

PC, MAC, ATARI ST, SPELKONSOLLER m.fl.

SVENSKA
HEM-



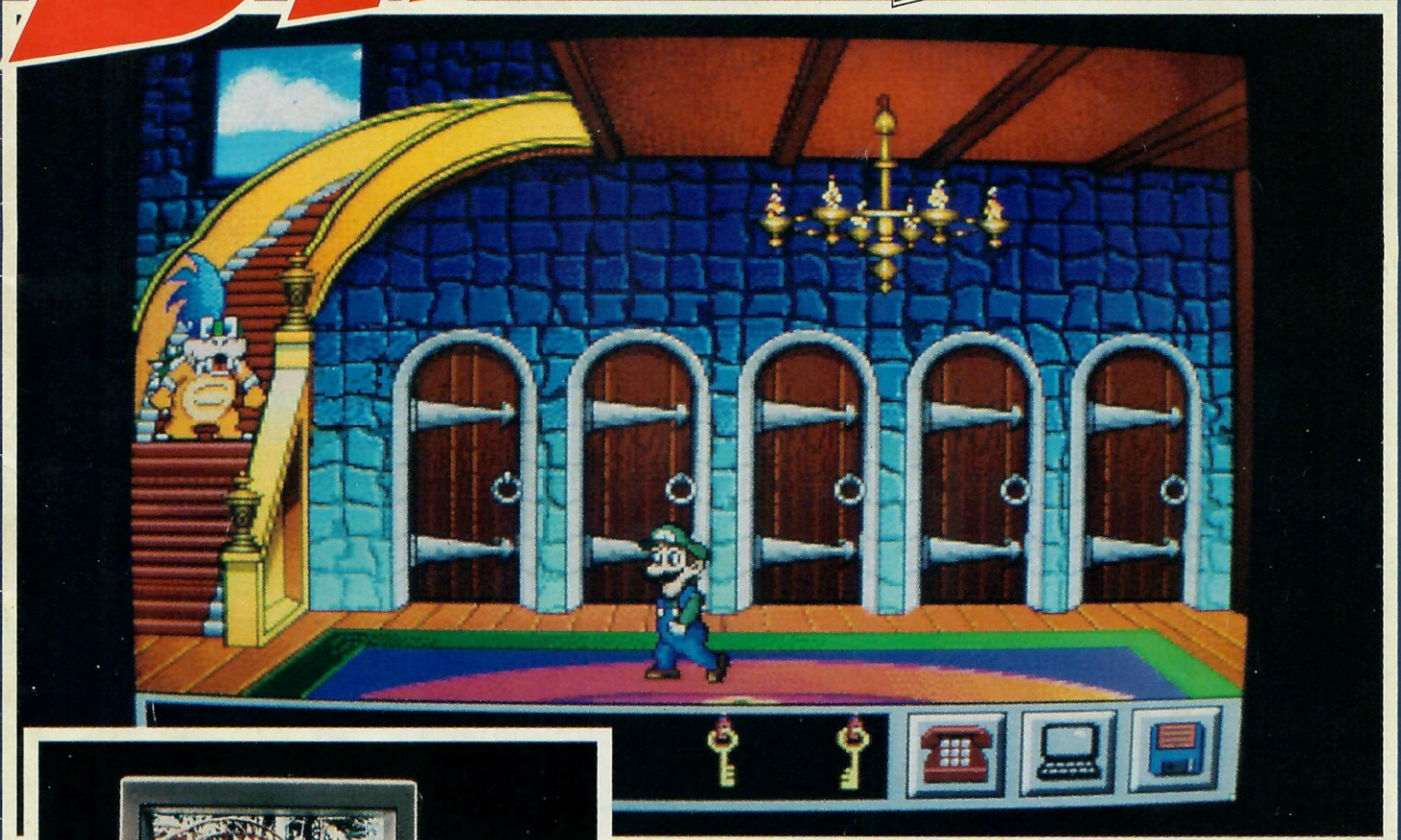
DATOR

Nytt

Nr 1-1993

28 Jan • 25 Feb

Pris: 19:90 inkl. moms



Falcon har landat!!

Falcon 030 finns nu i Sverige
Läs om de första intrycken...Sid: 20-21

Vi testar FileMaker Pro 2.0
för Windows och Mac.....Sid: 10-11

PREDAB 802-1



Spelrecensioner:The Dark Half, Waxworks, Alone in the Dark
Rex Nebular, KGB, Mario Is Missing, Kid Pix, Swamp Gas USA m.fl

LICENCE TO PLAY

Hårda grabbar gör det.
Tjejer också. NOMADS
gör det. Gillar du utma-
ningar, tuffa tag och
tungt ljud, så gör du det.
Spelar Nintendo!

Nintendo Videospel,
otroliga 16-bitars Super
NES och bärbara Game
Boy ger dig spänning
och äventyr, med per-
fekt kontroll och fantas-
tisk grafik.

Nintendo är störst
och bäst i världen på
videospel. Du kan välja
mellan mängder av spel
och uppleva fantasi-
världar du aldrig trodde
existerade.

Var beredd på utma-
ningar och tuffa tag!



NINTENDO VIDEOSPEL



SUPER NES



GAME BOY

Finns hos de flesta leksaks- och radiohandlare samt på varuhus

The NOMADS musik finns hos valsorterade skivhandlare. Foto: Nicklas Fransson. Göteborg 18 1992.

Nintendo

INTE ATT LEKA MED

**ÅRGÅNG 8,
NUMMER 1.
1993.**



Box 152, 448 23 Floda
Tel: 0302-354 50.
Fax: 0302-347 49.
ISSN 0283-3115
© 1993 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, 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 betalningsmottagare: Selda Media och glöm ej att ange namn och adress tydligt.

1 prenumerationspriset: 175:- ingår moms med 31:40 samt porto med 18:- Det tar ca tre veckor att registrera ny prenumerant.

Äldre nummer kan efterbeställas för 13:-/st. Använd postens inbetalningskort och ange namn, adress, postnummer och ort samt vilka nummer som önskas. Porto tillkommer med 9:50 (1-3 tjd. Max 3 tjd./försändelse. Se talong på sid: 41. Inbetalning till postgirokonto: 470 50 43-0.

Telefontider under 1993 är Tisdagar och Torsdagar mellan kl: 09.00 - 12.00.

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

Manus till tidningen skall vara maskinskrivna och till eventuella listningar måste en diskett samt printad utskrift medfölja. För eventuell beskattnings av vinster från, av tidningen Svenska Hemdator Nytt användande, tävlingar svarar pristagaren själv för kostnaden.

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

God Fortsättning!!!

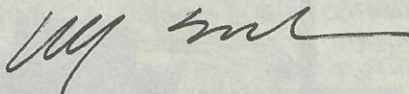
Det verkar kanske lite sent med en sådan hälsning nu i slutet av Januari men detta nummer är ju, trots allt, det första för i år så...

Det verkar faktiskt som om det nya året skall bli gott. Efter ett tufft sista halvår 1992 säger sig vissa svenska datorhandlare nu kunna se ljuset vid horisonten igen. Om detta beror på upptrissade förväntningar inför lanserandet av de två nya datorerna: Falcon och Amiga 1200 eller på en uppgång i försäljningen rent allmänt är osagt.

Två nya datorer, ja! I detta nummer hittar du lite om de båda kommande antagonisterna, i nästa nummer kommer ännu mer. Kanske kommer vi, i nr 3:s insändarsida, att få läsa: "Min Falcon är bättre än din Amiga1200" och så är vi tillbaka till tiden för födelsen av Amiga 500 och Atari STE. Så har det varit och så skall det vara....

Att göra en tidning för många olika datorformat har sina sidor (!) men samtidigt är det detta som är så kul - att få chansen att smaka av lite av varje. Som en insändarskribent klokt säger på sidan 5 så finns det allt plats för alla t.o.m för Atari i SHN. Trots denna målsättning kommer den tidigare C64-sidan i tidningen inte tillbaka. Responsen på vårt upprop efter aktiva C64-ägare i nr 11/92 gav totalt 4 (fyra) brev och till er fyra kan jag bara säga: Jag är glad att ni skrev till oss men, tyvärr, intresset för C64 är för lågt för att en sida om C64 skall innebära en sida mindre för andra, mer populära, datormärken.

Ha det så bra.....



INNEHÅLL

Fasta avdelningar:

- PC:Sid: 5-9
- Macintosh:Sid: 10-12
- Atari STSid: 13-21
- Amiga:Sid: 22-27
- Spelkonsoller:Sid: 36-37
- Public DomainSid: 39-41
- Open File: RadannonserSid: 47-50
- BildjaktenSid: 48
- Serie, TorstenSid: 4

Arkadrevyn & recensioner

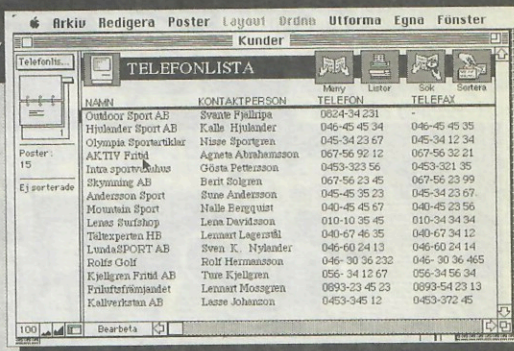
- Uridium 2, dagbok del 3Sid: 27
- Alone in the DarkSid: 30
- KGBSid: 34
- Mario is MissingSid: 34
- Rex NebularSid: 33
- The Dark HalfSid: 28
- WaxworksSid: 29

Nya tävlingar:

- PC: Programmering Sid: 9 Atari: sid: 19

Annonsörer i detta nummer:

- Abris50
- AdAstra52
- CBI42-45
- Chara47
- Commodore51
- Disk 148
- DMI9
- FBE TechTrade49
- J & M Enterprise50
- Lagans Datorservice HB ..9
- Midgård35
- Nintendo2
- RBL49
- RoKa Trading35
- Spel & Sånt48
- Thy Data49
- Trade Plus9
- Vera Electronic50



Vi testar FileMaker Pro 2.0 för Windows och Mac. Sidorna: 10-11

Streetfighter 2 för Super Nintendo Recension på sid:36

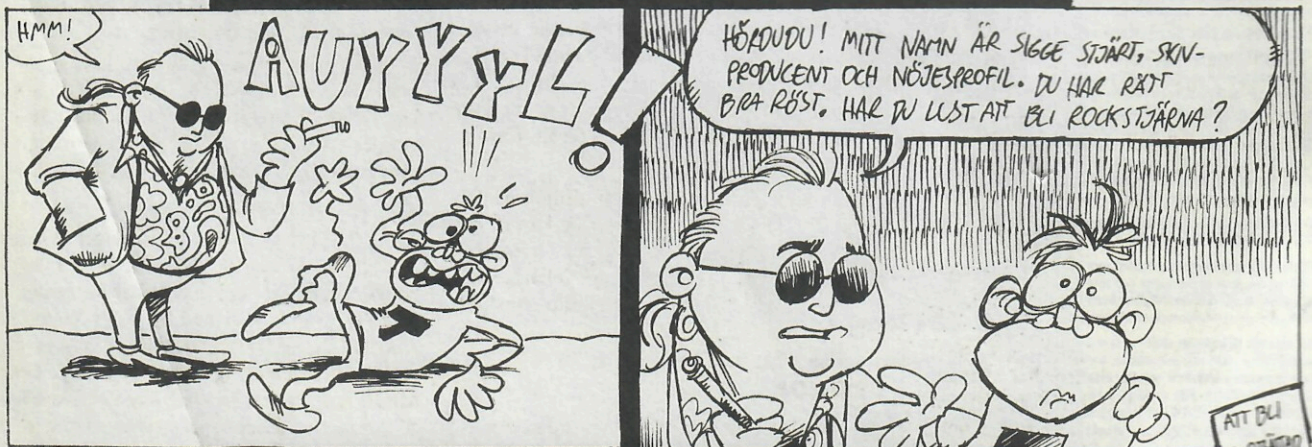
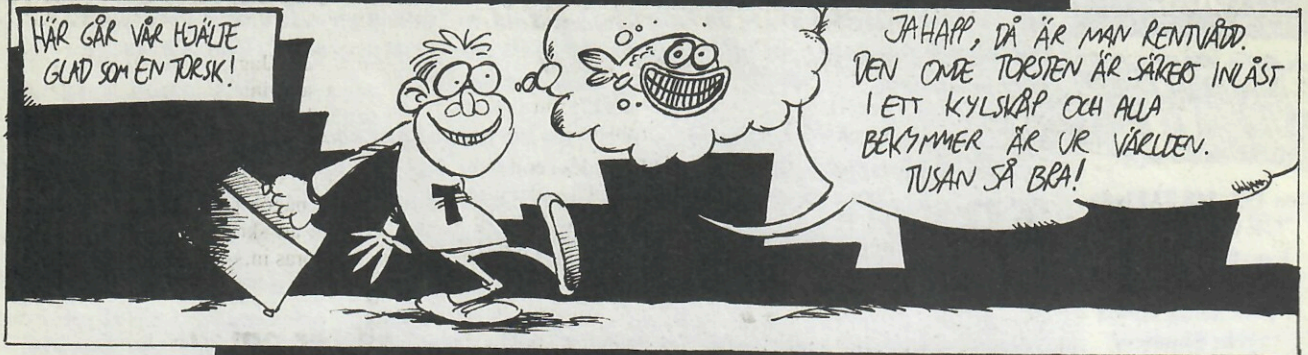
Falcon 030 har landat!

Läs om de första intrycken på sidorna 20-21

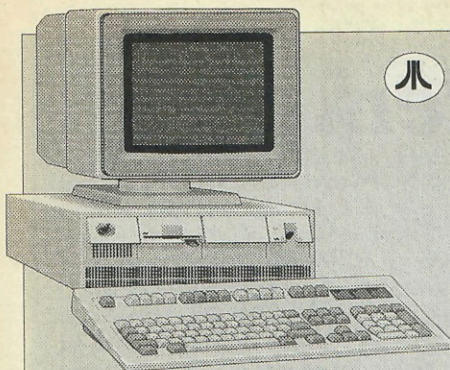
Amiga 1200 - en första titt

Den nya 32-bitars 68020 baserade Amigan har kommit. Se sid: 26-27

Torsten



AV JOHAN WANLÖÖ



PC-CORNER

Hej och välkommen till ett nytt års första PC-sektion, nu under nytt namn. Namnet PC-sidan som vi har haft ett tag var ju faktiskt lite missvisande med tanke på att allt fler av tidningens sidor handlar just om PC.

Vad händer under 93?

Vi rör inte över utvecklingen, vi försöker bara följa den. Om någon, för tre år sedan, hade sagt till oss att huvuddelen av våra läsare använder PC skulle han inte ha blivit trodd. Sedan något år tillbaks har antalet PC-användare ökat explosionsartat och nu sitter vi i den situationen att ca 60% av våra läsare regelbundet använder PC. Rent logiskt borde så även SHN:s innehåll bestå av 60% PC-relaterat material och de övriga 40% fördelas på Atari, Mac, Amiga, C54 och spelkonsoller.

Klart är att antalet PC-sidor kommer att höjas under 1993. Huvudinriktningen kommer att läggas på allt sådant som är kul och helst oseriöst (läs: spel) men vi planerar även tester och presentationer av hårdvara och nyttoprogram i den lägre prisklassen. Resten får de stora drakarna ta hand om!

Vi har, under det senaste året, märkt att det finns ett mycket stort behov av artiklar där man inte utgår från att läsaren redan har en massa kunskaper om PC. Frågor som "Hur formaterar man en 720K-diskett i en HD-drive?" förekommer regelbundet och många kör fast när de skall packa upp en ZIP-arkiverad fil till sin dators hårddisk.

Det här med datorer är inte lätt - vi vet! Även om nu många "experter" rynkar på näsan åt våra "banalt enkla texter" så får vi väl bjuda på det.

Hör av er!

Skriv gärna till oss med synpunkter, tips, problem och annat som du tror har allmänt intresse. Lämna gärna texten form av en textfil på en diskett. Märk, i så fall denna, med namn, adress samt dator så att vi kan returnera den.

Öppet Forum

Skriv till Öppet Forum,
Adress:

SHN, Box 152, 448 23 Floda

Månadens Giga-brev

Hej SHN Jag heter Jonas och bor i Strömsund jag har en PC och följande "problem"

Jag hade ett brev som publicerades i er tidning i början av 1992 (nr 3) jag skickade det på en 3.5"HD-diskett men har ännu inte fått något tillbaka fränsett att ni förde in brevet i tidningen.

Mer problem har jag inte åt er men synpunkter

* Jag skulle vilja ha en kurs i Pascal i tidningen (många har säkert andra åsikter om vilket språk det bör vara).

* Månadens DOS kommando var en bra spalt tyvärr försvann den efter ett nummer.

* Nummer 10 1992 var ett riktigt "HÖJDAR-NUMMER" 5 1/2 sida om PC-burkar, 4 om Mac och Atari: 4 sidor. Eftersom jag är en egotrippad PC ägare vill jag ha mycket om PC. Mac-ägarnas lekintressen tillgodoses nästan inte av några andra än SHN.

Det är numera (efter konkursen av generalagenten för Atari) upp till er tidningar att hålla liv i Atari och ge dess ägare hjälp och support. Denna synpunkt tillgodoses MYCKET bra av SHN. Vi andra datorägare måste därmed hjälpa Atarierna på bästa tänkbara sätt genom att finna oss i att Atari i fortsättningen tar upp flest sidor av alla datorer i tidningen.

* Sedan förra gången jag skrev har jag delvis ändrat åsikt i ett avseende. Konsolerna hör hemma i SHN. De får dock inte börja att ta plats av datorerna (jag har inte köpt konsoll sedan sist men trots allt man kan ändra uppfattning om det mesta).

* Försök att undvika att vara låsta till ett visst antal sidor/nr. Om ett nummer skulle behöva vara ex. vis 4 sidor större låt det då bli så och höj lösnummerpriset marginellt (till 20 kr). Låt prenumerationskostnaden ligga kvar och gynna oss mest trogna läsare. Detta får till följd att det blir fler prenumeranter.

* Tack för etiketterna som medföljde när jag beställde PD en gång, men varför kan ni inte t.ex skicka med några etiketter med logotype i mitten av tidningen eller liknande ibland. Sådana saker skulle göra att man skulle uppskatta SHN ännu mer.

Frågor

1. Finns det något enkelt sätt att göra en osynlig fil
2. Jag skulle vilja veta hur man gör ett minnesresident program i Turbo Pascal 6.0 (tyvärr ej det mest moderna längre).
3. Hur länge tar det från första tangenttryckningen till jag håller ett nytt nummer i handen

(prenumerant). Jag vill jämföra Nintendo Magasinet som inte kan pretera topplistor som är färskare än 2 till 2.5 månader (har varit prenumerant på den tidningen).

4. Hur gör jag om jag skulle vilja skriva lite i er tidning någon gång då och då, om man bortser från att skriva brev och hoppas att dom skall föras in, och vilka program krävs det att jag har.

Åsikter om annat i datorsammanhang

* Varför tänker inte programutvecklarna på oss "små" datoranvändare. Vad menar jag med det? Jo jag menar så här. Nu för tiden verkar det som om dom har slutat tänka på prestandan hos processorn och övriga hårdvarukrav som minne och hårddiskkapacitet hos sina program. Det verkar som dom tänker att, om man skall köra deras program så får man väl skaffa sig en 486:a med minst 4 mb internminne och en HDD med en kapacitet på åtminstone 200 mb. Vad beror detta på? Är det så att programutvecklarna är "sponsrade" av hårdvaruföretagen att göra program som kräver nya, frächa datorer. Eller är det så att programutvecklarna är rädda att deras program skall "gå ur tiden" för fort om dom är anpassade att kunna köras på, som jag har, en 286:a med 1 meg internminne och 42 mb HDD som rymmer ungefär det dubbla tack vare DR DOS 6.0

Knep

* Om du inte undgått Wolfenstein 3D så kommer här ett trick. Tryck ner 9,I,L,M samtidigt under spelets gång.

* Till Oh No! More Lemmings kan jag följande knep: Skriv in SLAMRACING som kod och du kan sedan hoppa till nästa level genom att trycka på 5:an på det numeriska tangentbordet.

Hälsningar Jonas Jonsson i STRÖMSUND

Svar: Tack för brevet och påstötningen, en diskett är på väg tillbaka till dig. Tyvärr räcker tiden inte till för att kunna besvara alla brev som kommer in. Jag gjorde ett litet räkneexempel: Om varje läsare skriver till redaktionen en gång per år och varje brev tar 10 minuter att besvara skulle vi behöva tre personer på heltid bara för att sköta detta arbete!

Ett litet tillrättaläggande: Atari gick INTE i konkurs, däremot stängdes det svenska Atari-kontoret på order från moderbolaget i USA.

(Forts. på nästa sida)

ÖPPET FORUM (Forts. fr. föreg. sid)

När det gäller etiketterna så är ditt förslag en bra idé. De som viskade ut bl.a. till dig var resterna av ett liett lager med vår gamla logotype på. Nu är dessa dock slut.

Till dina frågor:

1. Ja, delvis. Geom att använda ASCII-tecken nr 255 (blanktecken) kan du dölja filnamnet men ger man kommandot DIR syns filens datum och längd. Så här gör du: För att få fram blanktecknet måste du trycka ner ALT och sedan slå in 255 på den numeriska tangentbordsdelen till höger. För att ändra filen TEST.BAT till osynlig skriver du RE-NAME TEST.BAT (alt+255)(alt+255) (alt+255). (alt+255) och trycker på ENTER. Vilken nytta du nu kan ha av detta vet jag inte men om du nu vill hindra någon från att starta ett visst program som har startfilen START.EXE kan du t.ex. göra så här:

Döp om startfilen med: RENAME START.EXE A.EXE <ENTER> (obs mellanslag efter EXE)

Skapa en .BAT fil genom följande kommando: EDLIN (alt+255)(alt+255)(alt+255).bat

skriv: I <ENTER>

skriv: A.EXE <ENTER>

Tryck ner CTRL + C

Tryck på E

Nu kan du bara starta programmet med A.EXE eller genom att knappa in (alt+255) (alt+255) (alt+255).bat.

Lägger du din osynliga BAT.fil i roten och har startfilen A.EXE i ett annat underbibliotek har den som vill komma åt ditt program väldigt svårt att hitta rätt. Se bara till att programstartfilen ligger i ett underbibliotek som finns med i PATH-radens i din AUTO EXEC.BAT fil

2. Hoppas här på svar från någon Pascal-kunnig läsare. Inte ens Attle här oss oss vet...

3. Från det att första sidan börjar skrivas tills dess tidningen finns i butikerna har det gått ca 6 veckor. Det färskaste material vi kan ha med är minst fyra veckor gammalt. Tryckeriet behöver lite mer än två veckor att slå tryckplåtar, ge oss en blåkopia samt trycka och binda tidningen. Härefter skall Predab ha 1 1/2 vecka på sig att få ut den färdiga tidningen till butikerna. Tyvärr kan vi inte påverka dessa dagar.

4. Vi har inga krav på program du använder för att skicka manus till oss. En vanlig ordbehandlare är fullt ok. Tillsammans med din diskett med textfilen bör du även skicka en printerutskrift samt eventuella illustrationer i form av fotos eller teckningar (OBS! svart bläck!). När det gäller kontant ersättning för ditt arbete har vi mycket snäva budgetramar för sådant. Du kan alltså inte räkna med att bli rik men däremot överhöljs du av ära och berömmelse av våra läsare, (OK några griniga läsare finns ju alltid som hoppar på dig om du sticker ut hakan....)

Om moderkort

HEJ HEMDATORNYTT !! Jag antar att jag blir tvungen till att skriva ett nytt lass med frågor om moderkort, för mitt andra brev har ni tydligen glömt bort. Detta är alltså min andra dikt jag skickar till dig så jag skulle bli väldigt glad om du kunde skicka tillbaka både den första och disketten. Nu över till frågorna.

1. Min dator är en IBM-PS/1:a, som du kanske vet så är lådan i minsta laget, (25x35x7 cm utvändigt mått), men för jag ändå plats med ett moderkort typ 386sx 25 MhZ ?

2. Jag har hört talas om att det skall finnas moderkort med kort-platser, finns det ? Om det finns så får det i alla fall inte plats i min låda men jag har också hört att det skall finnas större lådor som man kan placera sin dator i. Var kan man köpa sådana ?

Om inte någon utav dessa exempel fungerar, kan du i så fall ge mig en beskrivning på hur jag skall snabba upp mitt system. Förresten, lönar det sig att byta moderkort, både ekonomiskt och tekniskt sett ?

Tack på förhand / Tommy Ström

SVAR: Oj, det stämmer nog att jag har varit hinla dålig på att skicka tebox disketter till folk. Men om nu alla tar och skickar adres-

serade svarskuvert så ska nog det gå på nån dag eller så. Frågorna var det ja... 1. Njæ. Det tvivlar jag starkt på. De flesta moderkort är ca. 22x33 cm så det kanske skulle GÅ men hur bra det skulle bli det vet jag inte.... Det är nog bättre att köpa en ny låda oxo. 2. Kort-platser ? Jovisst det finns det väl på alla moderkort hoppas jag ! Kortplatserna sätter man ju I/O kort och diskcontrollers och så i, så dom kan man ju inte vara utan om man inte har allt det där på moderkortet från början förstås. Visst kan man köpa större lådor, även om det krävs lite montörsarbete innan datorn sitter på plats igen. Det är nog ingen vits med att plocka sönder din gamla PS/1:a och bygga in i en ny låda men du kanske kan använda diskdrivar och så när du köper ett nytt moderkort. Ta och kolla i nr.5/92, där fanns en artikel om hur man monterar. Lådor finner du hos de flesta dataföretag. Hör efter hos våra annonsörer och se till att strömförsörjning och kablage ingår ! Att byta moderkort lönar sig knappast ekonomiskt (eftersom priserna sjunker hela tiden) men prestandan ökar ju med priset. Ett hyggligt 386 moderkort går att få tag på för ett par tusenlappar. - Erik

När det gäller dina åsikter om programutvecklarna så är det nog inte så att de är sponsrade utan problemet ligger i att dessa personer hela tiden fingrar på gränserna för att få in så många godsaker som möjligt i ett program. Det dom arbetar med i dag skall kanske bli en färdig produkt om fem år och då är 486:or kanske mer förekommande än 386-orna som nu är på väg bort från tillverkning.

Några år till klarar du dig dock ganska gott med en 286 även om den kommer att kännas alltmer trög.

Tack för tipsen, har du fler?

/U.S.

Om ljudkort, priser mm

Hallå där ! Jag är en norrlänning som har följande frågor att komma med.

1. Vart kan man få tag på ett bra men billigt ljudkort till en PC?

2. Är det möjligt att bygga ett själv och få det att låta bra?

3. Varför kostar en HD-diskett dubbelt så mycket som en DD, det går ju att borra ett litet hål i DD:n och så har man ju en HD?

4. Vad står BBS för?

5. Om man ska börja programmera Turbo Pascal, vilken sort (version) skall man köpa ? Tack för en bra tidning och tack för att ni tog in denna insändare!

Ostbörje

SVAR: 1. Bra: SoundBlaster Pro. Billigt: AdLib. Bra och billigt: SoundBlaster 2.0. Finns t.ex. hos Lagans DatorService (031-380999)

2. Jovisst. Bygg en SoundPlayer du. Det fungerar endast med 50% av alla demos och något musikprogram bara - det är haken !

3. För att diskettföretagen vill tjäna så mycket pengar som möjligt. Det blir billigare att bara tillverka HD-skivor istället för både och. Men man skall akta sig, för en del diskettföretag tillverkar fortfarande riktiga DD (och något enstaka t.o.m. ensidiga!) så då hjälper det inte ens om borren är dyr.

4. Bulletin Board System

5. Borlands Turbo Pascal 7.0 är nog nyast. Om du gillar Windows finns även Pascal för Windows numera.

- Erik

Spel till XT

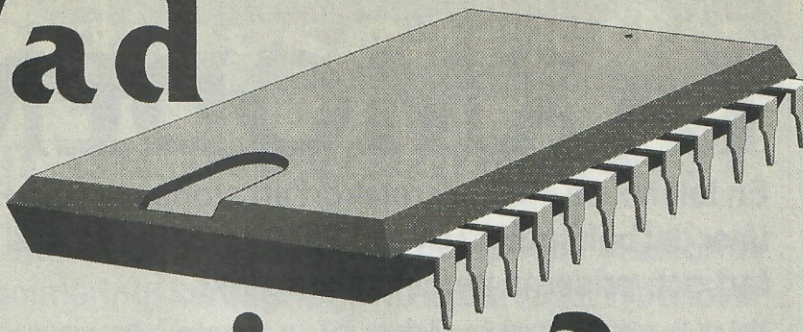
Tjenare SHN! Jag har en gammal IBM/XT (640Kb) hemma med VGA och sånt. Kan jag spela alla spel på den ? Om inte alla, kan ni ge några bra tips på spel som jag kan spela. Jag har gått i speltankar länge nu och jag är tacksam för svar !

"Robocop 16"

SVAR: Tjenare Robban. Det här med XT och spel är lite svårt nu för tiden. Men jag skulle väl kunna rekommendera lite halvgamla spel som fortfarande står sig och som borde fungera på en XT. De äldre Sierra spelen (de som inte kräver en AT dator, står på förpackningen) är ju klassiker. Sedan skall nog andra höjdarliv som Prince of Persia, Railroad Tycoon, SimCity, Xenon2 och Tetris serien fungera fint även på XT-datorer.

- Erik

Vad



är minne?

Handen på hjärtat -vet du skillnaderna mellan Expanded och Extended Memory? Vi skall försöka bena upp begreppen för dig

Det här med en PC:s minne är inte det lättaste att lära sig. Detta märks inte minst på att vi får frågor per telefon där det visar sig att många inte ens vet vilken typ eller storlek av minne de har i sin dator. Vi skall försöka bena upp begreppen lite i denna lilla artikel.

Till att börja med skall vi lära oss namnen på de tre typer av datorminne som förekommer. Konventionellt minne, utökat minne (Extended Memory) och expanderat minne (Expanded Memory). De två sist nämnda ser ungefär likadana ut på sin engelska stavning men är egentligen två helt olika saker.

Konventionellt minne

Konventionellt minne är de första 640K minneskapacitet datorn har. Detta minne är det enda som MS-DOS program kan använda på ett enkelt sätt för att lagra data och köra delar av.

Utökat minne är allt annat normal minne som finns tillgängligt utöver det konventionella

640K-minnet. Vad normal minne är kommer vi till lite längre fram.

Expanderat minne

Det är begreppet Expanderat minne som oftast ställer till problemen.. Om världen vore en perfekt logisk plats skulle detta begrepp inte funnits alls. Expanderat minne är resultatet av en historisk olycka. Innan 286 och 386-datorerna kom hade föregångaren XT inte kunnat använda utökat minne alls.. Rent fysiskt kunde denna dator typ inte arbeta med sådana minnen alls. Så för att komma runt detta problem uppfunns företagen Lotus, Intel och Microsoft ett slags schema för att ge XT-maskiner extra arbetsutrymme.

Expanderat minne fungerar genom att flytta runt mindre minnespartier - 64K stora - och sedan låta datorn flytta olika minnesinnehåll mellan olika 64K-block. Detta kan ungefärligen jämföras med att byta disketter i en diskdrive. Hur mycket rymms via diskett-dri-

ven? Jo, precis så mycket som du har på det antal disketter du har tillgång till. Precis så fungerar expanderat minne. Hur stort ditt totalminne är beror på hur många 64K-delar du har i ditt utökade minne.

Det finns ingen begränsning uppåt men haven är att du bara har 64 K i varje block.

Nu skall det sägas att denna beskrivning inte är helt korrekt eftersom man vissa program numera har ett förbättrat arbetssätt. Självklart måste ett program veta hur det skall hantera expanderat minne för att kunna utnyttja det.

Utökat minne

Det konventionella minnet kan liknas vid det utrymme inom vilket ett MS-DOS program kan arbeta, det utökade minnet är en annat utrymme med fritt minne men som dock ej kan användas av MS-DOS-program.

För att man skall kunna ha nytta av det utökade minnet krävs ett program som vet hur datorn skall kunna komma åt denna minnesdel. Inom datorjargongen kallar man detta för Protected Mode-program till skillnad från Real Mode-program. Alla program som t.ex. körs under Windows är s.k. Protect Mode program och kan alltså använda utökat minne just därför att de har skapats för detta.

Förändringar på gång

Dessa begränsningar får vi leva med ett tag till men nyheter är på gång. Den nya DOS-version som just nu ligger ute för sluttastning kommer att kunna hantera 640K-gränsen på ett annat sätt. Exakt hur vet vi inte ännu men vi kommer att få anledning att återkomma till detta i något senare nummer.

Till slut en liten fundering. När företaget SKF införde datoriserat lönesystem låg deras första dators minnesbegränsning på 16K!! Är vi lite bortskämda numera???

/U.S.

Triton's Fast Tracker - en Ferrari !

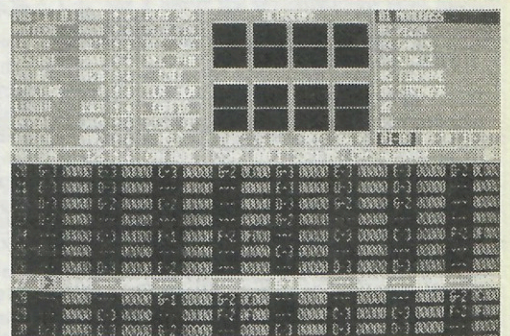
Den första användbara 8-kanaliga tracker är här! Det är Söråkers stolthet Triton som har slagit till igen. Den som har använt en tracker förr känner snabbt igen sig och kan sätta igång. FastTracker är den första PC-trackern som klarar alla nya funktioner från Amigans ProTracker. Den stöder den interna pipdosan, Sound-Players och SoundBlaster-korten.

Programmet arbetar i hög upplösning vilket gör allt lättläst och editerandet enkelt. Man visar åtta samplingsnamn samtidigt längst upp till höger på skärmen och har därigenom kommit ifrån det evinnerliga samplingsletandet. Nu ser man i klartext vilka samplingsnamn som finns och var de finns. Snabb-tangenten så som space för

edit och så vidare finns så klart med.

I en snyggt utförd config-meny väljer man sin system-setup. Namnet fast-tracker stämmer verkligen in. Tritons musiksystem är väldigt snabbt! Om det tal som står i trackerns config stämmer så kan jag utan problem köra 8-kanaliga låtar i 64 KhZ på min 486-33. Det går undan!

Genom ett enkelt tryck på CHNMODE knappen förvandlas den 4-kanaliga trackern till en 6-kanalig. Låten man editerade konverteras och de fyra "scopes" som finns längst upp på skärmen förvandlas till 6 st. Trycker man en gång till så blir dom 8 och editeringsutrymmet krymper för att klämma in ett par stämmor till. Att editera i 8-kanaler är inga problem alls eftersom texten syns så tydligt. Väldigt imponerande!



Fast Tracker av Fredrik Huss

Det bästa av allt är dock kvar till sist - programmet är FreeWare! Du får alltså kopiera det av och åt vem som helst. Toppen! Programmet kommer att dyka upp i form av PD-disk så snart jag får den släppta versionen. Då är det bara att skicka efter.

DEMO- världen

**Jahapp så var det 93 då!
1993.**

I år kommer det att hända saker vill jag lova. Speciellt för oss som tycker att det här med demos är rätt lajbans. Jag antar att det kommer att dyka upp många nya ansikten i demovärlden och några kanske lämnar scenen. Men de nya kommer nog att upp- och överväga! Introducerandet av Intels P5 processor kommer antagligen att orsaka ett prisras på 386/486 datorer som kommer att resultera i att allt fler personer säljer sin gamla hemdator och köper ett PC-paket. Och det är ju himla kul. I demoväg så tror jag att allt fler grupper kommer att gå över till 8-kanaliga musiksystem. Nu börjar det nämligen dyka upp användbara trackers som klarar detta format; ScreamTracker 3, FastTracker och Whacker Tracker 2.0 för att nämna några.

Gravis Ultra Sound - En flopp ?

Efter att ha studerat lite meddelanden i SoundBlaster-mötet på BBS:er så tycks det som om Gravis Ultra Sound skulle vara ett skräckköp. Kortet som tekniskt sett verkar väldigt stabilt håller sällan vad det lovar och enligt skribenten så skall installationen ha låst datorn, Windows-stödet buggat och SoundBlaster-kompatibiliteten inte funkade något vidare. Synd tycker jag, för detta kort skulle verkligen kunna ge SoundBlaster 16 en match. Nu verkar det inte så. Kanske en senare version av kortet kan få SB16 att darra i microchipsen ?

THE PARTY 2

Nu i mellandagarna hölls det gigantiska partyt THE PARTY 2 i Danmark. På grund av chefsens ganska snäva planering av när jag ska leverera text som han snyggat till med fonter och sänt och sen stoppar i lämpliga kolumner och rubriker och ni sedan ser här i tidningen, så kunde jag tyvärr inte ge någon partyrapport i detta nummer men det kommer i nästa nummer. Då ska vi även ta en titt på modem.

Om ni vill skriva så är adressen fortfarande Erik Stridell, Rotevägen 1, 735 33 Surahammar, och märk kuvertet med SHN, tack.

Ni som skickar disketter måste skicka med ett frankerat och adresserat svarskuvert om ni vill ha disketten tillbaka. L8r

Erik!

Tankar och reflektioner runt ett köp av:

FAXMODEM

En telefax på ett litet kretskort att stoppa in i din PC. Visst låter det behändigt? Utvecklingen går framåt med rasande fart och priserna neråt i samma takt.

Med ett faxmodem följer också möjligheten till vanlig datakommunikation för att exempelvis hämta spelprogram eller gå in i televerkets Videotex och leta efter ett telefonnummer. Eller läsa Gula tidningen innan den kommit ut i affären. Det enda du behöver är en PC, ett telefonjack med vanligt telefonabonnemang och ett faxmodem.

Så här gjorde jag när jag letade faxmodem:

Jag hade bestämt mig för ett faxmodem för montage inne i datorn, det verkade smidigast. Det skulle kunna skicka och ta emot brev och bilder. Men snart upptäckte jag alla hinder som ligger i vägen. Först gällde det att fräscha upp kunskaperna - suga upp lite av det tekniska fikonspråk, som råder inom just denna nisch av datorvärlden. Jag ville ju inte vara helt bakom flödet när jag frågade dem som vet lite mer. Sedan måste man komma förbi det faktum att nästan alla erbjudanden som gäller datorer vänder sig till företag. Som att priserna är satta exklusive moms och ska multipliceras med 1,25.

Det första erbjudandet jag fick, från den lokala datorbutiken, verkade bra tills jag upptäckte att man måste ha minst Windows 3.0 för att köra det. Alternativet är att köra faxmodemen direkt under DOS. Vad jag har förstått ser själva faxmodemet - hårdvaran - relativt lika ut, det är programmen - mjukvaran - som skiljer sig. Eftersom faxmodemen alltid säljs tillsammans med program är det dessas kapacitet och begränsningar man måste titta på. Eftersom jag har en 286:a, har jag valt att inte installera Windows 3.0. Maskinen skulle bli på tok för slö! Jag var alltså tvungen att välja ett faxmodem, och program, som fungerar under DOS. I Windows finns funktioner som gör att mjukvaran blir lätt att arbeta med. Om jag byter dator i framtiden går det att flytta faxmodemet, byta program, och få det att fungera under Windows. So long so good.

Vanligt modem på köpet..

Det finns möjlighet att välja mellan externa modem och insticks d:o. De externa modemen är en liten burk av en kassettbandspelares storlek. I ena änden pluggas de in i datorns seriella kontakt baktill, i den andra sätts de i telefonjacket. Att faxmodemen sedan fungerar som ett vanligt modem får man liksom på köpet. Insticksmodemet är lite krångligare att installera, å andra sidan slipper man att ha ytterligare en apparat på skrivbordet. Det sätts på en av de lediga seriella kortplatserna inne i datorn. Det enda som syns av det är den kontakt som med en sladd ansluts till telejacket. Om man har ett vanligt telefonabonnemang behöver man inte betala något extra för inkoppling, skicka ett fax eller för att använda en databas. Om det är någon som ringer på den vanliga telefonen medan faxmodemet används, tutar det upptaget.

