

SVENSKA
HEM-



DATOR

Nytt

FEBRUARI Nr 1-2 1994 Pris: 24:90 inkl. moms

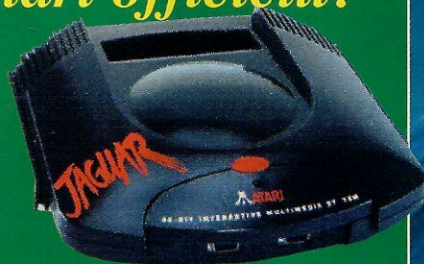
Vi testar:

InterTex IX33

*Ett höghastighetsmodem
med finesser.....* 18



*Jaguar lanseras
snart officiellt!*



Läs senaste nytt

*Månadens BBS
Tweed.....* 34

*Massor med
spelrecensioner!*

*Alone in the Dark 2,
Cool Spot, Dangerous
Streets, Metal and
Lace, Overlord D Day,
Police Quest 4, Sam &
Max, Second
Samurai, Silverball,
Star Wars, Whales
Voyage m.fl....*

*Läs om det spöklika spelet:
Alone in the Dark 2.....* 34



TIDSAM 0692-01



01

7 388069 202492

NU HELT I FYRFÄRG!!!

Sveriges ledande PD bibliotek. Bra service, korta leveranstider, nöjd-kund-garanti*

CD LICENCEWARE FÖR AMIGA

CLE01 Total Concepts Dinosaurs
allt om dinosaurier! 60:- kr
 CLE03 Total Concepts Solar System
allt om Solsystemet 75:- kr
 CLE05 A-Chord - lär dig spela alla
gitarrackord 45:- kr
 CLE06 TAMI - ett avancerat prg som
lär matte (högskola/gymnasium) 45:-
 CLE09 Words & Ladders - rättsav-
nins spel på engelska 45:- kr
 CLE10 Basically Amiga - nybörjar
hjälp för Amiga ägare! 75:- kr
 CLE13 Home Brew - lär dig göra ditt
 eget vin! 45:- kr
 CLE14 Total Concepts Ecology - allt
man behöver veta om miljö 75:- kr
 CLE15 FAST FRET - gitarräknare för
nybörjare 45:- kr
 CLE21 Jigmania - pusselspel och ett
program för att skapa egna pussel 45:-
 CLE22 Chess Teacher - ett lätt & trev-
ligt sätt att lära sig spela schack 45:-
 CLE24 Speed Reading - lär dig att
läsa riktigt fort! 60:- kr
 CLE25 Chord Coach - lär dig spela
piano! En mycket bra schack 45:- kr
 CLE29 Prehistoric Fun Pack - fyra st
dinosaurie-spel för barn 45:- kr
 CLE31 Understanding Amos - lär dig
programmera i Amos! 50:- kr
 CLE35 T. Concepts Solar System 3
Fortsättning på CLE03. Suverän uppslags-
bok om vårt Solsystem med totala bilder
från NASA 75:- kr
 CLE41 Basically Medicine - uppslags-
bok om medicin 60:- kr
 CLE42 Composition - lär grunderna i
fotografiering 45:- kr
 CLE43 AMOS Quiz 900 frågor! 45:- kr
 CLE46 Basic Human Anatomy - uppslags-
bok om människokroppen! 45:- kr
 CLE48 Rocket Maths - ett roligt rymd-
spel för barn som lär ut matte! 45:- kr
 CLE49 Dinosaurs 3 fortsättning på CLE01
Allt du vill veta om dinosaurier. Många
bilder! 75:- kr
 CLE51 Paint Paste & Draw - ett enkelt
och färgglada program för barn. Våra
barn älskar det! 45:- kr
 CLE53 NY! LET'S LEARN 5 olika utbildnings
program för yngre barn 45:- kr



CLE54 NY! TITANIC

Läs om Titanic och
se bilder på världens
största skepp, som
blev en av världens
största tragedier! 60:-
att använda! 45:- kr

CLU03 Typing Tutor - lär dig maskin-
skrivning snabbt & smärtfritt! 45:- kr
 CLU04 Alphagram - ritlar alla möjliga
diagram (spel - lätt - osv) 45:- kr
 CLU07 Philo database, mycket enkel
att använda! 45:- kr
 CLU10 Power Accounts - ett program
som hjälper dig med privatkonton! 45:- kr
 CLU11 Calc V1.3 - kalkyl program, 45:-
 CLU13 Datas registerprogram, 45:- kr
 CLU15 Epoch Filo-fax, med kalender,
anteckningsbok mm. 45:- kr
 CLU21 Invoice Master - Faktura-
program för Amiga! 45:- kr
 CLU22 Hard Drive Menu 45:- kr
 CLU28 Creative Adventure Toolkit - ett
program som är till för att skapa egna
äventyrsspel! 45:- kr
 CLU33 AMOS Intuition - skapa AMOS
program med DOS2.0-look! 45:- kr
 CLG08 Dragon Tiles - ett mycket bra
pusselspel, snyggt också! 45:- kr
 CLG09 Motor Duel - tredimensionellt
bilracings spel! 45:- kr
 CLG17 Imbrium Day of Reckoning -
förstklassigt äventyrsspel! 45:- kr
 CLG19 Stellar Escape - superb shoot-
em up på tre diskar. 75:- kr
 CLG26 Monster Island - spel i D&D stil,
Beröende: framkalland! 45:- kr
 CLG29 Billy The Ball - 3D plattformspel
med 100 nivåer! 45:- kr
 CLG35 OGB! - rädda grottmänniskas tjej!
Underbart plattformspel 45:- kr
 CLG39 Cyball - originellt spel där man
ska studsa med en boll i läbyrint. 45:-
 CLG41 F1 Racer - Formel 1 racingspel
med snygga 3D-bilder! 45:- kr
 CLG42 Crystal Skull - rollspel med m.
bra grafik! 45:- kr
 CLG44 NY! VIKING SAGA - Vikingspel!
äventyrstrategi! 45:- kr

LICENCEWARE FÖR PC



PCE01 SPITFIRE!

Interaktivt uppslagsbok
om en av andra världskri-
gets bästa flygplan.
Många bilder & historiskt
korrekt information.
Finns för Amiga...60:- kr
och för PC...55:- kr

PCE02 Messersmith

Ännu en illustrerad inter-
aktivt program som lär
dig allt om andra världskri-
gets farligaste flygplan:
Messersmith Bf-109.
Finns för Amiga...60:- kr
och för PC...70:- kr

PCE03 Solar System

Interaktivt uppslagsverk om vårt
solsystem. Allt du behöver veta:
solsystemets uppkomst, allt om
olika planeter & rymdexpeditioner.
Solar System for PC...85:- kr
Finns även för Amiga
(se rutan till vänster)

Comptech Dinosaurie Clipart

CT001 Triassic Dinosaurs
CT002 Jurassic Dinos 1
CT003 Jurassic Dinos 2
CT004 Cretaceous Dinos 1
CT005 Cretaceous Dinos 2
Licenserade dinosaurie bilder
av mycket hög kvalitet!
Finns för Amiga (IFF format)
& för PC (PCX) Pris: 45:- kr/st

PCU01 Home Banking Manager

Ett hembudgetbokföringsprogram för PC...55:- kr

ANNAT:

Mr Ed - kraftfull texteditor för DOS, enkel att använda...149:- kr
 SoftStart - filmanager, registrerad version...149:- kr
 Passage Way - skapar profiga menyer...149:- kr
 Address Master Adressregister för Windows...149:- kr
 Address Base Adressregister för DOS...149:- kr

LÅGA PRISER!

CDTV / CD 32

- CDDP 1 Fish 1-860, få ex kvar! (M/T) **EXTRAPRIS! 225:-**
 - CDDP 2 Fiera Fish, Scope serie 220 diskar mm (M/T)...305:-
 - CDDP 3 Fish 761-890, AGA program, bilder mm(M)...305:-
 - Demo Collection 1000 demos! Ej CD32...305:-
 - Demo Coll. 2 Demos, ca 100 spell mm. CD32: okl.305:-
 - Aminet CD prog verktyg, källkoder mm (D)...305:-
 - Weird Science multimedia toolkit för Amiga/PC...305:-
 - Alastair In Outer Space lär barn engelska...305:-
 - 100 Games-100 spell 50 av dem kräver mus...305:-
 - 100 Games 2 Ännu 100 utvalda PD spell!305:-
 - 17Bit Collection Dubbel CD, 1700 PD diskar! (D)...560:-
 - Giga PD 900 fonter, Kickstart serie 1-550 (D)...625:-
 - Pandora CD demover av Insig-Technology mm...85:-
 - Robocod CD32 - top plattformspel för Amiga CD...349:-
 - Pinball Fantasies CD32 det bästa flipperspelet!...369:-
 - D/Generation CD32 - 3D strategi / action...295:-
 - NYHET! 17 Bit Collection 2: 750 nya PD diskar!...305:-
Prenumerera på Fred Fish CD så får du upp till 10% rabatt på ovanstående skivor! Ring för info!

