* = fungerar ej på Amiga 500+				STRIKE FLEET	329	329	249	A-TRAIN	499		
<b>BRODERBUND</b>	AMI	AST	PC	* = kräver Populous I				SIM ANT *	399		
ANCIENT ART WAR	399			**= Kräver Power Monger				SIM CITY ARCHITECT I **	149	149	
ANCIENT ART WAR SEA	399			***=Kräver "gamla" PGA Tour Golf				SIM CITY ARCHITECT II **	149	149	
PAITON STRIKES BACK	499			****=Amigaver kräver 1 mb				SIM CITY TERRAIN ED **	149	149	
PRINCE OF PERSIA	369			<b>EMPIRE</b>	AMI	AST	PC	SIM CITY *	399		
WOLFPACK	249			COOL CROC TWINS	299	299	329	SIM CITY WINDOWS	499		
<b>CAPCOM</b>	AMI	AST	PC	INT'L. TEAM SPORTS	369	369		SIM EARTH	499		
FINAL FIGHT	329	329		MEGA TRAVELLER I (1MB)	369	369		* = Amiga ver kräver 1 mb			
MEGA TWINS	299	299		MEGA TRAVELLER II	449			<b>MICROPROSE</b>	AMI	AST	PC
<b>CORE DESIGN</b>	AMI	AST	PC	PACIFIC ISLANDS	369	369	449	B17 FLYING FORTRESS	499		
CAR-VUP	299			SPACE 1889 (1MB)	369	369		CIVILIZATION *	399		
CHUCK ROCK	299			<b>FREE SPIRIT</b>	AMI	AST	PC	COMMAND HQ	499		
HEIMDALL (1MB)	399	399	399					CONVERT ACTION *	399		
JAGUAR XJ220 (1MB)	299							DARKLANDS	499		

ORDERTELEFON:  
016-13 10 20

READYSOFT	AMI	AST	PC
DR.S LAIR II:TIME WARP	499	499	
GUY SPY	369		449
SPACE ACE II	399	399	499
WRATH OF THE DEMON	369		

REALISM	AMI	AST	PC
KINGDOMS OF ENGLAND II	499		

RENEGADE	AMI	AST	PC
FIRE AND ICE	299	299	
GODS	299	299	399
MAGIC POCKETS	299	299	369
SENSIBLE SOCCER	299		

SIERRA	AMI	AST	PC
BLACK CAULDRON	369		
CODENAME ICEMAN *	399		299
COLONEL'S BEQUEST **	399	399	299
CONQUEST OF CAMELOT **	399	399	299
CONQUEST OF LONGBOV	499		
DAGGER OF AMON RA	499		
ECO QUEST	499		

GOLD RUSH	349		
HOYLES III	399		
JONES IN FAST LANE	349		
KINGS QUEST I	349		
KINGS QUEST II	349		
KINGS QUEST III	349		
KINGS QUEST IV *	399		
KINGS QUEST V ***	399		
LAFFER UTILITIES	299		
LEISURE SUIT LARRY I	299		
LEISURE SUIT LARRY II *	399		
LEISURE SUIT LARRY III *	399		
LEISURE SUIT LARRY V ***	399		

MANHUNTER N.Y.	AMI	AST	PC
MANHUNTER S.F. *	399	399	
POLICE QUEST I	399		499
POLICE QUEST II *	399	399	499
POLICE QUEST III ***	399		499
QUEST FOR GLORY I	399		499
QUEST FOR GLORY II *	399		499
SPACE QUEST I	399	399	499
SPACE QUEST II *	399	399	399
SPACE QUEST III *	399	399	499
SPACE QUEST IV ***	399		499

\* = Amiga ver kräver 1 Mb.  
 \*\* = Amiga /Atari ver kräver 1 Mb  
 \*\*\* = Amiga ver kräver 1 Mb och hårddisk eller 2 drivar

### SIMULATIONS CANADA

	AMI	AST	PC
BATTLE OF T. ATLANTIC	499		
BATTLE T. BARBAROSSA	499	499	
BATTLE T. KURSK-BERLIN	499	499	
FALL GELB	499		
FIFTH ESKADRA	499		
FLEET MED	499	499	
GOLAN FRONT	499		
GRAND FLEET	499		
GREY SEAS, GREY SKIES	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 T. M. EAST	499	499	
MAIN BATTLE TANK N.G.	499	499	
MALTA STORM	499	499	
MOSCOW CAMPAIGN	499	499	
NORTHERN FLEET	499		
OPERATION OVERLORD	499	499	
PACIFIC STORM MIDWAY	499	499	
PACIFIC STORM SOLOM.	499	499	
ROMMEL AT EL ALAMEIN	499	499	
ROMMEL AT GAZALA	499	499	
SEVENTH FLEET	499		
STALINGRAD CAMPAIGN	499	499	
TO THE RHINE	499	499	

SIR-TECH	AMI	AST	PC
BANE OF COSMIC FORGE *	429		449
WIZARDRY V			399

\* = Amiga ver KRÄVER 1MB

### SPECTRUM HOLOBYTE

	AMI	AST	PC
CRISIS IN THE KREMLIN			499
FACES: TETRIS III	299		
FALCON 3.0 **		549	
SUPER TETRIS *	369		399
TETRIS CLASSIC			369

\* = Amiga ver kräver 1 Mb  
 \*\* = Kräver DOS 5.0, 2 Mb RAM, 386:a (eller bättre)

SSG	AMI	AST	PC
GOLD OF THE AMERICAS	349		
HALLS OF MONTEZ. (1MB)	349		
MACARTHURS WAR			399

PANZER BATTLES (1MB)	329		
REACH FOR T. STARS *	349	369	
WARLORDS *	329		399

\* = Amiga ver kräver 1 Mb

SSI	AMI	AST	PC
BUCK ROGERS I (1MB)	369		
BUCK ROGERS II	369		369
CARRIERSTRIKE	499		429
CONFLICT KOREA **	399		
CONFLICT MID.EAST (1MB)	369		
DARK QUEEN OF KRYNN **	399		399
DEATH KNIGHTS KR.1MB)	369		
EYE OF BEHOLDER I **	369		399
EYE OF BEHOLDER II **	399		399
GATEWAY SAVAGE **	379		
NO GREATER GLORY	499		399
POOLS OF DARKNESS **	379		399
PROPHECY OF SHADOW	349	349	399
RED LIGHTNING	369		
SHADOW SORCERER	349		399
STAR COMMAND	369		
STELLAR CRUSADE	399		
SWORD OF ARAGON	369		
TREASURE SAV. FRONTIER			399
TONY LARUSSA BASEB.			399
TYPHOON OF STEEL (1MB)	369		
WARGAME CONSTR SET *	369		
WESTERN FRONT	499		
*FUNGAR EJ PÅ AMIGA 500 +			

\*\* = Amiga ver kräver 1 Mb

STORM	AMI	AST	PC
BIG RUN	299	299	
D.S. COVERGIRL	299		
DOUBLE DRAGON III	299	299	
FINAL BLOW	329	329	
INDY HEAT	299	299	
RODLAND	299	299	

SUBLOGIC	AMI	AST	PC
FLIGHT SIMULATOR II	499		
JAPAN SCENERY *	299		
SCENERY DISK 7 *	299		
SCENERY DISK 9 *	299		
SCENERY DISK 11 *	299		
WESTERN EUR. SCENERY *	299		
* = kräver FLIGHT SIMULATOR II			

SYSTEM 3	AMI	AST	PC
FUZZ BALL	249		
LAST NINJA III	299		299
MYTH	299		

TENGEN	AMI	AST	PC
PIT FIGHTER	299	299	
RACE DRIVIN	369		369
RBI 2 BASEBALL	369		369

THALION	AMI	AST	PC
A320 AIRBUS *	399	399	499
* = PC kräver 386/486:A			

THREE SIXTY	AMI	AST	PC
BLUE MAX****	369	369	
HARPOON V1.21 (1MB)**	399		499
HARPOON BATTLE SET II *	199		
HARPOON BATTLE SET III *	199		229
HARPOON BATTLE SET IV *	199		229
HARPOON EDITOR***	249		269
MEGA FORTRESS *****	369		449
OPERATION SLEDGEHAMMER *****	249		249

\* = Kräver Harpoon  
 \*\* = Battle Set II ingår  
 \*\*\* = kräver v1.21 av Harpoon och hårddisk eller 2 drivar.  
 \*\*\*\* = Atari ver kräver 1 Mb  
 \*\*\*\*\* = Kräver MEGA FORTRESS  
 \*\*\*\*\* = Amiga ver kräver 1 Mb

UBISOFT	AMI	AST	PC
BATTLE ISLE	369		429
PRO TENNIS TOUR II	299	299	399
VROOM	299	299	

US GOLD	AMI	AST	PC
BONANZA BROS	299	299	
CALIFORNIA GAMES II	299		
G-LOC	299	299	
THE GODFATHER	369	369	
THE MANAGER *	369		369
WILD WEST WORLD	299		
* = Amiga ver kräver 1 Mb			

VIRGIN	AMI	AST	PC
DUNE *	369		499
FLOOR 13	369		449
JIMMY WHITES SNOOKER	369	369	
LURE OF TEMPTRESS (1 MB)	369	369	
REALMS	369	369	449
ROLLING RONNY	299		
VENGEANCE EXCALIBUR *	369	369	449
WAR IN MIDDLE EARTH	269		
WONDERLAND (1MB)	369	369	
* = Amiga ver kräver 1 Mb			

### ÖVRIGA TILLVERKARE

	AMI	AST	PC
APIDYA	299		
DIE HARD II	299	299	369
DARKSEED			499
EUROPEAN CHAMP 1992	299	299	369
FREE D.C.			499
GATEWAY			449
GRAND MASTER CHESS			449
ISHAR	369	369	369
MAGIC CANDLE II			449
MOONBASE	399		399
SEA ROGUE			429
SORCERERS APPLIANCE			499
SORCERERS GET GIRLS			399
PINBALL DREAMS	329		
TENNIS CUP II			369
TWILIGHT 2000			499
TURTLES II	299	299	
WINTER SUPERSPORTS 92	299	299	329

### SPELPAKET AMIGA, ATARI ST & PC

**2 HOT 2 HANDLE** SHADOW WARRIORS, GOLDEN AXE, TOTAL RECALL OCH SUPER OFF ROAD. PRIS AMIGA/ATARI 369.

**4 WHEEL DRIVE** TOYOTA CELICA GT RALLY, TEAM SUZUKI, COMBO RACER OCH LOTUS 1, AMIGA/ATARI PRIS 369.

**AIR COMBAT ACES** GUNSHIP, FALCON OCH FIGHTER BOMBER. PRIS AMIGA/ATARI 369.

**AIR SEA SUPREMACY** GUNSHIP, SILENT SERVICE I, P47, CARRIER COMMAND OCH WINGS (ATARI VER HAR F15 STRIKE EAGLE I I STÄLLET FÖR WINGS). PRIS AMIGA/ATARI 369.

**AWARD WINNERS** SPACE ACE I, KICK OFF 2, PIPEMANIA OCH POPULOUS 1. AMIGA/ATARI PRIS 329. PC PRIS 369.

**BITMAP BROS VOL 1** CADAVER, XENON 1 OCH SPEEDBALL 2. PRIS AMIGA/ATARI 299.

**CARTOON COLLECTION** TREASURE ISLAND DIZZY, SPIKE IN TRANSILVANIA, SLIGHTLY MAGIC, C'S ELEPHANT ANTICS OCH SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD. AMIGA/ATARI PRIS 299.

**CHAMPIONS** MANCHESTER UTD., J KHAN'S SQUASH OCH WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER. PRIS AMIGA/ATARI 249. PC 329.

**DIZZY COLLECTION** FANTASY WORLD DIZZY, TREASURE ISLAND DIZZY, MAGICLAND DIZZY, KWIK SNAX OCH FAST FOOD. PRIS AMIGA/ATARI 299.

**DIZZY'S EXCELLENT ADVENTURES** DIZZY PANIC, BUBBLE DIZZY, PRINCE OF THE YOLKPOLK, SPELLBOUND DIZZY OCH KWIK SNAX. PRIS AMIGA/ATARI 299.

**FOOTBALL CRAZY** KICK OFF II, PLAYER MANAGER OCH FINAL WHISTLE. PRIS AMIGA/ATARI 329.

**GARY LINEKERS COLLECTION** ITALY 1990, INT'L SOCCER CHALLENGE, FOOTBALLER OF THE YEAR 2 OCH GARY LINEKERS HOT SHOTS. PRIS AMIGA/ATARI 249.

**LOST TREASURES OF INEOM** INFIDEL, LURKING HORROR, SUSPECT, BALLYHOO, HITCHHIKERS GUIDE TO THE GALAXY, SUSPENDED, STARCROSS, DEADLINE, WITNESS, MOONMIST, PLANETFALL, STATION-FALL, ENCHANTER, SORCERER, SPELL-BREAKER, ZORK 1, ZORK 2, ZORK 3, BEYOND ZORK OCH ZORK ZERO. AMIGA & PC. PRIS 599.

**MOVIE PREMIERE\*** GREMLINS II, T.M.H. TURTLES, DAYS OF THUNDER OCH BACK TO THE FUTURE II. PRIS AMIGA/ATARI/PC 369.

**NINJA COLLECTION** DOUBLE DRAGON I, SHADOW WARRIORS OCH DRAGON NINJA. PRIS AMIGA/ATARI 249.

**POWER HITS** SHANGHAI, BATTLETECH, FIGHTER BOMBER, GEE BEE AIR RALLY, WICKED, CHAMPIONSHIP GOLF, PORTS OF CALL, HACKER 2, LITTLE COMPUTER PEOPLE OCH SPINDIZZY WORLDS. AMIGA, PRIS 299.

**QUATTRO FIGHTERS** GUARDIAN ANGEL, KAMIKAZE, MIG 29 OCH SAS COMBAT. PRIS AMIGA/ATARI 149.

**QUEST AND GLORY** CADAVER, BAT, BLOOD WYCH OCH MIDWINTER I. ATARI VER HAR IRON LORD I I STÄLLET FÖR BAT. PRIS AMIGA/ATARI 369. PC 449

**SIM CITY & POPULOUS** TVÅ AV DE BÄSTA SPELEN NÅGONSIN TILL PRISET AV ETT. PRIS AMIGA/ATARI 369. PC 449

**SOCCER STARS\*** MICROPROSE SOCCER, GAZZA 2, EMLYN HUGHES INTERNATIONAL

SOCCER OCH KICK OFF 2. PRIS AMIGA/ATARI 329.

**SPORTS BEST** TENNIS CUP 1, PANZA KICK BOXING OCH TURBO CUP. AMIGA/ATARI/PC. PRIS 299.

**SPORTS COLLECTION** PRO TENNIS TOUR 1, RUN THE GAUNTLET OCH ITALIA 90. AMIGA & ATARI. PRIS 249.

**THE ADVENTURERS** SUPREMACY, CORPORATION OCH HUNTER. (PC VER HAR F14 TOMCAT I STÄLLET FÖR HUNTER) AMIGA/ATARI PRIS 299. PC PRIS 449.

**TOP LEAGUE\*** SPEEDBALL 2, FALCON, RICK DANGEROUS 2, TV SPORTS FOOTBALL OCH MIDWINTER 1. (PC VER HAR INTE SPEEDBALL 2) PRIS AMIGA/ATARI 369. PC 449

\* = Fungerar ej på Amiga 500+

### NYTTOPROGRAM AMIGA & ATARI ST

	AMI	AST
3D CONSTR KIT	599	499
AMAS 2	1199	
AMI-BACK 2.0	649	
AMOS	599	
AMOS 3D*	399	
AMOS COMPILER *	369	
CAPE 68K ASSEMBLER 2.5	699	
DELUXE PAINT		699
DELUXE PAINT IV	999	
EASY AMOS (1MB)	399	
MASTER SOUND II		499
MAVERICK V4.0	369	
MEGAMIX MASTER	499	
METASCOPE DEBUGGER	799	
PRO MIDI INTERFACE	369	
SCRATCHER	799	
STEREO MASTER	499	499
STOS		399
STOS 3D**		399
VISIONARY (1MB)	749	
VOYAGER (1MB)	999	
WSHELL 2.		

LOST TREASURES 699
LOVELY LADIES II 499
PSYCHO KILLER 499
REALMS 499
TOWN WITH NO NAME 499

CDTV

BASKETBALL 399
BATTLE CHESS 499
BATTLE STORM 399
CASE CAUTIOUS CONDOR 429
CD REMIX V.II 399
CLASSIC BOARD GAMES 399
EYES OF THE EAGLE 399
FANTASTIC VOYAGE 399
HOUND OF BASKERVILLES 399
LEMMINGS 369
POWER PINBALL 399
PSYCHO KILLER 399
RAFFLES 399
SIM CITY 399
SNOOPY 399
SPACE WARS 349
SUPER GAMES PACK 349
TEAM YANKKE 499
TOWN WITH NO NAME 499
VOICE MASTER 499
WRATH OF THE DEMON 399
XENON II 499

SPEL TILL COMMODORE 64/128

ADDAMS FAMILY 159 229
BATTLE COMMAND (CART) 249 249
BONANZA BROS 169 229
CREATURES II 159 199
DOUBLE DRAGON III 169
EUROPEAN FOOTB CHAMP G-LOC 169 209
INDY HEAT 169 229
KICK OFF II 149 199
NAVY SEALS (CART) 249 249
NORTH & SOUTH 169 239
OUTRUN EUROPA 169 239
PITFIGHTER 169
ROBODOD 169 229
ROBOCOP III (CART) 249 249
RODLAND 169 229
SIM CITY 249
SPACE CRUSADE 159 229
SPACE GUN 159 229
TERMINATOR II 159 229
THE SIMPSONS 159 229
TOKI (CART) 249 249
WINTER CAMP 159 229
WORLD GAMES 59
WWF WRESTLEMANIA 159 229

JÄTTEBILLIGT: 79 KR/ST FÖR C64 KASSETTER

AFTERBURNER, AIRBORNE RANGER, ALTE-RED BEAST, BARBARIAN II, BATMAN THE MOVIE, BIG NOSE AMERICAN ADV, BISMARCK, BOD SQUAD, BUBBLE BOBBLE, BUBBLE DIZZY, CABAL, CASTLE MASTER, CHAMPIONSHIP WRESTLING, CHASE HQ I, CJ IN THE USA, COBRA, COLUSSUS BRIDGE 4.0, COMBAT SCHOOL, CRACKDOWN, DIZZY, DOWN THE RAPIDS, DJ PUFF, DOUBLE DRAGON II, DRAGON NINJA, DRAGONS OF FLAME, EMLYN HUGHES INT SOCCER, FI TORNADO, F16 COMBAT PILOT, FOOTBALLER OF THE YEAR II, GHOSTBUSTERS II, GHOULS & GHOSTS, GOLDEN AXE, GRAEME SOUNNESS, GREEN BERT, GUNSHIP, HEROES OF THE LANCE, HYPER SPORTS, HOSTAGES, INT 3D TENNIS, INT'L ICE HOCKEY, INT'L NINJA RABBITS, ITALIA 90, ITALY 1990, KICK OFF I, KLAX, LAST NINJA II, LOTUS ESPRIT, MAGICLAND DIZZY, MANCHESTER UNITED, MICROPROSE SOCCER, MIDNIGHT RESISTANCE, MONTY PYTHON, MOON WALKER, MULTIPLAYER SOCCER MANAGER, MURRAY MOUSE SUPERCO, MYTH, NAVY MOVES, NEW ZEELAND STORY, NIGHT-BREED, OPERATION THUNDERBOLT, PEGASUS BRIDGE, PLATOON, PRO TENNIS TOUR, PUFFYS SAGA, RAINBOW ISLANDS, RAMBO III, RASTAN, REAL GHOSTBUSTERS, RED HEAT, RICK DANGEROUS I, ROBOCOP I, RO-

BOT MONSTERS, SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD, SKATEWARS, SHADOW WARRIORS, SILENT SERVICE, SKY HIGH STUNTMAN, SLY SPY, SOCCER PINBALL, SPIKE IN TRANSILVANIA, ST DRAGON, STEG, STRYKER CRYPTS OF TROGAN, STUNT CAR RACER, SUMMER CAMP, SUPER CARS, SUPER OFF ROAD, SUPER SEYMOUR, SWITCHBLADE, TREBLE CHAMPIONS, TURBO OUT RUN, TURRICAN I, TURRICAN II, TUSKER, VENDETTA, YIE AR KUNG FU.