Tekniskt sett ska faxfunktionen hos modemet ha hastigheten 9.600 baud och kunna sända till faxar av grupp 3-standard. Modemfunktionen brukar ha hastigheten 2.400 baud. Det-

ta är standard i dag, men utvecklingen går mot snabbare modem som därmed blir billigare per tidsenhet.

Bättre än vanlig fax

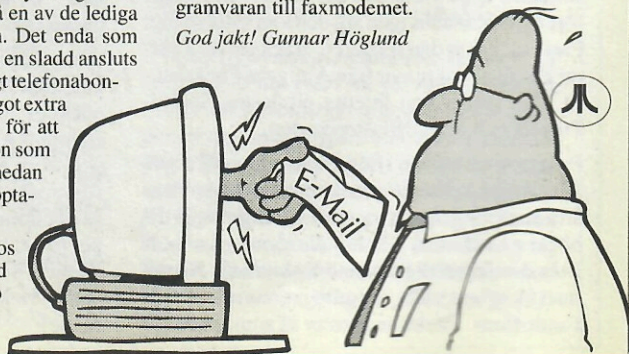
Att skicka text från datorn till en mottagande fax fungerar alldeles utmärkt - det blir bättre utskriftskvalitet än när man skickar från en vanlig fax. Problemen dyker upp när faxet ska gå i andra riktningen. Först suddas det till av faxens scanner, sedan lagras det i datorn som en bild vilket betyder att man inte kan gå in och ändra i en text. Att det lagras som en bild betyder också att de tar upp stort utrymme på din hårddisk, där bilderna lagras. Möjligheten är att köpa ett så kallat OCR-program (Optical Character Recognition). Det kan gå igenom bilden och omvandla den till text. De är dock rätt dyra och fungerar inte alltid som man vill. En annan nackdel med att ta emot fax är att datorn måste stå påslagen och vara beredd att lagra faxet. Det är ju inte så där jättelockande för en hem-pulare som mig.

Suprafax-modem

I det här läget hade min lokala datorbutik tagit fram ett nytt erbjudande. För drygt 1.100 inklusive moms kunde de beställa hem ett Supra faxmodem med programmet Fax-talk. Modemet kan både sända och att ta emot telefax. Egentligen hade jag nog klarat mig utan sändfunktionen men erbjudandet verkar lockande. Efter en kort betänketid beslutade jag mig för att slå till. Kanske hade jag kunnat få det någon hundring billigare genom att beställa direkt per postorder. Men genom att använda en lokal leverantör räknar jag med att få support om det skulle strula vid installationen.

Om man vill vara lite noggrannare bör man kolla vilka program som följer med modemet. Det bör till exempel klara av att skicka ett brev till olika adresser - från en lista - vid en speciell tid. Då kan du välja den billigaste tele-tiden. Det är också bra om det går att faxa bilder i olika format. Om du har något av de vanliga ordbehandlingsprogrammen brukar det ingå omvandling till ASCII-tecken och kommunikation, dvs modemfunktionen. Av programmen på min hårddisk finns det i både Framework, Windows 2.1 och Norton Command. Att omvandla till ASCII-tecken är en förutsättning innan man ska skicka en text. Ett enkelt ordbehandlingsprogram brukar ingå i programvaran till faxmodemet.

God jakt! Gunnar Höglund



Tävlingsdags!!!!

Kan du programmera???

Vi vet att, det runt omkring i Sverige, finns massor av programmeringskunnigt folk. Nu är det så att vi behöver hjälp men en liten pryl och varför då inte göra en kul tävling av det hela?

Vad det går ut på?

Ja, som du kanske känner till så har tidningens "Månadens Diskett" för PC blivit en stormsuccé. Men det finns en hel del PC-användare som har problem med att packa upp diskettens innehåll till sin dators hårddisk.

Det vi vill ha nu är en snygg, enkel och idiotsäker upppackningsrutin för våra kommande Månadsketter enligt följande grundspecifikationer:

1. Startfilen skall heta START
2. När START startas skall en snygg meny-skärm med diskettens nummer (t.ex. PC.305) komma fram. I menyn skall man kunna se de olika programmens titlar tillsammans med en siffra. Menyn skall vara snyggt färgsatt och SHN:s logo kan vara med. (Kan erhållas som EPS-fil från redaktionen om så önskas)
3. När en viss siffra trycks ner skall just detta program packas upp. Programmet skall fråga efter följande:

A/ Från vilken drive

B/ Till vilken drive

C/ Namnet på det underbibliotek dit programmet skall packas upp om nu användaren ej vill ha ett förinställt biblioteksnamn

4. Efter upppackningen skall man komma tillbaka till menyskärmen.
5. Hela denna rutin får inte ta större plats än maximalt 150K på disketten
6. Det skall vara enkelt att ändra på:

A/ Diskettens nummer

B/ Programnamnen i menyn

7. Du skall vara beredd på att skriftligen kunna redogöra för hur du skapade ditt bidrag. Denna berättelse kommer sedan att publiceras i SHN

Utöver dessa punkter är det fritt fram för dig att hitta på kul idéer, trevliga lösningar, ändamålsenliga finesser etc.

Hur vill vi ha ditt tävlingsbidrag?

Ditt tävlingsbidrag skall lämnas på en dis-

kett på vars etikett du har skrivit namn, adress, postnummer/Ort samt telefonnummer. På disketten skall även stå: "PC-tävlingen"

Hur bedöms bidragen?

De inskickade bidragen bedöms efter följande:

1. Stil. Det allmänna intrycket, färgsättning, originalitet.
2. Funktion. Val mellan source- och destinationsdrive, skapande av underbibliotek etc.
3. Utförande. Den färdiga rutinens storlek, ju mindre desto bättre. Lätthet att ändra parametrar enl. punkt 6 A & B

När skall tävlingsbidraget vara inne?

Ja, du har våren på dig. Senast den **1 Juni 1993** måste vi ha din diskett. Vinnarna presenteras sedan i nr 8-1993. Pristagarna meddelas även per brev i slutet av Juni.

Vad kan du vinna?

Vi delar ut minst 10 st priser enligt följande:

- 1: PRIS:2000:- kronor + 3 spel för PC.
- 2: PRIS:1000:- + 2 stycken spel för PC.
- 3: PRIS:500:- + 1 spel för PC
- 4-7: PRIS: ...1 spel för PC
- 8-10: PRIS: .Ett års prenumeration på Svenska Hemdator Nytt

Härutöver kommer tröst- och hederspriser att delas ut i form av T-shirts, plancher och annat kul.

Spelen som nämns ovan får pristagaren välja ut från en lista som skickas till pristagarna. Samtliga spel utgörs av aktuella fullprisspel.

Kör igång!

Då är det bara att plocka fram kunskaperna och gnugga geniknölarna. Vill du ha SHN:s logo som EPS-fil i PC-format skickar du in en formaterad men tom DD-diskett tillsammans med 4:90 i porto. Skriv ditt namn och din adress på diskettens etikett.

Lycka till!!!

/Ulf Selstam/

MÄRKESDISKETTER

3.5"DD 3.95/ST

3.5"HD 7.50/ST

PORTO TILLKOMMER

DMI

JACOBYVÄG 8, 263 58 HÖGANÄS
TEL: 042 - 340 270 FAX: 042 - 340 270

GRATIS
DATASPEL
TILL
COMMODORE 64
Ja, det är sant!
Sänd in namn och adress tillsammans med 10 kr i frimärken (för att täcka vår porto-kostnad) så skickar vi Dig, THE GAMES-Winter Edition på kasset helt gratis!
TradePlus Postorder
Box 10068
434 21 Kungsbacka

MultiMedia & joysticks

MultiMedia kit, Kraft ThunderStick, Gravis GamePad och joystick, VideoBlaster... är ett urval ur vårt sortiment!

Sound BLASTER

Vi är bäst på SoundBlaster!

Ring oss eller skicka efter gratis information så får du veta varför!

lagans 031-380 999
DatorService HB Fax: 0372-351 33

Skicka kupongen via fax (0372-351 33) eller i ett ofrankerat kuvert till: Frisvar, Lagans DatorService, 340 14 Lagan

Skicka er kompletta katalog!

Namn/företag: _____

Adress: _____

Tele/fax: _____

SHN 1-93

Apple News:

Ett ovanligt generöst erbjudande!

Ja, till och med så ovanligt att det inte gick att utnyttja erbjudandet! Med Apple News Nr. 4-92 fick man erbjudandet att köpa en Macintosh Classic till bra pris. Tyvärr visade det sig vara väldigt svårt att få tag i ett exemplar av modellen. Den var nämligen slut överallt och det gick inte att ta hem någon Classic på beställning? Macintosh Classic finns inte kvar i sortimentet hos Apple! Efter drygt 2 år försvinner en mycket populär datormodell. Hinner inte Apple själva med längre? Det har levererats en ny Macintosh modell vart 4-6 år, men nu kommer modellerna i rasande takt. Det börjar likna den Japanska Hi-Fi industrins sätt att leverera produkter. Efter bara 1 år är det dags att byta ut hela Hi-Fi sortimentet. Varför? Var produkterna så dåliga att man måste byta ut allt? Visst går utvecklingen inom dataindustrin fort. Men vi som inte behöver extra finesser och det allra senaste, t ex system 7, vi klarar oss med kompaktdatorer som Classic. Efter det att Classic modellen försvinner, finns det då någon lågprismodell kvar? Nja, frågan är nog den om du hinner köpa någon ny modell av Macintosh innan det kommer en ny!!!

Macintosh Duo-systemet, modellerna 210 och 230

Macintosh PowerBook Duo portföljdator, är tänkt för dig som behöver en lätt och smidig bärbar dator. En dockningsbar bärbar och stationär dator. När du kommer hem eller tillbaka till kontoret och vill utnyttja möjligheterna hos en stationär Macintosh så matar du in PowerBook Duo i Macintosh Duo Dock. Nu har du möjlighet att arbeta med stor skärm och ett tangentbord för datakommunikation och du är ansluten till skrivare och nätverk. Information om PowerBook Duo 210 och 230:

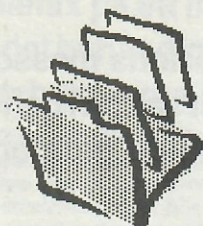
PowerBook Duo 210 har 25 MHz klockfrekvens och en 68 030 processor. PowerBook Duo 320 har samma processor men en snabbare klockfrekvens 33 MHz. Båda har 4 MB RAM utbyggbart till 24 MB. PowerBook Duo 210 har en 80 MB inbyggd hårddisk. Till den större PowerBook Duo 230 kan du välja antingen 80 MB eller 120 MB hårddisk. Andra finesser är inbyggd LocalTalk-anslutning och AppleTalk. Två kortplatser - en för internminne och en för modem. Dockningsport och seriell port finns tillgängligt på båda modellerna. Priset för Macintosh PowerBook Duo 210 är 18.500:- plus moms och PowerBook Duo 230 i paket med 80 MB hårddisk kostar 21.000:- plus moms.

Roxette använder Mac

Roxette känner nog de flesta till vid det här laget. Gruppen finns ju på de flesta hitlistor världen över. Men visste du att dom använder en Macintosh när dom mixar och trixar sina låtar? Med en dator har man ju möjlighet att sampla ljud, med detta menas att man spelar in ljud digitalt. Naturliga och musikinstrument ljud kan lagras på diskett eller hårddisk. Med ett bra program, en synthesizer och en dator t ex Macintosh kan man göra sina egna hitlåtar. På den nya skivan "Tourism", har Roxette använt en Macintosh IIx, programmet "Sample-Tools" och den professionella samplern "Sample-Cell" för att redigera olika saker på skivan.

Claes

CLARIS™



Det sistnämnda brukar ge bäst slutresultat men de som har provat vet att vägen fram till slutmålet är både lång och mödosam. Oftast ger det heller ingen tidsvinst, snarare tvärtom. Tidigare har man ju först varit tvungen att lära sig ett programspråk innan man har kunnat göra något vettigt.

De s.k. programgeneratorer som funnits har varit alltför begränsade för att kunna användas i praktiskt arbete.

Mycket positivt kan, med all rätt, också sägas om programmerbara databasprogram typ D-Base eller Superbase. De är kraftfulla verktyg men de kräver programmeringskunskap innan man kan använda dem maximalt.

Med File Maker Pro har man dock fått ett verktyg där man kan klara sig med minimal kunskap. Det enda man egentligen måste känna till är väl bara vad man egentligen vill ha. Vet man inte detta befinner man sig verkligen ute på tunn is. Detta kan låta som en egendomlig reservation men Filemaker Pro är såpass finessfylld att det är mycket enkelt att gå vilse bland alla "klockor och visslor" och tillverka något man inte hade tänkt sig.

En liten reservation. Det är ingen nackdel om man har åtminstone rudimentära kunskaper i programmering. En av de mer avancerade finesserna är möjligheterna till Manus och Knappar och för att dessa skall fungera som man önskar så bör man ha en viss hum om

Gör-det-själv. utan programmering

FileMaker Pro 2.0

Att finna de rätta applikationsprogrammen för professionellt bruk kan ge den bästa huvudvärk. I princip finns det två vägar att gå. Antingen kan man förlita sig på proffsen och köpa ett färdigt program eller också kan man sätta sig ned och själv tillverka vad man vill ha.

villkorssatser och filhantering. Tar man sig dock tid med programmet så ger sig detta av sig självt efter hand.

Både för Mac och PC

FileMaker Pro finns i två olika datorformat. Antingen kan man få programmet anpassat att köras under Windows för PC eller också till Mac. Det fina är dock att FileMaker Pro fungerar i nät och det spelar ingen roll om nätet består av enbart PC, enbart Mac eller är blandat om rätt nätverk används. Alla filer är kompatibla med varandra. De som inte har nätinstallation kan i stället läsa varandras filer via diskett.

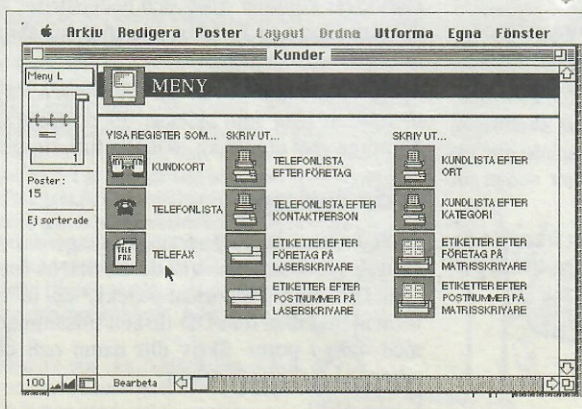
Nu finns det vissa skillnader mellan Macens interface och Windows men programvaran är helt identisk så Claris / Studentlitteratur har lovat 100% kompatibilitet.

Filer

Att skapa en fil med FileMaker Pro är nästan löjligt enkelt. I bruksanvisningen ges det gamla välkända rådet att förbereda sig på papper innan man börjar arbeta. Det skulle vara roligt att veta hurpass många som lyder detta från början. Och det skulle vara roligt att se hurpass många som lyder rådet när man upptäcker att detta faktiskt är nödvändigt när man går vilse längre fram i brist på grundligt förberedelsearbete.

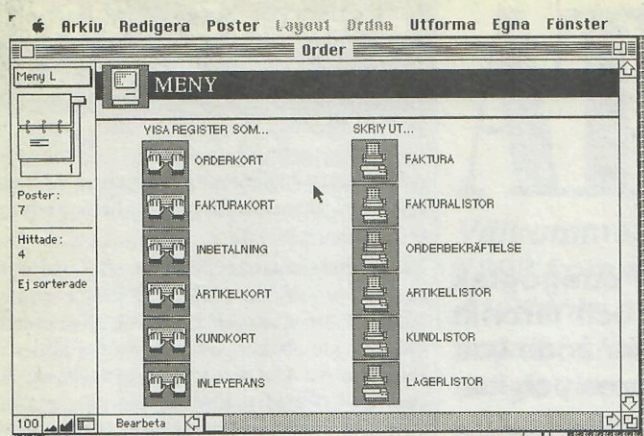
Öppnar man en ny fil ges man genast möjlighet att definiera de första fälten. Detta skall inte se som något spikat och fast för all framtid. Geom att gå in i layoutdelen kan man alltid modifiera de databaser man arbetar med. Tack och lov finns det ett skydd vilket gör att man kan spärra denna funktion. Utan skyddet skulle mycket enkelt totalt kaos kunna utbryta när mängder av användare är anslutna i nät.

Fälten kan vara av sju olika sorter: Strängar, numeriska, datum, tid, Ljud/bild, beräkning eller summering.

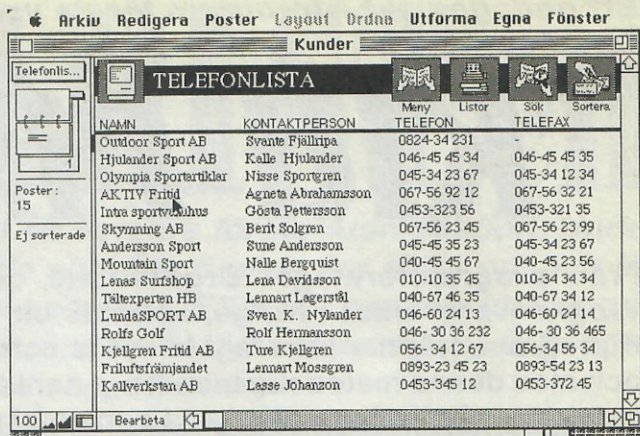


För sina egna registerfunktioner kan man skapa unika "knappar"

De mest intressanta är beräk-



Man kan lätt skapa förinställda funktioner och ge, var och en, en egen "knapp"



Så här kan en lista över registerposterna se ut. Här i form av en telefonlista

ningsfälten. Dessa utgår från vissa värden och sedan har man ett brett spektrum av matematiska funktioner att välja mellan; allt från enkla adderingar till sinus- och slumpfunktionsfunktioner. Varför någon skulle ha användning för slumpfunktionsfunktioner i ett seriöst applikationsprogram övergår min fantasi men det kanske är ett nytt sätt att sätta sprätt på omsättningen?

En av mina favoritfinesser var möjligheten att tillverka fält med givna värden och sedan lägga dessa som kryssrutor, knappar eller rullgardinsmenyer. Har man ex bara tre olika säljare att välja mellan så lägger man namnen på dessa i en rullgardinsmeny. Användaren pekar med musen på fältet och kan välja med ett enkelt musklick.

Kryssrutor gör det möjligt att välja flera olika alternativ. En post i ett kundregister kan ju t.ex. tillhöra såväl sport som fritid och nås av information till båda kategorierna.

Har man väl angett sina fält så hamnar man mitt i FileMakers layoutdel. Det är nu dags att visa var på skärmen de olika fälten skall ligga. Det är också dags att lägga in eventuell utsmäckning och ledtext.

Tilläggs kan att man kan hålla flera olika layouter i minnet samtidigt - ja inte ens eget utan datorns alltså.

Man har de vanliga fyrkanterna och cirkelarna att tillgå. Dessutom kan man laborera med skuggor. Genom att snabbt rita upp två fyrkanter och sedan lägga den ena bakom den andra och fylla den understa så kan man få de vanliga skuggningseffekterna. En cirkel med ledtext kan också definieras som en knapp och då kommer vi in på FileMaker Pros avancerade finesser men samtidigt är det detta som gör programmet helt enastående.

Knappar och Manus

I Layoutdelen är det mycket enkelt att markera ett föremål på skärmen och kalla detta för en knapp. Detta kan i och för sig vara ett fält men eftersom möjligheten att tillverka en knapp av ett fält krånglar till resonemanget så nöjer vi oss med att definiera ett grafiskt objekt typ cirkel

och sedan ange detta som en knapp på skärmen.

Med hjälp av dessa knappar kan man skapa genvägar i programmet. Man kan byta layout, man kan leta upp en viss post eller man kan kopiera värden.

Det första jag gjorde var att skapa en knapp med vilken jag lätt nådde "Skriv in Ny Post". Visserligen kan man nå denna funktion via Control-N men jag gillar att även kunna få aktuell information på skärmen. Jag skrev alltså en ledtext < Ny Post >, Jag ritade en ruta kring texten och gjorde en skuggning på det sätt som jag tidigare beskrev. Jag grupperade alla föremål och definierade dem som ett enda objekt. Dessutom lade jag objektet på sidhuvudet för att slippa uppta dyrbar blankettplats. Nu var det bara att definiera objektet som knapp. Då fick jag en lista på tillgängliga knappkommandon.

Sedan var det bara att koppla kommandot "Ny Post" till objektet och knappen var skapad.

Nu var detta ett något krångligt sätt att skapa en knapp. Det räcker gott och väl med en enda textsträng eller ett enda grafiskt objekt men grupperingsfunktionen utgör ett utmärkt komplement till knappfunktionen.

I bland kan det dock vara bra om man kunde få en mer "Batch"-orienterad knappfunktion. Det skulle vara käckt om man kunde knyta en hel rad av funktioner till en enda knapp. Backupkopiering är vad som först och främst dyker upp i huvudet på mig men fler användningsområden finns utan tvekan.

Det är då man använde FileMaker Pros Manusfunktion. Man går helt enkelt in i en speciellt utformad editor och kombinerar mängder av funktioner. Varje kommando kan nås via en lista så detta är programmering med hjälp av musklickningar. När man denna nivå av File Maker Pro så är det, i och för sig, enklare än vanlig programmering men ändå lika kraftfullt.

När man väl har skapat sitt manus är det lätt att koppla en knapp till det och på så sätt utföra sina kommandon. Kommandona är många. Man kan hoppa från layout till layout, man kan sortera, man kan skriva ut eller man kan specificera vissa urvalskriterier.

Slutsats

Jag tror aldrig jag har stött på ett filhanteringssystem som har lyckats kombinera användarvänlighet med kraftfullhet på samma sätt som FileMaker Pro. Det finns de databaser som har mer utvecklat programmeringsystem men då har man också automatiskt också problemet med inläringstid.

Det finns också databasprogram som går snabbare att lära sig men då har man inte heller lika många funktioner. Med en smula uppfinningsrikedom och envishet är det möjligt att utifrån FileMaker Pro konstruera alla de administrativa rutiner som är registerbaserade som ex lagerhållning, kundregister eller ordermottagning.

Paketet är väl förmodligen något lyxigt att användas för privatbruk men har den som vill ha det absolut bästa även i hemmiljö bör ta en titt på FileMake Pro. Utan överdrift kan jag påstå att jag använder det dagligen. Det utför inte allt mitt arbete (tack och lov) men det har snabbat upp alla rutinärenden avsevärt.

Clas Kristiansson

FAKTA:

Systemkrav Mac: Hårdisk, min 1 Mb minne 4 Mb för System 7. System 6.0 (System 7.0 rek.)

Systemkrav PC: Min 286, 2 Mb RAM, Windows 3.0, hårdisk, VGA samt mus.

Skrivare, Mac: Apple Laserwriter, Personal LaserWriter el ImgaeWriter, HP Laserjet, Deskwriter eller PainJet. Dessutom andra Mackompatibla skrivare.

Skrivare PC: HP LaserJet, PaintJet, DeskJet, Postscriptskrivare samt andra Windows-kompatibla skrivare.

Nätverk: För rena PC-nät krävs Novell eller Farallon PhoneNET Talk 2.x För blandade nät krävs Farrallon PhoneNet Talk 2.x med kompatibla nätverkskort. Fler Nätmöjligheter är på gång.

Pris: Både PC- och Mac: 3800,- exkl. moms.

Ytterligare Info: Studentlitteratur:

046-31 20 00

Ett pedagogiskt ritprogram för de yngre förmågorna:

Kid Pix

Från programföretaget Broderbund och Pedagogisk ProgramvareSenter i Norge, kommer ett bra och lärorikt ritprogram. Här har man lagt in roliga och spännande ljud och med denna metod når man långt ner i åldrarna och kan inspirera mindre barn att skapa egna teckningar.

Craig Hickman skapade Kid Pix till sin 3 årige son Ben. Craig upptäckte hur mycket Ben tyckte om att rita bilder med hjälp av datorn, när man lärt honom använda ett kom-

plettillustrationsprogram. Men han märkte också att Ben ofta fick problem med de stora programmen. Barn har inte lika lätt som vuxna att hitta rätt bland alla menyer och verktyg m.m.

Craig bestämde sig för att lösa dessa problem genom att skapa ett ritprogram avsett för barn. Många tokroliga saker finns inbyggt i programmet och det tjuiter, pinglar, skriker och väsnas när man ritar. Klickar man på en bokstav i alfabetet, så talar programmet om hur bokstaven låter. Det är fullt med saker som barnen kan prova och upptäcka. Stämplor med mer än 100 olika mönster, som lätt kan fyllas på med egna motiv. Mycket bra är att menyraden är gömd, så små barn inte kan göra menyval av

misstag. Inga besvärliga rullningslistor som gör att bilden helt plötsligt försvinner. Verktygspaletten finns alltid tillgänglig på skärmen och text och siffror kan läggas till bilderna utan att tangentbordet används.

Ljud och visuella effekter gör det hela roligare och underlättar inlärningstiden för barn. Många olika penslar med unika ljud ger barnen större lust att skapa bilder.

Kid Pix fungerar med 256 färger eller svart/vit skärm. Att importera bilder i Kid Pix är inte något problem, använd klipp och klistra med hjälp av klippboken, eller importera bilder i PICT-format. Har du en Macintosh Classic II eller en LC med mikrofon, kan du spela in dina egna ljud och använda dessa i programmet.

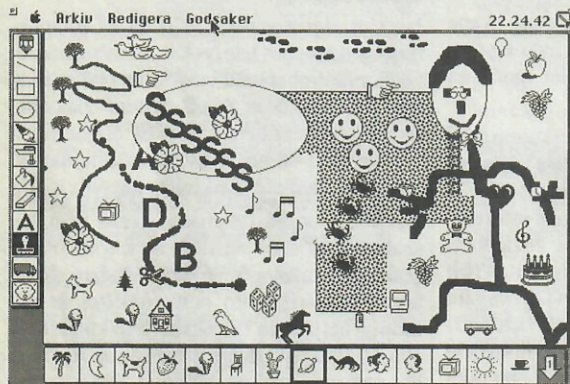
Flera finesser kan plockas fram med tangentbordet, vilket gör att användaren hela tiden hittar nya spännande saker. Ett mycket bra program för låg och mellanstadieskolor och föräldrar med yngre barn/ungdomar. Rekommenderas!

Vad ingår i paketet: En 44-sidig (bra) handbok på svenska, 2 disketter (program och bonusljud) och ett antal Kid Pix-dekaler.

Vad behövs för att använda Kid Pix: Macintosh med minst två 800 K diskettenheter och minst system 6.0.7. 1 MB RAM för Macintosh med svartvit 9" skärm, (med system 7 behövs 2 MB RAM). 2 MB RAM för färgskärm, med system 7 behövs 4 MB RAM för färgskärm.

Programmet Kid Pix kan köpas från Lindgren & Co Data AB (08-662 04 35)

Claes



Kid Pix - ett kul ritprogram för de yngre

Swamp Gas USA/Europa.

Har dina barn problem med geografin, låt dem prova detta program för skolor och barn/ungdom.

Swamp Gas besöks Europa (eller USA) av en utomjording. Det finns en svensk (Europa) och en engelsk (USA) upplaga av programmet. Hjälpt utomjordingen rätt i Europas geografi, bland städer, länder och berömda platser. Upp till fyra stycken piloter (personer) kan spela Swamp Gas samtidigt.

Variationsmöjligheterna på programmet är många och roliga. För att programmet skall passa så många som möjligt, finns de tre olika svårighetsgrader, nybörjare, medelsvårt och svårt. Ställ in hur många länder du vill att utomjordingen skall fråga om (5, 10, 15, 25 och 50 platser). Naturligtvis har du en viss tid att hinna göra ditt uppdrag på.

För att programmet skall vara så lärorikt som möjligt finns det en hel hög med knepiga frågor dolda i programmet. Dessa dyker helt okontrollerat upp under tiden du spelar

Swamp Gas och handlar om det land som du för tillfället befinner dig i. Inbyggt hjälp finns om du inte kan hitta landet samt en knapp för snabb förflyttning till rätt land finns också med. Efter det att du klarat ditt uppdrag, belönas du med möjligheter till spel. Du får följa med utomjordingen till dennes moderskepp och komma in i spelhallen. Här kan du välja på tre olika spel, Andromedroids, Fungus Patrol och Quasar Rain.

Spelen är av varierande sort och klass, vilket som är bäst är svårt att säga. Men efter prov med ett antal glada ungdomar, utsågs spelet Andromedroids som bäst och roligast.

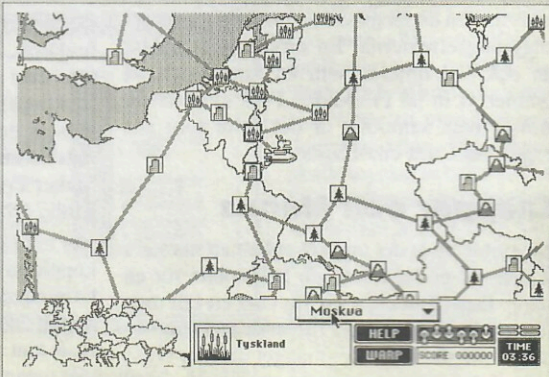
Barnen har riktigt roligt med detta program och det kan vara bra med lite annorlunda undervisning ibland. Att se barnen tävla om vem som

snabbast kan klara uppdragen och ibland för att komma till spelhallen i moderskeppet, är något som varje vuxen borde få uppleva. Ett utmärkt program för skolor och föräldrar. Swamp Gas finns nu med handbok och program på svenska. Swamp Gas vann pris för "Bästa barnprogram 1992" i den amerikanska facktidningen MacUser.

Krav: Macintosh Plus eller senare och minst system 6.0.5. och 1 MB RAM. Swamp Gas stödjer 16 färger och system 7.

Pris: ca 620 kronor för den svenska versionen
Importör: LINDGREN & Co Data AB. Tel. 08-662 04 35

Claes



SAK = Svenska Atariklubben

Generalagenter kommer generalagenter går men SAK består, det är nästan som ett talesätt. För vi finns kvar och lever i största välmåga. Vi har nu hunnit att bli drygt 1200 medlemmar och är därmed den största Atariklubben i Sverige, för det är väl ingen mer som har fler medlemmar? Vad gör vi då? Ja, det beror ju mycket på medlemmarna själva vad det får för sin medlemsavgift. Sitter man hemma och väntar på att någon skall mata dem med godsaker så tar man ordentligt fel. Det enda som händer är att tidningen, som vi gör, kommer ut fyra gånger om året. Samt att alla medlemmar har tillgång till vårt PD bibliotek.

Aktiverar man sig så kan man få träffa nya vänner som man har gemensamma hobbies med. Vi sänder ju ut en medlemsmatrikel en till två gånger om året och den kan ligga till grund för att ta kontakt med en annan Atariägare. Vi har en klubbtelefon dit man kan ringa och ställa frågor eller lämna tips. Det finns ju inga dumma frågor, endast dumma svar, eller hur?

Vi har, ibland, kunskap om olika program, och vet vi inte något om det som frågan gäller, så har vi möjlighet att ta fram svaren genom bekanta. En sak är säker, tycker vi att ett program är bra, så säger vi det, och tycker vi det är dåligt, då säger vi även det. Med detta menas att om du som medlem tänker köpa ett nytt program, så ring och fråga om det. Vi kanske kan hjälpa till med att ge tips om bättre eller mer ändamålsenliga program.

Det som nu har hänt är ju att Atari har fått en ny generalagent: AdAstra och vi har haft nöjet att träffa företagsledningen. Detta möte innebär bl a att vi kommer att etablera ett samarbete med AdAstra med ömsesidig respekt för varandra. Vad som menas med detta är ju att vi är en förening och AdAstra är ett affärsdrivande företag med allt vad det innebär.

Vi kommer även att ha ett fast utrymme i Svenska Hemdator Nytt i varje nummer under 1993. Visste du, förresten, att Du kan få billigare prenumeration på SHN som medlem i klubben?

Medlemskap i SAK

Betala 100:- för enbart medlemskap. Betala 125:- för medlemskap och startdiskett. Betala 125:- för familj inkl familjediskett. Betala 150:- för familj och båda disketterna

PDdisketter kostar 55:- och för medlem 40:-

Vid beställning av PDdisketter och samtidigt inträde i klubben kostar PD disketterna 40:-

Skriv tydligt på inbetalningskortet!!

Svenska Atari Klubben Box 47061, 402 58 Göteborg. Tel 031 - 48 14 24. BBS Tel 0302 - 364 68 Postgironr 491 75 44 - 1

Lennart Ericsson, Sekreterare i SAK

ATARI ST en

Välkommen till ett nytt års första Atari-sektion. Under 1993 kommer de som har önskat fler sidor om och för Atari inte att bli besvikna. Efter vår senaste mätning är antalet Atari-ägare relativt oförändrat och vi skall försöka att ge dessa vad som efterfrågas.

Timeworks Manager- en nostalgitrip?

Timeworks Data Manager finns fortfarande att få tag på. Vid en inventering av artiklat genom åren upptäcktes att vi aldrig skrivit om detta program.

-Bättre sent än aldrig, tänkte vi glatt och laddade in den gamla trotjänaren. Om inte annat kan det ju vara spännande och se hur tiden påverkar äldre programvara.

Det första vi råkade ut för var en lus. Jojomensan. Timeworks Data Manager Professional trivs inte tillsammans med Mega STE. Det går utmärkt att starta, köra, spara, ladda etc. Det är när man skall lämna programmet och återvända till desktop som den stora överraskningen behagar infinna sig: Datorn bombar. Förmodligen vill Megan att man skall köra Timeworks i all framtid. Nåväl, har man bara detta i minne så är det enda buggen som dyker upp.

Det är c:a 4 år sedan programmet släpptes för första gången. Det märks, framför allt på användarinterfacet. Timeworks Data Manager Professional består av tre delar; Design, Underhåll och Rapportering. I designdelen skapas register. I Underhåll matar man in alla data samt gör urval och sortering. I rapportdelen sammanställer man alla data till en helhet.

Design

Som vanligt börjar man med att ange fältens namn och fälttyp. I TDMP kan man välja mellan 6 olika typer Text, Number och Date är självklara. Class är en typ avText där man bara kan använda givna värden från en lista. Block finns i två olika versioner är textstängar som sträcker sig över flera olika rader.

Har man skrivit in all fält är allt designarbete gjort och man kan börja arbeta med registret

Underhåll (Maintain)

TDMP är inte översatt till svenska. "Maintain"-delen har jag valt att översätta till "Underhåll" i denna artikel. Det är nämligen det man gör. Man skriver in dat och man sorterar dem efter valfri post. Man kan också ställa upp en rad med urvalskriterier i en lista och välja bland posterna. Det är också här man kan använda sig av de relationella funktioner som programmet har. De



är de som gör att Timeworks kan ståta med titeln Relationsdatabas på framsidan av boxen.

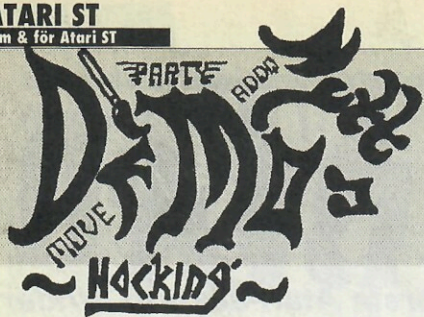
Att kalla Timeworks för realtionsdatabas är en rejäl överdrift. Det finns några funktioner som kan arbeta med två register samtidigt men därifrån och till relationsdatabas är ett stort steg. Man kan ex slå samman två filer eller jämföra dem och utifrån urvalet skapa en ny fil.

Detta skall t. ex. jämföras med FileMaker Pro (rec på annan plats i detta nummer) som trots betydligt mer kraftfulla kommandon kallar sig en databas med relationella funktioner. Det är synd om något så bra som TDMP:s smidiga registerhantering skall försvinna tack vare tafflig marknadsföring. Det är nämligen mycket enkelt att hantera data i TDMP. Sorteringen går som en dans och urvalskriterierna är lättskötta.

Det är inga problem att modifiera data eller layout och rapportgeneratorn är ett under av flexibilitet. Programmet är kanske inte lika kraftfull som Adimens men bland de icke-programmerbara intar den en hedrande andra plats och det är ju utmärkt efter fyra år.

Det är företaget GST i England som tillverkar programmet. I dag finns ingen svensk generalagent men tills dess sådan blir intresserad kan programmet beställas via SHN. Vi förmedlar beställningen till GST, du som är intresserad får räkna med en viss leveranstid. Hör av dig till redaktionen om du är intresserad.

Clas



Demo-Nytt

Red: Lars Johansson

"Welcome to where time stands still. No one leaves and no one will. Moon is full, never seems to change. Just labeled mentally deranged. Dream the same thing every night. I see our freedom in my sight. No locked doors, no windows barred. No things to make my brain seem scarred."

- Welcome home (Sanitarium) / METALLICA

"All that is, was and will be. Universe much to big to see. Time and space never ending. Disturbing thoughts, questions pending. Limitations of human understanding. Too quick to criticize. Obligation to survive. We hunger to be alive."

- Through the never / METALLICA

Hej och välkomna till mina sidor.. Idag ska vi lära oss hur man gör en Demo Pytt som uppföljare till Mandelbrot-receptet. Nej, jag bara skämtar (ett sus av lättnad ljuder runtom i det avlånga riket). Till detta nummer har jag lyckats skrapa ihop diverse intressant stoff (trots att jag har haft ont om tid). Vad sägs om en presentation av Offbase's lilla trevliga megademo och en uppmaning till alla demointresserade tjejer att skriva? Dessutom kan väl både det ena och det andra dyka upp, som det brukar.

Löften hålls, löften bryts och material byts. Allt för erat bästa.. Under 1993 kommer jag att försöka göra mina sidor så varierande som möjligt. Jag ska så gott jag kan göra så många insatser som möjligt för den svenska demoscenen. Jag har tänkt ge er unika möjligheter som än så länge inte förekommer i andra

länder! Jag hoppas att ni väntar med spänning..

The beginning of the ending

För ett tag sedan släppte Offbase of Flexichron deras megademo. Som titeln talar om är det här megademot början på slutet.. Djupt, va? Med det menas att det är deras första och sista megademo för ST/STE. Nåja, det är väl inte riktigt sant eftersom de tidigare har släppt två "megademos" när de var med i en annan grupp. Den gruppen hette TML (gissa vad förkortningen betyder!). Det kanske inte är så passande att göra så bra demos som Offbase medlemmarna gör och vara med i TML. Nåja, Offbase består av två medlemmar, Matt och Excel.

Offbase är med i den kungliga unionen Flexichron (ja, jag är jävlig eftersom jag också är med i Flexichron men att stärka självförtroendet är alltid positivt). "The beginning of the ending" innehåller delar som Offbase har gjort under de senaste två åren (aldrig tidigare släppta).

Förutom det här lilla megademot har Offbase programmerat & utformat en musikkisk på Amigan. Musiken på den är gjord av Kafka. Åter till saken!

När du bootar upp kommer en förfrågan om du vill ha ST eller STE ljud. Sedan börjar allvaret... Megademot/demosamlingen börjar med att en gubbe kommer fram och springer. Efter ett tag dyker ett sikte upp och ställer in sig på gubben.. skott följer.. sirénljud och blinkande bakgrund (du kommer att se rött) uppstår... En logo utan "o" dyker upp och bildar Offbase (siktet på gubben bildar "o"). Bilden tonas ut och en annan

bild kommer fram. Den bilden innehåller en pingvin och "The beginning of the ending" logot. Sedan får du se den del som alltid kommer att dyka upp så fort som något laddas i fortsättningen. Det är en text innehållande information om den del som laddas som skrivs ut samtidigt som en blipp-blopp låt av Kafka spelas.