(M) - mus krävs (T) - tangentbord krävs, (D) diskstation krävs.
 Vi reserverar oss mot slutförsäljning och/eller prisändring.

SUPERNYTT TILL CD32!

- Alien Breed + QWAK CD32...Finns NU!
 - Project X + F17 Challenge CD32...Ring för pris!

NYTT TILL AMIGA

POWER PACKER PRO Packar filer med 30-70%...219:-
 POWER MENU Profisigt menyprogram, m. kraftfull...149:-
 A-SKATT Svenskt skatteprogram för både allmän och
förenklad deklaration, med skatteuträkning...479:-

IDEAL AMIGA

SUPERFROG Gulligt plattformspel barn älskar!...259:-
 ASSASSIN Amiga Action!...249:-
 PROJECT X Det bästa shoot'em up!...139:-
 ALIEN BREED Special Edition!...139:-
 BODY BLOWS Beat'em up!...259:-
 OVERDRIVE Bilrace!...249:-
 QWAK Kul plattformspel!...139:-
 F17 CHALLENGE Formel 1!...139:-
 ALIEN BREED 2 Ännu bättre än ettan!...269:-
 ALIEN BREED 2 AGA för A1200...299:-
 BODY BLOWS GALACTIC - nytt karatespel!...269:-
 BODY BLOWS GALIC. AGA för A1200...299:-
 CARDIAXX Lågrpris shoot'em up!...119:-
NYHET! ARCADE POOL Nytt biljardspel, känner av AGA
kretsar och visar 128 färger på A1200 (annars 32)!...119:-

IDEAL PC

ALIEN BREED PC version av hitspelet...299:-
 BODY BLOWS Beat'em up - karatespel PC version...299:-
 SILVERBALL Flipperspel, bättre än Pinball Dreams?...299:-
 SUPERFROG TILL PC...kommer i mars - RING!

AMIGA NYHETER

SR.803 SuperSound II - samplingsprg, TOPPEN!
 SR.817 FreePaint rev. 37 - ritprogram, som DPaint3
 SR.871 Frascap - skapa fraktala landskap
 SR.890 Quadra Composer 2.0 - musikprg. OS 2/3
 SR.891 ReOrg 3.1 - försärbbar HD. OS 2.0/3.0
 SR.892 NComm 3.0 - komm program, ny ver.
 SR.895 Virus Workshop - antivirus prg. OS 2/3
 SR.896 AReXX Guide lär dig programmera i AReXX
 FF.870 AmigaGuide avläsare för Guide dokument
 UGA01 PlusEd texteditor
 UGA15 AmigaMonitor 1.6, Intel-Inside-Trashcan
 UGA16 Virus 22 v1.02. Disk-editor 1.1
 2748 EdWord Pro 4.0 - en avancerad texteditor
 2638 VmWord 2.30 - s/morphing nu som PD!
 2647-2649 CG Fonter, Volym 5,6 och 7

2784 Octatutor - lär dig använda Octamed
 2785 Astro 22 v3.5 - astrologiprogram, ny version
 2816-2820 Sound Effekter - alla slags samplade
ljud, perfekt till egna spel 5 diskar
 2833 Blackboard Image Processing, PD motsva-
righet till ArtDepartment Pro, AGA kompatibel!
 2872ABCD Mean CD Machine - den bästa anima-
tionen hittills! 3.5 MB RAM, 4 disketter.
 2873 Astronomy 2.1 - astronomi program,
2876ABC Grapevine #18 - disktidning, Pris 45:- kr
 2886 AZ Spell 2.02 - engelsk rättstävning
 2893-2894 SCALA Backgrundbilder
 2895 Jetsinck demostration med 10 levels!
 2896 Erika Elerick AGA slideshow (A1000/4000)
 SR.889-890 DICE C - ny C-kompilator
 SR.891-902 Amiga C Encyclopedia 3.0, 180:- kr
 DD.876-877 '9 Fingers' nytt demo från Spaceballs!!
Priser: se rutan nedan!

**MAD FIGHTER
FÖR AMIGA1200**

Superbt beat'em up spel i bästa Street Fighter II-
stil, 3 diskar AGA ACTION! Exklusivt Softier
Software- licens-spel. Pris...85:- kr

PC SPEL

PS.01-02 Armada - skeppstrid på 2 diskar
 PS.05 Commander Keen - Invasion of...
 PS.06-07 Commander Keen 'Goodbay Galaxy'
 PS.08 Commander Keen - Aliens Ate My...
 PS.14-16 Kung Fu Louis- beat'em up,
karatespel i stil med Street Fighter, 3 diskar
 PS.17 Secret Agent- nytt från Apogee, bra
 PS.18 Wolfenstein 3D- mycket bra 3D spell
 PS.20 Spear Of Destiny - Ännu bättre än PS18
 PS.21 Hugo I - House of Horrors äventyrsspel
 PS.25 Jump Jet- flyg din jet och skjut.
 PS.29 Piball Dreams flipperspel, demoverion
 PS.30 Stellar Defense- bra shoot'em up
 PS.31 Baron Baldrick- plattformspel
 PS.32 Llamatron - Amiga action- klassiker
 PS.33 Kiloblasters - shoot'em up
 PS.34 Snooker - biljard
 PS.36 Powerchess- schack
 PS.42 Defender of Boston 1921- rollspel
 PS.43AB Kens Labyrinth 3D- superb 3D
grafik! Kommer på 2 diskar, Pris 40:- kr
 PS.44 Solar Winds- action! 256 färger
 PS.45 Overkill - mycket bra shoot'em up!!
 PS.46 Rescue Rover! - Du ska rädda en
hund från elaka robotar, bra för barn.
 PS.47 Bio Menace- nytt från Apogee, action!
 PS.48 Body Blows beat'em up - demoverion
 PS.49 Alien Breed demoverion
**Obs! PS.48 och PS.49 ger dig 20:- kr rabatt
var vid köp av fulla versioner av Body Blows
resp. Alien Breed hos oss!**

PS.50 CD-Man - snyggt PacMan spel
 PS.52 BodyCount- ett karate spel med revo-
lutionerande bra grafik, ser ut som en videofilm
 PS.53 Shooting Gallery- skjutövningar
 PS.54 JetPack- plattformspel i 256 färger
 PS.55-56 Major Stryker- Apogee shoot'em up
 PS.57 Mario VGA- PC version av spelet
 PS.58 Catacomb Abbyss- fly undan Zombies!
 PS.59 Vanilla BlackJack- kasinospel
 PS.60 Xerix- shoot'em up för folk med reflex.
 PS.61 Duke Nukem- sett Rambo? Spela en!
 PS.62-65 Ford Simulator III, ny veri, 4 diskar,
 PS.66-68 Mah Jongg- asiastiskt pussel, 3 diskar
 PS.69 Wolfenstein Extras 1.1- extradisk till PS18
 PS.70 Night Raid- shoot'em up, kräver taktik!
 PS.71 Paganitzu- äventyrsspel i Indiana- stil
 PS.72 Space Chase- plattformspel, EGA
 PS.73 Squarez- en Tetris- variant
 PS.74 Tegl Monopoly- för upp till 15 spelare!
 PS.75 Joust VGA- arcade action!
 PS.76 Monster Bash- befria de oskyldiga djuren!
 PS.77 Hexagon- strategi brädspe
 PS.78-79 Tom, Disk & Harry- Tom letar efter sin
lillebror och har en basbollar till hjälp... (386)
 PS.80 1993Tris- Tetris- klon
 PS.81 Back To The Forrest- kul plattformspel
 PS.82-83 Catch Simona- förhindra att Simona
rånar alla i New York!
 PS.84 Clyde's Adventure- hjälp Clyde att hitta
den gömda skatten
 PS.85 Desert Raid- flyg och skjut!
 PS.86 Lost In Space- shoot'em up- action
 PS.87 Save Our Pizzas- kul plattformspel!

DISKETTBASERAD TIDNING FÖR PC!

NEWSFLASH

INTERNATIONAL DISKMAGAZINE FOR PC USERS

3 ST 3.5" DD DISKAR PRIS 89:- kr

INSTALLERAS PÅ HD Enkelt menysystem.

- Senaste nytt från Ocean, Mindscape, Intel...
 - Spelrecensioner, snapshots och spelfusk
 - Massor av shareware:

ScreenThief,
Sea Ripper,
SoftStart
Virtual World
med flera...
 - Musikmoduler
 + ett demo!
 - Ett action
spel på köpet:
Electrobody!

