

SVENSKA
HEM-



DATOR

Nytt

Nr 8-1992

17 Sep - 15 Okt 1992

Pris: 18:90 inkl. moms

ACORN 3000

En ulv i fårkläder

Elite 2

Datorvärldens stora klassiker får snart en uppföljare. Läs om utvecklingsarbetet  6-7

PD

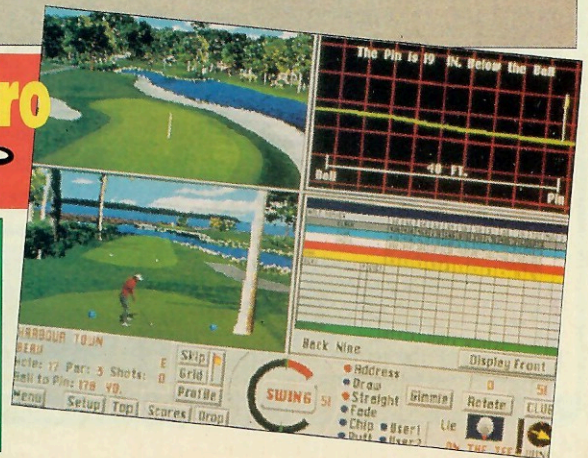
Läs om Månadens diskett för PC, Mac, Atari & Amiga. S:24

LINKS 386 Pro

Ett Golfspel för entusiasten! 

Andra speltester i detta nr:

Dojo Dan, Guy Spy, Lure of the Temptress, Hook, Pools of Darkness. Push Over, Laura Bow, Super Tetris och många andra. Sid: 28-35

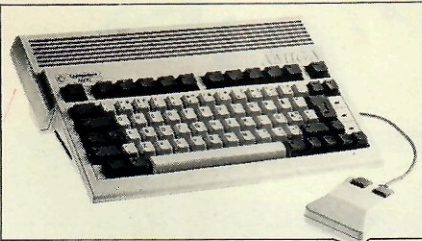


LANDBERGS - Amigavaruhuset

AMIGA-SPALTEN

AMIGA 600

Ny modell i AMIGA-serien. Mer kompakt än sin föregångare AMIGA 500 med inbyggt hårddisk-interface och en ny typ av expansionsport. Dessutom har den videointerface, RF-modulator och WB 2.05 inbyggda!



- Ren AMIGA A600 2 års garanti 3.599:-
- MINNE 601 - 1 MB till A600 (Original).. 899:-
- MINNE 1 MB - annan tillverkning 599:-

AMIGA 600HD

- Hemdator A600 HD med 40 MB's HÄRDISK där ca 10 MB är laddad med massor av bra nytto- och spelvara samt joystick o musmatta 5.299:-
- DAMMHUV till A600 - Mjuk 39:-

AMIGA 500+

- Ren AMIGA 500+ 2 års garanti 3.349:-

AMIGA 500

- Hemdator A500 1.3 med 2 års garanti .. 2.899:-

AMIGA 2000

- AMIGA 2000 med 2 års garanti 5.889:-

- RF-Modulator (TV-ingång) 249:-

LANDBERGS satsar på BÄSTA MONITORKÖP!

MONITOR PHILIPS 8833 MK2

Bäst i test! (Se AMIGA FORMAT Sept -92/nr 38!)

2.399:-

EXTRA! 20 första kunderna på vår nya monitor får gratis spelet LOTUS TURBO 2!

PS! BONUS-PRIS om Du handlar för minst 250:- kr. Köp en jättebra JOYSTICK med 6 mikroswitchrar för ENDAST 59:-!!!

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:-

FYND-RUTAN

- DAMMHUV i hårdplast till A500/2000..... 59:-
- DISKBOX med läs för 100 st 3,5" 69:-
- DISKBOX för 120 st 5 1/4" 39:-
- DISKETTER 3,5" Sony Bulk DS/DD..... 33.99
- MUSMATTA 29:-

STAR-Skrivare

- LC20 - 9-nälars svart/vit 1.789:-
- LC24-20 - 24-nälars svart/vit 2.649:-
- LC200 - 9-nälars flerfärg 2.399:-
- LC24-200 - 24-nälars flerfärg 3.749:-

Till alla skrivare har vi program och kablar!

POSTORDER-NYTT

Nu finns svensk instruktion för Dig som vill lära Dig att rätt använda Din Amiga och WB 2.0 alternativt WB 1.3. 75 mins VHS för både noviser och proffs!

199:-

Endast hos LANDBERGS!

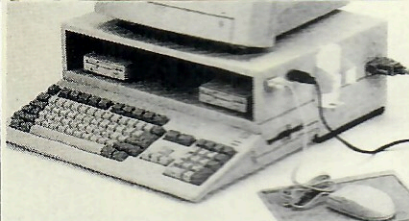
UTRUSTNING

- ACTION REPLAY till A500 - V.3! 699:-
- ADAPTER INTERFACE - 4-spelar 99:-
- AMAS 2 - Sampler + Midi - Ny! 799:-

- AMOS GAME CREATOR 369:-
- AMOS COMPILER 229:-
- AMOS 3D GRAPHICS 259:-
- EASY AMOS 329:-

- AT ONCE PLUS 16 MHz/286 2.699:-
- BOOT-SELECTOR df0/df1 99:-
- BOOT-SELECTOR dito elektronisk 199:-

CONTROL CENTER



- Inbyggnadslåda i metall inkl. dammhuv, musmatta och hållare för mus 749:-

- DCTV/PAL - Otroligt grafikort! 4.499:-
- DIGIVIEW MEDIA STATION med Digipaint III, Digiview Gold 4.0 och Elan Performer 2.0 1.399:-
- DISKDRIVE 3,5" internt till A2000 579:-
- DISKDRIVE CUMANA till A500/600 med dammlucka o av/på - bästa köp! 569:-
- JOYSTICK TAC 2 99:-
- OPTISK MUS GOLDEN IMAGE 389:-

Utrustningsspalten visar en del av sortimentet!

POWER SCANNER

En otroligt bra handskanner med de bästa värdena i test! 100-400 DPI Scanning Resolution och med 64 gräskalor. Thru-port för printer. Mjukvara:

Full Screen Image Editor • Interlace av/på • Editörer gräskale- och färgbilder med full multi-tasking • Automatisk selektion och unik Thru-Feels realtids-scanning = du vet direkt om du skanner för fort!

1.449:-

- SOUND ENHANCER - Vilket ljud! 449:-
- SOUNDBLASTER till PC m stereochips 1.299:-
- SOUNDMASTER 1.399:-
- STEREO SOUND SAMPLER - Amitech 100kHz m mikrofoningång 569:-
- TECHNOSOUND med mjukvara TURBO STEREO DIGITIZER - Bäst! 349:-
- VIDI AMIGA COMPLETE COLOUR SOLUTION inkl RGB SPLITTER 1.399:-
- WORKBENCH 2.0 - uppgradering för AMIGA A500 749:-



Öppet: Mån-fredag 11-18

Postorder:

Box 70
196 22 KUNGSÅNGEN
Tel 08-581 650 35
Fax 08-581 702 50

AMIGA-butiken:

Mätarvägen 5B
Kungsängen
Tel 08-581 650 65
Ej postorder

SPEL

- ADDAMS FAMILY 239:-
- AIRBUS 320 349:-
- AIR SUPPORT 259:-
- ANOTHER WORLD - Nytt! 239:-
- APYDIA - Nytt! 249:-
- A10 TANK KILLER 199:-
- A10 TANK KILLER II 299:-
- AWESOME 129:-
- B17 FLYING FORTRESS 329:-
- BATTLE ISLES - Toppen! 199:-
- CALIFORNIA GAMES II 239:-
- CHESSMASTER 2100 199:-
- CIVILIZATION - Nytt! 299:-
- DEATH KNIGHT OF KRYNN 199:-
- DELIVERANCE 249:-
- DEMOLITION 49:-
- ELVIRA II 299:-
- EPIC 239:-
- EYE OF THE BEHOLDER II 269:-
- FIGHTER MISSION 49:-
- FINAL BLOW - Boxning! 99:-
- FIRE AND ICE - Nytt 249:-
- GAMES'92 249:-
- GUY SPY - Nytt! 349:-
- HARLEQUIN 199:-
- HARPOON V.2 279:-
- HOOK - Nytt! 239:-
- HUDSON HAWK 199:-
- HUMANS 249:-
- JIMMY CONNORS TENNIS 389:-
- J. WHITES WHIRLWIND SNOOKER 189:-
- JAGUAR XJ 220 - Nytt! 239:-
- J. BARNES EUROPEAN FOOTBALL 239:-
- J. MADDEN FOOTBALL 239:-
- KICK OFF III - Nytt! 249:-
- KINGS QUEST IV - Sierra! 279:-
- KINGS QUEST V - Sierra! 349:-
- KNIGHTMARE 299:-
- KNIGHTS OF THE SKY 219:-
- LOTUS TURBO III Final Challenge 249:-
- LURE OF TEMPTRESS 299:-
- MEGA FORTRESS 299:-
- MEGA SPORTS - Nytt! 249:-
- NIGHTBREED 149:-
- NOVA 8 - Nytt! 349:-
- PACIFIC ISLANDS Team Yankee 2 299:-
- PROJECT X - Nytt! 239:-
- PUSHOVER - Nytt! 239:-
- PUZZNIC 99:-
- QUEST FOR GLORY II - Sierra! 289:-
- RAILROAD TYCOON 299:-
- SEA, SOFT & SUN - Ej under 18 år!!! 199:-
- SECRET OF MONKEY ISLAND II 289:-
- SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE 349:-
- SHADOW OF THE BEAST III 389:-
- SIM ANT 269:-
- SIM EARTH - Nytt! 339:-
- SUPER TETRIS 279:-
- TERMINATOR II 219:-
- THE UNTOUCHABLES 99:-
- THREE STOOGES 49:-
- ULTIMA VI 269:-
- VENGEANCE OF EXCALIBUR 299:-
- VIDEO KID 199:-

Vi har minst 100 titlar till i butiken!

NYTTO-SPALTEN

Här följer ett axplock ur vårt »nytto»-sortiment

- AMAX PLUS/A2000 - Mac-emulator! Kräver 128K-romar! Efterlängtat 3.199:-
- CROSS DOS 5.0 389:-
- MAXIPLAN 4.0 949:-
- PHOTON VIDEO 2 299:-
- PRO DRAW 2.0 899:-
- PRO DRAW 3.0 989:-
- PRO PAGE 3.0 1.449:-

MINI OFFICE /Amiga
med Database, Spreadsheet, Wordprocessor och Graphics ... **489:-**

SUPERBASE PRO IV
NY VERSION .. **1.699:-**

- X-CAD PRO - 3D 2.499:-
- X-COPY PRO 5.0 349:-

Alla priser INKL. MOMS. Frakt och PF tillkommer! Momsfritt utanför Sverige! Alla Spel och program på engelska!

**ÄRGÅNG 7,
NUMMER 8.
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 Wanlo

Prenumerationer: Löpande, 10 nummer framåt kan ske genom insättande av beloppet 175:- på postgirokonto nr: 470 50 43-0. Ange betalningsmot-tagare: 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, post-nummer 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 skriftligt. Med-sänd adresseratsvarskuvvert medporto.

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 Hemdator Nytt anordnade, tävlingar svarar pristagaren själv för kostnaden.

Eftertryck av text- eller bildmaterial utan skriftligt tillstånd från Selda Media AB förbjudes. Selda Media AB ansvarar ej för insänt, ej beställt material. Returnering av disketter, band och manus sker endast om frankerat svarskuvert medföljer.

Hej igen!

Det drar ihop sig till mässor lite varstans så här års. När detta nummer ligger ute i butikerna håller vi som bäst på med att sammanställa all information från den årliga ECTS-mässan i London. Ett reportage är att vänta i nästa nummer.

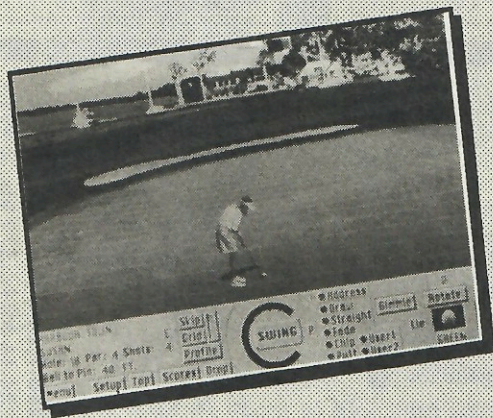
Till detta nummer lovade vi många spelrecensioner. Så har det också blivit men tyvärr har platsen tagits från PC- Mac- och Commodoresidorna. I nästa nummer återställer vi balansen lite bättre. Om huruvida Commodore 64-sidan kommer tillbaks vet vi ännu inte. Just nu når oss beskedet om att Svenska Commodore beslutat att upphöra med försäljningen av denna trojännare. Det är alltid tråkigt att läsa om hur den ena datorn efter den andra läggs ner. I dag sitter det tusentals människor runt om i Sverige med udda datorer såsom Texas, Vic 20, C64 och Spectrum. Atari ST kämpar för livet och inom den närmaste framtiden finns väl bara PC, spelkonsoller och Amigor kvar att ha kul med.

Att ha kul ja....

Det är ju detta som vår fina hobby handlar om, Att ha kul. Vi planerar en artikelserie om just detta ämne. Du som vill berätta om någon udda med kul användning av din dator - hör av dig till oss. Vem vet - kanske kan just din fantasi bli till inspiration för 1000-tals andra datorhobbyister!



INNEHÅLL



Senaste fakta om Falcon

Ataris senaste dator är på gång men kommer den till de svenska användarna?.

Se sid: 13

▲ Massor av recensioner

Dojo Dan	28
Guy Spy	28
Hook	29
International Sports Challenge ...	30
Lure of Temptress	29
Plan 9 From Outer Space	31
Pools of Darkness	30
Push Over	31
Laura Bow	32
M.fl.	

Fasta avdelningar:

PC:	Sid: 10-11
Atari ST	Sid: 12-18
Amiga:	Sid: 19
Public Domain	Sid: 24-26
Spelkonsoller:	Sid: 38-39
Bildjakten	Sid: 45
Open File: Radannonser	Sid: 45-48
Serie, Torsten	Sid: 49

Annonsörer i detta nummer:

Beckman Innov	4
BM Soft	46
Budgie	38-39
CBI	20-23

Cityfax	13
Disk 1	45
GIF-Sweden	46
I.B.A.	48
Ing F:a Beckman	44
Lagans Datorservice	47
Landbergs	2 + 37
MA-data	47
Primärdata	47
Playmix/Sega	52
Roka Trading	11
Soft Wxpress	47
Spelpoolen	50
Vera Electronic	46

Nya lågpriser på datorer

1991
20
år

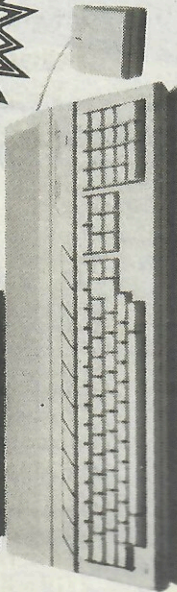
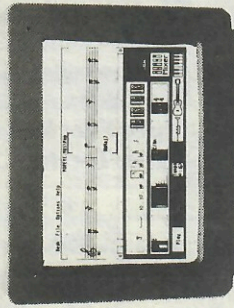


Musikdatorn 1040STE

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

3 495,-

Atari SCI435
Färgmonitor
2 475,-



vortex

KÖR IBM PC-PROGRAM
PÅ DIN AMIGA/ATARI

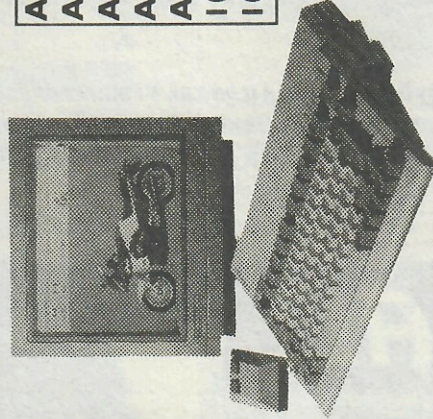
ATonce-Classic Amiga 500/500+, 286-7,2 MHz..... 1 495,-
ATonce-Plus Amiga 500/500+/2000, 286-16 MHz, 512 kb... 2 495,-
ATonce-Plus Atari ST (ej STE), 286-16 MHz..... 1 895,-
ATonce-386SX Atari Mega STE, 386SX-16 MHz..... 3 895,-

**SÄNKTA
PRISER!**

SKRIVARE - Passa på !!!

Lagerrensning av utgående modeller för Amiga/Atari/IBM.
SEMKO-godkända!
9-nålarsskrivare.... 1 495,- 24-nålarsskrivare.... 1 995,-

Commodore



A501 512 KB RAM..... 445,-
A502 1 MB RAM..... 795,-
A601 1 MB RAM..... 795,-
A1011 extern floppy..... 879,-
A590 20 MB hårddisk..... 3 395,-
1084S 14" färgmonitor... 2 485,-
1085 14" färgmonitor.... 2 190,-

Amiga 500 2 875,-
Amiga 500+ 3 295,-
Amiga 600 3 345,-
Amiga 600HD 4 990,-
Amiga 2000 5 890,-
4 extra spel ingår

Amiga 600 levereras med skolstartpaket.

Amiga 600HD - nu med 40 MB hårddisk!

COMMODORE PC-DATORER

386SX-16, 40 MB hårddisk, 1 MB, VGA..... 4 995,-
CI407, svart/vit monitor, VGA..... 1 120,-
SVI485, färgmonitor, SVGA..... 2 745,-

Priserna inkluderar moms och gäller så långt lagret räcker.
Butikstider: Måndag-Fredag 10-18 Lördag 10-14



BECKMAN
Beckman Innovation AB

POSTORDER:
Box 1007
122 22 Enskede

Tfn: 08-39 04 00 BUTIK:
Fax: 08-649 70 20 Gullmarsplan 6
Telex: 10318 Tfn: 08-91 22 00

NYHETER

● Bättre ljud på Amigan ● Ny bok för C-intresserade ● Hårddisk med 2 Gigabyte ● Fuskinterface för GameGear och Sega Megadrive

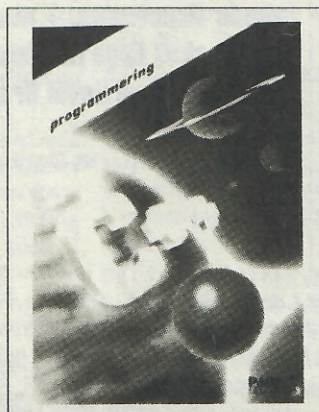
Ny bok om C

Pagina Förlags AB har ny igen kommit ut med en ny titel: C+++ Programmering, skriven av Stephen Prata.

C+++ programmering är en lättanvänd och lättläst handledning som lägger tonvikten på handgriplig inläring med korta, lätt-skrivna exempel och illustrationer.

Författaren är lärare i Astronomi, Fysik och Datavetenskap vid College of Marin i Kalifornien och har skrivit flera datorböcker, bl.a. om Unix, QuickC och QuickBASIC.

Boken är tjock, 710 sidor och kostar ca 589:- inkl moms.



C+++ programmering, hela 710 sidor

Info: Lennart Medin: 08-590 730 30.

Action Replay till Gameboy

Action Replay är ett fusk-interface som gör det möjligt att klara sig igenom besvärliga spel, lägga in oändligt antal liv etc. Till Sega GameGear finns

den redan (Se test på sidan 41 i detta nummer) men nu kommer den även till Nintendos Gameboy. Priset kommer att hamna på ca 360:-

Fuskinterface även till Sega Megadrive



Under namnet Game Genie kommer nu ett fuskinterface även för Sega Megadrive.

Priset kommer att ligga på ca 460:- när interfacet släpps ut i handeln. Detta beräknar man kunna ske någon gång under November.

Härmed finns nu olika typer av fuskinterface för samtliga spelkonsoller.

Konsolltillverkarna har inga synpunkter på dessa tillbehör då de ju ej kan användas för att kopiera spel etc. Tvärtom stimuleras intresset för spelkonsollen = alla är nöjda

Sound Enhancer Nytt ljudfilter till Amiga

Nu kan man förbättra ljudet hos sin ägandes Amiga. Sound Enhancer från Elda AB ger användaren proffsljud.

Sound Enhancer betyder Ljudförbättrare och denna låda ger Amiga ett riktigt proffsljud. Ljudkvaliten blir avsevärt bättre och riktigt njutbar. Sound Enhancer har funnit ett tag i USA och England och blivit riktigt populär där. Sound Enhancer förbättrar ljudet hos både TV/monitorn men bäst resultat får man, enligt information, med en HiFi-anläggning. Sound Enhancer kopplas till

serieporten och har ett justerbart filter upp till 20 KHz. Serieportsgenomgång för anslutning av andra tillbehör finns givetvis.

Riktpriset på denna manick ligger på 498:- inkl moms

och en recension på denna ljudförbättrare är att vänta i ett kommande nr av SHN.

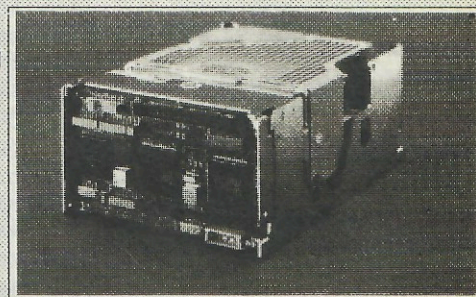
Info: Elda AB, tel: 0523-510 00.



Sound Enhancer förbättrar ljudet hos din Amiga

2000 Megabyte i hårddisken!

Här har ni värstingen! Kan den kopplas till en Amiga 500?



Tja helt otroligt är det inte, denna hårddisk har ett omställningsbart interface mellan SCSI1 och SCSI2-interface så har din dator ett anpassat interface så är det bara att tuta och köra. Det är Fujitsu som nu introducerar ett 5.25 tums skivminne med en lagringskapacitet på mer än 2 GB och en dataöverförings-hastighet på 4.7 MB/s.

Övriga fakta:

Antal cylindrar: 2179

Antal skivor: 12

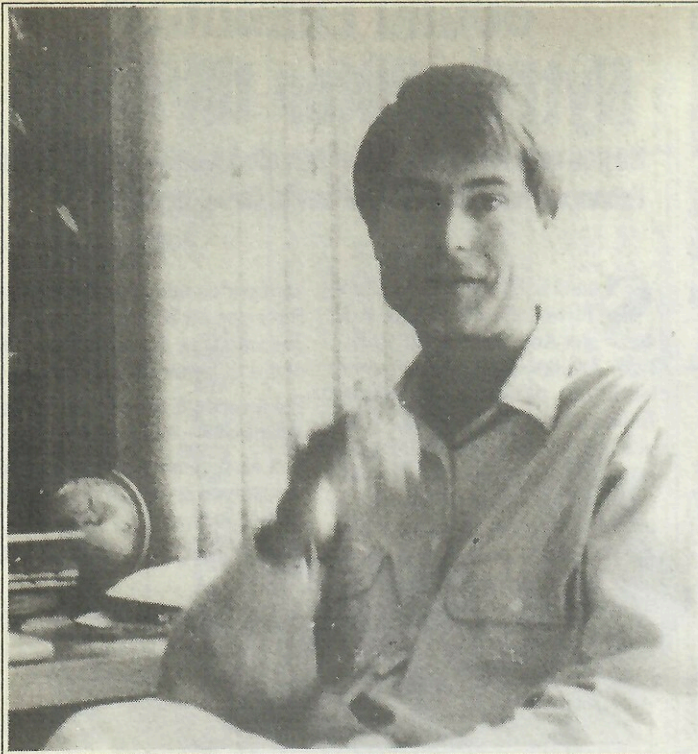
Antal läs/skrivhuvuden: 21

Överföringshastighet:

Asynkron 3.0 MB/s

Synkron 10.0 MB/s

Priset då: Ja räkna med att få lägga upp mellan 15.000 och 20000 kr (exkl. moms)



ELITE 2

en utvecklingsrapport

Elite räknas, mer rätta, som ett av datorvärldens stora klassiker. Det är länge sedan spelet kom ut och del två har varit på gång sedan 1984. Nu äntligen är spelet färdigt även om det förmodligen inte kommer att heta Elite 2. Det enda som behövs är lite extra grafik och en smula finputsning. I november räknar man med att spelet skall ligga på diskarna. Derek fick sig därför en pratstund med David Braben.

av Derek dela Fuente

David är en av veteranerna i spelindustrin och det finns nog inget spel som har sålt i såpass många exemplar som Elite. Trots detta är David en person som flyr all publicitet. Programmering är roligare.

Det är nu åtta år sedan Elite släpptes i 8-bitars format och fem år sedan spelet kom på 16-bitars. De sistnämnda var faktiskt versioner som David inte kodade själv. När vi möttes första gången för fem år sedan så arbetade han som bäst på Elite 2 och det sista han sa då var att spelet kommer att bli som Elite - men annorlunda.

Det var länge sedan du släppte ditt senaste spel. Vad har du gjort sedan sist?

Elite 2 påbörjades 1984 tillsammans med Ian Bell och övergavs 1986 eftersom de maskiner som fanns då inte hade den kapacitet vi behövde. Sedan dess har han arbetat ensam på projektet och nu kommer slutresultatet som är lika med den idé och det mål jag hade från början med Elite, men tyvärr kunde inte datorerna klara av det på den tiden.

Jag skrev också Virus på 16-bitars och Zarch på Archimedes. Jag är också nästan helt klar med SNES-versionen av Elite 2.

Elite är också klar på NES och det har jag också tagit lite tid.

Elite 2 tog tid. Varför?

Som jag sa, tekniska problem. Jag har inte gjort några som helst kompromisser beträffande idéer eller teknik. Så kan man nu t.ex. bli såväl räddad i spelet som rädda andra och detta gör Elite 2 till ett episkt äventyr förutom att det är ett skjuta- ned, handelsspel, strategispel, stridsspel m.m.

De flesta datoranvändare i dag känner nog inte till Elite. Tror du att detta kommer att påverka dem beträffande Elite 2?

Nej, detta är ett helt fristående spel. Det bygger på samma grundidé men spelas helt olika.

Du släpper det nya spelet via Konami. Varför?

Jag stämde möte med dem förra året när spelet var nästan färdigt. Jag visar bara nästan färdiga produkter. Delvis är detta ett problem som beror på att de flesta mjukvaruhusen i Europa arbetar dåligt i USA och Japan.

De licensierar spelen men jag har blivit lurad av de företag som jag arbetat för. Jag har t.o.m. hört företag som Microprose tala illa om sitt engelska dotterbolag typ: "Oh nej, fler ruttna Europeiska spel nu igen!". Även från Englands sida har man varit snabba att döma ut sina egna produkter därför att de kommit från USA.

Detta var i och för sig ett tag sedan och saker och ting kan ha ändrats men jag vill arbeta för några som fanns över hela världen. Det hade varit roligare att jobba för ett europeiskt bolag men inget passade.

Jag tror att Elite 2 kommer att slå väl ut i Japan. Konami har ett stort distributionsnät över hela USA och Japan och har flera kontor i Europa. Förra året omsatte Konami mest av alla mjukvaruföretag i hela världen och då menar jag alla, inklusive Microsoft.

Du har ju varit med från början. Hur ser du på läget just nu när det kommer till frågor som program, programmerare och nya kraftfulla maskiner?

Jag ser en enorm variation i kvalitén hos programmerare. Orsaken till detta är ett stort fel som de flesta gör. Man startar ett spel, överarbetar det till den grad att man får enorma

skulder. För att kunna betala skulderna så måste man skriva ett nytt spel, snabbt. Sedan är cykeln i gång och man måste pumpa ut spel av usl kvalitet för att få omsättning. Spelet är såväl mjukvaruhusens som programmerarnas.

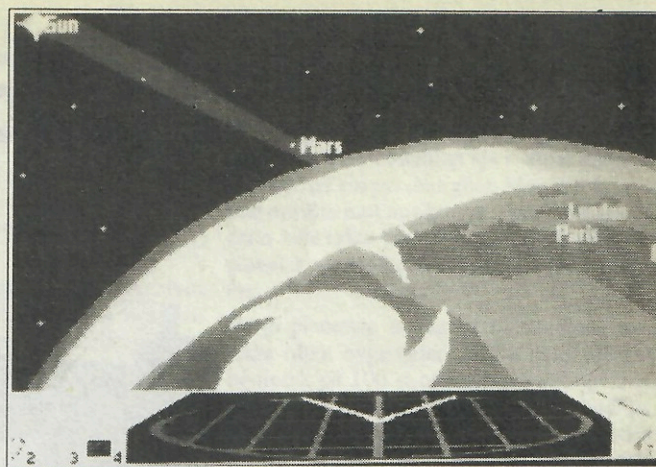
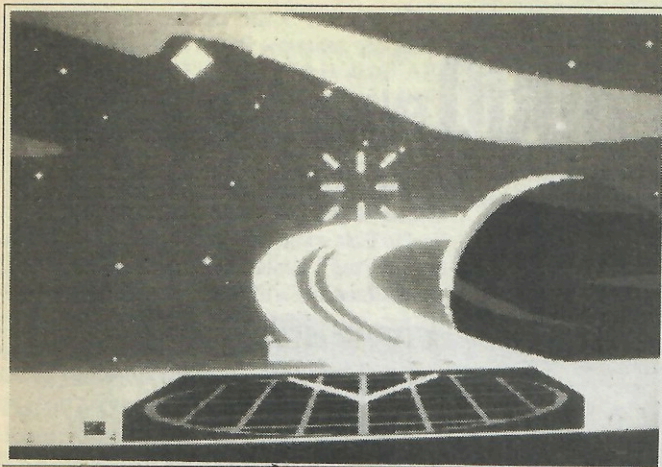
De flesta nuvarande spel liknar varandra till förvillelse. Tydligast är detta på NES. Det finns ingen anledning varför man inte skulle kunna få ex Wing Commander eller vilken annan fullständig simulator som helst till konsoll med samma kvalitet som hos datorversionerna. Orsaken till att man inte får detta är att konsolföretagen påstår att detta inte är vad köparna vill ha.

När jag hade skrivit Elite så var det många företag som tackade nej till det eftersom det skilde sig allt för mycket från de övriga poulära spelen. Det var alldeles för seriöst och det tag alldeles för lång tid att komma in i. Exakt samma problem uppstod där jag skrev Elite för NES. Man tyckte det var alldeles för sofistikerat.

Trots detta kommer jag att fortsätta jobba för Nintendo. De är ett bra företag att arbeta för. Jag har hört en massa rykten om Sega att de byter åsikt alldeles för snabbt och de kan stoppa en nästan färdig produkt efter de att de tidigare gett klartecken.

Folk som ex Arche Maclean respekterar jag oerhört mycket. Det är inte bara så att han lägger ned mycket tid på sina spel. De vimlar också av nya idéer. De nya spelen är allt för lika de gamla. Lemmings var väl OK men jag blev inte alltför imponerad. Jag spelade demoversionen och när jag hade klarat av sex nivåer så var jag nöjd.

Däremot är jag såväl förvånad som nöjd över att det inte har kommit några Elitekopior på marl -



naden.

Minns du FOFT från Gremlin. Smart och snygg programmering eller hur?

Jag tittar inte så mycket på spel. Jag besöker en del shower, det är allt.

Det enda spel som jag tyckt varit nyskapande var Populous. Jag gillar bilspel och simulatorer och ser fram emot Formula 1 på PC. Interceptor från EA var ett annat spel jag gillade. Det flög inte som ett flygplan men var kul att spela. I bland träffar jag Jez Sanz men för övrigt umgås jag inte med programmerare.

Vågra åsikter om Ataris nya Falcon?

Jag har hört en del om utvecklingsarbetet på Atari men jag måste medge att jag känner mig ganska cynisk. En av de faktorer som kan knäcka både Amiga och ST är en maskin som är kompatibel uppåt. PC är toppen i och med att man kan uppgradera och behålla sina gamla spel men systemet är bökit att arbeta med. Amigan är bra. Den har såväl multitasking som ett välgjort operativsystem.

Problemet med PC:n är att det inte finns någon standard beträffande grafik, koprocessorer, nussdrivers etc och det verkar inte heller komma någon standard så när man skriver ett spel för PC så måste man inkorporera miljontals optioner för varje maskin och detta är mycket bökit.

Arbetar du något med konsoller?

Uovisst. Elite kommer snart till NES och för illfaller skriver jag två spel till SNES. Som alla övriga programmerare skriver jag först programmet och sedan lämnar jag in det till Nintendo för inspektion och godkännande.

Är det inte begränsat att arbeta på SNES?

Nej nej nej! Det är en fantasatisk maskin och jag ser ingen orsak till att inte Elite 2 kommer att bli lika bra på SNES som på Amiga och PC.

Maskinen är inte begränsad men tyvärr har vi varit oss vid dålig programmering på den. Det finns ingen orsak varför man inte skulle kunna göra fullständiga flygsimulatorer på SNES;en. Tyvärr så verkar japanerna hålla fast vid en typ av spel och inte utveckla nya idéer. Tekniskt sett är SNES väldigt få begränsningar. Vänta tills du har fått se Elite 2 så fattar du vad jag menar.

Kommer Elite 2 även till PC ROM?

Ja, det kommer till alla format. Det finns ingen orsak varför det inte skall komma till CDTV, CDI etc.

Arbetar du helt och hållet på egen hand?

Jag har skrivit all kod själv och jag är mycket nöjd med den snabba 3D grafiken. Jag skall skriva ST och Amiga versionerna och en av mina vänner skall göra spelet till PC. På Amigan kommer jag att ha 4096 färger samtidigt på skärmen.

På PC är jag inte helt säker på att vi kommer att ha SVGA eftersom det är så bökit att standardisera spelet för alla system. Jag använder mig gärna av andra människors kunskap. Panelerna är tillverkade av en grafiker och även alla 3Dformerna.

Finns det någon orsak till att spelet heter Elite 2 och inte något annat fristående namn?

Det kommer att heta något annat typ xxxxx Elite 2 men vi håller på att registrera namnet just nu.

Vill du beskriva det?

Spelet är helt korrekt sett ur vetenskaplig synvinkel. Även om man inte kan färdas fortare än ljuset så kan man snabba upp tiden.

I grund och botten så är det originalspelet men nu är det gjort ordentligt så att det simulerar hela galaxen i detalj.

Bakgrundshistorien är att människorna har spridit sig ett par hundra ljusår omkring och resten av galaxen är utforskad. Man varpar omkring i rymden och spelet är inte lika koncentrerat på handel.

Det hela börjar på en stor rymdstation. Man har ett litet enkelt rymdskepp och dessutom har man tillgång till mängder av kartor som jag har plockat via astronomiska referensverk. Handelsfaserna från original Elite finns där men de är inte huvudsaken i spelet.

Man kan nu ex ta en närmare titt på jorden och landa i de större städerna. Landar man t.ex. i London kan man få syn på Big Ben och i Paris ritas Eiffeltornet upp. Jag har inte bestämt hur man färdas över markytan. Förmodligen med svävarbil men detta är ingen viktig detalj.

Även om man nu kan varpa runt så finns det inget som hindrar en från att stanna i samma solsystem hela tiden. Här kan man köpa och

sälja varor eller plundra. Hela poängen är att det är ett kontinuerligt äventyr så när man dockar någonstans så kan man logga in på en BBS och ta olika uppdrag.

Varje beslut man tar påverkar spelet på mängder av vis. I ettan så kunde man döda någon och det var det. Här registreras det och handlingen påverkas. Det går att plundra ett piratskepp och blåsa det i småbitar men det får även polisen reda på så det är bättre att använda subtila finesser.

Alla större planeter är korrekt angivna med rätt astronomisk teknik. Här har jag samarbetat med ett av de större universiteten. Universum kunde ha utvecklats så här.

Ta t.ex. den materia som alltid kretsar kring planeterna. De brukar samlas in större massor och detta bestäms bl.a. av planetens temperatur, gravitationen och närvaron av olika gaser. Detta låte lite väl teknokratiskt men skall man skriva ett rymdspel så är det lika bra att få alla fakta riktiga. Det hjälper också till att bestämma om en planet är bebodig.

När som helst kan man ta en titt på solsystemet och alla stjärnkonstellationer. Detta kan verka en smula tungt men man spelar Elite 2 exakt som man vill. Det finns också stridskartor där man kan se vilka skepp som finns i närheten.

Spelet är stort och det skulle ta årtal att färdas från ena kanten till den andra. Därför kan man snabba upp tiden. Allt går i realtid så mycket hinner ändra sig då. Slumpen spelar stor roll så händelserna upprepar sig dock inte.

Det finns mängder av varor att handla med men värdet ändras hela tiden. Följer man t.ex. ett stort rymdskepp som är fullastat med mat och detta skepp landar på en planet så sjunker matpriserna raskt på planeten. Det händer att man möter andra skepp. Dessa kan man antingen slåss med eller lämna i fred. Vissa varor är illegala så det gäller att intre ha dem ombord om polisen skulle göra en raid.

Man behöver inte handla med varor. I stället kan man bygga om lastrummet till passagerarutrymme och frakta folk över planeten. Det kan vara minst lika lönsamt.

(Forts. på sidan 9)

ACORN ARCHIMEDES 3000 EN ULV I FÅRAKLÄDER!



Archie 3000- ett kompetent alternativ

Vad är detta för rubrik undrar kanske någon. Jo, om vi börjar med fåret. Archimedes, eller ARCHIE som smeknamnet lyder, så är denna en mycket enkel dator att använda även för rena nybörjare. Man får nästan en liten känsla av att det är för lätt. Men varför ska man krångla till det i onödan? Acorns duktiga konstruktörer har verkligen lyckats. Efter två års programmering på hög nivå anser jag, utan tvekan, att

denna dator är den bästa jag någonsin ägt. Vad sägs om följande smakprov: Snabb processor, 1 meg ram, 0,5 meg ROM, 27 olika skärmmodes, BASIC och assembler inbyggt + hjälpfunktioner för dessa två programspråk, 4096 färger, multitasking, ramdisk, floppy disk, åtta ljudkanaler i stereo, två st högtalare, hörlursuttag, tre knappars mus, klocka med batteribackup som för övrigt minns såna saker som mus- och tangentbordskänslighet, skärmmod, monitortyp,

mm.mm. Det finns inte plats att ta med allt i denna artikel.