PRIS: ENDAST 79 KR PER STYCK

SPELPAKET COMMODORE 64/128

2 HOT 2 HANDLE Shadow Warriors, Golden Axe, Total Recall and Super Off Road. Pris kassett 229, diskett 249.
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 and Gee Bee Air Rally. Pris kassett 229, diskett 249.
BOARD GENIUS Scrabble, Monopoly, Risk och Cluedo. Pris kassett 229, diskett 249

CARTOON COLLECTION Dizzy, CJ's Elephant Antics, Slightly Magic, Spike in Transilvania och Seymour goes to Hollywood. Pris kassett 149.

CHAMPIONS Manchester Utd, J.khan's Squash och World Championship Boxing Manager. Pris kassett 169, diskett 229

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

DIZZYS EXCELLENT ADVENTURES Spellbound Dizzy, Dizzy Prince of the Yolk Folk, Dizzy Down the Rapids, Kwik Snax och Panic Dizzy. Pris kassett 149

GARY LINEKER COLLECTION Italy 1990, Gary Linekers Hot Shots, Gary Linekers Superskills, Superstar Soccer. Pris kassett 149, diskett 199

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

GINORMOUS COLLECTION Game Over, Punch & Judy, Gumboat, Australian Rules Football, Turbo Bike, Dead or Alive, Run for Gold, Soccer Boss, Combat Zone, Stunt Experts, Soccer Challenge, Everyones a Wally, Rugby Boss, BMX Ninja, Pro Mountain Bike, Grid Iron II, Army Moves, Red Arrows, Strike Force Cobra and Rally Driver. Pris kassett 199.

HITPAK II Sabotage, Go-Kart Simulator, Las Vegas Casino och Jocky Wilsons Darts. Pris kassett 79

JULIAN RIGNALLS ALL TIME TOP 10 Dan Dare, Lords of Midnight, Driller, Delta, Split Personalities, Zoids, Cauldron II, Barbarian II, Guardian II och Mega Apocalypse. Pris kassett 179

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

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

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

MULTI MIX IV Gauntlet 1 & 2 och Deeper Dungeons. Pris kassett 89.

MULTIMIX V Monty on the Run, Jack th Nipper II och Auf Wiedersehen Monty. Pris kassett 89.
NINJA COLLECTION Shadow Warriors, Double Dragon I och Dragon Ninja. Pris kassett 149

POWER HITS Rampage, Battle Tech, Last Ninja I, Star Rank Boxing II, Fighter Bomber, Die Hard, Shanghai, Ghostbusters II, Grave Yardage och Gee Bee Air Rally. Pris diskett 249

QUATTRO MEGASTARS Sky High Stuntman, Big Foot, Little Puff och CJ's Elephant Antics. Pris kassett 79

RAINBOW COLLECTION Bubble Bobble, New Zealand Story och Rainbow Islands Pris kassett 149, diskett 229.

SOCCER 4 Treble Champions, World Champions, World Soccer League, Euro Boss, European Champions och Trevor Brookings World Cup Glory Pris kassett 149.

SOCCER STARS Emlyn Hughes Int Soccer, Gazza II, Kick Off II och Microprose Soccer. Pris kassett 199 diskett 249.

SPORTS PACK Pro Tennis Tour I, Run the Gauntlet och Italia 1990. Pris kassett 149, diskett 229

SUPER SEGA VOL I Crackdown, Shinobi, Eswat, Super Monaco GP och Golden Axes. Pris kassett 239, diskett 249

SUPER SIM PACK Airborne Ranger, Int 3D Tennis, Crazy Cars II och Italy 1990. Pris kassett 229, diskett 249.

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, Thundebled, 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

3D CONSTR KIT 299 299
ASSEMBLER MONITOR 64 399
BUDGET 179 199
FIRMABOKFÖRING 64 795
FIRMABOKFÖRING 128 795
GRAPHIC ADV. CREATOR 299
HEMBOKFÖRING I 279 299
HEMBOKFÖRING II 399
OXFORD BASIC 199
PLANERINGSKALENDER 179 199
PROGRAMMERS TOOLBOX 229
TEXTREGISTER 64 (ORDBEH.) 279 299
TEXTREGISTER 128 \* 349
\* = kräver monitor

JOYSTICKS

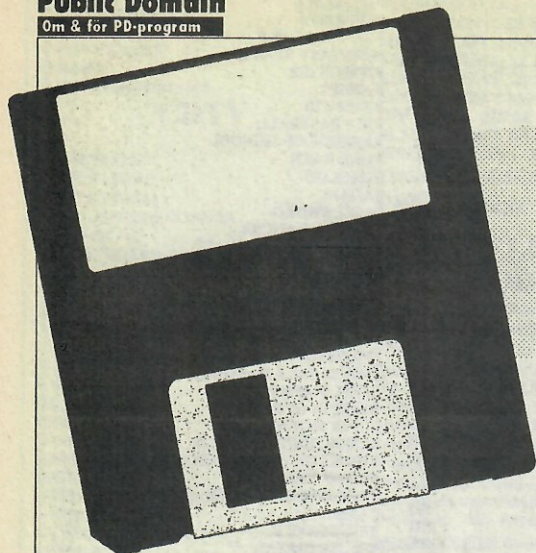
BATHANDLE 199
BOSS 169
QUICKSHOT III TURBO 179
SLICK STICK 89
TAC-2 129
THE BUG 199

BÖCKER

ADVANCED AMIGA BASIC 249
AIR COMBAT STRATEGIES 229
AMIGA 3D GRAPHICS 199
AMIGA BASIC INSIDE & OUT 279
AMIGA C FOR BEGINNERS 229
AMIGA DTP VIDEOWORKBOOK 369
AMIGA DESKTOP VIDEO GUIDE 249
AMIGA DEVICES MAN. 3RD ED 369
AMIGA DOS INS. & OUT REVISED 249
AMIGA DOS II COMPANION 299
AMIGA DOS MANUAL 3RD ED 349
AMIGA GRAPHICS I & O 349
AMIGA HARDW. REF MAN ED.3 369
AMIGA LIBR MAN 3RD ED 429
AMIGA MACHINE LANGUAGE 229
AMIGA MAKING MUSIC 349
AMIGA PRINTERS I & O 349
AMIGA USER INTERFACE 299
BARE COSMIC FORGE HINTB. 149
BARNS TALE I CLUE BOOK 139
BARNS TALE III CLUE BOOK 139
BUCK ROGERS I CLUE BOOK 139
BUCK ROGERS II CLUE BOOK 139
C64 ADVENTURES 149
C64 CASSETTE BOOK 149
C64 GRAPHICS BOOK 149
C64 IDEA BOOK 149
C64 PEEKS & POKES 119
C64 PROGRAMMERS REF GUIDE 229
CARISH COMPUTER GAMES 249
CHAMPION OF KRYNN CLUE B. 139
CHAOS STRIKES BACK ADV H.B. 139
CIVILIZATION H.B. 229
CODENAME ICEMAN HINT BOOK 99
COLONELS BEQUEST HINTBOOK 99
CONQUEST LONGBOW HINTB. 99
CONQUEST OF CAMELOT HINT 99
CURSE OF AZURE BONDS CLUE 139
DARK QUEEN KRYNN CLUE 149

DEATH KNIGHT KRYNN CLUEB. 139
DESKTOP VIDEO PRODUCTIONS 249
DOS FOR DUMMIES (PC) 229
DRAGON WARS CLUE BOOK 139
DRAKKHEN HINTBOOK 139
DUNGEON MASTER HINT BOOK 139
DVORAK GUIDE PC GAMES 369
EAZY DOS (5.0, PC) 229
ECO QUEST HINTBOOK 99
ELITE HELP BOOK 99
ELVIRA I HINT BOOK 139
ELVIRA II HINTBOOK 139
EYE OF THE BEH. I CLUE BOOK 139
EYE OF THE BEH. II CLUE BOOK 149
FALCON 3.0 AIR COMBAT 199
GATEWAY SAVAGE FR. CLUEB. 149
GOLD RUSH HINT BOOK 99
GUNSHIP ACADEMY 199
HARPOON BATTLE BOOK 219
HEART OF CHINA HINTBOOK 99
IMMORTAL CLUE BOOK 139
INCLUDES & AUTODOCS 3RD ED 429
INDY JONES FATE ATL CLUE 149
INDY JONES I.C ADV HB 139
JET FIGHTER II SCHOOL 199
KINGS QUEST COMPANION 199
KINGS QUEST I HINT BOOK 99
KINGS QUEST II HINT BOOK 99
KINGS QUEST III HINT BOOK 99
KINGS QUEST IV HINT BOOK 99
KINGS QUEST V HINT BOOK 99
KNIGHTMARE HINTBOOK 99
LARRY BEDSIDE COMPANION 149
LEISURE SUIT LARRY I HINTB. 99
LEISURE SUIT LARRY II HINTB. 99
LEISURE SUIT LARRY III HINTB. 99
LEISURE SUIT LARRY V HINTB. 99
LOOM HINT BOOK 99
LORD OF THE RINGS CLUEBOOK 139
LOST IN LA HINTBOOK 149
MAGIC CANDLE II CLUEB. 149
MANHUNTER N.Y. HINT BOOK 99
MANHUNTER S.F. HINT BOOK 99
MAPPING THE AMIGA 269
MARTIAN DREAMS HINTBOOK 169
MASTER CHESSMASTER 229
MASTER POPULOUS I 229
MASTER SIM CITY/EARTH 249
MASTER ULTIMA 199
MASTERING AMIGA C 399
MASTERING AMIGA DOS 399
MIGHT & MAGIC I CLUE BOOK 149
MIGHT & MAGIC II CLUE BOOK 149
MIGHT & MAGIC III CLUE BOOK 149
MONKEY ISLAND II HINTBOOK 229
MS DOS FOR BEGINNERS 249
MS DOS TRICKS & TIPS 229
OFFICIAL BOOK OF F15 II 149
OFFICIAL BOOK OF ULTIMA 149
OFFICIAL GUIDE CIVILIZATION 199
OFFICIAL GUIDE RAILROAD TYC. 199
OFFICIAL GUIDE SPACE Q-IV 199
POLICE QUEST I HINT BOOK 99
POLICE QUEST II HINT BOOK 99
POLICE QUEST III HINTBOOK 99
POWER MONGER CLUE BOOK 139
POOL OF RADIANCE CLUE BOOK 139
POOLS OF DARKNESS HINTB. 149
QUEST FOR CLUES III 269
QUEST FOR CLUES IV 299
QUEST FOR CLUES V 229
QUEST FOR GLORY I HINT BOOK 99
QUEST FOR GLORY II HINT 99
RAILROAD MASTER STR. 199
RISE OF DRAGON HINT BOOK 99
SAVAGE EMPIRE HINTBOOK 149
SECRET OF MONKEY ISL HINT 99
SECRET OF SILVER BLADES CLUE 139
SHADOW SORCERER HINTBOOK 149
SIM CITY PLANNING 199
SIM EARTH GUIDE 249
SIM EARTH BIBLE 199
SPACE QUEST I HINT BOOK 99
SPACE QUEST II HINT BOOK 99
SPACE QUEST III HINT BOOK 99
SPACE QUEST IV HINT BOOK 99
SPELLCASTING 201 CLUEBOOK 149
THE LARRY STORY 179
TREASURE SAVAGE FRONT CLUE 149
TUNNELS & TROLLS HINTB. 139
ULTIMA AVATAR 229
ULTIMA UNDERWORLD CLUB. 149
ULTIMA V HINT BOOK 139
ULTIMA VI HINT BOOK 149
ULTIMA VII HINTBOOK 149
USING AREXX ON AMIGA 349
VISIONARY PROG HANDBOOK 349
WASTELAND CLUE BOOK 139
WILLY BEAMISH HINTBOOK 99
WING COMMANDER I & II HB 229
YEAGERS AIR COMBAT BOOK 229
ZAK MC KRACKEN HINT BOOK 139





# Public Domain

*Välkommen till en ny presentation av vad PD-världen har att erbjuda för olika datorer. Som vanligt har vi plockat ut lite godbitar till alla läsare.*

## ST.207

*Ässå va de dax för årets sjunde pededisk till n'essten. Många spel är det och det är ju precis som det skall va.*

Vi har ju börjat distribuera Budgie-spel till er läsare så ett sådant skall vi väl kunna bjuda er på oxo. Annars är det en hel del spel i ACC-format den här gången. Dessa skall läggas i roten den disk som ni bootar med. Då hamnar de i menyn längst upp till vänster och kan spelas från alla program som använder sig av GEM-menyer. De går att stänga av med en enkel tangenttryckning och det får ju sägas vara bättre än en chefen-kommer-knapp.

**Pengy** Nej! Det är inte den lilla pingvinen från barn-TV. Jasså det är att inte titta på barn-TV. Nåja det kan vara roligare att

spela Pengy. Allt man behöver göra är att knuffa stora isblock på monstren som förföljer en. Det är svårt - men kul.

**Cyberspace** Detta är det berömda Budgie-spelet. Som ni kan se så är det en aldeles utmärkt produkt. Rädda folk och pricka skepp. Kan det bli kuligare?

**Turrets** En gång i tiden fanns det ett spel kallat Thrust. Det var ett spel som byggde på ett mycket svårstyrtd rymdskepp. Dessutom var det under konstant beskjutning. Trot eller ej men detta spel är skrivet i STOS. Det skulle man inte kunna tro om man inte blev informerad om det.

**Vidpoker** Jag har en viss förkärlek inför spelautomater. Men bara på datorn. Det är betydligt billigare så. Reglerna är di amerikanska men det ger bara lite extra stämning.

**Telefon** Ytterligare ett läsarprogram. Nu kan man hålla ordning på vänner & bekanta samt deras telefonnummer. Detta är det sista registerprogrammet i den stora trave som strömmade in på redax i våras. Hoppas att det kommer fler.

**Invert** Det är inte mycket det här programmet gör. Det vänder bara färgerna på skärmen. Genom att invertera skärmen kan man spara ögonen. Små enkla program och vänner skall man inte rynka näsan åt.

**BreakOut** Detta är en ACC-fil som du kan använda som Breakoutspel. Den är nämligen det.

**Minos** Detta är en 3D-labyrint som ACC. Lite åt DM-hållet. Det innehåller också lösning kallad Minos solution. I fön-

sterkanterna ser man några pilar. Genom att klicka på dessa så kan man knalla runt i labyrinten.

**Othello** Reversi kallas detta ibland också. Det är kul med Othello. Kommer man bara på spelalgoritmen kan man klå det men enkelt är det inte!

**Puzzle** 15-spelet som ACC. Enkelt men kul. Ja, man skall knuffa brickor så de hamnar i nummerordning. Klicka bara på en av de brickor som ligger bredvid "hålet".

Japp, det var månadens PD-disk. Mycket nöje. Glöm inte att ni kan beställa gamla diskar genom oss.

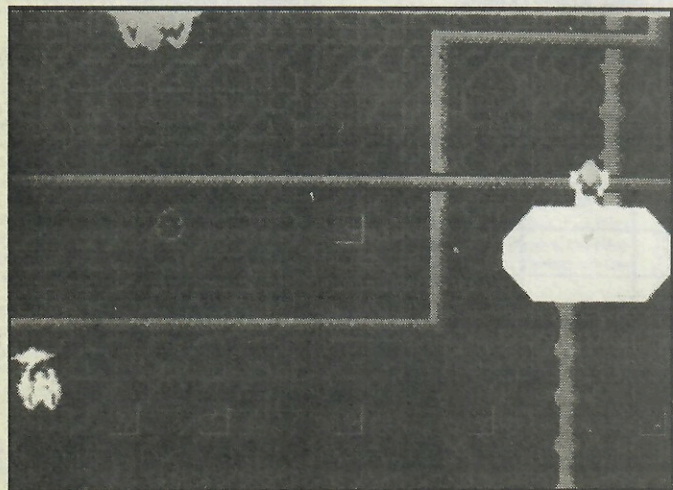
Clas

## PC207

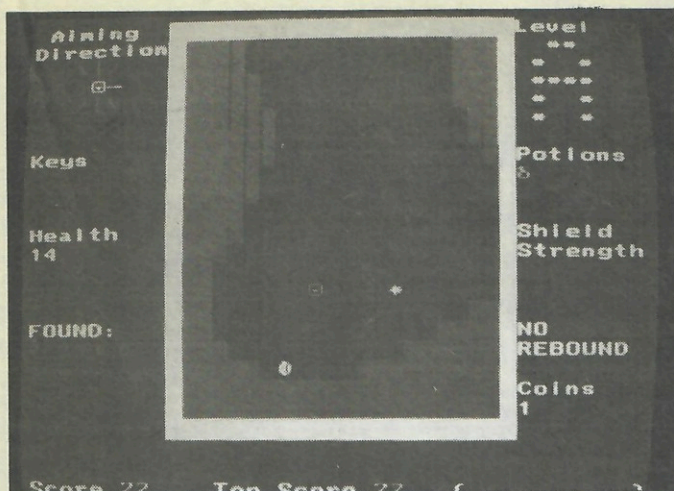
*Jaha, då var det dags igen. Ännu en PC diskett skall vara med. Denna gång har vi lyckats få tag i ett helt klart exklusivt program som för en del kanske kan vara intressant. Programmet heter:*

**Crossword creator** - Korsords skaparen. Med hjälp av detta program kan man skapa egna korsord. Eller rättare sagt, layouten. Frågor och sådant som skall 'lösas' får man lägga till efteråt. Hur det är med utskriftshanteringen har vi tyvärr inte haft möjlighet att testa, men det kan vara intressant. Programmet har engelska banker av ord, men egna ord kan också användas utan problem. Även svenska. För att snabbt gå igenom ett enkelt korsord är det helt enkelt bara att ange ett par ord, och sedan låta datorn pussla ihop dem på bästa sätt. Lätt va?

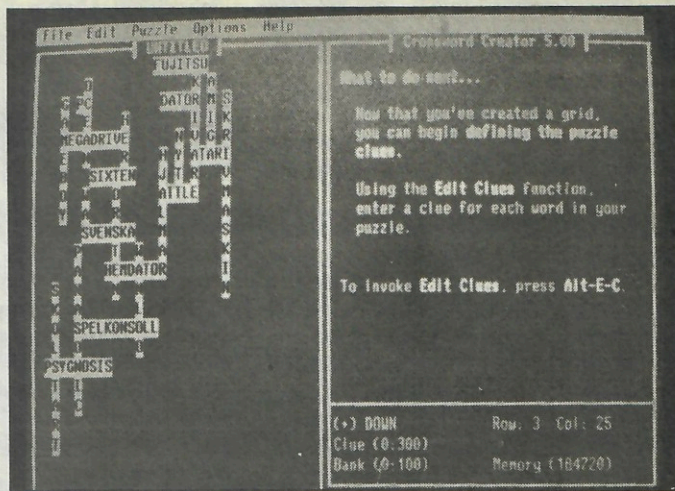
Det andra programmet denna gång är **Duplicata File Locator** (DFL). Alla har vi



Turrets (ST.207)



Crossword Creator (PC.207)



Caves of Thor (PC.207)

väl någon gång varit utsatta för att filer ligger spridda hejvilt över hela hårddisken, och man flyttar om och kopierar filer för att slippa hoppa till olika ställen varje gång man vill ha tag i den. Jovisst, det har vi ju. Men följden av detta blir att en fil existerar på sjuttinitton ställen. Men här har vi då lösningen. Med hjälp av detta program kan du ta reda på var dessa 'duplikata' filer ligger, och sedan sälla bort dem. Inga problem.