Menyn

Själva idén bygger på en så kallad "hårdvaruscroll" (dvs. utan hårdvara..) eller som man även brukar kalla den - Syncscroll. En bild scollas i bakgrunden med hjälp av denna. Givetvis är bilden i fullscreen (no fakkin' borders), så gott som. På en TV är det två små remsor kvar i över och nederbordern men man får väl skylla sig själv om man har en TV (så jag får skylla mig själv). En blipp-blopp låt av Kafka spelas. I mitten finns det ett så kallat rör som man kan scrolla logos runt. Man scollar fram dessa genom att trycka på "pil upp" och "pil ned". Genom att trycka på mellanslagstangenten laddas den valda demokärmen in.

Bakom varje logo (namn på demokärm) döljer sig en.. spänningen stiger.. demokärm! De olika demokärmarna som du kan välja mellan är: Break, Gobbo, Three, Rasta, Guest och Lamer. "Break" innehåller: ett litet breakout-spel såklart (tre liv, fyra bollar samtidigt per liv, ju fler bollar du lyckas hålla i luften ju fler poäng får du men du är inte död förrän alla bollarna har åkt förbi dig, om du lyckas få ihop 500 poäng får du se en bonusskärm), relativt stor och käck scroller, stjärnscroll, vektorkuber (uppybyggda av prickar), vektorboll (även den uppybyggd av prickar), ett vektorboll-logo (uppybyggt av 16 pixels bollar) som roterar i x-led, ett Flexichron-logo som glider in - ner och ut, Bertman går över skärmen, en soundtrackerlåt av Kafka spelas, med mera.

"Gobbo" innehåller: Tre sjungande "gobbar" och en sjungande (?) döskalle, sången är en Quartet låt, käck graffe osv. "Three" innehåller: ett logo som det går en blänkande rand kring (wow, stripes!..), soundtrackerlåt, scroller, snurrande objekt uppybyggda av bollar som åker mot

Alla tjejer se hit!!

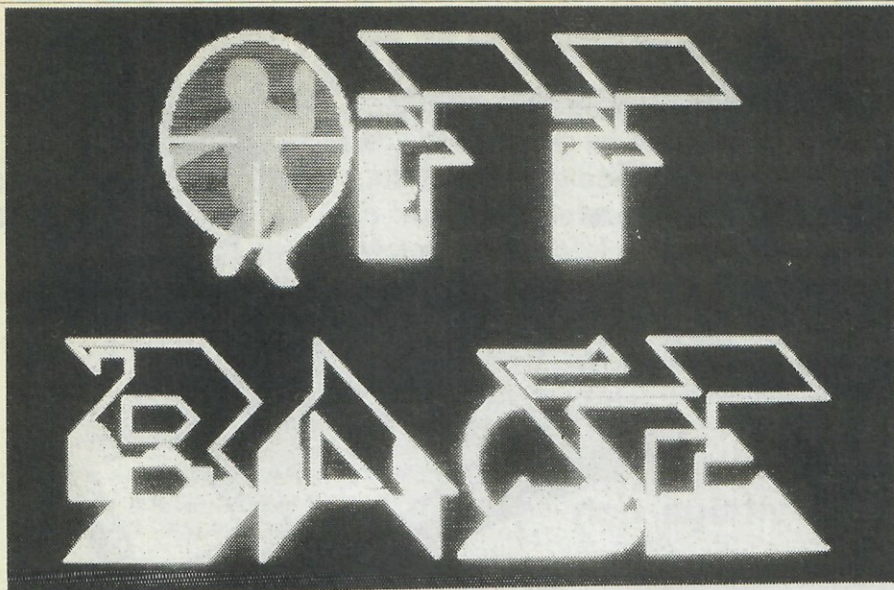
Om du är en tjej och brukar rita, skapa musik, programmera eller på annat sätt använda din dator till att uttrycka känslor och ideér med (eller att visa vad du kan med) ska du skriva till DemoNytt. Jag kommer personligen se till att alla blir medlemmar i en demogrupp. På så vis får ni nya kontakter att byta erfarenheter med och samarbeta med. Ni inte alla vara duktiga på allt. Om ni själv tycker att ni är bra på något (som t.ex rita eller göra musik) ska ni genast skriva hit! Det är synd om ni inte får era alster (bilder, låtar) spridda. I en demogrupp samarbetar flera personer som har sina speciella inriktningar (beroende på intresse, talang och eget tyckande). Medlemmarna gör det de är

bäst på och sedan sätts allt ihop till ett demo. Ett demo består av bilder, musik, rörelse och dylikt. Ett demo kan vara en demonstration av vad man klarar av att göra, en sorts musikvideo, animerade sekvenser (typ tecknad film) eller färgsprakande och väljudande demonstrationer och liknande. Det gör inget om ni inte är så kunniga. Alla måste ju lära sig någon gång. Det finns faktiskt ingen fråga som är för dum. Som medlem i en demogrupp får man sina bilder/låtar och annat spridda över hela världen. Anledningen att så många gör demos är dels intresse men mest av allt kärlekskapet. De flesta strävar efter att bli kända, andra har inte lika höga mål. Vill man bli känd så är det inte speciellt svårt. Alla

som är med i en demogrupp har en egen vilja. Vill man inte vara med längre är det bara att sluta. Vill man inte åka på en massa demopartytyn låter man bara bli. Om ni inte har några program för att göra bilder/låtar osv. kan ni få PD-program av mig (och gruppen som jag själv är med i). Om ni vill bli duktiga kan ni även skriva. Det spelar ingen roll var ni bor och hur gamla ni är.

Till sist en uppmaning.

Alla tjejer som brukar rita bilder eller göra musik med datorn (eller programmera, eller..) ombedes skriva till DemoNytt. På så vis kan ni få kontakt med andra som har samma intresse och bli medlemmar i en demogrupp. Fatta pennan och skriv! Adressen är: DemoNytt, Bobergsv. 36, 841 00 Ånge.



och från monitorn/TV:n, en massa småbilder visas.

Sedan (i den tredje "underdelen") kommer en stjärnhimmel uppbyggd av bollar fram, en blipp-blopp låt spelas, linjevektorobjekt åker omkring och en scroller med rastrar i studsar i nederkanten samt VU-mätare och sprites finns med. "Rasta" innehåller: en fejkad plasma (distade rastrar, strumpa över TV:n eller kalla den vad du vill) och ett gungande Offbase-logo. Sedan kommer en stor rasterlogo som studsar över hela skärmen, studsar i alla hörn (fullscreen effekt tack vare rastrarna).

En stor rasterscroller kommer härnäst (givetvis tar den inte hänsyn till några bordrar) som studsar och distar, ändrar storlek och så vidare. En OFB-logo som får omkring, en bild som scrolas runt, en Mad Max låt osv. "Guest" innehåller: en julmodul (ganska kul), vertikal scroller, sinuskurva, tomt-huvud som åker omkring osv (pröva att trycka reset). Denna demoskärm är gjord av TML.. "Lamer" innehåller: annorlunda (?) VU-mätare, scroller, scrollande schackbräde (landscaps-scroll), kristall-logos, käckta vektorboll-objekt, studsande och roterande Atari-logo uppbyggd av prickar och musik av Beast från Syndicate.

Var inte orolig, Offbase ska göra demos på Falcon! Återigen ett svenskt demo av hög kvalitet. Skaffa dig en kopia genast!!!

Konsten att skaffa demos

Flera av er, ärade läsare verkar tyvärr sakna förmågan att kunna skaffa egna demos. Som jag har nämnt i flera nummer kan ni, så småningom, att kunna beställa de allra flesta demos som jag skriver om direkt från redaktionen. För att stödja alla trögfattade och nytillkomna läsare hoppas vi på SHN att kunna starta ett stort demobibliotek som service för er läsare. Jag antar att det är en välkommen idé bland alla läsare men ni skall

veta att det tar tid att bygga upp ett massivt demobibliotek. Det tar även tid att kunna kontrollera alla demos så man säkert vet att de fungerar innan man skickar ut de till beställarna och jag antar att det kommer en strid ström av beställningar. En del demos får inte distribueras hur som helst. Men den som lever får se vad som händer, och fötter! Mer kommer, var så säker.

Adressen

Märk kuvert innehållande brevbomber genom att skriva "Brevbomb" i det övre vänstra hörnet av kuvertets framsida och glöm inte att skriva avsändaradress på baksidan. Omärkta kuvert som innehåller brevbomber öppnas ej.

Om ni tänker skriva hatbrev bör ni skriva dessa på finska för att få en bättre effekt. Om ni däremot tänker skicka ett hattbrev bör ni inkludera en hatt i kuvertet.

Om ni skickar hemliga uppgifter måste ni märka kuvertet med "Hemligt". Om ni skickar Rolex-ur, guld tackor, diamanter och andra småsaker bör ni märka kuvertet så att jag slipper öppna dessa i första hand. Ni vill väl inte att jag ska slösa tid? Om ni skickar bilar måste ni se till att kartongen är tillräckligt stor. Om ni tänker skicka hotbrev ska ni tänka på att skriva tydligt och upprepa "jag menar allvar" minst femtio gånger och helst använda bokstäver urklippna ur tidningar så att jag inte kan spåra er.. Om ni ämnar skicka underkläder bör dessa vara oanvända och tillverkade i 100% bomull. Om ni tänker skriva brev och be mig avsluta den här texten om adressen så är ni definitivt för sent ute.

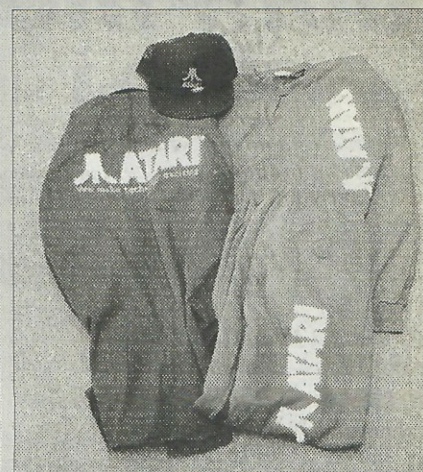
Men om ni är civiliserade människor som inte begår patetiska handlingar låter ni bli att skicka ovanstående brev (förutom Rolex-ur, guld tackor och diamanter förstås). Ni kan alltid skicka förslag, tips och berätta era idéer.

Adressen är:

DemoNytt, Bobergsv. 36, 841 00 Ånge

..and don't try any dirty tricks on me, I'm prepared..

Månadens Atari-tävling:



**Vill du vinna en overall?
Eller kanske en snygg skjorta?
Eller varför inte en hipp keps?**

Under hela året kommer vi att ge dig denna chans. Elva träningsoveraller, elva skjortor och elva kepsar väntar på nya ägare. Dessutom kommer vi, i nr 11/93 att köra en Super-Duper Final där du kan vinna en dator, prenumerationer, program och annat smått och gott. (Hmmm., måste finnas en hake här någonstans!//Attle)

Månadens uppgift:

Vi valde mellan att låta våra läsare få räkna efter hur många gånger ordet Atari finns med i detta nummer eller något liknande. Idén var lovande men eftersom vi är rädda om våra läsares hälsa bordlades detta. Nej, månadens uppgift är betydligt enklare: Räkna efter hur många sådana här bilder du kan hitta i stället.



De finns lite här och var i tidningen men observera att det bara är symboler med ring runt som räknas!

Svaret = antalet bilder, skriver du på ett vykort som du skickar till oss. Vinnarna av denna omgång dras ur den låda i vilken alla rätta svar skall finnas senast den 15 Februari. Namnen presenteras sedan i nr 3/93.

Lycka till:

Jag har hittat xx st symboler	<input type="checkbox"/>
Jag heter:	
och bor på:	
Pnr/Ort:	
"Atari-tävlingen I"	Selda Media Box 152 448 23 Floda

Virus, en sjukdom med boot.

De flesta får förr eller senare virus i datorn. Även om det kan ställa till med mängder av elände så är det inte så farligt som man kan tro vid första anblicken. Det finns bot. Eller skall vi vara vitsiga och kalla det för boot.



Till att börja med så kanske man skall definiera vad som menas med ordet Virus. De som har legat sjuka i årets influensa vet det säkert och även om datavirus inte äger stora likheter med förkylningar så har de två saker gemensamt; De smittar och de ställer till med elände.

Då kan man ställa fråga två; Hur smittar de och hur blir man frisk?

Denna artikel är skriven med sikte på Atari ST. Det finns datorer som är värre när det gäller virus. Fördelen med Atarin är att det är tämligen enkelt att skydda sig.

Funktion

Ett virus fungerar på följande vis:

En "smittad" diskett stoppas in i datorn. Viruset aktiveras när datorn kollar den nya disketten och viruset läggs på ett undan gömt ställe i minnet. Nu innehåller viruset en liten rutin som kollar varje gång man

byter diskett. Skulle viruset ej befinna sig på disketten så kopierar den sig raskt dit.

Nu är även denna diskett smittad och kan föras vidare. Illa!

Beroende på var koden lägger sig så skiljer man på två olika typer av virus. Det finns bootvirus, som ligger på diskettens bootsektor. Sedan finns det också länkvirus som hakar fast i valfritt program och förs vidare den vägen.

Egentligen borde det sistnämnda vara det enklaste att skydda sig från eftersom viruset ofelbart innebär att programmet blir ett par bytes längre. Har man därför skrivit upp längden av varje program på ett papper så kan man raskt se när ett virus hakar fast, men hurpass många använder denna typ av bokföring. Dessutom är länkvirus, åtminstone på Atarin, relativt sällsynta.

Bootvirus är virus som lägger sig på diskettens bootsektor. Detta är den innersta av sektorerna och det är här all information ligger som datorn

använder när man startar den. Detta kallas ju också för att boota datorn.

Ett sätt att slippa virus är alltså att ha ett speciellt program som städar bootsektorn på alla ens disketter. Det finns dock ett litet problem.

Piratkopiering är när man byter kommersiella program med varandra. Detta är problem för de flesta spelföretag och en av orsakerna till att spelutbudet på ST:n är dåligt just nu. För att förhindra ett alltför utbyggt kopierande så brukar de flesta företag lägga skydd på bootsektorn. Finns inte skyddet så går inte spelet att starta. Därför kan det vara katastrof om man kör en virusdödare på köpta spel.

Ett begrepp som ofta dyker upp i dessa sammanhang är exekverbar bootkod. Det betyder att det som ligger på bootsektorn är ett stycke körbar kod - ett färdigt program m.a.o. Detta program kan vara allt från ett kopieringsskydd till ett virus.

Vad händer?

Många tror sig ha fått ett virus i datorn när den börjar uppföra sig egendomligt. Detta är en indikation. Det behöver dock inte vara ett virus. I stället kan det vara ett lämpligt tillfälle för självransakan. Det kan ju hända att det är en odokumenterad finess eller någon, sedan tidigare, okänd funktion. De vanligaste ST-virusarna bör man dock känna till. Det finns ett hundratal (förmodligen) men dessa är de mest vanliga.

Signum/BPL

Kopierar sig. Letar efter en kod och exekverar diskens bootkod. Än har inte denna aktiverande kod stötts på. Så i praktiken är det tämligen ofarligt.

ACA

Detta virus kom ut på marknaden av ett rent misstag. Ett felaktigt telefonnum-

mer har också presenterats i samband med viruset. Telefonnummer har inget med vare sig viruset eller demogruppen ACA att göra.

Ghost Virus

Förmodligen det vanligaste av alla virus. Det kopierar sig tio gånger och vänder sedan på muspilen så att denna går uppåt när man drar musen nedåt - och tvärtom.

Evil Virus

Detta känner igen den gamla versionen av Richard Karsmachers virusdödare och kopierar sig även till diskar som är immuniserade med hans gamla virusdödare.

Skriver "EVIL A Gift from Old Nick" på skärmen.

Milzibrand

Detta är ett länkvirus. När datum i datorn står på 1987 så rensas spår 0 på floppydisken och allt man kan läsa är "Dies ist ein Virus". Från början är det en programlistning i en tysk datortidning.

Anti Virus

Egentligen är detta också viri men de gör ingen skada. De kopierar sig bara till alla disketter som stoppas in i datorn. Det gör att programmen skapar fullständig katastrof när de stöter på ett kommersiellt program. Man bör undvika dem

Hur skyddar man sig?

De flesta brukar säga att bästa sättet att skydda sig från virus är att aldrig acceptera piratkopierade spel. Även om detta är en god regel så är den inte heltäckande. Det har hänt att kommersiella program har varit infekterade. Detta har t.o.m. hänt s.k. coverdisks på engelska tidningar.

Tack och lov har det dock aldrig hänt oss här på SHN. Detta beror på två saker. När vi formaterar PD-diskar för Atari så använder vi NEO Desk. Denna lilla alternativa desktop gör att bootvirus aldrig hakar fast.

På våra månadsdiskar brukar vi lägga ett tjuvigt bootsektorprogram som ritar vackra mönster på skärmen. Så länge detta program finns där så får inte viruset plats.

Ett bättre sätt att skydda sig är att köra alla nya disketter i en virusdödare. Kan man sedan immunisera disketten också så är det ju bara bra.

Immunisering

Det finns två sätt att immunisera sina disketter. Antingen kan man lägga ett körbart program på bootsektorn. De flesta av denna sort brukar visa några snygga färger på skärmen. Skulle färgerna inte dyka upp så vet man att det är virus på gång och kan ta en omgång med virusdödaren.

Det andra sättet är att köra ett immuniseringsprogram. Många virusdödare innehåller detta. Programmet fungerar så att det lägger en snutt med skenbart exekverbar kod på bootsektorn. När viruset upptäcker detta så tror det att disketten redan är smittad och kopierar sig inte.

Problemet är ligger i det faktum att vissa virus skriver över immuniseringen och så sitter man där återigen med skägget i brevlådan.

Jag har dock aldrig stött på några virus som skriver över en bootsektor från Neo Desk eller en bootsektor från en PC. Kan man PC-formatera sina disketter så brukar detta skydda mot bootvirus. Åtminstone på Atari.

Det finns virusdödare och viruskollare. De flesta hittar du i vår PD-katalog.

UVD: Detta är en enkel Virusdödare, tillverkad i Sverige. Den känner igen Ghost, Signum BPL samt kan kolla om disketten innehåller något konstigt. Dess fördel är att den ligger i ACC så man kan oftast anropa den direkt från menyerna. Immuniserar ej disketterna.

Flu: Detta är ingen virusdödare. Istället visar programmet hur vissa virus påverkar din dator. Programmet skapar absolut INTE några virus men nu kan man se vad som kan hända om man får dessa i datorn.

DiskData 5.0: En flexibelt virusjägare med svensk bruksanvisning. Det kan användas som såväl PRG som ACC. Som ACC ger även programmet upplysningar om ledigt minne och diskettens utseende. Immuniserare ingår.

OBS programmet lägger ett minnesresident program i datorn vilket gör att man kan, om man

använder andra virusdödare, få felmeddelande.

The Masters Virus Protector: Ett lättanvänt upptäcker- och immuniseringsprogram, tillverkat av programmerargruppen Q2.

Mandelbrot: Detta program skriver en liten snutt på disketten som ritar upp en mandelbrotfraktal. (en snygg bild) Alltså raderar den eventuella virus. Skall ej användas på kommersiella spel.

Protect: Detta är en viruskyddare tillverkad av demogruppen Medway Boys.

Sagrotan 4.12: Förmodligen den bästa virusdödare som gjorts. Dess enda nackdel är att all dokumentation och alla texter är på tyska.

Super Virus Killer: Imponerande virusdödare med mängder av finesser. Den är helt menystyrd och bör ses. Bl.a. innehåller programmet ett par tre snygga bootsektorintros.

VDU 2.0: Detta är den första versionen av Richard Karsmachers virusdödare. I och med att disketten innehåller källkod i GFA Basic så kan den vara en bra start för den som vill skriva sina egna virusdödareprogram. Det är betydligt lättare än man tror. Dessutom skänker man hellre sin tacksamhet till den som skrivit en virusdödare än den som totat ihop ett virus.

Virus: Detta är Georg R. Woodsides virusdödare. Det är en av de första som gjordes till Atarin. Något gammal men trots detta fullt fungerande och mycket trivsamt.

Kopiering I: Här ingår bl.a. FCopy III (5.2) där man också lagt en enkel viruskollare/dödare.

Boot Protector: Detta är förmodligen det mest välgjorda immuniseringsprogrammet. Det innehåller bl.a. 10 olika melodier, scrolltext samt ett mycket imponerande användarinterface.

System monitor: Detta är ett svenskt diagnostiseringsprogram för den avancerade användaren. Här kan man få alla tänkbare uppgifter om datorn, dess system, inställningar och vektorer. Det är ett utmärkt program om man vill se hur vissa minnesresidenta program, ex virus, påverkar burken. Full dokumentation ingår. OBS: Fungerar ej med TT.

En sista varning.

Alla dessa program är inte inbördes kompatibla. Detta gör att ett program kan uppfatta något annat programs skydd som eventuellt virus. Blanda dem alltså inte alltför mycket.

Virus är ett elände men tack och lov är de inte omöjliga att få bort. Anti-virusprogrammen som nämnts i denna artikel finns, de flesta, att beställa från SMPD.

Clas Kristiansson

Grundläggande Logik

Kaj B. Hansen

Grundläggande Logik

Med hjälp av logik kan man ta reda på vilka alternativ som står till buds och vad man bör göra i olika situationer.

Min logiska kunskaper begränsar sig till vad jag fick lära mig i en 5-poängskurs i matematik. Det var därför som jag kunde närma mig en nyskriven logikbok som "nästan" nybörjare.

Boken heter "Grundläggande Logik" och författaren heter Kaj B. Hansen och arbetar vid Uppsala Universitet. Han utgår från att den som inte vet något om logik skall kunna starta med boken och bli spränglärd - i sinom tid.

Tid är nämligen det man bör ha gott om när man läser en bok av det här slaget. Den är propptfull av faktauppgifter och syftet verkar också vara att få med mesta tänkbara på så få sidor som möjligt. Det gör att man får arbeta långsamt för att komma någonstans.

Trots detta har jag inte tråkigt när jag läser Grundläggande Logik. Det finns en lycka i att lära sig tänka i rätta linjer och på klart vis. Om man sysslar med programmering märker man efter ett tag att problemen går lättare att lösa. Logik blir kul efter ett slag. Det blir kul på samma sätt som det är kul att lösa tankegator, pussel och liknade. Några spetsiga öron har jag dock inte fått ännu.

Live long & prosper

Clas Kristiansson

Titel: Grundläggande Logik
Författare: Kaj B. Hansen
ISBN: 91-44-37001-6

Nyttigheter till ST

Programutveckling sker fortfarande till ST;n. En stor del av dessa tillverkas i Sverige för svenska förhållanden. Nyttiga är de också.

Tre nyttiprogram låg och skapa- de julstämning på bordet. Tre nyt- topogram och vi skall titta när- mare på dem alla.

Pro-Fil v 1.0

Detta är det första programmet av två från Clas Göran Sandström i Örebro och det behandlar regis- terhantering.

Registerprogram går det nu 13 st per dussin och alla som lär sig programmera verkar starta med att gör just registerprogram

Pro-Fil är dock något bättre än de som florerar i PD-biblioteken. Funktionerna är fler och dessutom är det prydligt programmerat med GEM-anrop för alla funktioner.

Programmet rymmer 3000 poster och varje post kan rymma 14 fält. Varje fält kan placeras var som helst i programfönstret och alla funktioner nås via rullgardinsme- nyer.

Definieringen sker från huvud- programmet och filens fält kan ändras när filen används. Det kan ställa till problem om man inte är försiktig men det gör programmet smidigt att använda.

Pro-Fil innehåller många vettiga funktioner och prisvärt är det när- maste ordet för att beskriva det. Det finns dock en del besvärlighe- ter.

För det första går programmet endast att köras i högupplösning- mode. Det innebär att alla färgan- vändare måste koppla in Sebra eller någon annan utmärkt mono- emulator.

Dessutom uppför det sig en smula lustigt när man försöker köra det från hårddisken. Finner den inte resursfilen på A-disketten så får man leta upp filen manuellt. Skräp i sökvägen gör detta till en något bökig uppgift. I vilket fall som helst börjar programmet att leta på A-driven vilket gör att man alltid måste någon diskett där - ävne om Pro-Fil körs från hård- disk.

Detta är bara marginella fel. Pro- Fil är ett prydligt program. Barn- sjukdomarna skämmer inte alltför

mycket. Man kan betrakta det som et hyfsat budgetalternativ.

Ekonomen

Även detta program kommer från Clas- Göran Sundström och är något så trev- ligt som ett hembokföringsprogram till alla dem som har alldeles för mycket månad kvar i slutet på plånboken.

Detta är bland det nyttigaste jag sett till ST;n. Vad som förvånar mig är att ingen tänkt på det tidigare. Det finns många som frågat efter ett hemekon- miprogram och nu äntligen.

Programmet består av tre olika delar.

Del 1 kan kallas för kassaboken. Här skriver man in utgiftern och kopplar dem till olika konton, Varje konto har oxa olika huvudrubriker. Dessa är valfria. Så kan man t.ex. ha två konton under rubriken Hyra. Namnen är val- fria men har man två lokaler som skall betalas så är detta ett bra sätt att hålla ordning på dem.

Del 2 behandlar bankkonton. Här för man in in- och uttag och kan då se hur pengarna flödar mellan de olika kon- tona.

Den tredje delen är mer en praktisk funktion än en separat del. Här kan man beräkna lånekostnader. Man man- tar bara in lånestorlek, ränta och avbet- alningstid. Då får man ut total låne- kostnad och dessutom beräknar pro- grammet hur många procent av låne- summan detta är.

Detta är ett imponerade program. Det innehåller samma irritationsmo- ment som registeprogrammet. Felen är i alla fall konsekventa.

Något jag saknar är budget beräkning. Det skulle t.ex vara kul med en del som jämförde ens verkliga utgifter med dem som konsumentverket har beräknat. Programmet skulle då kun- na tjäna som en vägledare till bättre ekonomi.

Detta utger sig dock inte programmet för att klara av så kritiken är kanskew lite orättvis.

I vilket fall som helst är Ekonomen ett starkt program och det visar tydligt vad man kan göra med goda kunska- per i ett ämnesområde parat med goda färdigheter i programmering.

Clas

Skatt 93

Skatteplanering är inte enbart något fult som pampar håller på med för att slippa göra rätt för sig. Även en van- lig löntagare kan behöva kolla hur- pass mycket av lönen som skall beta- las in till stat och kommun och hur- pass mycket som kan få stanna kvar i den egna fickan.

Sedan 1988 ger Ulf Sundberg ut sina beräkningsprogram till hjälp för alla skattskyldiga. Vi fick se de program som var till för årets deklaration och smidigheten i beräkningarna impo- nerade. Det är inte nog med att man kan lätt kan räkna ut ev restskatt och liknande. Det är också möjligt kolla hur deklarationen skulle se ut om man kunde ändra på vissa ting. Det är ju inte säkert att alla de där finurliga avdrag går igenom. Ryktesvis har jag ex hört talas om en musiker som lyckades dra av 4379.50 för G-klavar vilket förmodligen är ren lögn.

Paketet består av två olika separata progarm vilka används vid deklara- tion respektive planering av 1994 års deklaration.

Taxering 1993

Program nr.1 heter "Taxering 1993 Deklaration och beräknar skatter, avgifter och överskjutande belopp.

Taxering 1994 Planering

Med hjälp av "Taxering 1994 Plane- ring" kan man alltså se hur olika avdrag påverkar restskatt och annat. Jag kan också tänka mig att man kan planera ekonomin genom att föränd- ra parametrarna.

Båda programmen fyller sin funktion väl. Skulle man klaga på något så är det gränssnittet mot användaren.

De är skrivna i Basic och innehåller inte något som kan liknas vid GEM. Visserligen är deklarationen en torr och tråkig konst men en smula guid- ning och en mer dynamiskt använda- rinterface hade inte skadat. Jag krä- ver inga glada färger eller trevliga melodier. Ett och annat fönster och en tjugigare presentattion hade dock inte suttit illa.

Fakta:

Namn: Skatt
Tillverkare: Ulf Sundberg
Tel: 013-150846
Pris: 250:- st/350:- båda
Specialpris för SHN:s prenumeran- ter: 300:- inkl. en uppdatering.

ST;n som arkivarbetare

Program är lååånga. Ett sätt att spara diskettutrymme är att arkivera sina program. LZH är det vanligaste arkivprogrammet. Här går vi igenom dess funktioner.

Först kanske vi skall vi kanske tala att ett arkiv helt enkelt är en separat fil som innehåller andra filer, i komprimerad form. Har man t.ex. ett program, som vi kallar ORD och som består av ett antal olika filer:

ORD.PRG
ORD.RSC
TITELORD.NEO

så kan man skapa ett arkiv kallat ORD.LZH. I detta arkiv lägger vi nu alla filerna och komprimerar dem. Fördelen med detta är att filerna tar mindre plats och att de är betydligt enklare att skicka via modem. Man kan också få rum med betydligt mer på en diskett om man arkiverar det man har. Detta kallas att packa ett program. Slutresultatet blir en enda fil vars suffix (ändelse) är .LZH. Nackdelen är att man måste ha ett arkiveringsprogram för att packa upp programmet.

Arkiveringsprogram

För att packa eller packa upp sina program måste man alltså ha ett arkivprogram. Det mest vanliga programmet heter LHARC.TTP. När man startar detta program så får man, som vanligt när det gäller .TTP-program en kommandorad och här kan man tala om vad man vill åstadkomma. Syntaxen kan vara en smula krånglig men det finns genvägar.

Använder man ett skalprogram kallat ARCSHELL så går det mycket lättare. Namnet har det fått från ett tidigare arkiveringsprogram kallat ARC.TTP. LHARC.TTP klara dock betydligt mer och ARCSHELL kan t.o.m. konvertera gamla ARC-filer till nya LZH.

På vår PD-diskett ligger ARC, LHARC och ARCSHELL. ARCSHELL är också inställt för att kunna köra såväl ARC som LHARC. Det enklaste sättet att begripa sig på detta program är förmodligen att titta närmare på detta.

Vad man finner är mängder av kommandon och parametrar. Låt oss därför börja längst upp till vänster och arbeta oss nedåt.

Till att börja med hittar vi en rad kommandon. Dessa talar om vilken uppgift ARCSHELL skall utföra. Alla kommandon kan också nås via Control + versalen i varje kommandodo. Control X är alltså samma som eXtrakt.

Add: Detta adderar en fil till ett arkiv. Skulle inte arkivet finnas så skapas ett, som man sedan får namnge.

eXtrakt: Detta plockar ut alla filerna ur ett arkiv. Packar upp det med andra ord.

Move: Detta flyttar en fil till ett arkiv. Till skillnad från Add så raderas här originalfilen.

Run: Man kan köra andra program från ARCSHELL. När man avbryter detta kommer man tillbaka till skalet.

Update: Liknar Freshen men kollar datorns inbyggda klocka och är nyaste filen av senare datum än den gamla så byts filen ut.

Copy to StOut: Med detta kommando kan man se textfiler i arkiven utan packa upp dem. Man väljer bara vilka filer man vill se och de börjar listas. Temporärt stop kan man få med Control-S och fortsatt listning går via Control-Q. Control-C avbryter.

Freshen: Med detta kommando kan man byta ut en gammal fil mot en ny med samma namn. Ett exempel:

I går skapade du en inladdningsbild kallad BILD1.NEO. dag har du ändrat den och vill lägga in den nya bilden i arkivet i stället för den gamla. Då använder man Freshen.

List: Listar information om ett arkiv och de filer som ingår.

Delete: Raderar en fil ur ett arkiv.

Verbose List: Liknar List men ger mer information om arkivet och dess filer.

Test: Filer har ett värde kallat CRC (Cyclic Redundancy Check) vilket är till för att se efter så de är intakta. Skulle filen vara skadad på något vis så stämmer inte denna siffra. Med Test kan man kolla varje fil för att se så den är OK:

cOnvert: Konverterar en ARC-fil till LZH eller tvärtom.

Flaggor

LHARC arbetar också med något kallat flaggor. Dessa kan slås på eller av beroende på vad man tänker sig att göra.

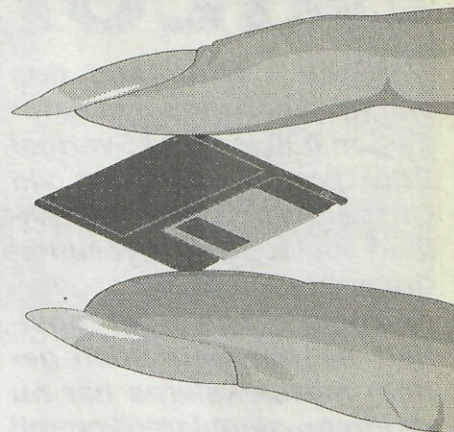
Hold Screen: Denna flagga gör att datorn stoppar och väntar på en tangentnedtrykning så fort den är färdig med sitt arbete.

Keep Backup: Gör en kopia av arkivet vid uppdatering

Suppress Compression: Arkiverar utan att komprimera.

Suppress Messages: Tar bort alla meddelanden

Suppress Notes: Tar bort alla kommentarer.



Include Subdirectories: Arkiverar även mappar och dess innehåll. Fungerar bara med de senaste versionerna av LHARC och endast med ARC 6.02.

Overwrite existing files: Frågar inte innan programmet skriver över existerande filer. Ta det försiktigt.

Encrypt: Man kan skriva in ett kodord i rutan bredvid. Den som inte har tillgång till detta kodord kan inte nå filerna i arkivet.

LZH Comments: Här kan man lägga in egna kommentarer i arkivet.

Arkivtyper

Via **File Type** kan man ange fyra olika arkivprogram. Två av dessa måste vara ARC och två måste vara LZH. Vilka dessa är och var de finns kan man ange under **Config**. Det finns också en omfattande del för diskhantering. Här kan man kopiera, radera och döpa om filer och mappar. Man kan formatera disketter och köra fristående program.

På disketten ligger också all tänkbar information om ARCSHELL, ARC och LZH. Det mesta är på engelska men det finns också några filer där ni kan testa era kunskaper i tyska.

LZHSELF

På disketten ligger också ett program vilket skapar självuppackande filer. Dessa har suffixet .TOS och skall oftast läggas på separat diskett för uppackning. Man kan köra dessa utan att ha tillgång till LHARC vilket ibland kan vara praktiskt.

Det enda man behöver göra är att markera em LZH-fil från programmet, döpa den och sedan sköter LXHSELF resten.

Detta är inte allt man säga om packprogram. Det finns andra typer och det finns andra versioner av såväl ARC som LZH. Det är dock själva grunden. Att packetera sina program väl är ett bra sätt att skära ned på diskettkostnaderna.

Clas Kristiansson

Falcon har landat!

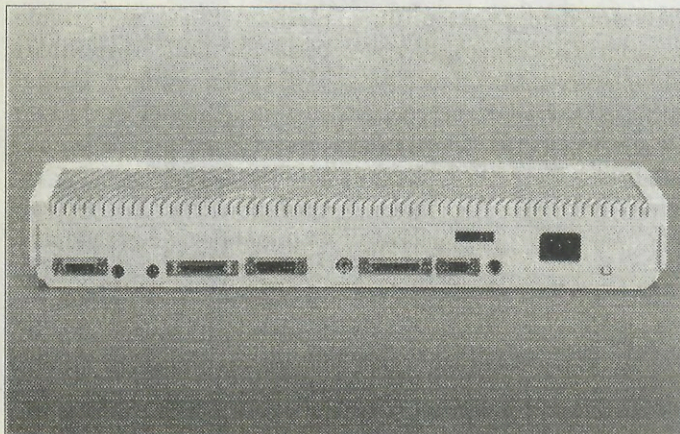
Äntligen - efter lång tids väntan har Ataris nya dator Falcon 030 landat i Sverige! Efter premiärvisningen vid Düsseldorf-mässan i Tyskland vecka 34 där presentationen bjöd på flera överraskningar, och ordet "positivt" susade hela tiden genom mässlokalerna har nu de första exemplaren kommit till Sverige. SHN fick, i slutet av December, chansen att titta lite närmare på denna nya maskin som skall ge ny skjuts åt Atari



Redan vid premiärvisningen i Düsseldorf slog Falcon knockout på mässbesökarna. Öppningstalet hölls av Hr. Tramiel, på, såklart, en Atari Falcon 030. Hur? Tja, en mikrofon fanns inkopplad i datorn, samt kontrollprogram för volym, bas och diskant och utgång till högtalare. Det du! "Det var som en dröm att få se Falcon", uttrycker sig Jesper på Computer Corner, som även har stått för den mesta informationen i denna artikel. "Grafiken var helt otrolig, till och med en del fotografier som jag har sett, förlorar genast kvaliteten här. Ljudet var också helt ofattbart. Jag letade febrilt efter orkestern, men det VAR Falcon som spelade!"

Vad ÄR Falcon?

Utifrån sett så kan man nästan tro att det är en vanlig STE, förutom det faktum att Falcon har SVARTA tangenter med vit text, plus en



Falcon 030 är välförsedd med externa anslutningsmöjligheter

ny, riktigt fin logotype vid diskettstationsindikatoren. Baksidan är också rejält ommöblerad. En liten nackdel är att joystick/musportarna fortfarande finns under datorn, men vem vill klaga NU? Jag bara frågar. Dessutom följer den vanliga ST musen med datorn, vilket också är ganska uppretande. Atari behöver väl inte kosta på sig SÅ mycket för att konstruera en ny mus? Nåja, det finns ju ersättningsmöss som tur är.

Vi tittar in i datorn...

Inne i datorn finns det VÄLDIGT mycket nyheter, och det är ju dessa som gör Falcon till just DATORN med stort D. Vi har bl a en ny systemprocessor, Motorola MC68030 med 16 MHz och cache, precis som i TTn. Dessutom finns det kortplatser för matematikprocessorer Motorola MC68881/68882 på 16 MHz. Signalprocessorn Motorola DSP 56k på 32 MHz, med 32K x 24 bit SRAM utför 16(!) MILJONER instruktioner per sekund.

Det nya blittret arbetar med frekvensen 16 MHz, och är kompatibelt med STns blitter.

ROM-minnet ligger fortfarande på 512KB, medan RAM bjuder på lite nyheter. Minsta maskinen i Sverige kommer att ha 4MB som standard, och den kan uppgraderas till 14MB.

Som minnesmoduler

används inte längre SIMMmoduler, utan TT:s RAM-moduler, vilket tyvärr är lite dummare. Dels är dessa dyrare och ska man uppgradera från 4MB till 14MB får man plocka ut de fyra och sätta i 14 nya. Men man kommer säkert på en bra lösning till det också. Företagen börjar väl sälja "sina" egna olika alternativ för uppgradering efter ett tag.

Som tillval finns batteriuppsbackad RAM, dvs slut på polisanmälda raseriutbrott, nu kan man jobba på utan risk att förlora osparad data. På mässan hade man batteriuppsbackningen i maskinerna, så frågan är om det kommer att säljas med datorn eller om det bara var för demonstrationens skull.

Disketter och hårddiskar

I Falcon finns naturligtvis en 1.44MB diskettstation, och det kan sannerligen behövas. Givetvis helt PCKompatibel. Slut på att köpa 720KB disketter, nu gäller bara High Density! Falcon kommer att säljas både med och utan inbyggd hårddisk. Ja, det är faktiskt sant, man har lyckats få ner en 2,5 tumshårddisk mellan trafon och diskettstationen, dvs i mitten längst bak. HDn kommer att förekomma i flera storlekar, minsta ligger på 40MB och största på 120MB. Antagligen kommer det även att finnas storlekar om 60, 80 och 100MB.

Grafik

Otrolig. Det hade kanske räckt med det ordet? Men jag antar att ni vill veta lite mer detaljerat vad Falcon klarar av. Färger finns från en palett av 262144. Annat än 4096, eller hur?

I SuperVGA upplösning (kräver SuperVGA monitor): 640 x 480 x 256 färger 320 x 480 x



65536 färger 320 x 480 x 32768 färger med Overlay-Bit

Normal RGB/TV: 768 x 480 x 256 färger med Interlace 768 x 480 x 65536 färger med Interlace 768 x 480 x 32768 färger med Interlace och Overlay-Bit

Normal ST: 640 x 400 x 2 färger 640 x 200 x 4 färger 320 x 200 x 16 färger

Kombinera själv

Använder man Falcon så får man inte välja läge för läge, som i en ST, utan man kombinerar själv sin upplösning. Hårdvaruscrollning finns i alla upplösningar.