PW.01 Almanac 3.0- kalender
 PW.02 CAD Vantage - CAD för Windows 3.1
 PW.04 Data Server 2.0 - adress databas
 PW.05 Graphic Workshop for Windows-
konvertering av grafik i olika format.
 PW.12 Paintless Accounting- kalkylprogram
 PW.13 ThinSheet Pro- visar/konverterar bilder
 PW.14 Screen Savers for Windows
 PW.15 TrueType Fonts Installer
 PW.16 Unicomp 3.0- mycket bra komm program
 PW.17-18 Wyndfields - databas, 2 diskar
 PW.19 XVT Draw- objekt-orienterat ritprogram
 PW.20 ZGVF 2.6- ritar/visar olika grafer
 PW.21-22 1100 Icons - ikoner för Windows
 PW.25-26 Castle of The Winds- äventyrsspel
 PW.28 WINZIP- Windows- skal för ark. program
 PW.29 Vegas- Poker, Black Jack mfl. kort spel
 PW.30 Chessmate- schack för Windows
 PW.31 Canfield- patience kortspel

PRISER:

(per disk) Amiga: PC:
 1-3 diskar 23:- 25:-
 4-10 diskar 20:- 22:-
 11-20 diskar 18:- 20:-
 21-30 diskar 17:- 19:-
 31 diskar & fler 16:- 18:-

GARANTI:

Vårt mål är att ha nöjda kunder. Därför
kollar vi alla våra diskar mot alla kända
virus och därför vill vi ge dig GARANTI
Garantin omfattar tekniska fel på disketten
som läsfel och korruption av data på disken
och ger dig rätt till ett nytt exemplar av samma
disk eller en annan disk med liknande innehåll.
Kravet är dock att du ringer 08-749 08 06
och får ett reklamationsnummer innan
du skickar iväg några disketter till oss.

Priserna gäller PD & Shareware (ej licensware/kommer) Priserna inkl. moms.
 Endast postens portoavg. tillkommer. Inga expeditions avgifter tillkommer.
 Shareware kräver separat betalning till programmerare om man tänker fortsätta använda programmet.

Innehåll

SVENSKA HEMDATOR NYTT NR 1-2, FEBRUARI 1994



6 "BREVET"

Alla läsares skrivklädesida med synpunkter, tips och annat

10 PC-SIDORNA

Morfning - senaste skriket inom datorgrafik. Vi testar SPCS nya skatte- och deklarationsprogram. Nyheter och presentation av Månadens Diskett.

16 MACINTOSH

Småplock samt presentation av Månadens Diskett

17 ATARI ST

Senaste nytt om Jaguar. Vi testar InterTex-modem IX33. Nya disketter från Budgie. GFA-Basic, del 4. Presentation av Månadens Diskett.

22 AMIGA

Richard Joseph - musiker med Amiga som verktyg. Månadens BBS: Tweed. Presentation av Månadens Diskett.

26 ARKADREVN

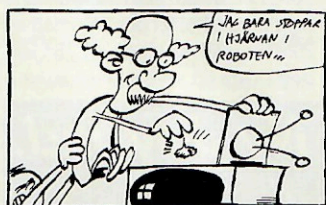
Speltester och förhandstittar i detta nummer: Whales Voyage, Overlord D Day, Second Samurai, Dangerous Streets, Silverball, Star Wars Rebel Assault, Sam & Max, Cool Spot, Battle Isle 2, Metal and Lace, Police Quest 4, Superfrog, Alone in the Dark 2, Jurassic Park, Goof Troop, Nigel Mandsell World Championship, Super Mario All Stars, Micromachines och Winter Olympics.

42 OPEN FILE

Massor med radannonser. Gör fynd under rubrikerna: Säljes, Köpes, Bytes, PD. Hitta brevkamrater under rubriken Brevvänner.

46 SERIE:

Torsten, Originalserie för SHN av Johan Wanloo.



Annonsörer i detta nummer:

Arrngren Electr. 45
Chara' Data 7
C-Tek 45
Delta Software 5
FAD DataSoft 45

Gandalf 9
InterMicro 39
Lagans Datorservice 13
Lexmark 35
LRT 45

Paradise Trading 45
SMPD 47
Softlert 2
SunTech 45
Svenska PC-Fabriken 48
Tic Tec 43



SHN utges av Br. Lindströms Förlags AB. Redaktion: Box 152, 448 23 Floda. Tel: 0302-354 50.
Prenumeration: Titeldata AB, 112 86 Stockholm. Tel: 08-652 43 00 (vardagar 08.30 - 16.30)
Annonser: Annonsskontakten AB, Nybodag, 1, 171 42 Solna. Tel: 08-83 09 15.
Ansvarig utgivare: Ulf Selstam. Rippning: IGP, Stockholm. Tryckning: Tampereen Arpatiehdas OY, Finland

SEDAN SIST...



ULF SELSTAM
CHEFREDAKTÖR

SHN blir ännu bättre!

Från och med detta nummer ingår ärevärdiga SHN i Bröderna Lindströms Förlag som en av flera olika datortidningar. De flesta känner säkert redan till Datormagazin, High Score och Nintendomagasin och nu söker sig alltså SHN till denna breda skara.

Förändringar kommer det att bli! Tack vare den uppbackning som ett stort förlag kan ge, får SHN tillgång till alla resurser som behövs för att göra en allt bättre tidning. Redan i detta nummer finner du t.ex. att alla sidor är i fyrfärg! Layoutmässigt kommer en uppryckning att genomföras efter hand och en kortare pressläggning ger dig de senaste nyheterna snabbare. I övrigt kommer alla "gamla" läsare av SHN att känna igen sig. SHN:s profil med en inriktning mot PC- och Atari marknaden kommer inte att förändras.

Jag hoppas att alla ni som väntat på detta nummer har överseende med att det har varit lite försenat. Från och med nu så rullar dock vår utgivningsplan vidare som förut med ett nytt nummer varje månad.

En annan positiv effekt av övergången är att SHN nu distribueras via Tidsam till ännu fler återförsäljare runt om i Sverige än tidigare. Detta gör att det blir ännu lättare att köpa tidningen även om vi gärna ser att alla läsare börjar prenumera vilket ju är mycket billigare än att köpa lösnummer. Se vår talong på sidan 41!

Du som missade förra numret på grund av att vår tidigare distributör, Predab gick i konkurs och ej kunde distribuera SHN till kiosker och affärer - beställ detta nummer direkt från oss. Talong finns på sidan 40

Vi, på SHN:s redaktion i Floda, ser fram emot en mycket spännande fortsättning av 1994 och du, som läsare, kommer att få full valuta för pengarna varje gång du får ett nytt nummer i handen



Ny handbok

Från Pagina kommer nu en ny handbok för WordPerfect 6, skriven av trion Catherine Nilsson, Christer Sturmark och Kristina Wiktorsson.

Boken är en rejäl grundkurs för alla som vill lära sig väsentligheterna i den senaste versionen av WordPerfect. Pagina hävdar att boken passar alla såväl nybörjaren som normalanvändaren och att den ger läsaren en gedigen grund att stå på i sitt fortsatta arbete med programmet.

Boken är på 311 sidor och tar upp bla hur man arbetar med flera dokument, spalter och tabeller, grafik, massbrev mm. Man får även en massa tips om hur man bäst lägger upp arbetet och sparar tid.

ISBN 91-636-0237-7. Pris: 365,- inkl moms

Schubert på CD

Microsoft presenterar ett nytt program för multimedia som behandlar tonsättaren Franz Schubert och ett av hans mest populära verk: Forellkvintetten.

Multimedia Schubert, som kostar ca 600,-, är den fjärde titeln i serien med musikaliska upptäcktsfärder. Tidigare finns Beethovens 9:e symfoni, Mozarts Dissonanskvartett och Stravinskys Våroffer.

Skiven innehåller inte bara musikstyckena utan även bakgrunden till verket, kommentarer och fakta om tonsättarens liv.

Datorkrav för att köra dessa CD är minst en 386SX med CD-spelare, 4Mb RAM, 4Mb ledigt utrymme på hårddisken samt Windows 3.1 eller senare. Skivorna finns hos datorbutiker från och med Februari.

APF:s nya 4000-serie kombinerar form och funktion

Har du tröttnat på att ha en ful datorburk på ditt skrivbord? Ja, då kan denna nya skapelse från USA kanske vara intressant. Oavsett om man vill ha en dator på kontoret eller i hemmet vill man gärna att denskall ta så liten plats som möjligt och gärna se trevlig ut, dessutom.

APF4000 serien erbjuder ett helt nytt utseende för datorer. De ser både bra ut och är dessutom praktiskt formgivna. Datorn på bilden är en 486 DX med en 66 Mhz-CPU, en aktiv



64000 färgers matrissskärm samt diskdrive allt inbyggt i ett kompakt paket som tar upp en mycket liten plats på skrivbordet. Som standard levereras denna dator

med 170 Mb hårdisk samt HD-drive, 256 cache-minne samt 32 Mb DRAM, ett 32-bitars local bus videokort samt en inbyggd accellerator som snabbar upp Windowsprogram ca 100 gånger.

Enheten behöver ingen särskild kylning och man slipper därmed en surrande fläkt som hos andra datorer.