Spelet **Caves of Thor**, kommer (som vanligt) från Apogee Software, och är ett Gauntlet liknande spel som passar alla grafikmoder (Såväl Hercules som SVGA...). Man är en oidentifierad ansi gubbe som springer omkring i ett grotsystem. Man får lov att akta sig för diverse monster som kommer emot dig från sina bon. Genom att bombardera boet kan man stänga det och inga fler monster kommer ut. Genom att plocka upp elixir och nycklar, tar man sig fram. Helt klart kul, för den som har tid.

**ModPlay** är ett uppspelningsprogram för de allt mer populära modulerna. Programmet skall vara kompatibelt med den interna PC högtalaren, men även kunna anslutas till en sådan CoVox kabel (beskrivning av bygget ingår i filen). En modul medföljer. Programmet har positivt testats på en 286-12MHz da-

tor. Hur ljudkvaliteten är på en dator med lägre prestanda vet vi inte.

**Simon** är någonting som kan vara intressant för den gedigne programmeraren. Lappar med smånotiser, programlistningar osv. brukar alltid flyga omkring på skrivbordet, men här har vi en minnes resident editor som kan komma till pass. Med hjälp av ett lätt tryck på F9 tangen-ten växlar du mellan det du höll på med och en ordbehandlare. I ordbehandlaren kan du sedan skriva den information som du istället kunde skrivit på lappar.

Sist men inte minst har vi tagit med ett program som alla väntat på: **TV2**. Nu när fotbolls EM i skrivande stund snart är slut, och TV'n skall stängas av (eller in på lagning för den som upprörde sig för mycket över Sveriges förlust i semifinalen) är detta ett program som skall testas. Genom att helt enkelt starta det, får du fram en testbild, med ljud och äkta grafik. En klocka tickar fram, och med ett tryck på mel-lanslag 'stängs' signalen av.

Det var allt vi hade att bjuda på den här månaden. Disken som heter PC.207 finns bara för 3.5" format eftersom innehållet ej går att packa ihop på en 5 1/4". Beställ som vanligt med kupongen. Hoppas programmen kommer väl till pass, så ses vi nästa gång.

PCioten

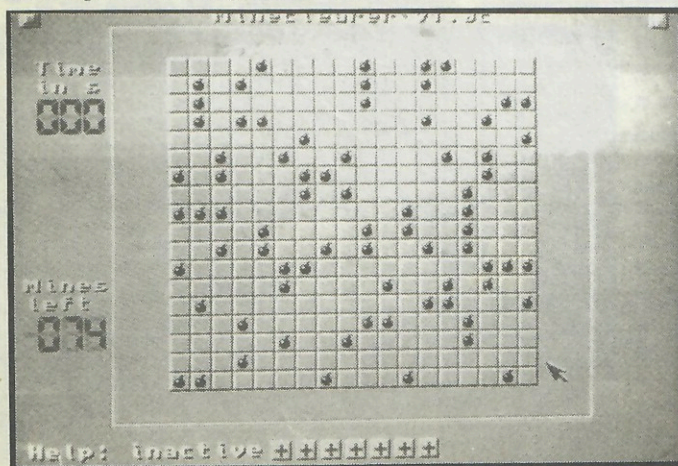
## AMIGA 207

*Dags för en kort presenta-tion av höstens första PD-disk för Amiga: nr 207.*

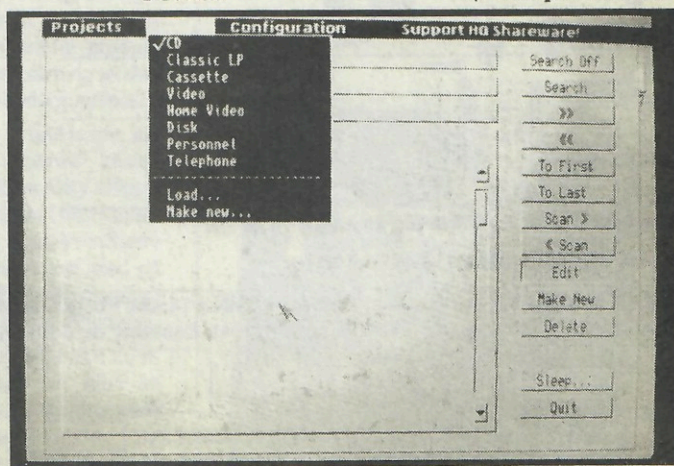
**Multi\_player:** Numera finns det en hel del olika format på musikmodulerna till Amigan men det finns inte många program som klarar alla format. Multi\_player klarar de flesta som används. Programmet är lättan-vänt, bara att klicka på musikfilen så sköter Multi\_player resten.

**Mineclr:** Att röja ett minfält är väl inte drömjobbet precis, tänk er att gå ute på en lerig åker i ösregn med en metalldetektor som inte ens skulle reagera på en nedgrävd container! Nej, det är tur att det finns datorer som kan simulera så man kan sitta i ett torrt rum med en torr mus i handen som garanterat inte heller kan hitta en nedgrävd container, men den kan överföra dina rörelser till da-torn som berättar för dig om du har explo-derat eller inte.

**Super-duper:** Ett supersnabbt kopierings-  
(Forts. på nästa sida.)



MineCLR (Amiga.207)



CDMaster III (Amiga.207)

*PD... Forts. fr. föreg. sid.)*

program för OFS och FFS disketter. Med autostartoch diverse olika finesser har Super-Duper det som många andra program saknar -Snabbhet. Helt systemvänligt och lättanvänt.

**CDmaster III:** Med CDmaster kan man hålla i ordning på sina skivor, kassetter, videoband och disketter m.m.. Layouten på användargränssnittet gör att programmet är lättöverskådligt och lättanvänt. Stöd programmeraren, betala sharewareavgiften.

**Deksid v2.05:** Deksid låter dig undersöka dina disketter grundligt. Man kan läsa in och ändra sektorer eller kopiera olika bootblock mellan disketter.

**Noisepacker:** En packer för noisetracker moduler. Varför bara få plats med några stycken moduler på varje diskett när man kan packa dem och få plats med många fler. Assambler-source på replayrutinen medföljer. Noisepacker kan bara startas från SHELL/CLI.

Månadens disk: AM.207 kostar, som vanligt, 30:- och beställa den kan du göra med talongen som vanligt. I nästa nummer vänter nya godbitar på att få presenteras.

J.E.

# MAC.207

Anders Öberg i Västerås har skickat oss en del roliga program, som du hittar på månadens diskett Mac 207. Som beställer du med talongen här nedan. För de futtiga 30:- som disketten kostar, får du en massa roliga program till din dator. Brukar du beställa måna-

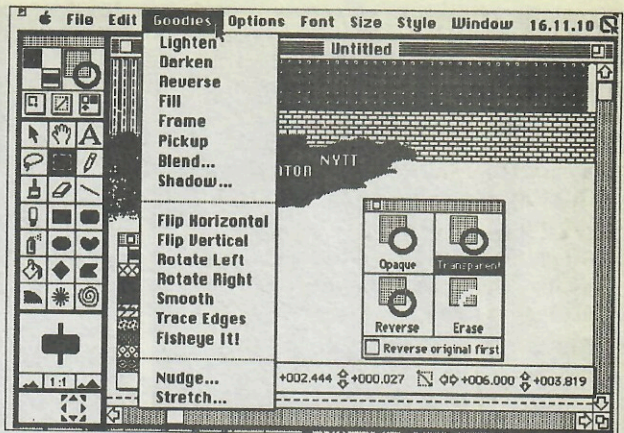
dens diskett så har du snart ett jätte bibliotek med bra och roliga program.

**Lighting Paint:** Är ett ritprogram som har allt! Du som har sökt efter ett billigt sådant kan sluta leta nu. Lighting Paint har en dokumentation som följer med programmet, läs denna information så förstår du alla finesser. I menyn "Goodies" hittar du en massa roliga saker, ofta sådant som bara finns i kommersiella program. Bara detta program är värt priset för hela disketten!

**System Picker:** Bättre sent än aldrig! System Picker skulle ha varit med på förra månadens diskett, men jag fick den försent för att hinna ta med den. Om du läste förra numret av SHN (Nr. 6 -92), fann du där beskrivet hur du använder fler än ett system på samma hårddisk. Programmet är mycket enkelt att förstå och använda.

**Quill 2.04** Trött på att leta efter en ordbehandlare som kan öppna dokumentationen till dina PD-program? Med Quill under äpplemenyn är det inga problem, öppna och läs vad som står där! En guldklimp!!!

**Flash Formatter Installer** Dubbelklicka i symbolen och installera programmet i slot nummer 5. Du kan nu, genom att samtidigt trycka ner tangenterna Kommando, Shift och siffran 5, formatera om en 800 Kb diskett på ett par sekunder! Det fungerar med HD disketter också. Men disketterna måste vara formaterade först! Om du behöver rensa en diskett, tryck bara tangentkombinatio-



LightningPaint (Mac.207)

nen och stoppa sedan i disketten.

**Bombs 2.1:** Ett spel för dig som har tur. Det är nämligen bara tur om man kan lösa det här spelet. Men skojigt är det i alla fall! Försök att hitta bokstäver och tomma rutor men undvik bomberna som finns gömda under fyrkanterna. Ett svårt spel.

**Praxis 1.5:** Försök att omringa din fiende med dina tvp flygande farkoster. Javisst, ett kul rymdspel som kan vara besvärligt i början, men man kommer raskt in i spelet. Det gäller att omringa sin motståndare och snurra runt honom utan att han kan röra vid dig. Om du klara en nivå, så kommer en svårare och snabbare upp där din motståndare blir besvärligare och farligare.

**Hextris:** Kommer du ihåg Tetris? Jo, jag kan tänka mig det! Nu kommer flera uppföljare till Tetris i andra varianter. Hextris är lite svårare och mycket vanebildande. Kul är det i alla fall.

Ha en trevlig sommar! Claes

## Beställningstalong, äldre nummer av SHN samt Månadens Diskett

Namn: \_\_\_\_\_

Adress: \_\_\_\_\_

Postnr/Ort \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_ Dator \_\_\_\_\_

Diskformat:  3.5"  5 1/4"

Målsmans underskrift om jag är under 16 år

Jag har beställt tidigare  Ja  Nej

Jag vill beställa följande äldre nummer av SHN a 13:-/st. Porto tillkommer med 9:- (1-3 tidn.) (3 tidningar=max per försändelse). Tidningarna skickas som B-post. Beställer du 6 tidningar ligger dessa i två kuvert etc.

_____	_____	_____	_____	_____	_____
-------	-------	-------	-------	-------	-------

Jag vill börja prenumerera på Svenska Hemdator Nytt \_\_\_\_\_ nr framåt. Priset på en prenumeration är 17:50 gånger antalet tidningar (dock minst sex nr framåt) Beloppet bifogas/insättes tillsammans med ovanstående beställning).

Jag vill beställa följande PD-disketter a 30:-/st inkl porto.

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

### Beställ så här:

Du kan betala på olika sätt. Antingen sätter du in det sammanlagda beloppet på postgiro: 470 50 43-0 och bifogar kvittot med denna talong eller också skickar du in talongen tillsammans med beloppet i sedlar eller ofrånkerade frimärken, (EJ privatpostmärken!)

Fyll i alla uppgifter här intill. TEXTA TYDLIGT, TACK!

Det tar ca 10 arbetsdagar från det att du skickar in din beställning tills dess din beställning har levererats.

Skicka in talongen till:

Selda Media AB  
Box 49  
448 21 Floda



## Guy Spy (Readysoft)

Minns ni hur spelet Dragon's Lair gav en ny dimension åt datorspelen med grafik av serietidningstyp och välgjord animering? Nu kommer Readysoft med ett nytt spel som man tror skall skapa en ny standard: Guy Spy.

Detta är ett slags äventyrsspel med samma typ av grafik som i Dragon's Lair men den här gången har man, som spelare, full kontroll över sin rollfigur under spelet.

Med 1500 rutors animering, 6Mb grafik och paketerad på mer än sex disketter kommer Guy Spy att slå det mesta inom 16-bitars spelen.

Spelets handling är i korthet: Du skall, som agenten Guy Spy söka rätt på och förstöra den elake von Max' nyskapade domedagsmaskin. Din motståndare finns i Berlin där han tydligen har kontakt med en tysk terroristgrupp.

Guy Spy finns nu i butikerna för PC och Amiga och kommer snart även för Atari ST. Priset ligger på ca 350:- för PC-versionen och ca 300:- för de övriga

Från distributionsföretaget Empire har redan titlarna Cool Croc Twins, International Sports Challenge, MegaTraveller 2 släppts.

# ARKAD

Hejsan! Lång framförhållning är bara av ondo. Dessa rader skrivs när Sverige precis har stängt för semester d.v.s. i början av Juli. För att vi själva skall kunna ta några dagar ledigt så måste detta Augustinummer alltså vara klart för tryck ca 1 månad innan det kommer ut i affärerna. Vi hoppas dock att våra läsare har förståelse för detta och i nästa nummer kommer vi återigen att vara först med det senaste.

## Några korta sommarnotiser:

### Konami gör avspark

Detta företag har ju mest varit känt för att göra spel som sedan lanseras av andra. Nu har man dock kommit till skott och lanserar ett nytt spel under sitt eget företagsnamn. Spelet, som kommer i mitten av Augusti, heter NFL Football och har gjort för PC-format. Ett annat projekt som snart är färdigt är Elite III som kommer senare under året och som man tror skall bli den stora hiten till julhandeln i år.

### Allt fler statsar på spel under Windows

För PC-ägarena kommer nu allt fler spel som kan köras under Windows. Redan har en mängd PD-spel börjat sippra ut men alltför kommersiella produkter använder sig av detta användarinterface.

Från Mindscape har redan "gamla" klassikern: Sim City släppts (recension i nästa nummer!) men även Sierra kommer snart med ett spel: Pinball som skall köras under Windows.

Med all säkerhet kommer allt fler titlar att antingen konverteras eller nyttillverkas.

### Electronic Arts

Det fullkomligt sprutade recensionsexemplar från Electronic Arts de sista dagarna före denna tidnings pressläggning. Bland godbitarna fanns t.ex. den utmärkta flygsimulatorens Heroes of the 357th och Bullfrogs senaste: PowerMonger. Båda titlarna i PC-versioner. Läs recensionerna i nästa nummer.

### MicroProse

Även giganten MicroProse har flera titlar ute som vi hoppas kunna recensera i nästa nummer. Hit hör t.ex. Crisis in Kremlin, Super Tetris m.fl.

Väl mött i September!



Guy Spy bjuder på urtjusig grafik...



och en enorm animering ger god spelkänsla...



Till att börja med så kommer man med en ny racersimulator. Licenser är ju Gremlins specialitet och denna gång är det Nigel Mansell som får ståta med namnet.

## Nigel Mansell world championship.

I skrivande stund har denna engelska racerstjärna vunnit de fem första deltävlingarna i VM och det verkar som han skulle vara en given världsmästare. Gremlin kunde inte plocka en bättre licens för sitt nya racerspel.

Nigel Mansell har inte själv deltagit i utvecklingsarbetet men de programmerare som skapat spelet står som garanter för ett snabbt och utmanande spel.

Spelet rör sig runt racerstjärnan och man ikläder sig hans roll vid 16 olika tävlingar runt hela världen. Poängberäkningen sker på samma sätt som i "verkligheten" och vid årets slut så gäller det att samla på sig mer poäng än motståndaren.

Tilläggs kan att varje tävling inte löper över alla varv. I snitt så kör man 5-6 varv under varje tävling.

Det innehåller också mängder av taktik. Före varje lopp gäller det att bestämma mängder av parametrar. Det gäller att ställa in sin Williams Renault inför varje lopp. Olika väderförhållanden kräver olika däck. Dessutom skall man ge vingen rätt vinkel. Man kan t.o.m. ställa in växellådan för bästa antal växlar.

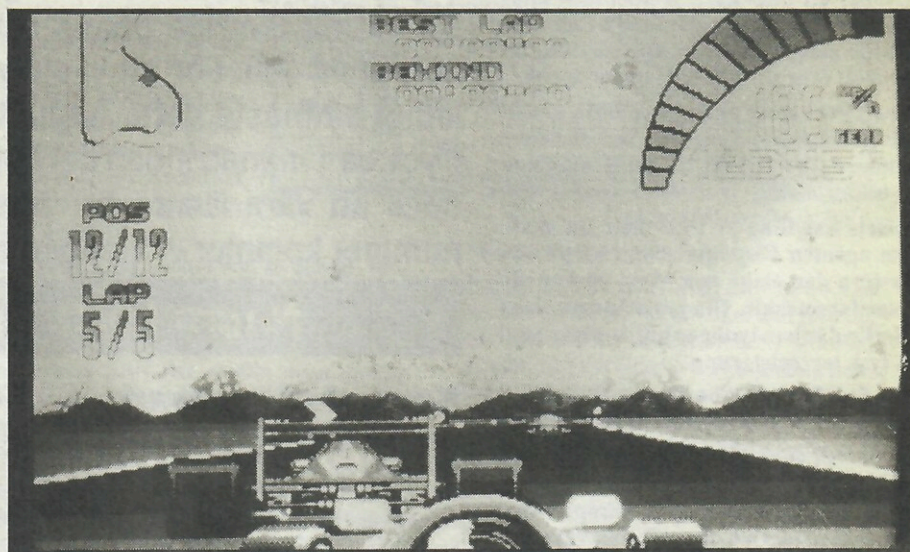
Klimatet varierar beroende på var i världen man tävlar. I England är det vått medan det är mer torrt och kladdigt i Sydafrika.

De verkliga banor som förekommer i spelet är inga kopior av sina verkliga motsvarigheter. I stället har programmerarna försökt att anpassa dem så noga som möjligt efter realtiden.

Endast ca 13 bilar deltar i varje lopp. Detta är en halvering jämfört med det verkliga antalet. Antal bilar man verkligen kan se på en racerbana är ca 18 - 20 st men även detta antal skulle dra ned hastigheten till det ospelbaras gräns. Därför beslöt man att dra ned på antalet tävlande.

# Goda nyheter från Gremlin

Spelförlaget Gremlin går från klarhet till klarhet. Knappt har man vant sig vid Space Crusade och Plan 9... så kommer en ny sändning spel som alla blir förmodade storsäljare.



På skärmen består användarinterfacet av mängder med brukbar information; växlar (6 st) (Plus en stor på banken - Attle), varvtid, tid till närmaste bil framför den tävlande samt hastighetsmätare. Oljemätare och vattennivå har man utelämnat.

Man kan lätt tro att Gremlin försöker tjäna grova pengar på en säljande licens men när man väl börjar spela spelet så märker man att dess hastighet kompenserar i allra högsta grad för utlämnade finesser.

Perspektivet är från första person och man ser banan i perspektiv och det enda man ser av bilen är nosen och ratten. De motståndare man har bakom sig ser man tydligt i backspeglarna. Föremål på banan hålls till ett minimum men

"chikanen" och vallarna finns där. Mängder av svårigheter ger dock t.o.m. den bäste förare mängder med problem.