För er som undrar vad Interlace är så har jag fått följande förklaring. Datorn ritar varannan rad på skärmen varannan gång, således ritas rad 0, 2, 4, 6 ... upp första gången skärmen uppdateras, andra gången ritas rad 1, 3, 5, 7 ... upp. Man får då känslan av att upplösningen är större än den egentligen är. Det flimrar lite i överkant och underkant, men detta är närmast obetydligt. I de lägen som har Overlay-Bit, har jag uppfattat det så att man skall kunna GENLOCKA direkt, dvs blanda datorgrafiken med en videosignalkälla, för att exempelvis lägga in texter i sina videospelningar eller för TV-studios som vill ha logotyper och animerade sekvenser i sina produktioner.

Ljud

I Falcon sitter ett 16-bitars DMA ljudchip, som ger 8 kanalers ljud, med en frekvens på 50KHz. Om vi jämför det med CD, som har ca 44.1 KHz, så kan Mr Music snart börja ge ut DISKETTER med senaste låtarna på, så vi Falconägare kan lyssna på DATORN och inte på CD:n.

Det finns även möjlighet att spela 8 bitars stereo DMA ljud, som är kompatibelt med STE, TT030 och Mega STE, och naturligtvis finns STns tre gamla internkanaler kvar. Ingång för stereomikrofon kanske kan tilltala någon. Det betyder bl a att man kan sampla direkt i datorn. Eller använd den som en förstärkare som Tramiel gjorde, starta en radiostation...

Vilka möjligheter!

Utgångar då? Ja, en stereohörlursutgång borde täcka det mesta. Alltså är de två AUX-portarna borttagna och ersatta med denna port. Antagligen märker man ingen skillnad, det enda kan väl vara att vissa anser att denna port blir klenare som hörlursutgång. Det finns även en inbyggd monohögtalare i datorn, som stöd för vissa skärmar som inte har högtalare inbyggd.

Nya och gamla portar

En kort genomgång av portarna i datorn: Den parallella porten finns kvar, används oftast till printer. Modem/RS232 porten har minskats till 9 pinnar, som är standard. MIDI portarna är oförändrade, likaså Cartridge-porten. DMA-porten har försvunnit och ersatts med en SCSI-II port. LAN (local area network) port för lokala nätverk, som är kompatibelt med Mega STE och TT030.

På mässan i Düsseldorf hade man kopplat ihop Falcon, TT030 och Mega STE, och satt glatt och förde över filer från hårddisk till hårddisk. TV-utgång och en ny monitorkontakt för support av SuperVGA finns med.

SCSI-II porten

DMA porten är borttagen och ersatt med SCSI-port istället. Alla hårddiskar som skall anslutas till Falcon 030 får ha SCSI kontrollkort. Eftersom bl a Ataris egna laserprinter använder DMA-porten, så har man valt att lägga DMA-signalerna "i bakgrunden" hela tiden, med rätt avkodare i SCSI-porten så kan man alltså utan problem köra laserprinter på Falcon 030.

DSP-porten

DSP-porten är en mycket användbar port, som kan användas till mycket pga sin koppling till den digitala signalprocessorn. Och porten är SNABB! Använd den för att direkt koppla in telefonlinjen in i datorn, och kommunicera som med modem i upp till 14400bps. Eller använd den för att faxa och låtsas vara telefonsvarare, utnyttja den på jobbet för digitala konferanssystem eller vänliga röster vid köer etc. Analysera mänskligt tal, använd den som akustisk equalizer, mätinstrument eller styr robotar. Möjligheterna är ofantliga.

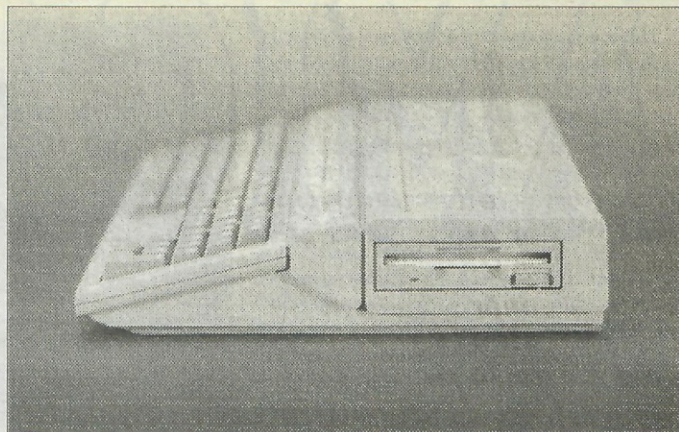
Operativ-systemet

Atari har utvecklat ett helt nytt operativsystem som de kallar Multi-TOS. Fördelen med det systemet är att det har ÅKTA multitasking, dvs man kan alltså köra flera program samtidigt. Man kan utnyttja det på flera sätt, ringer du en BBS och hämtar hem en stor fil, kan du byta program och skriva ut i 1st Word Plus, och medan datorn hämtar filen och skriver ut ett dokument kan du starta ett PD-spel och roa dig med under tiden. Bara fantasin och programmerarna sätter gränserna för vad du kan göra.

Rykten har dock gått om att Atari skulle distribuera TOS 4.05, eftersom man ville arbeta mera på Multi-TOS. Vilket operativsystem som kommer att säljas med datorn vet jag inte, men allt säger ju att det blir Multi-TOS. TOS 4.05 skulle vara ganska snyggt, enligt uppgifter, med bla 3D-effekter i GEM.

Multimediamaskin

Med de grafik- och ljudmöjligheter som finns, kombinerat med den otroliga hastigheten och minnesmöjligheterna, finns alla möjligheter i världen för Falcon att slå sig fram i multimedie-



Diskettstationen klarar att formatera 1.44 Mb disketter

asektorn. Otroliga databaser med grafikanimationer, tal och musik kan säkert skapas och användas på ett effektivt sätt. Vad som krävs är ju dock att någon börjar med att skriva program som kan användas till detta, och det gäller ju allting. Någon måste ju skriva programmen så att man får nytta av sin Falcon 030. Vad jag också skulle vilja se är att TV-produktionsbolag, typ lokala, börjar använda datorn. Med dess pris och kvalitet borde det väl vara ett minst sagt självklart val för grafikbehandling inom produktionerna.

Falcon eller dö...?

Nu har Atari verkligen gjort en dator som är värd att kallas Falcon. Vad som återstår för att den skall sälja bra och bli friskt omtalad är bra marknadsföring. Missar Atari detta, så tror jag inte att Atari kan komma igen så lätt. När man har skapat en sådan dator som Falcon MÅSTE man helt enkelt marknadsföra den på rätt sätt. Helt klart är ju att det finns ofantliga möjligheter med datorn, den slår ju ut nästan allt! De grafik och ljudmöjligheter som finns går inte av för hackor. Inte i den prisklassen i alla fall.

Man antar att den minsta maskinen, 4MB och utan HD, kommer att ligga på ca 6000:- i Sverige. När den kommer till Sverige är inte helt klart, men antagligen i början av 1993. Har ni tur finns den ute när ni läser detta! Atari säger att de ska satsa på en modell 040 också, som ska komma senare under 1993. Antagligen blir det en Mega-modell av Falcon, men eftersom den heter 040 så kommer ju en 68040 processor in i bilden också. Den som väntar får se.

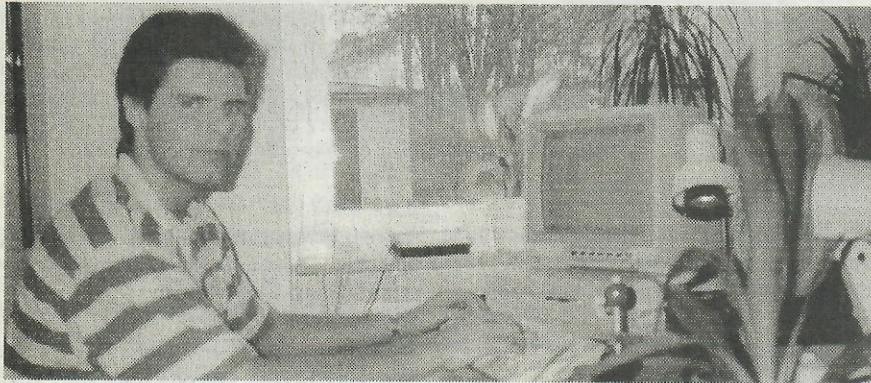
Ett stort tack till Jesper Karlsson på Computer Corner, för all information och berättelser om Düsseldorfmässan och Falcon 030. Jag tackar också alla andra som tjuvat på/med mig. Ingen nämnd, ingen glömd! Utan er hjälp hade inte detta varit möjligt!

Rolf Johansson

Fotot: Artikeln är, till största delen, hämtad från Decemblemumret av Svenska Atari Klubbens medlemstidning.

AMIGA

ZINET



SVERIGES FRÄMSTA EXPORTVARA ??

På spelsidan finns det idag inte någon annan svensk som kan komma och skryta med att de har toppat Gallups spellista, programmerat spel som säljs över hela världen och som fått en så stor uppmärksamhet i svensk nyhetsmedia. Andreas Tadic är namnet på denna högst framgångsrika spelprogrammerare som vid 21 års ålder redan lyckats etablera sig som ett stort och viktigt namn inom den internationella spelindustrin.

-I grund och botten är jag faktiskt en helt vanlig kille med ett stort intresse för datorer, många tror att vi, spelprogrammerare, är högutbildade genier med näsa endast för pengar.

Sanningen är att denna form av programmering och tänkande bygger på ett kreativt och intellektuellt skapande, det är ett konstnärligt yrke som säkert påminner mycket om målning eller andra liknande sysselsättningar. Det är både ett intressant och stimulerande jobb men precis som med de andra konstnärliga verksamheterna medför det också en del nackdelar. Det är tyvärr svårt att bli upptäckt och om man inte är ett välkänt namn får man ingen seriös finansiell uppbackning, detta medför att man aldrig har råd att jobba ordentligt med sina idéer och då blir produkterna som man ska presentera lidande. Ett dåligt genomtänkt spel som saknar en bra poäng blir garan-

terat en flopp, användarna ger inte spelet en andra chans.

Recensionerna avgör

Ett spels framgång avgörs till stor del av datortidningarnas spelrecensioner och eftersom de är bland de första som får testa spelet kommer deras intyck att få stor genomslagskraft hos köparna, man sitter faktiskt som på nålar när man väntar på en recension av ett nytt spel. Mina första produktioner gjorde jag mest på skoj, de blev ganska många halvfärdiga spel och skisser men slutligen hade jag lyckats få fram ett spel som jag var nöjd med. Resultatet blev Miami Chase, ett budgetspel som trots allt sålde relativt bra. Ett riktigt välgjort spel kräver en stor kunskap och som programmerare är det nästan omöjligt att jobba ensam med dessa projekt. Det hela kan ses som ett stort pussel, där bitarna

består av komponenter såsom musikkomposition, ljudeffekter och grafisk utformning mm. Det är först då en omöjlighet att bemästra alla dessa områden och därför väljer man att jobba i grupp.

Själv arbetar jag med en engelsk grafiker vid namn Rico Holmes, en kompositör vid namn Alistair Brimble och producenten Martyn Brown. Producenten fyller en mycket viktig funktion eftersom det är han som ska se till att allt klaffar och att alla parter genomför sina uppgifter på ett effektivt och tillfredställande sätt.

Utöver detta tillkommer även den administrativa och marknadsmässiga delen. Därför har vi även flera andra anställda som jobbar enbart med dessa uppgifter och tillsammans kallar vi oss för Team 17. England betraktas av många branskmänniskor som datorspelens Mecka och det är givetvis också här som Team 17 har sitt huvudkontor. Med det läget underlättas arbetet på många sätt, det är viktigt att hela tiden övervaka marknaden, som ofta svänger snabbt, och att alltid se till att befinna sig i händelsernas centrum.

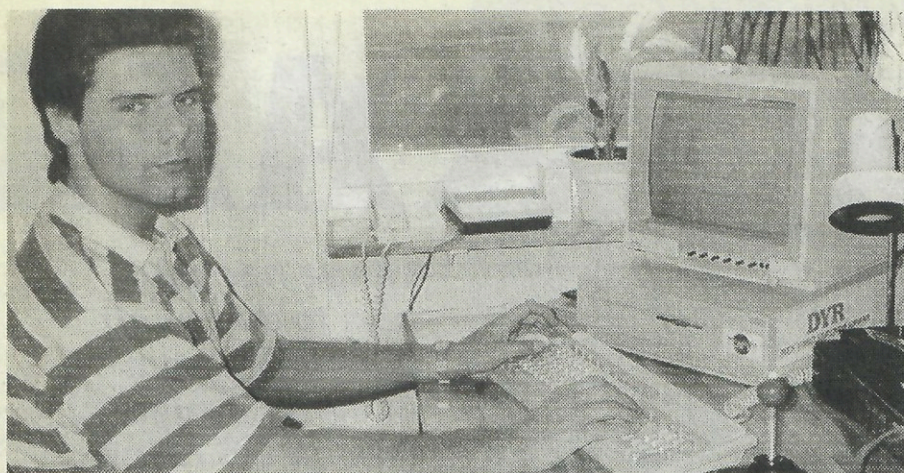
Nyckelordet är Timing

När ett nytt spel ska lanseras är det många olika faktorer som spelar in och det är inte bara att slänga ut spelet i affärerna vind för väg. "Timing" är nyckelordet för att en produkt skall uppnå ett lyckat säljresultat och för att alltid veta när det är bästa möjliga tidpunkt att släppa ut ett visst spel har Team 17 en ständig bevakning av industrin. Ett spel som släpps vid fel tidpunkt kan komma att bli en säljflopp även om det egentligen är en mycket bra produkt. En anledning till detta kan vara att marknaden råkar vara tillfälligt mättad på just den typen av spel då man släpper det.

Stora världshändelser kan också påverka produktionen. Spel som återspeglar verkligheten är ofta mycket populära, till exempel sålde de spel som var baserade på "Kuwait kriget" enormt bra precis efter Saddams nederlag. Många personer vill kunna identifiera sig själva med de olika spelkaraktärerna och därför är det av stor vikt att miljöer och identiteter i spelen är så realistiska som möjligt. Det gäller alltid att, på bästa sätt, kunna tillgodose spelarens önskningskrav.

En annan del av denna konst är att den hela tiden styrs av så många psykologiska effekter och detta tycker jag är både facinerande och intressant. Musik, färger och bildvinklar påverkar spelaren enormt mycket. Detta kan man utnyttja för att skapa mer känsloladdade spel. Det faktum att större delen av världen befinner sig i en ekonomisk kris har inte påverkat spelmarknaden negativt, tvärtom faktiskt, Tadic ler lömskt, det säljs mer spel än någonsin och det tror jag beror på att folk flyr den bistra vardagen och kastar sig in i fantasins värld.

-Att se ett spel växa fram från en enkel idé till ett komplett grafiskt skådespel är alltid lika facinerande. För den oinvigde kan ett datorspel se ganska enkelt ut, men det ligger faktiskt oänd-



ligt mycket slit bakom en produktion. En ide växer fram hos någon av oss, ofta baserad på ett behov på marknaden, och sedan presenteras idén för resten av teamet. Det är mycket viktigt att det råder fullt samförstånd redan från början mellan alla inblandade parter, om något skulle missuppfattas finns det en stor risk att man blir tvungen att avbryta produktionen och börja om från början.

Grafiken viktig

När alla är ordentligt informerade startar arbetet. Grafikerns uppgift är att skapa miljöer och stämningar, rita bakgrundsmotiv, skildra platser med mera. Att man lyckas fånga rätt atmosfär är mycket viktigt, just bakgrundsgrafiken spelar en avgörande roll för spelets hela karaktär. Förutom att utforma dessa passande miljöer är det även grafikerna uppgift att skapa spelets huvudrolls innehavare och hans eventuella fiender.

Allt det grafiska arbetet som utförs görs i ritprogrammet DeucePaint.

Musiken spelar också den en avgörande roll i spelets hela framtoning, många inser tyvärr inte villken genomslagskraft musiken har i dessa sammanhang. Kompositörens uppgift är givetvis att komponera passande musik, men det är även viktigt att han backar upp handlingen med de rätta ljudeffekterna. Tidigare har detta inte varit så viktigt eftersom tekniken inte tillåtit

några större musikaliska utsvävningar, inte heller har man tagit hänsyn till den positiva effekten hos detta media. Med hjälp av musiken kan man illustrera platser, skapa stämningar och känslor. Musiken kan också framhäva olika egenskaper hos spelets karaktärer.

Programmerarens uppgift blir sedan att sammanfoga grafikerns olika kreatioener i ett förutbestämt mönster. Jag programmerar numera alla mina spel i programspråket Assembler. För att det inte skall bli misslyckat krävs det att den höga kvaliteten bibehålles, alla rörelse och förflyttningsmoment måste flyta i en mjuk och naturlig takt. Här gäller det verkligen att man är noga och inte stressar.

Ett av de avslutande momenten för programmeraren blir att addera ljudeffekter och musiken till det ljudlösa spelet. Hela denna tidsödande och omständiga process tillhör en spelprogrammerares vardag, att producera ett spel i klass med de som görs av Team 17 tar cirka 6 månader. Under denna tid jobbar samtliga i teamet mycket hårt för att inte spräcka den utsatta deadline som bolaget satt ut.

Producenten övervakar hela tiden arbetet och ser till att alla pusselbitar faller på plats.

Fick min första dator vid 9 år

Oftast börjar intresset för datorer i unga år, det

gjorde det även för mig. När jag var 9 år fick jag min första dator, då visste jag knappt hur man satte på den, men tack vare envishet och nyfikenhet lärde jag mig snabbt allt om denna förhållandevis enkla burk. Jag avancerade genom de olika hemdatormodellerna och jag lärde mig hela tiden mer och mer om datorns sätt att jobba och tänka. Slutligen fastnade jag för Amiga. Mitt mål var hela tiden att bli programmerare och när jag köpte en Amiga 1000 skapade jag en hel drös olika program, demos och musikmjukvara till den. Jag åkte runt på olika mässor och visade mina program och jag märkte redan då att responsen var bra. Mitt verkliga genombrott som spelprogrammerare kom dock något senare då spelen Miami Chase och Full Contact släpptes.

Dessa två budget spel arbetades fram i samarbete med Peter Tuneby. Full Contact låg länge som etta på budgetlistan och för att vara en ny programmerares andra produktion var detta en mycket attraktiv merit.

Många datorintresserade ungdomar drömmer säkert om att bli spelkreatörer, detta är faktiskt inte helt omöjligt, givetvis är det inte lätt och det är en tung och knagglig väg man måste gå men om man bara är utrustad med en stark vilja och ett stort tålamod är möjligheten att lyckas förhållandevis stor. Det är en hård konkurrens och det är viktigt att man inte låter sig hejdas av detta. Som spelkreatör slås man faktiskt med världseliten av programmerare, det är ju en stor internationell marknad, man måste tro på sig själv och inte vara rädd för att visa framfötterna.

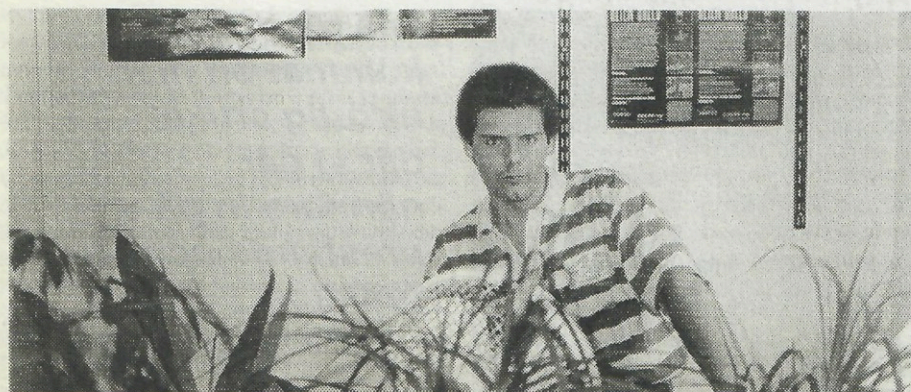
Det avgörande är dock alltid att man har en bra grundide. Vårt senaste spel, Project X, blev en stor succé när det släpptes och det är en produkt som vi alla är mycket stolta över. Project X är ett snabbt shoot em-up spel och det är ju ingen originell programidé. Men hemligheten bakom framgången med det är att alla rörelsemoment är perfekta och att de flyter på utan några störningar.

Den grafiska designen är som sagt också viktig och i Project X märks det att vi lagt ned ett stort arbete med just den biten. En annan sörsljare från Team 17 är Alien Breed som släpptes före Project X, detta gick så pass bra att teamet nu beslutat sig för att göra en budgetversion av det. Det nya spelet släpps inom kort under namnet Alien Breed special edition -92.

I januari släpper teamet också en produkt som många väntar på med stor spänning, nämligen Superfrog. Detta är ett stort och avancerat spel som killarna jobbat länge med. Superfrog är ett plattformsspel på 50 Hz, grafiken är vacker och genomtänkt och scrollingen är super snabb.

Supergrodan som heter Chuckie råkar ut för en mängd problem och faror under spelets gång men hans huvudsakliga uppgift är i korthet att rädda sin älskade grodtjej. Superfrog har även ett stort inslag av humor och spelet kommer med stor sannolikhet att förstärka Team 17s redan så goda rykte.

Text & Foto: PressLink



AMOS hörnet

Hepp! Det är dags för ännu en AMOS sida! Japp, ovanstående kommentar är helt korrekt. Denna månad, och ett par framåt, kommer jag för att förgylla varje AMOS programmerares liv. Den här gången ska jag tjabba om fonter, och sådant. Vad väntar vi på? Inget? Bra, då sätter vi i gång med detsamma!

Som sagt var så skall denna månads artikel handla om fonter (typsnitt, stilar...). Det går ju, som kanske bekant, att byta fonter i AMOS. Men för att kunna göra detta måste man ha "Fonts" biblioteket samt lite fonter på disketten.

Skulle du nu inte köra AMOS från diskett utan från hårddisk så kan du skratta dig lycklig, för då har du antagligen ett maffigt fontbibliotek någonstans på HD:n. Men kör du från diskett så får du lägga in lite fonter. OBS! Gör detta på en säkerhetskopia av säkerhetskopian, så du inte fördärvar en massa viktig data.

Till att börja med kan du ta bort en del onödiga program, som du inte behöver. När du gjort detta skapar du bara ett bibliotek som heter "Fonts" på AMOS disketten. Detta gör du enkelt genom att skriva i Shell:

Makedir AMOS:Fonts

Och detta funkar, som varje människa med något annat än vakuum mellan örona förstår, endast om din AMOS diskett heter AMOS. Kopiera sedan in någon font till biblioteket. Detta kan du säkert. Men det är bäst att ta det också, så att nybörjare förstår.

Skriv bara:

```
Copy WorkBench1.3:Fonts/Diamond#?
AMOS:Fonts ALL
```

Om allt funkar ska du nu ha en font på AMOS disketten.

För att göra det hela lite enklare nu, så kan du ladda in AMOS. Jag väntar... Klar? Bra, då fortsätter vi!

Innan man kan använda någon font i ett program så måste man ladda in fonterna. Detta gör man genom att använda kommandot

Get Disc Fonts

Om man av någon konstig anledning skulle vilja använda det fula typsnittet Topaz, så ligger det som bekant i ROM. Och då skriver du bara:

Get Rom Fonts

men det ska vi inte använda nu.

När man ska sätta på ett typsnitt så använder man:

```
Set Font
```

Set Font har bara en parameter, och det är ett nummer. Numret är vilken font du vill använda. När du t.ex. vill sätta på Diamond, så skriver du (om jag inte minns helt fel) Set Font 3.

Men hur visar man nu typsnittet? Ja... Smarta Europress har gjort så att man inte kan använda Print. Mycket klyftigt... Så man blir tvungen att ta till Text

Syntaxen för Text är:

```
Text <X-Position>, <Y-Position>, <Sträng>
Strängen är en text sträng typ ABCS, TJS, "Hepp! Hipp!" o.s.v.
```

Aha! tänker den smarte. Man kan ju inte skriv ut siffror och tal! Alltså adjöss med en snygg poängräknare. Det trodde jag med först, innan jag upptäckte kommandot Str\$()

Detta konverterar tillfälligt en talsträng till textsträng. T.ex.

```
Str$(SCORE)
```

Så nu kan du skriva ut poängen med text, genom att t.ex. skriva:

```
PLÄJER_OAN_SKÅRE=543
```

```
Text 10,20, Str$(PLÄJER_OAN_SKÅRE)
```

Om man nu inte vill ändra fonten utan bara ändra lite med den vanliga fonten, som att sätta på fetstil, kursiv m.m. så kan man använda Set Text <n>

där n är något av nedanstående nummer.

0 = Normal	4 = Kursiv
1 = Understruken	5 = Understruken och Kursiv
2 = Fet	6 = Fet och Kursiv
3 = Understruken och Fet	7 = Understruken, Kursiv och Fet

Tack och lov finns det tre små kommandon för att ändra utséendet på texten man skriver ut med Print. Dessa kommandon är:

Inverse <On/Off> - skiftar färg mellan pappers- och pennfärgen.

Shade <On/Off> - skuggad text.

Under <On/Off> - understruken.

Det var allt för denna gång... Si jä läjter!

AMIGAZINET

Länge har man hört talas om att det skall komma ut en ny Amiga modell vid namn A1200. Under några få dagar i slutet av

December fick vi möjligheten att testa ett av de första exemplaren som har kommit till Sverige.

Vare sig tiden eller platsen i detta nummer räckte till för att kunna presentera en utförlig test med såpass kort varsel men här följer de första intrycken.

I nästa nummer kommer en mer utförlig artikel där vi går närmare in på prestanda och funktion



/T.J

GA 1200



Ungefär samtidigt som detta nummer ligger ute i butikerna kommer Amigas nya dator, A1200, att finnas ute i de svenska butikerna. Datorn kommer att släppas samtidigt över hela europa till ett pris som ligger ungefär 1000:- över vad en Amiga 600 kostar i dag.

Ryktena om denna nya maskin har varit i omlopp en längre tid men informationen från Commodore så gott som obefintlig. Trodde vi att Commodore skulle släppa en 2 Mb, 32-bitars, 68020-baserad Amiga för ett pris understigande 5000:-? Tja, dessa mer avancerade kretsar kostar ungefär samma som de äldre, teknologin har gått framåt och blir allt billigare. Det som mest har förvånat omvärlden är att mjukvarufremställarna har legat så långt framme i att utveckla program som tar vara på A1200:ans extra grafikkapacitet. Redan i oktober visade t.ex. Electronic Arts upp en ny 256 färgers DeLuxe Paint IV AA och såväl Gremlins som System 3 kunde visa upp nya versioner av sina spel Zool respektive Putty. För tillfället arbetar såväl Mindscape

och MicroProse som Ocean och Psygnosis på sina nya A12000-spel. Det ser alltså rätt bra ut när det gäller mjukvaruföretagens intresse för denna nya dator vilket är av stor betydelse för att en lansering av en ny datormodell skall bli lyckad.

En annan fördel som talar för A1200 är att man har byggt in en möjlighet att låta de avancerade kretsarna emulera de äldre specialtillverkade. Genom att hålla nere de båda musknapparna när datorn startas upp kan man välja mellan vilka kretsar som skall aktiveras. Detta innebär att betydligt mer än 60% av äldre program för t.ex. A500 kan köras direkt på A1200 utan problem.

Även när det gäller hårdvara till A1200 så har tillverkarna visat stort intresse. GVP har t.ex. planer på att förse A1200 med en serie produkter inom de närmaste tre månaderna. Då handlar det om en 85Mb IDE-hårddisk för ca 3100:-, ett 68030 acceleratorkort i prisklassen ca 3500-4500:- som kan expanderas med 4 Mb SIMM-kretsar till 4, 8, 16 eller 32 Mb RAM och där det finns plats för ytterligare en co-processor. Dessutom kommer en

32-bitars 4Mb (expanderbar till 8Mb) bestyckad RAM-expansion med plats för co-processor samt med ett SCSI-interface och d:o kontrollor, även detta tillbehör i prisläget 3500:- till 4500:-

Utsidan:

Som vi nämnde i ingressen så fick vi händerna på det första exemplaret av A1200 strax för jul. Under några få hektiska dagar hade vi tillfälle att samla alla intryck varav vi kan förmedla de första i denna artikel.

Om vi börjar med det man ser först, utsidan alltså, så har A1200 fått samma utformning som A600 fast med ett helt nytt tangentbord. Vidare är A1200 bestyckad med Kickstart 3.0 (32 bitars Kickstart). Visste man det inte så skulle man inte märka att det inte var KS2.04.

Förändringarna är små men märkbara. A1200 kan nu läsa och skriva PC-disketter, man kan ställa in vilket språk datorn skall använda vid kommunikation DATOR->ANVÄNDARE och mycket mer, som vi kommer att kunna berätta om i nästa nummer.

Inbyggt IDE-interface

Likt A600 har A1200 ett inbyggt IDE-interface som klarar av att hantera upp till två hårddiskar och PCMCIA anslutning. A1200 är även förberedd för en matteprocessor, dessvärre måste en sådan ytmonteras så det är inte bara att gå och köpa en krets och stoppa i den i någon ledig sockel. Det som kan skapa vissa kompatibilitetsproblem bakåt till den vanliga amigorna är att A1200 levereras med en 68020 processor som klockar 14.2 MHz. Bara dubbelt så snabb tänker man, men den känns betydligt snabbare än så när man plågar den med vektorer och andra beräkningar.

Fat AGNUS och GARY har fått lämna plats till de nya AA chippen ALICE och LISA som klarar av att visa 256 färger på en skärm ur en palette på 16.8 MILJONER.

Ljudet har de inte lagt ner något arbete på, det är de vanliga 4 ljudkanalerna som nu börjar bli lite för få. Processorn och Co-processorerna är numera 32 bitars och har därför fått en till två Mb 32 bitars chipminne, så nu har vi helt plötsligt fått fyra klasser på minnet (FAST 16bit, FAST 32bit, CHIP 16bit och CHIP32bit). Man kan ha alla dessa minnes typer samtidigt utan någon konfiguration.

I nästa nummer av SHN kan vi presentera ett mer utförligt material om A1200, Hur ser datorn ut inuti? Vilka program har vi kört på den, är datorn verkligen så snabb som man har lovat? Missa inte nästa nummer!

Jesper Ekberg/Ulf Selstam

Fallna Änglar - Äventyr till Kult

Fallna Änglar! Så heter den nya modulen till rollspelet Kult. Vi har läst och begrundat.

Detta är det första separata äventyr till Kult som inte har lagts i stor låda. Det består av ett normalstor häfte, samma storlek som Äventyrsspelets övriga produkter. Layouten är den man börjat vänja sig vid medan illustrationerna är tillverkade av Patrik Magnerius.

Som vanligt är det Gunilla Jonsson och Mikael Persén som har satt samman äventyret och eftersom detta par också skrivit grundreglerna så har man lyckats klämma in alltsammans inom de regler som gäller för ett rollspel av Kults kaliber.

Miljön denna gång är New York. Förutom själva äventyret så innehåller boken också en beskrivning av storstaden sedd ur Kultperspektiv. Jag har inte haft nöjet att besöka "The Big Apple" men jag tror att man töjt verkligheten till förmån för spelet.

"Inget av det som finns beskrivet i Fallna Änglar har någon som helst anknytning till verkligheten, utan är en miljöbeskrivning av det mer suspekta slaget för att skapa en intressant rollspelsmiljö"

Med ovanstående brasklapp vill man gardera sig det är nog bäst. Det New York som beskrivs i modulen ligger förhoppningsvis långt utanför den stad som bebos av stadens innevanare.

Snårskog av intriger

Spelarnas uppdrag är att besöka en nära vän, en kvinna som regisserar avantgardistisk teater. Hon har en mycket speciell bakgrund



och snart skall spelarna (som vanligt) kastas in i en snårskog av intriger och sällsamheter.

Ja just det! Sällsamheter! Fallna Änglar är nog det minst slaskiga äventyr jag sett till Kult. Vampyrer och dödsmagiker finns där men de är mer småputtriga än vidriga. Jag vet inte om författarna har lyssnat till kritiken mot Kult eller om de helt enkelt bara ville tona ned på ruskigheterna.

Resultatet har därför blivit ett äventyr som är en smula blekt. Jämför man det med det tidigare utgivna äventyret; Den Svarta Madonnan så blir det extra tydligt. Även om det finns vissa enstaka passager som purgatoriet på slutet så är detta inte ett av de bättre tillbehören. Alla har rätt till svackor och tyvärr är detta Kults.

Kanske man borde orda mer om intrigen men det finns vissa överraskningseffekter och det värsta jag vet är att få reda på allt när jag läser recensioner. Därför tiger jag i mina egna.

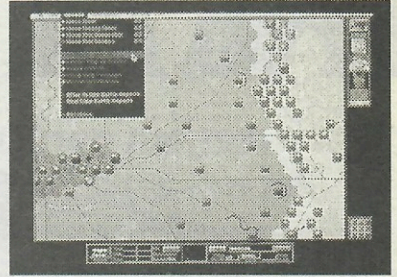
Fallna Änglar är till för entusiasterna. Övriga tillråds att skaffa Den Svarta Madonnan i stället. Lite dyrare, men mycket mycket bättre.

En liten rättelse:

I nr.9 recenserade vi Mörkrets Legioner. Där råkade jag påstå att Peter Andrew Jones hade illustrerat äventyret. Detta var fel. Han hade endast ritat omslaget. Det var Peter Bergting och Jens Jonsson som hade tecknat de övriga bilderna. De är välgjorda och vi ber härmed om ursäkt för de uppgifter som vi tidigare har spridit.

Clas Kristiansson

SAXAT FRÅN PRESSRELEASER



V For Victory, del två

Electronic Arts lanserade under märket Three Sixty del två av serien V For Victory. Denna del som heter V for Victory Velikiye Luki kom för PC och Mac under slutet av förra året.

För den som inte är historiskt bevandrad så kan nämnas att Velikiye Luki är en rysk garnisonstad i Sovjet som utgjorde en strategiskt viktig punkt för den tyska krigsmaskinen under vintern 1942-43

Precis som tidigare har man i serien V for Victory använt sig av ett användarinterface av typ "peka-och-klicka".

Spelet erbjuder spelaren en autentisk karta i färg över centrala och norra Sovjet. Man bjuder på över 12 olika terrängtyper inklusive berg, skog, sjöar och floder, nio olika stridsmodeller kan man välja mellan och över 600 militära enheter fördelade på nio huvud- och 60 undergrupper. Spelaren kan välja mellan sju olika scenarier i varierande svårighetsnivå.

Priset ligger på ca 395:-

PGA Tour Golf II för Sega Megadrive

Under februari kommer så en Megadriveversion av spelet PGA Tour Golf II. Detta spel har redan sålts i över 500000 exemplar i diverse olika format och nu har alltså turen kommit till spelkonsollerna.

Spelet, som kommer att kosta ca 495:- och bjuder på ett flertal olika golfbanor, har en del nyheter att erbjuda. Hit hör t.ex. fyra olika golffigurer mot tidigare en, förbättrade ballegenskaper och en betydligt förbättrad grafik med bl.a. banvegetation och detaljerade bunkers. Nytt digitaliserat ljud och syntetiskt tal bidrar till atmosfären



Oktober v. 2

Veckan började med ett rent experiment. När man sitter och programmerar så undrar man ofta om detta är det sista man gör på just den datorn. Då funderar man också över alla de finesser man ännu inte använt. En sådan finess är metoden med dubbla spel-skärmar med vilken man kan få två bakgrunder med begränsat antal färger som scrollar i parallax. Jag började därför fundera på hur pass besvärligt det skulle vara att tillverka två skärmar, hur de skulle se ut och om spelet skulle bli snabbare eller långsammare än när man körde det med 32 färger. Min första förvånande upptäckt var att man inte behöver använda sig av 6 bitplan för att få dubbla spelplaner. Jag har alltid trott att två stycken spelplaner med sju färger var standard men manualen visade ett jättelikt diagram som visade att man kunde ha allt från två till sex bitplan. Ju lägre antal desto färre färger. Det var mycket praktiskt. Använder jag fem bitplan så tar inte det mer minne än vad jag redan använder och tre färger räcker gott och väl till bakgrunden.

Jag kopierade all kod till en ny mapp i PC:n för att inte förstöra det jag redan gjort. Detta är ju bara ett experiment. Idén var ju bara att få en Uridiumversion med dubbla spelfält och skräpgrafik. Detta tog mig ungefär en och en halv dag. Jag var tvungen att ändra alla plot-och scroll-rutinerna och copperlistan för bygg-rutinerna och en andra kartbyggarutin för bakgrunderna. Eftersom jag bara fixade runt med grafiken genom att plocka de första tre bitplanen från de fem i originalet så fick jag en hel del oväntade resultat. Vissa originalfärger blev transparenta och visade mer av bakgrunden än vad jag hade räknat med. Parallaxeffekten blev extra tydlig på detta sätt.

De som såg denna nya version var vederbörligt imponerade så därför tror jag att det kan vara värt att gå vidare med denna idé och städa upp grafiken ytterligare och kanske t.o.m. konvertera den till tre bitplan. Detta ger mig en del håll i titelskärmen eftersom jag redan har gjort plasmaskärmen och den tredimensionella font-

ARKAD

REVIEW

Dagbok - Uridium 2

Del 3

Av: Derek dela Fuente och Andrew Braybrook

en med hjälp av 32 färger och här kan jag inte gå ned till endast 7 färger.

Jag fick då den idén att, genom smart programmering, kunna få programmet att bestämma sig om det ville ha 32 färger eller dubbel bakgrund och därefter arbeta efter detta.

Alla rutiner skulle inte bli tillgängliga i båda moder och själva spelet skulle inte kunna gå att köra i 32 färger och detta gäller också det som jag kallar "resident grafik", det som är lika från nivå till nivå. D.v.s. spelarens skepp och kulorna vilket endast kan ha sju färger. Att uppfinna ytterligare 24 är knepigt och jag vill inte ha två versioner samtidigt. Minnet är begränsat och jag vill ha så mycket variation som möjligt.

Nästa knepighet är att skapa en palett med bara sju färger där en måste vara svart och en vit, eller åtminstone nästan svart eller vit.

Det är vid dessa tillfällen som man undrar varför grafiker lägger alla färger slumpmässigt i paletten. En programmerare skulle lägga dem i färg- eller kontrastordning och på så sätt manipulera dem för att kunna skugga. Vad rör sig egentligen i grafikernas hjärnor??

Appropå grafiker så har Philip sagt upp sig. Detta var inte enbart dåligt. Det var länge sedan han tillverkade vad jag bad honom om. Nu kanske jag slipper gräla med honom.

Oktober v. 3

Jag har ännu ej fått fram någon palett som jag är nöjd med så detta får mig att undra om jag inte skall behålla originalet med 32 färger. Jag måste bestämma mig fort eftersom jag inte kan utveckla båda versionerna. Varje gång jag nu hittar en lus så måste jag rätta till den två gånger. Förr eller senare kommer jag att missa någon så en av version-



erna är tvungen att skippas. Mark Bentley har tagit över grafiken och det första han skall tillverka är en palett med sju färger som jag kan arbeta med.

Jag har tillverkat några varianter av den dubbla bakgrundskärmen; lite olika parallaxhastigheter, den undre med tre färger kan nu köras över toppskärmens sju. Jag kan också köra en bakgrund individuellt, kanske som en enda gigantisk slutväktare.

Om någon minns originalet på C64 så fanns det där en slutväktare i form av ett gigantisk slagskepp som sakta löses upp när Mantan flyger över den. Hos C64 fanns det en speciell finess som man inte tog med till Amigan och det är synd. (Nähä! För synd är något helt annat - Attle)

C64ans textmode gjorde att man kunde uppdatera pixels av ett helt teckens storlek bara genom att uppdatera en enda byte. På Amigans gigantiska bitmappade skärm går det åt mycket arbete att göra detta. Därför planerar jag en ny slutsekvens.

Kameran skall visa slagskeppet på avstånd allt medan mantan åker sin väg och sedan exploderar slagskeppet. Mantan kommer närmare, går in i hyperrymden och sedan är det

dags för nästa nivå. Så är det menat i alla fall.