7-8 gånger snabbare än Amiga 500

Ulven i datorn är den otroligt kraftfulla processorn. ARM 2, eller ACORN RISC MACHINE 2 som förkortningen står för. Den är 7-8 gånger snabbare än en MOTOROLA 68000/8mhz, (samma processor som sitter i AMIGA 500, ATARIST, mm.) För att ni ska få en liten känsla av hastigheten, prova gärna en for next loop till en miljon (1000000) i BASIC eller motsvarande

ELITE 2 (Forts. fr. sid: 6)

i ASSEMBLER på "din" dator, och ta tid. BASIC programmet tar ca 19 sekunder, ASSEMBLERvarianten ca 1 sekund på min dator. ARCHIMEDES 3000 kostar idag bara ca 8500:- inkl moms. Detta ger mycket bra pris/prestanda!

Vad är det då som gör denna dator så snabb? MOTOROLA 68000 och ARM 2 jobbar ju båda med 8mhz. Vari ligger den stora skillnaden? Hemligheten ligger bland annat i hur lång tid varje instruktion tar att utföra. Ett medelvärde på en MOTOROLA 68000 är ca 16 cykler/instruktion. En ARM 2 kan på samma tid oftast utföra 16 instruktioner, 1 cykel/instruktion.

Varför? MOTOROLA 68000 är en CISC processor, Complex Instruktion Set Computer. Denna processor har väldigt många instruktioner och varianter. Och detta tar mycket tid. Oftast använder man som programmerare bara ett litet antal av de instruktioner som finns. Varför ska man då ha en massa instruktioner som oftast bara ligger där och bromsar? Hos en RISC processor, Reduced Instruktion Set Computer, finns det som namnet antyder ett mindre antal instruktioner. Men dessa är utvalda med stor omsorg. I en ARM 2 finns det tex bara 16 grundinstruktioner. Trots detta har jag efter två års programmering inte märkt någon som helst begränsning, snarare tvärtom. Det blir mycket enklare att lära sig behärska processorn, och det är en stor fördel.

Äkta 32-bitars CPU

ARM 2 är en äkta 32-bits processor, till skillnad från MOTOROLA 68000 som bara jobbar med 16 bitar åt gången. Det finns även något som heter pipelining, betyder ungefär att processorn hämtar en instruktion från RAM samtidigt som den dekodar en annan, samtidigt som den utför den tredje. Den har med andra ord alltid något på gång. Detta bidrar förstås också till den hög med 16 st olika s.k. condition codes, en funktion som gör att man kan undvika många onödiga labels i sina program. Det går kort sagt ut på att processorn bara utför vissa instruktioner beroende på hur flaggorna är satta. Låter det svårt?, det är mycket enkelt och otroligt kraftfullt.

Programvara då??

Nu till en helt annan sak. Vid köp av en ny dator frågar sig många, finns det programvara? Ja, det finns allt man kan önska sig. Ljud/Musik, Cad, Rit, Kalkyl, Databas, Ordbehandling, Dtp, Spel, Multimedia mm. Hårdvara råder det heller ingen brist på.

Vill du veta mera om denna underbara dator så kan du ringa tex ARCPRO på tel 08-7042739. Du är även välkommen att ringa mig på tel 0278-12395 för alla möjliga frågor. Efter två år med ACORN ARCHIMEDES 3000 så kan jag bara konstatera. Det finns inte något som skulle kunna få mig att byta dator. Jo kanske, ACORN ARCHIMEDES 5000, (storebror) som för övrigt är sex gånger snabbare än min 3000 maskin. Men det är en helt annan historia.

Benny Rönnhager

Ens framsteg mäts av ens status och när denna ökar så har man också möjlighet att köpa större och mer kraftfulla skepp. Då ökar dock riskerna att bli måltavla för pirater.. De större skeppen är dock långsammare och de gör också av med mer bränsle. Därför varje resa föregås av en strategisk planering så att man ser till att varje resa ger vinst.

Vill man tjäna pengar snabbt så kan man alltid ansluta sig till rymdvapnet. Förutom pengar kan man också få medaljer. Senare kan man ju alltid hyra in stridisar och piloter som följer med och slåss.

Det finns inget fast mål i spelet och dessutom upptäcker man nog rätt snart att militären är helt uppbyggd på legobasis.

Spelet styrs med mus och via ett menysystem kan man nå det man behöver. Det är lätta att flyga men betydligt svårare att pricka ned ett skepp. De berömda dockningssekvenserna är inte lika knepiga som i originalet men de är svåra nog.

Det finns många uppdrag. Så kan man ex få upp en lista över försenat reguljärflyg. På så sätt kan man plocka upp passagerare som har bråttom. Man kan också anropa förbipasserande skepp och fråga passagerarna om de vill flyga med dig i stället.

Skador är en annan del av spelet. Bara på speciella rymdstationer kan man reparera skeppet och det är dyrt. Här kan man också utrusta det med extra prylar.

Antingen köper man ett större, bättre begagnat skepp eller också bygger man ett nytt. Ett nytt skepp håller länge men ett äldre skepp är billigare. Det har dock större förmåga att gå sönder mitt i rymden. Att bli sittandes mellan planeterna är besvärligt. Man måste vänta på att något skepp skall komma förbi och då kan man bara hoppas att det är vänligt sinnat. Då beror det också på om hurpass nära den civiliserade världen man befinner sig. Ju närmare bebodda trakter man far desto säkrare är man men vinsten är större där ute i det okända.

Om man skulle flyga rymdskepp i verkligheten så skulle det mesta arbetet skötas av datorer. Så är det även i Elite 2. Man ställer bara in vart man skall så räknas raketkraft och styrning ut automatiskt. Spelets AI är hög.

Vad är du mest nöjd med i spelet?

Med tanke på att vi använder såväl bitmappad som vektoriserad grafik i spelet så är det det snabbaste jag har sett. Det vimlar också av olika händelser som sker parallellt. Man kan flyga förbi en rymdsation och se hur skeppen lossar och lastar. Allt detta sker oupphörligen i tusentals solsystem och det påverkar också spelet. Man kan skåda solnedgången över London eller Plutos många månar. Allt är en bild av verklig-

heten. Forskningen, tiden och ansträngningen jag lagt i spelet gör det värt det.

Eftersom vi inte har någon minnesbegränsning så är det ett oändligt spel. Varje karaktär i spelet har sin personlighet. Man möter dem inte ansikte mot ansikte men man kommunicerar hela tiden via radio. Det finns miljoner planeter och system och alla är de olika varandra.

Varje planetyta är lagrad tillsammans med vissa olika byggnader. Dessa väljs från ett bibliotek på 100 st och placeras slumpvis på marken. Variationerna blir alltså oändliga. Alla officella klockor visar rätt tid och värdet skiftar oupphörligt. T.o.m. skuggorna från rymdskepp och hus ändras.

Alla föremål är skalade så de växer i storlek allt eftersom man närmar sig dem.

Spelet kommer att varieras något beroende på varje dators kapacitet. Man kan ex gå upp och ned i fraktalgrafiken beroende på processorns hastighet.

Dessutom kommer rymdstationer och skepp att variera så varje skepp kommer att bli unikt.

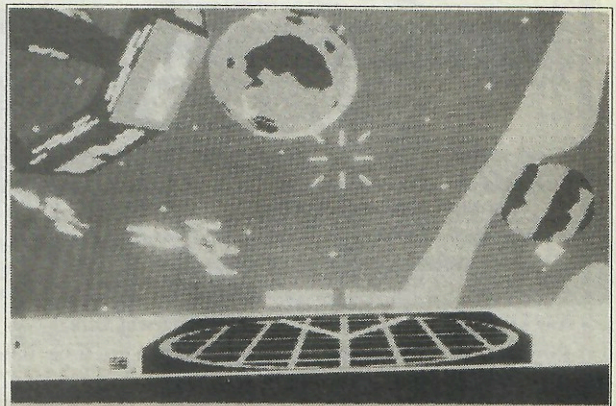
Finns det någon möjlighet för Elite 3?

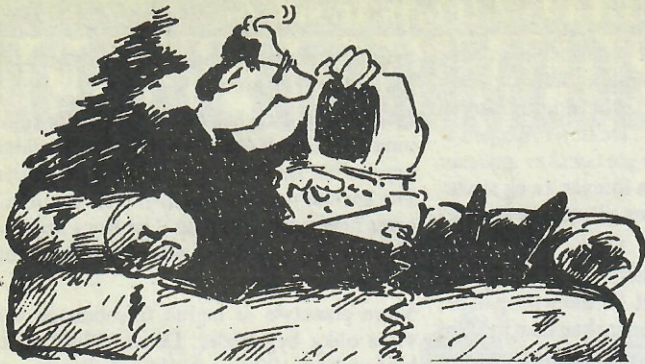
NEJ! Nu har jag gjort ett program med snabbast möjliga grafik. Därför skulle jag vilja bryta och göra ett rent monsterspel. En äventyrsserie med tilläggsäventyr är också en möjlighet.

Detta kan förhindra piratkopiering eftersom tilläggen behöver originalspelet eller också behövs såväl piratkopia av av grund som tilllägg och jag tror att detta kommer att bromsa kopieringen. Det grafiska system jag skrivit är finessrikt och jag skall använda mig av det i fortsättningen. I framtiden kommer jag att använda mig av den teknologi som finns. Jag brukade koda på ST:n men nu är det Amiga som gäller.

Till sist något om piratkopiering.

Det är detta som håller på att ta kål på hela datormarknaden och det är därför alla håller på att gå över till konsolerna. Danmark lär vara det värsta landet. Med Elite 2 behövs manualen så man bör köpa originalet. Piraterna är här. Kopieringsskydd är meningslösa men jag har några överraskningar till hands.





MERA DEMOS !

Jag har fått många brev med samma fråga: "Var tog alla demos vägen?". Så här ligger det till.... PC scenen just nu består av högst 30 grupper som har möjlighet att rafa ihop ett demo som är bra nog att platsa på dessa sidor. Dessa grupper släpper inte så hemskt många demos per år, och därför finns det helt enkelt inte demos till alla nummer.... Inte ens till många. Men nu är det bättre tider på gång! Det som av många skulle anses omöjligt för ett år sedan finns nu i så gott som varje nytt demo som släpps. I slutet av Juli var det ett stort party i Finland för Amiga/PC/C-64 och där släpptes mycket. För att de som

inte tycker speciellt mycket om demos inte ska bli alltför upphetsade så ska jag dela upp det lite, så vi tar några nu och några senare. Dessutom är inte alla demos släppta ännu. Så vänta er några riktiga godbitar till nästa nummer oxo ! Till saken...

Triton

Crystal Dream Den första produktionen från Triton ! Tro nu inte att de är några nybörjare, Triton bildades nämligen när Vouge från Phenomena på Amigan (se intervju i nummer 6 1/2, han vann musik- och demotävlingen på Hackence IV) tyckte att det var dags att ge sig in på en annan dator och slog

PC- sidan

Hör av dig till denna sida!
Skriv en rad (gärna på diskett som textfil) till:

Erik Stridell
Rotevägen 1
735 33 Surahammar
märk kuvertet med
"SHN"

sig ihop med grabbarna från Physical Crew för att bilda Triton. Inga GRASP användare precis alltså. Demot består av fyra delar. I första delen får vi ett smakprov på Vouges vektorrutiner. En massa objekt flyger omkring i en stjärnscroll. Vi får även se den första PC-plasman och ett gäng med häftiga transformationer. Musiken i denna del är hemskt bra. Del två visar fler vektorer ovanpå ett rutigt golv. Belysningen kommer uppifrån och lyser igenom glenz-vektorer som ger en kul belysning på golvet. Läckert. Ett minus är dock musiken som är en variant på Axel F. Om någon vill bli medlem i AAA (All Against Axel) så kan ni skicka ett brev till Eddie Murphy, vår hedersmedlem. I del tre så får vi se lite prov på vad man kan åstadkomma med Vouges egen raytracer. En slajdshow med lite bilder på bollar och annat plus en animation på slutet.

Sista delen är en tv-scroll med en stjärnscroll bakom. Detta demo är en fröjd om du gillar vektorer ! Krav: 286(386 INTE dumt), VGA. Stöder SoundPlayers, SB, SBPro. Tyvärr finns ej möjlighet att få med detta demo med detta numret men till nästa nummer skall den finnas på PD disk.

Hysteria

Hysteric Overload Det första bidraget jag såg från Assembly '92. En massa vektorer igen. Inte så tokigt men ganska buggigt. Här ser vi bland annat nya grejer på PCn som rubber och glenz vektorer. De buggar dock en aning på min dator och det ser ut som de hade bråttom att få ihop demot. Det ger iallafall finska Hysteria en plats i eliten. Här finns även en stor och ganska snygg sinusscroll. Jag vet inte om rutinerna är långsamma eller inte klarar mitt VGA-kort riktigt, men ett demo ska inte rycka och hacka på en 486 tycker jag. På en 486-50

med SB Pro och ET-4000 är det nog ganska fint. Krav: snabb dator med bra VGA kort, Stöder Soundplayers, SB. Finns på disken PS.208D

ElectroMotive Force

Internal Damage Ett demo som hade tjänat en hel del på att vara släppt för ett halvår sedan. Det innehåller en massa skojiga rutiner fast ingenting riktigt nytt och revolutionerande precis. Musiken är komponerad av Purple Motion i Future Crew, en av de allra bästa PC-musikerna just nu. Det tar inte upp så mycket plats och kan ju vara kul att kolla på ibland... Krav: 386, VGA. Stöder SoundPlayers, SB. Finns på disken PC208D

Twilight Zone

Techno Freak Kanske inte det allra bästa demo jag sett, men det är inte så tokigt för att vara deras första. Dessutom är det kul att en grupp från Norge har lyckats snickra ihop nåt som man inte behöver må illa av. Huvuddelen består av en snabb scroll, lite musikmätare, colorbars och ett logo som flyter omkring lite. Det hela ackompanjeras av en techno-låt som är en mix av de populäraste techno hitsen från den senaste tiden. Inte så illa. I andra delen får vi se bilder på de som har gjort demot och höra en annan melodi. Det är ju kul att Norge lyckats hosta upp en grupp som inte bryr sig om alla gejmers och sådana utan riktar in sig på att göra något själva istället ! Krav: 286, VGA. Stöder: Soundplayers, SB, SBPro. Finns på disken PC.208D

Ha det så bra till nästa månad...

Erik S.

Liten ordlista:

- GRASP -** GRaphic Animation System for Professionals. Jag tror att det betyder GRaphic Animation System för Per fem år, för detta system är INTE bra till nåt annat än slajdshows i skyltfönster.
- Slajdshow -** Slideshow, en massa bilder som fejdats upp efter varann
- Fejd -** Fade, sätt att rita upp en bild på monitorn. Vaxkritor går oxo bra.
- Vektor -** objekt uppbyggt av linjedragna ytor. Vad som skall visas på skärmen räknas ut matematiskt och ytorna fylls med en lämplig färg. Exempel på spel med vektorgrafik: Elite, Thunderstrike, alla flygsimulatorer, de flesta bilspel + många fler.
- Plasma -** teknik som bygger upp en snygg rörlig färgsmet på skärmen. Ta alla pappas kulörta målarfärger och en hink. Häll i alla färgerna och blanda om lite. Så ser det nästan ut.
- Polygon -** en trehörning som man bygger upp vektor-objekten med när man ska fylla dem med färg och annat lajbans.
- Tv-scroll -** Ni har väl bandat Bosse Larsson ? Isåfall, ta en titt på slutet. Då rullar det upp en text så vi får se vem som har filmat och så. Det är en tv-scroll det !
- Glenz vektor -** Genomskinliga polygoner. Ser ut som färgat glas.
- SoundPlayer -** En sån där kul pryl som det var med en ritning på i ett tidigare nr av SHN.
- Rubber vektor -** Objekten böjer och skakar på sig så att de ser ut som gele. Himla lajbans.
- Elite -** De allra bästa grupperna.
- ET-4000 -** Ett himla bra VGA-kort från Tseng Labs.
- Colorbars -** Balkar i fina färger som rör sig upp och ner. Börjar bli rätt ute nu.

BOKLISTA

Nina nina ninanaa nina-
nana ninaa Här har ni en
efterlängad BOKLISTA

OK, ni som vill börja programmera assembler men inte vet alla vilka böcker ni skall köpa, här kommer en lista. Först gäller det att skaffa sig en bok som lär ut assemblerprogrammeringens grunder. Här finns det många. Jag har läst Programmera 8088, och den var ganska lätt att förstå. Jag har hört att Nortons assembler bok också är bra. Sedan är det dags för lite skärmhantering. Om du inte har någon att lära av eller sourcekoder att kika på så är Skärmhantering för PC och PS/2 av Richard Wilton bra. Om du bara behöver en bra referens/uppslagsverk så använder många pro-

grammerare en bok på engelska som heter Pro-grammer's guide to the EGA and VGA cards som är lite mer detaljerad än Skärmhantering fast inte lika pedagogisk. Man bör också ha en bok med alla hårdvarufakta om datorn. Här finns PC hårdfakta av Thom Hogan. Visserligen kanske det finns bättre varianter på engelska, men de kan vara knepiga att få tag på här i Sverige... Ok, här är dom igen:

Erik

Namn	Författare	Förlag
Programmera 8088	Willen/Krantz	Pagina
Assembler programmering...	Peter Norton	Columna
Skärmhantering för PC/PS2	Richard Wilton	Pagina
Programmer's guide EGA/VGA...	Richard F. Ferraro	Addison-Wesley
PC Hårdfakta	Thom Hogan	Pagina

The CodeBlasters har nämligen beslutat sig för att släppa sitt musisystem som Smileware!!! Jippiiiee !!!!! Äntligen kan nya grupper slippa bekymra sig om ljud, med PD programmet Whacker Tracker från TCB och deras uppspelare, döpt till GoldPlay, kan nu alla grupper som programmerar i Assembler eller Pascal utnyttja moduler i sina demos.

Vad är Smileware?

Smileware går ut på att man måste skänka ett leende till killen som har gjort programmet nämligen Sourcer/TCB (Stein Norheim). Rutinen stödjer såväl Soundplayers i mono och stereo som SoundBlaster, SB Pro och fler stöd är på väg. När nästa nummer kommer ut ska Stein och jag ha snickrat ihop en diskett med diverse assembler rutiner, små utilities som är

Revolution i demovärlden!

Inte nog med att de gamla grupperna börjar kunna sin sak, det finns nu också ett musiksystem som alla får använda !!!

bra att ha när man gör demos och andra saker och då finns även den allra nyaste goldplayern på disken! För er som inte kan vänta så länge utan att få ett nervöst sammanbrott så finns den första versionen av goldplay med på disk PC.208D

P.S.

Formatet MOD kommer från Amigans Soundtrackers och kan spela upp fyra samplade instrument samtidigt vilket ger ett himla fint ljud.

/Erik S.

Microsoft Golf

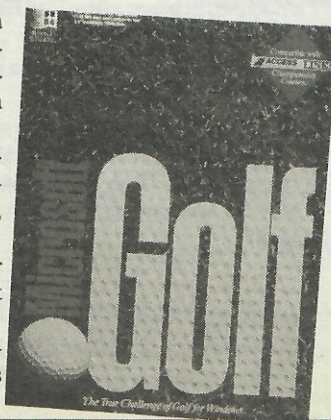
Microsoft lanserar Golf för Windows

Imitten av Augusti tillkännagav Microsoft att man lanserar Microsoft Golf för Windows, ett nytt golfprogram med fotografiskt realistiska och topografiskt korrekt återgivna simuleringar av Torrey Pines-banan i San Diego.

Programmet är kompatibelt med Acess-seriens PGA-mästerskapsbanor och Microsoft Golf ger användaren fullständig kontroll över varje del av swingen, inklusive träffvinkel, bollplacering, swingplanet och klubban.

Gränssnittet och styrparametrarna för Microsoft Golf har utvecklats speciellt för Windows. Det är därför lätt att installera och använda spelet.

Priset kommer att ligga på 625:- inkl moms och programkrav: DOS 3.1 eller senare, Super VGA rekommenderas VGA kan användas. 2 Mb RAM behövs samt mus.



Svenska Hemdator Nytt nr 8-1992

ROKA TRADING

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

SUPER NINTENDO

Axelay	549:-
Contra III	479:-
Final Fight	549:-
Hole in One Golf	399:-
Hook	449:-
Hyper Zone	399:-
Lemmings	479:-
Ninja Turtles 4	549:-
On the Ball	549:-
Paperboy 2	449:-
Robocop 3	549:-
Simpsons 2	479:-
Street Fighter II	549:-
Super Adventure Island	479:-
Super Battle Tank	549:-
Super Bowling	549:-
Super Smash TV	479:-
Wings II	549:-
Zelda III	399:-

TILLBEHÖR

Magic Game Converter	199:-
(Spela spel Från USA & Japan)	
Action Replay Pro	649:-
(Game Trainer & Converter i ett)	
Super Pad	169:-
Ascii Pad	249:-

EXTRA ERBJUDANDE

Converter vid spelköp ovan	129:-
Zelda III + Game Converter	489:-

MEGA DRIVE

Desert Strike	399:-
Dungeons & Dragons	495:-
Evander Holyfield Boxing	399:-
Kid Chameleon	419:-
Lemmings	449:-
Senna Grand Prix	475:-
Tazmania	379:-

TILLBEHÖR

Action Replay Pro	649:-
(Game Trainer)	
Power Pad	149:-
Rengörings Kit	109:-

PC

Sound Blaster 2.0	1175:-
Sound Blaster Pro	1575:-
Sound Blaster Pro Midi	1795:-

1 Års garanti. Reservation för prisändringar
Samtliga Priser Inkl. Moms
FF. Avgift Samt Frakt Tillkommer

ROKA TRADING

INDUSTRIVÄGEN 4
194 34 UPPLANDS VÄSBY
ORDERTELEFON

08/590 895 29

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 Budgies 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

Oh Crickey wot a Scorcher

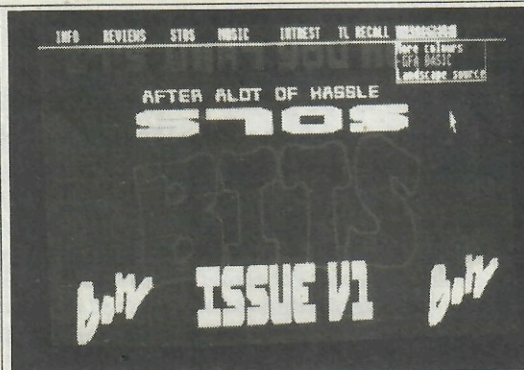
Demos ingår också i Budgies urval. Ett av de mer omtalade på senare tid är *The Lost Boys - Ooh Crickey wot a Scorcher*.

Stjärnsrollar, och en lång flygfärd är bl.a. några av de ting man bjuds på.

Har man inte detta demo i sin samling bör man skaffa det.



Best.nr: STBD.003



STOS Bits

Detta är ett exempel på de diskettningar som ges ut via Budgie.

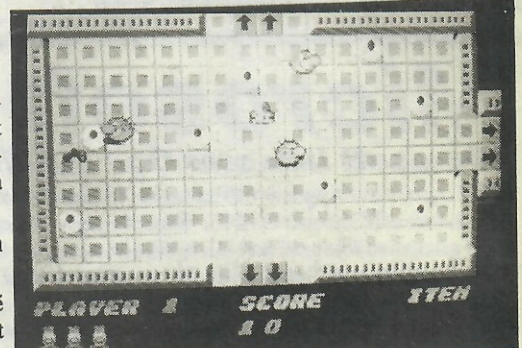
Best.nr: STBM.009

Clacker/Glob

Två spel på samma diskett varav Clacker är ett Klax-liknande spel där det gäller att fånga upp nedfallande brickor och sedan placera dem i rad för att få bort dem från spelplanen..

Spelet är ganska lätt att komma in och väl utfört.

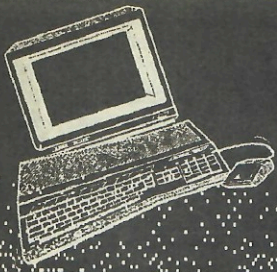
Glob har en PacMan-liknande spelidé men med flera finesser. Det gäller att låta sin gubbe: Glob, springa omkring och äta glassar, tårtbitar och annat godis.



Båda spelen är tänkta för den lite yngre spelaren

Best.nr: STBs.078

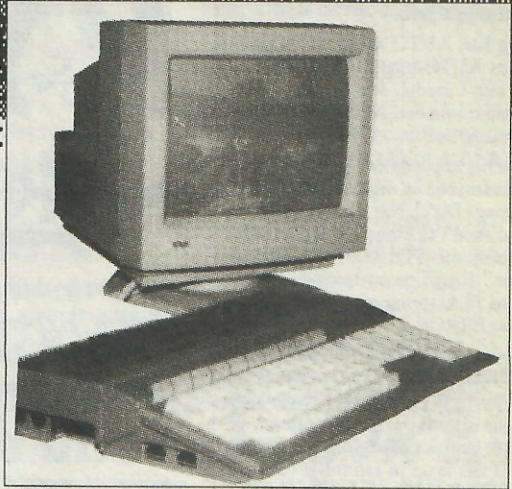
I varje nytt nummer av SHN fortsätter vi att välja ut några spel för en närmare presentation. Urvalet är representativt och blandat. På sidorna 38-39 hittar du en förteckning över hela Budgies sortiment samt en beställningstalong.



ATARI ST - sidan

Vi väntar på Falcon

Just nu, då denna tidning ligger ute i butikerna har Ataris nya dator Falcon visats upp vid den stora datormässan i Düsseldorf i slutet av Augusti. Tyvärr hann vi inte, till denna tidnings pressläggning, få några nyheter från denna mässa men här följer ett sammandrag av den senaste informationen vi har fått.



De första exemplaren av denna nya dator kan, enligt uppgifter vi har, börja levereras till butiker i Europa under September. Huruvida den kommer att finnas tillgänglig även i Sverige vet vi ännu inte, man hade, i slutet av Augusti, ännu inte hittat någon distributör för Skandinavien.

Under den senaste tiden har en hel del rykten gått runt om denna nya dators utseende och bestyckning. Så mycket är dock klart nu att Falcon kommer att tillverkas i flera olika modeller och utseenden.

Falcon 030 får sin kraft från en 68030 processor med hastigheten 16 MHz och kommer att använda den kraftfulla Motorolakretsen DSP56001. DSP står för Digital Signal Processor och denna krets används framför allt till att förbättra grafik- och ljudmöjligheterna hos datorn.

Ljudet kommer att vara åtta-kanaligt, 16 bi-

tars digital DMA med samplingshastighet upp till 50 kHz. Fyrkanaligt stereoljud med in- och uppspelning med digital DMA finns. Det handlar alltså om bättre ljudkapacitet än vad dagens CD-spelare har med sina 41 kHz samplingshastighet.

Man har släppt planerna på en färgpalett om 16.7 miljoner färger. Falcon 030 har nu 262144 färger vilket dock bör räcka till de flesta applikationer. Upplösningen är maximalt 640 x 480 pixels i äkta 16-bitars mode vilket ger över 65 tusen färger på skärmen.

Ett speciellt operativsystem, kallat MultiTOS har tagits fram för Falcon och datorn har en HD drive med kapaciteten 1.44 Mb lagringsutrymme samt en port för anslutning den interna 44 Mb IDE-hårddisken.

Expanding

Internminnet kan expanderas upp till 14 Mb

RAM och man kan även installera en 68882 matematikprocessor för att snabba upp avancerade beräkningar som t.ex. i vissa grafikprogram.

Inuti datorn finns även en expansionsport som gör det möjligt att montera en PC 386 emulator, något som, med all sannolikhet, kommer att kunna göra Falcon till en riktigt arbetshäst.

Utseendemässigt liknar Falcon 030 den gamla vanliga 1040 STE men med ett datorskal i mörkare färg. Rykten hävdar dock att man kommer att kunna få se versioner i TT:ns skepnad. Klart är dock att Atari kommer med flera olika versioner av Falcon. Priset då? Ja, det ryktas om en siffra runt 5500:- men detta har ännu inte gått att få bekräftat.

Vi räknar med att kunna ha mycket mer information i nästa nummer av SHN.

U.S.

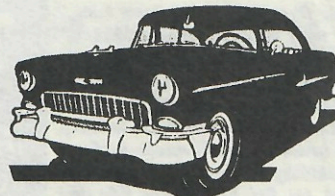
CITYFAX

- Formatted diskettes,
unformatted prices.

3,5 DD 4:50 3,5 HD 9:00

Formaterade. Min. 100 st. Livstids garanti
Moms ingår. Postens avgifter tillkommer

Tel: 031-14 54 00. Fax 031-12 29 04



Jag vill ha st 3,5 DD
..... st 3,5 HD

Namn:

Adress:

.....

Porto

CITYFAX
Stålverksgatan 4
417 07 Göteborg

Frågor & Svar

H E J !! Jag har lite frågor ang. min dator Atari 1040 STe :

1. Jag har kopplat datorm till min stereo, från ljudutgångarna på datorm till AUX-ingångarna på stereon. När jag vrider på ganska hög volym så brusar det väldigt mycket, man kan även höra diskdiven i högtalarna. Hur gör man för att slippa detta ?

2. Jag kan AUTO-starta ett program från en AUTO-mapp i lågupplösning men inte i medel, fast jag har sparat ändringar i medel. Är det något annat man ska göra?

3. När jag köpte datorm så fick jag som alla andra med en disk som heter 'STe Language Disk'. När jag startar datorm med disken i så kommer meddelandet 'ERROR: this STE ROM version does not ne.' fram i ca en sekund. Vad är 'ne' en förkortning av och vad är det som är ERROR ?

4. När jag kopierar flera filer i desktopen så måste jag byta diskett mellan varje fil, varför det ? Det är ju helt onödigt när alla filerna får plats i minnet på datorm, vad ska man göra för att alla filerna ska läsas in samtidigt (utan att använda något program typ fastcopy) ?

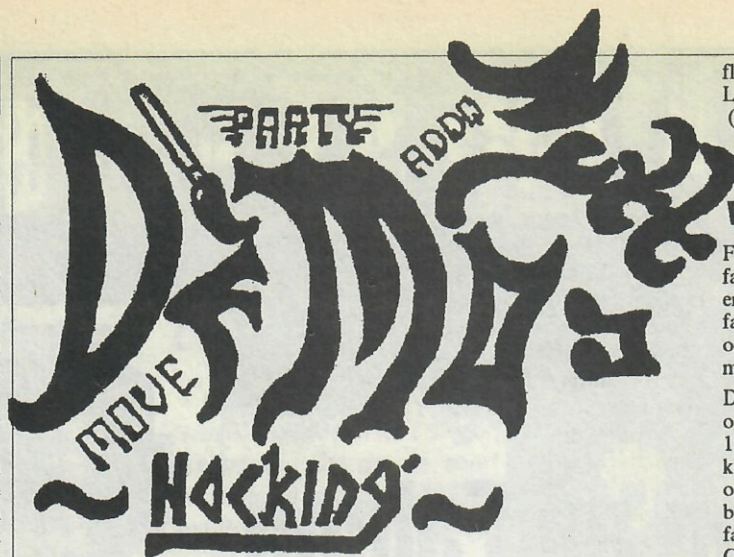
m.v.h. AA.

Svar: 1. Hmm, det uppstår ganska lätt brus. Det kan bero på ett antal olika saker. Det kan bero på störning från andra frekvenser. Själv fick jag in blipp-musiken på stereon utan sladd.. Då även störljud från diskdriven och knastrig kvalitet, men det är irrelevant. Kontrollera kopplingen och pröva med att placera om din tekniska utrustning. Refräng: Ohh, världen är full av frekvenser. Full, full av frekvenser. Ohh ohh..

2. Det har ingen betydelse att du har sparat ändringar i medel eftersom den informationen sparas i DESKTOP.INF filen. När ett program i en automapp startas vid boot kommer aldrig desktop fram och det är bara när desktop skall komma fram som DESKTOP.INF läses, därför startar ditt program i lågupplösning (standard). Det finns dock flera lösningar på ditt problem. Det ena är att skriva ett litet program som du lägger först i automappen som ändrar upplösning. Glöm inte att en del program kräver att desktopen är aktiverad, dessa måste startas från desktop.

3. "ne" är inte förkortning för någonting! Programmet "STE_FIX.PRG" i automappen är till för att man ska kunna boota desktop i medelupplösning på tidiga versioner av STE:n. På din STE behövs inte programmet, följaktligen används inte programmet. Du kan inte se hela felmeddelandet eftersom det är skrivet för medelupplösning och du får se det i lågupplösning, därför avkortas mening. Egentligen står det "ERROR: this STEROM version does not need the patch." Du behöver helt enkelt inte programmet på din STE!

4. Det bara är så, onödigt men sant. Filkopieringen har förbättrats lite



"Welcome to my world. Involve yourself within my dream. Experience a life. Just like your mind thought not to be. Take a look through time. At past or present words to be. I rule this inferno. Enthroned for eternity."

- Spirit in black / Seasons in the abyss SLAYER

Ho Ho it's..

Efter citatet ovan är det dags att starta hjämlödet.. Gurgelkvack

Partyt alias Impulse Summer Party!?

Den 24-26 Juli 1992 anordnade Impulse ett party i STEningsund som ligger ca. 5 mil norr om Göteborg. Partyt tog plats på Nösnässkolan (Atschoohoo!! Attle). Insläppet började kl. 12.00 på fredagen men den stora anstormningen uteblev. Det kom folk inramlande då och då, under Lördagen anlände en ovanligt stor procent av det totala antalet deltagare.

Klockan 16.00 på Lördagskvällen hade Impulse tänkt anordna en inbandedyturnering men den blev inställd eftersom bara TLH anmälde sig (dvs. bara ett lag). Klockan 22.00 spelade ett hårdrocksband i aulan.. Chugga Wang! Det bandet hette Akmekop (det ska stavas så enligt Longshot of Impulse

sedan de första ST maskinerna kom. Då var man tvungen att byta diskett fyra gånger per fil (om man inte hade två "dravjar")! Mitt förslag är att du använder en Ramdisk. Det finns flera olika ramdiskar som är PD. Du laddar snabbt in en ramdisk, matar in hur många kilobytes du vill att den ska vara på (ej för högt värde för då kraschar din STE) och datorm skapar en artificiell diskdrive (datorm "tror" att en del av minnet är en diskdrive). Installera diskenhet D. Kopiera filerna till D och sen till B, då kommer du undan med ett diskbyte!

Ett annat förslag är att du köper en extradrive, du kommer inte att ångra dig.

ILJ/

flaggan i flera demos!!). Priset var: En Lynx 2, två joystickar, antistat-trasor (Sluta tjota för bövelen - Attle) med mera. Samtliga vinnare fick ett chict diplom.

Verksamhet

Filmer visades i aulan (fräck aula faktiskt), visning av demos med ännu en RGB-projektor i cafeteria (Man hade faktiskt två RGB-projs! En i cafeteria och en i aulan.), en realtidsartikel skrevs med mera.

Det fanns två "kafeterior". En officiell och en annan så att säga. En fanns ca. 150 meter från plugget. Där kunde man köpa kakor, kaffe, dricka, hamburgare osv. Där kunde man även spela biljard, bowling och flipperspel. Den andra fanns i plugget. Där kunde man köpa Coca Cola, tomdiskar och olika chips-sorter. Och som sagt var visades demos där..

Annan verksamhet (som Omega och Electra stod för): Innefotboll, följa John, såpbubbelblåsning och diverse andra upptåg..

EXTRA!

(var tacksam att jag stavade din pseudonym riktigt, Reine. Hö hö!). Klockan 10.00 på Söndagen skulle tävlingsbidragen visas i aulan och det gjordes de också, dock något försenat.

Vinnare

Vinnare i graffe-tävlingen blev Red of Omega med en av de absolut snyggaste bilderna som har skapats med en ST, denna gång helt i blåtoner. För detta fick Red: Ett spelpaket, diskbox, antistatrasor (Varför inte disktrasor? - Attle) och en joystick.

Vinnare i modultävlingen blev Curt Curts färffiorkester.. Ooops, sorry! Den riktige vinnaren blev Turtle of ICE! Han fick TOS 2.06 (ROM såklart), diskbox, antistatrasor (Obs, ej antidelstatrasor - herr Gorbatjov), joystick med mera (vad det innebär tvistar di lärde om).

Vinnare i demotävlingen blev Electra med ett bidrag som innehöll (innehåller antagligen fortfarande) snabba fyllda vektorobjekt. Bl.a den svenska flaggan (hallå allihopa, låt oss få se den svenska

Slå på stora löpsedelstrumman.. Omega stå.. oops, har jag skickat in den tredje livförsäkringen? Nej? Nej! Hm, min livvakt är på semester. Säkerhetssystemet är ur funktion. Ingen militärtjänst pågåri närheten. Poliserna sitter på Köttas korvkiosk för att avslöja maffian när de slår till med försäkring - bluffen (= de har grymt välsmakande burgare där och vem säger nej till permanent halvsemester). Marinen håller till söderut och kan för övrigt inte resa till lands. Flygvapnet blåser förbi min boning under kortare tid än en blinkning varar. I'm into deep trouble, man.. Trots allt tänker jag nu avslöja vad jag började skriva.

Omega städade "deras" klassrum! Nyp! Nej, du drömmer inte.. Tro nu inte att Omega har gått och blivit mammass små gullepluttar. Nej, innan de stack sin kos från partyt passade de på att förvandla klassrummet till en krigsskådeplats (enligt uppgift från Impölsa, oops Impulse ska det vara) och har en gång för alla bevisat att de fortfarande är sturska män.. Respektgivande karlar-karlar (eh? mummel, mummel hmm..)

TIPS!

Just Buggin':

Skriv "ACF" i menyn för att se en gömd skärm. I demoskärmen som heter "Just feel it" ska du trycka ned "Control" tangenten för att få se en digitaliserad bild på en brud.

Vodka Demo:

I menyn: ställ skeppet på "Not ES" logon vänster om Raster Mania och skjut uppåt så får du se en gömd demoskärm gjord av The Black Cats.

Phew.. Med mitt liv som insats har jag utfört denna undersökande journalistik.

Hm, jag hörde något om att Electra hade något finger med i spelet. Huruvida det stämmer eller ej har jag inte den blekaste aning om. Det rädde även ett litet Blitzkrieg mellan Omega och NoCrew. Alla överlevde dock med smärre skador..