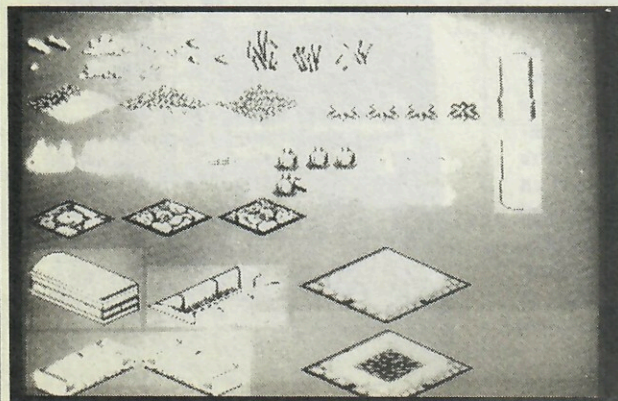
Många av dessa kan dock lösas när man får en liten guidad tur av Nigel själv före varje lopp. Då pekar han på de besvärligheter som kan uppstå, så det gäller att lyssna uppmärksamt. Precis som på TV får man också en flygvy över varje bana.

Varierbart ljud och maffigt vrål i tunnlarna ger detta spel maximal feeling.

Det är något likt Vroom men det ligger ju inget nedsättande i det.

Spelet kommer också till SNES av ett nytt programmerarteam men med samma känsla.

## Hero Quest II



Del ett av detta spel blev en större succé än Gremlin hade anat. Uppföljaren blir därför större än originalet. Man har inte bara förstörat spelytan det finns också många nya karaktärer att välja mellan och de har fler attribut och rörelser än tidigare.

De animerade scenerna i stridsmode blir också mer realistiska eftersom detta spel i mångt och mycket kommer att koncentrera sig på actionmomenten. Många fomler skall läggas till och nu kan t.o.m. monstren kasta dessa.

De har också blivit mer intelligenta. Därför skall man inte bli överraskad om vissa monster kommer att fly om man missar dem med sina hugg.

Bakgrundshistorien handlar om en pest som svept landet och de mäktiga tollkarlarna har funnit att detta inte är något naturligt utan skapat av en utomstående makt.

Dessa visa vizarder har valt dig som den hjälte som skall finna källan till den onda pesten.

Spelet är inte sekvetiellt utan man kan lösa gåtorna i vilken ordning man vill. Det gäller dock att samla på sig alla de föremål man behöver under resans gång.

Spelet är baserat på spelreglerna till Warhammer och man har försökt att skapa ett spel som skall attrahera alla typer av spelare från den intensivt rotades rollspelaren till den gröne nybörjaren.

# IMAGITEC Vad kommer?

Imagitec är inte ett av de största namnen i branchen. Deras meritlista är dock imponerande. Derek besökte dem och lät sig imponeras.



Det sägs att Probe är det största utvecklingsföretaget på konsollsidan. De arbetar dock mest med freelancers. Imagitec har alla programmerare under samma tak. Att vandra genom deras kontorslandskap och se arbetsrum efter arbetsrum fyllda med ivrigt arbetande människor är som att befinna sig i Alladins grott. Nämn ett datorsystem och du kan vara säker på att Imagitec arbetar med det.

I deras meritlista hittar man titlar som Suspicious Cargo, Viking Child och Daemons-gate + Humans. Konverteringar de har gjort är Stratego,

Night Breed, Ultima VI, V, Captain Blood, Team Suzuki, Airborn Ranger m.m. m.m.

## Utveckling

Att utveckla ett spel är inget man gör i en handvändning. Det börjar med att man tillverkar ett storyboard på papper och bilderna där är minst lika bra som de som senare ses på skärmen. Dessutom tillverkas en manual som skall ge en skiss över spelets alla delar. All grafik, t.o.m. till Game Boy ritas med hjälp av D-Paint och konverteras sedan till lämplig maskin för att seda snyggas till.

De spel som släpps under det kommande halvåret är lång. Den är såpass lång att trots två besök kunde jag inte mer än skrapa på ytan. Några nyheter kom dock fram vid skrapningarna

## Humans

(Mega Drive/SNES + övriga konsoller)

Förmodligen blir detta Imagitecs genombrott. Helt felaktigt har det jämförts med Lemmings.

Den enda jämförelsen man kan göra är att båda spelen är stora succéer.

Konsollversionen är en total ombearbetning eftersom det amerikanska dotterbolaget bad att man skulle utnyttja dessa maskiners fulla potential. Vi skrev om spelet i nr 5-92 så de nyfikna hänvisas till detta nummer av SHN.

## Gadjet Twins

(Amiga/PC/ST Mga Drive/SNES + övriga konsoller)

Detta "gulligspel" utvecklas nu simultant på såväl datorer som konsoller. Även om detta är ytterligare ett av dessa rara vänliga spel med en massa kul prylar i så skiljer det sig markant från de övriga. Det är avsett för en eller två personer och antingen kan man slåss tillsammans mot fienden eller också kan man kämpa mot varandra.

Spelet består av tre personer. Till att börja med så är det tvillingarna Bop och Bump och sedan finns det en tredje person kallad Thump som har stulit ett mycket speciellt föremål från Landet Gadjets palats (Gadjet betyder "pryl" eller "sak" på svenska)

Tvillingarna måste nu jaga Thump genom sex helt olika världar nämligen; Luft & Vatten, Luftattack, Hot Land, Sea Attack, Cold Land och Labyrinten. Förutom dessa så dyker det upp en hel del sub-och bonusspel. Bop & Bump har specialskepp som kan

flyta under vattnet eller flyga uppe i skyn. Målet är att fånga Thump men det är sex nivåer mellan honom och hjältarna.

Tvillingarna har en hel mängd unika vapen och extra prylar som kan fästas vid skeppet. Varje nivå kommer att vara fylld av olika fiender och skurkar.

För att klara av dessa måste man alltså köpa rätt sorts vapen i butikerna vid slutet av varje nivå.

Man börjar med boxhandskar som sitter fast på rymdskeppet och beroende på åt vilket håll man drar jojjen så slår handsken ut och träffar. Övriga vapen är:

Jojo = Slår ut i hela skärmens bredd och träffar allt i sin väg

Hammare = En stor stålklädd handske som träffar hårt och väl

Vacuum = Suger i sig mindre fiender. När den är full så spottar den ut dem på annan plats.

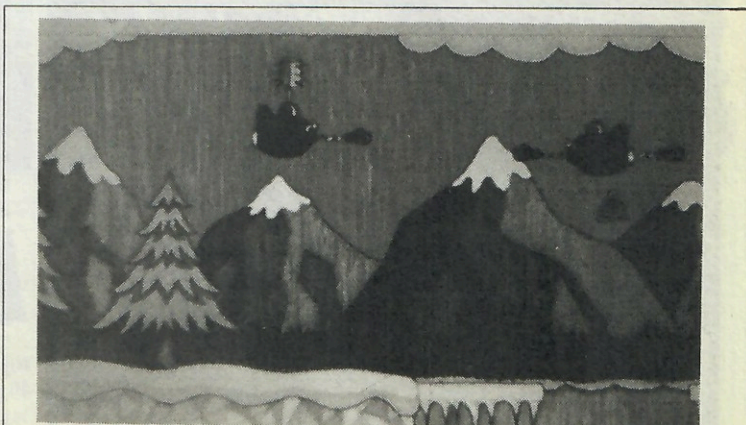
Gripare = Som hörs så griper denna föremål och förstör dem genom att placera dem i ditt skepp.

Listan skulle bli oändlig om vi radade upp alla, Minor, Vikter och Babyskepp som spelet vimlar av. Speed-up ger extra fart och extra skepp ger mer kraft. Sköldar och smartbomber finns också. Har man väl klarat av en fiende brukar det dyka upp pengar som senare kan användas i butiken.

Allt är dock inte bara fördelar. Det finns också en mängd hinder på vägen. Vindgenarorer blåser skeppet ur kurs och magneter vill dra skeppet till sig. Starka strömmar gör det svårt att navigera. Blockerare och svängande föremål kan krossa skeppet

Dessutom finns det fiender, stora och färgrika Drivande ballonger med vassa spikar och stora valar, för att nu bara nämna några. Scrollen är multidirektionell och det är lika viktigt att kunna navigera som att vara pricksäker.

(Forts. på nästa sida...)



Gadjet Twins

## Imagitec (Forts. fr. föreg. sid)

Några slutväktare finns det inte. Däremot finns det väktare på mitten av varje bana. På nivå 1 är det t.ex. en stor U-Båt med glastopp ur vilken en jättelik hand dyker upp och försöker fånga skeppet. Man kan bara skada den från ena hållet och dessutom förföljer den dig. I slutet hittar man en Bomber och man måste slå ut dess maskineri för att komma vidare.

Hela spelet är så fullt av överraskningar att det skulle vara en omöjlighet att beskriva allt

## Dwagons

(Amiga/PC - Mgadrive/SNES + konsoller)

Detta är också ett gulligspel baserat på Pengo. Det bygger idén med att knuffa block men det är inte allt. Man har lagt mängder av nya fräsha idéer i spelet. Slutresultatet är en kombination av äventyr, strategi och arkadspel.

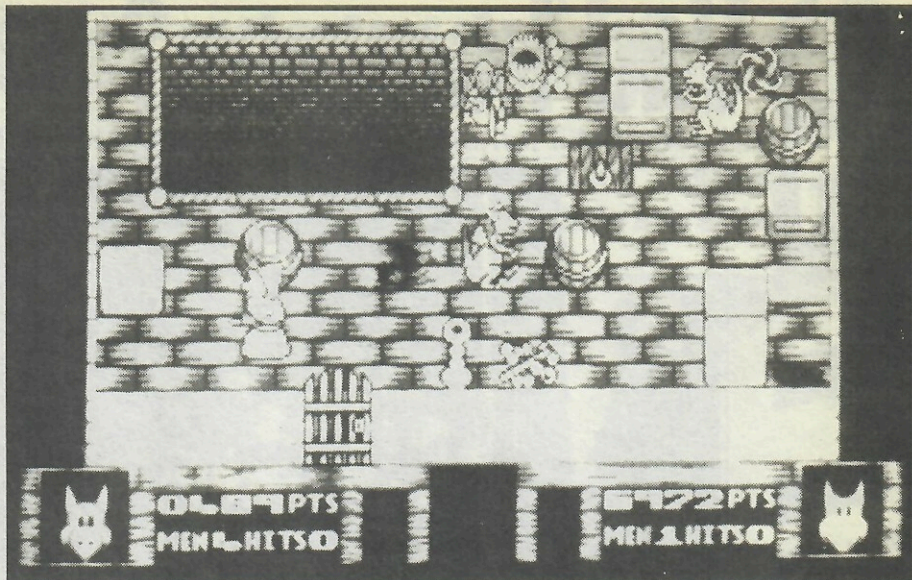
Skärmen är delad i två halvor. I den ena ser man all grafik och den andra är helt avsedd för beskrivande text.

Spelet handlar om två Dwagons (Blir väl ungefär Dvakav, på svenska.), Snort och Snail, på resa i en värld som ser ut som en färgglad fantasi med inslag av tecknad film. Deras uppdrag är att återhämta Maktens Magiska Talisman som har skyddat landet Dwagonia i 400 år. Man skall också rädda brodern Snarf från Lord Flames vulkaniska gömställe.

Spelet består av sex nivåer och det för spelarna från Dwagon Castle, via ett Aztekiskt Tempel, genom Djungeln, över bergstopparna, vidare till ispalatset och eventuellt till Lord Flames boning.

Varje enskild skärm vimlar av gåtor att lösa och de två dvakarna måste göra sitt yttersta för att komma vidare. Varje rum består av överlappande block. Varje block som går att knuffa kan läggas framför de övriga vilket ger djupkänsla i spelet.

Vissa sprites ligger också i lager ovanpå de två dvakarna, vilket gör att man ex kan gå bakom träd på skärmen och väldigt lite stoppar dem. Magiska formler, slemmiga golv, översvämning och monstergeneratorer är ett några av de



Dwagons

föremål som kan bli till nytta eller bane. Det finns eldsrum som är skadliga och slemrum dör dödliga svampar växer upp och går till attack. Det finns också hjälp för att ta sig över vattenrummen kan de små dvakarna bygga sig en flotte och bygger de sedan flotten av metall så kan de segla på lavaflojder med den.

Man tar sig vidare från rum till rum genom att trycka på knappar och dra i spakar. Teleportationsblock och helt vanliga stegar är andra metoder. Varje rum skiljer sig från de övriga och varje rum kräver sin strategi men det finns alltid hjälp att få.

## Mortimar in the Big City

(Amiga/SNES/Magadrive)

Detta är ett spel man nyss har påbörjat. Huvudpersonen är Mortimar som bor i en stor stad. Han en mus med ett stort problem. Hans flickvän Maria Mus har blivit kidnappad (*Musnappad?!/Attle*) av Rättan Rufus.

Även detta är ett "gulligt" arkadspel. Det består av sex nivåer och en massa gömda rum. Varje nivå har inbyggd parallax och är fylld av unika gåtor och fallor.

Vad som skiljer detta spel från de övriga är skalan. Allting, från omgivningarna till fiendevarelserna är gigantiska jämfört med musen. Ex kan nämnas att de människor som förekommer i spelet är så stora att man bara ser deras händer och fötter. I mångt och mycket är det lite Tom & Jerry över allsammans. För att upprätthålla kraft och hälsa måste Mortimer samla ädelstenar men det finns också annat

att ta till vara som hoppande bönor, sköldar och kappar.

Man tävlar mot klockan och skulle man gå på en mina så förlorar man energi. Förutom de vanliga plattformarna så kan Mortimer också promenera på telefontrådar. Han bör dock se upp för elektriska lådor m.m.

På ändra nivåer ger han sig ned i kloakerna, över trottoarerna, in i kontor eller genom luftschakt.

Allt är inte fixat och klart ännu men arbetet fortskrider och mer uppgifter kommer att dyka upp nästa gång vi skriver om Musen Mortimet.

## American Gladiators

(Amiga/PC + SNES/Megadrive)

Detta spel är baserat på ett Amerikansk TV-program som även har kunnats se i Sverige via kabel-TV. Det innehåller några futuristiska men fullt spelbara sportgrenar. Närmast kan det väl beskrivas som en blandning mellan Speedball och Smash TV. Antingen kan man spela det som ett lagspel eller också kan man möta datorn.

Bland de första detaljer man lägger märke till är att spritarna är STORA, speciellt den man eller kvinna man själv styr.

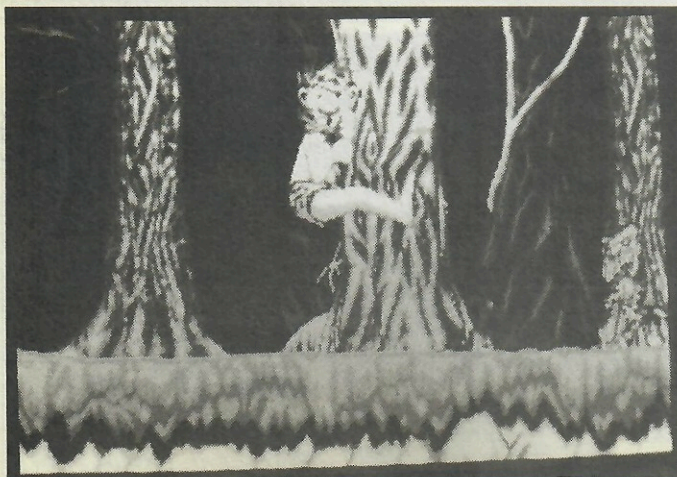
Ett par av de grenar som ingår är Jousting, Cannonball, Powerball och Galdiatorstrid. Jousting är en gren där varje spelare sitter på en plattform och skall knuffa omkull den andre. Detta låter enklare än vad det är.

Bergsbestigning är en annan gren. Man måste använda speciella fothållare med försiktighet och snabbhet. Missar man är man väck.

Ett annat spel är en korsning mellan Basket och Ishockey. Man skall slå ned kulor i vissa hål. Problemet är bara de är vaktade av motståndarna spelare. Cannonball är en form av Shufflepack där man skall träffa en kula som far över skärmen och returnera den.

Låter allt detta egendomligt så är det för att grenarna är så annorlunda så de trotsar all beskrivning. Ett mycket annorlunda spel m.a.o.

Derek



Humans

# EPIC

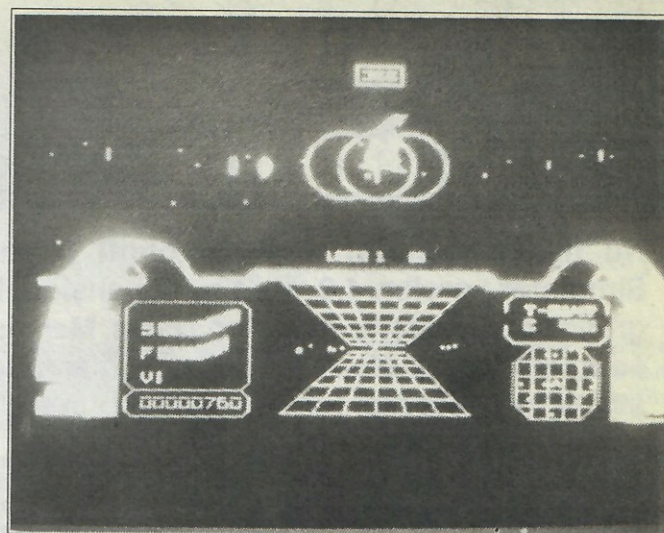
Det här är det idealiska spelet för alla som någon gång drömt om att få vara Luke Skywalker. Visserligen står det vare sig "Star Wars" eller "Lucasfilm" någonstans på förpackningen, men alla med en halv hjärna kan ana sig till att programmerarna sett Stjärnornas krigstrilogin både en och fjorton gånger.

Bakgrundshistorien för spelet har lånat drag från filmernas grundhandling, och istället för att ha kraften på sin sida önskar ens överordnade att gudarna må vara med en. Nudge, nudge.

Det här är absolut ingen kritik. Jag gillar det verkligen. Spelet bygger på lika delar strategi och action. Du tilldelas 8 olika uppdrag som skall hjälpa mänskligheten att besegra det onda Rexxonimperiet. För en gång skull lever ett spel verkligen upp till den uppblåsta och hysteriska reklamen på baksidan.

Spelet är snyggt och välgjort rakt igenom. Bakgrundstorn är underhållande, precis allt är genomar-

betat. Tillochmed den stiliga manualen är en fröjd att bläddra i. Grafiken är suvve, som vi säger här på västkusten. Titta extra noga på de hisnande snygga inledningssekvenserna. Planeter, rymdstäder och andra "fasta" föremål är gjorda med "vanlig" grafik. Rymdskeppen som blåser förbi är däremot vansinnigt vackert gjorda vektoranimationer. De Svishar mot dig, förbi ditt huvud och ut i universum. 3D utan glasögon. Hade jag varit en engelsman hade jag beskrivit det hela som "breathtaking"! Det enda jag saknar är ordentligt ljud. Så passande det hade varit med symfonisk hejsanhoppsan musik a la John Williams som ackompanjeang när man fräser omkring ute i universum. Tyvärr är allt som hörs under spelets gång ynkliga "ppioong" från din laserkanon, i övrigt knäpptyst. -Musiken under inledningen är inte mycket ett hurra för. Det låter som något extremt depressivt industrisyntband från tyskland, proppade med Valium och med tvivelaktiga politiska åsikter, skulle kunna ådsta-



komma. Nåväl, hellre det än Techno. Gör som jag och spisa Soundtacket till Star Wars eller någon annan likvärdig film på gräsligt hög volym medans du spelar, så garanterar jag dig en megaupplevelse.