Vi har nu en testpalett och Mark har konverterat alla de gamla 32 färgerna till sju stycken så att jag skall kunna sätta samman en demodisk och visa folk. Jag behöver åsikter som kan förbättra spelet. Vi behöll de orange-röd-gula nyanserna så att vi skall kunna rita ut explosionerna ordentligt. Vi har också plats för några blå nyanser.

Oktober v. 4

Om inte någon kommer upp med en god orsak till att byta tillbaks till det gamla 32-färgs systemet så byter jag nu till sju-färgs varianten. Det är förmodligen lika bra att spara koden till något kommande spel. Förmodligen kommer nog dessa också att se snyggare ut med dubbel bakgrund.

Några få delar måste modifieras om för att passa in. När Mantans bomber för missade topplagret så drev de rakt ut i rymden. Nu får de falla ytterligare ett stycke så får vi se om de träffar bakgrunden i stället.

Jason har totat ihop några fler melodier till spelet som jag håll-

Uridium 2

(Forts. fr. föreg. sid)

ler på att testa och han har dessutom gjord nya samlingar av några ackord vilket låter bättre, sparar ca: 60K och dessutom ger oss en möjlighet att förbättra talsyntesen.

Nu har jag också arbetat med robotdelen av spelet. Jag har tillverkat ett smältande grafikset som skall läggas över bakgrundsgrafiken när den börjar försvinna. Jag har tänkt mig att hela nivån skall smälta bort när generatorerna blåser upp. Då tvingas man också att röra sig hela tiden.

Detta är dock baserat på blockgrafik och det måste gå så pass snabbt att detta inte märks. Då blir det tyvärr så snabbt att det inte går att spela. Alltför många sprites gör också systemet överbelastat.

Slagskeppsexplosionen blev inte särskilt snygg. Därför har jag försökt att smälta på en icke scrollande skärm som visar har slagskeppet sakta försvinner. Jag testade detta på bägge parallaxskärmarna men återigen blev systemet överbelastat.

Oktober v. 5

Jason har modifierat den gamla trogna ljudrutinen. Vi beslutade att man skulle kunna stoppa en melodi, starta en ny och sedan fortsätta den gamla där man slutade. Detta ger musikern en möjlighet att t.ex. lägga in melodin från bossen mitt i huvudmelodin. Själv använder jag det för att kunna spela en fanfar varje gång man pausar spelet. Alla våra tidigare spel fortsätter melodin när man pausar men utan volym så de börjar inte på samma plats.

Jag plockade ut attackmönstren från det gamla C64-spelet och konverterade dem till det nya formatet, sedan rensade jag bort duplikaten och lade till min egen upp-och-ned-rutin.

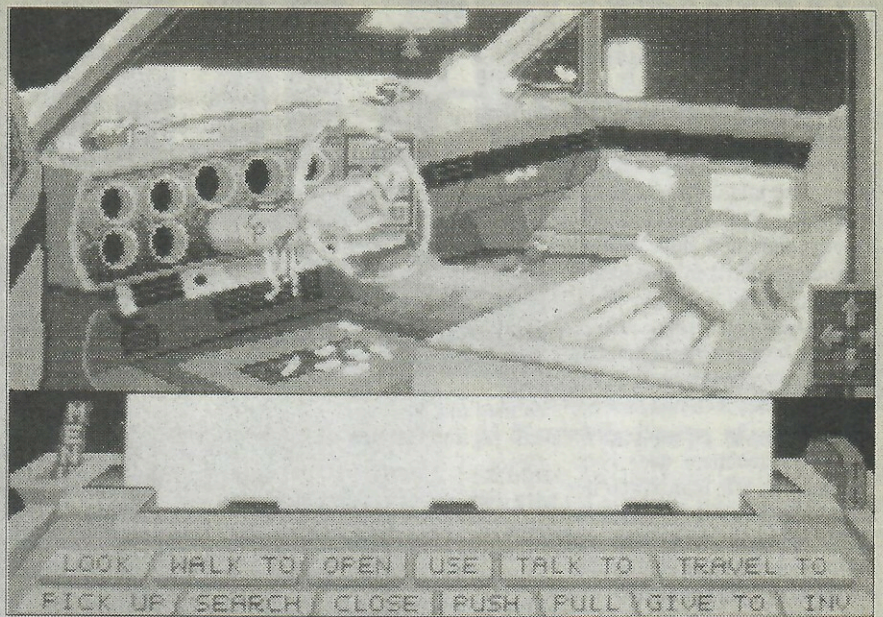
Det gjorde jag två gånger bara för att det var så kul. Tja, i själva verket var det så att jag råkade skriva över lite gammal kod av misstag.

I fem månader har jag nästan med religiös envetenhet gjort dagliga backupkopior, så glömmar jag det en enda dag och så händer något sådant här.

Tanken bakom det hela var att jag vill att folk skall få prova det nya spelet med de gamla anfallsmönstren. Jag vill se hur pass tufft det är. Det är tufft.

November v. 1

Jag har börjat arbeta på en liten karta, inbyggd i styrpanelen. Problemet med Uridiums slagskepp är att de är mycket långsmala så en karta blir antingen oproportionell eller väldigt liten. Förmodligen blir det en scrollande karta i nederkanten. Att plocka färger direkt från teckenaset är opraktiskt. 16*16 punkter blir till en, vilket bara ger konturerna och skeppets väggar.



The Dark Half

Något säger mig att ingen kommer att minnas detta spel om tja, ca ett halv-år.

Spelet bygger på en film som bygger på en roman av Stephen King och är ungefär lika rysansvärt som valfri ledarsida i någon våra större dagstidningar. T.o.m. Niklas Strömstedts senaste skiva ger mig värre frossbrytningar, men så är jag musikalisk också.

Historien handlar om skräckförfattaren Thad Beaumont. Den bygger även på teorin att varje människa har ett ondskefullt alter ego, eller en svart motsats. I detta fall har Thads onda halva manifesterats i skräckförfattaren George Stark som samtidigt är det alias som Thad använder när han skriver skräckromaner.

Spelet börjar med att Thad har fejkat en begravning av Georg Stark. Vad han inte vet är att hans onda tvilling, som också är Georg Stark, har begått ett antal mord. Eftersom Georg liknar Thad får naturligtvis Thad skulden och "The Game is Afoot", som tysken säger.

Hela bakgrundshistorien är alltså så trovärdig och intelligent som man alltid kan förvänta sig hos Stephen King (ironi).

Problemet med såväl historien som spelet är

att det inte kan framkalla ens den minsta rysning utmed ryggen. Jag struntar i såväl Thad som människorna runt honom.

The Dark Half lider av äventyrsspelens största förbannelse. Det är inte kusligt eller spännande. Det är bara tråkigt.

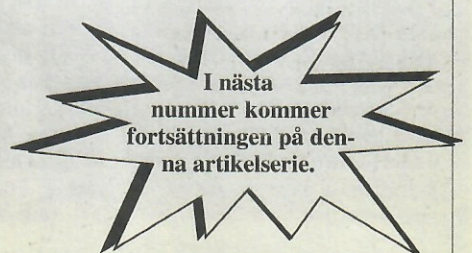
Att sedan användarinterfacet liknar en usel kopia av det som Lucasfilm använder gör inte saken bättre. Epigoneriet ligger m.a.o. som ett intensivt mjällmoln över såväl spelbarhet som intressant bakgrundshistoria och detta gör att man inte gärna återvänder. Det finns bättre äventyrsspel. Finns det sämre?

Clas

Fakta & Betyg

Tillverkare/Förlag	Capstone
Datorer:	PC
Version i test:	PC
Grafik:	75
Ljud:	60
Spelidé:	40
Spelvärde:	40
Beroendegrad:	30
Medel:	49

Torsten-faktor

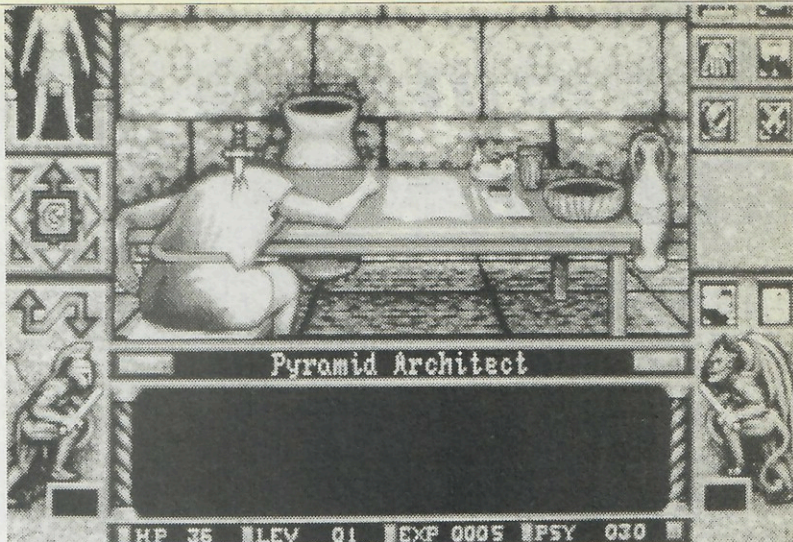


Jag har lånat en tonkontrollspedal till Jason. Han vill inte använda sin egen röst till talsyntesen så vi säker dess ton för att förkläda den. Han har 100K att leka med.

Sista halvan tillbringade jag i Frankrike och SuperGames Show 92 i Paris. Även om besöket var kort så var det trivsamt.

Waxworks

Om jag inte missminner mig så skrevs det ett Waxworks-spel redan för Spectrum och C64. Mysterious Adventures tror jag att företaget hette. I vilket fall som helst kan man läsa om detta i den lilla copyrightrutan på baksidan av kartongen till detta spel. Sedan dess har dock undertecknad spelat många äventyr och jag kan absolut inte påminna mig om det finns några likheter mellan spelen.



Näväl och emedan! 1992 års Waxworks är en blodig historia. Det är skapat av samma gäng som gjorde Elvira och tyckte ni det spelet var blodigt så är det igenting mot vad som väntar er i detta skräckscenari. Blodet flyter i såpass vida strömmar att golvet var alldeles kladdigt efteråt.

Bakgrundshistorien handlar om en tvillingbror till huvudrollsinnehavaren. Hans namn är Alex och han försvann i en gruva för 20 år sedan.

Mot alla odds lever han fortfarande och nu är det spelarens uppgift att befria den stackars tvillingen.

Ytterligare en släkting, en viss

Onkel Boris har precis tagit ned skylten. Onkeln hade en makaber samling av vaxdockor i mängder av scenarion och det är bland dessa som äventyret utspelas.

Ett traditionellt äventyrsspel är detta inte. Snarare kan man kalla det för ett rollspel i äventyrsdräkt. Erfarenhetspoängen finns där och så även spelarnivåer och "HitPoints". En stor del av spelet utspelas i korridorerna och liknande som man ser ur första persons perspektiv. (Jfr Dungeon Master och Knightmare)

Här och var dyker det upp något slemmigt monster och man får börja trycka musknappen med hög fermitet. Vinner man är allt ok. I bland kan man t.o.m. hitta något vapen som förbättrar ens chanser i kommande konfrontationer.

Förlovar man däremot så visas, på skärmen, ens död i vacker fyrfärg. Dessa bilder är inte roliga. Å andra sidan hade varit avsedda att vara roliga så hade man hitta små skämt här och vad. Nu hittar man bara blod och andra kroppsvätskor samt tarmar, skelettdelar och andra inre organ.

Spelet kan, med bestämdhet, rekommenderas anatomistudenterna.

Övriga får väl undvika att dö i spelet. Förutom de gruvliga dödsscenerna så är detta nämligen ett välgjort och stundtals underhållande rollspel. Grafiken är hyfsad. Visserligen hoppade paletten överstyr några gånger vilket gjorde att man jag fick ladda in spelet på nytt men för övrigt finns det inte mycket att klaga på.

Det skulle väl i så fall vara det faktum att den parodi på "musik" som programmerarna lagt in i PC'ns parodi på högtalare inte gick att stänga av. Men kanske bara var ett sätt att ytterligare skrämja spelarna?

Clas

Fakta & Betyg

Tillverkare	Accolade
Datorer:	PC
Grafik:	90
Ljud:	60
Spelide:	90
Spelvärde:	90
Beroendegrad:	90
Medel:	84

Torsten-faktor



Månadens speltips:

Zelda

för Super Nintendo

Ett av de bättre rollspelen som skapats på senare tid är Zelda för Super NES. SHN:s Super NES-testare Fredrik Alfredsson avslutade spelet och ställde samman följande speltips.

Detta är ingen beskrivning över varje fälla eller varje klurighet som spelet innehåller. Lite roligt skall ni väl få ha själva. I stället hade vi tänkt att beskriva spelets historia och dess huvudsakliga flöde. För detaljer hur saker och ting fungerar bör ni också hårdstudera bruksanvisningen.

Spelet börjar med att man befriar den tillfångatagna Zelda. Detta sker i det centrala slottet i mitten av kartan. När detta är klart så är det dags att finna Eremiten. Han har visserligen varit bosatt i byn men nu har han tagit sin tillflykt till ett hus i de östra delarna av landet.

Eremiten vill gärna att man bevisar sin värdighet genom att plocka på sig tre magiska medaljonger. Den första finner man i ett slott i närheten av Eremitens bostad. Har man väl hittat den och pilbågen som ligger i samma slott så kan man återvända till Eremiten för att få Pegasusskorna.

Passa nu på att använda skorna i byn bibliotek och plocka på dig Mudoras bok som ligger där.

Den andra medaljongen ligger i det nordvästra slottet. Här hittar man också en magisk handske som gör att man kan lyfta de ljusa stenarna.

Den tredje medaljongen finns i norra slottet.

Vägen dit går via undervärlden.

I detta slott ligger också kristallku-

lan. Denna behövs för att man skall slippa vara en kanin i undervärlden. Man måste också se till att man får laddat varje medaljong med magi. "Laddplatserna" ligger oftast i närheten av slotten.

Nr 1 ligger i norra bergen. Nr 2 ligger i sydvästra öknerna och den tredje är en smula knepig. Den ligger i en stenring i vattnet i de sydöstra delarna av undervärlden. Dit kan du gå senare. Hämta dock först svärdet i övervärldens nordvästra del. Till detta behövs boken för att tolka inskriptionen på stenen.

Nu är det dags att göra ett återbesök i huvudslottet och återigen rädda prinsessan. Trollkarlens strålar kan man reflektera så att de träffar honom själv. Använd ditt svärd eller häven.

Glöm inte att skaffa simfötter innan du går ned i undervärlden.

Här finns sju slott som innehåller sju kristaller i vilka det finns sju hjälpedor fängna. Vi skall inte slösa spaltut-

rymme på att beskriva dessa sju äventyr i detalj men så mycket kan sägas att varje slott innehåller sitt speciella föremål vilket behövs för att hitta kristallen.

Nu är det dags att konfrontera bossen och det gör man i slutet av huvudslottet som ligger i norr. När man här kommer in i huvudentrén har man tre vägar. Vägen åt höger och vänster leder ned i källaren och där finns en röd rustning vilken behövs i konfrontationen.

Återvänd till entrén och gå upp i mitten. Möt bossen. Han flyr i och för sig till en pyramid med det är bara att följa efter och göra processen kort med honom. Se bara till att du är i full form och har magisk kraft. Det lär du behöva.

Denna korta genomgång ger förmodligen inte alla svar. Vill ni få mer specifika frågor besvarade så skriv till hit. Vi hjälper er gärna att komma vidare i spelet.

Clas & Fredrik

Alone in The Dark

Ah! Det är nästan som i gamla tider när Infocomäventyren dök upp med fullmatade kartonger. Magnetic Scrolls var också fina på att lägga kul saker i spelkartongerna.

Visserligen är det bara en enkel tidning "The Mystery Examiner" man får på köpet men den hjälper till att få upp stämningen.

Detta är ett av de få spel som kommit ut där H.P. Lovecrafts romaner och noveller får tjäna som bakgrund till de vidriga händelserna.

Det börjar nästan vardagligt, för att vara ett skräckscenari. Den enslige farbrodern, Jeremy Hartwood, har dött. Han har hängt sig på vinden. Nu skall hans herrgård undersökas.

Det finns två persona att välja i spelet. Antingen är man Edward Carnby, en privatdeckare på skumt uppdrag, eller också brosdottern Emily Hartwood.

Det finns inte mycket som skiljer dem åt. Kan det var så att speltillverkare är livrädda att bli be-

skyllda för sexism? Då skulle det aldrig falla dem in att ge kvinnliga och manliga spelare olika egenskaper?

Nåväl, mig stör det bara lite att spela en kvinna som sparkar sönder monster i sin närhet.

Det är nämligen inget vanligt äventyr det här. Det vimlar av arkadsevenser och spelet kräver lika mycket av hjärncellerna som av avtryckartummen.

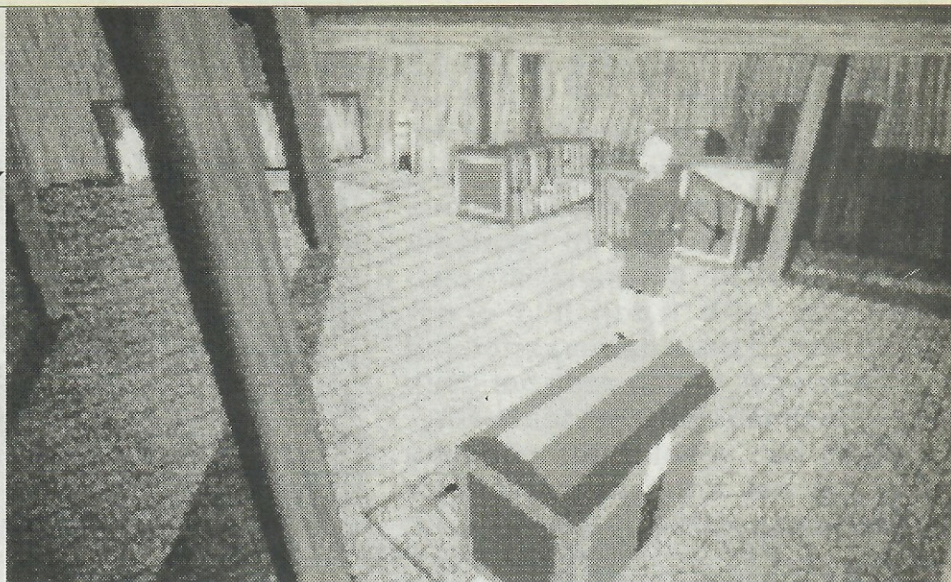
Den figur man rör i spelet är tillverkad av vektorgrafik. Det betyder att de är tämligen grova men de rör sig

otroligt mjukt och fint. Perspektivet fungerar också väl med krympande och växande varelser.

Monstren man stöter på är också skapade av vektorer och det gör att slagsmålen blir otroligt smidigt framställda.

Jag gillar Alone in The Dark. Något lite så ger det mig samma stämning som jag fann hos Dungeon Master även om spelen skiljer sig åt på nästan alla punkter. Vad de har gemensamt är dock en doft av kvalitet.

Clas



Fakta & Betyg

Förlag:	Infogrames
Version i test:	PC
Grafik:	90
Ljud:	80
Spelidé:	95
Spelvärde:	90
Beroendegrad:	90
Medel:	89

Torsten-faktor



PINBALL DREAMS - SPELTIPS

Från Peter "KEI" Andersson kom ett fax angående Digital Illusions flipperspel Pinball Dreams. Han är stor flipperentusiast betraktar spelet som en höjdare. Här är hans speltips:



Ignition

Detta är den tråkigaste banan. Jag råder dock alla att spela på extraboll och sedan använda vänstra rännan för att plocka poäng och destinationer.

Det är inte värt riskerna att spela på Jackpot.

Klarar man över 100 miljoner är det bra. Mitt egna high score ligger strax över men jag slutade snart att spela strax efter.

Steel Wheel

Detta får man säga är en trevlig

banan med övertänkta finesser.

Det bästa man kan göra är att spela på extrawagon och roulett tills dess man får First class Wagon. Sedan man köra runt i mitttrampen - för evigt om man har tålmod. Mitt egna High Score ligger på 250 miljoner men över 200 får anses vara bra.

Beat Box

Detta är en kompakt nivå med många finesser man kan utnyttja. Man bör dock glömma de flesta förutom extraboll, hold bonus och doublebonus. Dessa tre är allt man

Rex Nebular

And The Cosmic Gender Bender

Hala Grisen är namnet på Rex Nebulas trogna rymdskepp. Inuti liknar det ett katstofområde och utanför är det lika illa. Skeppet har nödlandat på Planeten Terra Androgena och det verkar inte sannolikt att Rex någonsin skall få upp det i rymden igen.



Terra Androgena har ett litet problem. Ett historiskt krig har uträderat hela den manliga halvan av befolkningen. Rex är den enda mannen på hela planeten. Eftersom Rex också är det mansgrisigaste som någonsin har trampat ett rostigt rymdskeppsdäck så skulle man kunna tänka sig att allt är upplagt för ett äventyrs-spel som för all framtid skulle hålla alla tjejer/kvinnor/flickor borta från allt vad datorer heter. Och visst är det ett chauvinistiskt spel, åtminstone till en början. Trots allt bygger spelet på en av de mest kladdiga mansdrömmar

som finns. Det är också en av dessa drömmar som är bäst ... just som drömmar.

När Rex ploppas in i den egendomliga Gender-Bender-maskinen så tar dock spelet ny fart.

Jag är mycket dubbel till innehållet i detta äventyr.

Gränssnittet är dock det vanliga. Det som vi vant oss vid i spel från Lucasfilms etc. Det är dock förbättrat och betydligt prydligare än vad man är van vid. Grafiken kunde varit bättre, man har blandat mängder av tekniker såsom bitmappade bilder, scannade porträtt och vek-

torgrafik. Resultatet är en smula blandat. Vissa partier är välgjorda medan andra är en smula suddiga för min smak.

En kul finess är spelets tre svårighetsnivåer. Det innebär att man kan köra igenom spelet i lätt, medium eller svår mode (*Svårmodig???* - *Attle*). Det är en bra idé men den brister i det förhållandet att de olika nivåerna inte skiljer sig åt i någon större utsträckning.

Trots allt är dock Rex Nebular ett av de mest trivsamma äventyr jag spelat under 1992. Det är lite egendomligt på vissa ställen men vem är

inte det?

Clas

Fakta & Betyg

Förlag	MicroProse
Programmerare:	MPS
Version i test:	PC
Grafik:	90
Ljud:	--
Spelidé:	80
Spelvärde:	95
Beroendegrad:	90
Medel:	88.75

Torsten-faktor



behöver för att varva räknaren på mindre tid än 30 minuter. Vill man sedan hålla ordning på poänstillningen är enda möjligheten att spela in allt på video och räkna ut det i efterhand.

Till att börja med skall man alltid ta Hold Bonus genom att gå genom snurran till vänster (laserdisken), låta bollen studsas över till högra flippern och sedan gå runt igen. Hämtar gör man längst ut till vänster.

Efter det är det dags att plocka extrabollar i högra loopen. SNurra sedan i laserdisken tills dess de båda övre pilarna tänts i vänstra rännan. Nu kan man hämta ut bonusdubblingen och upprepa manövern. Vid dubblöering av bonusen får man snabbt många miljoner, miljarder och biljoner. För varje boll måste man dock se till att man först av allt tar Hold Bonus för att behålla densamma.

Det är ingen idé att spela på mit-

rampen (förutom att tända extrabollar). Detta skott innebär alltid risker.

Se också till att alltid ha två varv i laserdisken klara. Då kan man ta Hold Bonus på två skott om man gör något annat som t.ex. spela på extraboll eller leka lite.

Mitt nuvarande Highscore är 209 miljoner miljarder (c:a)

Eftersom detta leder till overflow i poängtavlan vore det bra om programmakarna, nästa gång, ville se till att de minst signifikanta siffrorna ströks, i stället som nu de mest signifikanta.

Nightmare

Tag först 50 miljoner i init, jackpot och superjackpot med en gång. Kör upp högra flippern, studsas på den vänstra, över till den högra och sedan upp igen tills du får superjackpot. Öka bonusmultiplikatorn till 10 och sedan kan du hämta en ex-

traboll i init varje gång.

Spela från den högra flippern till bokstäverna som ökar multiplikatorn och ta spinnern varje gång den tänds. Detta kan ge poängför-dubbling eller extraboll. Ett annat sätt att fördubbla poängen är att använda Nightmare.

Mitt egna High Score är 2 miljarder men ett bra resultat är 500.000.000.

Allmänt

Lär dig kontrollera bollen och låt den studsas mellan flipparna.

Ligger den på fel sida så kan man stöta över den med mellanslag. Om den "rinner" (går mellan flipparna så rör dem inte. Bollen kommer upp igen.

Se upp så den inte studsar på flippens undersida.

När den rinner vid sidorna; lyft flippern och stöt när bollen når kanten. Förvånansvärt ofta kommer den upp igen.

Håll ordning på vad du gör och undvik slumpspel.

Skulle bollen gå i en bana som du vet leder till att den rinner så stöt innan bollen kommer för långt. Ta siktmärken på flippern som lede r till de platser du vill nå. Man kan också använda stöten som en tredje flipper.

Det viktigaste är dock att öva upp en känsla för spelet så att du reagerar intuitivt.

Spelet är inte perfekt. Ordnar man bara poängförfarandet och ser till att det går att lägga på hårddisk så blir jag nöjd.

Ring gärna 013 105206 om det är något annat du undrar över eller vill veta mina senaste High Scores.

KEI



KGB

Detta mycket utmanande och uppfinningsrika interaktiva äventyrsspel kommer från Cryo, Virgins franska dotterbolag.



Man spelar en ung nytexaminerad KGB-agent vid namn Maskim Ruskov och uppgiften är att spåra upp och oskadliggöra korruptionen inom byrån. Det verkliga problemet och spelets mest realistiska del är att alla ens överordnade deltar i allt intigspel så man kan bara lita till sig själv, från det första uppdraget till det sista.

Det finns två saker som skiljer detta spel från övriga äventyrs- och spionspel. Det första är att det är mycket vackert att se på. Dessutom har det ett mycket smidigt interface så det är

mycket lättspelat med en historia som utvecklas blixnsnabbt.

Man rör en "smart markör" över skärmen, vissa områden blixtrar till och detta indikerar att man befinner sig över ett område där man kan använda ett eller flera av verben; Ta, Använd, Se eller Ge m.m. Dessa dyker då upp i en ruta på skärmen.

Träffar man personer dyker det upp liknande dialogrutor och man kan välja mellan flera olika tilltalsalternativ. Dessa rör sig från det rent

oförsämda till vänligt ställda frågor. I vilket fall som helst får man alltid svar på tal.

Spelet börjar på ens egna kontor men det utvecklar snabbt med en resa till Moskva där man har en släkting som det ena eller andra sättet har blivit inblandad i historien.

Det gäller att plocka på sig alla föremål man kan hitta. Man vet inte vad man kan behöva i framtiden så norpa allt som inte är fastlimmat.

En annan finess i spelet är att man kan spela in alla sina drag. Var som helst kan man gå tillbaka

Förhandstittar på

nyheter från Millenium r

Diggers (Amiga/PC kommer i April)
En Lemmingsclone skulle man kunna ta detta

för vid första anblicken. Det är nämligen vad spelet liknar. Eftersom spelet endast var halvfärdigt när vi



såg det så kommer det förmodligen att ändras innan det är klart. Det kan bäst beskrivas som ett minspel på en främmande planet som kombinerar arkadspel med strategi.

Det är inget Science Fictionspel. Orsaken till att man har lagt det på en planet i världsrymden är att ge grafiken full frihet för sin fantasi.

Man styr två gruvbolag och på slutet skall man ha lagt under sig hela planeten och skaffat sig monopol på all gruvdrift.

Det enklaste sättet att skaffa sig monopol är att se till att det inte finns några konkurrenter och det är här den roliga biten med Digger kommer in i bilden. Man kan eliminera alla sina konkurrenter med mängder av olika metoder. En del är ekonomiska och en del är bara elaka. (Är det någon skillnad? - Attle). Översvämning, explosioner och fällor är barta några av de fula tricks man kan ta till. Problemet är bara att motståndaren är ute efter samma sak.

Varje del av planeten bildar en nivå. Man får sig tilldelat en grupp arbetare, var och en med sina personliga karaktäristika. Vissa kan t.ex. ges order att börja gräva medan andra blir redo med dynamiten i fall motståndaren skulle komma alltför nära.

Genom att utlösa en explosion kan man dränka platsen där där motståndaren befinner sig. Med mer pengar följer också möjligheten att köpa bättre verktyg och vapen man kan också lägga ned pengar på experthjälp vilka kan tala om var det är bäst att lägga en ny gruva.

Man befinner sig på en främmande planet. Detta har gjort att programmeraren, vars senaste spel f.ö. var Global Effect, har kunnat lägga in mängder av överraskningar i form av "Aliens" och mystiska växter.

Man kan t.ex. upptäcka att den trevliga gruva man nyss byggt leder rakt ned i en monsterhåla. På så sätt avslutar man spelet som middag.

i förflyttning eller dialog och fortsätta spela från vilken punkt som helst. Detta är mycket smart eftersom man kan dö på vissa platser. Då är det bara att spola tillbaka och fortsätta från en tidigare punkt.

Interaktion är spelets främsta tillgång. Det vimlar av föremål; vapen, bandspelare och telefoner.

Det vimlar av subtila ledtrådar man det är fortfarande ingen enkel uppgift att nysta upp alla trådar och få de skyldiga på fall.

Detta är ett fantastisk spel fyllt av mysterier och överraskningar och det krävs en mästerspion för att man skall kunna hålla sig levande en längre tid. Unik och vacker grafik samt ett utmärkt användarinterface gör detta till ett spel långt över det vanliga.

Fakta & Betyg

Förlag	Virgin
Programmerare:	Cryo
Datorer:	PC, Amiga
Version i test:	PC
Grafik:	90
Ljud:	90
Spelidé:	90
Spelvärde:	92
Beroendegrad:	90
Medel:	90.4

Torsten-faktor



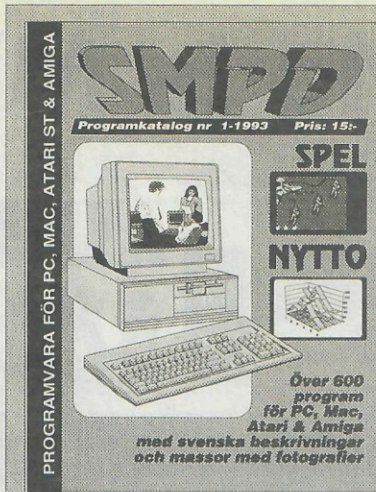
Derek



Även om det viktigaste man gör i spelet är att gräva så är det inte alltid denna aktivitet leder nedåt. Här och var måste man arbeta sig igenom stora kullar, på andra ställen måste man bygga broar över strida strömmar. Det är vid dessa tillfällen man behöver de pengar som gruvorna generar.

När spelet börjar kan man välja upp till fyra olika raser, var och en har sina för- och nackdelar.

49:orna är dvärgliknande, långsamma men skickliga gruvarbetare. Habisar är egendomliga, oförutsägbara och kan t.ex. helt plötsligt



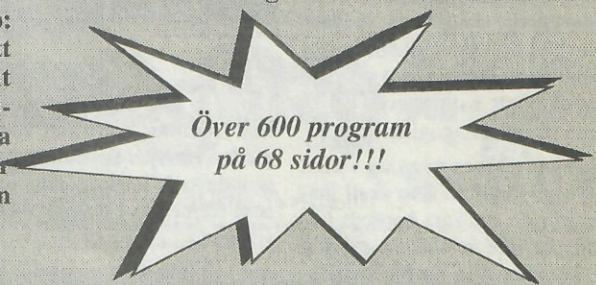
Beställ så här:

Sätt in 15:- på postgiro: 470 50 43- 0. Ange ditt namn, din adress samt postnr/Ort på inbetalningskortets vänstra halva. Inom ett par dagar ligger katalogen i din brevlåda.

Skaffa ett eget exemplar av SMPD:s katalog

Strax före Jul skickades de första exemplaren av SMPD:s katalog ut till alla de som hade beställt denna i förväg. Hör du nu till de som ännu inte fått ett exemplar bör du ta tillfället i akt och skicka efter ditt eget exemplar.

I den 68 sidor tjocka katalogen hittar du massor av PC- Mac-, Atari- och Amiga program av PD-typ. Flera av de, på svenska beskrivna, programmen är illustrerade med skärmfotografier. Dessutom hittar du lite annat läsvärd läsning här och var bland sidorna.



sluta arbeta, tända en eld och bara vila sig. Starka är de dock och mycket arbete kan de få gjort - om de bara vill.

Förutom att se till att gänget är starkt och friskt så kan man låta de olika grupperna interagera med varandra. Alla kan de bära på något och de kan också byta föremål mellan varje person.

Man ger dem order t.ex. att gräva. En markör lyser upp och så länge denna visar grönt är allt OK. Den personen man har sagt till att gräva gör då som man säger tills dess markören slocknar. Det tyder på att något har hänt. Han kan ha stött på en sten eller kanske t.o.m. dött.

Spelytan är 144 skärmar stor. Teoretiskt sett skulle detta kunna innebära extra datadiskar med ytterligare prospekteringszoner.

Spelet kommer i April till Amiga och PC men förmodligen är det också en konsollversion på gång.

Dinoworlds

Detta är ytterligare ett spel med lite smårolig image. Nu skall man styr ett gäng dinosaurier - Tyrannosaurus, Brontosaurus, Pterodaktyl, Alisaurus och Bunysaurus (milleniums egna pähhitt)

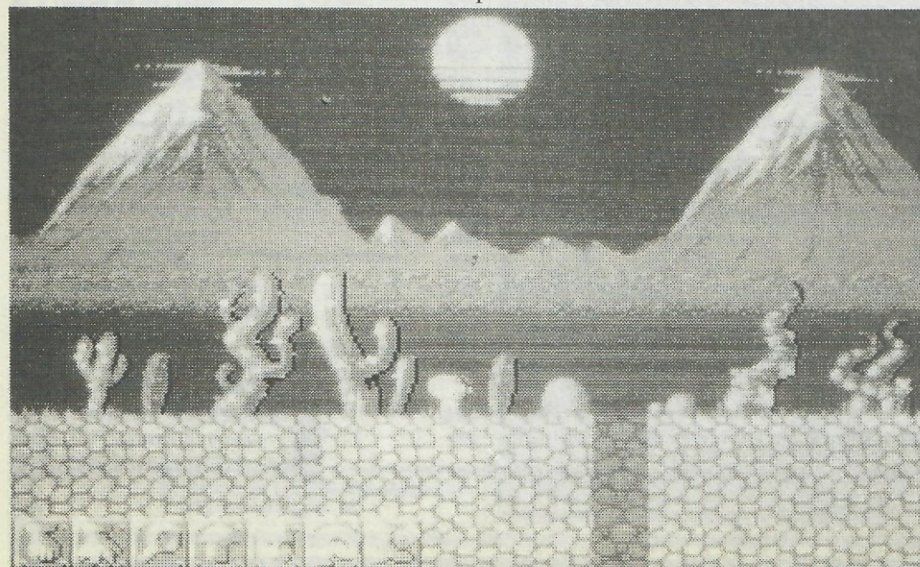
När spelet börjar utser man en av dinosarna till ledare, beroende på vem man väljer så påverkar detta de övriga i gänget. Väljer man t.ex. en Brontosaurus så blir alla starka. T.Rex ökar försvarfsfaktorn.

Spelidén är tämligen enkel. Man skall leta upp motståndarens ledare och döda denne. Samma gäller även datorn.

Eftersom båda parter arbetar med samma förutsättningar så måste man använda all sin skicklighet för att vinna.

Ett exempel: Vissa dinosaurier är bra på att rycka upp träd med rötterna, andra kan spetsa dem. Placerar man sedan dessa på marken har man en ganska elak fälla.

Man stör de förhistoriska varelserna med hjälp av boxar på skärmen. Pekar man i en av dessa så får man reda på de tänkbara rörelserna.



Mario är kidnappad av den stygge, fule, lede, otäcke, vidrige, vedervärdige, motbjudande, obehaglige, vederstyggelige, avskryvande, gemene, vämjelige, äcklige Bowser.

Från sitt antarktiska slott har den stygge, fule... Ja ni vet vem jag menar. Där har han i alla fall beslutat att dränka världen genom att smälta all is med tonvis av hårtorkar. Vår trogne hjälte Mario lufsar naturligtvis dit med en druckens envishet och naturligtvis blir han tillfångatagen och naturligtvis är det Luigi som skall rädda honom och naturligtvis skall detta ske genom att Luigi skall identifiera ett antal sevärdheter i olika större städer. Och naturligtvis kallas detta då ett pedagogiskt spel.

Man kan då bara fråga sig vilken "nyttig" kunskap som skall matas in i de stackars barnens huvud. Ja inte är det en prydlig förklaring till ex Varför Mao Zedong blev Kinas stora folkhjärte. Det räcker med att veta att det finns ett monument över honom i

Mario is Missing



Peking.

Den s.k. kunskap om främmande folk, kulturer och raser som förmedlas i ett spel av denna typ är lika grunda och intetsägande som de som förmedlas i diverse turistbroshyrer.

Jag vill inte säga att spelet ljuger. Det är ett bevisbart faktum att Sixtinska Kapellet ligger i Rom (eller rättare sagt i Vatikanen) (Där har

jag "vatt". Jag har Vatt-i-kanen! - Attle) så rent faktamässigt så stämmer ju spelet.

Det påminner dock mest om de berömda amerikanska turistresor; Se Europa på 10 dagar: "År det Torsdag i dag. Då måste detta vara Paris".

Det är klart att om man lura i en massa människor att Herman Linkvists böcker kan ge historiska kun-

skaper så kan man säkert lura lika många att ett spel som detta kan ge geografiska. Personligen kräver jag långt mer av ett spel. Dessutom är det långtråkigt.

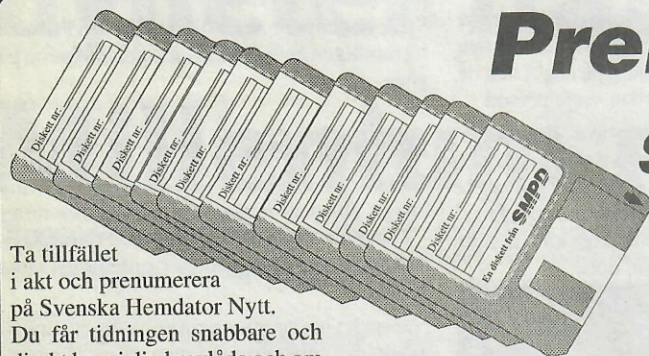
Det enda positiva man kan säga om det är att det är anpassat till sin åldersgrupp 7-12 år men å andra sidan så är det på engelska så man måste först hitta 7-12 åringar som läser detta språk väl nog för att kunna spela.

Clas

Fakta & Betyg

Förlag	Mindscape
Version i test:	PC
Grafik:	90
Ljud:	75
Spelidé:	60
Spelvärde:	60
Beroendegrad:	60
Medel:	69

Torsten-faktor



Ta tillfället i akt och prenumerera på Svenska Hemdator Nytt. Du får tidningen snabbare och direkt hem i din brevlåda och om du vill kan du nu även prenumerera på Månadens Diskett.

Erbjudande 1:

10 nr (resten av året) av Svenska Hemdator Nytt

Pris: 175:-

Erbjudande 2:

Detta nummers Månadens diskett plus ytterligare 10 st (året ut) = 11 disketter **samt** 10 nr (resten av året) av Svenska Hemdator Nytt

Pris: 360:-

Prenumerera och spara pengar!!!

Gör så här:

Gå till Posten och hämta ett inbetalningskort. Skriv uppgifterna enl ex nedan på den vänstra halvan av kortet. Beta i det belopp du önskar (175:- eller 360:-) och sedan är allt klart. Tidningen kommer sedan direkt i din brevlåda. Prenumererar du även på disketten så skickas den separat.