I dag, när utvecklingen går emot allt

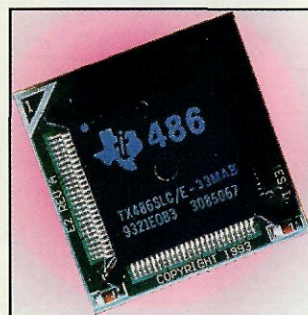
snabbare och större datorer, känns det bra att det finns företag som tar fram maskiner som även tilltalar ögat. Priset ligger på ca 42000 kr och uppåt beroende på version.

Gradera upp din 386:a till 486

Detta måste vara det enklaste sättet att gradera upp sin gamla 386SX-PC till en 486 LC. Det enda man behöver göra är att montera en krets ovanpå den befintliga CPU:n.

Det är företaget Upgrade Solutions som nu kommer med denna fiffiga lösning. Deras uppgraderingskrets heter Rev to 486 och kostar ca 2500,-.

Efter monteringen, tar ett par minuter, får man en dator som är jämförbar med en 486SX 25 Mhz. Kretsen är kanske inte särskilt kraftfull den innehåller endast 1K internt cacheminne till skillnad från SX och DX som har 8K. Kretsen är även beroende av den befintliga processorns klockfrekvens så om du har en 386SX 16 Mhz kommer kretsen att ge dig en 486LC på 16 Mhz vilket är i trögast laget.



Fördelen är att man slipper byta hela moderkortet och har man en 25Mhz eller en snabbare 386 kan detta vara ett vettigt alternativ.

Världens första cartridge-hårddisk

Syquest har nyligen lanserat världens första 1,8 tums löstagbara cartridge-hårddisk. På denna, lite tjocka kreditkortsstora, cartridge ryms antingen 60 eller 80 Mb, allt på samma storlek som en After Eight mintkaka!!!

Priset för drive och en cartridge ligger på ca 3500 kr. Extrakort kostar ca 15,-/Mb.



Ny Joypad



Vad sägs om denna 6-knapps joypad med 8-vägars kontroll samt autofire-möjlighet för ca 195,-? Det är Logic 3 som kommer med denna nya joypad för Super Nintendo och Sega Megadrive.



delta software

031-14 12 00

box: 310 16, 400 32 göteborg
fax: 031-14 20 24, postgiro: 646 34 89-2



pc-shareware

programmeringspaket källkoder och utvecklings-verktyg

10003 Borland Turbo C (9 disk).....	198:-
10004 Quickbasic (8 disk).....	176:-
10005 Forth (5 disk).....	110:-
10006 Clipper (5 disk).....	110:-
10007 Programmers Journal.....	88:-
Källkoder, främst Assembler (4 disk)	
10008 Turbo Pascal (2 disk).....	44:-
10009 Borland C++ (2 disk).....	44:-
10010 Visual Basic (5 disk).....	110:-

dos-arkadspel

11001 Jill of the Jungle - Snyggt arkadäventyr i 256 färger. CGA+ (2 disk)	44:-
11002 Cosmic.....	22:-
Kosmiskt äventyr. EGA.	
11003 Duke Nukem - Arkadäventyr med snygg scrolldande grafik. (2 disk)	44:-
11004 Major Stryker.....	22:-
Skjut ned rymdvarelser. EGA+.	
11005 Castle Wolfenstein.....	44:-
Utforska underjordiska gångar. Mycket snygg texture-mappad grafik. VGA. 286+ (2 disk)	
11006 2Quatris.....	22:-
Mycket bra tetris-variant.	
11007 Amath - Lärorikt spel i matte för barn. VGA. (2 disk)	44:-
11008 Bomb32.....	22:-
Skjut ned varandra artilleri. Klassiker.	
11009 Brix2.....	22:-
Styr olika block för att lösa nivåerna. VGA. 286+.	
11010 Citadel.....	22:-
Quatris Pro, bra tetris.	
Dark Ages.....	22:-
Arkad-äventyr med snygga grafiska animationer.	
11012 Commander Keen Part 6 Demo.....	22:-
Mycket roligt arkad-äventyr. EGA.	
11013 Commander Keen Part 1 + 4.....	44:-
Föregångarna till ovanstående. EGA. (2 disk)	
11014 Ken's Labyrinth.....	44:-
Suveränt, mycket snyggt grafiskt äventyr. Utforska underjordiska gångar och döda monster. VGA+. 386+ (2 disk)	
11015 Megatron.....	66:-
Ge dig in i strid med dina stridsrobotar. (3 disk)	
11016 Notrus Snygg tetris. VGA.....	22:-
11017 Overkill.....	22:-
Vertikalt alien-skjuta-spel. EGA.	
11018 Paganitzo.....	22:-
Utforska underjorden. Lite likt boulderdash.	
11019 Solar Winds.....	44:-
Ett rymd-arkadäventyr. (2 disk)	
11020 Ultras & Zentris.....	22:-
Två olika tetris-varianten.	
11021 Quest of the Ancients.....	44:-
3D rollspel-äventyr. (2 disk)	
11022 Last Half of Darkness.....	66:-
Leta efter ledtrådar för att blanda den magiska drycken. VGA. (3 disk)	
11023 The Catacomb Abyss.....	44:-
Mycket bra och snyggt 3D äventyr. EGA. 286+. (2 disk)	
11024 Adventure 350 Originalen.....	22:-
DCGame - Gör egna äventyr i Ultima-stil.	
11025 Trilogy - Tre textäventyr.....	22:-

pc-dos-arkadspel forts.

11026 Unnkulian Unventures I & II.....	22:-
Textäventyr med uppföljare.	
11027 Dunjin.....	22:-
Textäventyr som liknar Zork.	
11028 Hugo 1 & 2 - Två äventyr i samma stil som Sierra-on-Line. EGA.	22:-
11029 Hugo 3.....	22:-
Det tredje grafikäventyret om Hugo. EGA.	
11030 Moraff's World.....	22:-
Snyggt nybörjaräventyr med grafik med mycket färg. I D&D-stil.	
Moria - Klassiskt äventyrsspel. Portat direkt från UNIX.	

demo program

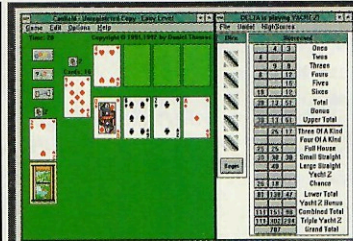
12001 Lotus 1-2-3.....	44:-
Demonstration av Lotus. (2 disk)	
12002 3DRender.....	22:-
3D renderlib demoversion.	
12003 MapMaker.....	22:-
Program för att rita kartor.	
12004 Macdraft - CAD för windows.....	22:-
12005 Type Designer.....	22:-
Fonteditor för Type 1-fonter	
12006 Packrat - Liknar Hypercard.....	22:-
12007 Information Manager - Databas.....	22:-
12008 WMP - Windows Maker Pro.....	22:-
12009 Winfax Pro Demo.....	22:-
Fax för windows.	
12010 IPS - Image Processing.....	22:-
12011 Movie Demo - För windows.....	22:-
12012 Therm - Circuit Board.....	22:-
Thermometer Demo.	
12013 WMortPro.....	22:-
Räkna ut låneräntan och återbetalning.	

windows-spel

13001 Castle - Epic Megagames äventyr.....	22:-
13003 WinTrek.....	22:-
Skjut ner aliens i Windows	
13004 WinAdd.....	22:-
Advanced D&D spelverktyg.	
13005 Stellar Utforska rymden.....	22:-
13007 Dare2Dream.....	22:-
Snyggt grafiskt äventyr.	
13008 Wempire Empire spel.....	22:-
WFBall Fotbollsspel.	
WinAdv Colossal Cave äventyr.	
13009 Micro1 Arkadäventyr.....	22:-
Tiles - Action arcadspel	
13010 Chess 321 - Gnu Chess v. 3.21.....	22:-
13011 CSBTutor.....	22:-
Card Shark Bridge Tutor.	
13012 CSHearts Kortspel.....	22:-
13014 NCC1701 StarTrek-spel.....	22:-
13015 Oujawin.....	22:-
En datoriserad ouijabräda.	
13016 PFW.....	22:-
Panzerkrieg, strategispel, andra världskriget.	
13018 SCW.....	22:-
Rymdstrategispel. Kolonisera och erövra.	
13020 SSBatI - Battleship-spel.....	22:-

pc-rabatter

1-10 22:-/st	11-20 21:-/st,
21-50 19:-/st	51-... 17:-/st.