Representerade grupper & fadäser

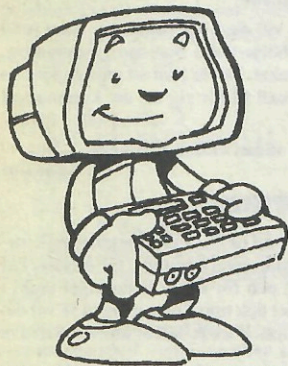
TIV of Flexichron, NoCrew, Omega, Electra, Aggression, Universal Coders, Kruz, ICE, Crystalline, TLH, TFS of GRC, Sync, Exonic samt några "smågrupper".

Hur många personer var det då på party? Inte alltför många. Kanske beror det på sommarens strålände väder och resor, vad vet jag. Det var i varje fall färre än 150 personer där.

Cafeterian som sålde mat stängde för tidigt så man blev tvungna att ta upp pizzabeställningar. Duscharna var stängda för mycket.

Slutkommentar

Som vanligt vill jag påpeka att betyget är lite missvisande fast åt andra hållet den här gången. Något som gör ett party till ett riktigt megaparty är antalet deltagare men det är något som arrangörerna inte kan göra så mycket åt. Det beror på vilken tidpunkt partyt hålls, vart det hålls osv. Något som organisatörerna dock kan göra är att skicka ut många inbjudningar. Det är faktiskt lättare att få högre betyg för ett litet party. Ta inläppt till exempel. Är partyt mindre så blir eventuell kö mindre. Men i vilket fall som helst ska det inte just vara någon kö. Information ingår



ULTRA MAS PARTY / OFFBASE & FLUF den 30 Oktober

Atari ST(E), Amiga, Falcon, PC ägare och alla andra se hit!! Offbase of Flexichron och Ludvikas Unga Forskare anordnar ett party (konvent) i Ludvika. Partyt börjar klockan 18.00 Fredagen den 30/10 och slutar 48 timmar senare. Allhelgona-helgen alltså (Halloween!). Du bör inte missa höstens stora händelse. Om du på något visar dig till Högbergsskolan i Ludvika under denna helg så får du uppleva följande:

* Du får köpa disketter, pizza, dricka, chips och annat käk-underhållande tugg (ät dock inte disketterna).

* Du kan vinna fina priser i tävlingarna.

* Du kan tävla i grafik, musik, demos, lamedemos och en del överraskningar.

* Dina bidrag till tävlingarna visas givetvis med en RGB-projektor (storbilds-TV). Musiken dånar från högtalarna.

* Du kan uppleva gamla tider igen i nostalgihörnan.

* Du blir hämtad vid Ludvikas station av Ultra Masen!

Inträdet blir 50 kronor om du betalar in på postgironummer 432 15 89 - 6 med FLUF som

betalningsmottagare. Då får du vidare information om konventet så glöm inte att uppge namn och adress när du betalar! Det är också ditt bevis att du har betalat.

Om du betalar vid inläppt kostar det 75 kronor. Tjejer har gratis inträde, så passa på!! Ändra trenden!

Info:

Vill ni ha vidare information eller om det blir något problem bör ni kontakta:

Mattias Ormestad,
Tel: 0240-251 41

Torbjörn Gustafsson,
Tel: 0240-360 60

Be there or be square!

i service-betyget. Servicen blir ju också bättre bättre per deltagare sett ju färre deltagare det är. Visning av bidrag, priser till tävlingarna, originalitet påverkas dock inte av antalet deltagare. I viss mån sänts dock priserna i förhållande till antalet deltagare. På betyget för lokaler och stämning är det i första hand lokalerna som bedöms. Stämningen kan dock höja betyget och tillföra det där lilla extra som egentligen är så viktigt. "All are gone, all but one. No contest, nowhere to run. No more left, only one. This is it, this is the Countdown to Extinction."

Countdown to extinction MEGADETH

BETYG

Insläpp	***
Service	****
Visning av tävlingsbidrag	***
Priser till tävlingarna	***
Originalitet	****
Lokaler, stämning	***
*	= Köp en get för pengarna
**	= Inte riktigt godkänt.
***	= Väl godkänt.
****	= Mycket bra.
***** ..	= Suveränt, toppen!

Datorvirusens stora skräck, gör nytta där Anticimex går bet.

Virus utrotaren UVK 5,5

Så har version 5,5 av virusdödaren som bara blir större och större släppts. Jag tänker då på Ultimate Virus Killer av Richard Karsmakers. Från början hette programmet Virus Destruction utility (VDU) sedan Atari Virus Killer (AVK) och sedan CRL gått i putten ändrades namnet till UVK. De tidigaste versionerna av VDU var PD men de senare av VDU och alla av AVK och UVK är komersiell mjukvara. UVK klarar att söka och förstora bootsektorvirus och linkvirus. Du kan även immunisera bootsektorn och filerna mot virus. UVK 5,5 känner igen 1205 olika bootsektorer, 66 bootsektorvirus, 36 Antivirus, 5 Link-virus, 89 speciella applikationer och 4 oskyldiga filsorter (Det gör jag också. Lättfil, Långfil, A-fil och Hälsofil! - Attle). Du kan laga 604 olika bootsektorer med UVK 5,5! Du kan även kolla system statusen med UVK! Det ligger en manual på disken, att printas ut. Du kan även ladda "lagnings" utilityn separat. Är du i behov av en viruskrossare ska du definitivt köpa den nyaste versionen av UVK (5,5 förtillfället, nya versioner kommer ofta).

Då ska du växla till dig 7 engelska pund på banken och skicka dessa samt en internationell svarkupong (köps på posten) till Richard. Inkludera även din adress (glöm ej att uppge att du bor i Sverige) och skriv att du vill ha den nyaste versionen av UVK! Skriv helst på engelska (tyska går nog även bra - hoppas jag). Du kan sedan uppgradera till nya versioner när dessa släpps. För att uppgradera skickar man 4 pund och en IRC (svarkupong) och uppger att man vill uppgradera (du måste uppge ditt registreringsnummer så alla piratkopierare kan känna sig blåsta!).

Adressen är:

Richard Karsmakers,
Loopantsoen 50,
NL-3523 GV,
Utrecht,
Nederländerna.

Enligt det ganska stabila värdet på punden så kostar UVK endast ca. 80 kr. Du tjänar igen vartenda öre! Lycka till med virusbekämpningen i burkarna!

Megademo

Du styr runt en enhjuling cykel i ett landskap från spelet Cadaver och rullar in i olika dörrar för att få se olika demoscärmar. Demot är gjort av Dynamic Duo.

Cozmic Jam

Cozmic Jam från Imagina of Flexichron är släppt. Nu kan du frossa i fylld vektor på din STE. Demot innehåller konvex och inkonvex vektor, skuggvektor, transparent vektor, panikvektor, transformerande vektor, distad vektor (tidvägen) och en kort vektorfilm (ändå den bästa som jag känner till på STE:n). Demot

Demos att skaffa..

innehåller även andra effekter. Har du en STE? Skaffa genast Cozmic Jam!! Du har inte sett något liknande på STE förut.

Bad Taste

Ett multipartdemo från Brainless Institute. Ni som var på Electras party såg det. Ett av de bästa demos som finns till STE. Och givetvis är det från Sverige. Demot innehåller en hel del olika effekter. En klassisk boll uppbyggd av 1800 punkter, en flygtur i rymden (ett vektorskepp far omkring bland

stjärnorna), stardust textzommerkomb. splitter, ord som byggs upp av små gubbar och mycket mer. Ta dig en titt och se själv! Du kan luta dig tillbaka och bara titta.

Imagination Hi-Fi Dreams

En musikdisk från Aura (före detta Axxis). Du kan lyssna på olika moduler rippade från Amigan. Flera är från Phenomena music dream 2, en är från Enigma Demo. Alla låtar har det

gemensamt att Tip har varit med och gjort de. Samtidigt som låtarna spelas kan du stirra på vu-mätare som flummar runt och en text-spridare som sprider ut bokstäver på skärmen.

Scoopex demo konvertering

The Pixel Twins har konverterat demot från Amigan.

Phaleon Giga Demo

—Ja, du läste rätt! Jag har några diskar liggandes här, mer om detta i nästa nummer.

GFA Basic för nybörjare.

I nr 6 av SHN fick Ni läsare möjlighet att skaffa GFA Basic vs 3.5 till det löjligt låga priset 30:-. Problemet för många var väl det att inte alla Atariägare är programmerare. Man blir inte detta automatiskt men en ST, en kopia av GFA Basic och denna artikel kan vara en god bit på vägen.

Det som är en människas nöje är en annans plåga. Datavärlden vimlar av hackers, programmerare och wizkids. Man behöver inte ha dessa som riktmärke men det är aldrig onyttigt att veta något om sin dators inre funktioner. Via programmering kan man nå dessa på ett enkelt sätt och framför allt, blir man programmeringskun- ning kan man se när andra programmerare har slarvat. Man kan alltså enkelt skilja ett slarvigt program från ett välgjort.

I början

Nu är alltså disketten med GFA Basic din och du har stoppat in den i datom. Du har också, förhoppningsvis, lyckats starta programmet. Så långt skiljer sig inte GFA Basic från ex FirsST Basic, ST Basic eller STOS. Nu kommer dock den första stötestenen. Frank Ostrowsky som skapat GFA Basic beslöt sig nämligen för att arbeta lite annorlunda. Han ville ha en Basic med två olika skärmar, så detta var vad han skapade.

Detta betyder i praktiken att man antingen arbetar med den skärm där själva programmet skrivs in eller också så arbetar man med den skärm där programmet körs. Det är den förstnämnda du ser just nu framför dig. "Editeringsskärmen" kallar vi denna. Den utmärks av ett antal kommandon i två rader högst upp samt en muspil som fladdrar omkring på skärmen. Tryck knappen märkt Esc för att nå den skärm på vilken man kör programmet.

I och för sig är menyn intressant men i stället skall vi börja med att programmera. Det är betydligt roligare.

Programmering

GFA Basic innehåller 100-tals kommandon. Det vore därför en omöjlighet att gå igenom alla. Låt oss i stället titta på de enklaste. All början är en smula besvärlig men en enkel lotsning kan vara på plats. Försök exempelvis att skriva

```
PRINT "ATTLE WAS HERE"
```

Tryck på Return och du har tillverkat ditt första basicprogram. Visserligen gör det inte mer än skriver ut texten mellan citattecknen på skärmen men det är ju vackert så. Det hade varit mer sensationellt om den skrivit ut något helt annat.

Näväl, programmet är klart och skall köras. Det gör man genom att trycka Shift + F10 eller genom att markera ordet Run i menyn med muspekaren. Nu der man texten ATTLE WAS HERE på skärmen och det var ju det vi ville. Vi ser också en Alertbox med texten; Program end + Return. Vi trycker därför Return för att återgå till editorn.

Se nu till att den gröna markören står över P;et i PRINT. Tryck nu Insert. Print-raden halkar ned ett snäpp och markören står på en tom rad. Nu skall vi skriva in det enkla ordet DO samt trycka RETURN.

Tryck sedan en gång på den nedåtriktade pilen. Markören befinner sig nu på den sista raden. Där kan du skriva ordet LOOP och trycka Return.

Nu har vi ett program som ser ut enligt följande:

```
DO
PRINT "ATTLE WAS HERE"
LOOP
```

Vi kör programmet genom att trycka Shift / F10 och vårt första riktigt stora problem har nu uppstått. Datom har låst sig.

Programmets uppgift är att skriva texten "ATTLE WAS HERE" upprepade gånger på skärmen. Det finns dock inget kommando som avbryter det hela. Vi måste därför dra i nödbromsen. I GFA Basic består denna nödbroms av tangenterna Control / Vänster Shift / Alternate. Trycker man ned dessa får man en Alertbox med texten Stop program? / Stop / Cont. Vi kan fortsätta att köra programmet genom att klicka i Cont-rutan. Genom att trycka Return eller att klicka i Stop avbryts dock det hela för gott.

DO - LOOP bildar tillsammans något som kallas en snurra, eller Loop på engelska. God programmeringsed innebär bl.a. att man lämnar en väg ut ur snurran.

Vägen ut

För att hitta en väg ut måste jag introducera ett nytt kommando nämligen INKEY\$. Detta kommando kollar vilken tangent som är nedtryckt. I vårt fall vill vi kolla om någon trycker mellanslagstangenten. Då bryts programmet.

Vi skall alltså ställa ett villkor. Vi ber datom kolla om mellanslagstangenten trycks ned. I så fall skall man lämna snurran. I Basic heter något sådant:

```
EXIT IF INKEY$=" "
```

Exit är lika med utgång. If betyder Om på svenska och " " är lika med mellanslagstangenten.

(Som parentes kan nämnas att man lika gärna kan skriva

```
EXIT IF INKEY$="Q"
```

och lämna snurran när bokstaven Q trycks ned. Av olika skäl är det dock enklare att använda mellanslag.)

Nu placeras vi markören på L;et i ordet LOOP. Detta gör vi genom att antingen trycka piltangenterna eller också markera L;et med muspilen.

Vi trycker Insert för att få en extra rad mellan PRINT... och LOOP.

Här skriver vi in:

```
EXIT IF INKEY$=" "
```

Nu ser programmet ut så här

```
DO
PRINT "ATTLE WAS HERE"
EXIT IF INKEY$=" "
LOOP
```

Kör programmet som vi tidigare beskrev och tryck

sedan mellanslag och se... Programmet bryts.

En säregen detalj är de indrag som sker på raderna PRINT... och EXIT... Detta görs automatiskt av GFA Basic och betyder att raderna befinner sig innuti en snurra (eller något liknande). I början kan det vara något förvirrande men längre fram kommer man att prisera Herr Ostrowsky för denna lilla detalj.

Sådär. Det var Snurror. För att komma vidare måste man dock också känna till begreppet "Vilkor" li e bättre. Ett enkelt exempel får man med hjälp av följande programsnitt.

```
DO
EXIT IF INKEY$=" "
IF INKEY$="s"
PRINT "SLÄPP S-TANGENTEN"
ENDIF
LOOP
```

Observera rad 3,4 och 5. Det är här man kollar villkoret. I detta fall om tangenten s är nedtryckt.

Vilkorssatsen inleds med själva villkoret. På raden efter följer vad som skall göras om villkoret uppfylls och sedan avslutas det hela med ett ENDIF. Detta kan verka vara ett lustig språkbruk men det betyder bara att villkoret är slut.

Efter detta är det väl dags att pröva sig fram med någon lämplig nybörjarbok i Basicprogrammering. Låna en på biblioteket. Det är bäst att passa på innan några galningar skall få för sig att det kommer att kosta pengar.

Läs boken och gå sedan vidare i artikeln.

Radnummer

Den som tidigare nosat på Basicprogrammering kommer att göra en sensationell upptäckt; GFA Basic har inga radnummer. I och för sig är detta inget unikt i dag men när språket dök upp första gången så var det något av en sensation. Försök därför inte att skriva in rader typ.

```
50 GOTO 100
```

Det gillar inte GFA Basic. GOTO är typexempel på slarvprogrammering. Det är ett fantastiskt sätt att gå vilse i program och skapa de våldsamma högar av obegriplig basiskod som t.ex. utmärkte C64 och Spectrum.

Radnummer används i två sammanhang; GOTO och GOSUB.

Som nämnts ovan så bör man inte använda GOTO i GFA Basic men skulle man insistera så kan man alltid använda sig av "Labels".

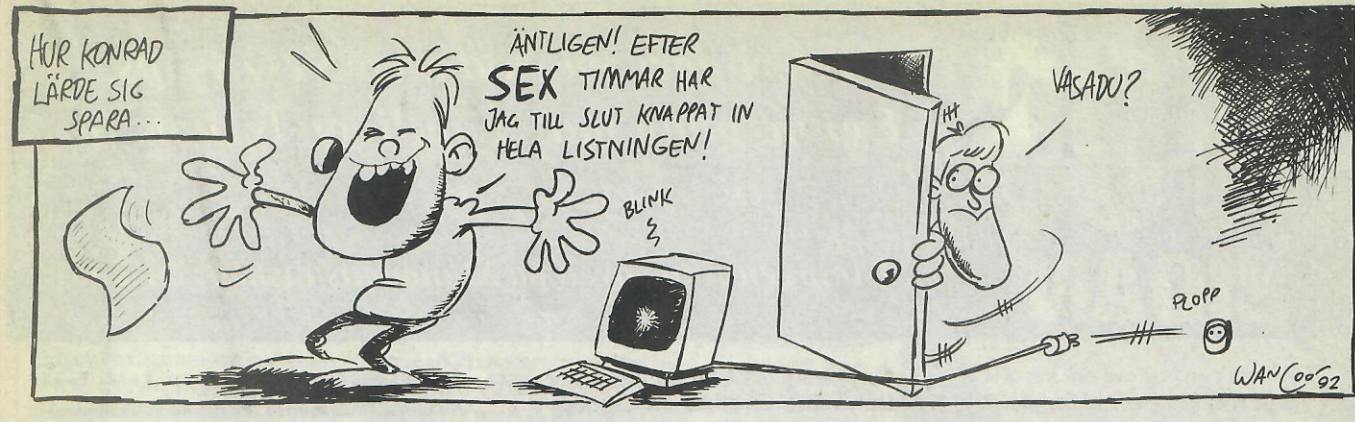
Strax före den raden dit man vill hoppa så skriver man:

```
Label_1:
```

eller något liknande. Man kan kalla det vad man vill så länge labelnamnet är unikt. Med hjälp av

```
GOTO Label_1
```

hoppas man sedan till rätt plats. Glöm för all del inte



kolonet efter labelnamnet. Vill du veta vad som händer om man har två labels med samma namn i ett program så prova för all del. Vare sig datom eller GFA Basic går sönder.

Subrutiner finns ej i GFA Basic. I stället har man Procedurer. De avslutas i och för sig med Return, precis som subrutiner. Man kan också anropa dem med GOSUB men det är ändå enklare om man tänker dem som något helt annat.

Procedurer

Varje procedur måste ha två ting; ett namn samt ett RETURN som sista rad. Proceduren anropas med namnet och det är faktiskt allt. Låt oss tillverka en enkel procedur som exempel.

Det första vi måste bestämma är procedurens funktion. Med detta menas att vi måste bestämma oss för vad proceduren skall göra.

Helt självsvåldigt bestämer jag att vi skall tillverka ett program som slår tre sexsidiga tärningar och lägger resultatet i en variabel kallad "T".

I GFA Basic kan man skriva % och detta innebär att variabeln T endast kommer att innehålla heltal. Detta tar mindre plats och går snabbare att köra.

```
PROCEDURE dice
LOCAL i%
t%=0
FOR i%=1 TO 3
ADD t%,RANDOM(6)+1
NEXT i%
RETURN
```

Det finns naturligtvis alternativ sätt att göra detta men så här är det enklast tycker jag. Observera att GFA Basic skriver variabler med gemener (små bokstäver) och kommandon med versaler (stora bokstäver).

Om du nu känner dig förvirrad och inte begriper vad som menas med variabler eller kommandon som FOR...NEXT så är det dags att ranta ned till biblioteket och låna den där boken.

LOCAL i% betyder att vi bara tänker använda värdet av i% i denna procedur. Använder vi i% någon annanstans så skall detta inte påverkas av att vi använt i% här.

Resultatet ligger alltså i variabeln t% och nu är det dags att visa det på skärmen. I och för sig kan man bara skriva

```
PRINT t%
```

i programmet men då har man missat en viktig del av GFA Basics struktur. Vi tillverkar en Procedur som visar t% i stället. Så här ser den ut:

```
PROCEDURE visa
PRINT t%
RETURN
```

Om detta verkar såväl onödigt som fänit så betänk att man kanske vill ändra utskriftsrutinen längre fram. Ligger den då i en separat procedur är det

betydligt enklare att gå in och ändra

Ställ nu markören på raden PROCEDURE dice och tryck Help. Jodå, allt är som det skall. Vi har bara "vecklat ihop" proceduren. Den finns där men vi ser den inte. Gör likadant med PROCEDURE visa. Det lilla >-tecknet talar om att vi har vecklat samman proceduren.

För att anropa procedurema behöver vi nu bara skriva dess namn i programmet. Ställ markören på översta raden och tryck Insert. Skriv dice och tryck Return. Skriv visa och tryck Return. Provkör! Om allt går som det skall så får du en siffra mellan 3 och 18 på skärmen.

Programmet ser ut som följer

```
dice
visa
> PROCEDURE dice
> PROCEDURE visa
```

Det finns mer men det syns inte för tillfället. Placerar vi markören på en PROCEDURE-rad och trycker Help så vecklas proceduren upp eller ihop.

Nå nu har vi gjort några program. Det kan därför vara läge att ge en snabbbeskrivning av menyens olika rubriker.

Menyn

Den undre raden nås direkt med respektive F-knapp medan den övre nås om man samtidigt håller ner Shift.

Save/Load Sparar/Laddar ett Basicprogram i GFA;s speciella format.

Save,A Sparar ett program som en textfil

Merge Lägger till en textfil till programmet. Lämpligtvis är detta något som sparats tidigare med Save,A

Quit Lämna GFA Basic

Llist Skriver ut programmet på skrivare

New Raderar hela programmet

Block 8 olika blockfunktioner. Endast tillgängliga om man markerat blockstart och blockslut. Då visas blocket på skärmen med röd text.

Copy kopierar blocket till markörens plats

Move flyttar blocket till markörens plats

Write Sparar blocket på diskett som textfil

Llist Skickar blocket till skrivare

Start Hoppa med markören till blockets början

End Hoppa med markören till blockets slut

^Del Radera blocket

Hide	Sluta att visa blocket
BlkSta/BlkEnd	Markerar början och slutet på blocket
Replac	Byt ut en textsträng mot en annan. När man angett original och bytessträng så stannar markören på originalet och man kan byta genom att trycka Control-E
Find	Som Replac men strängen hittas bara och kan ej bytas ut.
PGupp/PGned	Bläddra i programlistningen en sida i taget.
Insert/Overwr	Här kan man växla mellan att skjuta in text i listningen eller också skriva över befintlig. Markera med muspilen för att växla
Direct	Går till "Kör"-skärmen. Samma som Esc
Flip	Tar en titt på Körskärmen
Run	Kör programmet
Test	Kollar så att programmet är OK med avseende på Snurror, Villkor, Labels etc

Trycker man på klockan i övre vänstra hörnet kan man ställa denna till rätt tid. I raden under anges den rad som markören står på. Man kan också flytta markören direkt genom att skriva in rätt radnummer här.

Det finns också en liten Atarisymbol i övre vänstra hörnet. Här kommer man till ett system med rullgardinsmenyer. Här kan man spara och ladda programmet. Via Deflist kan man påverka listningens utseende.

Man kan också koppla på New names, vilket är en liten käck funktion som gör att man måste verifiera varje gång man introducerar en ny variabel, label eller procedurman. Detta är ett bra säll för den som brukar knappa fel.

Detta är bara en första skrapning på ytan. GFA Basic innehåller långt fler funktioner än dessa. Manualen är en nödvändighet om man vill kunna programmera mer avancerat. En beställningsku-pong fanns med i nummer 6-92 av SHN. Beställ därför!

I mån av utrymme kommer vi att följa upp denna artikel med en liknande i avancerad programmering i GFA Basic. Ämnet är dock oändligt stort så jag behöver tips av er läsare om lämpliga ämnesområden för detta.

Tills dess: Knappa Lugnt.

Clas Kristiansson

STOS SIDAN

Ytterligare en sida med STOS-tips.
Denna gång har vi äntligen lyckats få
ihop en snygg textscroll

(Listningen finns även på Månadens diskett: ST.208)

Först bara ett par ord om vår STOS-disk från Budgie. Jag hoppas att ni sett att det finns en disk kallad STOS-Bits. Alla som är det minsta intresserade av STOS-programmering bör skaffa den. Den innehåller mängder av justa programmeringstips. Numret är STBM.009 och den kan beställas via vår diskettservice. Se sidan: 38-39

Dessutom vill jag tacka Oscar Burman på Vätö. Han skickade mig demodisken "Pure as Water". Detta är ett megademo, helt och hållet skrivet i STOS. Om ni känner igen namnet så beror det på att Oscar har deltagit i tidningen tidigare med ett ubåtsspel.

Från Jens Hagfeldt kom också en disk. Tyvärr begrep jag inte riktigt vad programmet skulle gå ut på men tack i alla fall Jens. Du kan väl skicka en ny disk någon gång.

Sitter man och tuggar, månad efter månad på en spalt som denna så är denna typ av respons rolig att få. Tyvärr hinner jag inte besvara alla diskar och brev så jag tänkte passa på att tacka er alla så här kollektivt i stället. Som vanligt är det så att om ni skickar någon disk hit, och den är prydligt märkt med ert namn och adress så går disketten direkt till PD-avdelningen och ni får den nyaste PD-disketten av oss som kompensatio.

Nu skall vi kasta oss över ett projekt som har plågat mig en längre tid - mjuk textscroll. Det har gått åt mycket tid och tänkande. Förmodligen är inte lösningen perfekt men det är å andra sidan inte jag heller så det kan jämnas ut sig. De flesta kopieringsfunktioner bygger nämligen på att man arbetar med tal i X-led som skall vara delbara med 16. Därför är det inte bara att använda DEF SCROLL eller något liknande. Vi löste problemet genom att klippa 32 punkter på var sida om skärmen. Scrollen blev mindre men snygg.

Programmet bygger på att några tecken från

en fontskärm plockas till skärmen och att dessa sedan scrollas och bildar meddelandet.

Fontskärmen kan, naturligtvis inte listas här men den består av tecknen CHR\$(32) (mellan-slag) t.o.m. CHR\$(91)(I). Varje tecken är 32*32 pixels stora och ligger i en rektangel som är 10*6 tecken. Dessutom har jag passat på att byta ut vissa tecken för att få Å, Ä och Ö enligt följande tabell.

#	Å
\$	Ä
&	Ö

Eftersom fonten endast innehåller versaler så behöver vi inte tänka på de gemena å, ä och ö.

En kopia av fonten kan du hitta på månadens PD-disk tillsammans med månadens program.

Med hjälp av kommandona
Reserve as datascreen, 7
och

Load "Shade.neo"
så får man fontskärmen på plats.
Nu över till själva programmet.

```
10 reserve as screen 6
20 cls 6
30 mode 0 : key off : curs off :
hide : flash off : get palette (7)
50 box 31,31 to 288,64
```

Vi börjar med att reservera plats så att vi kan hantera grafiken utan att det stör. Bank 6 får fungera som separat bitmapskärm. Denna måste rensas och sedan kommer den obligatoriska raden som stänger av alla STOS finesser. Vi ritar också en ram kring scrolltexten. Detta är inte nödvändigt men det är snyggt.

```
55 SPEED=2
60 A$="DETТА $R EN TEST F&R ATT SE
OM DET FUNGERAR. "
```

Rad 55 är lite viktig. Ju högre siffra vi lägger här desto snabbare scroll. Här finns plats för experiment-lusta. På rad 60 ligger den text som scrollas. Observera \$ och & i stället för Å och Ö.

```
70 for I=1 to len(A$)
80 A=asc(mid$(A$,I,1))-32
90 X=(A mod 10)*32
100 Y=(A/10)*32
```

```
110 S$=screen$(7,X,Y to X+32,Y+32)
Nu börjar stora snurran. På rad 80-100 räknar vi ut tecknets position på fontskärmen och sedan placerar vi tecknet i S$.
```

```
120 for J=1 to 32/SPEED
130 screen copy 6,SPEED,0,320,32 to
6,0,0
140 screen copy 6,32,0,288,32 to
physic,32,32
150 next J
```

Nu är det dags att scrolla skärmen. Vi flyttar de 32 översta raderna av skärm 6 några punkter åt höger. Antal punkter bestäms av variabeln SPEED. Sedan skall detta hystas över till den fysiska skärmen. Vi klipper dock 32 punkter på vänster och högersida. Vi får i och för sig inte en scroll som täcker hela skärmen men man slipper allt skräp.

```
160 screen$(6,303,0)=S$
170 next I
```

För att vi skall kunna ha något att scrolla så måste tecknet skrivas ut på skärm 6.

Det var det det! Nu skall jag försöka få tag i en snygg skärm med scrollande stjärnor i flera lager som scrollar i bakgrunden. Hoppas att det inte tar lika mycket tid som textscroll.

Här har du hela programlistningen:

```
10 reserve as screen 6
20 cls 6
30 mode 0 : key off : curs off :
hide : flash off : get palette (7)
40 cls physic,5
50 box 31,31 to 288,64
55 SPEED=2
60 A$="DETТА $R EN TEST F&R ATT SE
OM DET FUNGERAR. "
70 for I=1 to len(A$)
80 A=asc(mid$(A$,I,1))-32
90 X=(A mod 10)*32
100 Y=(A/10)*32
110 S$=screen$(7,X,Y to X+32,Y+32)
120 for J=1 to 32/SPEED
130 screen copy 6,SPEED,0,320,32 to
6,0,0
140 screen copy 6,32,0,288,32 to
physic,32,32
150 next J
160 screen$(6,303,0)=S$
170 next I
```

**HACKER-
SJUKDOMAR**
SOM INTRÄDER EFTER LÅNG-
VARIGT DATORBRUK!



**SE UPP
DET KAN HÄNDA
DIG!!**

DR. GRANLÖF

Amigazinet

Amiga 600 ner i pris?

Engelska Commodore har i mitten av Augusti sänkt priset på Amiga 600-modellen med 1000:-. I dag kan man alltså köpa denna dator för 299 engelska pund inklusive den engelska moms VAT. = ca 3500:-

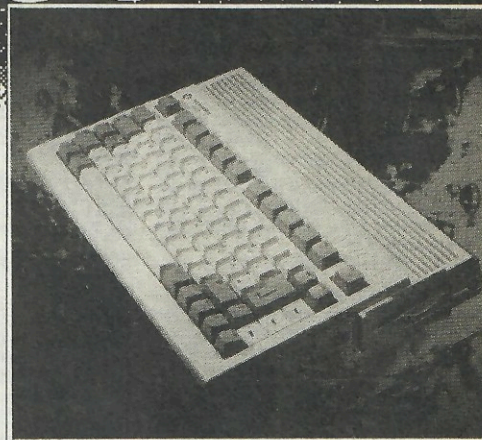
Den överraskande prissänkning- en sägs vara resultatet av att

Amiga 600 visats sig vara en mycket välgjord maskin med få tillverkningsfel. Ytterst få Amiga 600 har alltså returnerats på grund av garantiåtaganden.

Den nya engelska Commodorechefen Kelly Sumner säger: "Vi var tvungna att förvissa oss om att vi hade råd med en prissänkning. När

det sedan visade sig mindre än en procent avnyblivna A600 ägare behövde utnyttja sin garanti var vi säkra"

Kommer svenska Commodore att följa efter?



Så här förbättrade jag min Amiga!

Responser på vår artikel i nr 6/92 om hur man förbereder sin Amiga inför hösten kom snabbt. Ett av de inskickade bidragen visar tydligt att det egentligen inte finns några begränsningar alls när det gäller att förbättra det man har.

Efter att ha läst er artikel blev jag genast inspirerad till några små förbättringar på "datan". Jag började med att skaffa fram verktyg (ett särskilt tack till min far) skruvmejsel och hammare var inga problem men vi hade tyvärr ingen bunsen-brännare, jag kom dock på att svetsen gick bra om inte bättre.

Först slet jag av lock och tangenter praxis som ni beskrev (allt går med lite våld), sen sprutade jag tandkräm över allt så att vi-ruset dog (bedövningsmedel hade vi inte heller). När jag var säker på att alla dött satte jag tillbaka alla knappar och skal.

En god karamell..

Det som var kvar på bordet efter denna operation, små gröna kort med svarta insektsliknade plattor och ränder på, gjorde jag ett fint kollage av. Sedan slängde jag kollaget. Sedan ångrade jag mig, man skall återvinna så mycket som möjligt. Jag gav därför skräpet till min lilla-syster och sa att det var en god karamell.

För att inläsningen av disketter

skulle gå snabbare kopplade jag vår gräsklippare till diskdriven, allt med teorin med LP-spelaren. (75 varvs teorin.) Jag hällde även i lite smör för att SMÖRja. (varning usel vits).

Efter detta enkla ingrepp gick jag raskt över till nästa viktiga steg: CD-Drive. Detta var enkelt, min fars CD spelare var lite för stor men med hjälp av svetsen kunde jag snart böja den hur jag ville, sen sköt jag in den i diskdriven. Locket till datorn satt nämligen fast, jag undrar vad Karlsons Klister är för nan konstig tandkräm. (min far var inte hemma för tillfället men

han skulle nog gått med på det, kanske)

Även printern var lite långsam men med hjälp av en fläktmotor till valsen var även detta problem löst, enkelt men schenialt.

Inbyggd drive...

Eftersom jag ännu inte använt hammaren beslöt jag mig för att genast göra min extra-drive till en inbyggd extra-drive. Efter som jag alltid önskat mig en scanner beslöt jag mig för att bygga en sådan, kameran var ett lämpligt objekt. (offer) Genom att dra bilens startkablarna från kameran till joystick-

port2 hade jag gjort en färgscanner. Nackdelen är att jag ännu inte hittat någon mjukvara som stödjer den. Men detaljer, detaljer...

Eftersom jag byggt om kameran bifogar jag teknade bilder av mina förbättringar.

Att bygga en stereo-monitor var inte heller så svårt, jag kopplade helt enkelt in tv-n och monitorn samtidigt. Tv-n kopplade jag in i extra-drive porten och vips kan jag se mina spel i stereo. Hoppas brevet ger hjälp till era egna byggen. Tack till min kompis Martin för att han höll i skruvmejseln när jag använde den som stämjärn och missade.

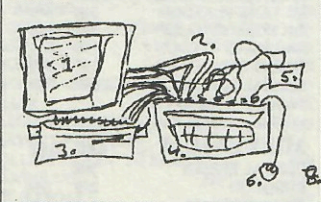
Mvh Jesper Skoog Martin Albinsson

PS. Vi ser fram i mot diplomerna DS.

Svar: Tack för bidraget!! Diplomen är på väg!

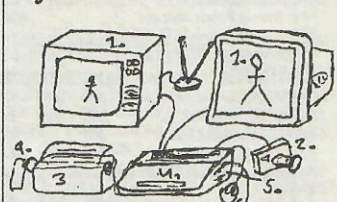
/Red.

Före:



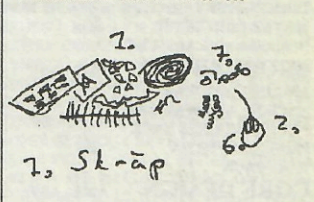
1. Tråkig flimrnig mono-monitor
2. Sladdhärva
3. Långsam trött printer
4. Plottrigt tangentbord, massor med knappar och annat tjafs
5. X-tra otymplig drive
6. Mus

Efter



1. Stereomonitor
2. Scanner
3. Trimmat skrivare med extra motor till valsen.
4. Slimmat tangentbord rent och snyggt utan onödiga knappar.
5. Inbyggd X-drive och CD spelare.
6. Mus
7. Sladd till gräsklippare.
8. Felskriven 8:a
9. Extra motor till printern

Vad som blev kvar...