POSTGIROET SVERIGE Meddelande till betalningsinställaren Namn: _____ Adress: _____ Pnr/Ort: _____ Telefon: _____ Dator: _____ Född år: _____	INBETALNING / GIRERING A Till postgirokontonummer/ort nr 470 50 43 - 0 Betalningsmottagare (endast namn) Selda Media Användare (namn och postadress) _____ Egelt kontonr vid girering Svenska kronor <input type="checkbox"/> öre <input type="checkbox"/>	FÖRVALTARE Avgift <input type="checkbox"/> Kassaestempel <input type="checkbox"/> Avg <input type="checkbox"/> Bel <input type="checkbox"/>
	I DETTA FÄLT FÅR ANTECKNINGAR INTE GÖRAS RESEKORT FÖR POSTGIROET # _____ # _____ #00#	

Fyll i beloppet 175:- eller 360:- här

Skrivare

FUJITSU

DL 1100	24 nålar, färg	2.995:-
Breeze 100	bläckstråle 2 sid/min	2.995:-
Printerkabel		99:-
Printerpapper 1000 ark		149:-

Sound Blaster Ljudkort för PC

Sound Blaster 2.0	11 kanaler	1.249:-
Sound Blaster Pro Basic	20 kanaler	2.095:-
Sound Blaster Pro Standard	20 kanaler, midi	2.595:-

SupraModem för PC, Mac, Amiga

inkl program, kabel, telepropp

Modem 2400	300-2400 baud	995:-
Faxmodem Plus	2400/9600 baud	2.095:-
Faxmodem v.32	9600/9600 baud	3.495:-
Faxmodem v.32 bis	14400/14400 baud	4.495:-

Märkesdisketter

MF2-DD	10-pack	45:-
	100-pack	400:-
MF2-HD	10-pack	89:-
	100-pack	800:-

Dataspel

Bethesda Softworks

Gretzky Hockey 3	369	-
Hockey League Simulator 2	419	-

Microprose

Civilization	359	329
F-15 III	409	-
Formula One Grand Prix	379	319
Gunship 2000	359	359
Harrier Jump Jet	409	-
Task Force 1942	419	-

SSI

Dark Queen of Krynn	299	299
Eye of the Beholder 2	329	349
Pools of Darkness	299	299
Great Naval Battles	369	-
No Greater Glory	329	329

Fullständig lista skickas på begäran



POSTORDER

Box 854, 851 24 SUNDSVALL

Priserna gäller till nästa nummer, med reservation för slutförsäljning. Angivna priser är inkl moms. Postens porto och avgifter tillkommer. För ej utlösta försändelser faktureras tur- och returfrakt.

Ordertelefon

060 - 17 55 22

Fax

060 - 17 41 82

ROKA TRADING

INDUSTRIVÄGEN 4
194 34 UPPLANDS VÄSBY

08-590 895 29

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

SUPER NINTENDO

Amazing Tennis	529
Axelay	529
Best of the Best	529
Blues Brothers	529
Chester Cheetah	549
Desert Strike	529
James Bond Jr	529
Mickey's Magical Quest	549
NBA Basketball	529
NHLPA Hockey 93	529
Out of this World	529
Prince of Persia	529
Road Runner	499
Spiderman & X-men	529
Super Double Dragon	549
Super Star Wars	529
Magic Game Converter	199
(Spela USA & Japan Spelen)	
Converter vid spelköp	129
Pro Control Joypad	175
(Slow Motion & Turbo Fire)	

SUPER NINTENDO är ett inregistrerat varumärke tillhörande Bergsala AB

SOUND BLASTER PANG PRISER

Sound Blaster 2.0	1195
Sound Blaster Pro	1595
Sound Blaster Pro Midi	1945
Sound Blaster Pro MCA	2295
Sound Blaster 16 Bit	2995
Multi Media Upgrade Kit	RING

AMIGA PC

TITEL	AMIGA	PC
Amos Pro	529	
AV8 B Harrier Assault	349	399
Bill's Tomato Game	259	
Chaos Engine	RING	RING
Curse of Enchantia	329	349
Darkseed	349	399
F15 Strike Eagle III		439
Formula One Grand Prix	350	395
Gunship 2000	339	349
Harrier Jumpjet		439
Indy Fate of Atlantis	329	379
Maximum Overkill		459
Nigel Mansell	259	349
Pinball Fantasies	239	
Sabre Team	239	259
Sensible Soccer 92/93	259	
Sim Earth (PC Windows)	349	349
Street Fighter II	259	295
Taskforce 1942		439
Wing Commander	349	349
WWF European Rampage	259	295
3D Const. Kit 2	499	499
Mus	175	195

Konsollidérat

Super Nintendo

Hela sex nya spel hann komma oss till så det verkar som om Bergsala försöker knappa in på Segas försprång vad gäller kvantitet.

Super Adventure Island

Hudson traskar på i gamla uttjänta spår. Jag hade hoppats att Wonderboy-kopian Adventure Island skulle få vila i frid. Men icke så. Nu har man hottat upp en gammal idé, gett den lite 16-bitars kosmetika och sedan hoppas man på god försäljning. Hoppas kan man ju alltid.

20%

Top Gear

Racerspelen är ett obligatorium. Kemcos variant har jag inte haft nöjet att testa tidigare. Det var ett nöje.

Detta är ett racerspel med spelkänsla som går utanpå den mesta. Finnesserna är de obligatoriska; Välj bil, automatväxel och övrig utrustning, sätt dig i bilen och blås iväg.

Förutom den delade skärmen, som går mig på nerverna så är detta det bästa racerspelet för bilar just nu.

87%

The Addams Family

Ett år efter premiären på filmen så kommer Oceans spel till Super Nintendon. Detta är en nästan exakt kopia av datorspelet som kom för ett tag sedan.

Eftersom det är en exakt kopia skulle man kunna tänka sig att det också var lika roligt.

Så är dock inte fallet. Den Addamska Familjen har vunnit på konverteringen. Jag är inte säker på om det är joypaden som gör det men detta är en version som skäpar ut datorversionerna med hästlängder. För mig är det julens bästa Nintendospelsköp.

95%

Turtles in Time

Kan detta vara turtlarna sista suck? Har man mjölkat ut allt man kan av dessa paddor? Turtles IV är den senaste och förhoppningsvis sista i serien.

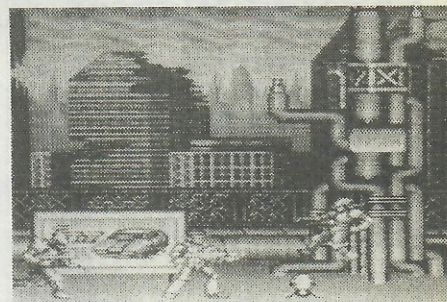
Som vanligt skall man arbeta sig genom en vertikalrullande stad och bänka fiender i huvudet och som vanligt har Schredder hittat på något fult och som vanligt...

60%

Super Probotector

Även detta är ett sidscrollande bänka-spel i stadsmiljö men nu skjuter man på fienden i stället för att gå i närstrid.

Jag väntar på den dagen då Konami släpper något riktigt bra till Super Nintendo, i stället för dessa spel som aldrig är dåliga men heller aldrig är sådär Wow-goda. För att vara ett skjuta-ned



är Super Probotector riktigt hyfsat men jag skulle vilja se något som är ännu bättre.

85%

Sim City

Sim City är en klassiker. Det är det första i Maxis eviga SIM-serie och också ett av de bästa. Spelets interface bygger i hög grad på mushantering och denna finess har gått förlorad på Super Nintendon.

Ett musstyrt ritprogram lär visst vara på gång till Super Nintendon så man kan ju alltid hoppas att Nintendo tar sitt förnuft till fånga och gör en ny muststyrd version av detta toppenspel.

Tydligheten är inte den bästa. Vissa kurvor och diagram är tämligen oläsliga om man inte har monitor eller extra stor TV. Förutom dessa små minus är det naturligtvis helt ljuvligt att Super Nintendo har konverterat ett spel som Sim City. Det tillhör, efter alla dessa år, något av det bästa som gjorts i spelväg.

97%

Streetfighter II

Julens storsäljare är utan tvekan Streetfighter II till Super Nintendon. Det krävs 16 Bitar för att få fram ett spel av den här kalibern. För den som riktigt njuter av vilda slagsmål och sparka på allt som rör sig så måste väl detta vara ett fullständigt eldorado. Frågan är bara om inte datorspelens belackare nu har fått så mycket vatten på sin kvarn att dessa kan mala i årtal framåt.

Jag skall erkänna att jag sett ett par tre fyra spel som varit mer blodiga än Streetfighter II men aldrig något till konsoll.

Här hoppas det och slås. Här sparkas det och voltas. Här hukas det och jabbas.

Streetfighter II är en fullständig orgie i våldsamheter och det får t.ex. WWF att framstå som ett gypamöte med Friskis &

Svettis. Om någon undrar i fall jag tror att det finns något samband mellan allt detta excele-rande i ultravåld och det faktum att Streetfighter II rasar uppåt på alla försäljningslistor så är jag helt övertygad om sambandet. Tar man bort alla våldsamheter så återstår nämligen... Ingenting.

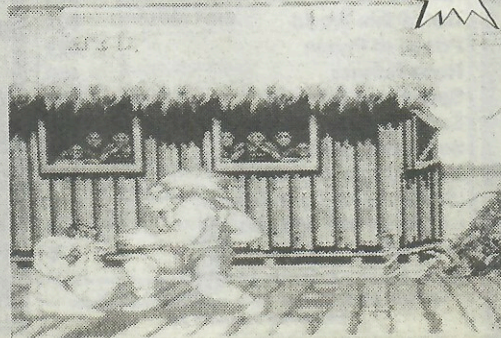
Grafiken är inte mycket att hänga i julgranen. Ingen parallax, Minimal scroll och minsta tänkbara animering. Ljudet låter 8-bitars och effekterna inskränker sig till ett och annat stön.

Därmot har Streetfighter en god spelkänsla. Man har ett brett spektrum av rörelser att välja mellan. Åtta rörelser ger en för varje riktning på piltangenten. Tre grundslag och tre sparkar upptar

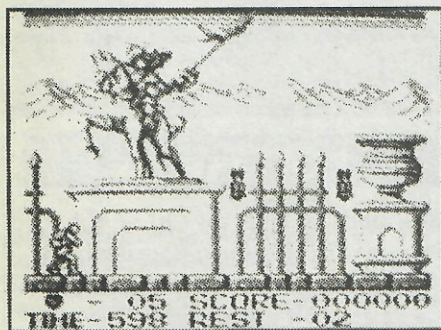
resten av knappsystemet och dessutom, om gräddet på moset har varje individ i spelet sitt specialanfall.

Även om jag gärna vill se mer än bara aggressioner och slagsmål i konsollspelen så kan ingen neka till att det man har gjort, en slagsmålssimulator, har man gjort väl. Spelkänslan och det som på engelska kallas "Game Play" finns där. Men tyvärr inget annat.

75%



Julen har avspeglat sig i utbudet. Månadens stora nyhet är Sonic 2 men på Nintendosidan finns det också några starka kort. Som t.ex. Streetfighter II. som kom ut strax före Julafton



Game Boy

Det låg bara två nya spel i Game Boyhögen denna månaden. Kan detta vara tecken på att intresset för Game Boy håller på att mattas? Det skulle var tråkigt i så fall. GB är en fräck maskin med ett enormt utbud.

Castlevania II

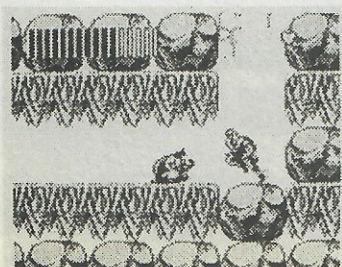
Ah! Oh! Oj! Castlevania är en intensiv favorit på GB men nu är den slagen med bred marginal av tvåan. Fler monster, fler vapen och tuffare spel gör detta till en personlig favorit. Detta att man har fyra olika öppningar, fyra olika nivåer på vilka man kan börja spelet gör att det blir ännu trevligare. **90%**

Jag hoppas att några fick Castlevania II i julklappsstrumpan. Det visar vad man kan göra på Konami bara man arbetar på Game Boy i stället för Super Nintendo.

Batman - Return of The Joker

Förra Batmanspelet gjorde Ocean och det märktes. Nu är det Sun Soft som gett sig på "The Caped Crusader". Tyvärr har Sun Soft inte lika god spelkänsla som folket på Ocean. Visserligen är grafiken snygg, på gränsen till prålig. Animationer och ljud är också fullt ok.

Med spelkänslan är det dock lite värre. Batman är svårstyrd och det är egentligen inte mycket att göra. Hoppa, klättra och svinga sig i rep skall man kunna göra - i manualen. I verkligheten är detta betydligt svårare. Nja! **67%**



Sega Megadrive

Shadow of The Beast II

Jag undrar vad det är som händer med "Beast" när det konverteras. Spel som är höjdare på Amigan landar med ett stort plums i Megadriven och åstakommer knappast mer än en axelryckning hos spelaren.

Parallaxscrollen, som var ett av spelets främsta kännetecken, liknar mest pappersdockor på en kulissbakgrund. Ljudet, som var ovanligt väl-skrivet och utnyttjade Amigan maximalt, är nu bara ett ställa eko av fornstora dagar.

T.o.m. spelkänslan har gått förlorad. Det vimlar av spel till Sega som är roligare att spela. I och för sig kan jag tänka mig att ett spel av denna svårighetsgrad och typ har en given publik men det skulle förvåna mig om den är speciellt stor. Speciellt i det nuvarande läget när konkurensen är påfallande stor. **70%**

Sonic 2

Nå, det var ju på tiden. Hösten har varit väntans tider för oss som ville se den lille kottens äventyr och kanske framför allt hans tvåsvansade polare Tails. Naturligtvis är detta ett bra spel. Något annat vore väl inte att förvänta. Som arkadspel betraktat så finns det nog inget bättre. Förutom nya och smartare banor och en ökad hastighet innehåller Sonic 2 en del helt unika finesser. Den främsta ligger i att på två personer nu kan spela Sonic samtidigt. Den ena för fram kotten och den andra styr Tails. Då kan man antingen samarbeta eller också kan man tävla mot varandra.

Antalet världar har ökat till tio med två banor på varje värld. Bonusbanorna ligger inte nu i slutet på varje bana. I stället så kan man komma in i dem om man samlat 50 ringar vid varje "semafor" Monstren är tuffare och finesserna är fler. En av de fräckaste är de korksruvar genom vilka Sonic & Tails snurrar sig fram. Mer skall inte avslöjas i förväg. Sonic 2 är överaskningarnas spel. Har man bara aning längtan efter väl-gjorda spel i allmänhet och arkadspel i synnerhet så är Sonic 2 ett obligatorium **100%**

Risky Woods

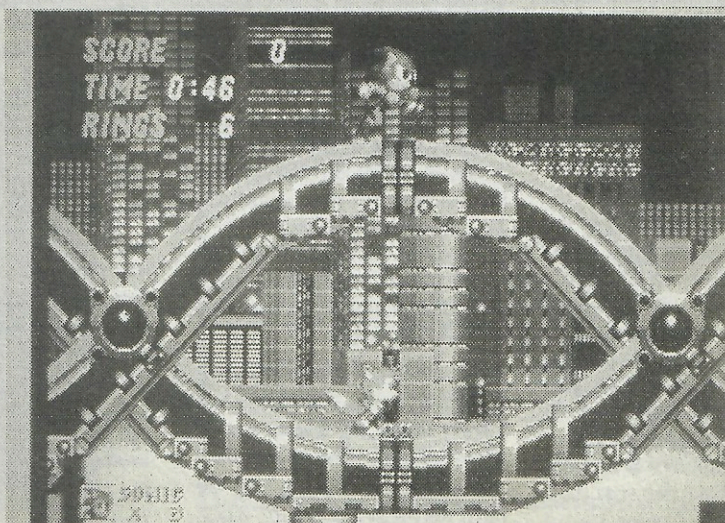
12 nivåer 150 skärmar och konstant action.

Det var länge sedan spel drog upp adrenalinhalten. I Risky Woods hamnade den på toppnivå från börkan. Det finns inte en lugn sekund. Risky Woods har allt det som Beast borde ha haft men som man aldrig klarade av.

Risky Woods är minst lika besvärligt som Beast men det är betydligt lättare att få saker och ting att hända i spelet. Man står under konstant anfall men lyckas man bara att kämpa sig fram, mot alla odds, så dyker det upp lämpliga belöningar.

Till utseendet är det ett sidscrollande arkadäventyr a la Beast men det är också ett spel som har vunnit på att bli konverterat från dator till Spelkonsoll.

Hoppas bara det inte försvinner i allmänna Sonicyran. Det är nämligen ett mycket utmärkt arkadspel. **95%**



Sonic 2

BREVET

Läsarnas skrivklådespalt

Synpunkter på SHN

HEJSAN! Vill härmed "dela med mig" av mina synpunkter om er tidning, ni önskar ju faktiskt sådana för att som ni säger, "Göra en bättre tidning". Ta som exemplet det senaste nummret (Nr. 10 -92). I den var uppdelningen över de olika rubrikerna i er tidning följande, 5 sidor för PC, 4 sidor för Macintosh, 4 sidor för ST, 11 sidor SPELrecensioner, 2 sidor spelkonsoll, 6 sidor PD samt de vanliga inslagen, annonser, Torsten mm.

För övrigt så har jag en fråga angående PC-sidorna. Varför finns sådana saker som, Reincker, D/A omvandlare och högtalartest med under PC sidorna, de passar ju lika bra till alla andra datorer och spelkonsoller mm.

Mitt intryck har blivit det, att ni försöker öka antalet PC sidor eftersom ni tycker det är en så bra dator. Vilket jag även uttolkat ur era synpunkt på Atari, "Atari är död, köp en PC istället. Den är bättre, har ljusare framtid och och är nästan billigare." Nej, gör en test för att kolla hur många av era läsare som är PC vänner.

För PC finns det massor av tidningar som ENBART behandlar PC, och ger således mycket mer valuta för pengarna än en tidning där man får artiklar om Atari, Amiga, konsoller mm vilket inte rör PC användaren i ryggen.

Er tidning heter "Svenska Hemdator Nytt". Machintosh är ingen hemdator, inse det!

Vad gäller Atari sidorna är det väl något ni borde satsa på att bygga ut. Det finns INTE EN ENDA svensk tidning mer än SHN som skriver nåt om ST. Självklart skulle ni tjäna på att ta upp mer INTRESSANTA grejer för ST användare. Och då menar jag intressanta, för vad tar ni upp nu, Demonytt är en fröjd för ögat, även om den sista spalten var kass. Skärpning Lasse! Med Falcon skulle ni kunna täcka

ett helt uppslag utan problem, se bara på engelska tidningar.

Jag får dock ge en eloge för de båda programmeringspalterna. GFA och STOS som är rätt så aktuella språk, även om det finns många som skulle önska något mer nyttigt som en C eller assembler spalt. Kanske i framtiden...? 12 sidor (!) recensioner av enbart SPEL. Varför aldrig nyttoprogram och varför så sällan till Atari? Det finns massor av bra spel till Atari men de recenseras aldrig i Sverige så vem köper dem då?

Ni säger att det inte finns material till att fylla fler sidor än de ni redan har till Amiga och Atari (alltså ca: 4 sidor). Men hur i allsin dar kan det då finnas minst 3 engelska tidningar till var och en av dessa två datorer, som klarar fylla över 100 sidor???

Nu när sidorna om konsoller krympt till ett antal av 2 är jag helt resonelig och nöjd. Men förut när halva tidningen bestod av detta var det ju rena döden. Vad gör dessa i en DATORTidning, om det ska vara 10 sidor av det? Men 2-4 sidor är ju godtagbart.

"Brevet" bör få ta upp 2 sidor. Krymp era stora rubriker och logotyper som varenda sida har. Gör bilderna mindre. PD sidor är bra och diskarna har ett ganska normalt pris. Radannonser och Torsten är underbara. Annons antalet är lagom tilltaget. Öka sidantalet med ett 10 tal sidor och priset med en eller två kronor.

Till sist har jag en fråga angående Falcon, Vad tycker ni egentligen är bäst av en Falcon eller PC? Och hur mycket tror ni man behöver lägga ut på en PC utrustning för att få lika bra prestanda som finns under plasten (och plåten) på en PC? (Får se om ni nu har något tekniskt kunnande).

Med hälsning: Daniel Höglund
Svar: Puh! Tack för ditt opus! Tyvärr måste jag klippa ner det för att få plats med ett svar.

Du menar att vi puffar för PC bara för att vi råkar gilla denna datortyp mer än andra? Detta är

Låt oss börja om på ny kula.

Jag har nyss slutat läsa det nya numret av SHD och jag känner på mig att något nytt och spännande håller på att hända i redaktionens alla hörn.

Det senaste SHD återspeglar era stora förväntningar inför det kommande året 1993... Ni får på nytt vinden i vingarna, precis som för några år sedan när de första 16-bitars hemdatorer kom till Sverige. Ni darar av lusten för att få tag i de nya produkter som skall komma - och det är bra! Äntligen händer det någonting i datorbranschen som påminner om de gamla goda tiderna! Datorfebern kommer tillbaka! Falcon och Amiga 1200 är precis det vad vi har väntat på sedan länge. Tänk bara vilka spel ska ni recensera och vilka program kommer ni att visa för oss. I samband med det som händer hos er i redaktionen och i datavärlden skulle jag föreslå att börja den nya epoken av 32-bitars hemdatorer och det nya året 1993 på ett annat sätt än tidigare. Kan inte vi (med olika datorer) bli vänner till slut, efter all gräl och struntprat genom åren angående olika datormärkena?!

Ni där på AmigaZinet - ni har den ledande rollen som propagandaspridare och det är ert ansvar att inte hetsa upp folkgrupper med de olika datormärkena, för alla datorer oavsett vad de heter har sina för- och nackdelar. Vi (folk med olika datorer) har kämpat tillräckligt länge med

varandra och nu kan det vara nog. Tänk på att krigets ändemål är fred. När ska vi uppnå den om inte nu? Skaffa er de nya Amigor 1200, ha det så bra och glöm inte vad som gäller från 1993...

Clas: ge inte upp med din gamla STn! Jag har en själv under sängen... Glöm inte att köpa ett av de första exemplar av Falcon som kommer till Sverige! Jag hoppas att du gör det efter att ha testat en. Jag väntar med spänningen på dina underbara recensioner av nya spel och andra program som kommer till Falcon.

Claes och Erik: ni brukar sällan påstå att era leksaker är bättre än de andras och ni skriver ganska vettiga och underhållande artiklar tycker jag. Ni två kan vara i fred men passa er ändå!

Ulf Selstam: se till att allt går som det ska. Ni journalister har världens roligaste jobb och får inte missbruka detta faktum! Någon måste ta hand om datarasister och du som chefredaktör borde göra det. Nu har vi chansen att samarbeta från början och vi kan inte upprepa samma misstag som gjordes på 16-bitarnas epok.

Och ni som gillar att kritisera allt och alla - Lyssna, se men tig om ni vill leva i frid!

Ha det så bra i fortsättningen!

Med vänliga hälsningar Arthur Gorz-ny

helt fel. Men faktum är att antalet PC-läsare i förhållande till Atari d:o ligger i förhållandet 4-1 i PC:s favör.

Att Mac inte skulle vara en hemdator kunde jag hålla med dig om för något år sedan. I dag köper du en Mac med hårddisk och fullt körbar för under 5000:- Därmed ligger den i ungefär samma prisklass som både Amiga och Atari. En Mac används alltmör även i hemmen och bland våra läsare hittar vi nu ungefär lika stor del Macanvändare som Atariläsare varför vi inte kan skippa dessa sidor om vi vill leva upp till ryktet: En tidning för alla datorformat".

Jag kan hålla med dig om att Atari-delen har varit lite eftersatt men vi har svårigheter att få fram hård- och mjukvara att recensera i tidningen. Det ser dock ut att lätta på denna front. Fr.o.m. nu kommer Svenska Atariklubben att hjälpa till i varje nummer under 1993.

Att låta "Brevet" ta två sidor är tänkbart om det finns plats över för detta. Tyvärr blev det inte så i

detta nummer men kanske i nästa....

Tycker du att vi har för stora rubriker? Titta bara i vissa andra svenska "hemdator"-tidningar så skall du få se på rubriker!!!! När det gäller att få in mest tecken per sida så leder vi ligan med hästlängder...!

Du undrar, till sist, vilken dator av Falcon och PC vi tycker bäst om. Tja, det är lite för tidigt för att kunna svara på denna fråga ännu. Falcon har vi, tills dags dato, bara sett på bild men så fort som vi har fått ge den en riktig genomgång kanske jag kan ge dig någon form av ett svar...

Till sist:

Fortsätt att höra av er till denna sida. Har vi möjlighet så kommer sidorna att utökas i takt med mängden av inkomna brev

Adressen är:
"Brevet" SHN
Box 152
448 23 Floda

/Ulf Selstam



MÅNADENS PD

Dags för en ny Månadens Diskett för PC, Macintosh, Atari och Amiga. Från och med detta nummer kostar disketten 40:- Beställ med talongen på sidan 41

Atari 301

Så går vi in i ett nytt år med allt vad det innebär med nya förhoppningar och nya PD-program. Välkomna! -Vad denna diskett kanske brister i kvantitet tar den igen i kvalitet. Få men bra proggs denna gång med andra ord.

MYSTIC: Detta är för alla er som gillar Dungeon Master. Mystic Well är av samma typ. Lägg mappens innehåll på en ny diskett innan du kör spelet

PARANOIA: Detta bygger på rollspelet med samma namn men man behöver inte känna till det för att köra detta textäventyr med elak julstämning

RUBRIKS: Nepp! Det är inte den berömda 'Kuben' igen. Det är en skärmsläckare med mängder av snidiga finesser.

SPACEWAR: Kan detta vara det första datorspelet? Gammalt är det i alla fall. Den här versionen är rejält upphottad. För 1 eller 2 personer -Så var det med det. Vi ses nästa månad med ytterligare en ST-diskett.

Amiga 301

CYBERNETIX: Shareware-spelet som lika väl kunde varit ett fullpris spel i affären. Idémakarna har kombinerat Asteroids med en horizontalscrollande Shoot'em up och skapat detta otroligt vanebildande spe-

let. Man skall alltså flyga horisontellt, skjuta stenblock, plocka vapen, rädda diamanter och naturligtvis försöka överleva diverse attacker ifrån dessom-hatar-dig-mest. Grafik och ljud går inte att jämföra med PD-spel, vi får ta steget upp till debättre av de kommersiella.

SURFACEPLOT (OS 2.0x): Det sägs ju att de flesta former och ytor går att uttrycka i matematiska formler. Varför inte ladda in SurfacePlot och kolla efter om det stämmer. Ytan presenteras i 8-16 färger 3D

och man kan ZOOMA och leka med ytan som det behagar. Självklart kan man skriva in sina egna formler för x-, y- och z-led.

SYSINFO 3.1: Det här måste vara den slutgiltiga versionen av SysInfo, nu kollar den allt och känner igen en hel del hårdvara som finns att expandera Amigorna med. Presentationen av hastighetsjämföringen är numera grafisk i flera skalor, den kollar noggrant farten på hårddiskar och vanliga diskdrivar. Undersökereventuella bibliotek i minnet och presenterar vilka processer som körs.

DUNGEONMAP: Vi som har spelat AD&D och liknande rollspel vet vilken plåga det är att görakartor till äventyren man planerat. Nu har det äntligen kommit, programmet



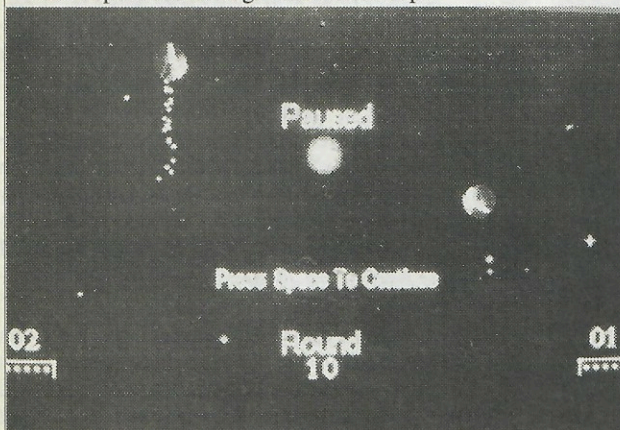
▲ Cybernetix (Am.301)

somdels kan generera kartor och dels tillåter att man knäpar ihop egna smålabyrinter. Tecken för Dörrar och portaler finns att tillgå när man väl har laddat in programmet.

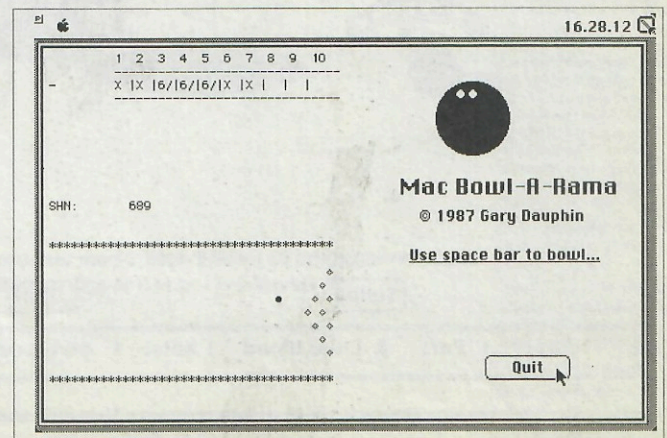
Jesper Ekberg

Mac. 301

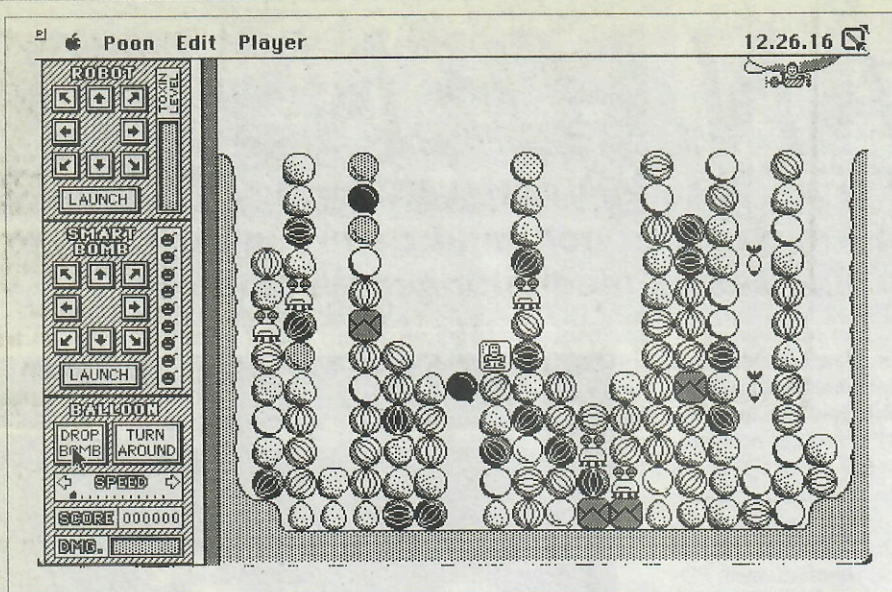
Hej! Hoppas Julen har varit bra och att du fick många trevliga Macintosh program. Månadens Macintosh diskett innehåller 4 spel och ett trevligt program för egna rörliga bilder. Du fortsätter väl och skickar in dina bästa PD program till oss på SHN. Du får tillbaka din diskett med nya roliga program på. Nu till innehållet på månadens MAC-disk 301. ▶▶▶



▲ Spacewar (ST.301)



▲ Bowl-A-Rama (Mac.301)



▲ Toxic Ravine (Mac.301)

Månadens Diskett (Forts)

BOWL-A-RAMA Ett ganska enkelt men skojigt program om bowling. Försök att slå så ner alla klot på banan. Du har två bollar på dig i varje omgång. Skjut vid rätt tillfälle (mitten av banan) och du gör en riktig fullträff.

GOLF MAC WAY en Golf simulator för snöiga vinterkvällar. Försök slå "hole in one" och utklassa dina kamrater. Riktigt bra och rolig version av golf. Du kan välja olika klubbor och hårdhetsgrad på klubbladet. Se upp med vindarna som blåser lite åt olika håll. Lätt att lära och spela, räcker nog ett bra tag innan du tröttnar.

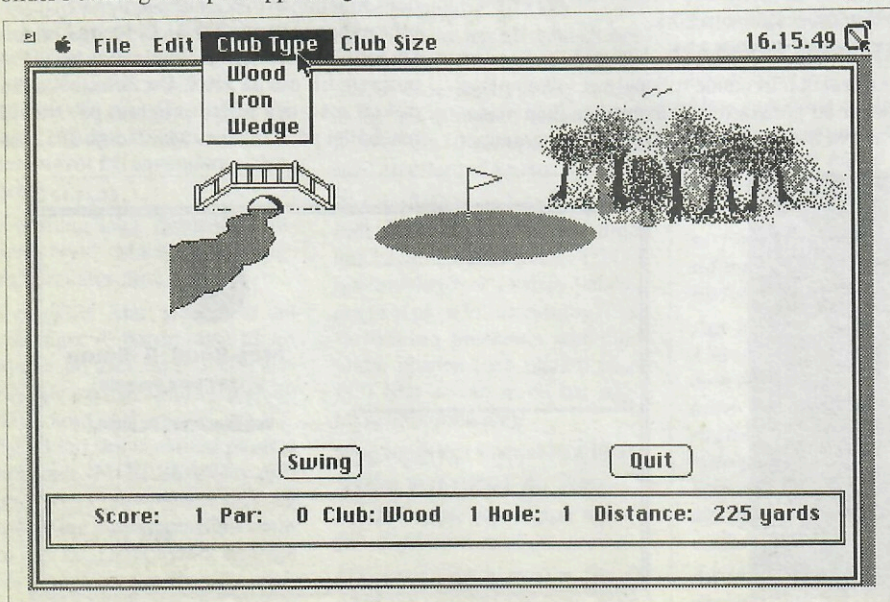
MOTIONMAKER 2.0 Gör dina egna rörliga bilder i din Macintosh. Du kan rita, klippa och klistra dina bilder. En del färdigt material finns också i programmet. Lägg dina bilder i ordning och spela upp din egen ver-

sion på tecknad film. Ganska avancerat för att vara PD program.

SCHMOOZER Vilket namn! ett ganska stort textäventyr av hög klass. Gå norr, söder, öst och väst och leta efter saker. Många känner säkert igen den här sortens spel. Ni andra bör i alla fall prova på ett sånt här spel. Några saker är musstyrt och det gäller att prova på de olika sakerna i rummet.

TOXIC RAVINE 1.1 Åk runt i en Zepelinare (luftballong) och kasta saker t.ex. bomber på sakerna under dig. Det här är ett spel för dig som gillar fart och fläkt. Bland kartonger och ballonger under dig finns det några gubbar att rädda. Om du bombar på rätt ställe faller grejorna ner och din nödställda gubbe kan klättra upp till dig. Men du får akta dig för Demoner och andra fulingar som försöker komma åt dig.

Claes



▲ Golf Mac Way (Mac.301)

PC.301

Hejsan! Dags igen för en ny PD-disk Den här gången har vi plockat ihop en hel del småtrevliga program. Men innan jag börjar med en kort presentation skulle jag vilja nämna något om hur programmen ligger packade på disketten. Samtliga program har komprimerats med PKZIP och för att kunna köra dem i din dator måste du först dekomprimera dem (=packa upp). Vi har förberett en liten rutin för detta som heter: PC301.BAT. Genom att placera disketten i drive A och skriva PC301 <ENTER> från A-prompten händer följande:

Ett underbibliotek som heter PC301 skapas på din C-hårddisk. I detta underbibliotek skapas sedan ytterligare flera olika underbibliotek - ett för varje upppackat program.

Rutinen utgår alltså från att du har Månadens Diskett i din dators A-drive och att du har en C-hårddisk att lägga programmen på. Stämmer nu inte dessa förutsättningar gör du så här.

Skapa själv ett underbibliotek på den hårddisk du vill använda. Detta gör du med kommandot: MD PC301 <ENTER> Gå in i biblioteket med kommandot: CD PC301 <ENTER>

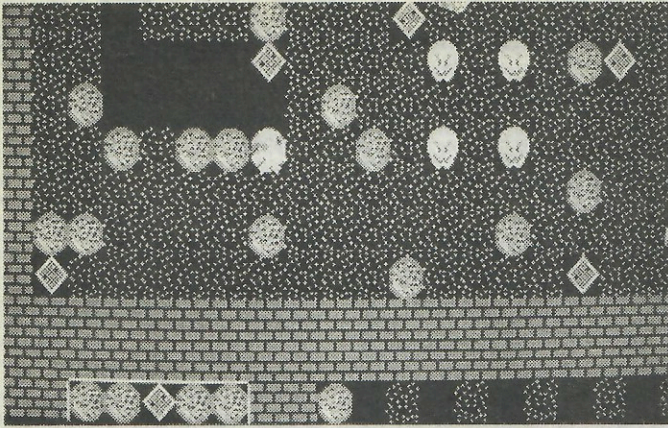
Stoppa in Månadens Diskett i den drive du vill använda. Använder du t.ex. B-driven skriver du sedan B:<ENTER> Skriv sedan: PKUNZIP prg1.ZIP X:<ENTER> (i stället för prg1 anger du vilket program du vill packa upp och i stället för X anger du bokstaven för den hårddisk du använder). Nu kommer det första programmet att packas upp. Flytta över dessa filer till en formaterad med tom diskett så har du ett spelklart program på denna diskett. Upprepa sedan denna procedur för samtliga program.

Nu till innehållet:

EXPLOSIV: Detta är ett minnesresident skärmläckerprogram för DOS. När datorn står oanvänd en viss tid startar ett färgglatt fyrverkeri på skärmen. Genom detta så bränns inte text eller annat in i skärmens fosforskikt om datorn inte används på en stund. Du kan ställa in flera olika val som t.ex. hur lång tid som får gå innan programmet aktiveras, hur många explosioner som skall synas mm. I den medföljande dokumentfilen kan du läsa vilka parametrar som kan användas och hur du använder dem.

FELIX: Detta är en PC-version av det välkända spelet Boulderdash som finns för de flesta 8-bitars datorer. Gå runt i labyrinten och samla diamanter. För varje bana du klarar får du ett lösenord och kan sedan gå vidare till en ny svårighetsnivå. Grafiken är ganska enkel och kan köras på EGA eller bättre. Dokumentfil medföljer.

CONSTRUCT: Även detta spel har gjorts för EGA eller bättre. Spelidén går ut på att trava runt i en plattformslabyrint och samla på sig blommor. Efter dig jagar monster som det gäller att undvika.



▲ Felix (PC.301)

Spellet är trevligt upplagt och du kan skapa helt egna banor med den medföljande editorn. Textfil med förklaringar medföljer.

WILF: Detta är ett annorlunda labyrintspel som kräver lite strategiskt tänkande. Du skall lotsa Wilf runt en labyrint men se till att du låser de jagande monstrens rörelser så att Wilf hinner fylla alla fält med bläckplumpar.

Till detta spel kan du njuta av fina ljudeffekter om du har ett SoundBlasterkompatibelt ljudkort. Minst CGA krävs och textfil med förklaringar medföljer

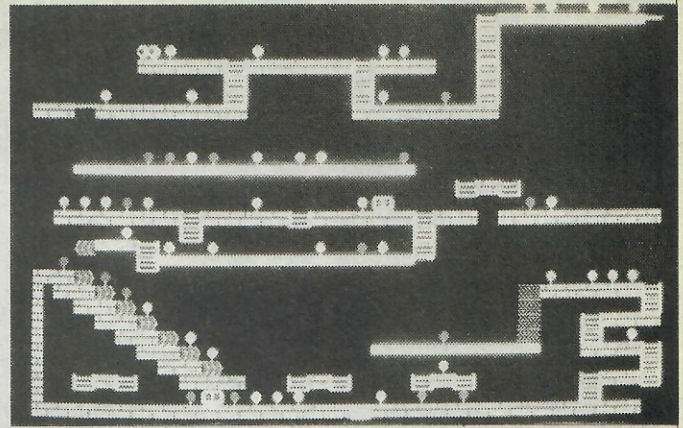
ODYSSEY: Månadens Höjdarprogram! Detta är ett kommunikationsprogram för den som vill ha det bästa. Odyssey har alla de egenskaper som den mest avancerade användaren kan behöva men programmet är ändå lätt att använda.