10101 Windowsspel 130st!!

130 roliga windowsspel!!! 249:-



pc-nytt

dos-nytt

14001 Assets Manager.....	22:-
Håll reda på privatkonomin.	
14002 PC-Billmaster.....	22:-
Håller reda på checkboken.	
14003 PC Learn - För dig som är nybörjare.....	22:-
14004 PC-File - Registerprogram. (3 disk).....	66:-
14005 PC-Calculator - Kalkylprogram. (3 disk).....	66:-
14006 Graphics Workshop Grafik konvertering.....	22:-
14007 DanCAD - Billigt CAD-program (5 disk).....	110:-
14008 NeoPaint II.....	22:-
Bra ritprogram. Stöder EGA/VGA/SVGA.	
14009 NeoPaint Fonter.....	44:-
Till ritprogrammet ovan. (2 disk)	
14010 NeoShow - Gör egna slideshows.....	22:-
14011 Flexibak Plus - Backup program.....	22:-
14012 EnVision - DesktopPublishing.....	22:-
14013 A86 / D86.....	22:-
Assembler och debugger för 86xxx.	
14014 Night Sky.....	88:-
Astronomi. Lär dig om stjärnor. (4 disk)	
14015 Easy Dial - Kommunikationsprogram.....	22:-
14016 World.....	22:-
Info om världens länder och städer.	

windows

15001 Almanac - Kalender.....	22:-
15002 Draw - Strukturerat ritprogram. (2 disk).....	44:-
15003 Painless Accounting - Kalkylprogram.....	22:-
15004 CAD Vantage - Billigt CAD-program.....	22:-
15005 Data Server - Databas för adresser.....	22:-
15006 Graphic Workshop Win.....	22:-
Grafik konvertering.	
15007 Icons - 1100 ikoner till Windows (2 disk).....	44:-
15008 Screen Savers - 11st skärmsläckare.....	22:-



amiga spel!

3528 Zombie Apocalypse + Defender 2 #.....	20:-
Skjut zombies + klassiker.	
3531 Caveflight #.....	20:-
Flyg fram i grottor utan att krasha.	
3532-3533 Exorcism #.....	20:-
Klassiskt textäventyr med grafik.	
3534 Mystery 2144AD #.....	20:-
Intressant grafik-äventyr.	
3537-3538 Necessary Roughness #.....	20:-
Amerikansk fotboll.	
3539 Titanic Cheats #.....	20:-
Hundratals fusk, tips och lösningar till spel.	
3540 Numris #.....	20:-
Tetris med nummer.....	
3542 Intense #.....	20:-
Mycket snyggt shoot'em up. Typ Commando.	
3544 Reversi II #.....	20:-
Mycket snyggt version av klassikern Othello.	
3298 Fatal Mission 2 #.....	20:-
Bra shoot'em up-spel med rymdskepp.	
3546 ASI Workbench Games #.....	20:-
17 olika spel att köra på Workbench.	
3547 ASI Workbench Games II #.....	20:-
Ännu fler Workbench-spel.	
3549 Kung Foo Charlie #.....	20:-
Platformmsspel som Bruce Lee. Möjlighet till två spelare samtidigt.	
3550 High Octane #.....	20:-
Snyggt och fartfylld bilracing.	
3555 Road To Hell #.....	20:-
Mycket roligt och snyggt bilracing. Möjlighet till cup-tävlingar.	
3556-3558 Klondike II #.....	40:-
Kort-patens för AGA maskiner. OBS 3MB!!	



amiga

mjukvara & licensprogram

Personal Paint - Rita i 256 färger!.....	598:-
3515 Personal Paint demodisk.....	29:-
PageStream 2.22 - Desk Top Publishing.....	2.295:-
ProWrite HELSVENSK ordbehandlare.....	1.395:-
3226 Prowrite demodisk.....	29:-
Rötter 3! - Helsvensk släktforskning.....	695:-
3519 Rötter 3 demodisk.....	20:-
A-Fakt - Faktureringsprogram.....	1.495:-
3520 A-Fakt demopak.....	249:-
ADPRO - v2.3 - professionell bildhantering.....	1.995:-
ADPRO Pro Conversion Pack.....	845:-
AmigaBok 2.1 NYHET! Bokföringsprog.....	1.495:-
3218 AmigaBok demodisk.....	29:-
Brilliance - BRA! Rit/Animeringsprogram.....	1.995:-
Cygnus Editor v3.5 (CED!) Editor.....	995:-
DesktopBudget - Svensk hembudget.....	295:-
Directory Opus - Mycket bra filhanterare.....	795:-
SAS Lattice C v6.5 NY! C/C++-komp.....	3.295:-
QuarterBack - Bra HD-backupprogram.....	650:-
QB Tools Deluxe - Räddar din HD!.....	995:-
Real 3D v2.4 NYHET! - Bästa tracern!.....	4.995:-
3516 Real 3D demodisk RING!!.....	29:-
TV-Paint 2.0 - Picasso, EGS, Opal. m.fl.....	2.495:-
3294 EdWord - Ordbehandlare.....	20:-
3506-3508 Compugraphic - skalbara fonter.....	40:-
3509 SampleMaker 3.1 - Gör samplingar utan sampler.....	20:-
3510 V-Morph 2.30 - Gör egna sv.morphar.....	20:-
3512 Communicate - Lär Dig teckenspråk.....	20:-
och mörse m.m.	

amiga programmering

1522 Native Developer Update.....	149:-
Commodores Includes and Autodocs för 2.04.	
Ett måste för C- och Assemblerprogrammering.	
0691-0695 Amiga C Encyclopedia 3.0.....	100:-
C-manual med texter och program.	
Mycket bra! Av Anders Bjerin.	
0741-0742 Rom Kernal Reference Manual.....	40:-
Massor med programexempel vilka demon-strerar alla delarna i Amigans operativ system.	
Bra för programmerare!	
1506 Pascal-Kompilator kompilator ej O.S 2.0.....	40:-
3518 NY! NComm 3.0 - TerminalProgram.....	20:-
1503 DMZ's Kommunikations Disk.....	20:-

amiga listor & övrigt

1500 ProgramListan v12.....	30:-
Vår programlista ligger på tre disketter och uppdateras varannan vecka.	
1508 Deltas AntiVirus Disk.....	25:-
1320 WorkBench 2.1 / 3.0 på video.....	229:-
1321 AmigaDos 2.04 på video.....	229:-
1322 C-Introduktion på video.....	229:-

amiga licensprogram

2001 TC DINOSAURIER 1.....	2 disk, 65:-
Interaktivt program om dinosauriernas liv med text och bilder.	
2003 TC SOLSYSTEM.....	3 disk, 85:-
Uppslagsverk om solsystemet! Med bilder från NASA och lärorika texter kan Du lära Dig om vårt solsystem.	
2010 BASICALLY AMIGA.....	3 disk, 85:-
Nybörjare? Här har Du chansen att lära Dig alla grunder om Amigan och en hel del om datorer i allmänhet.	
2303 TYPING TUTOR.....	1 disk, 49:-
Lär Dig skriva maskin på ett roligt sätt!	
2304 ALPHA GRAPH.....	1 disk, 49:-
Mycket användbart program för att skapa olika diagram ex stapel eller tärtdiagram.	
2309 PLAY n' RAVE.....	2 disk, 65:-
Gör Dina egna megamixar! Imponera på Dina kompisar med Dina egna partymixar. Enkelt och roligt!	
2328 CREATIVE ADV. TOOLKIT.....	1 disk, 49:-
Ett lätt och bra sätt att skapa Dina egna äventyr på. Använd bild och musik i ditt äventyr!!	
2608 DRAGON TILES.....	1 disk, 49:-
Ett mycket snyggt och roligt pusselspel.	
2619 STELLAR ESCAPE.....	3 disk, 85:-
Ett mycket bra Shoot'em Up-spel i bästa Xenon-stil. Mycket action, lasern går varm hela tiden!	

RING FÖR GRATIS PC-FLYGBLAD! BESTÄLL VÅR AMIGA-LISTA PÅ 3 DISKETTER!!

delta software

är
AUKTORISERADE
distributörer av
följande företags
produkter:

KARLBERG



amiga-rabatter

Beställer Du många disketter med artikelnummer som börjar med "0" eller "3" (gäller ej demo-diskar) så får Du rabatt enl. följande tabell:

1-10 20:-/st	11-20 19:-/st,
21-50 17:-/st	51-... 15:-/st.

Ovanstående priser gäller om annat ej anges med reservation för prisändringar. Alla priser är inklusive moms. Vi rekommenderar starkt att Ni har minst O.S 2.04 samt 1 Megabyte interminne för amiga och minst en 386, 2MB minne, hårdisk, DOS 5.0/WIN3.0 för PC. Koder för amigaprogram: # = A1200 kompatibel, * = A500+, A600 kompatibel.

Då programmen är PD kan vi ej ta ansvar för deres prestanda under olika datorkonfigurationer. Porto & Postförskott samt expeditonsavgift på 12.50:- tillkommer. För att slippa porto och postförskott kan Du betala in på vårt postgiro. Ej utösta försändelser debiteras enligt lag.