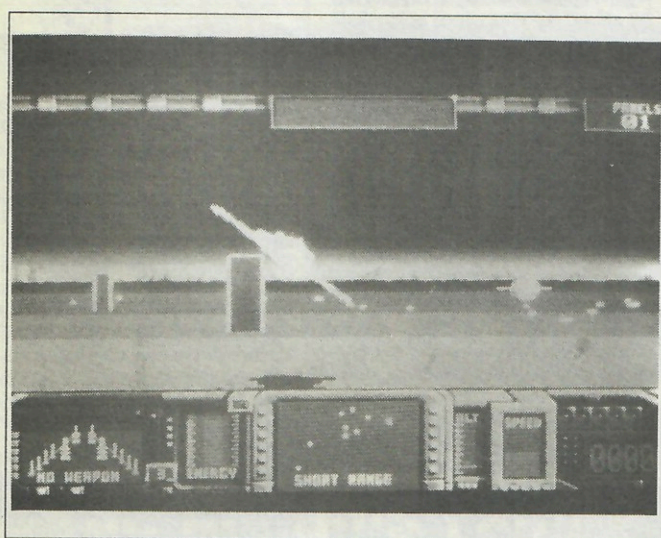
Epic är ett fantastiskt spel som gör skäl för sitt namn och som är mycket prisvärt. Nä, nu skall jag ta och stoppa huvudet i en papperskorg och låta som Dath Vader: "Flåås... väääs... you can not hide forever, Luke".

Wanloo

## Fakta & Betyg

Tillverkare	..... Ocean
Version i test:	..... Amiga
Grafik:	..... 80
Ljud:	..... 50
Spelidé:	..... 85
Spelvärde:	..... 90
Beroendegrad:	..... 8
Medel:	..... 62.6

### Torsten-faktor



# AQUAVENTURA

Ää ju synn å säja, men hur Psygnosis som brukar hålla en hög och jämn kvalitetsnivå på sina produkter kan släppa ut ett skrut-

spel som det här är över mitt förstånd. Okej, spelet är inte jättedåligt, men ord som "oinspirerat" och "ofärdigt" dyker upp i min skalle när jag testar det.

Till en början ser det mycket lovande ut. Inrot är något av det bästa jag någonsin sett. Det är otoligt välgjort, med höjdarljud och superanimering. När man sedan börjar spela håller de goda första intrycken i sig. Man skall befria en undervattenskoloni från ett ondeskefullt rymdimperium. För att göra detta måste man först slå ut en kraftstation som förser en mystisk pyramid med energi, undvika de rälga rymdskeppen som vill dig illa, spränga pyramiden och till sist förinta den obligatoriska slutskämselakingen.

Så långt allt väl. Grafiken är väl inte vidare bra och inte musiken heller, men spelet är än så länge ganska kul. Undrar vad som händer i nästa nivå? Precis samma som i den första, bara att här finns det aningen fler fientligt inställda rymdskepp och två kraftstationer som måste demoleras. - Åsså klarar man av även den nivån och börjar så smått få onda aningar inför nästa. Aningar som tyvärr slår in. Precis samma nivå som de föregående, men vänta...den här gången är färgerna på rymdskeppen lite anorlunda, gosh golly vilken sensation! De goda första intrycken har man nu glömt bort. Jag minns inte hur den första spelomgången tog slut, om jag blev sprängd eller om jag självmant stängde av datom. Troligen det sistnämnda.

Det är en hård och brutal verklighet spelutvecklare måste leva med. I och med att spel är så dyra är kraven mycket höga, och då kan man inte komma dragandes med halvhjärtade skapelser som det här. Programmerarna borde ha lagt spelet på is tills de kommit på tillräckligt med fräscha idéer för att ge ut ett genomarbetat, roligt och varierat spel. Att släppa det i nuvarande skick och på baksidan av spelkartongen ha mage att skryta om åtta actionspäckade nivåer är snudd på vilseledande och falsk reklam. I Sverige brukar sådant leda till böter.

Wanloo

## Fakta & Betyg

Tillverkare	..... Psygnosis
Version i test:	..... Amiga
Grafik:	..... 60
Ljud:	..... 60
Spelidé:	..... 65
Spelvärde:	..... 50
Beroendegrad:	..... 50
Medel:	..... 57

### Torsten-faktor



# Microsoft Flight Simulator

Nu flyger vi igen! Nya Microsoft Flight Simulator version 4.0, med tredimensionell grafik som fungerar med färgskärm. Men du som har Plus, SE eller Classic kan fortfarande sväva fritt i det blå, förlåt! i det grå.

Programmet kommer komprimerat på en 800K diskett. Det ska sägas med en gång, utan handboken på 230 sidor, är det ingen idé att försöka flyga! Ett sätt att bli av med piratkopierare?

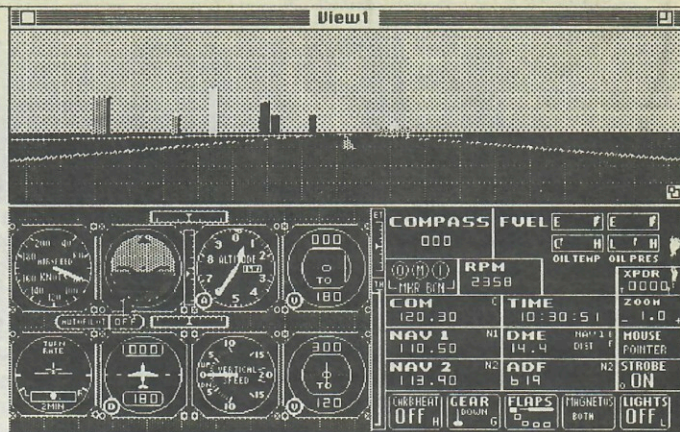
För dig som inte har provat version 1 av flygsimulator, kan jag berätta att man sitter i flygplanet och ser ut genom fönstren i cockpit. Man har alla instrument för flygning i nedre bildkant, och kan lätt se vad som är på gång via instrumenten. Programmet är så realistiskt och avancerat att det används till de första stapplande flygövningarna för utbildning av riktiga Biggles.

Handboken är skriven på engelska och mycket bra, med förklarande bilder. Flygsimulatorn kräver 1 Mb om du använder system 6.04 eller nyare, 2 Mb interminne behövs om du har system 7. En hårddisk underlättar installationen av flygsimulatorn. Det blir också mycket enklare om man har tillgång till en joystick. Med si-

mulatorn kan man lära sig enkla eller mera avancerade flygkonster. Flygplanen väljer man själv, från det klassiska Sopwith Camel, Cessna 182, Schweizer 2-32 segelflygplan upp till det moderna "Gates Learjet". Om detta inte räcker, kan du konstruera ett eget superflygplan. En karta för nästan hela nordamerikanska kontinenten finns med i programmet.

Om du är säker på flygning, kan du generera oväder med stormvindar, skyfall och moln. Du har även möjlighet att starta och landa på 125 olika flygplatser. Krigsscenario från version 1 är bortplockade. Istället kan man göra annat, bespruta fält eller flyga i formation om man känner för det. För övrigt är den här nya versionen mer detaljerad när det gäller grafiken. Städer och landskap har mera detaljer, fler hus, byggnader och flygplan.

Från företaget Mallard finns det 4 disketter med flera scenerier, t.ex. Europa men inte Skandinavien, östra USA, Japan och Hawaii. Du hittar disketter-



na hos någon importfirma.

Jaha, hur är då Flight Simulator att flyga? Jo, man får ta det lugnt i början! Jag har aldrig varit i ett riktigt flygplan. På startbanan Meig's flygfält utanför Chicago, sitter man nervöst och väntar. Och sedan bestämmer man sig för att dra gasen i botten. Ut på startbanan i full karriär, motom vrålar och jag ler för mig själv. Det är inga som helst problem att lämna startbanan. Men, vad nu då!? Det tutar och blinkar, är det någon som vill köra om? Nu upptäcker jag att det blinkar ett ord på skärmen, STALL, STALL blinkar det? Ja, ja, han vill hem till hangaren, men det struntar jag i. Det som händer nu går mycket fort, instrumenten snurrar frenetiskt, jag trycker på olika tangenter. Men ingen effekt, mer än att jag faktiskt sjunker eller rättare sagt störtar. Med ett ljudligt BRAK! slår jag i marken, upp och ner! Och

Jag har upptäckt att någon Biggles blir jag aldrig! Att sätta någon poängskala på det här programmet är svårt. Du som

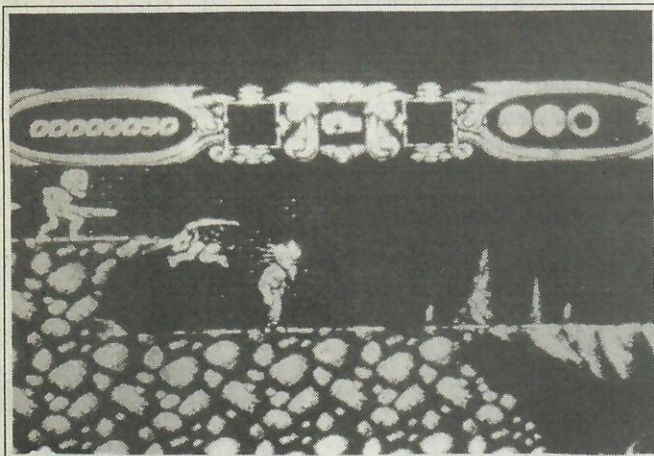
är intresserad av flygning, behöver inte fundera lång stund men du som letar spel eller simulatorer i största allmänhet, bör prova programmet först! En nackdel med programmet är att det kan verka lite segt på de mindre datorerna Plus, SE och Classic. Programmet finns hos din återförsäljare och kostar 500 plus moms.

Claes

## Fakta & Betyg

Tillverkare .....	Microsoft
Datorer: .....	Macintosh, samtliga modeller
Grafik: .....	80
Ljud: .....	80
Spelidé: .....	90
Spelvärde: .....	95
Beroendegrad: .....	90
Medel: .....	87

Torsten-faktor



## MYTH

Ibland är det synd att man måste lämna tillbaka spelen när man recenserat dem. Det här skulle jag mycket gärna velat behålla ett tag till, för så här fullkomligt "skitgripen" (odödligt Lili & Susie citat) av ett spel var det längesedan jag blev.

Myth kan mycket väl bli 92 års Gods.

Spelidéerna känns igen. Du skall ikläda dig rollen som den orädda, ärevärdige, halvnakne och punkfriserade barbarhjälden Ankalagan (asså, vart får dom alla dessa osannolika namn ifrån?), som är en härjad och demoninfesterad världssista hopp.

Spelutspelaren sig i ödsliga miljöer, den ena ogästvänligare än den andra. Allt som hörs är den vinande blåsten som sveper genom de söndervittrade ruinerna, och de avlägsna ropen från

själar som plågas i Hades brinnande inferno. Verkar jag exalterad? You Bet, som tysken säger.

Grafiken är okej. Ljudet är fantastiskt. Spelkänslan är så suverän att den går att tälja med kniv. Spelet är actionspackat, och du bör väl vara en spelare något skickligare än genomsnittet för att tillfullo kunna njuta av allt festligt programmerama stoppat in.

I första nivån skulle du b la hugga huvudet av levande skelett, undvika att bli biten av flygande Gremlins, tampas med fan själv och sedan besegra en stor drake med allvarliga andedräktsproblem. Ganska körigt, eller hur? Klarar du dig så långt väntar hundratals småväxta typer på dig. Låt dig inte luras av deras festliga utseende. De ser ut som stojande Blåvingescouter ute på hajk. Det är bara det att de här scouterna inte rusar fram för att hjälpa dig över gatan. Snarare för att hacka dig i småbitar.

Trots att jag har fått klara direktiv från högre ort att hålla igen på de mest explicita våldsbeskrivningarna kan jag inte låta bli att erkänna att jag njöt i fulla drag av att få röja loss med svärdet bland de små rabiessmittade blåvingescouterna. Har du läst den fina 2000 AD serien Slaine kommer du att nicka

igenkännande. Spelgubben är en exakt kopia av denne keltiske seriehjärte. System 3 borde slå upp ordet Copyrightintrång. I serietidningen som följer med i kartongen är nästan alla ruorna plankade rätt av ifrån de suveräna Slainealbumen av Simon Bisley (Som deteckande omslaget till Gods). Nåja, det gör väl inte så mycket, men System 3 gör nog bäst i att se till att någon högt uppsatt direktör på 2000 AD inte får syn på spelet. Jag struntar fullkomligt i om System 3 åker dit, Myth är något av det bästa som har kommit ut under det här året. KÖP!

Wanloo

## Fakta & Betyg

Tillverkare .....	System 3
Version i test: .....	Amiga
Grafik: .....	78
Ljud: .....	90
Spelidé: .....	75
Spelvärde: .....	85
Beroendegrad: .....	80
Medel: .....	81.6

Torsten-faktor



# Striker

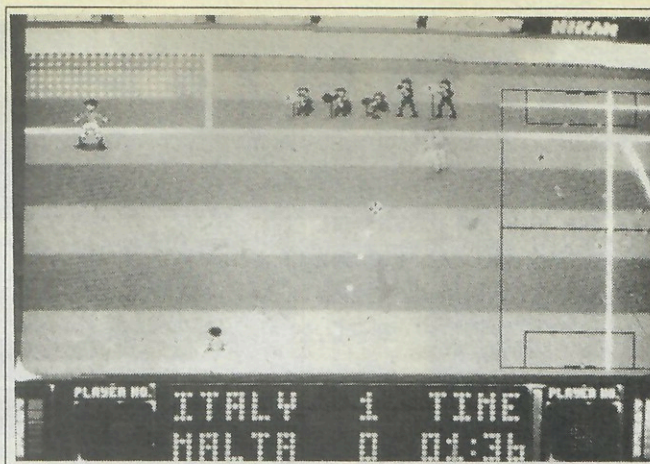
■ Kanke är det dags att sluta jämföra och låta varje spel baseras på sina egna fördelar. Det viktigaste hos ett bra fotbollspel är responsen hos spelaren och bollen.

Trycker man en gång så sparkas bollen i joystickens riktning. Två tryckningar får spelaren att göra en glidbacking och dessutom kan man som grädde på moset reglera kraften hos den sparkande spelaren.

Vid frispark kan man visa bollens rörelseriktning med hjälp av en linje som ritas ut på skärmen. Allt detta, och mycket därtill, gör att man i Striker kan utföra allt det som kan hända i en verklig match.

Perspektivet är placerat snett ovanifrån och resultatet är det man ser från en av de läktare som är placerade strax ovanför något av målen.

Hela skärmen syns inte samtidigt men scrollningen är mjuk och dessutom har man en "radarbild" av hela spelplanen och där kan man se var alla spelarna är placerade. Denna går att stänga av om man så önskar.



Det vimlar av fotbollspel och de flesta recensenter jämför gärna spelen med den stora klassikern; Kick Off. De flesta förbättringar sedan detta spel ligger hos storleken på spritarna. Rage, som ligger bakom detta spel, har dock gått ytterligare ett steg. Man har infört mängder av nya spelparametrar. Detta gör att Striker förmodligen är ett av de mest realistiska fotbollsspel som gjorts.

Vid spelets början kan man välja mellan vänskapsmatch, demo eller full turnering. Det finns 64 internationella lag att välja mellan och dessa är seedade. Man gör sitt val och spelar 6 rundor. Övriga lag genereras av datorn. Man kan välja mellan att spela mot datorn eller en mänsklig motståndare.

Sedan är det dags att välja laguppställning och t.o.m. banans beskaffenhet och väder. Efter detta blåser

domeren för start.

Datorn är en svår motståndare och det är ofta man använder reprisknappen för att se händelserna om igen. Man kan t.o.m. se varje dribbling eller tackling ruta för ruta.

Vad man saknat i övriga spel är kraften bakom passningarna men även här så lever Striker upp till kvalitetstämpeln.

Om man nu trots allt vill jämföra med Kick Off så vinner Striker

även här och detta beror inte minst på att spritarna här blivit betydligt större.

Skulle man riktigt leta efter saker att kritisera så är det väl det faktum att spelarna är så fruktansvärt fula, men detta ökar ju bara realismen.

Poängställning och tid visas hela tiden på skärmen och detta gör att man lätt kan hålla koll på spelets utveckling.

Strikers enda konkurrent är egentligen den kommande Sensible Soccer men trots detta så kan man se fram mot stor fest för fotbollsentusiasterna.

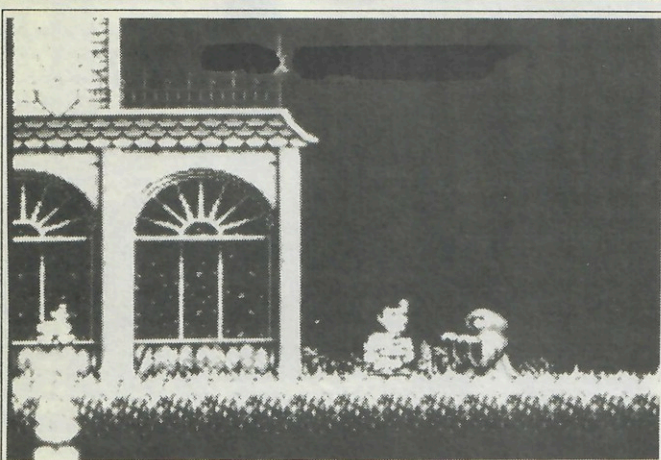
Spellet har inte mycket till ljud men det enda man riktigt saknar är popcorn och en bekväm fåtölj. Sätter man sedan på demon så är det Tipsextra direkt.

Derek

## Fakta & Betyg

Tillverkare .....	Rage
Datorer: .....	Amiga, 1Mb
Version i test: .....	Amiga
Grafik: .....	80
Ljud: .....	60
Spelidé: .....	85
Spelvärde: .....	95
Beroendegrad: .....	90
Medel: .....	82

### Torstan-faktor



# The Addams Family

**Titteltitu, Knäpp, Knäpp!**

**Promotion & Marknadsföring är något sällsamt. När filmen Batman hade premiär så började TV sända TV-serien från 60-talet. Och Ocean gjorde ett halvdussin bra spel.**

■ När filmen om den Addamska Familjen hade premiär så sänder TV,

serien och Ocean gör oxo ett spel. Dock ej lika bra den här gången.

Näväl, med tanke på att man lyckades få ett kalkonspel som Terminator 2 att rusa upp på försäljningstoppen så skall det väl inte vara så konstigt om Addams också säljer bra. Spelidén är i och för sig utgammal och grafiken är nog det uslaste som setts sedan "Life of Harry".

Musiken är lika välgjord på Amigan som den är usel på ST:n. Man måste nog ha Amigans processortid numer för att kunna skapa bakgrundsmusik av "Soundtracker"-typ. På ST används ljudchippet direkt och följden är att det låter apa.

Det var det yttre skalet. Då kan man fråga sig hur själva spelet fungerar?

I grund och botten så är detta ett helt vanligt sidscrollande plattformsspel där man skall undvika de monster som befolkar det Addamska kället. Kan man inte undvika dem så får man hoppa på dem i bästa Mario-stil. Det är gott om motståndare och spelet börjar på en tämligen avancerad svårighetsnivå. Ja, detta är ju något relativt och det skulle inte förvåna mig om det sitter några spelare som swoschar igenom de första lävvälarna på 10 sek. blankt.

Någonstans, och det är väl här som spelet faller, så känns faktiskt Gomez Addams äventyr som en enkel kopia av Sonic. Mycket kan man säga om famil-

jefadern i denna trivsamma familj men någon igelkott är han inte.

Det kan ju händelsevis vara så att någon undrar varför Gomez skall fnatta runt sitt egna hus och svaret på den frågan är enkel. Det står i manualen.

Eftersom jag förmodar att endast ett fåtal av SHN:s läsare kommer att köpa spelet så kan jag avslöja att Gomez är på räddningsjakt efter de övriga familjemedlemmarna. Så enkel är bakgrundshistorien och så enkelt är spelet. Ja, inte att klara av, men att hitta på.