Programmet klarar alla hastigheter upp till 115200 BPS, ton- och pulsval, Host och upp-ringningsmode, överföringsprotokoll: ASCII, X-WX, Y-Z-modem, Kermit mfl, telefonlista

och makros kan definieras och mycket, mycket mer. Ett "Måste"-program för den som har modem eller tänker skaffa ett sådant.

CHOMP: Detta är Måndens Windowsprogram. Efter som de andra spelen går i labyrintens tecken har vi valt att även ge Windowsanvändarna en möjlighet att spela ett sådant program. Chomp är en enkel Pac Man - variant men klassiska spel dör ju aldrig... eller hur?

Detta var allt för den här gången. Från och med i år kan Måndens Diskett endast levereras på 3.5" disketter. Du som har en 5 3/4" bör kanske

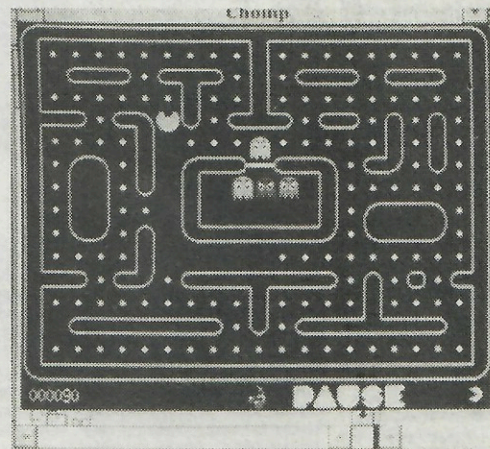


▲ Construct (PC.301)

komplettera med en 3.5:a - det kostar ju bara några hundralappar idag och en sådan drive är ju nästan ett måste numera.

Ha det så bra till nästa nummer!!!

/U.S.



▲ Chomp (PC.301)

Beställningstalong, äldre nummer av SHN samt Månadens Diskett

Namn: _____

Adress: _____

Postnr/Ort _____

Telefon: _____ Dator _____

Diskformat: 3.5" Ja, Jag har beställt tidigare

Målsmans underskrift om jag är under 16 år

Jag vill beställa följande äldre nummer av SHN a 13:-/st. Porto tillkommer med 9:50(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:

Månadens Diskett kostar 40:-/st Du kan betala på olika sätt. Antingen sätter du in det sammanlagda beloppet på postgiro: 470 50 43 - 0 och skriver på postgirotalongen vad du vill beställa eller också skickar du in hela den här talongen (eller en avskrift) tillsammans med beloppet i sedlar eller ofrånkerade frimärken. (EJ privatpostmärken!)

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

Det tar minst 10 arbetsdagar från det att du beställer tills dess din beställning kan levereras.

Skicka in talongen till:

Selda Media PD
Box 49
448 21 Floda

SPEL TILL AMIGA, ATARI ST OCH PC

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

PC: Alla spelen fungerar till 286:a, 386:a eller 486:a (om inte annat anges) VGA grafik och HD-drive krävs. Endast 3.5" diskformat

ACCESS	AMI	AST	PC
AMAZON	499		
BARTOON CREEK**	239		
BAYHILL**	229		
BOUNFILL**	229		
FIRESTONE**	229		
HYATT DORADO**	239		
LINKS*	429		
LINKS 386 PRO***	499		
MANUNA KEA****	269		
MARTIAN MEMORANDUM	499		
PINEHURST**	239		
TROON NORTH**	239		
* = Amiga ver kräver hårdisk ** = Kräver links *** = Kräver 386SX/486:a, 16 MHz CPU (eller snabbare), 2 Mb RAM minne (eller mer), hårdisk med 13 Mb ledigt, Super VGA kort och monitor som klarar 640 x 400 eller 640 x 480 upplösning i 256 färger. **** = KRÄVER LINKS 386 PRO			
ACCOLADE	AMI	AST	PC
ELVIRA II (1 MB)*	399	399	499
GRAND PRIX UNLIM.	449		
HARDBALL III	449		
JACK NICKL. SIGN ED.	499		
JACK NICKL. SIGN DATA	199		
JACK NICKL UNLTD GOLF	399		
LOST IN LA	449		
SEARCH FOR KING (1MB)	429		
STAR CONTROL (1MB)	299		
STAR CONTROL II	469		
SUMMER CHALLENGE	429		
WAXWORKS	399		
ZYCONIX	249		
* = Amiga/atari kräver 1 MB			
AEGIS	AMI	AST	PC
PORTS OF CALL	299		
ARTWORX	AMI	AST	PC
BRIDGE 6.0	369		
BRIDGE 7.0	399		
STRIP POKER III*	399		
* = Amiga ver kräver 1 MB			
AVALON HILL	AMI	AST	PC
DIPLOMACY	349		
THIRD REICH (1MB)	349		
BETHESDA	AMI	AST	PC
TERMINATOR 2029	499		
WAYNE GRETZKY III	499		
CORE DESIGN	AMI	AST	PC
CURSE OF ENCHANTIA*	399		
DOODLEBUG	299		
HEIMDALL*	399	399	399
JAGUAR XJ220*	299		
PREMIERE*	369		
* = Amiga & Atari ver kräver 1 MB			
D & H GAMES	AMI	AST	PC
FOOTBALL DIRECTOR II*	299	299	149
RUGBY COACH	149	149	149
SOCCER MAN. MULTI PL.	299	299	299
STRIKER MANAGER	149	149	
* = Amiga ver, kräver 1 Mb			
DELPHINE	AMI	AST	PC
CRUISE FOR A CORPSE	349	349	369
FUTURE WARS	179	179	179
OPERATION STEALTH	299		
DISNEY	AMI	AST	PC
DICK TRACY	299		
DUCK TALES	299		
HARE RAISING H.(1MB)*	299		
* = kräver hårdisk			
DOMARK	AMI	AST	PC
AV8B HARRIER*	399		
RAMPART (1MB)	299		
SHADOW LANDS	369	369	369
* = AMIGA VER KRÄVER 1MB			
DYNAMIX	AMI	AST	PC
A10 TANK KILLER V1.5*	399		
ACES OF THE PACIFIC***	499		
HEART OF CHINA**	399		
NOVA 9*	299		
RED BARON*	399		
RED BARON MISS. BLDR	299		
** = Amiga ver kräver 1 Mb *** = Kräver 386sx (eller 486:a), DOS 5.0 och 2Mb RAM			
RISE OF THE DRAGON**	AMI	AST	PC
399	499		
WILLY BEAMISH*	399		
WW II: 1946****	499		
* = Amiga ver kräver hårdisk eller 2 drivar ** = Amiga ver kräver 1 Mb *** = Kräver 386sx (eller 486:a), DOS 5.0 och 2Mb RAM **** = KRÄVER ACES OF THE PACIFIC			
ELECTRONIC ARTS	AMI	AST	PC
BIRDS OF PREY****	399		499
BLACK CRYPT (1MB)	299		
CAR & DRIVER	469		
CENTURION	159		
CHUCK YEAGERS AFT 2.0	159	159	169
GRAND SLAM BRIDGE II	499		
HEROES OF THE 357TH	449		
HONG KONG MAHJONG	369		
IMPERIUM	159	159	169
JOHN MADDEN I	299		
JOHN MADDEN II	299		
KEEP THE THIEF	159		
LOST FILES OF SHERLOCK H.	469		
PGA +	369		
PGA T.G.W.COURSES	249		
PGA TOUR GOLF WINDOWS	499		
PGA TOUR COURSES***	199		
POPULOUS II (1MB)	369	369	
POPULOUS II (512K)	369	369	
POPULOUS II CHALL DATA	199		
RAMPART	449		
RISKY WOODS	299	369	
ROAD RASH (1 MB)	299		
STRIKE FLEET	329		
* = kräver Populous I ** = Kräver Power Monger *** = Kräver "gamla" PGA Tour Golf **** = Amigaver kräver 1 mb			
EMPIRE	AMI	AST	PC
CAMPAIGN	399	469	
INTL. SPORTS CHALL.	369	369	449
MEGA TRAVELLER II*	369	449	
PACIFIC ISLANDS	369	369	449
* = Amiga ver kräver 1 MB			
GREMLIN	AMI	AST	PC
LOTUS III	299	299	
NIGEL MANSELL (1 MB)	349		
PREMIER MANAGER*	299	299	
SPACE CRUSADE	299	299	
SUSPICIOUS CARGO	299	299	
ZOOL (1MB)	299		
* = AMIGA VER KRÄVER 1 MB			
IMPRESSIONS	AMI	AST	PC
AIR BUCKS*	369	369	429
DISCOVERY	369	369	429
PALADIN II	349	349	429
* = Amiga ver kräver 1 mb			
INTERPLAY	AMI	AST	PC
BARDS TALE III	159		169
BATTLE CHESS I	159		169
CASTLES****	369		
CASTLES SCENARIO DISK	199		
CASTLES II	399		
DRAGON WARS	299		
LORD OF THE RINGS*	329		
NEUROMANCER*	299		
PRO LEAGUE BASEBALL	499		
STAR TREK	449		
TWO TOWERS	449		
* = Amiga ver kräver 1 mb			
KOEI	AMI	AST	PC
BANDIT KINGS OF CHINA*	499		
GEMFIRE	399		
GENGHIS KHAN*	399		
L'EMPEREUR	499		
NOBUNAGA II	499		
ROMANCE 3 KINGDOMS II*	599		
UNCHARTED WATERS	599		
* = Amiga ver kräver 1 mb			
KRISALIS	AMI	AST	PC
GRAHAM TAYLOR (1MB)	299	299	
JOHN BARNES (1 MB)	299	299	
SABRE TEAM**	299	299	399
SHADOWORLD**	299	299	399

VIKINGS (1MB)*	299		
* = Kingdoms of England II ** = Amiga ver, kräver 1 MB			
LUCASARTS	AMI	AST	PC
BATTLEHAWKS 1942	199	199	199
DORNIER 335**	249		
HEINKEL-162**	249		
INDY JONES 3 ADV	199	199	199
INDY JONES 4 ADV*	399		429
INDY JONES 4 ACTION	299	299	349
MONKEY ISLAND II*	399		399
P38 LIGHTNING**	249		
P80 SHOOTING STAR**	249		
SECRET MONKEY ISL. I*	299	299	369
SECRET W. LUFTWAFFE	499		
X-WING	499		
ZAK MC KRACKEN	179	179	179
* = Amiga/Atari ver kräver 1 mb ** = Kräver SECRET WEAPONS LUFTWAFFE			
MAXIS	AMI	AST	PC
A-TRAIN	499		
A-TRAIN CONSTR SET	299		
ROBOSPORT***	349		349
SIM ANT*	399		429
SIM ANT WINDOWS	429		
SIM CITY ARCHITECT I**	149		149
SIM CITY ARCHITECT II**	149		149
SIM CITY TERRAIN ED**	149	149	149
SIM CITY*	399		399
SIM CITY WINDOWS	499		
SIM EARTH	499		
SIM EARTH WINDOWS	499		
SIM LIFE	449		
* = Amiga ver kräver 1 mb ** = Kräver Sim City *** = Amiga ver kräver 1 mb, PC versionen kräver Windows.			
MICROPROSE	AMI	AST	PC
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	449		
A.T.A.C.	499		
B17 FLYING FORTRESS	499		
CIVILIZATION*	399		449
COVERT ACTION*	399		499
DARKLANDS***	499		
F15 STRIKE EAGLE III	499		
F117A STEALTH FIGHTER	499		
FORMULA ONE GP (1MB)	399	399	499
GUNSHIP 2000*	399		499
GUNSHIP 2000 SCENARIO	299		
HARRIER JUMP JET	499		
HYPER SPEED	499		
KNIGHTS OF THE SKY (1MB)	399	399	
MANTIS FIGHTER 386/486	499		
MANTIS SPEECH	249		
MICROPROSE GOLF*	399	399	499
MIDWINTER I	179	179	179
RAILROAD TYCOON*	349	399	249
RED STORM RISING	299		
REX NEBULAR	499		
SILENT SERVICE II*	399	399	449
SPECIAL FORCES*	399	399	449
TASK FORCE	499		
* = Amiga ver kräver 1 mb ** = Fungerar ej på Amiga 500+ *** = Kräver DOS 5.0, 386/486, 2MB RAM Minne och 18 MB ledig hårdisk kapacitet.			
MILLENIUM	AMI	AST	PC
AQUATIC GAMES	299		
GLOBAL EFFECT	369		449
ROME AD 92	349		429
MINDSCAPE	AMI	AST	PC
4D SPORTS BOXING*	199		249
4D SPORTS DRIVIN*	199		249
CAPTIVE	199	199	399
CHESSMASTER 2100	199		
CHESSM. 3000 WIND.	499		
D-GENERATION	199		249
LEGEND	369	369	
LIFE & DEATH	199		
MOONSTONE*	399		
PAPERBOY II	269		329
TV SPORTS BASEBALL*	199		249
TV SPORTS BOXING*	199		
WORLD TENNIS CHAMP	399		
* = Amiga ver kräver 1MB			
MIRAGE	AMI	AST	PC
ASHES OF EMPIRE*	449		499
HUMANS	349		349
* = AMIGA VER KRÄVER 1MB			
NEW WORLD COMPUTING	AMI	AST	PC
CLOUDS OF XEEN			549
PLANETS EDGE			499
MIGHT AND MAGIC III*	399		499
* = Amiga ver kräver 1 mb och hårdisk eller 2 drivar			
OCEAN	AMI	AST	PC
ADDAMS FAMILY	299	299	
COOL WORLD	299	299	349
EPIC*	369	369	399
HOOK*	299	299	399
GAMES 92**	369	369	399
LEATHAL WEAPON	299	299	349
PARASOL STARS	299	299	
PUSH OVER	299	299	
ROBOCOP III	299	299	349
WIZKID	299	299	349
WWF II	299	299	349
* = Amiga ver kräver 1 mb ** = Amiga / Atari ver kräver 1mb			
ORIGIN	AMI	AST	PC
FORGE OF VIRTUE****			199
ULTIMA VI***	369	369	249
ULTIMA VII**			499
ULTIMA UNDERWORLD**			499
WING COMMANDER I			249
WING COMMANDER II**			499
WING COM.II SPEECH*			249
WING COM. II SPEC.OP I*			249
WING COM. II SPEC.OP 2*			249
* = Kräver Wing Commander II ** = Kräver 386/486:a, 2 Mb RAM *** = Amiga/Atari ver kräver 1mb **** = Kräver Ultima VII			
PSYGNOSIS	AMI	AST	PC
AIR SUPPORT	299		
AQUAVENTURA	299		
BEAST III	349		
BILLS TOMATO GAME	349		
CARL LEWIS CHALL.	299	299	449
CARTHAGE	299		
CYTRON	349		
LEANDER	299		299
RED ZONE	299		
* Kräver Lemmings			
QOP	AMI	AST	PC
BATTLES OF DESTINY	499		
CONQUERED KINGDOMS	499		
LOST ADMIRAL	499		
PERFECT GENERAL**	429		499
SOLITAIRS JOURNEY**	449		499
WORLD W. II BATTLESET*	299		299
* = Kräver Perfect General ** = Amiga ver kräver 1 mb			
READYSOFT	AMI	AST	PC
DRAGONS LAIR III	499		499
GUY SPY	369		449
SPACE ACE II	399		499
WRATH OF THE DEMON	369		
RENEGADE	AMI	AST	PC
FIRE AND ICE	299	299	
GODS	299	299	399
SENSIBLE SOCCER 92/93	299	299	
SIERRA	AMI	AST	PC
BLACK CAULDRON	369		
CODENAME ICEMAN**	399		
COLONELS BEQUEST***	399	399	249
CONQ. OF CAMELOT***	399	399	
CONQUEST OF LONGBOV*	399		499
DAGGER OF AMON RA	499		
ECO QUEST	499		
FRONT PAGE FOOTBALL	499		
GOLD RUSH	349		
HOYLES III	399		399
KINGS QUEST V****	399		549
KINGS QUEST VI	499		299
LAFFER UTILITIES	299		
LEISURE SUIT LARRY I	299		499
LEISURE SUIT LARRY II**	399		499
LEISURE SUIT LARRY III**	399		499
LEISURE SUIT LARRY V****	399		499
MANHUNTER N.Y.	399		
MANHUNTER N.Y. **	399	399	
POLICE QUEST I	399		249
POLICE QUEST II**	399	399	499
POLICE QUEST III****	399		499
QUEST FOR GLORY I	299		
QUEST FOR GLORY II**	399		499
QUEST FOR GLORY III	499		
SPACE QUEST I	399	399	249
SPACE QUEST II**	399	399	399
SPACE QUEST III**	399	399	499
SPACE QUEST IV****	399		499
* = Amiga ver kräver 1 MB och hårdisk ** = Amiga ver kräver 1mb.			

***=Amiga /Atari ver kräver 1 MB			
****= Amiga ver kräver 1 MBoch hårddisk eller 2 drivrar			
SIR-TECH	AMI	AST	PC
BANE OF COSMIC FORGE *	429	449	
CRUSADERS DARK SAVANT			499
*=Amiga ver kräver 1MB			
SPECTRUM HOLOBYTE			
	AMI	AST	PC
CRISIS IN THE KREMLIN			499
FALCON	199	199	199
FALCON 3.0 **			549
FALCON MISSION D.1	149	149	
FALCON MISSION D.2	149	149	
OPERATION FIGHTING TIGER***			299
SUPER TETRIS *	369		399
WORDTRIS			399
*=Amiga ver kräver 1 MB			
**=Kräver DOS 5.0, 2 Mb RAM, 386:a (eller hättre)			
***=kräver Falcon 3.0			
SSG	AMI	AST	PC
CARRIERS AT WAR			429
PANZER BATTLES (1MB)	349		
WARLORDS *	349		399
*=Amiga ver kräver 1 MB			
SSI	AMI	AST	PC
BUCK ROGERS II	369		369
CARRIER STRIKE	499		429
CONFLICT KOREA **	399		
CONFLICT MID.EAST (1MB)	369		
DARK QUEEN OF KRYNN **379	399		
DEATH KNIGHTS KR.1MB	369		399
EYE OF BEHOLDER I **	369		399
EYE OF BEHOLDER II **	399		399
GATEWAY SAVAGE **	379		399
GREAT NAVAL BATTLES	449		
NO GREATER GLORY (1MB)	399		449
PACIFIC WAR			399
POOLS OF DARKNESS **	379		399
PROPHECY OF SHADOW			369
RED LIGHTNING	369		449
SPELLJAMMER			369
STAR COMMAND	369		399
STELLAR CRUSADE	399		369
SWORD OF ARAGON	369		399
THE SUMMONING			399
TREASURE SAV. FR. **	379		399
**=Amiga ver kräver 1 MB			
SUBLOGIC	AMI	AST	PC
ATP			499
FLIGHT SIMULATOR II	499		
GREAT BRITAIN SCENERY			499
JAPAN SCENERY *	299		299
SCENERY DISK 7 *	299		299
SCENERY DISK 9 *	299		299
SCENERY DISK 11 *	299		299
WESTERN EUR. SCENERY *	299		299
*=kräver FLIGHT SIMULATOR III/IV			
SYSTEM 3	AMI	AST	PC
FUZZ BALL	249		
MYTH	299		
PUTTY (1MB)	299		
THALION	AMI	AST	PC
A320 AIRBUS *	399	399	499
AMBERSTAR**	349	349	
NO SECOND PRICE***	299	299	
*=PC kräver 386/486:A			
**=Amiga/Atari kräver 1MB			
***=AMIGA VER KRÄVER 1MB			
THREE SIXTY	AMI	AST	PC
BLUE MAX	199		249
DAS BOOT	199		249
HARPOON V.1.1 (1MB)**	399		499
HARPOON BATTLE SET II *	199		229
HARPOON BATTLE SET III *	199		229
HARPOON BATTLE SET IV *	199		229
HARPOON DESIGNER *	249		269
HARPOON EDITOR***	249		269
MEGA FORTRESS ****	369		449
OPERATION SLEDGEH. ****299			
THEATRE OF WAR	449		
V VICTORY UTAH BEACH	429		
* = Kräver Harpoon			
**= Battle Set II ingår			
***= kräver v.1.21 av Harpoon och hårddisk eller 2 drivrar.			
****= Amiga ver kräver 1 MB			
*****=kräver Mega Fortress			
UBISOFT	AMI	AST	PC
BAT II	399	399	449
BATTLE ISLE	369		429
BATTLE ISLE DATADISK	249		249
US GOLD	AMI	AST	PC
CALIFORNIA GAMES II	299	299	369
LEGEND OF VALOUR			449
STREET FIGHTER II	329	329	349
THE MANAGER *	369		369

WILD WEST WORLD	299		
*=Amiga ver kräver 1 MB			
VRGIN	AMI	AST	PC
ARCHER MACLEANS POOL	299	299	
DUNE *	369		449
LEGEND OF KYRANDIA*	399		449
LURE OF TEMPTRESS *	369	369	449
MAGIC JOHNSON BASKET*	269		299
REALMS	369		449
SHUTTLE*	349	369	599
*=Amiga & Atari ver kräver 1 MB			

ÖVRIGA TILLVERKARE

	AMI	AST	PC
ALONE IN THE DARK	499		399
BRIDGEMASTER	399		499
COBRA MISSION	599		499
COMANCHE MAX. OVERKILL***	499		399
DUNGEON MASTER**	349		449
GATEWAY			449
GOBLINS II	349		449
JOE & MAC	299		349
INCA			499
LEATHER GODDESSES II			599
LEEDS UNITED	299	299	349
MATCH OF THE DAY	299	299	
MOONBASE	399		399
NFL	469		449
OIL BARONS	349		399
OMAR SHARIF'S BRIDGE	399	399	499
PINBALL FANTASIES	349		499
SIEGE			499
SPEAR OF DESTINY			499
SPOILS OF WAR*	429		449
SPELLCASTING 301	429		369
STAR LEGIONS			369
STRIKER *	299	299	
TOM LANDRY FOOTBALL	399		399
TRACON II *	449		499
TRADERS			249
TRODDLERS	299		
*=Amiga ver kräver 1MB			
**=Amiga ver kräver 1 mb. Fungerar ej på Amiga 500+			
***=kräver 386/486, 4MB RAM minne			

SPELPAKET AMIGA, ATARI ST & PC

BITMAP BROS VOL.1 CADAVER, XENON I OCH SPEEDBALL 2. PRIS AMIGA/ATARI 299 PC 349.

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

CLASSIC ADVENTURES MANIAC MANSION, ZAK MC KRACKEN, INDIANA JONES LC ADV, LAMC OCH SECRET OF MONKEY ISLAND I. PRIS PC 499.

COMBAT CLASSICS TEAM YAMKEE, F15 STRIKE EAGLE 2 OCH 688 ATTACK SUB. PRIS AMIGA 349 PC 429

DIZZYS EXCELLENT ADVENTURES DIZZY PANIC, BUBBLE DIZZY, PRINCE OF THE YOLK FOLK, SPELLBOUND DIZZY OCH KWIK SNAX. PRIS AMIGA/ATARI 299.

DREAM TEAM SIMPSONS, TERMINATOR 2 OCH WWF WRESTLEMANIA. PRIS AMIGA/ATARI 299 PC 349.

DUNGEON MASTER & CHAOS STRIKES BACK AMIGA VER KRÄVER 1MB. PRIS AMIGA/ATARI 349.

FANTASY WORLDS POPULOUS I, MEGALOMANIA (EJ PC), REALMS, PIRATES OCH WONDERLAND. PRIS AMIGA/ATARI 399 PC 449.

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

LEMMINGS DOUBLEPACK LEMMINGS OCH OH NO MORE LEMMINGS. PRIS AMIGA/ATARI 349 PC 469.

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, SPELLBRE- AKER, 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* MER ÅN 30 OLIKA IDROTTS- GRENAR, T.EX. DYKNING, STAVHOPP, 100 M LÖPNING, HÖJDOPP, HÄSTHOPPING, KONSTÄKNING, SLALOM, FÄKTNING, CYK- LING, SPJUT, SLÄGGA, BÅGSKYTTE, GYM- NASTIK, LERDUVESKYTTE, TRESTEG, RODD M.F.L. GRENARNA ÄR HÄMTADE FRÅN GA- MES SUMMER EDITION, CALIFORNIA GA- MES, SUMMER GAMES I & II OCH WINTER GAMES. PRIS AMIGA/ATARI 299.

MEGAFORTRESS MEGAPACK MEGAFORTRESS, OPERATION SLEDGEHAM- MER OCH MISSION EDITOR. PRIS PC 549.

POWER HITS BATTLETECH BATTLETECH I & II OCH MECH WARRIOR. PRIS PC 399.

POWER HITS MOVIES ROCKETEER, HARE RAISING HAVOC, DIE HARD I OCH GHOST- BUSTERS II. PRIS PC 399.

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

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

PSYCHOSOCCER KICK OFF 2, MANCHE- STER UNITED, INT'L SOCCER CHALLENGE OCH WORLD CHAMP SOCCER. PRIS AMIGA/ ATARI 349, PC 399

RAVING MAD ROBOCOD, ROLAND OCH MEGATWINS. PRIS AMIGA/ATARI 299.

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

SPORTS MASTERS INDIANAPOLIS 500, PGA TOUR GOLF, ADVANTAGE TENNIS OCH EU- ROPEAN CHAMP 1992. PRIS AMIGA/ATARI 369 PC 449.

SPORTS PACK WAYNE GRETZKY 2, ROAD TO FINAL FOUR OCH HOCKEY LEAGUE SI- MULATOR I. PRIS PC 499.

SUPER ALL STARS ROBIN HODD LEGEND QUEST, MAGICLAND DIZZY, CAPTAIN DY- NAMO, CJ IN THE USA OCH STEG THE SLUG. PRIS AMIGA/ATARI 299.

SUPER FIGHTERS PITFIGHTER, FINAL FIGHT OCH WWF WRESTLEMANIA. AMIGA/ ATARI. PRIS 299.

*= Fungerar ej på Amiga 500+

Superbilligt: AMIGA & ATARI ST: 149 kr/st

3D POOL, ADV DESTROYER SIM, BATMAN THE MOVIE, BUBBLE DIZZY, CARRIER COMMAND, CJ IN THE USA, CRAZY CARS 2, DIZZY PRINCE OF THE YOLK FOLK, F16 COMBAT PILOT, FIRE & FORGET 2, FLIMBOS QUEST, FRANKENSTEIN, GAZA I, GHOULS & GHOSTS, GO FOR GOLD (=GAMES SUMMER EDITION), GOLDEN AXE, HUDSON HAWK, INT'L 3D TENNIS, INT'L CHAMP ATHLETICS, ITALIA 90, ITALY 90, JAHANGHIR KHANS SQUASH, JACK NICKLAUS GOLF, JOAN OF ARC, LAST NINJA III, LOTUS I, MAGIC LAND DIZZY, MANCHESTER UTD, MICROPROSE SOCCER, NARCO POLICE, ORIENTAL GAMES, PANZA KICK BOXING, PIPEMANIA, PIT- FIGHTER, PRINCE OF PERSIA, RAINBOW IS- LANDS, RICK DANGEROUS I, ROBOPIC II, SEYMOR GOES TO HOLLYWOOD, SLIGHTLY MAGIC, SMASH TV, SPELLBOUND DIZZY, SOCCER PINBALL ***, STARGLIDER II, STEG THE SLUG, STREET FIGHTER, STRIDER 2, SU- PER CARS II, SUPER MONACO GP, SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET***, SWITCH- BLADE II, SWIV, TEAM SUZUKI, TEST DRIVE 2, TOTAL RECALL, TOYOTA CELICA GT RAL- LY, TURRICAN II, ULTIMATE GOLF OCH WILD STREETS.

*= fungerar ej på Amiga 500+

**= fungerar ej på Amiga 500+ och Atari STE

***= Endast Amiga. Ej Atari.

CDTV PRIS

BATTLE CHESS	499
CASE CAUTIOUS CONDOR	429
FANTASTIC VOYAGE	399
ILLUSTRATED SHERLOCK HOLMES	399
LEMMINGS	399
SHERLOCK HOLMES CONS. DETECTIVE	549
TEAM YANKEE	499
WRATH OF THE DEMON	399

CDROM (PC) PRIS

BATTLECHESS WIND. ENCH.	599
CONAN	369
FUTURE WARS	549
KINGS QUEST V	499
LOOM	499
LOST TREASURES	699
LOVELY LADIES II	499

MONKEY ISLAND I	499
PACIFIC ISLANDS	399
PSYCHO KILLER	499
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	599
SHERLOCK HOLMES II	649
TOWN WITH NO NAME	499
ULTIMA UNDERWORLD.&W.C. II	599
WING COMMANDER 2 COMPLETE	649

SPEL TILL COMMODORE 64/128

	KASS	DISK
COOL WORLD	159	229
CREATURES II	159	199
CRYSTAL KINGD. DIZZY	149	
DRAGON WARS		249
EUROPEAN SUPER LEAGUE	159	229
FOOTBALL MANAGER III	159	229
HOOK	159	229
INDY 4 ACTION	169	229
NAVY SEALS (CART)	249	249
RAMPART	179	239
ROBOCOD	169	229
ROBOCOP III (CART)	249	249
SIM CITY		249
STREETFIGHTER II	179	239
TOKI (CART)	249	249
WWF II	159	229

SPELPAKET COMMODORE 64/128

BIG BOX II Alleycat, Dan Dare I, Delta, Eagles, Eliminator, Sansjon, Driller, Firelord, Thunderforce, Orion, Battle Valley, Defenders of The Earth, Gribblys Day Out, Split Personalities, Cauldron II, Zoids, Insects in Space, Maze Mania, Iridis Alpha, Barbarian II, Guardian II, Firelord, Heatseeker, Snare, QueDex, Ocean Conqueror, Hunters Moon, Anarchy, Tunnel Vision och Mega Apocalypse. Pris kassett 229.

COMBATPACK III Ninja Commando, Kick Box Vigilante, Bionic Ninja och Spagetti Western Simulator. Pris Kasset 79.

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

DREAM TEAM Simpsons, Terminator 2 och WWF Wrestlingmania. Pris kassett 199, diskett 249

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

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

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

MULTI MIXX IV: Gauntlet 1 & 2, Deeper Dungeons. Pris kassett 89.

MULTI MIXX V: Monty on the Run, Jack the Nipper II och Auf Wiederschen Monty. Pris kassett 89.

PSYCHO'S SOCCER Kick Off 2, Manchester United, Fighting Soccer och World Champ Soccer. Pris kassett 199.

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

SPORTS American 3D Pool, Fantastic Soccer, S A-Side Football, International Ice Hockey och Jocky Wilsons Darts. Pris kassett 159.

SUPER ALL STARS Turbo the Tortoise, Magic Land Dizzy, Captain Dynamo, CJ in the USA och Steg the Slug. Pris kassett 179.

SUPER FIGHTERS Final Fight, Pit-Fighter och WWF Wrestlingmania I. Pris kassett 199, diskett 249.

JÄTTEBILLIGT: 79 kr/st FÖR C64 kassetter

AIRBORNE RANGER, ALL AMERICAN BASKETBALL, BATMAN THE MOVIE, BOD SQUAD, BUBBLE BOBBLE, BUBBLE DIZZY, COUNT DUCKULA II, CREATURES I, DIZZY DOWN THE RAPIDS, DIZZY PRINCE OF THE

Forts. på nästa sida

ORDERTELEFON: 016-13 10 20

(FORTS. FR. FÖREG. SIDA)

YOLKfolk, DJ PUFF, EMLYN HUGHES INT SOCCER, F16 COMBAT PILOT, FLIMBOS QUEST, FOOTBALLER OF THE YEAR II, FRANKENSTEIN, GAZZA I, GHOULS & GHOSTS, GO FOR GOLD (= GAMES SUMMER EDITION), GRAEME SOUNNESS, GUNSHIP, INT 3D TENNIS, INT'L ICE HOCKEY, INT TENNIS, ITALIA 90, ITALY 1990, JACK NICKLAUS GOLF, LAST NINJA II, LAST NINJA 3, LOTUS ESPRIT, MAGICLAND DIZZY, MANCHESTER UNITED, MICROPROSE SOCCER, MONTY PYTHON, MOON WALKER, MULTIPLAYER SOCCER MANAGER, MYTH, NAVY MOVES, NEW ZEELAND STORY, PIPEMANIA, PRO TENNIS TOUR, RAINBOW ISLANDS, RICK DANGEROUS I, ROBOCOPI, SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD, SILENT SERVICE, SLICKS, SLY SPY, SOCCER PINBALL, SPELLBOUND DIZZY, STEG THE SLUG, STREETFIGHTER, STRYKER CRYPTS OF TROGAN, STUNT CAR RACER, SUPER MONACO GP, SUMMER CAMP, SUPER CARS, SUPER SEYMOUR, SWITCHBLADE, SWIV, TOTAL RECALL, TURBO OUT RUN, TURRICAN II, TUSKER, VENDETTA.

PRIS: ENDAST 79 KR PER STYCK

NYTTOPROGRAM
COMMODORE 64/128

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

* = kräver monitor

JOYSTICKS

BATHANDLE 229
BOSS 179
GRAVIS GAME PAD 249
SIMPSONS JOYSTICK 199
SLICK STICK 99
TAC-2 139
TAC-3 159
THE BUG 199

BÖCKER

A-TRAIN GD BOOK 249
AMIGA BASIC INSIDE & OUT 279
AMIGA C FOR BEGINNERS 229
AMIGA DEVICES MAN. 3RD ED 369
AMIGA DOS INS. & OUT REVISED 249
AMIGA DOS II COMPANION 299
AMIGA DOS MANUAL 3RD ED 349
AMIGA GAME MAKER MANUAL 399
AMIGA GRAPHICS I & O 349
AMIGA HARDW. REF MAN 3RD ED. 399
AMIGA INTERN 399
AMIGA LIBR MAN 3RD ED 449
AMIGA MACHINE LANGUAGE 229
AMIGA MAKING MUSIC 349
AMIGA MULTIMEDIA WORKBOOK 399
AMIGA PRINTERS I & O 349
AMIGA USER INTERFACE 299
BANE COSMIC FORGE HINTB. 149
BARDS TALE III CLUEBOOK 149
BUCK ROGERS I CLUE BOOK 139
BUCK ROGERS II CLUE BOOK 139
C64 ADVENTURES 149
C64 CASSETTE BOOK 149
C64 IDEA BOOK 149
C64 PEEKS & POKES 119
CAPTIVE HINTBOOK (END PC) 149
CHAMPION OF KRYNN CLUE B. 149
CHAOS STRIKES BACK ADV H.B. 149
CIVILIZATION H.B. 249
CODENAME ICEMAN HINT BOOK 99
COLONELS BEQUEST HINTBOOK 99
CONQUEST LONGBOW HINTB. 99
CONQUEST OF CAMELOT HINT 99
CORISH COMP GAMES GDE 3RD ED 249
COUNTDOWN HINTBOOK 139
CURSE OF AZURE BONDS CLUE 149
DARK QUEEN KRYNN CLUE 149
DARKLANDS HINTBOOK 179
DARKSEED HINTBOOK 99
DEATH KNIGHT KRYNN CLUEB. 149
DRAKKHEN HINTBOOK 139

DUNGEONS & DRAGONS HINTBOOK 159
DUNGEON MASTER HINT BOOK 149
ECO QUEST HINTBOOK 99
ELITE HELP BOOK 99
ELVIRA I HINT BOOK 139
ELVIRA II HINTBOOK 139
EYE OF THE BEH. I CLUE BOOK 149
EYE OF THE BEH. II CLUE BOOK 149
FALCON 3.0 AIR COMBAT 229
FALCON 3 COMBAT BOOK 269
GATEWAY SAVAGE FR. CLUEB. 149
GLOBAL CONQUEST GD BOOK 299
GOBLINS I HINTBOOK 99
GOLD RUSH HINT BOOK 99
HARPOON BATTLE BOOK 239
HEART OF CHINA HINTBOOK 99
IMMORTAL CLUE BOOK 139
INCLUDES & AUTODOCS 3RD ED 429
INDY JONES FATE ATL CLUE 149
INDY JONES LC ADV HB 99
JETFIGHTER II STRATEGY 229
KINGS QUEST COMP 3RD ED 249
KINGS QUEST I HINT BOOK 99
KINGS QUEST II HINT BOOK 99
KINGS QUEST III HINT BOOK 99
KINGS QUEST IV HINT BOOK 99
KINGS QUEST V HINT BOOK 99
KINGS QUEST VI HINTBOOK 99
KNIGHTMARE HINTBOOK 99
LARRY BEDSIDE COMPANION 149
LEGEND HINTBOOK 99
LEGEND OF KYRANDIA HINTBOOK 99
LEISURE SUIT LARRY I HINTB. 99
LEISURE SUIT LARRY II HINTB. 99
LEISURE SUIT LARRY III HINTB. 99
LEISURE SUIT LARRY V HINTB. 99
LOOM HINT BOOK 99
LORD OF THE RINGS CLUEBOOK 139
MAGIC CANDLE II CLUEB. 149
MANHUNTER N.Y. HINT BOOK 99
MANHUNTER S.F. HINT BOOK 99
MANIAC MANSION CLUE 149
MASTER SIM CITY/EARTH 249
MASTER ULTIMA 249
MIGHT & MAGIC I CLUE BOOK 149
MIGHT & MAGIC II CLUE BOOK 149
MIGHT & MAGIC III CLUE BOOK 229
MONKEY ISLAND II HINTBOOK 149
MULTIMEDIA WITH AMIGA 299
OFFICIAL BOOK OF ULTIMA 2ND. ED. 219
OFFICIAL GUIDE CIVILIZATION 229
OFFICIAL GUIDE RAILROAD TYC. 229
OFFICIAL GUIDE SPACE Q I-IV 229
PHANTASY STAR III HINTBOOK 179
PLANETS EDGE CLUEBOOK 229
POLICE QUEST I HINT BOOK 99
POLICE QUEST II HINT BOOK 99
POLICE QUEST III HINTBOOK 99
POLICE QUEST CASEBOOK (1-3) 249
POWER MONGER CLUE BOOK 139
POWERMONGER STRATEGY 249
POOL OF RADIANCE CLUE BOOK. 149
POOLS OF DARKNESS HINTB. 149
PROPHECY OF SHADOW CLUEBOOK 149
QUEST FOR CLUES III 269
QUEST FOR CLUES IV 299
QUEST FOR CLUES V 249
QUEST FOR GLORY I HINT BOOK 99
QUEST FOR GLORY II HINT 99
RAILROAD TYC. MASTER STR. 249
REX NEBULAR HINTBOOK 179
RISE OF DRAGON HINT BOOK 99
SAVAGE EMPIRE HINTBOOK 149
SECRET OF MONKEY I HINT 149
SECRET OF SILVER BLADES CLUE 149
SHADOW SORCERER HINTBOOK 149
SHERLOCK HOLMES CLUEBOOK 149
SIM CITY PLANNING 249
SOUNDBLASTER BOOK 369
SPACE QUEST COMPANION 249
SPACE QUEST I HINT BOOK 99
SPACE QUEST II HINT BOOK 99
SPACE QUEST III HINT BOOK 99
SPACE QUEST IV HINT BOOK 99
STAR TREK 25TH ANI. CLUEBOOK 99
THE 486 BOOK (PC) 399
THE LARRY STORY 179
THE SUMMONING CLUEBOOK 169
TREASURE SAVAGE FRONT CLUE 149
ULTIMA AVATAR 229
ULTIMA UNDERWORLD CLUB. 149
ULTIMA V HINT BOOK 149
ULTIMA VI HINT BOOK 149
ULTIMA VII HINTBOOK 149
USING AREXX ON AMIGA 349
VISIONARY PROG HANDBOOK 349
WASTELAND CLUE BOOK 139
WILLY BEAMISH HINTBOOK 99
WING COMMANDER I & II HB 229
YEAGERS AIR COMBAT BOOK 229
ZAK MC KRACKEN HINT BOOK 99

SPEL TILL GAMEBOY

Pris

BALOON KID 229
BARBIE 299
BATMAN II RETURN OF THE JOKER 299
BEETLEJUICE 299
BEST OF THE BEST 299
BIONIC BATTLER 299
BIONIC COMMANDO 299
BLADES OF STEEL 299
BUBBLE BOBBLE 199
CASTLEVANIA II 249
CRASH DUMMIES 299
DAYS OF THUNDER 299
DR FRANKEN 299
DRAGONS LAIR 249
DOUBLE DRAGON III 299
DOUBLE DRIBBLE 299
DUCK TALES 299
ELEVATOR ACTION 199
FACEBALL 2000 349
FASTEST LAP 299
FERRARI GP 299
FINAL FANTASY ADVENTURE 299
FINAL FANTASY II 299
FIGHTING SIMULATOR 299
G.F. KNOCKOUT BOXING 299
GREMLINS II 249
HAL WRESTLING 199
HIGH STAKES 299
HIT THE ICE 299
HOME ALONE II 299
HOOK 299
HUDSON HAWK 299
HUMANS 299
JACK NICKLAUS 299
JEEP JAMBOREE 299
JETSONS 299
KID ICARUS 229
KINGDOM CRUSADE 299
KIRBYS DREAMLAND 229
KUNG FU MASTER 199
KNIGHT QUEST 299
LAZLOS LEAP 299
LOONEY TUNES 299
MARBLE MADNESS 229
MARS MISSION 249
MEGAMAN I 299
MEGAMAN II 299
MICKEYS DANGEROUS CHASE 249
MINER 2049'ER 299
NBA CHALLENGE II 299
NINJA GAIDEN SHADOW * 299
NINJA TARO 299
NOBUNAGAS AMBITION 349
OUT OF GAS 299
PAC MAN 299
PAPERBOY I 249
PAPERBOY II 299
PITFIGHTER 299
PRINCE OF PERSIA 299
PROPHECY VIKING CHILD 299
PUNISHER 299
Q-BERT 299
REN & STIMPY 299
ROBOCOP I 199
ROBOCOP II 299
ROCKY BULLWINKLE 299
ROGER RABBIT 299
ROLANS CURSE II 299
R-TYPE 199
SIMPSONS I 299
SIMPSONS II 299
SOCCER MANIA 299
SPANKYS QUEST 299
SPEEDBALL II 299
SPIDERMAN II 299
SPY VS SPY 299
STAR TREK 249
STAR WARS 299
SUPER HUNCHBACK 229
SUPER MARIO LAND I 249
SUPER MARIO LAND II 329
SUPER OFF ROAD 299
SWAMP THING 299
TERMINATOR II 299
TERMINATOR II ARCADE 299
THE FLASH 299
TINY TOONS 299
TOM & JERRY 299
TOXIC CRUSADERS 299
TRACK & FIELD 299
TRACKMEET 299
TURN AND BURN 299
TURTLES I 199
TURTLES II 299
ULTIMA RUINS 349
ULTRA GOLF 299
WAVE RACE 229
WWF SUPERSTAR I 199
WWF SUPERSTAR II 299
XENON II 299
YOSHI 229
*=Shadow Warriors

SPEL TILL
GAMEGEAR

PRIS

AERIAL ASSAULT 269
AX BATTLER 299
BATMAN RETURN JOKER 329
CHUCK ROCK 329
CRYSTAL WARRIORS 349
FOREMANS KNOCKOUT 299
JOE MONTANA 349
MICKEY MOUSE 299
NINJA GAIDEN 329
OLYMPIC GOLD 349
OUTRUN EUROPA 349
SONIC II 349
SUPER GOLF 299
SUPER MONACO GP II 299
SUPER SMASH TV 349

SPEL TILL NEO GEO

PRIS

2020 SUPERBASEBALL 1399
ALPHA MISSION 1399
ANDRO DUNAS 1399
BASEBALL STARS II 1399
BLUE'S JOURNEY 1399
BURNING FIGHT 1399
CROSSED SWORDS 1399
CYBERCLIP 1299
FIGHT-MAN 1399
FATAL FURY 1399
FOOTBALL FRENZY 1399
GHOST PILOT 1399
KING OF MONSTERS II 1699
LAST RESORT 1399
LEAGUE BOWLING 1399
MAGICIAN LORD 1399
MUTATION NATION 1399
NAM 1975 1399
NINJA COMBAT 1399
NINJA COMMANDO 1399
RIDING HERO 1399
ROBO ARMY 1399
SENGOKU 1399
SOCCER BRAWL 1399
SUPER SPY 1399
TOP PLAYER GOLF 1399
TRASH RALY 1399

SPEL TILL SUPER NES

(Spelen kräver adapter för att användas på svenska Super Nintendo apparater. Vi har två olika adaptatrar: Universal Adapter 149 kr och Games Master Pro 249 kr. Adaptarna klarar både amerikanska och japanska spel. Alla spel nedan är amerikanska om ej annat anges.)