"BREVET"

Tjabba SHN!! Ni har blivit suveräna sedan ni fick in färg i tidningen, men det finns ett stort problem. Jag har kommit över SHN nr 11 och när jag hade lusläst den och var mäktat imponerad över er nya layout och format. Så började jag leta efter när nästa nummer av SHN kommer ut (nr 12) så kunde jag inte hitta var det stod att nr 12 kommer ut. Jag har letat febrilt genom alla affärer där jag bor utan resultat, jag frågade ut varenda expedit som kom i vägen i min framfart. Nu sitter jag här i juletid och snyftar för att jag inte har kommit över nr 12. Var vänliga och skriv ut på omslaget när nästa nummer av tidningen kommer ut så att jag och alla lösningsköpare av denna suveräna tidning vet när vi ska få tag i SHN (man måste vara snabb för att få tag i den).

Vänliga hälsningar, Mattias Martinsson

Svar: Orsaken till att vissa butiker inte fick nr 12 var att Predab som normalt distribuerar SHN gick i konkurs den 15 December. Vi skickade visserligen ut tidningar själva till de flesta återförsäljare men några blev utan. Alla ni som saknar just detta nummer kan dock beställa det direkt från oss. Enklarest gör man detta genom att använda talongen på sidan 40 eller genom att lägga ner en 20-sedel i ett kuvert tillsammans med en lapp om ditt namn och din adress. Märk kuvertet med "SHN 12-93" och posta det till: Selda Media, Box 152, 448 23 Floda så kommer tidningen direkt. Från och med detta nummer finns SHN i affärerna som vanligt igen, tack vare Tidsam

/Red.

Hej SHN! Jag är en datoriggande kille på 12 år som tycker att er tidning är kanonbra. Jag har också några frågor:

1. Jag skall köpa en ny dator men jag vet inte vilken. Jag vill ha en som man kan använda till skolarbetet men jag vill också spela LITE. Har ni några tips. Jag har funderat på PC.
2. Kan man spela PD-spel på PC?
3. Jag tänkte också köpa ett modem. Vet ni någon bra BBS och i så fall vad kostar det att ringa?

4. Kan man koppla ett Supra modem 2400-i till PC?

5. Till sist undrar jag om ni vet någon bra hårddisk till PC?

Tack på förhand, (Namnlös)

Svar: Utvecklingen går mot PC-hållet. Allt fler skaffar sig en PC att ha som hemdator för skolarbete mm och för att kunna spela spel på. PD-spel för PC finns det en oerhörd tillgång på, se bara olika företags annonser i detta nummer. Men både Atari ST och Amiga är fortfarande datormärken som passar mycket bra för ditt ändamål. Även här finns alla de möjligheter man som hemdatoranvändare, vill ha.

Ett Supra modem kan användas tillsammans med vilken dator som helst. Det enda du behöver är en kabel mellan dator och modem samt passande programvara. Som vi har nämnt i flera nummer nu så kostar det inte mer att ringa en BBS än att ringa ett vanligt telefonsamtal. När det gäller nummer till BBS:er kan du se under sektionen "Open File" i detta nummer där några BBS:er annonserar.

När det, till sist, gäller en bra hårddisk till PC så kryllar det av sådana på marknaden i dag. Det enda du behöver veta är vilken sorts hårddisk din dator kan hantera. Det vanligare är sk IDE-hårddiskar men till vissa datorer kan sk SCSI-hårddiskar anslutas. Ring våra annonser eller hör efter i närmaste datorbutik.

/Red

Hej SHN!!! Jag har några synpunkter och frågor till er angående er tidning. Jag har funderat på att skriva ganska länge så det är risk för att detta brev kommer att bli någorlunda långt, nåväl. Till saken.

1. För mycket länge sedan hade ni något som kallades hembygget eller något liknande där ni beskrev hur man tillverkade olika tillbehör till sin dator. Fortsätt med det.
2. Fortsätt också med spellösningarna.
3. Ni måste börja trycka i färg, OBS!!! Torsten får ej bli i färg, VIKTIGT (Äsch, jag som gillar att

göra Torsten i färg, kan jag inte få ha lite olika nyanser av grått åtminstone?/JW).

4. Jag köper både Attack och SHN, för tidningarna är bra på olika sätt (SHN är bäst). Attack innehåller följande: 2/5 reklam, 2/5 döttrista skämt och 1/5 mycket intressanta saker.

SHN innehåller följande: 1/5 mycket intressant om PC, 1/5 någorlunda intressant om Mac, 1/5 mycket intressant om Atari, 1/5 mycket bra övrigt (spelrecensioner) mm).

Öööh...jag glömde visst 1/5. Det var Amiga-ägarnas dåliga 1/5 men vem vill läsa om Amiga annat än dåliga Amos programmerare. Näja, ni kan väl publicera några av Bruce Sterlings texter (OBS endast de som finns i PD-form) eller starta någonting liknande Attacks kiseltelegraf, det skulle vara kul.

5. Be Christer Bygdestam som har STOS-sidan att göra lite bättre ifrån sig. I fyra (4!) nummer har han försökt göra "en zoomande stjärncroller med eget plot kommando" men det verkar han inte vara särskilt bra på.

6. Skulle ni inte kunna ha en Assembler-sida för PC och Atari precis som ni har för Amiga? Snääååå.

7. Gör en recension på The Return Of Cyberia. Jag funderar på att se den.

8. Till sist det gamla vanliga "tack för en bra tidning".

Mvh en cyberpunkare från Strängnäs!

Svar: "Hembygget" kommer att fortsätta men kanske inte i varje nummer. Vi kommer, då och då, ha med artiklar om hur man monterar hårddiskar, ljudkort och liknande men även hur man kan bygga egna prylar att använda med sin dator. Spellösningar kommer äve de att få vara med då och då och vi kommer att satsa mer på detta under 1994 än under förra året.

SHN är numer a HELT i 4-färg och kommer så att förbli!! När det gäller Torsten-serien så lutar det nog åt att endast använda två: svart och vitt efter önskemål från flera läsare.

Assemblerskola för PC och Atari är det många

Överste Oskar Afhöring-Drapa har ordet: *



Kära läsare, nu är jag upprörd! Här har jag under hela mitt liv varit mån om unga gossars och jäntors säkerhet vid badande och rengörande av kroppen, så kommer dessa infernaliska dataspel och skjutur allt i sank!

Låt mig ta det från början. Under mina semestrar från det härliga militärlivet brukade jag - när jag fortfarande var en rask, rådig och hälsosam ung man - extraknäcka som simlärare vid ett havsbad i skärgården. Det bringade mig oändlig förnöjsamhet att med fast hand och rakryggad disciplin lära dessa knoppande och oförstörda unga människor att simma och handskas med vatten. De fick lära sig mycket då jag hade hand om dem. Inte bara elementärt simkunskande utan även att en relation med en vuxen man som inte är ens förälder inte är något fult

eller onaturligt. Jag var tvungen att sluta mitt extraarbete p ga av ett missförstånd med några av de unga jäntornas föräldrar, men trots det se jag inte tillbaka på den tiden med någon bitterhet. Tvärtom. När jag från flytbryggan såg på med megafonen i hand hur de små livet kämpade sig fram och tillbaka - längd efter längd - kilometer efter kilometer, kippande efter andan, fylldes jag av en slags tillfredsställelse.

När de sedan med skakande ben och dunkande lungor släpade sig iland kunde jag liksom förnimma hur deras tacksamma blickar talade till mig: "Tack Oskar, för att du lär oss värdet av fysiskt träning, uthållighet och disciplin. Tack snälla!"

Förstår ni nu hur upprörd och förgrymmad jag blir när jag upptäckte hur vissa datorspel förvrider och



som vill ha. Det är mycket möjligt att vi kommer i gång med sådant material längre fram.

När det gäller recension av *The Return of Cyberia* har vi ingen sådan på lut, jag har inte ens sett denna titel själv.

Kära SHN-redaktörer! Har några undringar och lite förslag, ta det eller släng det. Har sedan min investering i en PC för ca 2 år sedan varit en flitig köpare av SHN, trots att jag många gånger blivit missnöjd och retat mig på denna tidning. Tyvärr finns inte så många svenska alternativ så man köper det nya numret när det kommer och retar sig igen. På vad?

Ja, i början, mitt första nummer var 3/92, var det språket och stavningen som var värre än en dagstidning. Detta har dock blivit mycket bättre. Tyvärr smyger sig lite syftningsfel in ibland, men som sagt ordbehandlarnas stavningskontroll börjar göra nytta. Vidare återkommer liknande artklar, till och med samma ordval kan förekomma. Läser man kontinuerligt SHN ger den inte mycket mer på benen så att säga. Vi, användare av datorer och läsare av datatidskrifter, blir ju troligtvis lite duktigare i vårt gebit för varje månad. Detta tycks dock SHN inte tänka på. Man blir i varje nummer betraktad som en nybörjare. Ja, det är klart att dessa också skall ha sin chans, men hur länge skall man betraktas som nybörjare?