1. Skräp
2. Inget
7. Öhh... Äd...
6. Mus

KINGS QUEST IV **	399	499
KINGS QUEST V ****	399	549
LAFFER UTILITIES	299	499
LEISURE SUIT LARRY I	299	499
LEISURE SUIT LARRY II**	399	499
LEISURE SUIT LARRY III**	399	499
LEISURE SUIT LARRY V ****399	499	499
MANHUNTER N.Y.	399	399
MANHUNTER S.F. **	399	399
POLICE QUEST I	399	499
POLICE QUEST II **	399	399
POLICE QUEST III****	399	499
QUEST FOR GLORY I	299	299
QUEST FOR GLORY II **	399	499
SPACE QUEST I	399	499
SPACE QUEST II **	399	399
SPACE QUEST III **	399	399
SPACE QUEST IV****	399	499

*=Amiga ver kräver 1 MB och hårddisk
 ** = Amiga ver kräver 1Mb
 ***=Amiga /Atari ver kräver 1 MB
 ****= Amiga ver kräver 1 MBoch 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	
LONG LANCE		499	
MAIN BATTLE TANK C.G.		499	
MAIN BATTLE T. M. EAST		499	
MAIN BATTLE TANK N.G.		499	
MALTA STORM		499	
MOSCOW CAMPAIGN		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	
TO THE RHINE		499	

SIR-TECH

BANE OF COSMIC FORGE *	429	499
WIZARDRY V		399

*=Amiga ver KRÄVER 1MB

SPECTRUM HOLOBYTE

	AMI	AST	PC
CRISIS IN THE KREMLIN			499
FACES: TETRIS III		299	
FALCON	199	199	199
FALCON 3.0 **			549
FALCON MISSION D.1	149	149	
FALCON MISSION D.2	149	149	
SUPER TETRIS *	369		
TETRIS CLASSIC			399

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

SSG

GOLD OF THE AMERICAS	349		
HALLS OF MONTEZ. (1MB)	349		
PANZER BATTLES (1MB)	329		
WARLORDS *	329		399

*=Amiga ver kräver 1 MB

SSI

	AMI	AST	PC
BUCK ROGERS II			369
CARRIERSTRIKE			499
CONFLICT KOREA **	399	429	
CONFLICT MID.EAST (1MB)	369		
DARK QUEEN OF KRYNN **379	399		
DEATH KNIGHTS KR.1MB)	369		
EYE OF BEHOLDER I **	369	399	
EYE OF BEHOLDER II **	399	399	
GATEWAY SAVAGE **	379	399	
POOLS OF DARKNESS **	379	399	
PROPHECY OF SHADOW			399
RED LIGHTNING	369		
SHADOW SORCERER	349	349	399
STAR COMMAND	369		
STELLAR CRUSADE	399		
SWORD OF ARAGON	369		
TONY LARUSSA BASEB.			399
TREASURE SAV. FR. **	379	399	
TYPHOON OF STEEL (1MB)	369		
WARGAME CONSTR SET*	369		
*FUNGARER EJ PÅ AMIGA 500 +			
**=Amiga ver kräver 1 MB			

STORM

BIG RUN	299	299
D.S. COVERGIRL	299	299
DOUBLE DRAGON III	299	299
INDY HEAT	299	299
RODLAND	299	299

SUBLOGIC

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

FUZZ BALL	249		
LAST NINJA III	299	299	
MYTH	299		

TENGEN

PIT FIGHTER	299	299	
RACE DRIVIN	369		
RBI 2 BASEBALL	369		369

THALION

A320 AIRBUS *	399	399	499
---------------	-----	-----	-----

*=PC kräver 386/486.A

THREE SIXTY

HARPOON V1.21(1MB)**	399		499
HARPOON BATTLE SET II *	199		
HARPOON BATTLE SET III *199			
HARPOON BATTLE SET IV *199			
HARPOON DESIGNER *			229
HARPOON EDITOR***	249		269
MEGA FORTRESS ****	369		449
OPERATION SLEDGEHAMMER *****	249		449
THEATRE OF WAR			
* = Kräver Harpoon			
**= Battle Set II ingår			
***= kräver v1.21 av Harpoon och hårddisk eller 2 drivar.			
****= Amiga ver kräver 1 MB			
*****=kräver MEGA FORTRESS			

TITUS

CRAZY CARS III	299	299	
----------------	-----	-----	--

UBISOFT

BATTLE ISLE	369		429
BATTLE ISLE DATADISK	249		
DYNABLASTER	369		
VROOM	299	299	
VROOM DATADISK	229	229	

US GOLD

BONANZA BROS	299	299	
CALIFORNIA GAMES II	299		369
G-LOC	299	299	
THE GODFATHER	369		369
THE MANAGER *	369		369
WILD WEST WORLD	299		
*=Amiga ver kräver 1 MB			

VIRGIN

DUNE *	369		499
FLOOR 13	369		449
JIMMY WHITES SNOOKER	369	369	
LEGEND OF KYRANDIA			499
LURE OF TEMPTRESS *	369	369	449
MAGIC JOHNSON BASKET	269		
REALMS	369	369	449
ROLLING RONNY	299		
SHUTTLE			369
VENGEANCE EXCALIBUR *	369		369
WAR IN MIDDLE EARTH	269		449
WONDERLAND *	369	369	
*=Amiga & Atari ver kräver 1 MB			

ÖVRIGA TILLVERKARE

	AMI	AST	PC
APIDYA		299	
DIE HARD II		299	369
DARKSEED		299	499
EUROPEAN CHAMP 1992	299	299	369
FREE D.C.		429	
GATEWAY		449	
GRAND MASTER CHESS		449	
ISHAR	369	369	369
MAGIC CANDLE II		449	
MATCH OF THE DAY	299	299	
MILLENNIUM RET. TO EARTH			449
MOONBASE	399		399
OIL BARONS		349	
OMAR SHARIF'S BRIDGE	399	399	499
PINBALL DREAMS	329		
SEA ROGUE			429
SIEGE			499
SORCERERS APPLIANCE		399	
SORCERERS GET GIRLS		449	
TENNIS CUP II		299	
THE DARK HALF		369	
TWILIGHT 2000		499	

TURTLES II	299	299
WINTER SUPERSPORTS 92	299	299

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 COMBATACES 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 II STÄLLET FÖR WINGS). PRIS AMIGA/ATARI 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, CP'S ELEPHANT ANTICS OCH SEYMOR 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, INTL SOCCER CHALLENGE, FOOTBALLER OF THE YEAR 2 OCH GARY LINEKERS HOT SHOTS. PRIS AMIGA/ATARI 249.

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

LOST TREASURES OF INFOCOM II BORDERZONE, PLUNDERED HEARTS, BU-REAU CRAZY, CUTTHROATS, MIND FOREVER VOYAGING, HOLLYWOOD HIJINX, SEA-STALKER, SHERLOCK, WISHBRINGER, NORD & BERT OCH TRINITY. PRIS PC 399

MEGA SPORTS MÄN ÅR 30 OLIKA IDROTTS-GRÄNAR, T.E.X. DYKNING, STAVHOPP, 100 M LÖPNING, HÖJDHOPP, HÄSTHOPPING, KONSTÄKNING, SLALOM, FÄKTNING, CYKLING, SPJUT, SLÄGGA, BÅGSKYTTE, GYMNASTIK, LERDUVESKYTTE, TRESTEG, RODD M.F.L. GRÄNARN ÅR HÅMTADE FRÅN GAMES SUMMER EDITION, CALIFORNIA GAMES, SUMMER GAMES I & II OCH WINTER GAMES. PRIS AMIGA/ATARI 299.

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

OLYMPIAD COLLECTION SUMMER OCH WINTER OLYMPIAD. PRIS AMIGA/ATARI/PC 149.

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.

POWER HITS BATTLETECH BATTLETECH I & II OCH MECH WARRIOR. PRIS PC 349.

POWER HITS PC RAMPAGE, BATTLETECH, LAST NINJA, STAR RANK BOXING, FIGHTER BOMBER, DIE HARD I, GHOSTBUSTERS 2, GRAVE YARDAGE, SHANGHAI OCH FACE OFF. PRIS PC 329.

POWER HITS SCI-FI PROPHECY, TONGE OF THE FATMAN, DEATH TRACK, CIRCUITS EDGE OCH MINES OF TITAN PRIS PC 349.

POWER HITS SPORTS FACE OFF, MOTORCROSS, PRO TENNIS TOUR 1 OCH POW-ERDRIFT. PRIS PC 349.

QUATRO 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 STÄLLET FÖR BAT.

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
A-TALK III	449	
AMAS 2	1199	
AMI-BACK 2.0	649	
AMOS	599	
AMOS 3D*	399	
AMOS COMPILER *	369	
BOOM BOX (1MB)	499	
CAPE 68K ASSEMBLER 2.5	699	
DELUXE PAINT		699
DELUXE PAINT IV	999	
EASY AMOS (1MB)	399	
MAVERICK V4.0	369	
MEGAMIX MASTER	499	
METASCOPE DEBUGGER	799	
PRO MIDI INTERFACE	369	
RAW COPY 1.3 (1MB)	499	
SCRATCHER	799	
SHOOTEM UP CONSTR KIT	149	149
STEREO MASTER	499	
STOS		399
STOS 3D**		399
VISIONARY (1MB)	749	
VOYAGER (1MB)	999	
WSHELL 2.0	799	

*=Kräver AMOS

**=Kräver STOS

Superbilligt: AMIGA & ATARI ST: 149 kr/st

ADV DESTROYER SIM, BATMAN THE MOVIE, BSS JANE SEYMOUR, BUBBLE BOBBLE**, CASTLE MASTER, CJ IN THE USA, COMBO RACER, CRACK DOWN, DEMONS BLUE, DOUBLE DRAGON II, DRAGONS OF FLAME, EMLYN HUGHES INT SOCCER, F1 TORNAO, F16 COMBAT PILOT, FINAL COMMAND, GHOSTBUSTERS II*, GHOULS & GHOSTS, GO FOR GOLD (=GAMES SUMMER EDITION), GOLDEN AXE, GRAEME SOUNESS SOCCER, HORROR ZOMBIES, HOVERSPRINT, INDIANA JONES LC ACTION, INTL 3D TENNIS, INTL CHAMP ATHLETICS, INTL NINJA RABBITS, ITALIA 90, ITALY 90, JOAN OF ARC, KWIK SNAX, LOTUS 1, MAGIC LAND DIZZY, MANCHESTER UTD, MICROPROSE SOCCER, MIDNIGHT RESISTANCE*, MONTY PYTHON, MOON WALKER, MOONSHINE RACERS, NARC, NARCO POLICE, NAVY MOVES, NEW ZEALAND STORY**, NIGHTBREED ARCADE, PANG, PANZA KICK BOXING, POP-EYE II, PRO BOXING SIM, PUZZNIC, RAINBOW ISLANDS, RED HEAT, RICK DANGEROUS I, ROBOCOPI I, ROBOT MONSTERS, RUGBY CHAMP, SEYMOR GOES TO HOLLYWOOD, SHADOW WARRIORS, SLIGHTLY MAGIC, SPIKE IN TRANSILVANIA, SLY SPY, SOCCER PINBALL ***, STEG THE SLUG, STRIKER MANAGER, STUNT CAR RACER*, SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET***, TEAM SUZUKI, TOTAL RECALL, TOYOTA CELICA GT RALLY, TURBO OUT RUN, TURRICAN II, ULTIMATE GOLF, VENUS THE FLY TRAP, VIZ, VODOON NIGHTMARE, WORLD CLASS LEADERBOARD, WORLD RUGBY OCH Z-OUT.

*= fungerar ej på Amiga 500+

Forts. på nästa sida

ORDERTELEFON:
016-13 10 20

BILL ELLIOTS NASCAR	299	ARCANA	599	ULTRAMAN	479	MIDNIGHT RESISTACE	449	
BILL & TEDS ADV	299	ADVENTURE ISLAND II	499	UN SQUADRON	479	MIGHT & MAGIC	599	
BLADES OF STEEL	299	AX LAY	499	WANDERER YS III	549	MIKE DITKAS FOOTBALL	479	
BLUES BROTHERS	299	BART'S NIGHTMARE	499	WORLD LEAGUE SOCCER	479	MOONWALKER	349	
BO JACKSON FBALL/BBALL	349	B.L. COMBAT BASEBALL	399	XARDION	549	MS PACMAN	399	
BOXXLE I	249	CASTLEVANIA IV	499	ZELDA III	479	OLYMPIC GOLD	479	
BOXXLE II	299	CHESSMASTER	499	MEGADRIVE				479
BUBBLE BOBBLE	249	CONTRA 3	499	688 ATTACK SUB	479	ONSLAUGHT	449	
BURGER TIME DELUXE	299	DARIUS TWIN	479	ABRAMS BATTLE TANK	479	OUT RUN	449	
CAESARS PALACE	299	D-FORCE	499	AFTERBURNER II	399	PAC MANIA	479	
CASTLEVANIA II	299	DRAKKHEN	499	ALISIA DRAGON	449	PAPERBOY	449	
CHESS MASTER 2000	299	EARTH DEFENCE FORCE	499	ARCH RIVALS BASKET	479	PGA TOUR GOLF	479	
DAYS OF THUNDER	299	EXTRA INNINGS	499	ARNOLD PALMER GOLF	479	PHANTASY STAR III	599	
DEAD HEAT SCRAMBLE	249	FI ROC	499	ART ALIVE	349	PIT FIGHTER	449	
DRAGONS LAIR	299	FINAL FIGHT	479	ATOMIC RUNNER	349	RAIDEN	499	
DOUBLE DRAGON II	299	FINAL FANTASY II	549	BONANZA BROTHERS	449	RAMBO III	399	
DOUBLE DRIBBLE	299	F-ZERO	449	BUCK ROGERS	299	RBI 3 BASEBALL	479	
DUCK TALES	299	GEORGE FOREMANS KO BOXING	499	CALIBER 50	599	REVENGE OF SHINGEI	349	
ELEVATOR ACTION	299	GRADIUS III	449	CALIFORNIA GAMES	449	ROAD BLASTERS	479	
FACEBALL 2000	349	HOLE IN ONE GOLF	499	CENTURION	479	ROAD RASH	479	
FASTEST LAP	299	HOME ALONE	479	CHUCK ROCK	429	ROBOCOD	479	
FINAL FANTASY LEGEND	349	HYPHER ZONE	449	COLUMNS	499	SAGAIA	479	
FIST OF NORTH STAR	299	JACK NICKLAUS GOLF	499	DARK CASTLE	449	SANT SWORD	479	
GO TO TANK & RESCUE	299	JOE & MAC	499	DAVID ROBINSON	479	SHADOW DANCER	349	
GREMLINS II	249	KRUSTYS SUPER FUN HOUSE	499	DECAPATTACK	399	SHADOW OF THE BEAST	479	
HAL WRESTLING	249	LAGOON	499	DESERT STRIKE	399	SHINING IN THE DARKNESS	499	
HATRIS	299	LEMMINGS	499	DEVILISH	479	SOLDEASE	599	
HIGH STAKES	299	MYSTICAL NINJA	499	DICK TRACY	449	SONIC THE HEDGEHOG	399	
HOOK	299	NINJA TURTLES IV (JAP)	649	DONALD DUCKS QUACKSHOT	449	SPACE HARRIER II	399	
HUDSON HAWK	299	PITFIGHTER	479	DUNGEONS & DRAGONS	599	SPACE INVADERS 1991	479	
HUNT FOR RED OCTOBER	299	RADIO FLYER	549	EA HOCKEY	499	SPIDERMAN	479	
INTERSTELLAR ASSAULT	299	RMP RACING	399	EARNEST EWANS	599	SPORTS TALK BASEBALL	599	
JACK NICKLAUS	299	PAPERBOY II	499	EL VIENTO	599	STEEL EMPIRE	479	
JEEP JAMBOREE	299	PEBBLE BEACH GOLF	479	ESWAT	399	STREETS OF RAGE	429	
KUNG FU MASTER	249	PILOT WINGS	449	EXILE	599	SUPER MONACO GP I	349	
MARBLE MADNESS	299	PLAY ACTION FOOTBALL	499	F22 INTERCEPTOR	479	SUPER MONACO GP II	449	
MARUS MISSION	299	POPULOUS	399	FAERY TALE ADV	479	SUPER THUNDERBLADE	399	
MASTER BLASTER BOY	299	RADIO FLYER	499	FANTASIA	449	SWORD OF VERMILLION	499	
MEGAMAN I	299	RAIDEN	549	FATAL LABYRINTH	449	SYD OF VALIS	479	
MEGAMAN II	299	RIVAL TURF	449	FATAL REWIND	399	TASK FORCE HARRIER	479	
MICKEYS DANGEROUS CHASE	299	ROBOCOP III	499	FIGHTING MASTER	479	TAZMANIA	449	
MISSILE COMMAND	269	ROCKETEER	499	GAIARES	599	TERMINATOR	499	
MYSTERIUM	299	ROGER CLEMENS	499	GAIN GROUND	429	TEST DRIVE II	479	
NAVY SEALS	299	ROMANCE 3 KINGDOMS II	599	GALAXY FORCE II	479	THE IMMORTAL	549	
NBA CHALLENGE II	299	RPM RACING	399	GHOSTBUSTERS	349	THE SIMPSONS	479	
NINJA GAIDEN SHADOW *	299	R-TYPE II	499	GHOULS & GHOSTS	479	TOE JAM & EARL	479	
NOBUNAGAS AMBITION	349	SIM CITY	449	GOLDEN AXE II	479	TOKI	479	
PAPERBOY I	249	SMARTBALL	499	HERZOG ZWEI	399	TRAMPOLINE TERROR	479	
PAPERBOY II	299	SMASH TV	479	HEAVY NOVA	499	TRAYSIA	599	
PIPEDREAMS	299	SPANKYS QUEST	599	HOLYFIELD BOXING	449	TROUBLE SHOOTER	479	
PRINCE OF PERSIA	299	STREET FIGHTER II	479	J.B. DOUGLAS BOXING	499	TRUXTON	399	
PROPHECY VIKING CHILD	299	SUPER BATTLE TANK	499	JEWEL MASTER	349	TWIN COBRA	399	
PUNISHER	299	SUPER BASES LOADED	499	JOE MONTANA II	479	TWO CRUDE DUDES	479	
Q-BERT	299	SUPER BOWLING	499	JOHN MADDEN II (1992)	479	VALIS I	599	
RESCUE PRINCESS BLOLETTE	299	SUPER GHOULS & GHOSTS	479	JORDAN VS BIRD	399	VAPOR TRAIL	599	
ROBOCOP I	229	SUPER OFF ROAD	479	KID CHAMELEON	449	WARRIORS OF ROME I	599	
ROBOCOP II	299	SUPER SOCCER	499	KRUSTYS FUN HOUSE	449	WARRIORS OF ROME II	599	
ROGER RABBIT	299	SUPER TENNIS	499	LAST BATTLE	399	WARSONG	549	
R-TYPE	249	SUPER WRESTLEMANIA	499	MARBLE MADNESS	399	WINTER CHALLENGE	479	
SIDE POCKET	249	TEENAGE TURTLES IV	499	MARIO LEMIEUX HOCKEY	449	WONDERBOY IN MONSTER WORLD	479	
SIMPSONS	299	THUNDER SPIRITS	499	MERCS	399	YS III	599	
SKATE DIE BAD RAD	299	TOP GEAR	449	MICKEY MOUSE	449			
SNEAKY SNAKE	299	TRUE GOLF W.C.C.	479					
SOCCER MANIA	299							
SPANKYS QUEST	299							
SPUDS ADVENTURE	299							
STAR TREK	299							
SUPER HUNCHBACK	299							
SUPER MARIO LAND	229							
TASMANIA STORY	299							
TECHMO BOWL	299							
TERMINATOR II	299							
THE FLASH	299							
TINY TOONS	299							
TRACKMEET	299							
TURN AND BURN	299							
TURTLES I	249							
TURTLES II	299							
ULTRA GOLF	299							
WORLD CIRCUT	299							
WWF SUPERSTAR WRESTLING	249							
*=SHADOW WARRIORS								

GAMEGEAR	
AERIAL ASSAULT	269
AX BATTLER	299
CRYSTAL WARRIORS	349
FOREMANS KNOCKOUT	299
MICKEY MOUSE	299
OLYMPIC GOLD	349
SONIC THE HEDGEHOG	349
SUPER GOLF	299
SUPER MONACO GP I	249
WONDERBOY	249

SUPER NINTENDO	
PRIS	
(Alla spelen är amerikanska eller japanska och kräver en adapter, pris 249 kr, för att användas på svenska Super Nintendo apparater. Vår adapter är av mycket hög kvalitet och klarar alla USA/Jap spel.)	
ADDAMS FAMILY	499
ACT RAISER	599

BESTÄLLNINGSTALONG

MINSTA BESTÄLLNING = 250 KR Priserna är inkl. moms, frakt, PF-avgift och emballage. Endast 40 kr exp.avg. tillkommer. Inga andra avgifter tillkommer. Till Norge, Danmark och Finland tillkommer dessutom en extra avgift på 25 kr. Leveranstiden är 7-10 dagar. Ej utlösta paket debiteras med 149 kr. Alla reklamationer kräver vårt returgodkännande. Reklamerade varor skall skickas som vanligt brev. Skicka INTE förpackningar/instruktioner, endast disketten/kassetten.

Jag beställer för mer än 500 kr och får då ett extra spel utan kostnad. Värde 129,- (eller mera). (Gäller ej Gameboy, GameGear, SNES eller Megadrive) Beställ för mer än 1000 kr och du får två extra spel, osv. Jag väljer bland spelen här nedan:

<input type="checkbox"/> Joan of Arc (Atari ST)	<input type="checkbox"/> King Arthur (Amiga)	<input type="checkbox"/> Keys to Maramon (PC 3.5)
<input type="checkbox"/> Police Quest II (Atari ST)	<input type="checkbox"/> Paperboy II (Amiga)	<input type="checkbox"/> Lost Patrol (PC 3.5)
<input type="checkbox"/> Predator II (Atari ST)	<input type="checkbox"/> Realms (1 Mb Amiga)	<input type="checkbox"/> RBI 2 Baseball (PC 3.5)
<input type="checkbox"/> Puzznic (Atari ST)	<input type="checkbox"/> Rules of Engagem. (1Mb Amiga)	<input type="checkbox"/> Realms(PC 3.5)
<input type="checkbox"/> Space Quest I (Atari ST)	<input type="checkbox"/> Welltris (Amiga)	<input type="checkbox"/> Spirit of Excalibur (PC 3.5)
<input type="checkbox"/> Turtles I (Atari ST)	<input type="checkbox"/> Wings (1Mb Amiga)	<input type="checkbox"/> 3D Constr Kit (C64 kass)
<input type="checkbox"/> Veng. of Excalib. (1Mb Atari ST)	<input type="checkbox"/> Wonderland (1 Mb Amiga)	<input type="checkbox"/> Double Dr 3 & Rodland (C64 kass)
		<input type="checkbox"/> Cluedo (C64 disk)
		<input type="checkbox"/> Ghostbusters II (C64 disk)

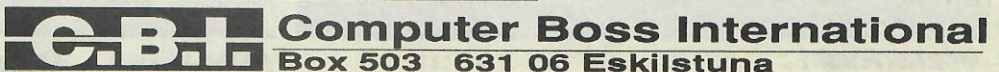
BESTÄLL PER TELEFON: 016-13 10 20
 Personlig orderrmottagning: Mån-Tor: 9-21,
 Fre: 9-17. Lör-Sön: 14-17.

NAMN _____

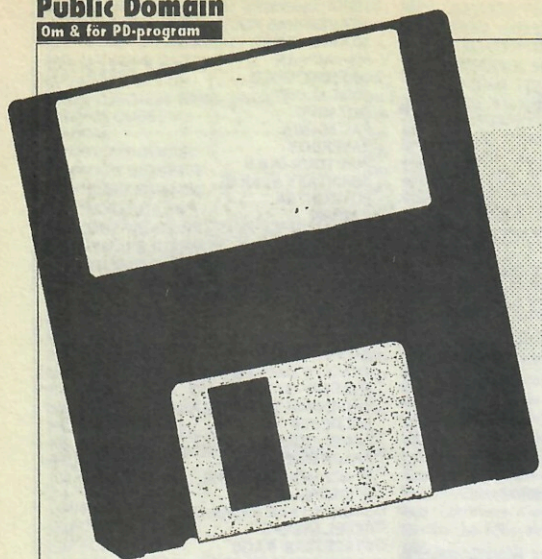
ADRESS _____

PNR/ORT _____

TELEFONNUMMER _____



Computer Boss International
 Box 503 631 06 Eskilstuna



Public Domain

Dags för en ny omgång med Månadens Diskett för olika datorformat. Hör gärna av dig till redaktionen med synpunkter och önskemål. Har du något PD-program själv som du vill byta med oss går detta bra. Diskett till oss = diskett tillbaks till dig!

PC208

Calculator Detta är en miniräknare som du när som helst kan starta. Det kan vara bra när man river sig i håret efter sin egen miniräknare som man lade någonstans i botten på skrivbordslådan. Detta program klarar naturligtvis alla fyra räknesätten, plus att den återger det decimala talet du matar in binärt, hexadecimalt och oktalt. Helt klart ett program man bara måste ha, speciellt om man programmerar mycket.

Organizer Efter att ha använt datorn tillsammans med din hårddisk ett tag, så upptäcker du snart att det går långsammare och lååååångsammare. Detta orsakas av att du håller på och flyttar omkring filer, tar bort dem och ersätter dem. På hårddisken bildas det då 'luckor' som i sin tur skrivs i, och en fil kan bli fragmenterad. Det vill säga att istället för att ligga i en följd på hårddisken, är den utspridd över hela, och det tar mycket längre tid att läsa den.

Med detta fantastiska program kan du lägga alla filerna efter varandra, så att man slipper

hoppa omkring hela tiden. Resultatet blir att inladdningen av dina program blir mindre tidskrävande, och du sitter sitta och vänta på att hårddisken skall tugga färdigt. **WARNING!!!** Läs dokumentationen som medföljer innan du använder programmet. Om du skulle göra något dumt, är det möjligt att du skadar data på din HD, så säkrast är att använda detta program precis efter det att du har gjort en backup.

Moduler På vår förra diskett, PC.207, hade vi med ett modulupp spelarprogram. Nu får du två stycken nya musikmoduler. Dessa heter PetShop och Moskva. Pet Shop Boys får alltså stå för den ena modulen, den andra är en musikers tolkning om hur musik låter i Ryssland.

PCBeat Alla har vi väl suttit och trummat när vi lyssnat på radio eller stereo. Nu slipper du slå händerna sönder och samman mot dina knän, och kan låta datorn spela trummor och hålla takten istället. Du kan editera spår med bastrumma, virveltrumma, hihat och alla de andra vanligaste trummljuden. Det finns från början ett visst antal spår och sånger att lyssna på, och dessa kan du sedan ändra och kombinera på ditt eget vis. Tyvärr ger programmet enbart support åt den interna högtalaren, men det är ett hyfsat ljud man får i alla fall.

StarMines Alla har väl spelat den gamla godingen Asteroids? Här kommer en kopia av spelet som, i denna version heter StarMines. Du åker runt med ditt skepp och studsar mot kanterna på skärmen samtidigt som du skall undvika och skjuta ner minor och andra rymdskepp. Inget svårt spel, men ganska välgjort.

Fungerar i EGA och VGA och är framgångsrikt testat på en 286-12MHz PC.

A Twist of Fate Nja, titeln avslöjar inte vad spelet går ut på. Detta är en variant av spelet Tron, också kallat Lightcycle Duel. Du kan spela antingen mot datorn eller mot din kompis. Det går ut på att stänga in din motståndare så att han kraschar antingen mot sitt eget spår, ditt spår eller mot en av väggarna. Hinder dyker hela tiden upp, och ju högre du kommer i nivåerna, desto fler blir väggarna. Spelet fungerar i EGA och VGA, och ger support åt såväl tangentbord som joystick.

Jill of the Jungle: Detta är månader.s Höjdare: ett arkadliknande äventyrsspel från Megagames med 256 färgers VGAgafrik, enorma ljud effekter och dessutom kompatibelt med Soundblaster-kort. Klart i klass med kommersiella spel. Jill kan även köras på CGA och EGA och du använder tangentbord eller joystick. Spelet är stort, ca 1 Mb utrymme behövs på hårddisken, och kommer komprimerat i en självuppackande fil på disketten. Efter överkopieringen från disk till HD kör du programmet som då packar upp sig självt.

Beställningstalong hittar du på sidan 26. P.g.a. storleken på Månadens disk måste du, som har 5 1/4" diskett, beställa två (2) disketter A & B, övriga klarar sig med en 3.5"

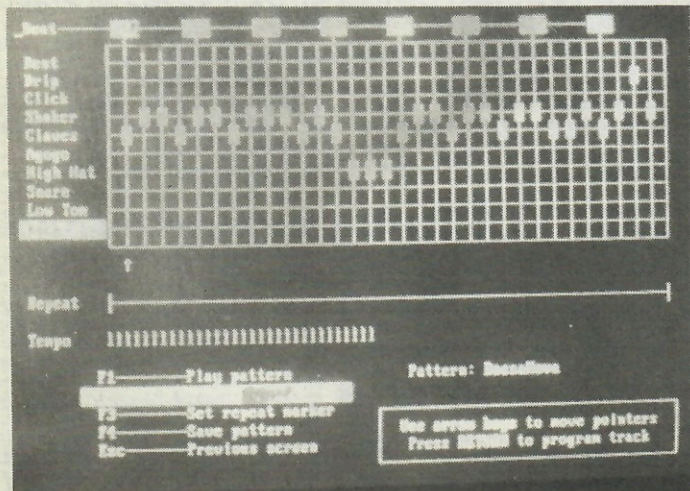
PCloten

AMIGA 208

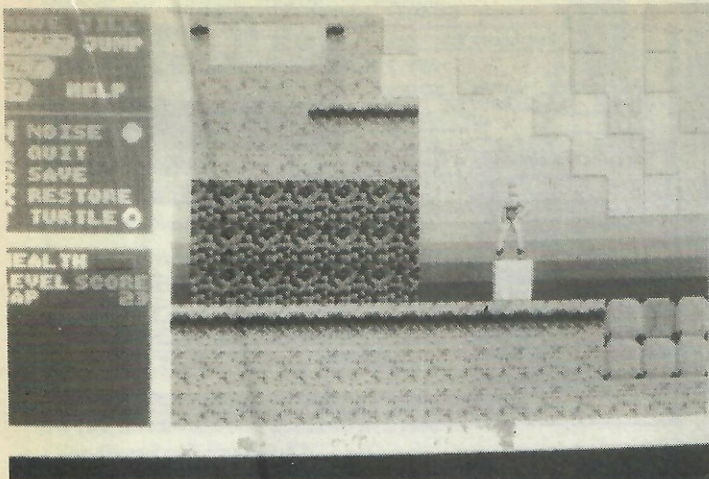
Paragon: Detta ätt litet fångslande spel där man skall försöka bygga en krona genom att-sätta ihop stenar i olika mönster. Kruxet är bara att motståndaren gör alltför att förhindra dig samtidigt som han skall bygga sig en egen krona, vilket han nu inte för göra helt ostört. Du tänker väl inte låta bli att hämnas?!

Prlabel: Ett program specialdesignat för att skriva ut etiketter på skurna etikettark. Klarar 2*7 (2 kolumner * 7 rader), 2*8 och 3*8 ark. På en layoutskärm kan du välja var på papperet etiketten skall vara och hur många du vill ha.

Optimizer: Äntligen, efter att ha färdats



PCBeat (PC.208)



Jill in the Jungle (PC.208)

många mil, en halv meter under jorden i fiber-optiska kablar, har det slutligen fastnat på månadens diskett! Ett program som jag och säkert många med mig har letat under stock och sten efter. Optimizer klarar att optimera disketter och HÅRDDISKAR(!). Så varför ha sin fil uppdelad i många småportioner över hela diskytan när man kan lägga allt på ett ställe? Använd Optimizer. (Låter som en reklamtext ur enbroschyr.)

Memcheck: Ännu ett virusprogram att lägga till samlingen. Det klarar som vanligt en massa bootblock och filvirus men har en liten udda funktion som att kontrollera operativsystemets alla olika pekare. Det är bättre att vara för säker än osäker.

NumbersUp: Ett spel för matematiker, här gäller det att para ihop siffror som kommer glidande över skärmen. Poängen bildas genom att datorn multiplicerar ihop talparen som bildats. Spelet slutar om man råkar para ihop två siffror av samma storlek. Kort, kul och enkelt.

CirclesUp: CirclesUp är raka motsatsen till NumbersUp, här skall man para ihop likadana cirklar till långa kedjor för att vinna. Man kan utmana datorn eller någon person i omgivningen.

AM.NComm På en separat disk (AM.208B)

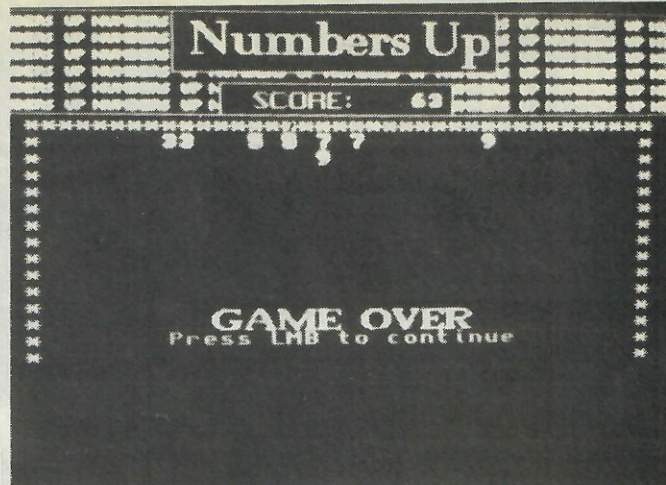
har vi klämt in en körklar version av NComm. Detta är en buggfix och utveckling av den tidigare versionen 1.921. Disketten är komplett med NComm, Callinfo (ett program som beräknar teleräkningen utifrån NComm's Logfil) och tillhörande bibliotek. Det är bara att köra igång och ringa.

Beställ Månadens Amiga-disk: AM.208, på talongen du hittar på sidan 26. Priset är, som vanligt, ynkans 30:-

Atari.208

Hej! Nej, jag skall inte anropa er med något hurtfriskt pede, pede eller liknande. I stället skall jag bara tala om att diskett ST.208 är fullmatad och den väntar på att bli bootada. Det är vår förhoppning att sommaren varit god och att hösten skall innebära förnyade möjligheter att umgås med ST;n. I skrivande stund vet man inte om Falcon är klar, på väg eller avskriven. Jag skriver detta samma dag som beskedet når oss Atari stänger sitt Sverigekontor. Så länge det finns läsare som vill köpa våra månadsdisketter så tänker vi dock distribuera dem till er läsare. Detta är innehållet på Månadens Diskett. Väl bekomme,

EYES ACC-filer är det gott om. Ingen fil är



Numbers Up (AM.208)

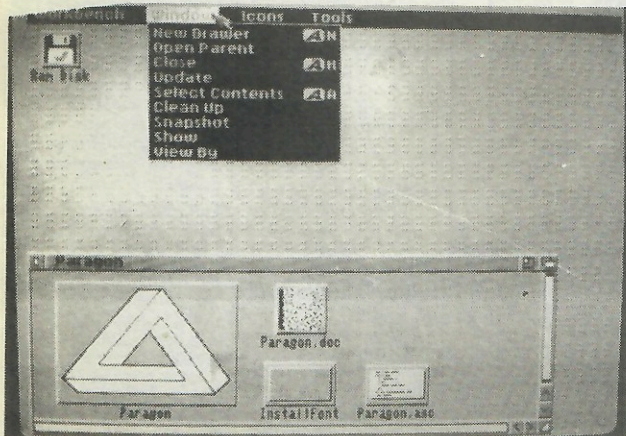
mer underlig än denna. Lägg den i roten på bootdisken och aktivera den. Datorn glör! Inte på dig iofs så du behöver inte känna dig uttittad. Den glör på muspilen. Som om det skulle vara något att glo på.

COLORSPACE Jeff Minter har gjort denna ljussynt. OBS Lägg alla filer roten på en disk innan programmet körs. Av någon säregen anledning så får inget ligga i mappar. En RAM-disk är ett lämpligt hjälpmedel vid kopiering. Det medföljer också en textfil där den där långhåriga saken utvecklar sina tankar och åsikter om saker och ting.

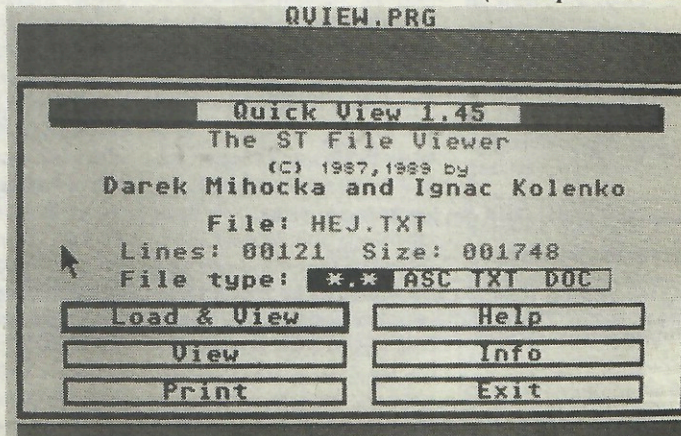
RIPCORD Att kalla detta en fallskärmssimulator är väl att ta i. Med vänster musknapp så hoppar man från planet med höger utlöser man fallskärmen. Det gäller att komma så nära målet som möjligt och det gäller att utlösa fallskärmen så sent som möjligt. Enkelt men kul!

PINHEAD Detta är en drömpryl för den som tycker att det tar alltför lång tid att boota datorn. Lägg den först i AUTOmappen. Den stökar till bland programmen så att bootningen går snabbare. I och med att programmet inte är kompatibelt med vissa andra så kan man stänga av Pinhead. Full bruxanvisning

(Forts. på nästa sida.)



Paragon (Am.208)



Qview (ST.208)

PD... Forts. fr. föreg. sid.)

ingår.

POP2CODE Tänk om man kunde lista alla koder till Populous 2 i tidningen men de är 1000 st. vilket gör projektet omöjligt. I stället får ni dem här i form av ett litet PD-program

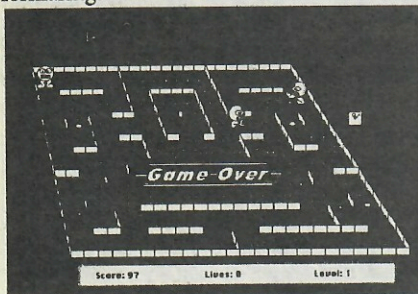
QVIEW Att läsa alla dessa READ-ME-filer är bökiigt. Med QView så förenklas saken betydligt. Tryck HELP-tangenten för full hjälp.

STOS I månadens STOS-spalt så tillverkar vi en textscroll. Här är den för de som inte gillar att knappa. I Bank 7 så ligger fontskärmen. Spara denna separat på disk ex som: SAVE "FONT.NEO",7 så går den även att använda i andra sammanhang. Ledsen att vi inte kunde lägga fontskärmen separat men vi hade lite utrymmesbrist på denna disk.

Clas

Mac.208

Innehållet på Månadens Mac.disk är, som vanlig mixat, vi kastar oss direkt på en kort förklaring:



Bachman 1.Ou: Ett utmärkt PacMan-liknande spel men i 3D och med tjusiga ljud effekter. Kan köras under Multifinder och kontrolleras antingen med mus eller tangentbord.

Forty Thieves 2.1: Ett solitärspel men här med två lekar. Spelet är komplett med instruktioner (engelska), statistik och andra finesser. Ett kul spel.

Chess Master III: Ett utmärkt schackspel.

Music Works: Ett musikprogram av mycket hög klass. Fungerar tyvärr ej på SE 30 eller uppåt. Du som har en Mac Plus kommer dock att kunna editera och spela upp någon av alla de musikstycken som medföljer programmet.

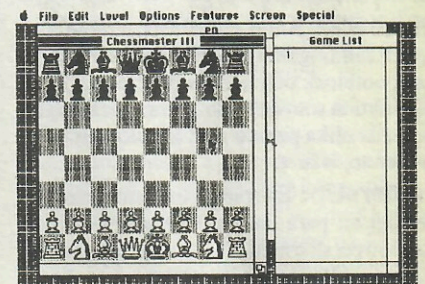
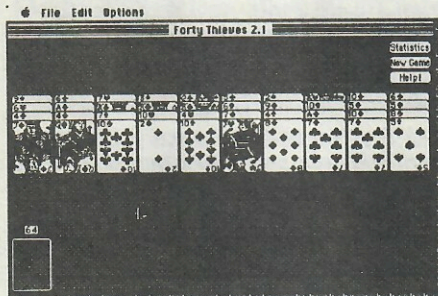
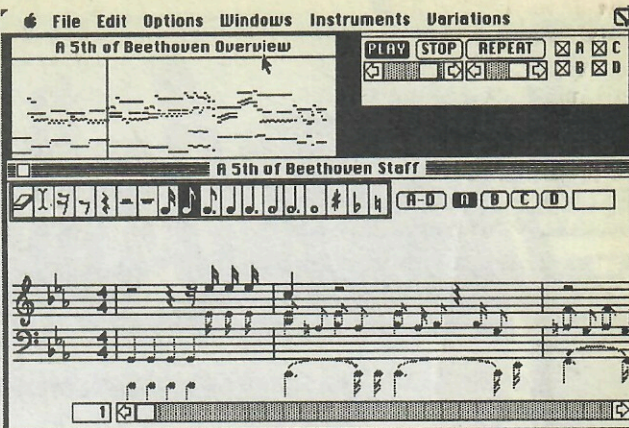
SoftwareFPU 2.1: FPU står för Floating Point Unit och är en krets som hjälper datorn med matematiska operationer. Från början för sågs alla MacII:orned denna krets men när LC och IIsi kom slutade man med detta.