PRIS

ACT RAISER 499
ADDAMS FAMILY 559
AMAZING TENNIS 549
ARCANIA 499
AXELAY 549
BARTS NIGHTMARE (SIMPSONS) 549
BATTLE CLASH ** 499
BATTER UP 549
BEST OF THE BEST 549
BLAZE ON 549
B.L. COMBAT BASKETBALL 440
BULLS VS BLAZERS 549
BUSTER BROS 549
CAMELTRY (JAP) 449
CASTLEVANIA IV 549
CHESSMASTER 499
CHESTER CHEETAH 619
CHUCK ROCK 549
CONTRA 3 549
CYBERSPIN 499
DARIUS TWIN 499
DESERT STRIKE 549
D-FORCE 449
DINO CITY 549
DRAKKHEN 549
EXTRA INNINGS 549
FI ROC 539
FACEBALL 2000 549
FINAL FIGHT 499
FINAL FANTASY II 599
FINAL FANTASY MYST. QUEST 449
FIREPOWER 2000 549
F-ZERO 499
GEORGE FOREMANS KO BOXING 549
GOLDEN FIGHTER (JAP) 449
GRADIUS III 449
HOME ALONE I 479
HOME ALONE II 549
HOOK 549
HYPER ZONE 499
IMPERIUM 479

SPELA UTAN DATOR

Det finns många kopplingar mellan "vanliga" spel och datorspel. Spel som "Civilization" och "D&D" kan man ju spela utan att behöva titta på en skärm. Man får titta på de övriga spelarna i stället. SHN besökte en spelbutik i Göteborg och hittade följande varianter

Först skall kanske påpekas att detta inte är en fullständig genomgång. Våra ambitioner var att få med så mycket som möjligt men har vi glömt ditt favoritspel så ber vi om ursäkt.

Licenser

Med licenser menas nu filmer, böcker och liknade där man har tillverkat såväl dator- som bräd- och rollspel. De skiljer sig dock åt i högsta grad och har oftast inte mer gemensamt än namnet.

Tydligast blir väl detta när man närmar sig de uttjatade **Turtles**. Rollspelet kom långt innan sköldpaddsvägen nådde Sverige och är anpassat till en mer vuxen publik.

Likadant är det med **James Bond**. Roll- och brädspelen är på utdöende men de som gillar filmerna bör känna igen sig.

Alien finns också men även detta spel håller på att försvinna från datorbutikerna så den som är intresserad bör passa på snabbt.

Sagan om Ringen finns som rollspel på såväl svenska som engelska och Mellan Game Gear-versionen av **Hunt for Red October** och brädspelen finns det inga kopplingar alls.

Willow finns för såväl Nintendo som brädspel.

Överföringar

Detta är spel som börjat sin bana som roll- och brädspel och sedan kommit i datorformat. De brukar hålla sig till grundreglerna så det är mycket enkelt att känna igen sig.

Dungeons & Dragons var det första rollspelet. Det har precis anlänt i en välgjord version för Megadriven och det är väl värt att kolla upp för den som inte har spelat rollspel tidigare. Reglerna är enkla och TSR har gjort sitt bästa att skriva ett rollspel anpassat för nybörjare. Har man tur kan man kanske t.o.m. hitta exemplar av den nu utgågna svenska översättningen.

En utveckling av D&D är **AD&D** som SSI föredömligt har fört över i datorformat. Antalet handböcker till detta spel är oändligt och för bara grundsatsen (Spelarens bok, Spelledarens bok och Monstersamling) får man vara beredd att punga ut med c:a 500,-. Spelet finns ej på svenska.

Bland rollspelen kan också nämnas GDW:s **Megatraveller**, **Twilight 2000** och **Space 1889** som nu har funnits ett tag med Empire på paketet. Från samma företag kommer också **Cyberspace** under 1993.

Två datorspel från Gremlin började sin bana som rena brädspel. Bägge är faktiskt bättre i detta format. **Hero Quest** är mest känt eftersom detta

även finns på svenska. Det är ett av de mest ambitiösa och välgjorda spel jag har haft nöjet att spela.

Space Crusade var kanske ingen höjdpunkt i datorformat men som brädspel är det en pärla. Det är dock ej översatt så det kräver vissa kunskaper i engelska. De är dock överkomliga.

Bland de mer udda spelen finns **Diplomacy**, vilket har ren kultstatus i Sverige, samt **Ogre** från Steve Jackson vilket Origins förde över till datorerna för mängder av år sedan.

Battletech är ett helt spelsystem med en blandning av strategi och rollspel.

Lånade ideér

Här har jag bara hittat två spel. Det första är uråldrigt och hette **Dictator**. Det kom till Spectrum i tidernas begynnelse och byggde på ett brädspel kallat **Junta**. De som vill ha utlopp för sina sämsta sidor bör ta en titt på detta klassiska spel.

Från CCS kom för några år sedan ett spel kallat **Frontline**. Det var nästan en direkt överföring av **Ambush**.

Tiläggnas kan att idén bakom **Railroad Tycoon** inte på något sätt är ny. Det vimlar av brädspel som bygger på samma tanke.

Samma namn

Att bräd- och datorspel har samma namn händer i bland. Man får dock passa sig så att man inte går och köper **Civilization** i tron att det skulle ha något med Sid Meyers spel att göra.

Brädspelen var dock först med namnet och är en pärla. Det innehåller faktorer som samhällsbyggnad, krig och handelsfaser. Räkna dock med att det kan ta upp till 24 timmar att spela.

Kommande spel

GDW:s rollspel **Dangerous Journey** skriver av Gary Gygax lär var på gång enligt ryktena. Likaså **Jorune** och **Space Hulk**. Det ryktas också om en datorversion av **Shadowrun**.

Det blir allt vanligare att roll- bräd- och konfliktspel närmar sig varandra. Fördelen är att man kan välja i vilket format man vill lära sig reglerna. Den som spelat AD&D i datorformat har ganska enkelt att gå över till rollspelen och den som spelar Hero Quest från Gremlin känner igen sig med en gång om han vill prova på brädspelen.

En gång i tiden fanns det vattentäta skott mellan dessa två grupper. Nu håller de på att luckras upp. En hedervärd förening som **SVEROK** håller t.ex. all dörar öppna. Spel är spel och så skall det vara.

Clas Kristiansson

VAD MENAS ?

Datorbranschen är fylld av egendomliga fraser och uttryck. **Realtidssampling**, **Offscreen Bitmap**, **Boot**. Alla uttryck är inte självklara. Egentligen borde man enbart använda ett språk som alla kan förstå men man vill ju kunna uttrycka sig exakt ibland och då behövs de krångliga orden och uttrycken.

Till hjälp för er läsare kommer därför här en ordlista. Vi börjar den i detta nummer och återkommer men ojämna mellanrum så fort vi tycker att vi har något att förklara. Listan består av sådana ord som ni läsare har skickat oss brev om och bett oss förklara. Är det därför något ni skulle vilja att vi tog upp i en sådan här spalt så skriv gärna hit och fråga.

Användarinterface

Ordet Interface heter Gränssnitt på svenska så man kan också säga användargränssnitt. I bland talar man också om ett programs "Front".

Detta är det som man som användare ser när man kör programmet. När man ex. pekar och trycker med muspilen på knappar eller markerar i menyer så arbetar man med ett interface. Windows är ett sådant som har blivit standard.

Ett användarinterface skall vara lätt att begripa sig på. Det skall vara så tydligt att man kan börja använda programmet utan att läsa manualen.

Arkadspel

I begynnelsen fanns bara **myntmaskiner**. Den som ville spela ett elektronisk spel, typ **Space Invaders** fick gå till speciella spelhallar och mata maskinens mage med enkronor. Lokalerna kallades **Spelhallar** och det engelska ordet för detta var **Arcade**. Detta försvenskades sedan till **Arkad** och **arkadspel** och är nu samma sak som **actionspel**.

Arkadäventyr

En blandning av arkadspel men med en pågående historia eller ett mål. Innehåller ofta platser i spelet där man kan öka sin förmåga eller skaffa bättre föremål. **Mario** och **Gods** är arkadäventyr.

Actionspel

Alla spel där det rör sig och alla spel där det händer mycket är actionspel. De har alla det gemensamt att spelet kräver hög reaktionsnabbhet.

Bitmappad grafik

Grafik som ritas ut i form av olika punkter på skärmen kallas **Bitmappad**. De flesta spel innehåller sådan. Den är inte lika snabb som **vektorgrafik** men data/jrkedomen är större. **Sprites** är bitmappade.

Boot

Kommer av engelskans **Bootstrap** som är de stövelband med vilket man drar på sig stövlarna.

Ett finare ord för att slå på strömmen till sin dator.

(Forts i nästa nr)

OPEN FILE

SHN:S RADANNONSER

För endast 10:- får du en annons i SHN. Skicka bara in den ifyllda radannonskupongen tillsammans med antingen o-frankerade frimärken (ej rabattmärken) eller sedel/check i ett kuvert och skicka till: Sv. Hemdator Nytt, Box 152, 448 23 Floda Du disponerar max 120 tecken. Tar din annons mer plats , tillkommer 10:- per ytterligare påbörjade 30 tecken.

OBS! Vi tar bara emot annonser där det tydligt framgår att det handlar om originalprogram och ej kopior. Läs villkoren i annonstalongen.

Annonser 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 3-93 är 15 Februari

SÄLJES: PC/ MAC

PC Spel original. F1 Grand Prix 250:-, Civilization + bok 300:-, GS 2000 250:-, F117 250:-, L'Empereur 200:-, Rome 200:-, Ghengis Khan 200:-, Advantage Tennis 150:-, Telefon: 018-46 24 13.

SYSTEMATIKA v2.0, PC, Amiga. Valbart reducerade tipssystem. Mycket flexibelt. Stryktipssystem kan skräddarsys. Garantiframtagning och rättning. Utskrift på skrivare. Inklusive utförlig manual. Pris 100:- på PG 630 83 65-3.

Originalspel till PC. B-17, Darklands, KQ V, WCII, Säljes. Jan: 0921-513 23.

Dator. 386-16MHz. Matteprocessor, 2MB RAM, 20MB HD, 1.2MB Fd, Mus, Skrivare, VGA kort, 14tums EGA färgskärm, Jostick, Modem 1200 bps, DOS 4.0, Windows 3.0, diverse spel, manualer mm. Pris 4500:-, Ring Magnus 036-64474

Soundblaster säljes för 700:-. Priset kan diskuteras. Ring 090-130003, Fabian.

Word för Windows 2.0, Word för Macintosh 5.0, Excel för Macintosh 4.0. Engelsk version i obrutna förpackningar 1500:-/st. Tel 021-80 38 64 ef. 17.

Spel säljes billigt. Diskettlista fås mot 30kr. PG 634950-8. Glöm ej avsnäddare. OBS! Endast 1.44 disketter.

SoundBlaster PRO (IBM PS/2), Harry Mård, Vårbo 1516, 69394 Åtorp.

Jul, Hmmm.. 30Mb räkul för endast 300:-. Ring för information. 0911-506 50, Robert PD.

Soundblaster Pro v2.0 säljes billigt. Ring Fredrik på tel: 023-297 07.

Macintosh SE 2.5/20. Mycket gott skick, mycket lite använd. Engelskt tangentbord. Med massor av bra program och spel. Disketter tillkommer. Pris: 5350:- eller bud.. Ring Vincent: 0451-173 38.

SÄLJES: ATARI

Atari 1040 ST. Färgmonitor, printer, modem (2400b), sampler, originalspel + program t.ex. Silent Service II, MI

Tank Platoon, STOS, Degas Elite, Flight Simulator II mm. Pris: 8000 kr. Tel: 0173-3111 07, Mattias.

1040 STFM i nyskick 1900:- Drive Teac 5.25" 80/40 625:- Skrivare Sv. Röd och Blå 975:- Tfn: 0456-500 22 ef. kl 19.

Atari 520STFM, 1MB, s/v monitor, extra drive, printer, mus, joystick, över 20 originalspel. Pris 7000, kan diskuteras. Ring 0380-15169, Pelle.

Atari 520 STFM, joystick, mus, ca 50 spel. Pris: 1300:- Tel: 0510-269 95.

Atari 520 STFM, monitor SC1224 + extradrive, 20 st originalspel bl a Captive, MIG29, F16, Jack Nicklaus Golf, nyttoprogram Superbase2, STOS, DeLuxePaint. Pris: 6500kr. Micke: 018-38 82 33 eft kl 20.

Atari 520STFM, 150 diskar, joystick, mus, musmatta, STOS, Datatidningar. Pris 3200kr. DeluxePaint ST 450kr. Ring 0582-507 44, Mathz.

Atari 1040STE, Star LC10 Färgskrivare, 300 diskar, Sampler, STOS, Mus, Joystick. Pris 4500:- kan diskuteras. Ring Martin. Tel 0455-720 19 ef. 18.

Atari 520ST + x-drive, 1 joystick, massor av spel o program. Bland annat Pushover, Jimmy Ws snooker, Lemmings 1 o 2. Ring 046-70 98 52, Markus.

Atari STE 1 meg, xdrive, joystick, mus och musmatta, 100 disketter med spel och nytto, böcker, tidningar mm. Endast 5000:-. Ring 0243-142 92, Henrik.

Atari 520STFM, 80st spel, disketter med mus och joystick. Endast 2000:- Ring 031-30 53 23 ef. 17.

Atari 520STE, monitor SM124, 24-nålars färgskrivare MPS1224C, 2 joystickar, spel, program (Signum + GfA Basic), böcker. Pris 7700:-. Träffas säkrast på helger. Tfn: 036-541 25.

Atari 520STE 2595kr. Vidi ST C.5 1295kr. Ring Stefan 0583-504 34.

Atari färgmonitor SC1224. Bra Skick. Pris: 1200:-. Tel 0241-22503

Uppdatera din STE 520 till 1MB. STE simmar 256kb, 150kr för två stycken. Tel 046-305183.

Atariminne! Prisras! Uppgradera din 520STFM, STFM till en 1040 för endast

(Forts. på sid. 48)

10 År i Branschen = Din köptrygghet !

SUPER - SPELGUIDEN

Corish's COMPUTER GAMES GUIDE

ÖVER 800 SIDOR FÖR ALLA DATOR-MÄRKEN. JA ÄVEN TILL NINTENDO & SEGA !

Tips, lösningar, Pokes och kodord. ÖUMBÄRLIGT FÖR SPELFREAKEN !

199

Den perfekta Julklappen !

Q-FAX Sänd & ta emot FAX direkt i din Atari OBS FAXmodem behövs !

699

AC-Matte & AC-Glosor

Svenska Skolprogram för ST/STE

298 / st

PC Tillbehör & Spel

Soundblaster 2.0 Det ultimata kortet 1295

SoundBlaster PRO basic KLART BÄST 1995

TAC PLUS Analog joystick PC 299

Quickjoy TOPSTAR "Bäst i test" 299

LINKS 386 pro OTROLIGT! 499

CIVILIZATION pc Ett Måste! 399

Legend of KRYANDIA NYHET ! 399

Har Du vår katalog ?

Helt i färg !

Massor av helfräscha

Dator (PC/Amiga/ST) o TV-spels

(Nintendo & SEGA) Produkter.

Massor av

Billiga och fräscha spel !

ACTION REPLAY

SUPER NES Fusk, trainer, converter, 619

SEGA MEGA Evigt liv, nivåstarter, etc. 599

NINTENDO NES Massor av värdefulla, 419

AMIGA 500 (+) funktioner i varje 759

GAME BOY cartridge - till rätt pris 449

FRÅGA OSS GÄRNA OM DESSA CARTRIDGES !

Frakt och PF tillkommer. Outlösta PF debiteras Res för tryckfel. 24 timmars ordermottagning. Minst 1 Års Garanti, 2 År förekommer !

Ring Nu!

CHARA' DATA AB

Jungfrug. 13, 575 31 EKSJÖ

0381- 13100vx fax-10402

3,5" Märkes DISK1:er i 10-pack - MF-2DD & MF-2HD

12 etiketter
i 4:a färger
/ förpackn.

Faxa in din
order på:
0300/
608 90

Inkl. moms, exkl. frakt

DISK1

Box 179, 439 24 Onsala

4.19

Kr/DISK1
MF-2DD

24-timmars
orderservice
0300/
64 625

625 00 TFN.SV.

8.49

Kr/DISK1
MF-2HD

10-års
Garanti!

Öppet:
Vardagar
12-18

AVE
E VALAND
N
Y N

Direktförsäljning:

DISK1 - Göteborg

Vasagatan 43 A, Tel. 031-7 784 884

Datorn spelar ingen roll

Vi säljer originalen till de popula-
lära datarollspelen.
Ring för gratis 56-sidig katalog.



SPEL & SÄNT

GBG: Ascheberggatan 30

Tfn 031-20 30 95, 20 30 22

STHLM: Torsgatan 31 Tfn 08-32 35 11

(Forts. fr. föreg. sid)

395:-. Ring för mer info. 011-120679 ef 18.

Minne till Atari STE, 2MB 548:-, 4MB 998:-, Janne. Tel 0413-510 79 el. 225 79.

Se hit Atari STE-ägare! Superbilliga expansioner. Endast ett fåtal kvar. Till 1: Meg 190 kr. Till 2: Meg 590 kr. Till 4: Meg 1050 kr. Testade och klara. Ring Claes, tel: 0455-414 01. Snabb leverans lovas!

VIDI-ST Få in dina videobilder i ST:n. 275:- STOS 100:-. 1:st Word Plus, ordbehandling. 275:- Tfn: 0456-500 22 ef. kl 19.

Atari byggbeskr av 6-joysticksadapter, monitorswitch, kabel för ihopkoppling av två datorer. Sätt in 40:- på PG 76 03 29-1472.

Atari PD 4 disk 50:-, Listdisk 10:- eller frimärken. PG 483 62 79-2. Marina eller Tommy Andersson, Essunga Lyckhem 12, 465 94 Nossebro.

Gör det nu! Beställ nya Atari PD-disken. Massor med nytt! Över 500 diskar. 10:- till OLAS PD, Box 195, 575 22 Eksjö.

Äntligen klart!! Nyskrivet text/grafikäventyr till ST-520. Lagom stort, lagom svårt. Beställ "Operation Mikro" nu!! 60:- inkl. porto. PG 492 88 57-4. Jols Soft. Obs! Manual medföljer. Fler spel på väg. **Ny Atari PD-disk.** Alla typer av program. Skicka 10:- till OLAS PD, Box 195, 575 22 Eksjö. PG 53 05 05-7259.

PD-Program ej halvfulla diskar. Nu 770 disketter. Gratis lista. Ring 0490-19906, Börje.

Byter och säljer PD program för Atari ST(E). Trevliga spel och bra nyttoprogram. Beställ PD-listan mot 15:-. FG PD, c/o FreddyGustavsson, Ringv. 6, 360 75 Lastermo. Missa inte det här.

MIDI Sequencer för Atari ST(E), medium/hög upplösning. 16 spår, sync(SPP), editor, midfile + mycket mer. Svenskt program med manual. 495:- till RONI MUSIC. PG 87 67 46-9.

Atari program för Skatteberäkning. 1. Beräknar skatten vid deklaration februari 1993. 2. Skatteplanering av 1993 års inkomst. Pris per program 250:- eller båda för 350:-. Ring 013-15 08 46 för information.

PD-Program till Atari ST/FM/E. Endast 16:-/disk. Beställ 1993 katalog för 10kr. PG 35 74 78 - 7, PRIMEX.

HiSoft Power Basic (originalprg + manual). Kompilatorer till fristående program. Tar också filer gjorda med FirST Basic och kompilatorer dem till riktiga prg. Pris 200:-. Tel 046-30 51 83.

Atari Original, Red Storm Rising, Cruise for a Corpse, Power Packen, GfA-Basic 3.07 + kompilator 3.0. Billigt. Ring 0481-635 83.

Atari Original, Fam. Addams, Heavy Metal, Conqueror, Team Yankee, Elvira, Hard Drivin' 2. Billigt. Ring 0481-635 83

Atari Fusk 1 för 40 kr på PG 629 66 74-2, Fredrik Johnsson.

AtariST spel. FighterBomber + missiondisk, Powermonger + WW1, The Hunt for Red October,

Lombard Rally, Manchester United Europe, 2st böcker, Gempp interv. Harry Mård, Vårbo 1516, 693 94 Åtorp.

SÄLJES: AMIGA

Amiga 500, WB2.0, 20Mb HD, 3Mb minne, Bläckstråleskrivare, Modem 9600, RF-Modulator, Mus, Joysticks, Mssord av spel och program. Pris 5000:-. Tel 08-642 04 45, Nalle.

A500 1.3 3MB X-drive HD 52MB 1084S DL1100 Opt mus 7 Joy 2 M/J omk 400 märkesdisk 2dbox Nya böcker Mkt bra skick 9500:- Kan disk. 08-745 19 65.

Amiga Nytto term Atalk III 90kr. DRP Pagesetter II 250kr, Register DataRetireve Abacus 190kr. Tele Jan 0303-599 26 (alla original).

Billiga Amiga PD. Sätt in 12kr på PG 629 66 74-2 för lista. Fredrik Johnsson.

Amiga 600HD med 40MB HD, 2MB RAM, xdrive och monitor Philips CM8833-II, 2 mån gammalt. Nypris 8800:- nu 5500:-. Ring omedelbart Conny på telefon 0978-117 31. Allt i nyskick.

Amiga fusk 1 för 35kr. Amiga Fusk 2 för 35kr. Båda för 60kr på PG 629 66 74-2.

Böcker, Hardware Reference Manual, Amiga maskinspråk, Graphics Inside & Out. Joysticks, Wico Bathandle, Wico 3Way. Allt billigt. 0380-414 78, Jonas Jonsson.

SYSTEMATIKA v2.0, Amiga, PC. Valbart reduce-

BILDJAKTEN 1

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 ochen får ett program för just sin dator. Vinnarna i denna omgång presenteras i nummer 2/93

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 tävlingsvaret skall vara inskickat senast den 15 Februari

Lycka till!

VINNARNA I

"BILDJAKTEN" 10 "

Tony Forsberg, Köping
Daniel Gidlöf, Husum
Daniel Gustafsson, Eskilstuna
Åke Larsson, Karlstad
Christian Nyholm, Kungälv
Birgitta Palmgren, Båstad
Rolf Nyberg, Lidköping
Pauli Petäjämäa, Hudiksvall
Stefan Råmonth, Västerås
Åke Wahlén, Mölnlycke

GRATTIS!!!

Priserna har skickats ut.

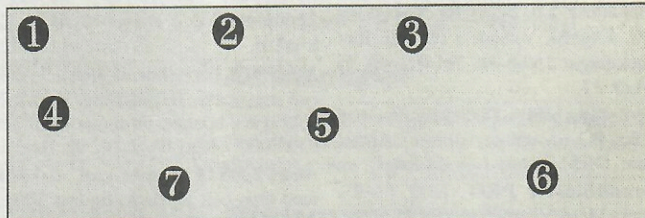


Bild nr 1 fanns på sid

Bild nr 2 fanns på sid

Bild nr 3 fanns på sid

Bild nr 4 fanns på sid

Bild nr 5 fanns på sid

Bild nr 6 fanns på sid

Bild nr 7 fanns på sid

BILDJAKTEN 1/1993

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

Kupongen skickas i ett frankerat men ej igenklippt kuvert till:
Selda Media, Box 152, 448 23 Floda.

3,5" DISKETTER

MF2DD 3.49:- HD 6.90:-

✓ INKL ETIKETTER ✓ 100% ERROR FREE

LIVSTIDS GARANTI

Alla priser inkl moms, endast frakt tillkommer, pris vid minst 100 st (50-99 st 3.95:- (HD 7.90:-).

Namn:
Gatuadress:
Postadress:
Antal Pris/st

Tel. 046-818 14 • Fax. 046-80 200

Plats
för
porto

J & M ENTERPRISE AB
Hemmestorp 32
270 35 BLENTARP

Shareware för Windows



Ett fantastiskt programpaket till ett fantastiskt pris. 6 packade 144Mb 3.5" HD disketter - 105 programfiler inkl. installationsprogram för Windows

Endast 295:- inkl. moms och frakt

Electronic
Vera
Electronic

Fiolvägen 1
961 45 BODEN
0921 - 655 22

AMIGA NYHETER !!!

Register 395 Kr
Anordning 395 Kr (Släktforskning)
Secure 395 Kr (Kryptering)
Faktura 195 Kr

Läs test i Datormagazin nr 21/92 !

SUCCE! BOKFÖRINGSPROG

Läs test i Datormagazin nr 4/92 !

Beställ vär
GRATIS

Prislista !

AMIGA
SKOL
PROGRAM

Alla Priser inkl Moms.
40 Kr expeditionsavgift tillkommer på alla order.

ADRI'S DATA HB
Celsiusgatan 8 43142 Mölndal
Tel 031-873131

Forts. fr. föreg. sid)

Tips & Tricks till 50 Megadrive-spel. Skicka 25 kr + ditt namn och adress till: Patrik Näsfors, Bergsgavägen 12, 771 55 Ludvika så skall du få häftet **Sega Mega Drive**. Spelet Sonic 2 säljes. Ring vardagar kl 18-20. Tel 0457-277 98.

SEGA-Masterspel: Golden Axe Warrior, Ultima IV 150 kr/st. C64-spelen Batman och Strider 50 kr/st. Tel: 0240-110 70, Patrik.

Vill du tjäna stora laxar? Missa inte denna chans att bli rik på enkelt hemarbete. Skicka frankerat svarskuvert till MG, Hajv. 22, 432 75 Varberg.

GameBoy med orig., tillb., 500:-. Lightboy m. först. 150:-. Adapter 200:-. 11 spel + 150:- Ting 046-514 12

Super Nintendo + 6 spel + 2st pads. 2850:- (Svenskt). Tele 031-306678, Mikael.

Nintendo säljes. C:a 2 år gammalt med 8st spel.

Bl.a Metroid, SMB2, Metal Gear, Zelda 1. Bra skick. Pris diskteras. Tfn: 0418-293 87, Håkan.

C128D(C64) med inbyggd diskdrive, 65 diskar, enkel skrivare, 80Col mon, bra ordbehandlare, bandspelare, TFC3, Last Ninja 2, Dist. 1650:- Ring 08-53 03 93 24.

C64 Svenskt Ordbehandlingsprogram "Star Texter" på disk 100kr. Spel Moonwalker 50kr. Ring 0582-507 44, Mathz.

C64 med svenskt tangentbord, diskdrive, diverse disketter, litteratur och tillbehör. Pris 1600:-. Tel 046-30 51 83.

KÖPES:

PC köpes. 286 eller XT köpes billigt med sv/v, färgmonitor. Minne, helst över 640 Kb. Pris: ej över 500 kr. Tel: 0971-119 23, Erik

Discovery diskdrive och Spectrum 128K köpes. Även andra tillbehör, nyttoprogram, spel mm. Ring Fredrik, tel: 090-12 58 56.

BYTES:

Neuromancer eller Bards Tale 2 för C64 bytes mot Wasteland. Endast original. Skriv till: Daniel Eriksson, Blankered, 310 20 Knäred.

Y's: The Vanished Omens bytes mot Heroes of the Lance (Master System). Skriv till: Daniel Eriksson, Blankered, 310 20 Knäred.

BREVVÄNNER

Amiga kontakter sökes för byte av spel mm. Skriv till Dennis Lundberg, Norv. 2, 640 45 Kvicksund. 100% svar.

Amiga kontakter sökes för byte av program mm. Skriv till Johan Söderholtz, Håkantoprsg. 111, 724 76 Västerås.

Amiga-kontakter sökes 100% svar. K Bengtsson, Guttared, 430 10 Tvååker.

Amiga ägare sökes för byte av tips och PD program mm. Ring så får du min adress. Tel 0531-10629

Amiga kontakter sökes för byte av demos och program. 100% svar. Skriv eller ring till Fredrik Andersson, Storgatan 12B, 360 10 Ryd. Tel 0459-812 50.

Amiga kontakter sökes för byte av prg, demos mm. Skriv till: Magnus Jönsson, Tvärtoftsvägen 10, 291 92 Kristianstad.

Amiga kontakter sökes för byte av program. 100% svar. Anders Lindqvist, Ängsvägen 16, 820 75 Harmånger.

Amiga kontakter sökes för byte av program. 100% svar. Skriv till Peter Fredell, Segerstadsv. 10I, 440

06 Gråbo.

Amigakontakter sökes för byte av program, tips mm. Även nybörjare 100% svar. Björn Jungskär, Cronstrandsvägen 41, 394 71 Kalmar.

PC kontakter sökes för byte av spel. Adress: Lasse Lindberg, Färticksgatan 95, 745 45 Enköping.

PC kontakter sökes för byte av PD, Demos, Giffa mm. 3.5 och 5.25". Ring eller skriv till Johnny Strande, Agnesfridsvägen 99, 212 37 Malmö. Tel: 040-94 16 95.

PC-kontakter sökes för byte av GIF, Demo mm! 3.5"! Filip Eskilsson, Lida G 5, 510 54 Brämhult.

PC-kontakter önskas! Jag önskar byta tips, demos etc.. Mathias Bjarme c/o Lansfjord, Linnégatan 2B, 753 32 Uppsala.

PC-ägare sökes för byte av moduler, lösningar, tips mm. Skriv till: Fredrik Klingstedt, Rönnbärsvägen 30, 761 63 Norrtälje.

PC ägare sökes för byte av spellösningar mm. Skriv till Erik Ljung, Enbärgsgatan 21, 212 29 Malmö.

PC kontakter sökes för byte av tips och PD-program. Ring så får du min adress. Tel 0531-10218.

ST ägare söker kontakter. Skriv till Axel Fälth, Hajvägen 20, 432 75 Träslövsläge

The Unknow Crew söker STOS-coders och STOS-musiker. Älder spelar ingen roll. Även STOS-grupper sökes för samarbete och annat! Skicka arbete på disk plus returporto. Skriv nu till: Bad English, Säterivägen 21, F-stad, 465 97 Nossebro.

Hej alla C64 galningar. Jag skulle vilja brevväxla med de som har C64 och diskdrive. Heli, äsvägen 2, 590 951 Hjorted.

BYTES

"Chaos-War of Wizards" original köpes/Bytes mot andra spectrumspelet. 0480-74714, Peter.

KÖPES

C-64: Soundsampler till C64. Max 200 kr. Anders Zachariasson, Bergsgatan 19, 811 36 Sandviken.

Transformator till C64 köpes. Ring Klas, 0532-155 46

Quest for Glory 2 köpes för c:a 150 kronor till PC. Kontakta Markus Larsson. Tel 031-160476.

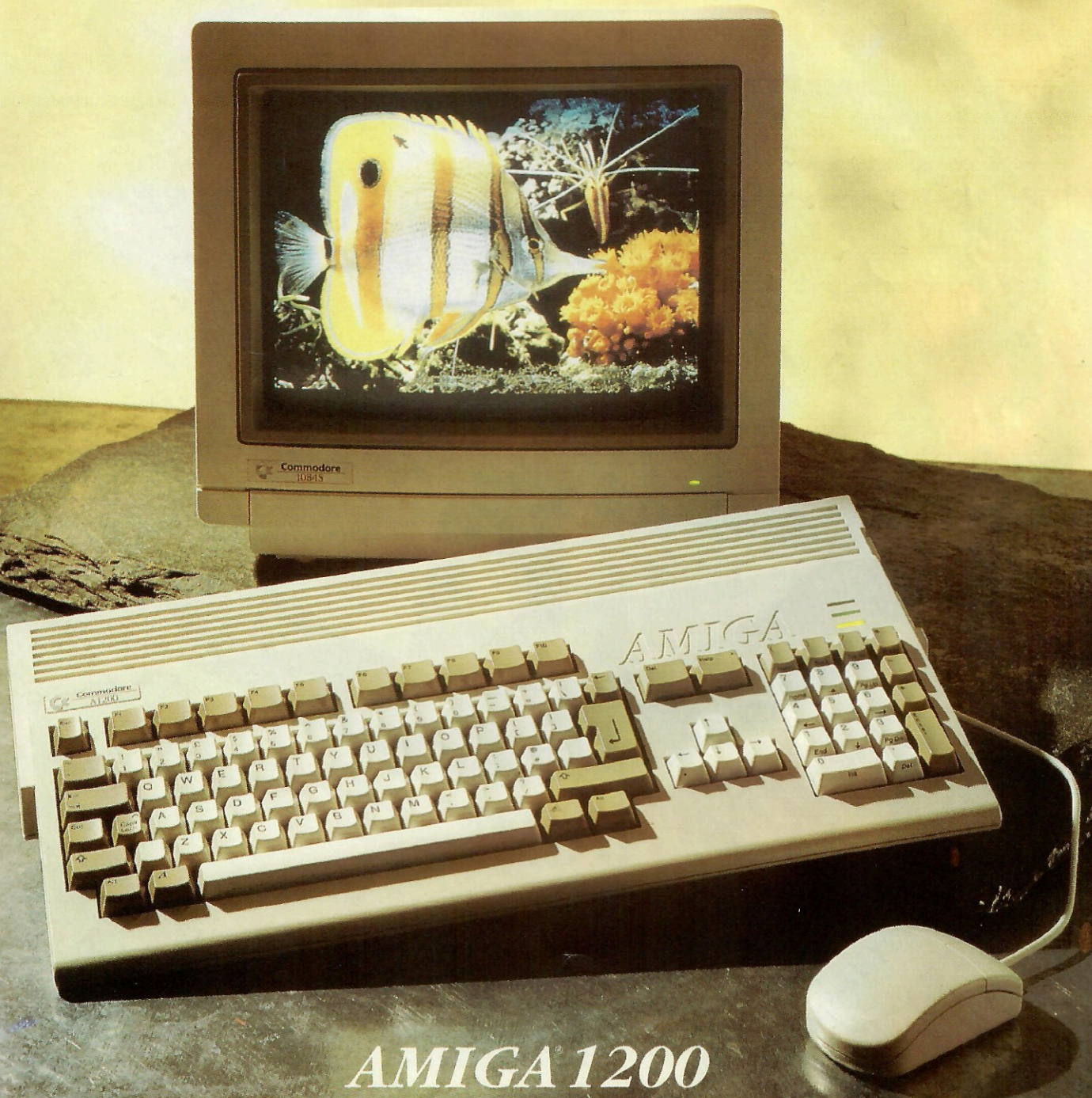
Deja Vu 1 och Dragon's Lair till Macintosh. Ring efter klockan 18. 08-59 14 91 33, Andreas.

Modem önskas köpas till PC. Externt för högst 200:-. Tel 0531-10218.

SordM5 Computer. Tillbehör, FD5 Floppy disk efterlyser CF-/5S manualdiskar. 0303-136 93.

Även en liten annons som denna läses av 1000-tals läsare varje nummer. Välkommen att annonsera du också! Använd bara talongen på sidan 49.

COMING SOON...



AMIGA 1200
FROM COMMODORE

Ratta en Lynx

16 BIT



EN SPELUPPLEVELSE SOM SLÅR ALLT!

Fler och fler häftiga spel, skicka in kupongen
så skickar vi dig vår LYNX-spelbroschyr!

Namn
Gatuadress.....
Postnummer.....
Ort.....

Adastra Electronics AB
Box 2078, S-194 02
UPPLANDS
VÄSBY

BÄST AV ALLA BÄRBARA SPELKONSOLER*

*enligt tester i SVENSKA DAGBLADET och ATTACK!

Tekniska fakta: 16-bit, 2st processorer, 16 MHz klockfre-
kvens, 4096 färger, 4-kanals stereoljud, 64 kB RAM,
32 Mb programkapacitet, hörlursanslutning mm.

Rek. cirkapris **995:-** inkl. moms.



Generalagent:
Adastra Electronics AB
tel 08-626 86 20
fax 08-626 96 70