Spelrecensionerna är ett kapitel för sig. Alla dessa % för alla möjliga delar ett program kan bestå i. Till vem? Till vilken nytta? Miljöskadade statistiker kan om möjligt finna alla dessa siffror till något värde. Ett litet exempel, i rutan finns något ni kallar spelidé. Vad är det? Ett äventyrs-spel, Schack, plattformspel eller en flygsimulator, kan man ge spelidén poäng? Idén bakom ett spel eller ett program måste för mig vara 100%. Om ni nu inte håller med mig så undrar jag hur samma speltyper (T ex flygsimulatorer) kan få olika mycket poäng vad det gäller spelidé. Är inte denna lika?

Spelvärde, en annan rolig, sorglig bedömning. Lek med tanken att ett spel får spelvärdet 50%, ett annat spel får 100%. Då borde detta innebära att recensenten ifråga, vi leker att det är samma, spelar det ena dubbelt så ofta eller?

Jag kan mera nämna mera om grafik och ljud men vi lämnar detta med ett litet förslag. Jag kanske skall säga OM jag tar notis så är det Torsten-faktorn som får gälla. Förslag till bättre summering av recensioner.

Bedöm med EN procentsats för hela spelet. Lägg sedan till en + och en - sida. Ange allt tekniskt runt spelen. Exempel:

Spel: Zool
Typ: Plattform
Krav: 286
Grafik: VGA
Ljud: AdLib

(Forts. på nästa sida)

förkastar alla säkerhetsföreskrifter som kan tänkas existera. I ett av de där "Super Mario"-spelen dyker nämligen den korpulente rörmokaren ner i vattnet, utan vare sig snorkel eller cyklop och simmar runt under ytan!! Detta under en tidsrymd då en vanlig man skulle dö av kvävning hundra gånger om och det är här mitt blod börjar koka. Hur kan man sprida sådan här disinformation? Hundratals... ja tusentals barn och ungdomar kommer att tro att de bara är att dyka i och kommer följaktligen dö drunkningsdöden! Jag hävdar att detta Mario-spel bör förbjudas och deras skapare samt distributör halshuggas och tro mig när jag säger att jag mycket gärna skulle vilja hålla i värjan!

Tacka vet jag spel såsom Alfred Chicken. Där tar ju åtminstone den lilla fågeln på sig syrgastuber och cyklop innan han hoppar ner i det djupa vattnet. Ja, tänk om alla programtillverkare kunde ta sådant ansvar!

Med vänlig hälsning,

Oskar Afhöring-Drapa

* Fotnot: Oskar Afhöring-Drapa är pensionerad Överste och en god vän av ordning, moral, disciplin och gammaldags värderingar.

**Bästa pris & Support
-en perfekt kombination!**

MULTIMEDIA PC

SOUNDMAN GAMES LOGITECH **1395**

8-Bit STEREO, 100% SB kompatibelt, inkl 1 spel! Mycket enkel installation!

CD ROM Paket kompl. m Ljudkort **5995**

8 Program, 5 CD-spel, kompl. med 16-Bit Ljudkort, Multispin Internt CD-ROM



(pris 15:- för portot)

**Beställ vår
Multimedia katalog
hela 75sidor, fyllda
med produkter för
IBM/PC användare!**

UTVALDA SPEL PC

PREMIER MANAGER 2 **399**

ALONE IN THE DARK 2 **599**

SIMON THE SORCERER **499**

POLICE QUEST IV **499**

TFX TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT **599**

GRAVIS GAMEPAD PC **299**

IDE HÅRDDISK internt (inuti) **ATARI ST**

Revolutionerande Nyhet - Ring för informationsblad.

Enkel installation och mycket prisvärt!!

fr **995**

TOS 2.06 Uppgradering **695**

80MB 2.5" LAPTOP HårdDisk för inbyggd **2995**

3.5" X-tradrive Atari **749**

Stereo Master Sampler inkl prg.vara **599**

MonitorSwitch S/V/Färg el. TV **449**

4MB Minnesexpansion för STEF **2599**

MF2DD 3.5" 30-pack (a 3.95) disketter **119**

120-Box Diskettbox med lås **119**

Atari MUS Lågpris ersättningsmus **299**

**Fortsatt support för
Atari ST/STE
Beställ vår DATIC
katalog eller ring**
Pris 15:- för PORTO



PF+frakt tillkommer. Reservation för prisjusteringar och slutförsäljning. Outlösta PF debiteras med minst 89:-. Priser gäller endast per postorder.

CHARA' DATA AB

- företaget med raka besked!

Jungfrug. 13, 575 31 EKSJÖ **0381-13100** vx fax-10402
Brunnsgr. 16, 553 17 JÖNKÖPING, Tel. 036-302520



"BREVET"

(Forts. fr. föreg. sid)

Stöder: Joystick
HD krav: 2,5 mb
Betyg: 80%
+: Kul
-: Kostar att köpa

Jag fortsätter... Varför görs majoriteten, ibland nästan alla, recensioner av Derek? Hans betyg-sättning verkar mycket påverkad. Är han mutad av spelbolagen? Jämför man honom med vad hans landsmän skriver så ligger han i sina recensioner alltid på en, skall vi säga, säker nivå. När engelska tidningar skriver ner ett spel, ja då ligger Derek högre. Ger de ett spel höga poäng, ja då ligger Derek lite lägre. Alltid på en säker nivå. Varken "Bu eller Bå" så att säga. Har det aldrig slagit er på redaktionen att han är engelskspråkig och därför recenserar spel utifrån att han har det betydligt lättare att komma in i denna engelskspråkiga dataspelsvärld än vad många av edra läsare har? Det blir ju lätt lite fel, tycker jag. Speciellt när han ger vissa spel höga poäng. I många spel ligger poängen i att du behärskar språket, vilket ju är engelska. Var är alla svenska recenserare?

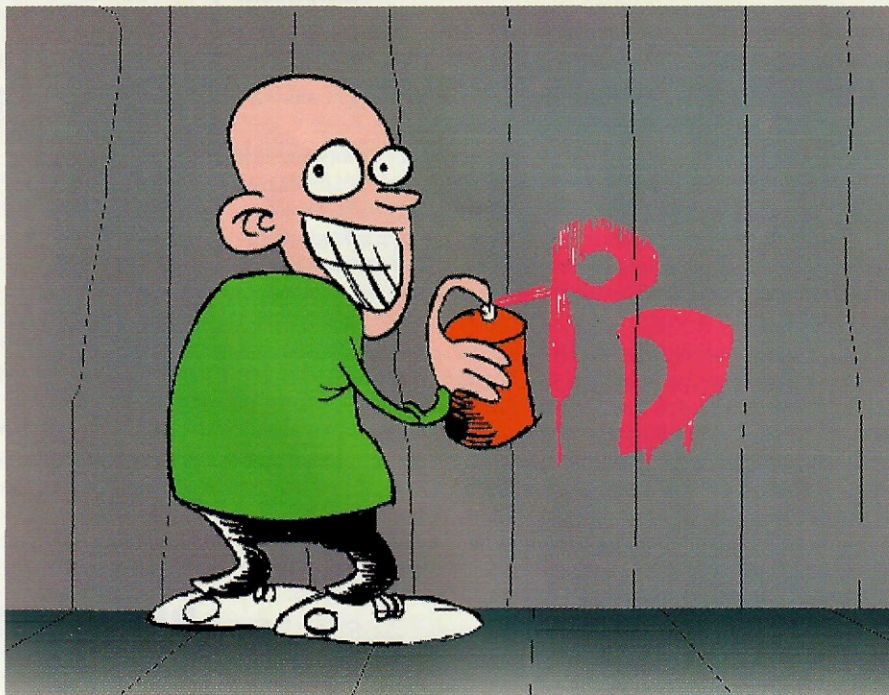
Vidare skulle jag gärna se lite mer av hemtillverkning. Jag håller själv för närvarande på att bygga ett gasreglage att använda när man kör flygsimulator. Jag skulle med glädje se någon som visade mig hur jag gör en känsligare joystick, eller varför inte en ritning över en ratt till bilspelen?

Många är vi, tror jag, som är intresserade av bilder och grafik. Varför inte alltid ha några sådana på disketten ni ger ut varje månad. varför inte skriva lite mer om vilka program som finns inom detta område för bildbehandling? Ljud tar ni upp i var och vartannat nummer, men bilden som är en av datorns naturliga media tycker jag att ni glömmat.

En liten fråga till sist. Hur görs grafiken till ett spel? Ritas bilderna var för sig? Hur får man en gubbe att röra sig? Hur scrollar man bilden i olika led? Varför är det svårare att programmera bra grafik på en PC än en dator med Motorola processor?