Huff!

Clas

## Fakta & Betyg

Tillverkare .....	Ocean
Datorer: .....	Amiga, Atari ST, SNES
Version i test: .....	ST + Amiga
Grafik: .....	50/50
Ljud: .....	50/80
Spelidé: .....	70/70
Spelvärde: .....	65/75
Beroendegrad: .....	90/90
Medel: .....	65/73

### Torstan-faktor



# G-LOC

Spänn fast dig i cockpiten på en av de mest kraftfull stridsplan som gjorts och förbered dig på den yttersta luftstriden. Utför uppdrag efter uppdrag med alltmer ökande svårighetsgrad. Krossa 10 flygbaser, pricka 50 motståndare eller ett förutbestämt antal mål

■ Spelet ger full aeronautisk kontroll när man spinner och dyker för att ungå inkommande missiler. Håll bara ett öga på radarskärmen. Det är där man ser beskymmen första gången.

Två sikten, ett som automatlåser missiler och ett för automatisk avfyrning ser till att man har händerna fulla. På stausmätaren avläser man bränsleförbrukning och ammunition.

När man har avslutat ett uppdrag kan man ladda upp med förbättrade vapen.

Grafiken är är ljuvlig vare sig man flyger över land, hav eller genom moln.

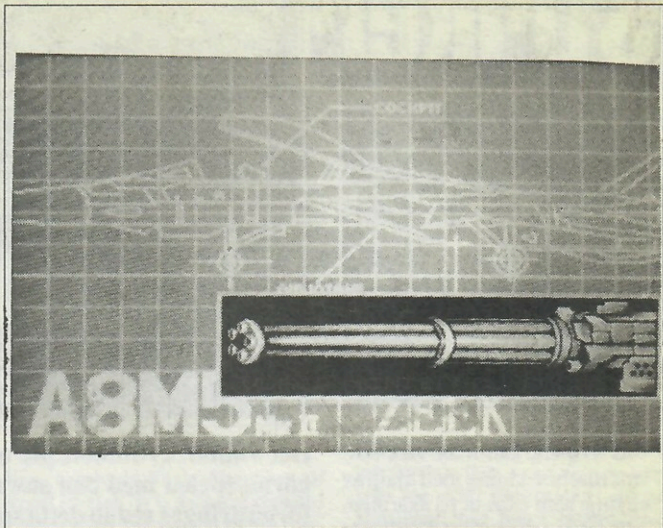
När man startar spelet kan man välja mellan mus- eller joystickstyrning, känslighet och svårighetsgrad. Första uppdraget går ut på att skjuta ned

ett givet antal flygplan inom en given tidsperiod.

När sekunderna tickar iväg och uppdraget är nära att misslyckas så får man raskt reda på att man i alla fall har en "continue" så att man kan avsluta det hela.

Gamegearversionen av detta spel var superb och för en gång skull så har U S Gold överträffat sig själva. Konverteringar brukar aldrig nå upp till originalens kvalitet. Ett spel som G-loc baseras på fart och smidig programmering och detta har verkligen U S Gold klarat av.

I och för sig är inte spelet helt olik After Burner men ständigt ökande svårighetsgrad och varierande bakgrunder gör att



spelet inte känns tjugigt. Att klara de svåraste uppdragen kräver inte bara skicklighet, man måste också ha en smula tur.

Det bästa styrsättet är via musen och svårigheten är att rada upp målen, sätta sikten på det föremål man vill pricka ned med ena muspilen och sedan låsa och avfyra med den andra.

US Gold har lyckats

Derek

## Fakta & Betyg

Tillverkare .....	US Gold
Datorer: .....	Amiga, Atari ST
Version i test: .....	Amiga
Grafik: .....	80
Ljud: .....	80
Spelidé: .....	70
Spelvärde: .....	80
Beroendegrad: .....	60
Medel: .....	74

Torsten-faktor



# Warriors of Releyne

■ Det var några månader sedan jag hade nöjet att besöka Impressions kontor i London. Mitt bland alla stolta spel om Columbus och andra hjältar tronade vad som skulle bli Warriors of Releyne. Chris Bamford som är produktutvecklingschef på Impressions är också, till skillnad från de övriga, en stor vän av fantasyspel.

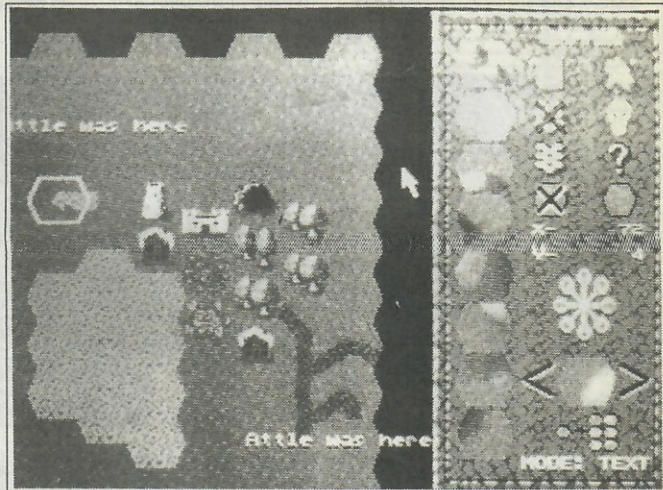
Därför ville han gärna göra ett spel där man inte slåss mot gotiska barbarer eller säregna infödingar. Fienden består av Goblins, Enter och Svartvargar. Hjältarna rider på Pegaser och försöker hitta allierade bland hober och bönder.

Resultatet heter Warriors of Releyne och är ett nästan utmärkt strategispel. Det finns väldigt mycket som talar för spelet. Det är prydligt att se på. Det har en trevlig miljö och dessutom har man lyckats baka in magi på ett tjänstfullt vis.

Tyvärr blir spelet också i bland en smula svåröversiktligt. Man får hålla ordentliga räkenskaper på papper bredvid så att man inte missa att flytta vissa trupper.

Detta till trots vill jag ändå rekommendera Warriors of Releyne. Detta tack vare editordelen. Det är nämligen möjligt att starta en viss del av programmet och på så sätt editera alla spelets delar.

Här kan man rita karta och konstruera trupper. Det finns t.o.m. en del där man kan konstruera sina egna stridstabeller. Dessa bygger på ett stridsystem som man bl.a. hittar hos spelen från Avalon Hill. Man sätter upp en ratio för attackerare kontra försvarare. Sedan slår man en tärning och beroende på tärningsutfallet så kan en eller bägge trupperna elimineras, halveras eller fly. Systemet är väl inte helt perfekt ur realistisk synvinkel men det är lätt att ändra



när man sätter upp sina stridande trupper och konstruerar sina egna scenarion.

Spelet är som sagt var utmärkt för de strategispelare som lämnat det omedelbara nybörjarstadiet och vill bita i något mer avancerat.

Det skulle dock inte skadat med en bättre manual. Det man behöver finns där men beskrivningarna känns ibland en smula knäpphändiga.

Clas

## Fakta & Betyg

Förlag: .....	Impressions
Datorer: .....	Atari ST, Amiga
Version i test: .....	Atari
Grafik: .....	75
Ljud: .....	70
Spelidé: .....	90
Spelvärde: .....	85
Beroendegrad: .....	90
Medel: .....	81

Torsten-faktor





# KONSOLLIDÉRAT

## Sega Megadrive

Bara ett spel i Segalådan denna gång men i tre olika versioner. Det är Barcelonalicensen (Olympiaden ni vet) som norpades raskt och elegant av US Gold. Detta är förmodligen en av de största licenser som har köpts på senare år. Inga siffror på vad detta kostat US Gold har framkommit men förmodligen var det inte billigt.

**U**r detta samarbete har kommit ett spel med mängder av grenar. Här finns löpning, simning, häcklöpning, släggkastning, bågskytte, stavhopp och simhopp.

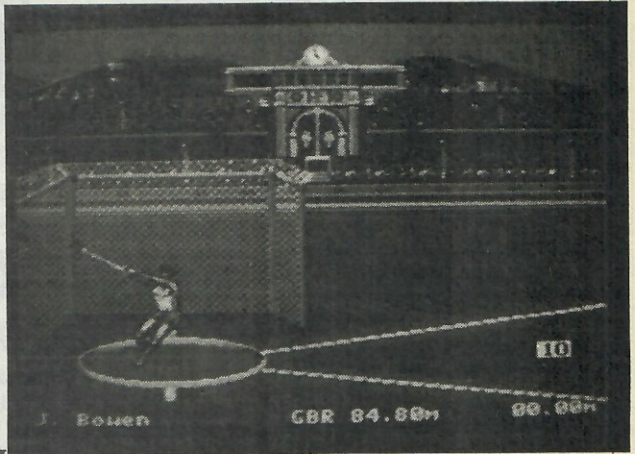
Ingen av grenarna är väl någon sensation. Undantaget skulle väl vara simhopp som med sin mängd av valmöjligheter kan ge god utmaning.

Som vanligt, när det gäller US Gold är den "svenska" manualen en fullkomlig orgie i sällsamma språkfel och underliga felstavningar. Vad är t.ex.

"Eaklänges utävänd" ??? Det bör ha något med simhopp att göra, men vad??

US Gold har skapat ett sportspel man kan godkänna men tyvärr inte mycket mer. Sportälskarna får sitt men inte de extra kryddor man kan begära.

Master / Gamegear - versionen innehåller inte lika mycket finesser som Megadrive-



75%

versionen men i förhållande till maskinernas prestanda så har man presterat ett hyfsat arbete. Därför får alla tre versionerna samma betyg.

## Nintendo, GameBoy

Snart så kommer det ett ritprogram även till SNES. Det speciella är att man släpper en mus till konsollen i samband med detta. Detta får ses som ett stort steg framåt. Spel som Populous och Sim City förlorar mycket av sin charm när de skall styras med joypad. En mus kan ge dessa "vuxnare" spel den plats de förtjänar bland 16-bitars.

### Turtles 2

Turtlarna är tillbaka. Återigen kravlar de ut från kloakerna på jakt efter pizza, Shredder och den obligatoriskt kidnappade April O'Neil.

Jag vet ingen företeelse som är så seglivad som dessa. Turtles, The Arcade Game var hyfsat på såväl myntmaskiner, konsoller som datorer.

Den som väntar sig att GB-versionen skall vara något liknande blir dock en smula besviken. Det finns inte många kopplingar mellan dessa spel. Jo, Turtlarna själva förstås men skam vore det väl annars.

Turtles II på Game Boy får därför bedömas på egna meriter. Och de är inte dåliga. På omslaget står det 2 Meg minne i cartridge. Om detta är 2 Megabit eller 2 Megabyte, tja det lär vi väl aldrig få veta.

I vilket fall som helst så har Konami skapat ett av de mest effektfulla spel som skådats till GB.

Spritarna är riktigt sådär stora och biffiga som man vill ha dem och dessutom finns det två digitaliserade talsekvenser. Cowabunga och Pizza Time. Läckert.

Spelidén är dock inte lika välutvecklad. Turtles II är ett sidscrollande arkadäventyr med fullt slagsmål. Ett klart minus är att man bara kan gå framåt i spelet. Ett klart plus är alla gömda specialskärmar.

I vilket fall som helst så är detta ett av de bästa spel jag sett till GB. Jämför Nemesys är detta mitt favoritspel.

98%

### Marble Madness

Konstigt nog så trodde jag mig trött på detta spel. MM har funnits nästan lika länge som Pacman och var ett av de första spelen där man inte skulle skjuta på allt som rör sig.

I och med att kom i portabel version har spelet fått en ny dimension. Jag använder Game Boy på resor och

där finns det helt enkelt ingen anledning att jakta. Man besitter därför det lugn som krävs för att styra den lilla kula genom faror och labyrinter.

Inget höjdarspel kanske men kul. (Obs vitsen!)

85%

### Probotector

Mja, Sidscrollande har man sett och även förmåga att skjuta i alla tänkbara riktningar. Detta är mer en fattigmans-Robocop. Originalen är bättre köp det i stället.

60%

### Kid Icarus

Ytterligare ett NES-spel i konvertering. Kid Icarus på sin eviga klättring i plattformarna är ett av de bättre Nintendospelen. Batteriback-uppen är en nödvändighet eftersom spelet är STORT. Roligt och utmanande!

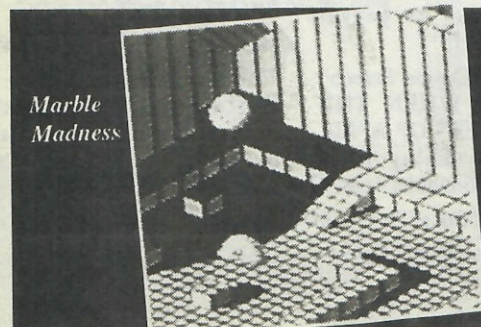
85%

### Metroid II

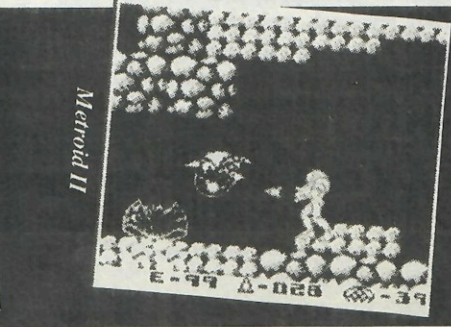
Detta är ett plattform/labyrintspel med mängder av finesser och gömda passager. Vissa finner det en smula enkelt förmodar jag men personligen har spelet blivit ett av de mest flitigt spelade spelen på min GameBoy.

98%

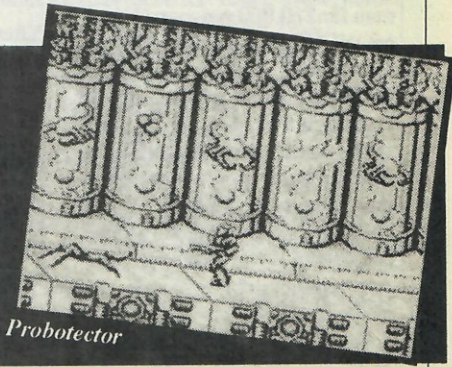
Clas



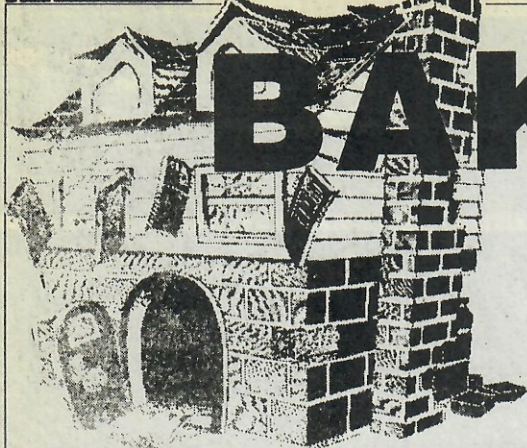
Marble Madness



Metroid II



Probotector



# BAKDÖRREN

*En hel diskett full med fusk har Mikael Pawlo skickat oss till denna månads "Bakdörr" Håll till godo nnu är ni sätter er ner tillsammans med favoritspelet och tar er igenom nivå efter nivå (Att ni bara har mage!!/Attle)*

## Atari

**Elite:** I ett tidigare nummer stod det att om man skrev SARA på manualskyddet, och sedan det riktiga, så kunde man ha lite kul, och ändra på saker om man tryckte på +. På ST trycker man på \* istället. Men vem vet vad man skall ändra till. Tja, här är några kul saker:

- 02 ändrar planet
- 0F pengar
- 0E massor med pengar
- 0D ännu mera pengar
- 0C ohyggligt med pengar
- 15 Missiler
- 16 större lastutrymme
- 18 ECM system
- 1F Fuel scoop
- 21 Escape capsule
- 23 Energibomb
- 25 Energi unit
- 27 Docking computer
- 29 Intergalactic hyperdrive
- 2F Retro rocket
- 31 ECM jammer
- 33 Cloaking device
- 7C olyckliga flyktingar
- 80 viktiga papper
- 8B titel 1B till 0 och 2D till 1F ger Military laser på alla sidor

**Hollywood Poker Pro:** Tryck på H och F9, släpp H, och tryck på DROP för att klä av tjejen.

**Sim City:** De flesta vet nog att man får \$10,000 om man skriver MONEY, de har nog märkt att var fjärde gång man skriver MONEY blir det jordbävning. För att undvika det trycker du på 0 som pausar. skriv MONEY så många gånger du vill, men du kan inte få mer än \$89,999. Spara staden sedan. Tryck sedan på 3:an och det blir nu jordbävning. Ladda in staden, och tryck sedan på 3:an. Nu har du fått massor med pengar men undgått jordbävning.

Peter Albertsson

## Div. datorer

Där inget annat anges fungerar fusken på de flesta datormärken.

**Arkanoid:** Under spelets gång, pausa med ett tryck på mellanslagstangenten, skriv in DSIMAGIC och tryck återigen på mellanslagstangenten för att starta spelet. En gul kapsel kommer nu att falla och den skall du fånga. Nu kan du få nya kapslar med respektive innehåll genom ett tryck på respektive tangent;

- B - Öppnar portarna och ger bonuspoäng.
  - C - Klistarfunktion på paddeln
  - D - Bollen delar sig i tre
  - E - Gör paddeln större
  - L - Ger dig skott
  - P - Extraliv
  - S - Saktar ned bollhastigheten
  - F - Gör att du direkt kommer till sista leveln och får konfrontera DoH.
- RETURN - Hoppa över level.

**Arkanoid II - the Revenge of DoH:** Till detta spel finns det en mängd bakdörrar.

En av dem hittar du i highscorelistan. Skriv in DEBBIE S som namn för att få evigt liv.

Ett annan bakdörr finns gömd på titelskärmen. Skriv ROBOCOP-PETER för att få spela vidare på samma level efter du dött.

Ytterligare en bakdörr; När du dött på en hög level och spelat länge och väl så känns det ofta förargligt att börja om från början igen. Lösningen på dina problem heter CAPS-LOCK och DALEY-88 som skall skrivas in på titelskärmen efter det att du dött, så får du fortsätta spela på den level du senast var på.

Som avslutning på bakdörrarna; tryck CAPS-LOCK på titelskärmen efter det att du dött och skriv in

### Listning 1

- 1 REM \*\*\* FALCON TRAINER \*\*\*
- 2 REM \*\*\* EVIG TED TILL KASSETTVER\*\*\*
- 3 REM \*\*\* AV MIKAEL PAWLO \*\*\*
- 10 FOR BYMP = 320 TO 344 : READ SHN : ATTLE=ATTLE+SHN : POKE BYMP, SHN : NEXT BYMP
- 20 IF ATTLE=2549 THEN POKE 157, 128 : SYS 320
- 30 PRINT "NU HAR ATTLE VARIT FRAMME! KONTROLLERA DATA-SATSERNA..."
- 100 DATA 32,86,245,238,98,3,169,76,141,97,3,96,81,1,72
- 110 DATA 77,80,169,165,141,68,50,108,253,0

### Listning 2

- 1 REM \*\*\* HE-MAN THE MOVIE \*\*\*
- 2 REM \*\*\* EVIG LIV KASSETTVER. \*\*\*
- 3 REM \*\*\* AV MIKAEL PAWLO \*\*\*
- 10 FOR BYMP = 516 TO 535 : READ SHN : POKE BYMP, SHN : NEXT : POKE 157, 128 : SYS 516
- 100 DATA 32,86,245,169,2,141,223,2,96,7,2,77,80,169,173
- 110 DATA 141,122,24,76,16,8

MAGENTA så kan du byta level genom att trycka på S under spelets gång.