Detta program simulerar denna matematikpro-

cessor i program som kräver en sådan. Software FPU är en s.k. INIT och kontrolleras under kontrollpanelen. Med programmet installerat kan man nu köra program såsom PixelPaint Pro 2.0, Studio 8, Excel 2.2 och många andra.

Lägg bara programfilen i Systemmappen och starta om datorn. Observera att din Mac måste ha en 68020 eller nyare samt system 6.05 eller senare. Manual medföljer.

Nytt urval presenteras i nästa nummer.



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 ofrankade 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

ARKAD BROW

Vem är nu Martyn Brown? Förutom Team17:s ansikte utåt.

Jag började för 11 år sedan med ZX81. Jag lärde mig ZX80-kod och skrev Henrys Hoard tillsammans med en god vän Henrys Hoard för Alternative - vilket i praktiken var jag själv just då. Vi tjänade inte mycket men några tusenlappar märks när man på gymnasiet. Numer programmerar jag inte.

För fyra år sedan startade jag 17BIT - ett PD-bibliotek här i England och utifrån de kontakter jag fick där så startade vi TEAM 17. Man skulle kunna kalla mig Producent. Vi har en VD som sköter det löpande ekonomiska.

Blev du förvånad över succén ni fick med Alien Breed och Project X?

Kanske jag låter lite blasé, men faktiskt inte. Vi studerade konkurrensen men hittade faktiskt ingen. Om ett spel från Team 17 inte åtminstone är lika bra som det från närmaste konkurrent så bör det inte publiceras

Vi har faktiskt inte råd att publicera något som inte säljer, så säljer det inte skall det inte ut på marknaden. Det är bara vanligt sunt förnuft.

Många av era programmare bor runt om i Europa. Vad beror det på att de arbetar för er?

Det grundas i min bakgrund med PD-program. Jag behöll alla kontakterna från den tiden och försökte sätta samman så bra grupper som möjligt. Nu är vi åtta till nio olika utvecklare inklusive programmare som Stefan Boberg och animatörer som Tobias Richter och Eric Schwartz.

Med de snabba modem som finns i dag så är det inget problem att skicka filer till varandra. Det skulle vara möjligt men inte troligt att ha någon som arbetade för Team 17 boendes på Hawaii och skrivades succéprogram på stranden.

Tycker du att de ledande förlagen har slutat tillverka produkter som datorägarna vill ha?

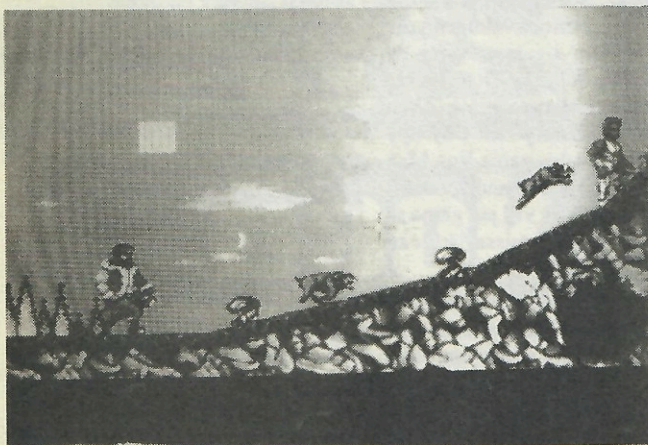


Bild ur spelet Assasin

Team 17
Med tre spel publicerade och alla på toppen av försäljningslistorna så är Team 17 ett av de minsta och mest intressanta förlagen just nu. Med tanke på att många svenskar arbetar för Team 17 så har förlaget ett extra gott öga till Sverige. Derek var där! Och pratade!

Det skulle vara enkelt att bara svara "Ja" på den frågan. Just nu verkar det vimla av flygsimulatorer och rollspel. Det verkar som om man upptäckt att Dungeon Master sålde bra och vill rida på den trenden.

Vi försöker göra rena arkadspel där man kan slänga manualen, plocka upp joysticken och börja skjuta. Naturligtvis finns det mängder av licenser från myntmaskiner och 95% av dessa är rent fruktansvärda. Det knepiga är att dessa ofta säljer hyggligt. Många köper ett spel för att de känner igen namnet.

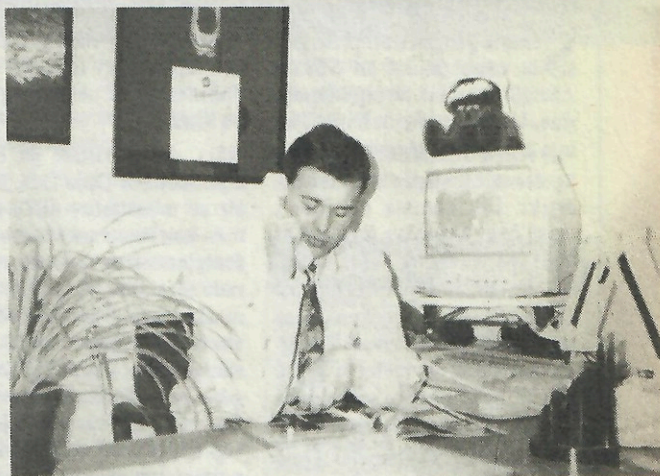
Hur ser du på det här med pirater?

Jag har och har haft kontakt med många Hackers. Jag anser att "Pirat" är fel ord att använda. De jag träffade mycket kreativa och entusiastiska personer. De bröt sig in i spelen för skojskull inte för att skada spelindustrin. Det är faktiskt inte frågan om en massa människor som knäcker spel och säljer för att tjäna pengar. I och för sig finns det sådana också men de, anser jag, borde kastreras med en slö skridsko.

Det finns många duktiga människor men de flesta har inte tålamod nog att skriva och avsluta ett spel.

I April var jag på "The Gathering", ett Amiga-party i Lilleström i Norge. Det var mer än 1.100 personer där som skrev demos, musik och ritade. Jag var där som talangscout. Jag träffade en del folk men inget är officiellt ännu.

Hur ser du på



Martyn Brown

de nuvarande brittiska förlagen och deras produkter?

De flesta företag har ju hittat en nisch som de arbetar inom. Vi t.ex. är helt arkadorienterade medan Microprose skriver simuleringar. Det finns också de som bara skriver arkadspel. Under de 18 senaste månaderna så har kvalitén höjts radikalt.

Tyvärr så kommer det mängder av spel som inte håller måttet och så kommer det att bli så länge förlagen envisas med att gradera produkterna; "AA, A, B och C". Sedan bestämmer man sig t.ex. att släppa 2 st AA spel, 4 A, 6 B och 6 C.

Jag anser att om en produkt inte åtminstone är av nivå A så skall den inte ut på marknaden. I bland undrar jag om det inte vore bra om alla spel skulle godkännas på något sätt liknande SEGA eller Nintendo.

Om du fick välja vilken programmerare som helst till Team17 vem skulle du välja då?

För ett tag sedan skulle jag

valt Stavros Fasoulas. För tre år sedan var han nästan en gud på C64. Hans senaste spel Galactic blev nästan förlagt av oss men vi tyckte det var lite väl utflippat. Tråkigt! Jag gillar såväl honom som hans spel.

Annars skulle jag gärna ha sett Elite II via Team17.

Annars är vi mer intresserade av spelen än i programmerarna. Inget ont sagt om dessa, de får den exponering de vill ha men vi föredrar att göra reklam för våra varor inte för våra stjärnor.

Till sist, vad tycker du om att de flesta förlag är fyllda av människor som inte vet något om spelindustrin?

Fyllda vet jag inte men viss kommer mängder av marknadsfolk från andra branscher. Eftersom detta är en egenomlig industri så fungerar tyvärr inte deras metoder här. Man kan inte sälja morötter och deodorant ena veckan och sedan tro att man blir spelexpert på tre veckor.

Dojo Dan

David Broadhurst slår till igen. Namnet är väl inte helt obekant för de trogna läsarna. Nu dyker han upp igen på ett nytt märke; Psionic Systems. Det är dock Europress som förlägger spelet.

Senaste gången Europress gav ut något annat än STOS/AMOS så kallad de sig Mandarine. Hoppas bara att Dojo Dan inte är någon engångsföreteelse.

Spelet är nämligen alldeles utmärkt. Det hamnar väl inte i lådan över klassiker men det är klart spelvärt och de som vill ha ett utmanande plattformsspel med japanska förtecken kommer verkligen att trivas. Tilläggs bör dock att spelet är svårt. Det är inget för dem som vill ha en enkel promenadseger.

Som sig bör så utspelas Dojo Dan i Japan. Från början hette det "The Woo-Lan Kid". Inte för att man är någon expert på Japanska men nog låter det mer som en maträtt än ett sparka/hoppa - spel.

"En Woo-Lan med mycket Soya och ätpinna av trä tack". Undras vad man får då, nästa gång man går på kinakrog???

Nåja, det är lättare att behärska ätpinna är Dojo Dan. Det vimlar av monster av olika slag och man kan inte vara säker på att de försvinner bara för att de är besegrade. I stället växer de fram ur marken som ekar under Mirakulix växtvätskor. (Som han f.ö. har i en väska. Säg Växtvätskväska tre gånger snabbt utan att staka dig - Attle) Jag är ledsen om jämförelsen haltar men alla "ilakingarna" poppar upp med en hastighet som gör att man undrar från vilken genbank de härstammar.

När man väl expedierat dem med en välriktad spark eller ett saftigt knytnävsslag så förvandlas monst-

ren till skatter. Det är allt från Yin Yang Bonusar som gör att man slår hårdare via solfjädrar som ökar poängställningen till I-Ching-symboler som ökar ens Chi så att man är väl förberedd att möta ärkeskurken själv - Valrog.

Vägen till Valrog är dock lång. 20 olika nivåer, eller Kantoner som det kallas här, skall man traska, sparka och hoppa sig igenom. Klarar man första nivån kan det dock hända något kul. På vissa exemplar av spelet finns det en extra skärm. Dyker denna upp så kan man få delta i en tävling som Europress har anordnat där första pris är en CD-spelare. Det borde man ju klara av...

Grafiken är godkänd och ljudet lika så. Förutom att detta är ett något bökiigt spel att klara av så innehåller det dock inga revolutio-

nerande nyskapelser. Det är ett typiskt spel för dem som har arkadkänslan kvar. Till konsoll skulle det bli en given hit men på Amiga??? Mja, kanske.

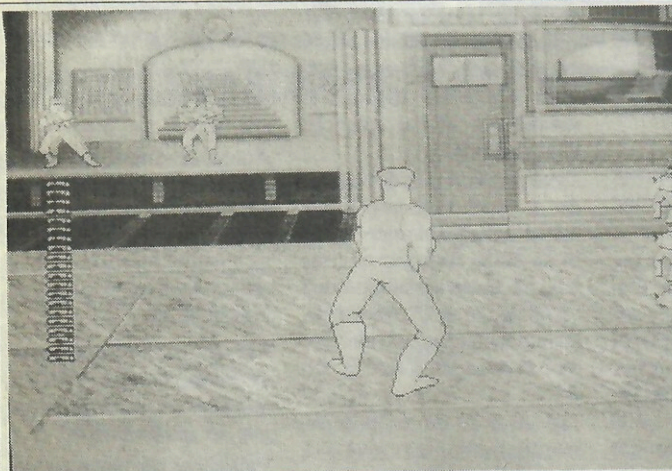
Spela Dojo Dan om du har split vision och vill ha myckert att göra. Annars kan man ju alltid ägna sig åt knypling.

Clas

Fakta & Betyg

Tillverkare	Europress
Datorer:	Amiga
Grafik:	80
Ljud:	80
Spelidé:	80
Spelvärde:	75
Beroendegrad:	90
Medel:	81

Torsten-faktor



Guy Spy

Readysoft slår till igen. Nu vet man vad man kan förvänta sig. Mycket snygg grafik. Maffigt ljud. Seg spelidé och total franvaro av spelhandling.

Det började för c:a 10 år sedan när Dragons Lair låg på laserdiskdriven myntmaskin.

Man matade in femkronor på löpande band och klarade av ett par skärmar innan man gick på på pum-

pen så det visslade om det. Jag var vid det läget övertygad om att konventionella datorspel var passé och att det bara var laserspel som skulle gälla i framtiden.

Sedan dess har laserdiskarna ersatts av Amigan och grafiken blivit något sämre. Spelkänslan är dock densamma. Spelet bygger väldigt lite på själva idén och väldigt mycket på att lära sig manövrera de knepiga kontrollerna. Detta tycker jag är en tragisk utveckling. Även om bakgrundstorn till Guy Spy är trevlig med den galne Von Max som tysk ärkeskurk i andra världskrigets skugga så vill jag gärna se mer av det och inte missa därför att joystickerna reagerar slött.

Det är som i Space Ace när man skulle lära in ett exakt rörelseschema med jojen för att komma förbi scen 1.

Visserligen finns det folk som tycker sådant är det roligaste som finns men det finns också speciella namn på den sortens människor. Efter-

som SHN är en tidning för alla åldrar så får ni själva slå upp begreppet S&M i något (o)lämpligt lexikon.

Annars kan man läsa en Remobok i stället. Det är billigare och frågan är om det inte är betydligt roligare. De böckerna är ju i alla avsedda att vara parodier.

Guy Spy är en ofrivillig parodi på Readysofts tidigare spel. Tragiskt!

Clas

Fakta & Betyg

Tillverkare	Readysoft
Datorer	ST, Amiga, PC, Mac
Version i test:	Amiga
Grafik:	98
Ljud:	98
Spelidé:	60
Spelvärde:	50
Beroendegrad:	50
Medel:	71.2

Torsten-faktor



Lure of the Temptress

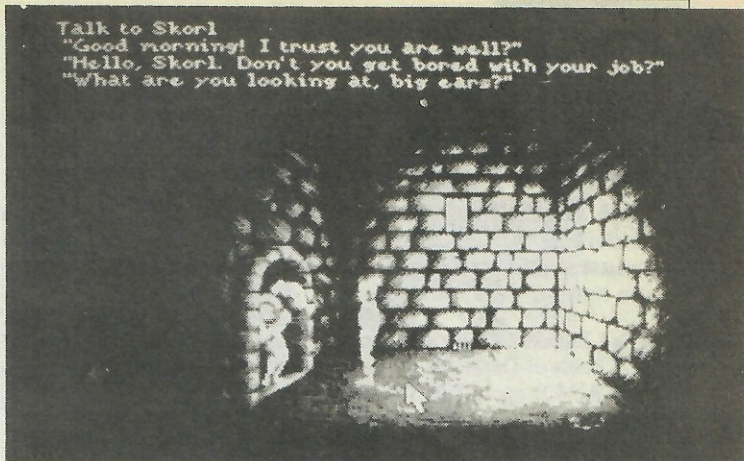
Lockerskan kallar dig. Hon leder sina trupper, de ondskefulla Skorl för att krossa dig och alla de övriga Invånarna i den lilla byn Turnvale. Själv heter du Diermot och är en mycket motvillig hjälte.

Detta låter väl som ett standard fantasyäventyr, vilket som helst. Men det är det inte Lure of The Temptress är det första äventyret i en serie kallat Virtual Theatre. Med det menas att alla figurer i spelet knatar omkring som fladda råttor och att man möter dem både här och där när man går runt i spelet. Jag vet inte om Virtual Theatre också innebär att långa väntetider blir ett obligatorium men i fallet LOTT så verkar det nästan som om man tillbringar mer tid med att vänta på att datorn laddar än att spela. Det här med realistiska "NPC";er, för att nu låna ett begrepp från riktiga rollspel, är ju heller inget nytt. Redan på

den tiden som äventyr mest bestod av text så fanns det figurer som skulle bete sig realistiskt. Att de sedan bara satt på en sten och sjöng sånger om gold kan ju ingen lastas för - så här långt efter.

Nåja det stör ju inte med lite realism men lite störd blir man ju när det skall bli så mycket hype kring det hela.

Spelet börjar i alla fall bra. Man sitter inlåst i en cell och en sur Skorl dyker upp en gång i kvarten för att se till en. Då är det läge att tända eld på fängelsehalmen. Sedan kan man smita ut när vakten undrar vad som är på färde. Raskt läser man dörren och sedan kan man i lugn och ro klura ut hur man



skall rymma. Det dyker också upp en liten gynnare vid namn Ratpouch som är mycket praktiskt att ha i olika sammanhang.

Sedan är det bara att knata runt, prata med folk och försöka ta reda på vad som händer egentligen. Allt illustreras av snygga bitmappade bilder i prydliga färger. Det är också dessa bilder som måste laddas in varje gång man byter skärm. Detta tar tid, löjligt lång tid. Det är inte nog att de skall laddas in från skärmen. Långa animeringsscener skall också packas upp i datorn. Gäsp.

Spel som LOTT borde ligga på cartridge så man slapp allt bök.

Om bilderna är omfattande så är ljudet desto mer sparsamt. Egent-

ligen rör det sig bara stämningsskapande effekter typ rinnande vatten eller sprakande eld.

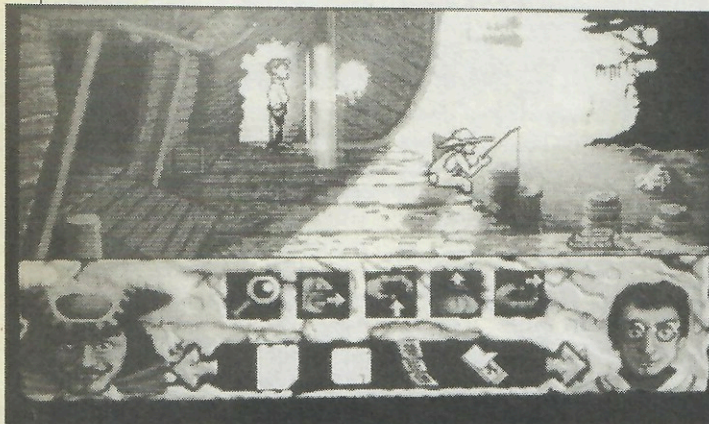
Trots allt så har LOTT sina fördelar - om man har tålamod

Clas

Fakta & Betyg

Tillverkare	Virgin
Datorer	Amiga, ST, PC
Version i test	Amiga
Grafik	90
Ljud	60
Spelidé	70
Spelvärde	85
Beroendegrad	85
Medel	78

Torsten-faktor



Hook

Jo, jag borde väl sett filmen! Men nu har det inte blivit så. Peter Pan känner man ju till och ingen har välkunnat ungå historien om den vuxnew Peter Pans äventyr när han skall befria sina barn från den vedrere... vidrevrä... vedervärdige Kapten Krok.

Kaptenen har fått ge namn åt filmen, som gav namn åt spelet

som anlände hit från Oceans förlag. Ja det är Ocean som program-

merat äventyret oxo.

Även om Oceans produkter aldrig skiljer sig från den goda medelvägen så är produkterna, ur tekniskt synvinkel, fullt OK. Jag menar, det är ju korrekt programmerat och man ser vad grafiken skall föreställa. I bland skulle man dock önska att förlaget, och dess programmerare ville anstränga sig det där lilla extra som man ex finner hos Sierra eller Lucasfilm. Hook är nämligen ett av de få rena äventyrsspel som Ocean producerat. Det betyder att man knatar omkring med Yuppie-Peter i Hooks sjörövarvärld och även om Peter är korrekt utrustad för Wall Streets alla tänkbara problem så hjälper detta inte honom när han står öga mot öga med en ilsken pirat som inte vill släppa ombord honom på sjörövarskeppet.

Grafiken är, som sagt var, riktigt snygg, Den inledande musiken är mycket pampig och gåtorna är så där är lite lagom kluriga.

Jag kan lova att de flesta kommer att jämföra Hook med Monkey Is-

land och denna jämförelse är lätt att göra. Bägge spelen är liknande användarinterface och båda spelen rör sig i samma miljö. I Hook har man dock en liten självlysande älva vid namnt Tingeling som fnattar som en radioaktiv geting kring ens öron. Om detta skall räknas som en förbättring lämnar jag med varm hand åt er läsare. Inte lika bra som Apön men bra för att vara Ocean, blir slutbetyget.

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

Torsten-faktor



Pools of Darkness

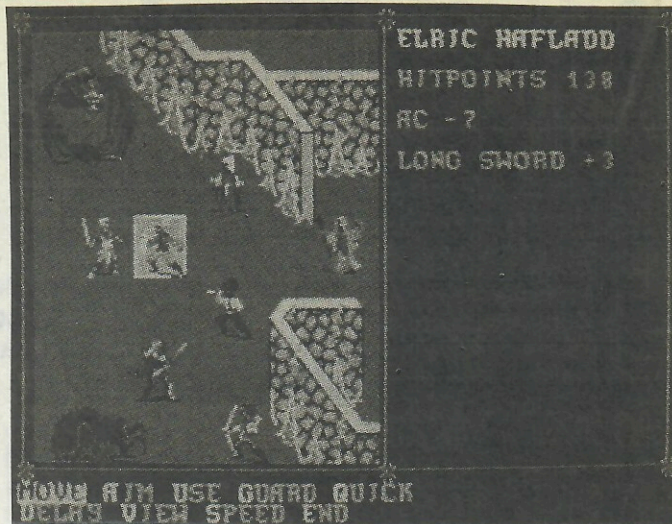
Jodå AD&D-freak att man är. Fritiden går åt att skapa underliga NPC:s. Har jag t.ex. berättat för er om min senaste; Anistra Segyx från Burdus. Jasså inte! Vill ni höra om henne? Jasså inte!

Då kanske ni vill höra om Pools of Darkness, det senaste AD&D-spelet från SSI. På detta företag harvar man nämligen på i lugn förvissning om att ingen datorspelare skall upptäcka att det var flera år sedan TSR ändrade reglerna för AD&D och AD&D vs 2 släpptes.

Denna förändring innebar ett stort steg framåt. Onödiga regler rensades bort och nya regler gjorde spelet än mer spelbart. Vsi känns en smula ålderdomlig och det enda denna version kan användas till numera är som nostalgitripp. Detta plus det faktum att äventyrsgeneratorn från SSI är en smula utsliten gör att man inte jublar direkt när man nu får ett nytt AD&D-spel i nä-

ven. Speciellt när man jämför med sådana pärlor som Eye of the Beholder del I & II.

Jag kan tänka mig att de, som aldrig stött på denna typ av spel inte blir alltför besvikna när de stöter på Pools of Darkness. Spelsystemet är kul - åtminstone de första tre åren. Enligt kartongen skall man kunna ranta upp till 25:e nivån i spelet och det är ju inte illa. Det är ju vid sextonde nivån som min favoritformel "Otto's Irresistible Dance" dyker upp. I originalreglerna finns det också en formel som heter "Tasha's Uncontrollable Hideous Laughter". Denna finns dock inte med i Pool of Darkness, tyvärr. I kombination är dessa två formler oslagbara Att se en stappande Umber Hulk skratta med sådan fermitet att han inte kan för-



svara sig är en upplevelse som gör AD&D värt att spela. Något sådant får man inte uppleva i Pool of Darkness. I stället skall man fnatta runt hela Moonsea och jaga det ena stöddiga monstret efter det andra. När vandöda Beholders och elektriska spindlar blir vardagsmat, ja då är inte Monty Haul långt borta. Men alla är väl inte lika blasé som undertecknad. Det vimlar av spel som är betydligt sämre.

Clas

Fakta & Betyg

Tillverkare	US Gold/SSI
Datorer	Amiga, PC
Version i test	Amiga
Grafik	65
Ljud	70
Spelidé	70
Spelvärde	85
Beroendegrad	90
Medel	76

Torsten-faktor



International Sports Challenge

Även bland sportspelen behövs nytänkande. Empire har med ISC skapat en av de mest intressanta sport-simuleringarna just nu.

Redan i början på 80-talet kom de första sportspelen. Det var 10-kamp, löpning, diskus och andra spel som fick alla datorägare att skaka sönder sina jorjjar. De som mest prisade dessa spel var de som tillverkade joysticks.

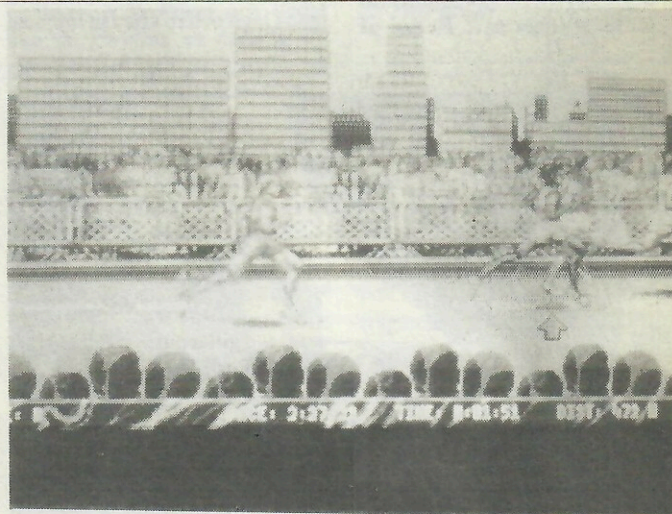
Sedan dess har det inte hänt speciellt mycket. Grafik och ljud har förbättrats men inget har gjorts åt själva spelidén. Tills nu!

ISC är ett av de mest innovativa och nyskapande sportspel jag sett på mycket länge. Det finns i och för sig bara 6 grenar men dessa är uppdelade i såpass många varianter så man kan spela 21 olika varianter. En enda gren kan sä-

gas var trist och det är maraton, typisk nog. Det är upplagt som ett strategispel där man skall välja vätskekontroll och kraft att lägga in på olika sektioner. Spelet går inte i realtid men närapå och roligare kan man ju ha än glo på en springande sprite.

Hästhoppning är rena motsatsen. Med en blandning av vektor och bitmap har man lyckats få fram en helt ny typ av spel, realtid och roligt.

Cyklning påminner en smula om hästhoppning, ja inte i verkligheten alltså utan i ISC men det fattar ni väl själva. Det är dock betydligt snabbare och knivigare. Det är en velodrom man swoschar runt på - förmodar jag.



Simning påminner om de traditionella sportspelen. Det är inte dåligt. Bara lite vanligt. Ungefär som en platta med Roxette.

Trampolin hopp avslutar sedan en av de bästa samlingarna av sport-simuleringar jag sett. Hoppas bara det får den framgång det förtjänar. I bland kan nyskapande spel försvinna - tyvärr.

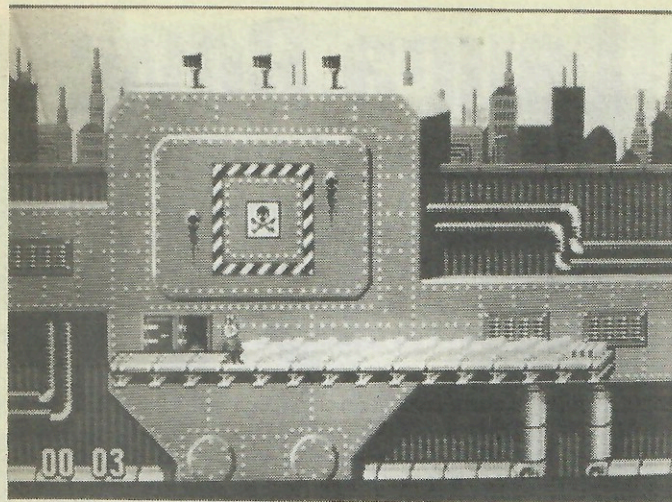
Clas

Fakta & Betyg

Förlag	Empire
Datorer	Atari ST, Amiga, PC
Version i test	Amiga
Grafik	95
Ljud	90
Spelidé	90
Spelvärde	95
Beroendegrad	90
Medel	92,5

Torsten-faktor





Push Over

Ocean behöver bättra på sitt underliga rykte. Med spel som Terminator 2 och Addams så fick man i och för sig stora kommersiella framgångar men många blev också besvikna.

Nu släpper man ett pussel-spel med helt nya idéer; Push Over. Pusselspel är ingen nyhet. Ej heller fallande dominobrickor. Ett av de första "Tron"-spelen använde sig av sådana. Om man däremot kombinera dessa två faktorer så får man ett hyfsat pusselspel med visst mått av nytänkande.

Det finns tio olika brickor och varje typ av bricka har sin funktion. Här finns "vanliga" brickor som möjligtvis kan knuffa till en granne så att också han faller. Här finns Splitters som knuffar grannar på bägge sidor. Här finns Stoppers som inte kan falla över huvud taget. Här finns Trigger som är den sista brickan i raden som skall falla och så finns det ytterligare sex brickor med specialfunktioner. Det hela går på tid och det hela är mycket frustrerande - innan man kommit på lösningen till varje bana.

Det finns 100 banor och varje bana har sin kod. Kan man gissa att det kommer att bli ett våldsam utbytande av koder innan alla är publicerade.

Grafiken är fullt ok med ett ganska stort plus för intro som är en liten animerad sekvens som talar om bakgrundsscenario. Spelet är sponsrat av en engelsk

godisfabrikant vars produkter inte finns i Sverige. Därför blir referenserna till chippen, eller vad det nu kan vara, en smula egendomliga. Nåja, det stör i alla fall inte spelet och nästa gång jag besöker England skall jag köpa mig en påse och se om godiset håller samma höga kvalitet som spelet. Måhända Måhända!

Musiken är inte kul. Man arbetar direkt mot chippen. I och för sig gör man det väl men det blir ändå allt för blippigt för min smak. Man skulle kanske skicka ett ex av Soundtrackern till Red Rat???

Den som gillar pusselspel kommer att gilla Push-Over. Detta är ett av de bästa.

Clas

Fakta & Betyg

Tillverkare	Ocean
Datorer	ST, Amiga, PC
Version i test:	Amiga
Grafik:	80
Ljud:	70
Spelidé:	95
Spelvärde:	90
Beroendegrad:	90
Medel:	85

Torsten-faktor



Plan 9 from Outer Space

Har du sett filmen? Har du spelat spelet? Tja köper man spelet så får man filmen på köpet och bara detta kan vara värt ett inköp. Spelet är dock bättre - än filmen.

Nåja, ni trevliga läsare vet nog allt om bakgrunden till detta spel. Tilläggs kan att Gremlin har skapat ett kluvertigt äventyr där det gäller att leta upp sex försvunna delar av filmen P9FOS.

Det hela börjar i hos en filmproducent med MYCKET egendomligt utseende. Han liknar Tor Johnson - den gamla fribrottaren ni minns. I själva verket så liknar alla manliga personer ispelet Tor Johnson. Och alla kvinnliga liknar Vampira - hon med de egendomliga armarna ni minns.

Spelets trådar börjar nystas upp och ganska snart är man på väg till Rio via Bela Lugosis gravkammare. Jag skall inte berätta mer om bakgrundshistorien eftersom detta skulle förstöra mycket av spelglädjen.

Det är ett traditionellt äventyrsspel med mycket text och hyfsat snygga illustrationer. Tyvärr vägrade SHNs ljudkort att fungera när P9FOS skulle testas så jag kan inte

säga mer än att det finns där någonstans.

Interfacet är enkelt på gräns till simpelt. Med hjälp av musen så pekar man och klickar på de verb och de objekt man vill manipulera. Det är inte utan att det märks att detta äventyr bl.a. är skapat av folk som låg bakom Shadowgate och Deja Vu. Enkelhet behöver inte vara någon nackdel och i fallet P9FOS så gör det spelet enklare att styra.

Clas

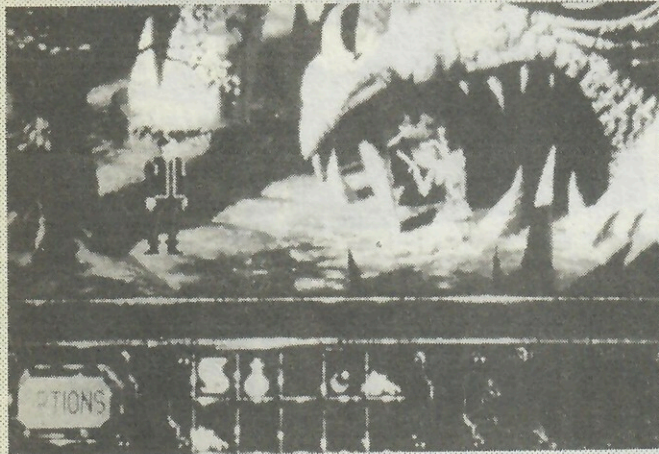
Fakta & Betyg

Tillverkare	Gremlin
Datorer	PC, Amiga, ST
Version i Test	PC
Grafik:	95
Ljud:	--
Spelidé:	80
Spelvärde:	90
Beroendegrad:	90
Medel:	88.75

Torsten-faktor



En förhandstitt på Kyrandia



Gillar du spelen från Lucasfilms och Sierra så är Virgins nya äventyr något för dig. Det är ett fascinerande spel med mängder av interaktion och gåtlösande.

Vid första anblicken liknar det Robin Hood och även omgivningarna, en grön, frodig skog passar utmärkt in i bilden. Här slutar dock alla jämförelser.

Spelet är långt från färdigt men enligt den 30 min som vi fick se så är detta ett otroligt spel som ger strategisk utmaning under många timmar.

Man styr huvudpersonen genom att peka och klicka och animeringen är verkligen snyggt gjord.

Längst ned på skärmen finns en inventarieliste och här kan man placera de skatter man finner. Dessa kan var ädelstenar, typ rubiner, smaragder etc. Det finns också elixer att klunka i sig. Antingen dricker man det själv eller också så tar man det till alkemisten.

Varje scen i spelet är animerad. I det mörka hörnet hos alkemisten bubblar en gryta och när hon börjar koka sina egendomliga

brygder så ser man hur vätskorna rinner i glaset.

Detta är ett typiskt pusselspel. Det börjar i skogen. Här finns en ädelsten gömd i ett träd. Det gäller att pricka rätt annars blir man biten av en orm. Ett och annat äpple kan också vara bra att ta med på den långa färden.

Allteftersom spelet fortskrider blir man mer och mer kraftfull. Och det blir man genom att lösa de problem man ställs inför. En glasdropp skall passas in i en sten t.ex.

Till slut har man nått ett delmål. Man kan kasta magiska formler och man förvandlas till vit trollkarl.

I varje scen finns det alltid något att ta med sig. Eftersom man bara kan bära 13 föremål så gäller det dock att välja vad man skall ta med. Ett mycket utmanande spel.

Derek

Laura Bow: The Dagger of Amon Ra

Åter igen har Sierra tillverkat ett spel kring samma idé som fungerat väl med alla deras övriga spel; ett välgjort gränssnitt, flera olika typer av input, mängder av vackra bilder och framför allt fantastisk animation, ljud och musik. Vad som skiljer är platser och historien.

Spelet börjar med en fem minuters introduktion som sätter upp spelet. Man får reda på vad som händer innan Laura börjar arbeta och får en kortfattad information kring spelets innehåll.

Man spelar Laura Bow som just har lämnat college och nu arbetar på en stor dagstidning. Uppdraget man fått rör en stöld av Amon Ras dolk, en ovärderlig artefakt från Amon Ras egyptiska tempel. Dolken stals från Leyendeckermuseet och nu är det upp till spelaren att samla alla ledtrådar och sammanföra dem.

Många misstänkta kunde stjäla dolken och vissa kan t.o.m. mörda för den.

Spelet är uppdelat i olika akter och börjar som sig bör med Akt 1, A Nose for News, i vilken man är inbjuden till middag med dans hos Dr. Archibald Carrington III för att kunna skriva om museets utställda föremål. Här har man två uppgifter; samla ledtrådar och tala med folk.

I Akt 2, Suspects on Parade, så befinner man sig på själva museet och nu skall man prata med de misstänkta och komma på vem som

LINKS 386

Original-Link har sålt i mer än 200.000 och den siffran förväntas öka nu när spelet även kommit till Amiga. Det faktum att Amigaversionen endast går att köra från hårddisk kan ge en viss indikation om spelets kraftfullhet.

Links 386 Pro är, som namnet anger en professionell och kraftigt förbättrad version av originalet. Det kräver därför, som sig bör, en 386; a med SuperVGA vilket ger den en upplösning på 640*400 eller 640*480. Man behöver inte endast en grafikdriver, spelet kräver också 13MB på hårddisken och 2MB i RAM. Trts detta så är spelet värt varenda byte det tar. Links 386 Pro håller CD-kvalitet.

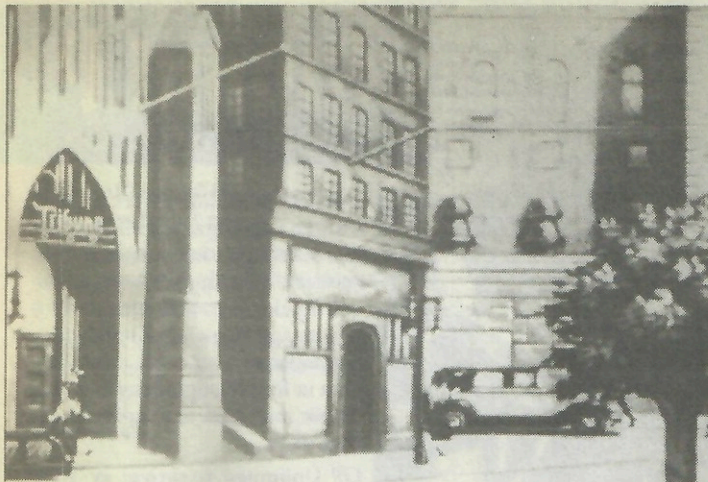
Följande är några av spelets finesser:

✓ Nio olika fönster med tillhörande perspektiv vilket ger 345 olika kombinationer.

- ✓ Förbättrade klubbval.
- ✓ Vida panoramavyer för bättre spelkänsla
- ✓ Statistik för varje spelare
- ✓ Inspelningsmöjlighet så att man kan se favoritsvingen i repris.
- ✓ Kvinnliga och Manliga spelare
- ✓ Möjlighet att ändra färgsättning på spelare och plan.
- ✓ Såpass många ytterligare detaljer att det skulle kunna fylla en hel bok.