**Dynasty Wars:** Skriv CHEAT MODE på titelskärmen så kan du sedan byta level med F2 under spelets gång.

**Falcon - the Renegade Lord** (C64 kassett): Skriv in listning 1 och kör den med originalkassetten i bandspelaren för att få evig tid.

**Indiana Jones and the Last Crusade** (Action Game): Skriv in IEHOVAH på titelskärmen som då skall börja blinka. Under spelets gång kan du nu hoppa över levels med L och komma till de olika startpunkterna inom en level med 1 och 2.

**SuperCars:** Lösenord som skall skrivas in istället för ditt namn.

Level 2 - ODIE/ Level 3 - BIGC  
För att få massor av pengar (\$500,000) - RICH.

**Voyager:** På "Option Screen" kan du skriva WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL så får du tillgång till en extra meny med lite olika fusk.

**Railroad Tycoon:** Skriv ett dollartecken på "Regional Display" för att få \$500,000. Detta fungerar upp till 32 miljoner dollar.

**Populous:** Detta superspel har nu fått något år på nacken, men blir inte sämre för det. Skriv in KILLUSPAL på titelskärmen så kommer du direkt till level 999.

**Dynamic Dux:** Skriv CHEAT (Är vi originella idag? Så trevligt! /Attle) på titelskärmen för att kunna välja bort levels med F1-F6.

Om du är över femton år eller har målsmans sällskap så kan du skriva NUDE på titelskärmen för att komma till ett litet Attle-förbudet (Skulle det där vara kul? Säg till om jag skall skratta / Attle) extraspel. -Till (Ha /Attle).

**Ghouls and Ghosts:** Efter du laddat spelet, tryck på FIRE knappen och skriv in STEPHEN BROADHURST för att komma in i cheat mode. Du kan också prova att snabbt efter att ha startat spelet skriva in KAREN BROADHURST:

**He-Man the Movie** (C64 kassett): Listning 2

**Battle Squadron:** Självklart finns det en bakdörr även i David Brabens klassiska spel, skriv ELECTRONIC på titelskärmen för att få upp en meny med olika valmöjligheter. Du kan även skriva CASTOR under spelets gång för att bli odödlig.

/Mikael Pawlo



**Fairlight Trading AB**

Geijersgatan 1, 216 13 Malmö  
Tel : 040-158913, Fax : 040-157349

**ORDERTEL :  
040-158913**

# KONSOLLER...

Endast 16bitars maskiner! Nyhet! Backupenheter till din konsoll! Lägg spelen på diskett!!

## Konsoller :

**Neo Geo (Bästa Konsollen!) 3495.-**

Inkl. 1 spel och 1 joystick.

**Super Nintendo (Redan NU!) 1995.-**

Den Japanska! Inkl. 1 spel och 2 joypads.

**Sega MegaDrive 1495.-**

Inkl. 1 spel och 1 joypad.

**Billiga GameBoy, GameGear, spel..RING!**



## Backupenheter :

**Super Magicom 16Mbit 3495.-**

Backupenhet inkl. 3,5" drive, kabel, trafo och programvara.

**Multi Game Doctor II 6995.-**

Komplett inkl. 16Mbit minne och alla kablar.

**\*OBS!\* Får endast användas för PRIVAT bruk! \*OBS!\***

## Övrigt :

Super Nintendo : JB King Joystick 695.-, Ascii Pad 295.- MegaDrive : Cluster Stick 495.-, SG-8 Super Pad 195.-  
Neo Geo : Extra Joystick 595.-, Scartkabel 195.-, Minneskort 295.-, Alla Neo Geo spel... RING för mer information!!

# U.S. Robotics Höghastighetsmodem fantastiska 14400bps!

Världens BÄSTA höghastighetsmodem! HST & V.32bis! Nu! Godkända av telenämnden!

**U.S. Robotics Courier HST/V.42bis 6495.-**

Komplett! Det populäraste modemmet bland privat användarna. 14400 bps med 450 bps backchannel.

**U.S. Robotics Courier V.32bis/V.42bis 6995.-**

Komplett! V.32bis är CCITTs nya 14400bps standard.

**U.S. Robotics Courier HST Dual Standard/V.42bis 9995.-**

Komplett! Marknadens MEST KOMPATIBLA modem! Innehåller både HST & V.32bis! Perfekt för proffs och BBS:er!

**U.S. Robotics SYSOP DEAL!! 8995.-**

Endast för baser som redan är igång! Denna innehåller U.S. Robotics HST Dual Standard modemmet! RING!

**OBS!** HST & V.32bis (båda 14400 bps) kan INTE kopplas ihop utom på hastigheterna 300-2400 bps! Det enda modemmet som klarar bägge standarderna är Courier HST Dual Standard! Världens mest kompatibla modem! Perfekt för proffs och databaser! U.S. Robotics är en av de största modemtillverkarna.

V.42 felkorrektion, V.42bis datakompression (4:1 för maximala 57600 bps!), automatisk hastighetsanpassning efter linjekvalitet och T-märkning är ju självklarheter!

**ÅF! : Vi är grossister för U.S. Robotics modem. ÅF välkomnas. Ring/Faxa!**

**NU!  
T-MÄRKT!**

## Supra till Amiga

### Hårddiskar & SCSI interface

SupraDrive 500XP/52 MB HD/1 MB RAM	4895.-
SupraDrive 500XP/52 MB HD/2 MB RAM	6195.-
SupraDrive 500XP/120 MB HD/2 MB RAM	7995.-
SupraDrive 500XP/240 MB HD/2 MB RAM	9795.-
SupraDrive 500XP SCSI interface/0 MB RAM	2195.-
SupraDrive 2000/52 MB HD	4395.-
SupraDrive 2000/120 MB HD	6195.-
SupraDrive 2000/240 MB HD	7995.-
Supra WordSync SCSI interface	1395.-

### Minnen & 2400 bps modem

SupraRam 500/512K/Klocka/On/Off	395.-
SupraRam 500RX/2 MB RAM	2195.-
SupraRam 2000/0 MB RAM	1495.-
SupraRam 2000/2 MB RAM	2395.-
Extra 2 MB RAM för SupraRam 2000	1095.-
Extra 2 MB RAM för SupraRam 500RX	1295.-
Extra 2 MB RAM för SupraDrive 500XP	1295.-
Supra 2400 bps modem	1095.-
Supra 2400 bps modem PLUS	1795.-

## PC rutan

Vi säljer PC maskiner från konkurslager, demomaskiner, o.s.v.... Även nya... RING!  
Vi har just NU ett parti med mycket BILLIGA Notebooks. Lätta att bära med, men mycket kraftfulla. Batteri som varar 6 timmar! RING!

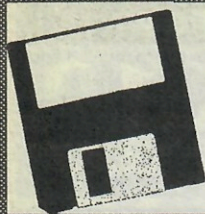
### Prisexempel NU :

Notebook 386SX20MHz/20MB HD	8000.-
Notebook 386SX20MHz/40MB HD	10000.-
486:or med skärm från	15000.-
105MB Quantum IDE HD	3200.-
SoundBlaster Pro. V2.0	2500.-

## Neo Geo spel :

Neo Geo är vår specialité när det gäller TV-Spel. INGET slår dessa spel, och vi har dem ALLA! Ring och hör efter!  
Spelen ligger mellan 995.- och 1595.- kronor. Det är mycket pengar, men..... VILKA SPEL SEDAN!!!!!! WOOOOW!!!!

Alla priser inkl. 25% patvingad statlig hög skatt. Med reservation för ändring, tryckfel och slutförsäljning.  
Se våra senaste priser och nyheter på Super Channels Text-TV sidor, sida 443! Ring sa spelar vi... Skämt asido... Ring NU!



# BUDGIE

## Budgetspel för Atari ST

Av entusiaster för entusiaster  
100-tals titlar till rätt pris

Skandinavisk distributör: Selda Media

### Singlar

#### Arkadspel

- ☐ **A Winter's Tale** (The Happening Boiz). Dizzy 2. Fler nivåer och tuffare spel. STBS.061
- ☐ **Ace Invaders** (Gary Wheaton) Denna yppersta Invaders som gjorts till ST:n. Budgies största hit. STBS.012
- ☐ **Annihallator** (Robert Leong) Skjuta-ned med drag av Space Invaders - fast bättre. STBS.088
- ☐ **Avina Blue** (Chis Skellem) Ett sidscrollande skjuta-nedspel av klassisk typ. Mycket snabbt och svårt. En utmaning! STBS.072
- ☐ **Ball Zone** (Ian Grainger) Litet, pryldigt och kul breakoutspel. STBS.007
- ☐ **Bert the Squirt** (John Sheperd) Ett plattformspel i vilket Bert skall fyllas med god mat. Undvik monstren! STBS.058
- ☐ **Blitz III** (Camy Martens) Bomba skyskraper. Kul! STBS.003
- ☐ **Bug Spray** (Philip Bishop) De vederhängiga lössen håller på att mumsa i sig din vackra blomma. Stoppa dem med lusspray! STBS.093
- ☐ **Castle Frankenstein** (Philip Bishop) Sällsamt plattformsspel i mystisk miljö. STBS.064
- ☐ **Clod Hopper** (Gary (Goth) Wheaton) Plocka verktyg och klättra på stegar. Undvik ävensom monster - eller hoppa på dem. STBS.100
- ☐ **Colony + Operation Wimp** (BombOut Bros) Missile Commander men med en spelyta mångdubbelt större än skärmen. + Simpelt skjutospel. STBS.062
- ☐ **Crush** (James Gaunt) Se Upp! Fallande stenar! Å andra sidan kan man ju klättra upp på dem så att man kommer ut. STBS.082
- ☐ **Crystal Caverns** (Robin Edwards) Arkadäventyr med grottor och monster. STBS.033
- ☐ **Cyberstorm** (Kathy Steinbach) Defendertyp. MYCKET välgjort. STBS.083
- ☐ **Damonoid** (Camy Martens) 60 sek. från räddningen - eller Game Over. STBS.001
- ☐ **Dizzy Lizzy** (Happening Boiz) Liknar Boulder-Dash men större sprites och mer händelserikt spel. STBS.040
- ☐ **Dogfight + Light Cycles** (Philip Bishop) Prova din skicklighet som stridsflygare eller som ljussyklistare la Tron. STBS.036
- ☐ **Douglas** (Goth + Shapeshifters) Spring runt i grottor och plocka diamanter. Javisst är det Boulder Dash. STBS.065
- ☐ **Dr Boris + Puzzler** (Alex Dewdney) Jaga bomber i Dr. Boris eller klura ut pusslet i Puzzler. STBS.006
- ☐ **Exodus** (Jefferey + Hoyle) Skjuta-nedspel av högsta kvalitet. Rymdskepp. Multiscroll. STBS.041
- ☐ **Exterminate** (Chris Skellem) Sidscrollande skjuta-ned. STBS.044
- ☐ **G-Orb** (Gavin Thornton) Swocha runt i en sällsam värld. Gravitationen drar dig nedåt. STBS.059

- ☐ **Goldrush & Zerphod** (Annets & Grainger) Goldrush får Loadrunner att verka en bamlek. Zerphod är en välgjord 3D-labyrint. STBS.014
- ☐ **Guided Missile** (Gavin Thornton) Arkadspel för två personer. Pricka motståndarens radarstationer. Snugg grafik. STBS.060
- ☐ **Hostile Reception** (The Happening Boiz) Skjuta-ned-spel i grottmiljö. Hyfsad grafik. STBS.035
- ☐ **Impulse** (Ian Grainger) Studsa en stråle på väggarna för att öppna dörrar och lösa gåtor. STBS.021
- ☐ **Inferno** (Simon Brown) En variant kring Boulder Dash fast större spertes och trevligare. Skapa egna banor. STBS.031
- ☐ **Maelstrom** (Marvey Mills) Vertikalscrollande skjuta-ned i bägge riktningarna. Snabbt. STBS.011
- ☐ **Missile Alert** (Robert Leong) Klassiska Missile Commander i en annorlunda och betydligt svårare version. Rekommenderas de som vill ha något att bita i. STBS.066
- ☐ **Mission Deadzone** (Philip Bishop) Skjuta-ned-spel i rymdgrottor. STBS.045
- ☐ **Mr Dig + Tank Battle** (Robin Edwards) 2 Klassiker. Gräv gångar och styr stridsvagn. STBS.037
- ☐ **Onyx** (Robin Edwards) Vælgjort sidscrollande arkadspel. Stora sprites. STBS.039
- ☐ **Pacman ST** (Robert Leong) Klassiska Pacman i en definitiv version för ST. Spelplanen är ca: 2 ggr större än monitorskrämen. STBS.070
- ☐ **Paco and the Tunnels of Doom** (Keith Bearman) En variant runt temat Boulder Dash. STBS.067
- ☐ **Parabellum** (Alex Dewdney) Plattformspel. STBS.018
- ☐ **Perils of Penfold** (Philip Bishop) Som Penfold skall du utforska ett större grottsystem i detta Mario-inspirerade spel. STBS.015
- ☐ **Perplexia** (Dave Manning) Utforska grottor & Plocka nycklar. Med editor. STBS.047
- ☐ **Psicotic** (Philip Rankin) Ett sidrullande skjuta ned. Definierbara tangenter och rekordlista. STBS.027
- ☐ **Quest for Galaxia** (Gary Wheaton) Skjuta-ned-spel. Skrivet som hyllning till Ataris gamla Galaxia. STBS.030
- ☐ **Ranaway + Rotatus** (Skellem + Loton) Tag dig igenom ett grottsystem utan att nudda väggarna + Undvik fienden genom att rotera utmed skärmkanten. STBS.032
- ☐ **Scary** (Eddie Bryan) Arkadäventyr, utforska det mystiska huset som fleddermus. STBS.025
- ☐ **Slippery Sid** (Neil Scrimgeour) Styr en liten mast på skärmen. Är frukt men se upp eftersom den växer hela tiden. STBS.024
- ☐ **Space Blob** (Robin Edwards) Kul plattformspel. Smidigt och lagom svårt. STBS.023
- ☐ **Space Duel** (Chris Jeffery) Spel för 2 personer. Välj ditt rymdskepp och utkämpa en duell till det bittra slutet. STBS.051
- ☐ **Space Invaders + Detonator** (Leong + Blair) Klassiker i välgjort utförande + minnesspel; färg och tonsekkvenser. STBS.050
- ☐ **Sub Hunt + Sea Fisherman** (Bros + Dowers) 2-mans spel. Pricka flygplan & varandra med helikopter och u-båt. + en sportfiske-

simulator (den enda). STBS.028

- ☐ **Tri-Heli** (Gary Wheaton) Två enkla spel och ett par demokärmar. STBS.019
- ☐ **Twot Tot** (Stephen Allen) Utforskning och plattformar är ledorden i detta arkadäventyr. STBS.097
- ☐ **Zenith** (Gary Wheaton) Skjuta-ned-spel för två personer. Smidigt meed hyfsad grafik. STBS.013
- ☐ **Zyklop + Kahn** (Markus Kronenberg) Hjälp en Cyklop att äta ädelsten men rusa inte in i en vägg eller gå på en dödskaile + Placera de blå lådoma på plats men tänk på att de bara går att skjuta. STBS.049
- ☐ **Operation Angelica** (Camy Martens) Rädda strandsatta soldater men se upp för minor. STBS.020

#### Bandit

- ☐ **Bandit** (Gary Wheaton) Prydlig enarmad bandit med massor av finesser. Billigare än på "riktigt". STBS.022
- ☐ **Moneyspinner** (Jim Holmwood) En enarmad bandit med alla de finesser man kan förvänta sig. STBS.010

#### Brädspel

- ☐ **Bridge-It + Snakes** (Donald Campbell) Två vanliga brädspel. STBS.092
- ☐ **Firegame** (Mike Duncan) Ett spel som liknar Monopol men man bygger ett hus i stället för en stad. Ett tu tre kan det börja brinna. STBS.074
- ☐ **Safe as Houses** (Ven'ra) Ett välkänt brädspel med nytt namn, så man undgår andras Monopol. STBS.034
- ☐ **Othello + Stack'em up** (Holmwood + Donnelly) Othello behöver ej förklaras. Det andra spelet är en unik blandning av Tetris och Columns. Bör provas. STBS.004

#### Frågesport

- ☐ **Football Genius** (Camy Maertens) Hur mycket vet du egentligen om fotboll? Testa dina kunskaper i detta pryldiga spel. STBS.057
- ☐ **Make a Break** (Martyn Brown) En TP i form av biljard med flervalsfrågor. STBS.017

#### Diverse

- ☐ **States and Countries** (Mike Duncan) Lär dig Englands grevskap, Skotlands delar eller USA:s stater. Plus liknande för Irland och Wales. STBS.098
- ☐ **Pipeline Deuce Letters Jumping Ghost** (Geoff Camp) Tre spel från Australien och en variant på Jumping Jack. Kul! ST.095
- ☐ **Budgie's Crosswords** (Jim Holmwood) Lös korsord på engelska. Har du Fast Basic kan du konstruera dina egna. STBS.038
- ☐ **XWPuzzle** (Jeffery Heywood) Ett program som skapar och / eller löser korsord. Engelsk ordlista men en editor finns som gör att man kan tillverka sin egna svenska ordlista. STBS.048
- ☐ **BallPark** (Andrew Oakley) Styr en boll genom en labyrinth och undvik hinder. Enkelt men kul. STBS.085
- ☐ **Hyleilos** (Markus Kroneberg) Pusselspel med tidsfaktor och livsfarliga väggar. Mycket välprogrammerat. STBS.084

#### Fotboll, hästsport

- ☐ **Football 88** (Simon Rush) Led ett fotbollslag genom de europeiska kupperna.

STBS.002

- ☐ **Football Magic** (The Untouchables) Ett fotbollmanagerspel för de som vill leda ett lag från division 4 till seger. Källkod i GFA ingår. STBS.094
- ☐ **Horse Racing Simulation** (Mark Love-day) Köp dig en travhäst eller satsa pengar på toto. Billigare än verkligheten. STBS.089
- ☐ **Super League Soccer** (Adam Medley) Lejd ditt fotbollslag genom ligamatcher, träning och skador. Pengar & liniment. STBS.056

#### Puzzelspel

- ☐ **Tablit 2** (Andy Osborne) Ett alfabet-liknande spel där varje ord skall börja på samma bokstav som det föregående slutade på. STBS.069
- ☐ **Pro Darts** (Martyn Carr) Pilkastning. Betydligt säkrare än på riktigt. Och minst lika svårt. STBS.005
- ☐ **Bomb Disposal** (Mike Duncan) Placera dioderi ett kretskort men undvik att få bomben att explodera. STBS.099
- ☐ **Clacker** (Stephen Allen) Bilda rader av fyrkanter av samma färg. Svårt tålmodsspel. STBS.078
- ☐ **Clunk** (Stephen Allen) Para samman block av samma typ för att få bort dem från spelplanen. Kul! STBS.076
- ☐ **Escapade** (Kathy Steinbach) Ett mycket annorlunda och speciellt pussel. Kan ej beskrivas - bör spelas. STBS.102
- ☐ **Flipped** (Andrew Oakley) Flippa fyrkanter med hjälp av givna mallar. Mycket vanebildande. STBS.091
- ☐ **Match-It** (Steffen Fischer) En variant kring Shanghai men annorlunda. STBS.090

#### Rollspel/Strategispel

- ☐ **Carrier Attack** (Keith Bearman) Sänka Fartyg" till Atarin. Många effekter och snugg grafik. STBS.026
- ☐ **Dark Wars** (Adam Medley) Ett trivsamt rollspel av Dungeon Master-typ. Ej realtid och därför betydligt mer strategiskt. STBS.071
- ☐ **Overlord** (T.C. Basset) Talespinproducerat strategispel. STBS.046
- ☐ **Speculator** (Camy Maertens) Gissa på aktiemarknaden. Skall de gå upp eller ned? STBS.008
- ☐ **Tycoon** (Simon Rush) Ett mycket välgjort strategispel om mineralletning och exploatering. STBS.009
- ☐ **Space Weller** (Simon Wisher) En korning mellan Columns och 4-i-rad. STBS.063
- ☐ **Hi Roller & Pair Off** (Donald Campbell) Sällskapsspeletn Yatsy och Patience med musik. STBS.096
- ☐ **Sharks** (Donald Campbell) En annorlunda variant av Hangman där man sakta knuffas ut mot hajarna. Med ordlistskapare. STBS.079

#### Äventyrspel

- ☐ **Chiropracist in Hell** (Gareth Lucas) Textäventyr med miljöer lagd i mystiska berg där spelaren, som utbildad fotvårdsspecialist, nödländar med sin hängglidare. STBS.055
- ☐ **Dead or Alive ...?** (Kev Davis) Tvådelat textäventyr med god stämning. Skrivet i STAC. STBS.081
- ☐ **Death Camp** (Dave Blower) Fly från det



# OPEN FILE

## SHN:S RADANNONSER

För endast 10:- får du en annons i SHN. Skicka bara in den ifyllda radannonskupongen tillsammans med antingen o-frankerade 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, 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.