Man kan bara undra om en normal spelare kommer att använda hälften av alla dessa finesser.

Spelidén, golfsimulator, är inte ny men aldrig har den blivit så konse-



stulit dolken och varför. Man får en anteckningsbok som ligger i handväskan och denna är uppdelad i fyra olika delar: Personer, Platser, Föremål och Övrigt. Den första avdelningen är fylld med namnen på de misstänkta. Möter man någon av dessa så öppnas boken och man kan klicka på den person man vill ha upplysningar om. Då får man reda på vad just den personen känner till. Samma

gäller för platser. "Föremål" är det man bäre omkring på och under övrigt så antecknas allt man vet om dolken. Skärmens layout är självklar. Högst upp ser man en rad med ikoner som visar vad man kan göra. Den finns en Gå-ikon med vilken man förflyttar Laura. En annan ikon gör att man undersöka föremål och en annan tillåter en att manipulera objekt. Två tal-ikoner gör att man

antingen kan ställa frågor eller göra påståenden.

För att vara ett Sierraspel är detta ett svårt löst pussel. Det finns många fel man kan göra. Glömma presskortet är ett och ett annat rör en klänning som skall hämtas på kemitvätten. Dessutom har man ju själva huvudäventyret.

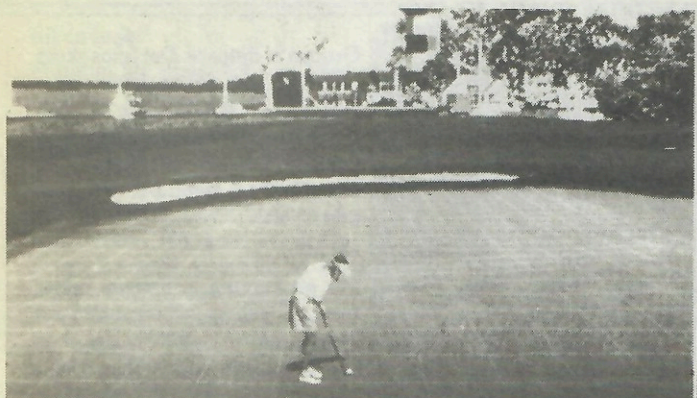
Det finns 64 platser och man besöker nattklubbar, blir jagad av gangsters och går på museum. Allt utspelas in en välformulerad 30-talsmiljö. Lyssna bara på bandet som spelar när man kommer in i danspalatset... Dubbel underhållning.

Derek

Fakta & Betyg

Tillverkare	Sierra
Datorer:	PC
Version i test:	PC
Grafik:	85
Ljud:	85
Spelidé:	85
Spelvärde:	85
Beroendegrad:	88
Medel:	85,6

Torsten-faktor



kvent genomförd som här. Upplösningen är SVGA och därför liknar det inte något man sett förut. För att göra varje golfbana så realistisk som möjligt så monterade man en videokamera på en helikopter, man filmade varje bana ur alla tänkbara vinklar.

Med hjälp av en speciellt topografisk teknik producerade man sedan kartor av varje bana och sedan finputsade man dessa i en speciell editor.

Vad Access själva är mest stolta

över är bollens uppförande. Den lyder nu alla tänkbara fysikaliska lagar. Landar den i ruffen så tvärnitar den. Skulle den landa i en uppförsbacke så rullar den sakta tillbaka etc..

Min egna favoritfitness var spelarnas utseende. Grafiken är mycket snygg och animeringen superb. De spelar vackert och av undsvärt. Står man en bit från skärmen är det nästan omöjligt att skilja spelet från "riktig" TV.

Det enda man kan känna sig en

smula tveksam inför är om det inte vore möjligt att även ge 286;an detta spel.

Ljudet är kristallklart men är ingen viktig del av spelet. Klubbans swooschande och bollens ploppande plus några spydiga kommentarer är allt.

Med 8 Megas primärminne och 33mhz hastighet är detta det snyggaste som setts.

Derek

Fakta & Betyg

Tillverkare	US Gold/Access
Datorer:	PC
Version i test:	PC 386 SVGA
Grafik:	95
Ljud:	75
Spelidé:	95
Spelvärde:	95
Beroendegrad:	92
Medel:	90,4

Torsten-faktor



Minirecensionen

Hong Kong Mahjong Pro

Mah Jong från EA spelar efter de s.k. "Hong Kong"-reglerna. De skiljer bl.a. åt de vanliga i det att man spelar med tre täringar. Man räknar också med dubbla uppsättningar blommor och inga årstider. De obskyra amerikanska brickorna lyser också, tack och lov, med sin frånvaro.

Poängsättningen är minst sagt rörig och liknar inget jag tidigare är van vid. I och för sig hade det varit kul med vanlig "normal" poängsättning men det kanske är något som enbart förekommer i Sverige.

Överhuvudtaget är reglerna något som ställer till problem. Några "spikade" Mah Jong regler finns egentligen inte. Det betyder bl.a. att man varje gång, innan man börjar spela, måste sätta sig ned och komma underfund med vilka regler som skall gälla. Alla har sina House Rules. Jag har t.o.m. spelat med de som tillåter Chow i Vindar och Drakar. Mysko...

Det hade varit en fördel om spelet innehållit någon typ av editor som gjort att man kunnat definiera spelreglerna efter eget behag. Tja behag föresten! Alla sätt att spela Mah Jong är behagliga.

Sedan kommer det besvärliga: Motståndet!

För att ett spel som Mah Jong skall vara roligt så måste man få lite motstånd. Därför kan man välja en hopper motspelare. Varje dylik har en svårighetsnivå. En normalspelare kan lätt ge de enklaste på "moppo" så det visslar om det. Men de duktigare är en helt annan tekopp...

Att spela mot en dator är inte lika kul som att spela mot riktigt folk. PC:n är en värdig motståndare och kan duga gott som sparringpartner. Det är dock roligare att spela mot folk av kött och blod. Bl.a. kan nya Mah Jong-uttryck födas. Vet ni t.ex. vad som menas med att "kissa i någons tekanna". Det är att lägga fjärde brickan när någon har gjort Pong och på så sätt hindra honom från att göra Kong. Sådana uttryck använder inte datorn - tyvärr.

Clas

Fakta & Betyg

Tillverkare	Electronic Arts
Version i test:	PC
Grafik:	80
Ljud:	70
Spelidé:	80
Spelvärde:	90
Beroendegrad:	99
Medel:	83,8

Torsten-faktor



Minirecension The Espania Games 92

Oceans nya sportspel är en blandning mellan Manager- och Actionspel och det kan spelas på mängder av olika sätt. Antingen spelar man det som ett Managerspel och sköter all action själv eller också så låter man datorn ta hand om ens spelare för att låta den tävla mot sina egna atleter. Förutom dressyr och hästhopp (*Så man har hoppat över det då? Hö hö! - Attle*) så finns alla olympiska grenar med. I simning t.ex. har man alla distanser mellan 100 till 1500 m. och alla typer; fjärlsim, bröstsim (*Får man använda armarna? - Attle*) och frisim. Innan varje gren kan man gå till en träningssektion.

Managersbiten är viktig. När spelet börjar får man en lista på lämpliga idrottsmän och en förteckning över deras egenskaper och skickligheter. Det gäller då att placera varje idrottsman i rätt gren.

När man har gjort sitt val skickar man iväg sina män till träningshallen. De skall komma i toppform så man kan lägga upp ett 14 dagars träningspass. Tiden löper på och efter ett par minuter har dessa 14 dagar gått. En läkarkontroll gör det möjligt att studera varje idrottsmans prestanda i detalj.

Spelet är proppfullt med statistik. Man har också en dagbok till sin hjälp för att veta när det är dags att ställa upp i de olika deltävlingar som skall leda fram till finalen. Har man en spelare med hög uthållighet kan man låta datorn sköta honom annars bör man nog hjälpa till via joystick genom att ge honom lite av ens egen.

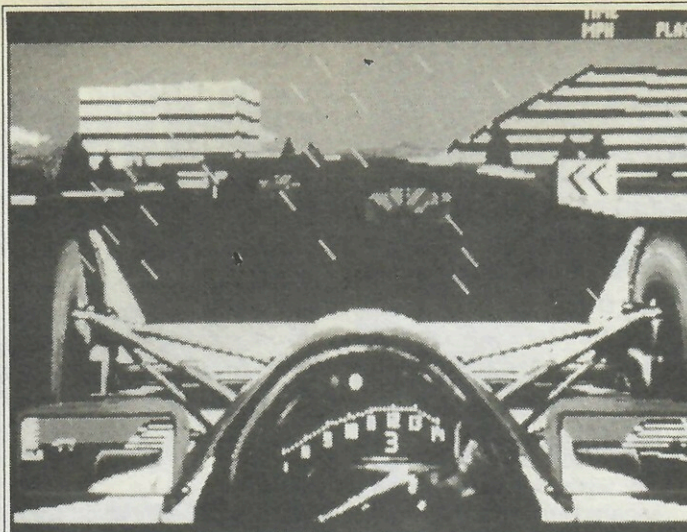
Varje gren kräver sin teknik. I höjdhop ex behövs snabbhet och detta plus ansats bestämmer utgången. Spelet styrs av såväl joystick som mus och tangentbord så det är inte helt trivialt.

Annars är väl managerdelen den mest fascinerande. Här kan man plocka upp och använda penna, man kan ringa telefonsamtal, titta igenom sina arkiv över idrottsmän etc etc. Vare sig man föredrar detta eller action så kan The Espania Games 92 tillfredställa den sportintresserade.

Fakta & Betyg

Tillverkare	Ocean
Datorer:	Amiga, Atari ST, PC
Version i test:	Amiga
Grafik:	80
Ljud:	70
Spelidé:	80
Spelvärde:	85
Beroendegrad:	80
Medel:	79

Torsten-faktor



Detta är Accolades utmanare till Microproses Formula Grand Prix. Det erbjuder samma höga hastighet och spänning men har också några nya finesser som appellerar alla racerfreaks.

Som vanligt har man etteget perspektiv genom vindrut-tan. Digitaliserad grafik kompletterar vektorgrafiken för att ge ett realistiskt perspektiv.

Fininställningen sker via en "option"-skärm där man också kan

välja vilken typ av bil man köra (Ferrari, Maclearne. Williams/Honda etc.). Man väljer växellåda, däck, utsikt från förarsätet, bromsar m.m.

Varje skärm visar också bilens utseende och inställningen gör också

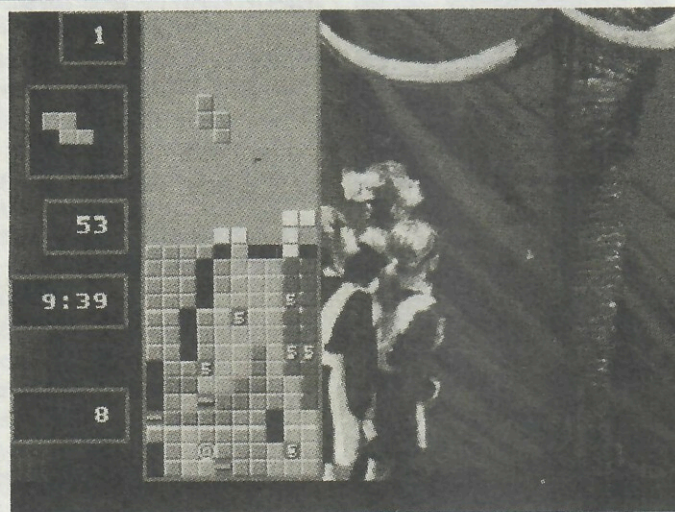
Grand Pri

att bilens prestanda påverkas - precis som i verkliga livet alltså. Man kan också ställa in parametrar som spoilers, stötdämpare, styrsystem och mycket mer. Som om inte detta vore nog så spelar väderleksförhållandena en stor roll. Man kan råka ut för plötsligt regnväder och då bör man köra in i depån för att byta däck.

GP Unlimited är skrivet av Tom Loughry som har skrivit det prisbelönta Test Drive III samt flera andra spel.

En liten extra finess är möjligheten att spela upp scener från spelet om och om igen, fram eller baklänges. Man kan t.o.m. frysa händelseförloppet för att kunna studera detaljerna mer noggrannt.

En annan kul pryl är baneditorn med vilken man kan skapa sina egna banor. Antingen börjar man från början med en tom ruta och fyller på med de bansektioner som



SUPER TETRIS

Sovjetstaten är borta men Tetris består. Ur askorna efter vad som förmodligen är de senaste årens mest spelade och välkända spel uppstår nu Supertetris. Med "R"-et bakvänt för lite extra rysk feeling. Förbättringar har gjorts.

Gropen är djupare. Det finns skräp på botten som döljer skatter. När man tar bort en linje får man bomber med vilka man kan spränga ännu djupare hål. Man får fram en bild allteftersom man spelar etc etc...

För att komma in i spelet måste man gå igenom ett manualskydd baserat på rysk cirkus. Har man besvarat tillräckligt många frågor blir man även specialist på det.

Nu har man bomber och nu har man skatter. De sistnämnda är av nio olika typer. 5, 10 och 15 gör att man får fler bitar att använda sig av. Antalet är nämligen begränsat.

Det finns två sorters bobblor. Bägge flyter uppåt. Den ena fyller i hål. Den andra förstör brickor på sin väg.

En zick-zack-linje raderar ut en rad och en avfyringsknapp får allt att explodera i 3*3 rutors fyrkant.

Även bland skatterna finns en bomb. Den förvandlar nästa bricka till en fyra bomber formade efter brickan.

En rak linje förvandlar nästa bricka

x Unlimited

behövs eller också så kan man modifiera de banor som finns i spelet.

Man designar inte bara banan. Man kan också placera ut de skyltar, stängsel och träd som omger den.

Standard i spelet är sex banor och fem bilar + möjlighet att memorisera hela banan med hjälp av en helikoptertur.

En vinnare

Derek

Fakta & Betyg

Tillverkare	Accolade
Datorer:	PC
Version i test:	PC
Grafik:	80
Ljud:	60
Spelidé:	60
Spelvärde:	80
Beroendegrad:	80
Medel:	72

Torsten-faktor



till en linje.

Förutom lite småplock som ökad svårighetsnivå, nätverk och liknade så är detta faktiskt allt.

Jag måste medge att det inte var mycket att hurra för. Jag hade förväntat mig något mer innovativt. Lite 3-D eller mängder av nya brickor. När t.ex. Break-Out kom i nyversion som Arkanoid så kändes det som en välgjord utveckling. Nu när Super Tetris är här så känner jag det bara som; Var detta allt. Lite bättre fantasi kan man väl ha även om man är ryss.

Nu är Tetris ett vansinnigt roligt spel och Super Tetris än roligare. Det finns ingen anledning att klaga egentligen. Gillar man Tetris så är Super Tetris en höjdare.

Clas

Fakta & Betyg

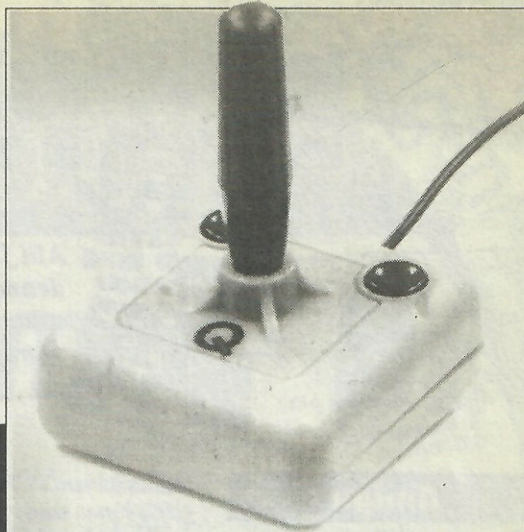
Tillverkare	Spectrum Holobyte
Datorer:	Amiga, PC
Version i test:	PC
Grafik:	75
Ljud:	70
Spelidé:	70
Spelvärde:	85
Beroendegrad:	95
Medel:	81.25

Torsten-faktor



Ny joystick från Suncom

Prisvärd nykomling i joysticksloran? SHN har testat Suncoms nya joje i klassen "Under 100:-"



Q-Stick

Om ordet Joystick kan man läsa i engelska ordböcker: "Joystick:- The incredible little thing that would be find between a pilot's knees"

Nu vet vi ju alla att en joystick egentligen betyder "Glädjepinne" och med denna benämning avses den manick som gör det möjligt att styra sina spelfigurer i arkadspel etc. Denna pryl är det absolut mest utsatta datatillbehöret när det gäller fysiskt våld. Ingen annan tingest skall kunna ta emot så mycket stryk som en joystick och ändå fungera väl. Den som har sett en 10-årig datafantast i arbete med spel såsom Daley Thomp-sons etc vet vad jag menar.

Tortyr

När vi nu fick händerna på Suncoms senaste joystick, Q-stick satte vi därför genast igång att se om vi kunde bryta sönder den. Vi försökte t.o.m. bryta av spaken samt att, med all kraft, prova om sladden höll att dra i. Tro mig, denna joystick stod pall för denna tortyr med betyget: Klart Godkänd. Poäng, tortyrprov: 9

Demontering

Barn är nyfikna av naturen. Kan en grej plockas isär så gör man detta också, förr eller senare! Q-stick hålls synbarligen samman med en enda skruv vilket är oemotståndligt frestande för en skruvmejselbestyckad tonåring. Att det finns två skruvar till, dolda under gummifötterna missar man ju så lätt. OK. Han får ut den synliga skruven utan större problem. Men för att sedan få isär de båda plastskalshalvorna tvingas han att bryta isär skalet med kraftigt våld. Lätt match med en kraftig skruvmejsel men med resultatet, kasserbar joystick. Det hade alltså varit bättre om den synliga skruven varit av typ insex vilket stoppar de flesta spontana demonteringsförsök. Poäng, demontering: 4

joystick. Det hade alltså varit bättre om den synliga skruven varit av typ insex vilket stoppar de flesta spontana demonteringsförsök. Poäng, demontering: 4

Mekanik.

En billig joystick brukar vara enkelt konstruerad och så är fallet med Q-stick. Enkelheten är dock utförd med tanke på hållbarhet, i spakens förlängning sitter en kraftig stål-kula ordentligt bussad. Kontaktblecken är kraftiga och väl fastsatta. Åtkomligheten vid eventuellt lödarbete vid ka-

belbrott är god. Det är alltså lätt att reparera en sladd som nöts av efter lång användning. Detta fenomen kommer förr eller senare men kabeln är väl bussad i genomgången av skalet vilket borde ge en ganska lång livslängd vid flitig användning Poäng, mekanik: 9

Funktion

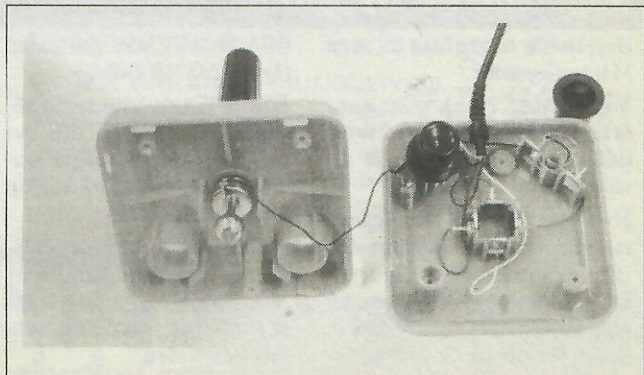
Även om en joystick är billig har man rätt att ställa krav på dess funktion. Styrlägena skall vara distinkta och utslagen mellan max vänster/max höger så pass små att tiden mellan utslagen blir blixtsnabb. Q-stick klarade detta test med Klart Godkänd. Poäng, funktion: 8

Allmänt omdöme

Ett mycket bra val! Q-stick är en billig (89:-) joystick men trots sitt låga pris mycket väl tillverkad. Enkelheten i mekaniken gör den servicevänlig med bibehållen god funktion. Det enda som drar ner testpoängen är risken att skalet skadas om den ovarsamme tror att skalet hålls samman endast av den synliga skruven. Summa testpoäng 30 (Max: 40)

Fakta:

Vikt:	200g
Sladdlängd:	1.6 m
Avsedd för:	Amiga, Atari, C64
Pris:	89:- inkl moms
Distributör:	Ing. F:a Beckman AB
Tel:	08-39 04 05



Uppbyggnaden är enkel, servicevänlig och funktionell



BAKDÖRREN

Allt fler tips strömmar in, fortsatt på det viset och vi skall försöka hålla denna sida öppen i varje nytt nummer. Belöningen är, som vvanligt en 5-nummers prenumeration på SHN (eller förlängning) om Du redan prenumererar.

Amiga

Apprentice

För att få börja på sista nivån tryck du bara in TABulator tangenten vid titelskärmen och skriver FAERY.

Logical

Det finns en dold skärm-editor i spelet, skriv "THE FINAL CUT" för att ta dig dit.

Macintosh :

Tetris

Ett klassiker som dock inte figurerat i Bakdörren tidigare;

Klicka uppe på menyraden och håll musknappen nere. Spelet stannas nu upp för att ge dig tillfälle att välja någonting ur menyerna. Istället för att välja något så trycker du ner de tangentkombinationer du behöver för att lägga din bricka på plats. Släpp upp musknappen och voilà - brickan hamnar där den skall, de tangentnedtryckningar du gjort lagras nämligen och spelas nu ut. Level 20 är inte längre

Sega Master System

Hej! Här är några fusk till Sega Master System:

Vigilante: Tryck snett uppåt till vänster och knapp 2 samtidigt vid titelbilden så får du välja bana.

R-Type: Snurra på styrplattan vid continue-skärmen där siffrorna räknar ner. Snurrar du åt vänster kan du lyssna på alla musikerna. Snurrar du åt höger för du mer Credits.

Wonderboy 3: Skriv: DEC

något problem... (Nu är bara frågan hur man skall bli av med Attle - sedan är livet fullkomligt (Bered dig på ett ofullkomligt liv... (Attle))

Commodore 64 :

CJ's Elephant Antics

Skriv följande på titelskärmen för att få eviga elefanter (men översett det inte till svenska för ditt eget välbefinnandes skull) "HAIRYARSEHOLES", skärmen kommer att blinka för att bekräfta att du har skrivit rätt.

Om du är en vän av ordning och inte vill skriva obscena saker på ditt vackra (hmm... nåja...) tangentbord kan du istället plocka fram den där resetknappen ur byrålådan, resetta och skriva;

POKE 6259,x där x är ett tal mellan 0 och 255 som bestämmer hur många elefanter spelare ett och två skall ha från start.

POKE 18429,181 för eviga liv till spelare ett

POKE 19871,189 för eviga liv till spelare två

BBMO6ZVVM96 som kod så får du 245760 Gold.

Blade Eagle: Snurra åt höger på styrplattan tills det kommer en nolla i högerkanten på titelbilden. Då kan du välja bana.

After Burner: Du kan klara dig igenom de flesta av banorna genom att bara trycka snett nedåt till vänster hela tiden.

Daniel Eriksson.

Hillsfar: (Amiga)

Skriv in följande program i GFA basic och kör det med SAVE-disketten i interndriven.

Character Trainer Hillsfar Av Mikael Pawlo 1992 >GFA Basic<
' Ger din rollfigur 255 kroppspoäng.

```
PRINT AT (10,5); "Stoppa in din SAVE-diskett i df0:"
INPUT "      Namn på din rollfigur";BYMP$
IF LEN (BYMP$) > 7
  SHN$=LEFT$ (BYMP$,7) + "C.HIL"
```

```
ELSE
  SHN$=BYMP$ + "C.HIL"
```

```
ENDIF
PRINT SHN$
DIM OCT/(&HBC)
BLOAD "df0:"+SHN$,V:OCT/(0)
DPOKE V: OCT/(0)+&H20,&HDDFF
BSAVE "df0:"+SHN$,V:OCT/(0),&HBC
```

Colorado (Amiga)

Skriv in följande programlistning i GFA-Basic och kör den på en icke-skrivskyddad kopia av Colorado.

Colorado Trainer av Mikael Pawlo (/) 1992
bymp=100
DIM oct/(bymp)
BLOAD "df0:sos.fic", V:oct/(0)
DPOKE V:oct/(0), &H64
BSAVE "df0:sos.fic", V:oct/(0), bymp

POKE 6231,x där x=2 gör att du får börja på nivå två, x=4 tar dig till nivå tre och x=6 motsvarar nivå fyra.

SYS 6144 tar dig tillbaka till spelets underbara värld.

/Mikael Pawlo

Nintendo

Hej SHN! Jag vill tacka för en bra tidning och kommer här med några fusk till bakdörren:

Först till Mega Man II: Om man tycker att Quickman är jobbig skall man använda Flash-mans Timestopper. Möt Quickman med en fulladdad time-stopper så sänker du hans kraft till hälften utan att behöva kämpa det allra minsta. Lolo 2: Här är alla koderna till de första 5 nivåerna:

1-2: PHPK	2-3 PCPZ
1-3: PQPD	2-4: PGPG
1-4: PVPT	2-5: PZPC
1-5: PRPJ	3-1: PYPL
2-1: PBPM	3-2: PMPB
2-2: PLPY	3-3: PJPR

3-4: PTPV	4-5: HVKT
3-5: PDPQ	5-1: HRKJ
4-1: PKPH	5-2: HBKM
4-2: HPPP	5-3: HLKY
4-3: HHKK	5-5: HGKG
4-4: HQKD	

Gameboy:

I spelet Mario tar Mario, i värld 2-3, en tur i miniubåt. Där hittar du ordet Mario skrivet men mynt. Ta så många du kan och skjut sönder väggen. Där hittar du ett x-tra liv. Åk sedan på en fiende så att du dör. Då får du börja om före mynten. Gör om proceduren. Du förlorar inga liv och du tar livet i väggen. 100 mynt = 1 extra liv.

Patrik Salo.

Bäst igen!

LANDBERGS SPEL & DATA

Bäst igen!

slår till med

SPEL till SEGA GAMEGEAR

CHASE H.Q.	249:-
CHESSMASTER	249:-
CRYSTAL WARRIORS	299:-
D. ROBINSONS BASKETBALL	289:-
DONALD DUCK	289:-
MARBLE MADNESS	259:-
MICKEY MOUSE CASTLE ILLUSION	259:-
OLYMPIC GOLD	289:-
SONIC THE HEDGEHOG	289:-
SIMPSONS Vs SPACE MUTANTS	299:-

SPEL till NINTENDO GAMEBOY

BATTLETOADS	239:-
DUCK-TALES	239:-
HOOK	239:-
NB ALL STAR CHALLENGE	259:-
SNOW BROTHERS	239:-
SUPER MARIO LAND	199:-
TERMINATOR II	239:-
THE ADDAMS FAMILY	259:-
THE SIMPSONS	239:-
T.M.M.T. 2	289:-

*SPEL till - kräver speciell CONVERTER!

ADDAMS FAMILY	479:-
BARTS NIGHTMARE 5	519:-
CASTLEVANIA IV	459:-
FINAL FIGHT	399:-
HOME ALONE	449:-
HOOK	499:-
JOHN MADDEN FOOTBALL	459:-
KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE	479:-
PITFIGHTER	449:-
STREETFIGHTER II (16 MB)	599:-
SUPER CONTRA 3 (ALIEN WARS)	479:-
SUPER SCOPE (6 SPEL)	539:-
ZELDA III	479:-

SPEL till SEGA MEGADRIVE 16-Bit

AYSIA DRAGON	379:-
AMERICAN GLADIATORS	539:-
ARCH RIVALS	399:-
BART SIMPSON Vs SPACE MUTANTS	399:-
CHUCK ROCK	469:-
CORPORATION (CYBERCOP)	449:-
D. ROBINSONS BASKETBALL	399:-
DESERT STRIKE	399:-
FERRARI GRAND PRIX	399:-
F22 INTERCEPTOR	399:-
JOHN MADDEN FOOTBALL	399:-
KID CHAMELON	429:-
KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE	399:-
LAKERS Vs BULLS	479:-
OLYMPIC GOLD	439:-
PIT FIGHTER	399:-
QUACKSHOT/DONALD DUCK	379:-
ROBOCOD (James Pond)	379:-
SPLATTER HOUSE II	449:-
SPEEDBALL 2	399:-
STEEL EMPIRE	399:-
STREET OF RAGE	399:-
TASMANIAN DEVIL	389:-
TERMINATOR	469:-
TRAYSIA	529:-
WONDERBOY IN MONSTERWORLD	399:-

**Annonsen visar
ett grovt urval!**

**Skicka 10:- kr i
frimärken, namn
& adress och ange
maskin, så sänder
vi vår kompletta
lista över spel för
Din konsol!**

**SPEL till NINTENDO 8-Bit - kräver beskrivning (se nedan!)

ADDAMS FAMILY	389:-
AMERICAN GLADIATORS	349:-
ATTACK KILLER TOMATOES	349:-
BART SIMPSON Vs THE WORLD	399:-
BATTLETOADS	399:-
BUCKY O'HARA	299:-
CHIP N'DALE: RESCUE RANGERS	389:-
DUCK TALES	299:-
EMPIRE STRIKES BACK	399:-
FERRARI GRAND PRIX	299:-
FLINTSTONES	439:-
HOOK	349:-
KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE	399:-
PACMANIA	299:-
QUATRO ADVENTURE	399:-
QUATRO SPORTS	389:-
RACE AMERICA	299:-
RAINBOW ISLANDS	329:-
ROBOCOP III	389:-
SIMPSONS Vs SPACE MUTANTS	389:-
SUPER MARIO III	439:-
TERMINATOR	359:-
THE DREAM MASTER: LITTLE NEMO	219:-
THRILLER SURFARI	289:-
TINY TOON ADVENTURE	399:-
TURTLES III	399:-

ACTION REPLAY till SEGA MEGA 16-bit alternativt SUPER NINTENDO599:-

*Ta bort NINTENDOS spärr för full tillgång till världens alla spel. Gör det själv med hjälp av vår tydliga beskrivning för 50:- eller gratis vid köp av valfritt spel.

**För SUPER-NINTENDO fordras en riktig CONVERTER..... 199:-
Pris vid samtidigt spelköp..... 169:-

Nu kan Du köpa spel mycket billigare, i ett avsevärt större urval och framförallt tidigare än förut - slå till Du också!

Har Du SEGA MASTER KASSETTER kan Du med hjälp av en GEARMASTER köra dem på Din GAMEGEAR. Pris..... 199:-

STEREOHÖRLURAR..... 69:-

VÄSKA med rem - supersnygg..... 179:-

Väska, större med plats för spel.... 299:-

Väska till GAMEBOY..... 89:-

SEGA och NINTENDO är inregistrerade varumärken.

Alla spel är ORIGINALFÖRPACKADE!

Ordertel 08 -581 650 35
Butiken -581 650 65
Telefax -581 702 50

CONSOLE
→ *direct*

Mätarvägen 5B
Box 70
196 22 KUNGSÄNGEN

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
- ❑ **Annihilator** (Robert Leong) Skjutned med drag av Space Invaders - fast bättre. STBS.088
- ❑ **Avina Blue** (Chis Skellem) Ett sids-crollande skjuta-nedspel av klassisk typ. Mycket snabbt och svårt. En utmaning! STBS.072
- ❑ **Ball Zone** (Ian Grainger) Litet, prydligt och kul breakoutspel. STBS.007
- ❑ **Bert the Squirt** (John Sheperd) Ett plattformsspel i vilket Bert skall fyllas med god mat. Undvik monstren! STBS.058
- ❑ **Blitz III** (Camy Martens) Bomba skyskrapar. Kul! STBS.003
- ❑ **Bug Spray** (Philip Bishop) De veder-värdiga 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
- ❑ **Damoid** (Camy Martens) 60 sek. från räddning - eller Game Over. STBS.001
- ❑ **Dizzy Lizzy** (Happening Boiz) Likant Boulder-Dash men större sprites och mer händelserikt spel. STBS.040
- ❑ **Dogfight + Light Cycles** (Philip Bishop) Prova din skicklighet som stridsflygare eller som ljussykklist a 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** (Jeffery + Hoyle) Skjuta-nedspel av högsta kvalitet. Rymdskepp. Multiscroll. STBS.041
- ❑ **Exterminate** (Chris Skellem) Sids-crollande skjuta-ned. STBS.044
- ❑ **G-Orb** (Gavin Thornton) Svoscha 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. Snygg 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 sperites och trevligare. Skapa egna banor. STBS.031
- ❑ **Maelstrom** (Marvey Mills) Vertikals-crollande 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) Välgjort sids-crollande arkadspel. Stora sprites. STBS.039
- ❑ **Pacman ST** (Robert Leong) Klassiska Pacman i en definitiv version för ST. Spelplanen är c:a 2 ggr större än monitorskärmen. STBS.070
- ❑ **Paco and the Tunnels of Doom** (Keith Beaman) En variant runt temat Boulder Dash. STBS.067
- ❑ **Parabellum** (Alex Dewdney) Plattformsspel. 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 fladdersmus. 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 plattformsspel. 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 tonsekvenser. 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 demokämmar. STBS.019
 - ❑ **Two 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 döds-kalle + Placera de blå lädorna 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) Prydligt 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 prydliga 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, Skottlands delar eller USAs 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 labyrint och undvik hinder. Enkelt men kul. STBS.085
- ❑ **Hyleilos** (Markus Kroneberg) Pusselspel med tidsfaktor och livsfarliga väggar. Mycket välprogrammerat. STBS.084

Fotboll, hästport

- ❑ **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) Led ditt fotbollslag genom ligamatcher, träning och skador. Pengar & liniment. STBS.056

Puzzelspel

- ❑ **Tablit 2** (Andy Osborne) Ett alfabet-lit-nande 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 dioder i ett kretskort men undvik att få bomb n 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 pusselspel. 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 snygg grafik. STBS.026
- ❑ **Dark Wars** (Adam Medley) Ett trivsamt rollspel av Dungeon Master-typ. Ej real-t 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 mineralutvinning och exploatering. STBS.009
- ❑ **Space Weller** (Simon Wisher) En korsning 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

Äventyrsspel

- ❑ **Chiropodist in Hell** (Gareth Luca) Textäventyr med miljön 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

japanska fånglägret. STBS.029

From Little Acorns... (Simon Brown) Annorlunda textäventyr i mediumupplösning. Helt musstyrt. STBS.053

Phantom Zone (Prime Time) Ett textäventyr i tid & rum. STBS.101

Seventh Heaven (Dave Blower) Annorlunda STAC:at textäventyr. Nå sjunde himlen via astralrymden (???) STBS.073

The Blag (Woolcock & Atkinson) Du är polisdetektiv Blagger på tröstlöst uppdrag i en skällsam liten engelsk by. Textäventyr skrivt av STAC. STBS.075

The Village (Dave Blower) Fly från byn. En efter en dör dina kollegor. Snart är det din tur. STBS.043

The Bounty Hunter (Paul Dowers) Strategiskt äventyr från det gamla western. Jaga skurkar och spela kort. STBS.042

Kompileringar

Detta är flera singlar som är sammanställda till en kompilering. Om ni undrar över något speciellt program så leta upp det bland singlarna för full beskrivning.

STBC.001 Perils of Penfold, Line of Four, Goldrush, Zerphod

STBC.002 Ace Invaders, Zenith, Tri Heli, Cosmos

STBC.003 Football 88, Parabellum

STBC.004 Make a Break, Word Puzzle Generator

STBC.005 Dr Boris, Puzzler, Pro Darts, Maelstrom

STBC.006 Damonoid, Othello, Speculator

STBC.007 Ball Zone, Moneyspinner

STBC.008 Exodus, Bounty Hunter

STBC.009 Bandit, Space Blob, Slippery Sid

STBC.010 Operation Angelica, Psycotic, Quest for Galaxia

STBC.011 Carrier Attack, Sub Hunt, Sea Fisherman

STBC.012 Impulse, Scary

STBC.013 Inferno, Runaway, Tablit

STBC.014 Crystal Caverns, Happy Puzzler, Mr Dig, Tank Battle

STBC.015 Safe as Houses, Rotatus, Dogfight, Light Cycles

STBC.016 Hostile Reception, Crosswords, Word Puzzle Generator, Othello (endast mono)

STBC.017 Onyx, Crosswords, Hostile Reception, Megamix

STBC.018 Mission Deadzone, Dizzy Lizzy, Goth 2, Sea Power, Poirot

STBC.019 Death Camp, The Village

STBC.020 XW Puzzle, From Little Acorns, Space Duel

STBC.021 Blackscar Mountain, Shards of

Time

STBC.022 Perplexia, Exterminate, Space Duel

STBC.023 Overlord, Chiropracist in Hell, Zyklon

STBC.024 Kahn vs 1.2, Space Invaders, Autorama, Detonator

STBC.025 Football Genius, Super League Soccer

STBC.026 Missile Alert, Colony, Space Weller, Operation Wimp

STBC.027 G-Orb, Guided Missile, Glob

Productivities

Här hittar man källkod till demos, en spritemaster och mängder med andra godsaker. All källkod är skriven i DevPac 2 och kräver alltså detta språk.

Electronic Bank Statement Håll ordning på dina bankaffärer. Programmet är avsett för engelska förhållanden men kan med lite god vilja även användas i Sverige. STBP.001

Programmers 68000 Library. Knökafull diskett med mängder av m-kodrutiner. Skal, Makro, scroll etc etc etc. STBP.002

Sprite Master Tillverka egna sprites för masinkod eller Basic. STBP.003

Moving Bytes 1. Mängder av källkod till scroller, 50Hz-musik, raster etc etc. Kräver Devpac 2. STBP.004

The Sprites Portfolio. 500 sprites på Degasskärmar. Rymdskepp, gubbar och finter. STBP.005

Music of The Shapeshifters. Musik från The Shapeshifters + några av deras demos. Musiken avsedd för DevPac & Quartet. STBP.006

Muzexx Maker. Musikprogram som arbetar direkt på chipet. STBP.007

Cassette Printer. Tillverka egna kassettslag med namn för såväl låtar som titel. Flera olika fonter. STBP.008

Megabang demo source. Källkoden till Megabang & Powerdemo. Kräver DevPac2. STBP.009

Classroom Maths (Paul Dowers) Träna matte. Färgrik och snygg. STBP.010

Music of The Shapeshifters. Ännu mer sås från The Shapeshifters. STBP.011

Astrology. STBP.012

Mindbomb demo Source 1. Källkod till Mindbomb demo; Huvudmenyn. Kräver DevPac 2. STBP.013

Mindbomb demo Source 2. Källkod till

Mindbomb demo; Red Sector. Kräver DevPac 2. STBP.014

Mindbomb demo Source 3. Källkod till Mindbomb demo; Digi Synth. Kräver DevPac 2. STBP.015

ST 68K Reference (Neil Smith) Välgjort referensverk för alla som vill veta mer om alla funktioner hos ST som Bios, GEM, VTS2, Exception Vectors etc etc. Ett måste för all programmerare. STBP.016

Splash (Philip Bishop) Kul ritprogram för klottrare och yngre. STBP.017

Fun Time I/II (The Happening Boiz) Två pedagogiska program för de yngsta. STBP.018

Music of The Shapeshifters The Shapeshifters. Ytterligare en disk med musik från... STBP.019

Videomaster (Neil Scrimgeour) Ge dina videofilmer snygg textning. Billigt enkelt. STBP.020

Classroom Maths 2 (Paul Dowers) Mer huvudräkning. Liknar PRO 10 men annorlunda uppgifter. STBP.021

PRO Bingo Caller (John Davidson) STBP.022

VM Font Disk 11/91 (Neil Scrimgeour) Mängder av typsnitt såväl i NEO-format som MBK till STOS. STBP.023

Programming disk (The Supervisors) Mängder av såskod från The Supervisors. All assembler till DevPac 2. STBP.024

First Maths, Spider Spell, Hide and Seek (Geoff Camp) Tre kul spel. Matte, Hangman and Memory. STBP.025

Early Learning Maths (Philip Rankin) 10 roliga matteövningar, tre svårighetsgrader, mycket snyggt. STBP.026

Early Learning Maths 2 (Philip Rankin) Ytterligare matteövningar. STBP.027

Demos

Dessa är de demos som för tillfället finns i Budgies katalog. De håller hög standard.

The Mind Bomb (The Lost Boys). STBD.001

Genesys II (Aenigmatica) STBD.002

Oh Crickey wot a Scorcher (The Lost Boys) STBD.003

Spectrum 512 Slide Show (The Supervisors) STBD.004

Disk Magazines

Diskettidningar är inget ovanligt. Via SHN kan du nu få tag i de flesta för skvaller och nytt. Vissa äldre har väl förlorat en smula aktualitet men de är trots detta fullt läsbara.

- Nr Namn
- STBM.001 ST Plug 12-90
- STBM.002 Maggie 1
- STBM.003 ST Plug 13-90
- STBM.004 Maggie 2
- STBM.005 ST Plug 14-90
- STBM.006 ST Plug 15-90
- STBM.007 Maggie 3
- STBM.008 Maggie 4
- STBM.009 STOS BITS
- STBM.010 Maggie 5
- STBM.011 One Day Magazine
- STBM.012 Maggie 7
- STBM.013 SecondTimeLucky
- STBM.014 Disk Space 1
- STBM.015 The Ledgers 3
- STBM.016 The Ledgers 4
- STBM.017 The Ledgers 5
- STBM.018 The Ledgers 6
- STBM.019 Maggie 8
- STBM.020 The Ledgers 7 A
- STBM.021 The Ledgers 8

Att beställa:

Att beställa något av dessa är enkelt. Använd bara kupongen här nedan. Använd följande förkortningar

- Singlar STBS.xxx
- Kompileringar STBC.xxx
- Productivitet STBP.xxx
- Demo STBD.xxx
- Magazin STBM.xxx

"xxx" står alltså för numret på den diskett du vill beställa. Vill du ex beställa Kathy Steinbachs pusselspel Escapade så skriver du STBS.102.

Summera sedan ned hur mycket pengar du skall betala och lägg summan i kuvertet, som pengar, check eller ostämplat frimärken (ej privatpost). Du kan även sätta in pengarna på postgirokonto 470 50 43-0 och bifoga kvittot eller en fotostatkopiering av detta.

Betala sedan?

Om du vill kan du betala vid leveransen genom att lösa ut din beställning på Posten. Detta kostar 17:- extra. Löser du inte ut beställningen inom 2 veckor går paketet i retur och du kommer att faktureras en hanteringskostnad för detta på 75:-

Beställ dina disketter lätt med denna kupong. Din beställning tas om hand direkt men beräkna ca 10 arbetsdagar för leverans

När du beställer disketter, gör så här: Fyll i beställningsnumren i talongen. Fyll även i alla uppgifter såsom ditt namn och din adress. Räkna ihop antalet disketter och räkna ut det belopp du skall betala.

Priser:

- 1-5 disketter: 60:-/st
- 6-10 disketter 50:-/st
- 11-20 disketter 40:-/st
- 21-?? disketter 30:-/st

Klipp ut eller kopiera denna talong och skicka den till: **Selda Media, Box 152, 448 23 Floda** tillsammans med betalning i form av check, sedlar, ofrånkerade frimärken eller kvitto på inbetalt belopp via postgiro: 470 50 43-0.

Räkna med att det tar ca 10 dagar mellan den dag du skickar din beställning och den dag de kommer till dig per post.

En kopia av talongen går precis lika bra

	Best.nr	Titel	=	st
			=	st
			=	st
			=	st
			=	st
			=	st
			=	st

Ja, jag vill ha följande diskett/disketter och betalar _____ kr på följande sätt:

- Kontant (Sedlar) Kontant (Frimärken) Check (Utställt på Selda Media) Till PG: 470 50 43-0 Mot efterkrav

Namn: _____

Adress: _____

Postnr/Ort: _____

Telefon: _____

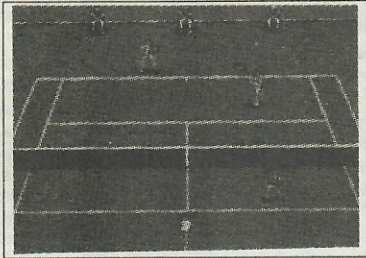
Målsmans underskrift (Endast vid efterkrav) _____

KONSOLLIDÉRAT

Sega Tre spel finns i Segapåsen denna gång. Sommaren är inte den tid då spel skall spelas och detta märks på utbudet.

Wimbledon

Kan man utnämna detta till Londons mest berömda stadsdel. Själv har jag undrat om man över huvud taget gör något annat i där än spelar tennis. Tja man kanske spelar Master System oxo. Segas 8-bitars är en stor succe i England. Fast när det kommer till spel som Wimbledon så undrar jag varför. Det finns inte mycket som skiljer detta från övriga Tennisspel. Det skulle väl vara att man bytt namn på spelarna. Edberg heter Ekberg och vem Gustaf är får man gissa sig till. Förmodligen betalade de så mycket för Wimbledon-licensen att de inte kunde betala extra för varje spelares namn. Mnja...



60%

Kid Chameleon

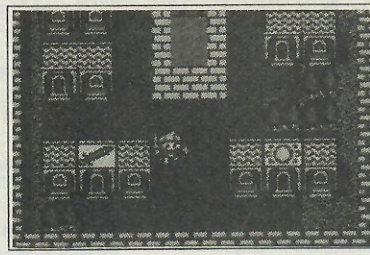
Till Megadriven kommer ytterligare ett sidscrollande plattformsäventyr. Det märks att man tittar på varandras varor i spevärlden. Närmare Mario än så här har aldrig Sega varit. Mig stör detta inte. Kid Chameleon har tillräckligt många fördelar för att man skall kunna njuta av det. Rekommenderas!



90%

Crystal Warriors (GameGear)

Ett spel har dykt upp till GameGear. Det är Crystal Warriors - ett rollspel. Med batteribackup är detta det bästa jag sett till GameGear. Visserligen brukar inte rollspelen vara några storsäljare till Sega men i Japan brukar dessa raka upp till toppen av försäljningslistorna och duger det där så duger det här. Det trevliga med Crystal Warriors är att det är mycket beroende av spelarens strategiska kunnande. Varje person i spelet är knutet till något av de olika elementen och som en avbild av Sax-Påse-Sten så ger vattnet elden på nöten. Vattnet får stryk av vinden och vinden gillar inte elden. Jordgestalterna står utanför detta. Det påminner lite om medeltida krigföring där kavalleriet be Crystal Warriors är kul. Hoppas bara Segamarknaden är mogen för ett spel som kräver tankemöda.



60%

Nintendo, GameBoy:

Denna gång blir det en jättehög med Gameboyspel. Sju stycken har samlats här på redax under sommaren och dessa har testats med kritisk näven.

1: Choplifter II

Så här skall ett njutbart Gameboyspel se ut. Jag medger gärna att jag undrade första gången jag hörde talas om att man skulle damma av en oldtimer som Choplifter. Även om spelidén är den samma, rädda människor och undvika kanoner, så har man utvecklat spelet till ett av de bättre GB-spelen. Prova!

87%

2: Shadow Warriors

Att det är Tecmo som gjort detta spel kunde man ju räkna ut i förväg. Hoppa, bänka och slå. Vifta, dunka etc. Glöm det!

30%

3: Mega Man

Nej! På tok för bökitigt och alldeles för svår på de första nivåerna. Jag föredrar Metroid II som bygger på samma idé, har batteribackup och där man kan komma någon vart. NES-versionen av Megaman II är ett av de bättre spelen. Jag undrar hur det kunde bli så här?

75%

4: The Hunt for Red October.

Även detta är ett svårt spel men till skillnad från föregångaren så är det välgjort. Spelet går ut på att föra en Sovjetisk U-båt till USA. Samtidigt skall man undvika alla de faror som lurar. Det är nervpittrande, besvärligt och med en viss strategisk finess. En översiktskarta på skärmen gör att man kan planera alla drag i förväg. Man kanske borde se filmen och läsa boken någon gång. Vad är Sovjet föresten?

92%

5: Terminator II

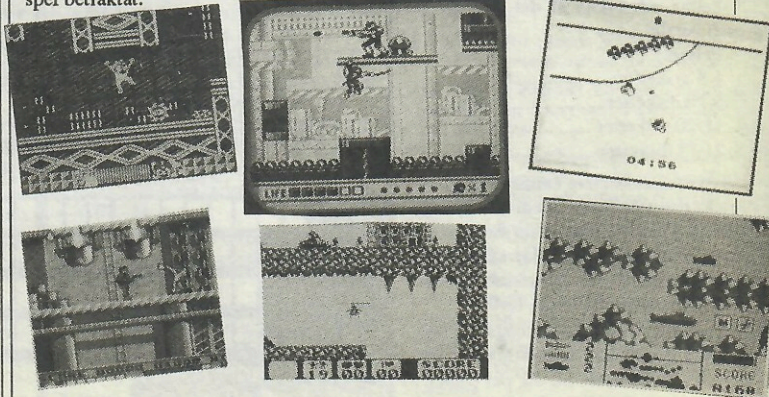
Kan ingen någon gång göra något spelbart av en av (förra) årets bästa filmer. Oceans licensspel var en katastrof. GB:s är något bättre men fortfarande inte spelbart. Grafiken är i och för sig välgjord men spelidén liknar apa. Bökitigt och snårigt och framför allt trist. Synd med ett sådant bra utgångsläge.

50%

6: Super Kick Off

Kick Off skapade en ny standard för fotbollspel och trots att det har några år på nacken så är det fortfarande ett av de bästa spel som gjorts. När det nu, trots alla odds, har blivit portat till GB så har man där igenom skapat ett av de bästa portabla sportspel som gjorts. Planen är gigantisk och själva spelet är snabbt och spännande. Spelet är utan motstycke och kommer väl så att förbli. Den enda konkurrent jag kan tänka mig är det fri-idrottspel, också för GB, som Interplay håller på att utveckla. Det är faktiskt ännu bättre, som sportspel betraktat.

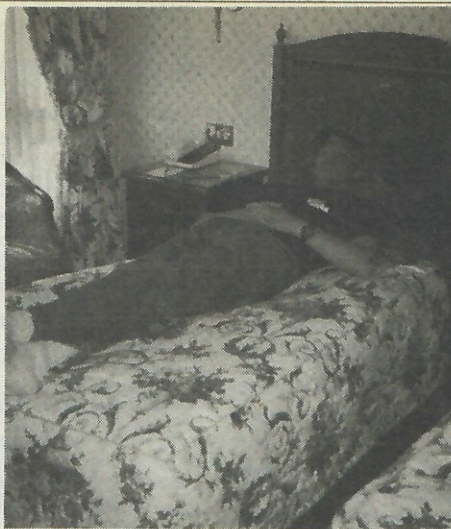
95%



I nästa nummer: Vi testar NintendoScope 6

Daniel vann resan!

Sista dagen i Juli hölls EM för Sega TV-spel i London. Daniel Hemgren hette den svenske representanten som vann de svenska uttagningstävling-



Avslappning inför eftermiddagens tävlingar

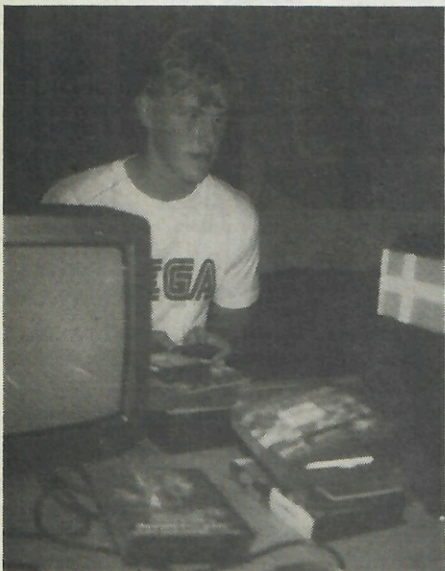
Den 31/7 hölls årets Europamästerskap i London för Sega TV-spel. Nio länder deltog med en spelare var och däribland Sverige. Svensk representant var 16-åriga Daniel Hemgren från Valbo utanför Gävle. Daniel var den som under Sega Tour 92 sprang snabbast på 100 meter på Olympic Gold. (Segertid: 9,41 sek).

Första priset under Sega Tour 92 var alltså en resa till London och deltagande i Europamästerskapet. Det var inte nog med detta utan direkt ifrån London bar det sedan iväg till OS i Barcelona.

Hade inte ens en egen Sega!

Bakgrunden hur Daniel lyckades vinna den svenska uttagningen är värd att nämnas. Han var på besök hos en klasskompis i Helsingborg som kände till att Sega skulle ha en show på Väla centrum. Daniel och kompisen åkte dit två dagar i sträck och den andra dagen tävlade Daniel med känt resultat. Och detta utan att ens äga en Sega maskin!

Den 31/7 bar det sen iväg till London för en överraskad och glad Daniel med pappa Håkan och PlayMix



Sammanbiten Daniel under tävlingen

representant Roger Jönsson i släptåget. I London mottogs alla champions från England, Frankrike, Spanien, Tyskland, Österrike, Schweiz, Portugal och Belgien, som sig bör, med TV och press. Bl.a. hade MTV skickat den populära Ray Cokes att göra ett reportage kring mästerskapet.

fem olika spel

Finalen gick så till väga att fem olika spel skulle spelas och där platspoängen i respektive "gren" ledde fram till en totalsegrare. Spelen som det tävlades i var: Sonic the Hedgehog, Michael Jacksons Moonwalker, Road Rash, Olympic Gold och ett nytt spel kallat Greendog.

Det ville sig inte riktigt för Daniel i en mycket hård och tuff konkurrens utan segrare blev Tysklands representant.

På kvällen blev det sedan ett minnesvärt besök på Wembley Stadium och Michael Jacksons show innan avfärden till Barcelona.

I Barcelona blev det sedan på besök på friidrottsarenan och där Patrik Sjöberg dagen till ära hoppade hem silvret.



Daniel med idolen Ray Cokes från MTV

Action Replay



Detta är en liten kul låda. Den kommer i två olika versioner, Action Replay och Action Replay Pro.

Vitsen med en megapär som den här är att man skall kunna mata in Megadrivens motsvarighet till fusk-pokes och på så sätt få evigt liv, bli oemotståndlig och andra nödvändigheter i spelvärlden.

Om man rör sig med den enklare varianten så är det bar att slå på Megan med kassetten mellan maskinen och spelet. Vid uppstart dyker det upp en liten meny. Masn matar in rätt parametrar och Voila. Man har fått det man avsett.

Då kommer frågan om rätt parametrar. Dessa får man dels när man köper kassetten och dels kan man prenumerera på en tidning som tillverkaren Datel ger ut. Blir detta en väl spridd maskin här i landet så är det inte omöjligt att vi också kommer att presentera dem här i SHN.

PRO-versionen är något annorlunda. Här kan man gå in i en speciell sök-mode. Säg ex. att man har 3 liv i ett spel. Kassetten drar snabbt igenom hela megdrivens minne och sparar alla minnespositioner som innehåller en trea.

Nu spelar man som vanligt. När man förlorat ytterligare ett liv så har man två kvar. Då låter man Action Replay Pro leta igenom minnet en gång till. De ställen som innehöll en trea förra gången och innehåller en tvåa denna gång sparas i en speciell lista. Nu kan man leta igenom dessa. Lägga in nya värden och på så sätt får man fler liv.

Detta är bara en av de möjligheter som står till buds. Kassetten innehåller sex olika sökfunktioner och även om vissa är en smula kryptiska så fungerar de alldeles utmärkt efter en smula manualläsande.

Action Replay / Pro är en enkel och smidig maskin. De som spelar mycket bör skaffa en. Till de flesta spel finns inbyggda fusk.

Detta är en ytterligare en bakdörr in i spelen. Om den är värd 480:- (vanlig) eller 845:- (PRO)? Ja, det är ju helt upp till var och ens plånbok. Själv tycker jag att den är prisvärd.

Clas

Produkt: Action Replay / PRO
Tillverkare: Datel
Importör: Roka Trading/Datamedia
Tel: 08-590 895 29
Pris: 480:-/845:-

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 frakterat svarskuvert så returnerar vi disken med lite PD på.

Hej! Jag är en kille på 15 år som hade några synpunkter på er Mac-sida.

Det är mycket bra med en sådan sida för det finns ingen annan tidning som tar upp Macintosh för hemmabruk så bra som ni gör.

Det är också bra att ni distribuerar shareware program, men var är spelrecensionerna för Mac-spel, det skulle vara mycket intressant med en sådan sida.

Jag hade också en liten fråga: Vad är BBS program? Tack för en bra tidning.

Hälsningar Albin Gunnarson.

Svar: Tack för det! Jo, det är just det vi vill, att ta upp Macen, och

övriga datorer på ett sätt som ingen annan gör.

Orsaken till att recensionerna är få är att de engelska företagen ser Mac som en liten marknad. Det är inte ofta vi får spelen i Macformat. När så sker kan du vara säker på att vi recenserar dem. Det är inte jag som gör det utan den där Svensson, han som stavar sitt namn med ett litet egendomligt "e". När han recenserar så publicerar vi.

Ett BBS-program är ett program som gör att man kan sätta upp sin egen modembas. Den sköter och tar hand om den. De som ringer till basen använder dock ett terminalprogram.

Clas

Hej SHN! Jag tycker ni har en jätte bra tidning. Men kan ni inte ha fyra sidor

för Konsoliderat och så tycker önskar jag att ni kunde ha recension av Neo Geo det nya 24bits tv-spelet. Och skulle ni inte kunna ha en tävling där läsare kunde rita en snygg bild på sin dator och skicka in den till er och ni väljer vilken som är snyggast och han får ett pris. Olika klasser för datorerna så klart.

Och nu några frågor.

1. Kommer några av megadrivens spel till Atari ST som t.ex. Musse Pigg, Sonic, mfl?

2. Vad har datorerna för mascot (Då menar jag Atari ST, Amiga och C64)? Nintendo har ju Mario och Sega Sonic.

3. Jag läste i eran tidning att Atari hållde på att göra ett 64bit TV-spel. När kommer det, hur bra kommer det att vara och vad har ett 64bit TV-spel för kapacitet?

4. Har ni visat lösningen till Zak McKracken och Indiana Jones 3?

5. Finns TV Sports Basketball (Cinemaware) till Atari STFM? Ifall det finns till ST kan du ta reda på vad jag kan hitta det. Jag har letat i dussintals affärer och letat i tidningar både svenska och engelska men inget resultat. Så snälla hjälp mej, det är det BÄSTA basketbollspel jag någonsin spelat, har sett det på Amiga.

6. Vet ni något kraftigt musikprogram som är lättanvänt och minst fyra kana-

ler och hyggligt pris? Har en Atari 520 STFM.

7. Jag har sett ett spel för Amiga som heter Empire gjort av Interstel det är det bästa strategi spel jag har sett. Jag undrar ifall det finns till Atari ST och var jag kan köpa det. Jag har letat men inte hittat något.

Här kommer en lista av de bästa spel-företagen: Lucasfilm, Cinemaware, Microprose, US Gold, Sierra, Anco

Det var allt från mej, Christer Evervall Angered

Svar: Nja 4 sidor Konsoliderat vore väl lite mastigt. Visserligen är konsoller kul men ändå...

Intresset är heller inte så stort, bedömer jag för en konsoll som NeoGeo. Den ligger i en omöjlig prisklass. Ni fårgärna däremot skriva hit och övertyga mig om att jag har fel.

Grafiktävling?? Pjja, kanske! Men inte som självandamål. Detsulka vara om det kom något jätte super grafikprogram som vi kunde lotta ut till er läsare.

1) Megadrivens spel är lite lustiga ur copyrightsynpunkt. U S Gold tigger och ber Sega att få göra Sonic, eftersom man gjort övriga Segaspel, men Sega vill ha kotten för sig själva. När man mjölkat alla konsollpengarna ur honom så skulle det inte vara otroligt men... Tja detta är mina egna

Månadens läsarbrev:

Då och då får vi brev i jätteformat. I mån av plats kan vi publicera dem som nu t.ex. dessa synpunkter från synonymen: Atari's Best!

H EJ, SHN! Här kommer ännu ett brev från mig med några synpunkter och frågor.

1. Hur ska man gå tillväga för att kunna använda de extra joystickportarna på STEn? Var får man tag i grejerna, om det skulle behövas sådana? Finns det några spel som använder sig av dem, vilka?

2. Hur får man tag i bra mega- och STE-demos? Skulle ni inte kunna starta en månadsdiskett med ST/E-demos? Det vore jättekul! Försök riktigt i den frågan, va?

3. Jag läste hastigt i ST FORMAT att ATARI skulle släppa STE-specifika spel. Stämmer det, och när, i sådana fall? (Det stod också att man gjorde det för att visa de andra spel-företagen att det gick att sälja sådana spel, inte för att visa HUR man skrev dem. Men ni brukar ju skriva att anledningen till att det inte släpps STE-spel är att ATARI inte "hjälp" företagen med hårdvaran, och visar dem hur man ska göra, om jag förstått det rätt. Och ändå har jag tre olika PD-program från

ST-USER - som visar exempel på STENS förbättrade hårdvara (hårdvaruscroll, blitter och utökad palett), och det finns en del nyttprogram som använder sig av det förbättrade ljudet såsom MUSIC MAKER 2, MASTER SOUND 2 - och Audio Sculpture, skulle jag tro.)

4. I er tidning nr 1-1991 stod det på s 61 en intervju av EA att de DEFINITIVT skulle ha "förbättrade STE versioner" av "framtida produkter". Det verkar inte ha blivit så, eller? Varför?

5. Finns det något sätt att få bort störningarna man får i stereon, som är kopplad via audioportarna till STEn, när diskettstationen arbetar (förutom att skruva ned ljudet). Det är lite irriterande att höra på när diskettstationen arbetar i förstärkt ljud, när man bara vill lyssna på "vackert" data-ljud.

6. Finns det gratis eller mycket billiga C-språk/kompilatorer och/eller assemblers som räcker för nybörjaren. Jag har nämligen en C-lärobok (Arbeta med C) och skulle behöva ovanstående till min STE.

7. I Mikrodatorn stod det att 286:an är generellt bättre än 68000, stämmer det, om de arbetar med samma

klockfrekvens?

8. Vilken är bäst av 68030 och 80386?

9. Vad står E:et för i STE?

10. Går det att få reda på hur Panthern skulle ha sett ut? ATARI brukar ju designa ganska fint, faktiskt. Jag dör av nyfikenhet i undran om hur den hade varit att spela på, men tyvärr så får visst allmänheten aldrig se en skymt av den. (Jag kommer t.ex. ihåg hur roligt ATARIs gamla TV-spel var att spela på, med spel som t.ex. E.T., Superman, Space Invaders, Pac man och liknande.) Hade processorn 32-bitars grafik eller 32-bitars buss? Ni skrev bara 32-bitars...

11. Hur kommer det sig att datorn alltid "hoppas över" ett par rader, när man från desktop läser en ASCII-fil som är större än en sida och blir tvungen att klicka på vänster musknapp för att "bläddra vidare"? Går det att förhindra?

Nu några synpunkter: Er tidning bör berömmas för att ni har så många olika datorämnen och även skjutit in en del andra intressanta ämnen i era nyhetssidor. Men just när det gäller nyhetssidorna tycker jag att det är alldeles för lite. MINST

två eller tre sidor, exklusive annonser, ska det va'. Fler brev-sidor. Kan ni inte ha allmänna MIDI-, kontor- och programmeringssidor, eller andra datorämnen?

AMIGA-sidorna är inte så mycket att klaga på, förutom att de verkar litet futtiga ibland. Men ta upp nyheter ordentligt! AMIGA 600-nyheten var ju bara en avskrivning av en annons som man kan läsa i andras och eran tidning.

C64 kan alltid vara bra att ha och läsa om, men vad bryr jag mig? Ordentliga och fullständiga fakta, ja. Det bör ni försöka sträva efter att kunna publicera förr eller senare, när det gäller alla datorer, tillbehör och konsoller. En kort men fullständig tabell räcker gott och väl. (Jag har t.ex. aldrig fått reda på klockfrekvensen på Super Famicom i er tidning. Och är GameGear en 8- eller 16-bitars?) Jag skulle tycka att det vore intressant att veta vilka prestanda gamla TV-spel från ATARI, Commodore, Philips och andra företag hade på sin tid. Så man får en känsla av hur utvecklingen har gått.

Gör recensionerna ordentligare! Speciellt på atari-sidorna. Recensionen på Vidi-ST var ett bra steg i rätt riktning, men jag tyckte att också den var litet för torftig. Ni borde recensera flera stycken samtidigt och jämföra (som ni t.ex. gjorde med "samplarna").

Clas snackar om att det ena och det andra drar ner betyget, men vad jag

Stoppa piraterna så här:

Hej SHN! Jag har ett par små förslag om hur man ska stoppa piratkopieringen.

1. Gör alla spel autostartande. Detta försvårar ändring av program.
2. Lägg in både frågor ur manualen (helst ur olika ställen) och ett vanligt kopieringsskydd. Detta försvårar cracking med mer än 100%.
3. Gör spel som bara fungerar på vissa modeller och kraschar på av modellema (typ en version som fungerar bara på ST, en som fungerar på STE). Då utestänger man hälften av spelarna och spelen sprids inte lika mycket.
4. Gör bra spel. Av någon anledning

så får man snabbast tag på tråkiga arkadspel. Antagligen för att de flesta som kopierar är i tolvårsåldern.

5. På vissa spel upptäcker programmet när det är kopierat. Då kan man tex. lägga in ett virus som förstör alla diskar det stöter på. Elakt men effektivt. Och nu ett par frågor:

1. Vad har spelkonsoller med hemdatorer att göra? Nej slopa spelkonsollerna.
2. Varför har ni inte fler programexempel? Varför inte starta en sida för små program (typ 20 rader)?
3. Vart har Bakdörren och spellösningarna tagit vägen? Det var en av de bästa sidorna.

När kommer Atari tillbaka? Svåra frågor det där. Atari är som bäst i färd med att lansera Falcon så någon konsollancering är väl inte aktuell just nu i alla fall.

4) Zak Mc Cracken presenterade vi i nr 5 & 6-89. "Han med Hatten" 3 har vi inte gjort. fyran är på g. så den kommer väl om vi får tid.

5) Sorry. Det är ett amerikanskt spel och de brukar inte konverteras till Atari. Det brukar inte Europeiska

4. Vad är C64 sidorna till för och varför är de fler än Atari sidorna? Det är väl inte många C64 användare numera?

5. Vad ska jag köpa för datorrollspel (Jag har Champions of Krynn (PC) och Legend of Faergahail.

Hej då från Michael Jansson.

Svar: Dina förslag är bra. Det där med virus föreslog jag Colin Stokes från Gremlin för flera år sedan. Inget hände. Nåja han arbetade på Ocean då. Bättre spel var det ja...

1) Jag tror att de flesta har vant sig vid en eller två sidor konsollnytt. Datorernas kusiner skulle man väl kunna kalla dem. Se även föregående insändare.

2) Vad kan man göra på 20 rader. Då är det smartare, tycker jag, att lägga detta på våra PD-disketter. Då blir det mindre böcker med inknappning.

spel heller numer. Fr.o.m. nästa år slutar såväl Domark som Mindscape att producera till ST;n. Anco slutar med datorer över huvud taget och Sierra hotar med att skippa Amigan helt och hållet - kanske.

6) Jag gillar Quartet. Men det fungerar inte bra med svenskt tangentbord och det arbetar dessutom med noter. TCB-tracker är ett bra program för dem som inte vill använda noter. På vår PD-disk ST.110 hittar man ytter-

nnars får jag inte så många rutiner från er läsare. Skicka gärna in mer.

3) Bakdörren är på semester men den dyker upp då och i bland.

4) C64-sidorna är till för C64. Sällsamt eller hur? Vi publicerar det material som kan verka intressant för er läsare. Skulle det hampa sig så att det skulle bli mer material för C64 än för ST så är det rent undantag.

5) Nightmare och Shadowlands är två FRP jag gillar. Legend är också utmärkt. Det är inte AD&D men det duger. Jag har funderat en längre tid på att göra en artikel om datoriserade FRP. Jag skall försöka få den färdig till jul.

Clas

funderingar. Rent officiellt så säger US Gold "Snälla" och Sega "Absolut Inte"

2) Tja såväl Commodore som Atari har ju haft Jack Tramiel som maskot, kan man ju säga om man vill vara elak.

Datorer är allvarliga ting. Rörmokare och Igelkottar är förebehållet de mer nöjsamma konsollerna.

3) När kommer Ataris spelkonsoll? När och hur kommer den till Sverige.

kan se så sätter han aldrig ett betyg på sakerna. Ni borde ha diagram eller tabellbetyg även i recensioner. Förresten så tycker jag att demonheter och sådant tar alldeles för mycket plats. Det roliga är ju att se demos, inte läsa om dem. Använd mindre text (eller korta ner i värsta fall).

För att inte tala om STOS- och GFA-baselistorna. Mindre storlek på texten! Det är ju otur om man inte råkar ha något intresse i detta, jag för min del vill lära mig assembler eller C. Ni hade ju lite granna assemblermaterial för ett tag sen.

Jag är ingen egoist, som Attle är (obs! skämt), men ni kan åtminstone tänka på det litet. Angående PC: de verkar inte bara dominera på kontoren, utan även i er tidning också. Ni har haft två stora PC-recensioner, två nummer i följd (den första med bygge var i och för sig inte så dum, men recensionen på Panasonic CF-480 var ju totalt onödig. Den är förhoppningsvis som sagt bara en dröm för SHN:s läsekrets.)

Mac-sidorna är inte så mycket att klaga över. Jag har i alla fall funnit en del nyttiga och användbara saker där, jag också. Och så spelrecensionerna. De har blivit sämre: (nästan) ingen humor, dåligt satta betyg. Ni pratade litet om engelska normer, men de engelska tidningarna verkar inte ha dem kvar. De är entusiastiska när det är bra spel och kan även klaga på de och sätta låga betyg om de inte är det. Och framför

allt så finns det humor. Era sifferbetyg kunde gott också ha en sammanfattande helintrycksbeskrivning (på varje del, alltså: grafik, ljud, spelbarhet, osv.), som t.ex. "Grafik: ryckig men färgglad, Ljud: bra kvalitet, men dålig musik" eller något liknande.

Något om spelen: de är dåliga för att de inte anpassar sig till datorns kapacitet. Man får lugnt sitta och vänta på att den långsamma diskrutinen skall ladda så fort man går in i en ny level, fastän man har 4MB eller något liknande; och en massa spel saknar spelkänsla. Jag tror att man skulle sälja på samtidsmultiplayermode*, actionäventyr med rollspelskänsla och mjukare grafik. Och så uttjyttjar spelen förstas inte heller STens möjligheter. Sätt spelen på cartridge, då tycker jag att dagens priser är mer realistiska. Ska man ha en kartong för 250kr så ska man även ha cartridge. (Nintendos priser på 8-bitsspelet är visserligen helt löjligt dyra, beroende på monopol i USA.)

Det var väl ungefär de 'hele'. Ursäkt att jag klagar så mycket, men jag tycker att er tidning nog verkar ha försämrats en liten aning under senaste året, och jag fann vad riktig läsning innebär när jag läste en engelsk ST-tidning (material måste ju finnas, eftersom man kan fylla två olika ST-tidningar med nyheter), men de är ju så ofantligt dyra här i Sverige (60kr). Jag tyckte i alla fall att Anders' ATARI-sida var myck-

et bra. Tack för ordet!

"Atari's best"

Svar: Hjälpl! Gör du inget annat än skriver brev. Hä va' långt det. Jag svarar på dina frågor så får vi se kom jag oxo kan kommentera dina åsikter.

1) Köp boken Atari ST/STE Hårdfakta. Jag tror att du får den hjälp du behöver där.

2) Ja, det undrar vi oxo. Alla demos vi får in går direkt till demobiblioteket och förhoppningsvis också senare till er läsare.

3) Nu missförstod du mig. Med användarsupport från Atari till utvecklare menar jag inte sådant. Jag menar mer självklara ting som att reparera maskiner när de pajar och meddela andra saker som ex att Line Anrop inte numer är officiella och kan ändras etc. Varje programmerare värt sin lön kan säkert konstruera en hårdvaruscroll och liknande.

4) Tja, EA pratar så mycket. ST/STE är en döende dator och spelen säljer inte såpass bra att det motiverar utgivning. Piraterna slaktade datorn.

5) Vet ej tyvärr. Kanske någon läsare kan komma med något tips.

6) Vi håller på att lägga upp ett PD-bibliotek just nu. Med lite tur kommer det att innehålla en C-kompilator.

7) Microdatorn håller säkert på sitt. "Bäst" är ett ord jag inte använder längre. Det beror helt på applikationerna. Än så länge ger PC;n spelut-

ligare ett välgjort trackerprogram.

7) Empire har faktiskt gjorts till ST;n. Det var dock mycket länge sedan det kom ut. Det vete katten var du skall få tag på det. Interstel är försvunna och det enda de lämnade efter sig var ett välgjort strategispel; Empire.

Glömde du inte EA i listan förexten.

Clas

vecklarna storhuvudvärk. Läste nyss en intervju med Peter Molineux (Populous) där han påpekade att t.o.m. C-kompilatorn han arbetade på PC med var buggad.

8) se förra svaret

9) Extended

10) Locket är lagt på. Och fastskruvat! Inget har läckt ut så vitt jag vet.

11) Använd mellanslagstangenten i stället. Bugg i rommet.

Övriga åsikter är lästa och begrundade. Beträffande spelrecensionerna kan jag med bestämdhet lova en kraftig uppryckning. Vi skall också omarbeta betygssystemet.

Ni får gärna komma med synpunkter på dem. Det är så vi kan göra tidningen mer i er smak.

Beträffande mina "betyg" av Vidi ST. Så är det så att jag gillar inte att betygsätta applikationer och hårdvara. Hur anger man "användarvänlighet" på en skala mella ex 1-10. Det är lite väl digitalt för min smak.

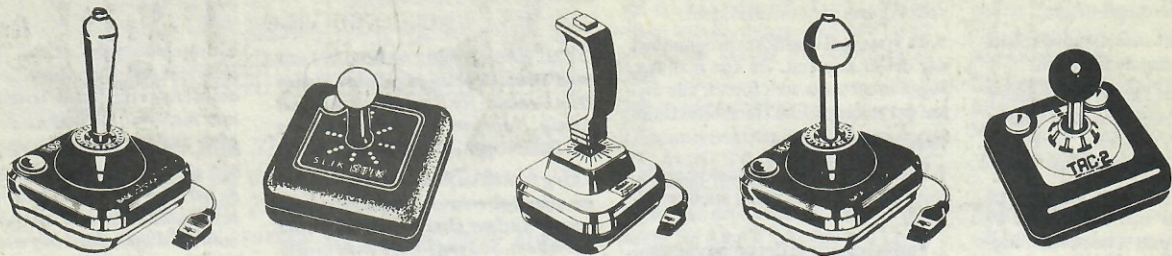
Tack för åsikterna och Game-Gear har 8 bitar

Clas

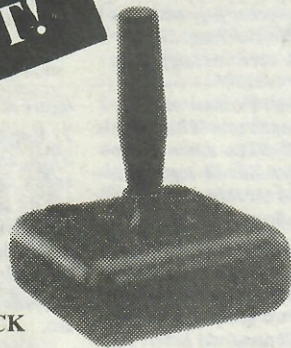


Marknadsledande joysticks med kvalité!

Du finner dom i över 200 välsorterade datorbutiker & leksaksaffärer runt om i landet



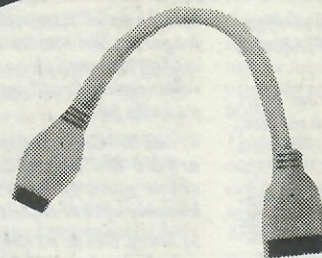
NYHET!



Q-STICK

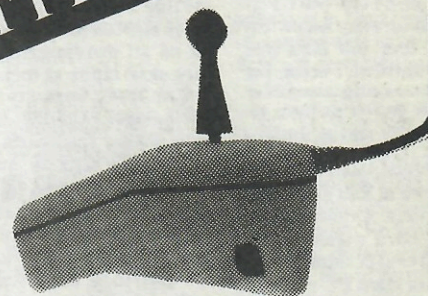
Här har vi en prisvärd nykomling som redan fått fina recensioner. Ex. Sv. Hemdator Nytt nr 8: "Ett mycket bra val!", "Klart godkänd!"

SUCCÉ!



Läste du förra numret av Datormagazin? Nu kan du med "Amiga Analog Adapter" använda analoga joysticks till Amiga/Atari!