Annonsor 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 9-92 är 7 September

## SÄLJES: C64

C64 dator, bandstation, spel, joysticks. Pris 300:- Tel: 0476-125 07.

C64 med bandstation, 150 st turbospel, joystick, 6 cartridge-spel och 16 originalspel. Högstbjudande, minst 1000 kr. 0586-326 53, Jerry.

C64: Handic modem + teledata 150:- Promal Prog. språk 150 nypris 900, Codewriter prog Designer 50 mm. Allt nyskick. 046-14 88 63.

OC-118N drive säljes. 100% kompatibel med C64 + 30 disketter + diskbox + demos + spel billigt vid snabb affär. Ring: 0470-452 97.

C64 orig 50:-/st: Winter Olympiad, Streets Sports Soccer, License to Kill, Spy vs Spy 3 och Daley Thompsons Super-test. Skriv till Mikael Wetterhall, Svarvaregatan 14, 603 60 Norrköping.

Orig.prg till 128/64 disk: Digitalker 128 P250:- CadPak 128 P350:- Last Ninja 3 P200:- Chase HQ P150:- Tel: 0620-142 622 eft kl 17.00.

## 3,5" Märkes DISK1:er i 10-pack - MF-2DD & MF-2HD

12 etiketter i 4:a färger / förpackn.

**4.19**  
Kr/DISK1 MF-2DD

Välj rätt-  
Välj DISK1

**8.49**  
Kr/DISK1 MF-2HD

10-års  
Garanti!

Faxa in din order på:  
0300/  
608 90

24-timmars  
orderservice  
0300/  
625 00

Öppet:  
Fredagar 12-18  
Lördagar 11-14

Öppet juni-augusti ring för info!

Inkl. moms, exkl. frakt

# DISK1

Box 179, 439 24 Onsala

Direktförsäljning:

# DISK1 - Göteborg

Vasagatan 43 A, 4 vån. Tel. 031-7 784 884

VASAGATAN  
N  
Y  
N

64 stycken 64-spel på tape, disk & cartridge + diskettboxar 1300:- Mest på disk. (Orig) Tel: 031-30 66 78 (Mikael).

PD-diskar till C64. Vi har 113 st + några GEOS-PD en del imp direkt fr USA av oss. Lista på PD-progr. för 30:- sänds till: P. Almstedt, S.Kyrkvägen 1, 693 70 Åtorp. Tel: 0551-303 22.

## SÄLJES: AMIGA

Nya bra och billiga PD-program. Beställ list/info-disk endast 10 kr på PG 642 18 00-1, Niklas.

Skolstart! Glosprg förhör sv-utländska o tvärtom. Missade glosor kan tas om. Glosoma kan sparas. Matteprg förhör de fyra räknesätten. Missade tal kan tas om. Även till PC (3,5") o C64. 40:-/st, 60:- för båda. PG 628 08 94-4F.Hildebrandsson. T: 0303-22 33 86.

1 Gör om din Amiga till en PC 20 kr 2 Demomaker med 7 extradiskar 140 kr. 3 Odyssey 45 min anim 5 disk 95 kr. PG 641 94 76-4.

AMOSupgraderingar AMOS 1.34 och AMOSCompiler 1.34 20 kr/st Bra PD, mycket demos, beställ PD-lista 15 kr. PG 641 94 76-4, Hans.

Se hit! Lotto-system säljes 20 kr + en disk. Spellösningar säljes ca 20 st. Skriv till Märten Johansson, Renbergsvägen 4, 820 40 Järvsö.

Originalspel Amiga 500: The Kristal, Iron Lord, Swords of Twilight, Keep the Thief, The Hound of Shadows, Onslaught,

## DISKETTER

	DD	HD
3,5"	3:49	7:90
5,25"	3:50	5:90

Livstids Garanti!

Förpackade 10st/box inkl etiketter. Moms ingår, endast frakt tillkommer. Priserna gäller vid köp av 100st.

**J & M ENTERPRISE AB**  
Hemmestorp 32, 270 35 BLENTARP

Tel 046-818 14  
Fax 046-80 200

50 kr/st. Realms 150, Lost Patrol 150, Lord of the Rings 200. Alla för 700 kr. Tel: 031-40 42 32.

## SÄLJES: ATARI

Atari 1040 STE med Familjepack (12 st Nyttoprogram och spel) säljes. Pris. 3900:- Ring: 033-13 48 23.

Atari 520 ST med mus, joyst., 2 diskdrives, ca 50 spel.  
(Forts. på sid 48)

# BILDJAKTEN 7

## VINN ETT AV 10 PROGRAM

Klarar du av att hitta bilderna? Bildjakten rullar vidare och 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 i denna omgång presenteras i nummer 9/92

### SÅ HÄR GÖR DU:

I rutan här intill 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 10 September 1992

Lycka till!

## VINNARNAS I

### "BILDJAKTEN" 5 "

Tibor Baranyi, Malmö  
Pontus Bengtsson, Rimbo  
Henrik Bäckdahl, Bankeryd  
Fredrik Dahl, Vetlanda  
Rickard Lundahl, Örebro  
Per Pålsson, Trelleborg  
Emin Sabovic, Halmstad  
Tuomo Slunga, Haparanda  
Joel Stenow, Surte  
Patrik Wredendahl, Östersund

## GRATTIS!!!

Priserna har skickats ut.

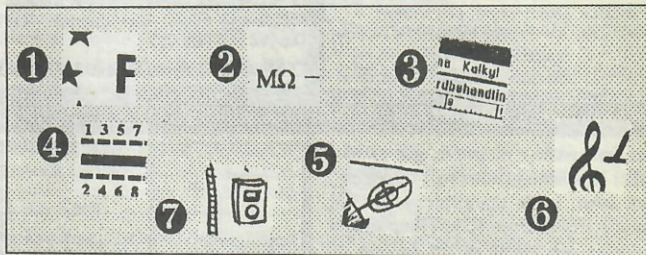


Bild nr 1 fanns på sid	<input type="text"/>	Bild nr 5 fanns på sid	<input type="text"/>
Bild nr 2 fanns på sid	<input type="text"/>	Bild nr 6 fanns på sid	<input type="text"/>
Bild nr 3 fanns på sid	<input type="text"/>	Bild nr 7 fanns på sid	<input type="text"/>
Bild nr 4 fanns på sid	<input type="text"/>		

BILDJAKTEN 7/1992

Namn: .....

Adress: .....

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

Dator: .....

Kupongen skickas i ett frankerat men ej egenklirat kuvert till:  
Selda Media, Box 152, 448 23 Floda.

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







**Atarister !!!**  
 Har Ni råd att missa  
 10.000-tals PD-program ?  
 Har Ni det så beställ inte  
 vår diskatalog för 15 kr  
 via PG 987711-9 hos  
*Vera Electronic*  
 Folv. 1 961 46 Boden  
 ☎ 0921-656 22

Mossbergsvägen 11, 826 36 Söderhamn.

## BREVVÄNNER

**C64-polare** sökes för byte av demos. Skriv till: Mattias Johansson, Snapphanevägen 3 A III, 371 40 Karlskrona.

**Gratis PD** i Amigaklubb. Infoblad fås mot två frimärken på : AFA, Gunnaredsterrassen 9, 424 66 Angered.

Amigakontakter sökes för byte av demos mm. Skriv till Mattias Persson, Fackgatan 27, 275 36 Sjöbo.

**Assemblernybjörjare** på Amiga söker kontakter för utbyte av erfarenheter, demos mm. D. Scholder, Moängsvägen 21, 667 00 Forshaga.

Amigakontakter sökes för byte av demos. Ring eller skriv till: Fredrik Arnell, Finningevägen 53B, 645 40 Strängnäs. Tel: 0152-170 95.

Amiga grupp söker Coders, Grafix och Musicians, Skicka gärna med ngt du har gjort. Skriv till: Fredrik Johansson, Grönvägen 2 B, 232 32 Arlöv.

**Atari ST(E)** kontakter sökes för byte av Demos, Sources, Tips PD mm. Har mkt gott! Robban Holmqvist, Ringvägen 41, 610 20 Norrköping. Garanterat svar.

**ST/STE-ägare** sökes för byte av demos mm. Skriv eller ring till Henrik Åström, W.Gibsons v. 11, 433 76 Partille. Tel: 031-95 66 00. Svarar alla.

**ST/STE-ägare** sökes för demobyte. Hör av er till: Mandus Skön, ST Beddinge 19, 230 20 Klagstorp. Tel: 0410-252 13.

**En nybliven PC-ägare** söker andra ägare för byte av tips mm. Mest intresserad av spel men även av en del nytto. Skriv till Johan Nilsson, N. Rönnebergavägen 246, 261 76 Åsmundtorp. OBS Tveka inte!

**PC-ägare** sökes för byte av PD-spel. Obs endast 3,5" Skriv till: Patrik Johansson, Kläppvägen 19, 904 21 Umeå.

## BBS

**J.O.J. Databas** är öppen för alla datafreaks från kr 2000-2300. Tel: 08-792 40 58.

**Chaotic BBS** endast Atari! Öppen 22-07. 300 - 2400 BPS. Tel: 0456-251 34.

**Ring the Toxic BBS!** Endast Atari! 1200-9600 BPS Öppen dygnet runt Tel: 013-12 89 07. Mycket filer! Demos, moduler, midi, asm.

**Red Dawn.** Amiga & Atari



*"Hörru! Vi vore allt bra dumma om vi sprang rakt igenom den här gången också. Vi tar lite tid på oss så stämmer inte deras beräkningar och vi får mer ost!"*

öppen 24h. Tel: 0753-308 10.

**Input BBS** 24hours Mycket filer till PC men även Amiga. 9600 V42bis. Tel: 0152-162 60.

**Second Church BBS**, enbart Atari ST, 300-2400 BPS. Öppen 18-07, 054-15 28 64.

**Ring Modema Tider.** BBS för PC & Atari. Öppen dygnet runt. Tel: 0302-361 39, 2400-9600 8 1 N.

**Ring Pentagon BBS.** Nu öppen alla dagar 24 timmar. Mycket textfiler!! Tel: 0505-309 65.

**Ring SuperBase BBS** för PC. Öppet dygnet runt. Tel: 016-35 33 44.

**Ring Starhammer BBS.** Basen med filer för PC, Amiga och ST, öppen 24 hrs. Tel: 0171-960 08.+

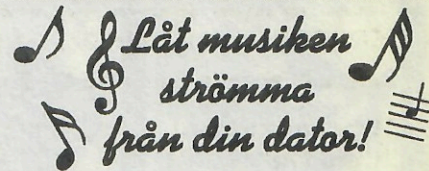
**Mental Institute BBS!** 105 Mb HD mm. Call it now! Öppen: Helg 24h. 0346-827 15.

**Manusstopp för radannonser till nr 9-1992 är den 7 September**

## SOUND BLASTER

DE KOMPLETTA LJKORTEN TILL DIN PC!

## SOUND BLASTER



### VI ÄR BÄST PÅ SOUNDBLASTER!

Vi levererar alla kort direkt från lager mot pf. Alla som köper SB-kort av oss blir gratis medlemmar i SB-Klubben, med BBS, 15% rabatt på tillbehör, medlemstidning mml

Beställ gratis info på genom att ringa, faxa eller skicka in kupongen nedan i ett ofrånkerat kuvert!

Frisvar, Lagans DatorService, 340 14 Lagan

**031 - 380999**

Reläns: 0372-35133 Lagans DatorService HB

**Ja!** Skicka genast mer information om SB-korten och tillbehör

Namn/företag: \_\_\_\_\_ Adress: \_\_\_\_\_ SW 6-92

Ring oss för att få det bästa erbjudandet! Tele/Fax: \_\_\_\_\_

## MA-DATA

### BRA SPEL TILL BRA PRISER!

Civilization (F)	348:-	AMIGA
Civilization	398:-	PC 3.5
Covert Action	348:-	AMIGA
Eye of the Beholder 2	368:-	AMIGA
Epic	298:-	AMIGA, ATARI
F-1 Grand Prix	328:-	AMIGA, ATARI
Falcon 3.0	528:-	PC 3.5
Populous II	328:-	AMIGA, ATARI
Railroad Tycoon	328:-	AMIGA, ATARI
Special Forces	328:-	AMIGA, ATARI

DETTA ÄR BARA ETT UTDRAG UR VÅRT SORTIMENT. RING FÖR MER INFORMATION  
 MA-DATA Box 15024, 700 15 ÖREBRO  
 ORDERTEL: 019-253743 9-20 alla dagar  
 ★ AMIGA ★ ATARI ★ IBM-PC ★

## SOFTWARE EXPRESS

- Strategispel •
- Simulationsspel •
- Rollspel •

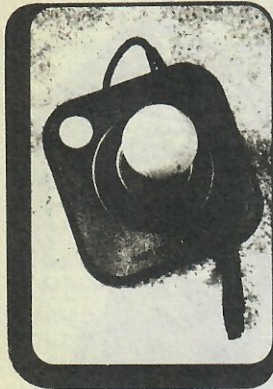
• AMIGA • ATARI •  
 • C-64 • MAC • PC •

BUTIK & POSTORDER  
 Tel: 08-714 99 32

Wollmar Yxkullsgatan 9,  
 ligger 20 meter från tunnelbanestationen: Mariatorget!

# Marknadsledande joysticks med kvalit !

Du finner dom i  ver 200 v lsorterade datorbutiker & leksaksaff rer runt om i landet



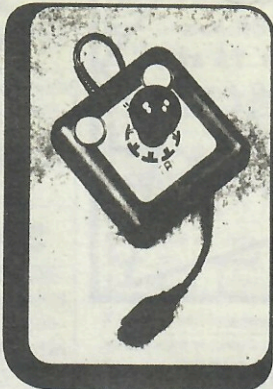
RED BALL



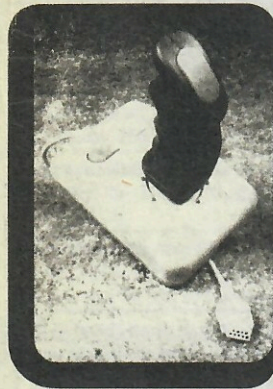
THE BOSS



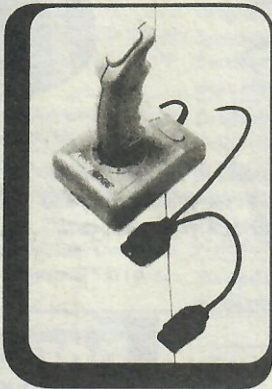
ANALOG PLUS



TAC-2



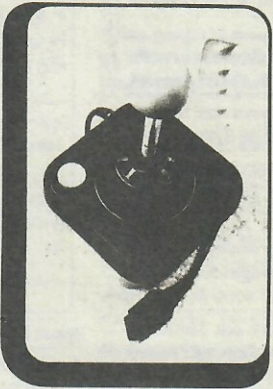
TAC-30



ANALOG EDGE



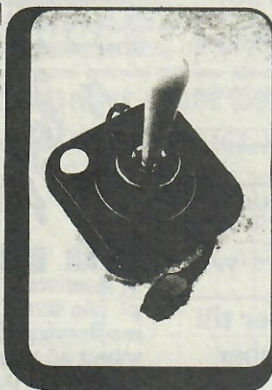
TAC-50



SUPER 3-WAY



SLIK-STICK



BAT-HANDLE



ANALOG XTRA



ERGOSTICK

Suncom  r sedan l nge marknadsledande p joysticks. Med  ver 20 olika modeller av analoga & digitala till bl.a. Amiga, Atari, C-64, Sega, IBM PC, Apple m.fl. kan du vara s ker p  att hitta en som passar just dig.

 vriga tillbeh r som finns  r bl.a. m ss, trackballs, printerst ll, gamecards, musmattor, dokumenth llare, cleaning kits & mycket mer. Bes k din butik f r en n rmare titt p  alla Suncom-produkter som finns!

## Distribut rer till fackhandeln:

STOCKHOLM:..... Ing. f:a Ingemar Beckman AB.....08-390405  
V STER S:..... DC Grossisten AB..... 021-124800  
G TEBORG:..... Office System Supply AB..... 031-127600  
SUNDSVALL:..... Datagrossisten i Sundsvall AB..... 060-174890  
ESL V:..... Grossanova AB..... 0413-15900



# Varför slita hårtestar

# och annat.??



## När Du kan prenumerera?

### 175:-/10 nr!

### inkl. 1 st PD-diskett

(Om du har en PC, Mac, Atari ST eller Amiga)

## FÖRDELAR:

- ✓ Tidningen i brevlådan veckan innan den finns butikerna
- ✓ Billigare! Du tjänar 14:- jämfört med lösnummerpris!
- ✓ Du missar inget nummer



Gör slag i saken nu, fyll i och skicka in denna kupong. Portot är redan betalt!

Ja, jag vill börja att prenumerera på SHN 10 nummer för 175:- Jag vill ha en PD-diskett för Atari ST Amiga Macintosh PC 3.5" PC 5.25"

Här är mina uppgifter:

Namn: \_\_\_\_\_

Adress \_\_\_\_\_

Pnr/Ort: \_\_\_\_\_

Tel: \_\_\_\_\_ Född år \_\_\_\_\_ (Endast årtal)

Dator: \_\_\_\_\_ Ange märke

Prenumerant tidigare?  Ja  Nej

Målsmans underskrift om jag är under 16 år.

SVENSKA  
HEM-**DATOR**  
Nytt

Frankeras ej  
Mottagaren  
betalar portot

**Selda Media**

**Svarspost**

**Kundnummer 410 130 000**

**448 23 Floda**

# Inget annat 16-bits TV-spel har lika många...\*



Mega Drive.  
Cirkapris 1.695:-

starka  
spel.



# 80

**MEGA DRIVE** är marknadens starkaste 16-bitsmaskin. Mega'n har en fantastisk grafik, stereoljud i höjdarklass och pålitlig teknik. Du håller högsta fart från första spelminuten till den sista! Dessutom: Du har massor av spel att välja bland. Just nu strax över 80 stycken – och det kommer ständigt fler.

**\*Det kommer minst 4 nya spel varje månad!**

Senaste SEGA-nytt hör du på telefon 020-74 40 41. Kostar bara som ett lokalsamtal!

OBS! Spelen kan också hyras i välsorterade videobutiker!

# SEGA

HÄR BÖRJAR ÄVENTYRET!



*Bilden ljugar! Om man staplar 80 Mega Drive-spel blir stapeln mer än 2 meter hög!*

OBS! Angivna priser är cirkapriser och kan variera något mellan olika butiker.

SEGA marknadsförs av BRIO AB/PlayMix, 283 00 Osby.