BÄST I TEST!



Återigen har Suncom vunnit en joysticktest! Den här gången i Datormagazinet nr 14: "Suverän joystick!!! Dmz rekommenderar"



GENERALAGENT:

Distributörer till fackhandeln:

- STOCKHOLM:..... Ingemar Beckman AB.....08-390405
- VÄSTERÅS:..... DC Grossisten AB..... 021-124800
- GÖTEBORG:..... Office System Supply AB..... 031-127600
- SUNDSVALL:..... Datagrossisten i Sundsvall AB.....060-174890
- ESLÖV:..... Grossanova AB.....0413-15900



INGENJÖRSFIRMA

INGEMAR BECKMAN AB

Box 1102 - 122 22 Enskede - Tel: 08-390405 - Fax: 08-6497020

OPEN FILE

SHN:S RADANNONSER

För endast 10:- får du en annons i SHN. Skicka bara in den ifyllda radannonskupongen tillsammans med antingen ofrankerade 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:- perytterligare 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 uppfylla bestämmelser återbetalas ej

Manusstopp till nr 10-92 är 5 Oktober

SÄLJES: C64

Sänd 20 kr till F&N, PL 1441, 693 94 Åtorp och du får vår PD-katalogdisk.

C-64, bandstation, 2 joystick, många spel och TFC3, Ring 0521-630 86 efter 1700.

Commodore 64 SECUS interface till Star Gemini10 printer. Pris 200:- Tel: 046-30 51 83.

Commodore 64 i delar. Diskdrive 1541 med disketter och manual: 750:- Skrivare 801 med manual: 700:- Commodore 64 med mycket litteratur: 500:- Modem Handic 500:- Tel: 0250-100 60, Anders.

C64 orig: Last Ninja 3, Premier Collection, Supremacy, XOut, Captain Blood and Moonwalker. **C64-bok:** VIC-64 Grafikboken. **Amiga orig:** Crazy Cars + Power Up och Amberstar (Ty version) (Amiga orig kan bytas) Ring 0370-173 63.

PD-program för C64. skicka disk, SEK 10 + frankerat returkuvert till: SYS PD, Peter Karlsson, Värmland Ullersäter, 710 40 Frövi.

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

Faxa in din order på: 0300/ 608 90

Inkl. moms, exkl. frakt

DISK1

Box 179, 439 24 Onsala

24-timmars orderservice

0300/

64 625
625 00 TFN.SV.

Direktförsäljning:

DISK1 - Göteborg

Vasagatan 43 A, Tel. 031-7 784 884

8.49

Kr/DISK1 MF-2HD

10-års Garanti!

Öppet: Vardagar 12-18

A
V
E
VALAND
VASAGATAN
N
Y
N

SÄLJES: AMIGA

Amiga 2000 B, 3 Mb, 42 MHD, XT 21 MHD, monitor 1081, mjukvara, allt för 9000 kr. Ring Ture; 018-30 32 32, kvällst.

Amiga 500 1 Mb, WB 1.3, joystick, manualer, RF-modulator samt en massa spel och program: 3600 kr. Tel: 019-25 37 43.

Amiga 500 X-minne RF-modulator 50 PD spel 2 st joystick 5 mån garanti kvar. Endast 3700:- Tel: 0171-463 69.

PC-kort med floppy-drive 0, MS-DOS 3.3 900:-
Hårddisk Quantum Prodrive SCSI 40 MB 1000:-
Digisplit -JRautom. RGB-splitter+ Digi-View Gold 800:-
DigiPaint 3 orig.pr. 250:- Tel: 018-55 89 96.

Hårddisk Micropolis 1375 150 Mb säljes. Ring för info. OBS! EVN kontrollkort, Action Replay 3 + sampler säljes. Ring: 0753-867 92, Kent.

Åtta Amiga monitor Commodore 1084S obetydligt använd komplett med kablar 2000:- Tel: 0171-776 72 efter 18.00

Håkans PD har det mesta. T.ex. speciella nybörjardisketter, bilder till DeskTop Publishing, kontorspaket, register med sv komigång-handledning. Se även annons i sv Hemdator Nytt 2-92. Infodisk 13:- PG 56 30 51-2, Vikander. 100-tals nöjda kunder.

Amiga Lech Walesa demo från Polska valet till president med fina bilder på Mazowiecki, jaruzelski, tyminski, med musik. Pris inkl disk 30 kr. Ins på PG 625 83 00-0, Darek.

Faktureringsprogram till Amiga för småföretagaren, föreningens osv inkl kundreg, artikelreg, moms, frakt mm. 149 kr/st mot PF Tel: 042-341 344 eller 99 kr/st på PG 634 10 68-2.

Amiga originalspele: Mig 29, The Manager 270 kr/st. Sampler 4 månader 400 kr. Tel: 031-30 54 41. Säljes mot postförsäkt.

Amiga orig. 170:-/st: Black Crypt, Eye of ...2, Microprose Golf, Formula One, Lure of the Temptress, Ultima, 6, Silent Service 2. Tel: 08-33 94 97.

Amiga Orig säljes: Turtles 150 kr, Starglider 50 kr. Även Appetizer nyttoprogramspaket säljes för 200kr. Tel: 0477-117 70 (Johan)

Shadowlands 250:- Deathknight of Krynn 250:-, Lemmings 150:- el bytes enskilt mot Might and Magic I,II,III, Buck Roger. 0410-116 89 (Patrik)

Nytt svenskt textäventyr för Amiga 500, 1 Mb + monitor 40 kr. PG 73 59 43-3, Lindberg.

100-tals bilder! 8 disketter fulla med Clip Art bilder i olika storlekar för PPM, Prowrite, D-Paint, Pagesetter 1-2-3, Pro-Page, Kindwords m.fl. 8 disketter endast 117:- på postgiro 56 30 51-2, Vikander.

(Forts. på nästa sida)

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 10/92

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 8 Oktober 1992

Lycka till!

VINNARNA I

"BILDJAKTEN" 6 "GRATTIS!!!

Lars Abrahamsson, Råneå.
Kalle Almgren, Pålsboda.
Henrik Bäckdal, Bankeryd
Nils Rune Johansson, Veinge.
Peter Johansson, Grums
N. Larsson, Norrköping
Sören Nilsson, Staffanstorp
Tommy Ohlson, Hägersten
Markus Unger, Falkenberg
Fredrik Westin, Nyland.

Priserna har skickats ut.

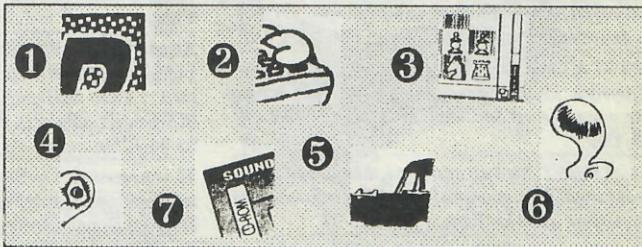


Bild nr 1 fanns på sid	<input type="text"/>	Bild nr 5 fanns på sid	<input type="text"/>
Bild nr 2 fanns på sid	<input type="text"/>	Bild nr 6 fanns på sid	<input type="text"/>
Bild nr 3 fanns på sid	<input type="text"/>	Bild nr 7 fanns på sid	<input type="text"/>
Bild nr 4 fanns på sid	<input type="text"/>	BILDJAKTEN 8 /1992	
Namn:.....			
Adress:.....			
Postnr/Ort...../.....			
Dator:			

Kupongen skickas i ett frankerat men ej igenklustrat kuvert till:
Selda Media, Box 152, 448 23 Floda.

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

Ljudkort

PC Symphony, AdLib komp	395:-
Media Concept, SB2 komp	695:-
Pro Audio Spectrum, SB2 komp, med SCSI-bus	1300:-
Hitachi intern CD-ROM, med interfacekort	2200:-
Multimedia PC kit, från	3600:-
priser inkl. moms	



Ring för info!

BMsoft

046-189696, fax 046-138186

(Forts. fr. sid 45)

SÄLJES: ATARI

På grund av flyttning säljer jag min "upphottade" Atari Mega 4 med TOS 2.06 (ST) Detta säljer jag tillsammans med en SM124 monitor, Panasonic skrivare 1st Word+, Pro24-V3.0 orig. SpaceQuest 3. End. 8000:- T: 031-22 39 06, Micke.

Atari 1040 STE (13 mån) SM 124, mus, joy, ex pack (8 disk + manual) några orig. spel och massor av PD. 4229 kr. Ring: 0270-163 65.

Atari 1040 STE, Atari SM124 + extra drive, tidningar och böcker. För mer info ring Johan, tel: 0451-720 49.

Atari 1040 STFM 2000:- X-drive slimline (6 mån garanti) 800:-, 24-nårlars matris-Seikosha (7 mån garanti) 2000:- Ring för mer info. Tel: 0370-496 03.

Atari 520 STFM + ca 130 disk m spel o prg + 2 joysticks + mus + musmatta + 2 diskboxar (80 disk/box) + STOS + mus/joy omk + reng disk + böcker mm. säljes mycket billigt. Ring för mer info: 054-52 21 47. OBS! Nyskick!

Atari 520 ST, uppgraderad till 1 Mb, 2 joyst, över 450 diskar säljes för 3000 kr. Tel: 0417-142 40, Martin el Micke.

Atari 520 STm m 200 spel, ca 40 nyttoprg, joystick & datorbänk. Pris: 3700 kr. Ring: 0303-372 70.

520 STm i fint skick m ny D-drive, 1081 printer, 2 joystick, Golden Image mus, 174 diskar m spel och nytto, diskettlåda, allt för 3200. Tel: 031-2879 82, Dag.

Atari 520 ST, böcker, tidningar, många nytto-spel program, STOS, mus, diskbox, PD-program, som ny, endast 2200 kr. Ring: 0950-387 93.

Atari Portfolio 1200 kr. Karl: 0173-413 12.

Extradrive till ST/STE 555 kr. Minnesexpansion 520 STE till 1040 175:- 0226-545 55.

Minnesexpansion 520 STE till 1040. Enkel montering. Testprog på disk + mont. anvisn. medföljer. Pris 249:- 031-57 57 03, Mattias.

Atari mus: 100:- Tel: 046-30 51 83.

SEUCK till ST för 250:- kan diskuteras! Ring 0753-309 67 och prata med Gustav efter 18.

MIDI-Sequenser för Atari ST(E), medium/hög upplösning. 16 spår, sync(SPP), editor, midifile + mkt mer. Svenskt program med manual. 295 kr till Roni Music pg 87 67 46-9

GFA Basic 3.5E (Senaste vers.) för ST(E) kompl m tolk, kompilator och RSC-editor säljes billigt.

GIF-SWEDEN

Ett nytt, hett PD-bibliotek med inriktning på .GIF- bilder till PC. Pris från 15:- per diskett, och då ingår naturligtvis 3.5"HD-disketter. Diskett med senaste listan, demobilder mm för endast**20:-**

Skicka din sedel till:

GIF-SWEDEN

BOX 30546

200 62 MALMÖ

Patrik 035-591 08.

Glossary, ett kraftfullt och lättanvänt svenskt glosprogram. Många olika möjligheter. För info ring: 0174-115 82 eller sätt in kr 100 på PG 981 91-0. C. Lyckman.

Atari 520 originalspel säljes för 130 kr styck. Ring Jonas, 0411-512 90.

Atari ST Spelsaml säljes 44 st: Mig 29, Monty Pyton mm. säljes ej separat, Skicka adress för fört. Mikael Eklund, Folksångsgatan 178, 215 79 Malmö. (Slump pga stud.)

STE Demos säljes! 1 Mb. 2 diskar 35 kr. Ring=info. Tel: 0418-226 46. Karl Svensson, Hamngatan 6, 261 31 Landskrona.

UPDS PD-bibliotek till Atari ST/E och PC 3.5" Katalog på disk: 10:- Katalog på papper: 0:- plus returporto (2x2.80) Skriv till: UPDS, Hjortvägen 13, 745 71 Enköping. PG: 482 73 80-9, ST 4-Ever.

Atari XL/XE: Now more than 800 Diskides in stock. Each side only SKR 5:- Send SKR 10:- for our catalog to: Bodo Jürss, Amandastr. 50, 2000 Hamburg 36, Tyskland. WEHAVEWHATYOUWANT!

Atari PD Astronomi, DTP, kemi, musik, midi, spel, nytto, grafik, fraktal mm. Katalogdisk 10:-. Olas PD. Box 195, 575 22 Eksjö. PG 53 05 04-7259.

PD-katalog till Atari ST mot dubbelt brevporto. Forsoft, Christer Fors, Stymansgatan 371, 621 50 Visby.

Atari PD. 10 st DS-diskar i varje pack: Samplerpack 1 (digidcomposer + moduler + samples) 150:- Clipart-pack 1 150:- Midipack 1 160:- Gamepack 1 150:- PD-disk 10:- Olas PD. Box 195, 575 22 Eksjö. PG 53 05 04-7259.

12 toppenspel: Op Stealth, Wonderland, Midwinter, Populous, Future Wars, Their Finest Hour, Time, Dragons Breath, North & South, Alpha Waves, Pharao, Cruise for a Corpse, Alla för 600:-! Ring: 031-16 82 26 e 18.00.

Amiga/Atari! Amiga progrs handbk del 1-2, 680 sid: 260:- Atari ST/STE hndboken, sv text, 160:- ST-boken, sv text 160:- Tfn: 0320-910 32.

Atari-användare! Nu har du chansen att bli medlem i Sveriges största och äldsta PD-klubb för Atari ST/TT! Ingen medlemsavgift! Vi har de bästa PD-programmen - ca 450 diskar. Medlemsblad. Tidning på diskett. Månadens Diskett. Svenskt kurs i DTP kommer på diskett i sept. OBS! Klubbbratter på 10-25 procent på datorer och program. OBS! Info + 28-sid A4-katalog mot kronor 10:50 i frimärken. Vill du skaffa dig de bästa PD-programmen eller köpa datorer, skrivare, program etc billigt? Beställ då vår katalog redan idag. Adressen är: Nordiska PD-klubben, Gyllenkroks Allé 19, 222 23 Lund.

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

Holv. 1 961 46 Boden

☎ 0921-656 22

Atari PD-program billigt. 8 disketter för 100 kr. Listdiskett över 200 disketter fås mot 15 kr. PG 638 40 56-5. Tel: 0502-401 27 Tomas.

PD-program till Atari ST. Från 20 kr/disk. Nonamedisketter 3.90/st. För lista sätt in 10 kr på Primex pg nr 35 74 78-7

3 st orig spel till ST:n säljes billigt: AfterBurner, Predator, Space Harrier. 100 kr/st el 250 kr för alla. 060-55 61 64, Mattias.

Bli en expert och vinnare! System och statistikprogram till Atari ST/STE hög/medelupplösning. Trav, Keno, Spader, Tips, Flax mm. Tel: 0300-414 11 Mån-Fre 10-18.

STE minne 150 kr/modul, 1040 STFM m diskar 50 st 3200 kr mm. Synt: DX100 1900 kr C64: MIDI-Iface 500 kr. Tel: 013-10 13 71, Robert.

SÄLJES: PC & MAC

IBM-kompatibel PC med 30 Mb HD, 640 Kb RAM, 3.5" diskett, DOS 4.0 (Sv) och program 3500:- 0470-539 84, Joakim.

PC 386 SX, 20 Mhz, 4 Meg internt 3,5" HD-disk, 107 Mbytes Hårddisk, VGA-kort + 14" skärm, SoundBlaster, Modem 2400, joystick, mus, originalspel tc WC2, Gunship 2000, Ultima 7 m. Över 200 diskar fyllda med program. Nypris -91 :- a 20000 säljes för 11000 kr. Ring Per: 0270-444 74.

Ljudkort, PC-Soundman/ADLib, nytt ej använt säljes för 1200 kr. Ring efter 17.00: 0522-630 86.

PC-spel: Battletech 2, Sp of Excalibur, Megatraveller 1, Railroad Tycoon 200 kr/st. Police Quest 3 300kr. DBO Civil War, Jones into the Fast Lane, Khalaan 100 kr/st. Ring: 040-871 02 Patrik. 19-21. ev byte.

Elvira - The Arcade Game till PC säljes pga felköp. 250 kr. Kan diskuteras. Ring Magnus! 0380-190 09.

Public Domain - ShareWare till IBM-PC och komp. Alla format. 031-88 39 75 (Patrik)

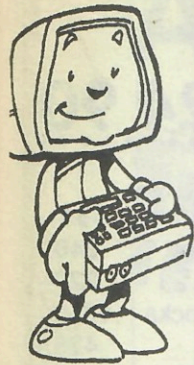
PD-prg (PC) 4 sale för lista o prisuppg skicka 5:- to PD-piraten, Gångvägen 12, 940 25 Nordfj. Tel: 0911-506 50, Robert, 590 19 Anders.

PD-program (PC) Beställ gratis katalogdisk med över 3000 program förklaringar. Tel: 08-718 55 01.

PD-program till PC säljes! Endast 15 kr/disk inkl fakt. Skriv och beställ nyaste listan. Bysens PD/SV//FW Bibliotek, Krohnsväg 25, 621 48 Visby

SÄLJES SPEL-KONSOLLER

Nintendo + 10 spel Zapper m 2 spel, Mattajoystick m spel, 2 super Controller, NES Advantage. Nyp ca



FÖRETAGARFORUM

MA-DATA

SOFTWARE EXPRESS

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 UDRAG 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 ★

- Strategispel •
- Simulationsspel •
- Rollspel •

• AMIGA • ATARI •
• C-64 • MAC • PC •

BUTIK & POSTORDER
Tel: 08-714 99 32

Wollmar Ykkullsgatan 9,
ligger 20 meter från tunnel-
banestationen: Mariatorget!

6000 nu 2500. Tel: 0510-462 47.

Sega Megadrive med åtta spel en control pad, en arcade power stick. Pris 3500:- Tel: 08-38 11 55 efter 18.00. Peter el Eva.

SÄLJES: DIVERSE

Printer, Star Gemini 10. Grafik, NLQ och Download. En del papper och etiketter medföljer. Pris: 1000:-. Tel: 046-30 51 83.

Tjäna 1000-tals kr på enkelt hemarbete. För gratis info, sänd frankerat svarskuvert till: C B, Pl 2058, 516 00 Dalsjöfors.

Begagnade datorer, TV-spel, tillbehör. Även äldre datorer. Ring för prislista! Tel: 0345-174 75.

MSX 2 dator med joystick, bandstation, inbyggd diskdrive, böcker och över 120 spel säljes. Endast 1500:- Tel: 0523-702 72.

Kartor och lösningar till E.O.B. + Monkey Island mm. Skicka 20 kr + er adress till Jonas Häkansson, Elevv. 6, 890 40 Bredbyn.

Spellösningar till en massa olika spel finns. Jag printar ut spellösningen på A4 till dig för endast 30 kr. Tel: 019-25 37 43

Om du vill bli rik och tjäna pengar så får du en chans här att kunna sälja affärspapper om du sätter in 40 kr på pg 634 49 50-8 med din adress. Du kan också använda affärspapprena själv som kan vara lönande..

Tjäna pengar på enkelt arbete du kan tjäna 1/2 miljon på 3 månader. Tveka inte, skicka frankerat svarskuvert till Robert Sjögren, Präktigs Väg 1, 793 35 Leksand

Lösningar till Monkey 1+2, Elvira 2 på samma disk 30:- PG: 484 09 59-3.

Spellösningar Monkey Island II, Willy Beamish, Eye of the beholder, Larry 1-5 25 kr/st. Postgiro: 638 90 06 - 5.

Legacy Magazine. Handlar om Hacking, Phreaking, spel, tester mm. Skicka 20:- samt din adress till: Legacy Magazine, Box 148, 546 22 Karlsborg.

Sinclair QL 4 orig spel + 26 mikrokassetter fulla med program, böcker o tidningar. 500 kr. 0240-251 41, Mattias.

PC 1512 SD, Amstrad, färgmonitor, två skrivare Amstrad och Panasonic, tipsprogram mus. Tel: 0582-525 59. 6000:-

KÖPES

Atari: Manual till 1:st Basic. Georg Langrath, Börsvägen 16, 827 00 Ljusdal. Tel: 0651-104 67.

Atari: TCB Tracker moduler köpes till Atari. Ring Daniel: 0431-550 71.

PC: Corel Draw 2.0 köpes ca 1500 kronor. Ring 0589-158 41 (Fredrik)

Spectrum: Joystick + interface 2 till Spectrum 48K. Tel: 031-55 44 13.

BYTES:

Atari STE 1MB Tillbehör: Scartkabel. Spel: Protracker med samples. Pris 2900:- Tel: 0511-128 76, Henrik.

520 STm, ny Ddrive, 1 meg, 2 joys, mus, 174 disk=2500:- eller bytes mot Amiga 500. Tel: 031-28 79 82.

PC-spelet Obitus 3.5" DD bytes mot Codename Ice-man. Ring: 0514-108 62, Marcus.

PC-spel bytes. 3.5" Martin: 08-687 02 89.

BREVVÄNNER

ST-ägare sökes för byte av tips mm. Jimmy Gustafsson, Rödån 10 b, 566 93 Brandstorp.

ST/STE-ägare sökes för byte av demos mm. Skriv till: Martin Kemstedt, Allmogegatan 9, 262 53 Ängelholm.

Atari ST/STE-ägare sökes för byte av demos mm. Skriv eller ring till: David Almer, Skytteparksvägen 70, 286 37 Örkeljunga. Tel: 0435-544 50.

AMOS-frälst Kunsumhatande 15-åring söker kontakt med likasinnade. Demos -ej spel. Fredrik Westin, Byvägen 26, 870 52 Nyland.

Byte Busters söker flera medlemmar. Skriv till: Robert Falk, Nybrogatan 53, 852 35 Sundsvall. OBS! Endast Amiga.

Amigakontakter sökes för byte av IFF-bilder mm. OBS Endast seriösa svar. Skriv till: Tony Andersson, PL. 4119, 860 35 Söråker.

Amigakontakter sökes för byte av erfarenheter och PD-program. Massor av program finns, alla får svar. Krister Persson, Grönalund, 230 23 Anderslöv.

PC-ägare sökes för byte av PD-prylar. Skriv till: Stefan Johansson, Orkestervägen 20, 735 38 Surahammar.

PC vänner sökes för byte av tips mm. Adr: Jocke Kanstrup, Flintvägen 18, 341 34 Ljungby.

PC-kontakter sökes för byte av demos, moduler mm. Adress: Anders Göransson, Gångvägen 12, 940 25 Norrfjärden. 0911-590 19

MSX, MSX2, MSX2+ Skriv till A. Beckius, Löparstigen 1 D, 314 00 Hyltebruk. OBS! 3.5" disk!

Forts. på nästa sida

SVENSKA ATARI-PROGRAM



Redovisa 2.0. Bokföringsprogram med rapportgenerator, för firmor, bolag, föreningar eller lantbruk. Svenska BAS-kontoplanen användes.

Lågrpris inkl moms: 1590.00

Kontakt 1.0 Adress-, telefon och födelsedagsregisterprogram för privatpersoner, föreningar eller företag med behov av personregister.

Lågrpris inkl moms: 160.00

Mini_OLF 2.0 Order-, lager-, faktureringsprogram, för det lilla företaget eller hemmakontoret

Lågrpris inkl moms: 680.00

Kartotek 1.0 Allmänt registerprogram som är integrerbart med Kontakt och 1st WordPlus/1st Mail, för de flesta med registreringsbehov.

Lågrpris inkl moms: 380.00

Föreningspaket (Redovisa + Kontakt)

Lågrpris inkl moms: 1690.00

Företagspaket (Mini_OLF + Redovisa)

Lågrpris inkl moms: 2150.00

PRIMÄR-DATA

BOX 11032, 291 11 FÄRLÖV

TEL: 0480-104 36 (FÖRSÄLJNING)
044-716 75 (LAGER OCH KONTOR)

Endast expeditionsavgift 45.00 kr som täcker kostnaden för emballage, frakt och postförskottsavgift tillkommer. Demodiskett av Mini_OLF och Redovisa beställas genom att 50:- insättes på postgiro 60 75 08-9

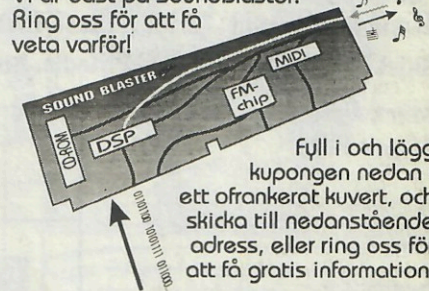
Programmen finns även i den välsorterade fackhandeln

SOUND BLASTER

DE KOMPLETTA LJUDKORTEN TILL DIN PC!

SOUND BLASTER

Vi är bäst på SoundBlaster!
Ring oss för att få veta varför!



Fyll i och lägg kupongen nedan i ett ofrankerat kuvert, och skicka till nedanstående adress, eller ring oss för att få gratis information!

Vi har även CD-ROM, VideoBlaster, modem & joysticker!

Frisvar, Lagans DatorService, 340 14 Lagan

031 - 380 999

Telefon: 0372 - 351 33

Lagans DatorService HB

Ja Skicka namn/företag: _____
genast er adress: _____
komplett katalog! _____
Telefax: _____

SHN 8-92

Telefax:

TORSTEN



SPEL

POOLEN

Box 49
448 21 Floda
Tel:
0302-301 28 (9⁰⁰-12⁰⁰)
Postgiro: 3 57 21 - 0

Vi har köpt upp massor av spelprogram för olika datormärken från bl.a. företag som gått i konkurs eller upphört med verksamheten. Samtliga spel ligger i originalförpackningar. En del av spelen är av äldre datum men många är relativt nya.

Vi säljer nu dessa spel i paket till vrakpriser! Priserna ligger betydligt under den normala prissättningen. Du tjänar 100-lappar jämfört med ordinarie utpris. Det enda kruxet är att vi bara har ett ex av varje spelpaket så det gäller för dig att beställa MYCKET SNABBT! Ange alltid alternativpaket i fall ditt första val skulle vara slut.

Om det spelpaket du beställer finns kvar skickas det till dig mot postförskott samma dag som beställningen kommer in till oss. Har du inte hört av oss inom 10 dagar har du tyvärr missat chansen på just den beställning du har gjort (men du har ju heller inte förlorat något (t.o.m. portot

Amiga

Paket AM-8

Lombard RAC Rally (Mandarin), the Flintstones (Grandslam), Guardian Angel (Code Masters) samt Time Scanner (Activision). Pris: 450:-

Paket AM-12

Grid Runner (Llamasoft), Rock Challenge (Ready Soft), Kwasi-modo (King Size), Wizball (Ocean), Speedboat Assassins (Mastertronic), Zero Gravity (EAS Software) samt Strider 2 (Capcom). Pris: 450:-

Paket AM-13

Batman (Ocean), Castle Warrior (Delphine) samt Golden Axe (Virgin). Pris: 275:-

Paket AM-14

Indianapolis 500 (Electronic Arts), The Seven Cities of Gold (Electronic Arts), Sly Spy (Ocean) samt Chess Simulator (Info-grames). Pris: 420:-

Enstaka spel, alla titlar 229:-

ADVANTAGE TENNIS	INFOGRAMES	1176
AGONY	PSYGNOSIS	1279
ALCATRAZ	INFOGRAMES	1117
AMNIOS	PSYGNOSIS	1184
AMOS	MANDARIN	1301
ANARCHY	PSYGNOSIS	1276
AQUAVENTURA	PSYGNOSIS	1349
BIRDS OF PREY	ELECTRONIC ARTS	1181
BLACK CRYPT	ELECTRONIC ARTS	1246
CASTLE OF DR BRAIN	SIERRA	1313
CASTLES	INTER	1245
CELTIC LEGENDS	UBI SOFT	1202
CHAMPION DRIVER	IDEA	1139
CHARGE OF THE L. BR.	IMPRESSIONS	1161
CISCO HEAT	IMAGE	1177
COVER GIRL POKER	THE SALES CURVE	1269
COVERT ACTION	MICROPROSE	1310
DEATHBRINGER	EMPIRE	1145
DEVIOS DESIGNS	IMAGE	1194
DOJO DAN	EUROPRESS	1360
DOUBLE DRAGON	TRADEWE	1166
DOUBLE DRAGON II	VIRGIN	1201
DRAGON FIGHTER	IDEA	1138
EYE OF THE BEH. IOI	SSI	1346
F1 GRAND PRIX	MICROPROSE	1236
GENESIS THE 3:0 DAY	MICRO ILL	1118
GOLD OF T. AMERICAS	SSG	1261
HOOK	OCEAN	1386
INFESTATION	PSYGNOSIS	1241
JAMES POND II	MILLENIUM	1186
JOHN MADD. AM. FOOTBELECTR. ART		1306
KLAX	TENGEN	1332
KNIGHT FORCE	TITUS	1266
KNIGHTS OF THE SKY	MICROPR	1154
LIFE & DEATH	MINDSCAPE	1195
MAGIC POCKETS	MINDSCAPE	1116

MEGAFORTRESS	MINDSCAPE	1372
MIG 29	DOMARK	1197
MIG-29M	DOMARK	1112
NAVY SEALS	OCEAN	1253
NEBULUS 2	CENTURY	1125
OLIVER & COMPAGNIE	NATHAN	1242
ORK	PSYGNOSIS	1278
PACIFIC ISLAND	EMPIRE SIM	1305
PANZER BATTLES	SSG/EA	1237
PARASOL STARS	OCEAN	1309
PEGASUS	GREMLIN	1133
PUSH-OVER	OCEAN	1352
RACE DRIVIN	DOMARK	1247
ROGER RABBIT	INFOGRAMES	1026
SHADOWLANDS	DOMARC	1086
SHADOWLANDS	DOMARC	1168
SIM CITY ARCHIT.2	INFOGRAMES	1108
SIMANT	OCEAN	1308
SKI OR DIE	ELECTRONIC ARTS	1265
SMASH	OCEAN	1179
SORCERER	MASTERTRONIC	1008
SPACE CRUSADE	GREMLINS	1273
SPACE MUTANTS	OCEAN	1209
SPACEGUN	OCEAN	1129
SPELLBOUND	PSYGNOSIS	1277
STAR FLIGHT	ELECTRONIC ARTS	1238
SUPER TETRIS	SPECTRUM HOLOBYTE	1379
SUPER SPACE INVAD.	DOMARK	1144
SUPERHEROES	DOMARK	1169
THE ADDAMS FAMILY	OCEAN	1342
THE COOL CROC TWINS	ARCADE MASTERS	1344
THE GODFATHER	US GOLD	1207
THE GOLD OF THE AZT.	US GOLD	1333
THE LIGHT CORRIDOR	INFOGRAMES	1243
THE MANAGER	US GOLD	1304
THUNDER JAWS	DOMARK	1122
TITANIC BLINKY	PLATINUM	1142
VIRTUAL WORLDS	DOMARK	1049
WRESTLEMANIA	OCEAN	1211
ZORK III	MASTERTRONIC	1033
LURE OF T. TEMPT. 1MB	VIRGIN	1359
SAMURAI 1MB	IMPRESSIONS	1274
TRIAL BY FIRE 1MB	SIERRA	1260
VOLFIED	EMPIRE	1157

Atari ST

Paket ST-1

Backlash (Novagen), Catch 23 (Martech), Colossus Chess X (CDS), ES-WAT (US Gold) samt Ranarama (Hewson). Pris: 299:-

Paket ST-3

Wicked (Electric Dreams), Rambo III (Ocean), Victory Road, (Image). Pris: 299:-

Paket ST-4

Microprose Soccer (Microprose), Ogre (Origin), Driller (Incentive). Pris: 299:-

Paket ST-5

Voyager (Ocean), Nevermind (Psygnosis), Verminator (Rainbird). Pris: 299:-

Enstaka spel, alla titlar 219:-

TITEL	BESTNR	
AIR BUCKS	IMPRESSIONS	1371
BARBARIAN II	PALACE	1267
D/GENERATION	MINDSCAPE	1376
FLAMES OF FREEDOM	RAINBIRD	1249
GEM X	DEAMONWARE	1303
HOOK	OCEAN	1385
IRON LORD	UBI SOFT	1092
LEMMINGS	PSYGNOSIS	1252
OIL IMPERIUM	RELIN	1256
POPULOUS II	BULLFROG	1297
PUSH-OVER	OCEAN	1353
RAINBOW WARRIOR	MICROSTYLE	1302
S.T.A.C.	INCENTIVE	1254
SPECIAL FORCES	MICROPROSE	1314
THE ADDAMS FAMILY	OCEAN	1343
THUNDER BURNER	LORICEL	1191
UTOPIA	GREMLIN	1307
FISTS OF FYRY	VIRGIN	1255

C64 Pris: Kass: 119:-, Disk: 189:-

TITEL	BESTNR	
PIT-FIGHTER KASS	DOMARK	1149
GRANDSTAND KASS	DOMARK	1064
R.B.I. TWO BASEB. KASS	DOMARK	1028
RUGBY KASS	DOMARK	1110
SIDEARMS DISK	GO	1329
SPACE CRUSADE DISK	GREMLINS	1357
SUP. SPACE INVAD. DISK	DOMARK	1205
BATMAN THE M. DISK	OCEAN	1331
INDY HEAT DISK	THE SALES C	1370
INT 3D TENNIS DISK	PALACE	1262
CAPTAIN BLOOD KASS	EXXOS	1263
CECCO COLLECT. KASS	HEWSON	1264
SPACEGUN KASS	OCEAN	1159
F-15 STRIKE EAGLE II	MICRO PROSE	1199

PC 3.5" Pris: 329:-/st

TITEL	BESTNR	
ACES OF THE PACIFIC	DYNAMIX	1335
BLUE ANGELS	ACCOLADE	1283
EPIC	OCEAN	1336
GLOBAL CONQUEST	MICROPLAY	1373
HONG K. MAHJONG PRO.	ELECTR. ARTS	1380
HOOK	OCEAN	1387
PLANET 9 FROM O.S.	GREMLIN	1365
PUSH-OVER	OCEAN	1351
SAMURAI	IMPRESSIONS	1272
STAR TREK	INTERPLAY	1334
STAR TREK	INTERPLAY	1363
STAR TREK	INTERPLAY	1364
SUPER TETRIS	SPECTR. HOLOB.	1347
PGA TOUR GOLF (WIND)	ELECTR. ARTS	1381
LHX ATTACK CHOPPER	ELECTR. ARTS	1258
SPORTS 4D DRIVING	MINDSCAPE	1251

Håll utkik efter nästa annons. Först till kvarn...

Inga extra kostnader tillkommer.

Du betalar bara det pris som står på varje paket. Portokostnaderna ingår i priset. Fyll i kupongen redan idag och lägg den i närmaste breviåda. Portot är betalt.



Ja, jag vill ha följande spel/spelpaket. Skicka det/dem snarast mot postförskott. Jag har givetvis garderat mig och angett ett eller flera alternativ.

Titel	Best.nr.	Pris

Namn: _____

Adress: _____

Pnr/Ort: _____

(Målsmans underskrift om jag är under 16 år)

SHN 8-92

Frankeras ej. Mottagaren betalar portot

Spelpoolen/SM

Svarspost

Kundnummer 410 13000
448 23 Floda

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
HEMI-
DATOR
N:o 2

Frankeras ej
Mottagaren
betalar portot

Selda Media

Svarspost

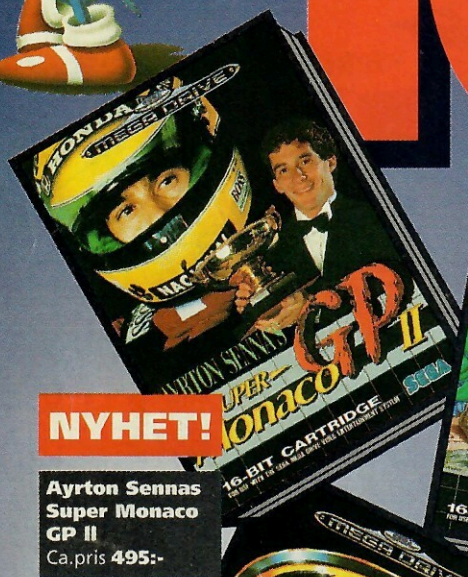
Kundnummer 410 130 000

448 23 Floda

MEGA DRIVE

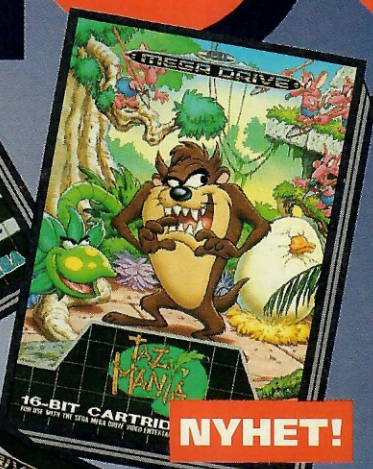


100!



NYHET!

**Ayrton Sennas
Super Monaco
GP II**
Ca. pris 495:-



NYHET!

Tazmania
Ca. pris 449:-



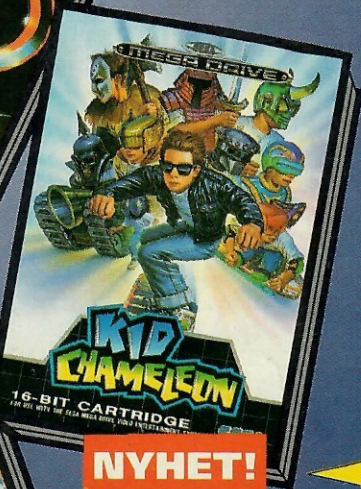
NYHET!

Batman
Ca. pris 495:-



NYHET!

**European Club
Soccer**
Ca. pris 495:-



NYHET!

Kid Chameleon
Ca. pris 495:-

**Nu finns mer än 100 st
16-bitsspel till Mega
Drive. Inget annat TV-
spel har fler!
Dessutom: Mega Drive
är marknadens
snabbaste 16-bitsspel!**



**PS! Med en converter
kan du dessutom spela
hundratals 8-bitsspel på
Mega'n.**

SEGA

HÄR BÖRJAR ÄVENTYRET!

Senaste SEGA-nytt hör du på telefon
020-74 40 41. Kostar bara som ett lokalsamtal!
SEGA marknadsförs av BRIO® PLAYMIX,
283 00 Osby.