Med vänlig hälsning, Måns O. Plattini, Bollnäs

Svar: Tack för ditt långa, intressanta och konstruktiva brev! Jag skall försöka svara så gott jag kan. Det här med att SHN bara riktar sig till nybörjare är delvis sant. Sådana kommer det nya till varje nummer och dessa får inte glömmas bort. Jag vet att, tack vare SHN, har många f.d. nybörjare fått sig en knuff framåt in i ett livslångt intresse, när vi hör sådant vet vi att vi har lyckats, åtminstone till en del. Visst riskerar man att tappa dem som vill veta ännu mera men vi försöker dock få med lite matnyttigt här och var även för dessa läsare. När det gäller spelen så kan vi välja mellan två alternativ: 1. Recensera spel ungefär samtidigt som de finns att köpa i Sverige eller 2: Recensera dem ca 1 månad efteråt. Vi har valt det första i och med att Derek, som bor i England, hela tiden förser oss med det absolut senaste. Derek har dagliga kontakter med de flesta engelska programvaruhus och kan därigenom tränga in bakom kulisserna så att säga. Derek



är inte objektiv, hur skall man kunna vara detta när man recenserar spel? Det som en person gillar skarpt kanske en annan avskyr som pesten. Nej, spelrecenserande är alltid en subjektiv historia men som läsare lär man sig ganska snabbt om en recensents smakinriktning överensstämmer med ens egen eller inte.

När det gäller spelidé-poängen så menar vi med denna ett spels originalitet. Om det nu kommer ett nytt Tetris-spel så kan detta knappast få någon hög spelidé-poäng. Däremot kan kanske denna version vara mycket roligare än tidigare att spela och kanske ha en massa specialeffekter inlagda vilket då kan ge ett högt spelvärde. Vi skall dock be Derek (och andra) att ange systemkrav etc vilket jag tycker är en bra idé.

Även vi vill läsa mer om vad folk ute i buskarna sysslar med för sina datorer. Ett bra sätt att få läsa mer om hur man gör det eller det och tips på prylar man kan göra till sin dator är att meddela oss på redaktionen vad man håller på med. Ge oss bara namn, adress samt telefonnummer så kanske vi tar kontakt för att få höra mer så att vi kan skriva om det i något kommande nummer.

Att vi inte lägger med bilder etc på Månadsdisketterna beror på att en bild tar upp mycket stor plats vilket skulle gå ut över annat. Däremot kan du och alla andra läsare se fram emot mer material om grafik i fortsättningen

När det gäller dina frågor om bilder i spel etc har vi lämnat detta vidare till en av våra experter i detta ämne. Kanske har vi ett utförligt svar att ge dig i ett kommande nummer.

Till slut: Tack för ditt program, vi skickar en PD-disk tillbaks till dig som tack....

/Red.

Hej SHN! Vi är två Amigaägare som tycker att er tidning är den klart bästa (och kuligaste). But nobody's perfect.

1. Ni borde ha fler spelrecensioner och var har

bakdörren tagit vägen?

2. Torsten dyrkar vi dyrt och heligt. Han förtjänar minst en sida till.

3. Vi hade tänkt oss att köpa ett modem men har ej råd till HST-modem för 6 -7000 så vi tänkte köpa ett 2400 plus är det bra?

4. Ni säger att det är lagligt att ge bort spel och program till kompisar, menar ni att man kan kopiera till alla sina kompisar också?

Två Torsten diggare

Svar: Tack för raderna! Fler spelrecensioner kommer redan i detta nummer men vi kan inte garantera ett visst antal i varje nytt nummer av SHN. Bakdörren kommer tillbaks, då och då.

När det gäller Torsten-serien kan vi inte lova mer än en sida i varje nummer. Undantaget är sista numret för året då vi brukar ha två.

Man kan klara sig ganska bra med ett 2400-modem men detta är långsamt vilket innebär dyrare telefonräkningar. I dag kostar ett 9600 modem inte mer än 2-3000 förresten så du kanske bör titta på detta alternativ.

Vi har aldrig sagt att det är lagligt att kopiera program till kompisar. Bara under förutsättning att programmen är av typ Public Domain har man rätt att göra så. Om du, däremot vill ge bort eller sälja ditt originalprogram så går detta givetvis för sig. Du får dock inte behålla en kopia av spelet för att sedan använda detta för eget bruk.

/Red

The name is PC! Nu måste vi skriva och klaga på insändaren i nr 7-93 (lilla Björn i Borlänge) som ville ha ner Atari och Amigasidor. Hur kan man ha fått en sådan allvarlig hjärnskada? Det fattar ju vem som helst att man kan inte ha flera sidor med Amiga respektive Atari när det bara finns en riktig dator. The name is PC. Om nu ni (lilla Björn i Borlänge & Co.) vill läsa en tidning om leksaker kan ni (lilla Björn i Borlänge & Co.) ju ägna



er åt Leksakshusets Postorderkatalog. Där har de produkter som är liknande Amiga (Amöba), Atari och andra spelkonsoller som med ett gemensamt namn kan kallas BRIO. Som alla vet så är Atari och Amöban ute. De var moderna för ett halvt decennium sedan. Nu på 90-talet har utvecklingen gått framåt (som tur är) så då tycker vi (MÅN med stort M) att det vore dags att tidningarna börjar följa med i utvecklingen och mer om det enda rätta PC. Lilla Björn i Borlänge kan ju vara stolt för att han fixar sina spel och program på ett lagligt sätt. För det är mer än vad man kan säga om oss. Men det är klart att man måste föregå med gott exempel, därför har vi nu köpt ett PD-program. Några andra program har vi absolut inte...

Nu till en annan sak. Tjejer och datorer. Vi menar det är ju som Amiga och PC i samma tidning dvs det hör inte ihop. Kvinnorna har sin givna plats framför spisen och i sängen (Om ni någonsomhelst skulle få chansen att ha någonsomhelst kontakt med någon kvinna som inte är er morsa är det åsikter jag råder er att hålla inne med/ Attle).

exitcode 0 AXA & ARAS söder om Borlänge

PS. Vår teori om JAS-kraschen är att: Piloten Lars Rådeström precis lagt in en välbakad prilla som orsakade störningar i syrgasmasken. Vilket ledde till att datorn (som för övrigt är en Amöba 500 med X-minne) hängde sig. Lars Rådeström var då tvungen till att boota om datorn, vilket betyder att han måste vända sig om och såg därför inte bron. När han sedan vände sig om hade han inget annat val än att skjuta ut sig med hjälp av katapultstolen (som för övrigt är en PC) som fungerade perfekt. Så vårt råd till SAAB är att byta ut Amöborna i JAS 39 Gripen till PC-datorerna så kommer det att fungera perfekt. DS

Svar: Jag har grunnat länge på hur jag skall skriva ett vettigt svar på denna insändare, jag fortsätter med det ett tag till.....

/Red

Tjena, S "Jär sitter man, en liten Homo Sapiens, vid sitt skrivbord och skriver ner sitt lilla, obetydliga brev på sitt lilla brevpapper bara för att ens farsa inte vill låta mig använda hans, rent ut sagt, minimala dator. Sniff. Okej då var vi färdiga med den brukliga snythistorien för att få brevet publicerat. Eran tidning är mycket bra men ni kan gärna:

*Utöka Torsten-sidorna.

*Ge Attle fria tyglar.

*Recensera fler nyttoprogram.

Sedan har jag några mikro-minimala frågor att ställa.

1. Har ni testat något DTP-prog som PD till Atari? Får man be om man ett omdöme?

2. Kommer ni att sälja Torsten-prylar?

Publicera detta brev, annars...

Snow-fan och Wanloo-diggare

Svar: När det gäller Torsten-sidorna kan jag bara hänvisa till svaret tidigare i denna spalt. När det gäller nyttoprogram kan du räkna med fler tester och recensioner under 94 under förutsättning att sådant material att skriva omfinns i Sverige att få tag på.

Något DTP-program för Atari har vi inte testat på ett bra drag. Vem som är generalagent för Calamus t.ex. för tillfället har vi ingen information om. Kanske kan dessa rader få någon att reagera?!

Torsten-prylar, ja. Vi har en massa idéer och hoppas på att dessa kan bli till verklighet. I så fall kommer vi att skriva om det i tidningen, var så säker.

Brevet är härmed publicerat!

/Red

Skriv till "Brevet"!

Du som tycker en massa om vad som helst - hör av dig till denna spalt med ditt alster. Text kan lämnas på diskett som en ASCII-fil eller på ett vanligt papper. Enda kravet är att ditt namn och din adress finns med men du kan, om du vill skriva under pseudonym om du vill. Införda brev honoreras med en diskett, fylld med PD-program för din dator. Meddela oss gärna vad du vill ha samt för vilken dator. Adressen är: "Brevet", SHN, Box 152, 448 23 Floda

FARGO
Bild från
verklig utskrift. ►

Samtliga priser avser marknadspris exklusive mervärdesskatt.

Fotokvalitet 12.900:-

Primera är marknadens första termotransfer-skrivare under 10.000 kronor. För mindre än 3.000 kronor kan du även få FOTOKVALITET!

► Nu även utskrift med fotokvalitet.

Nu kan du även få fotorealistisk utskrift till ett otroligt lågt pris. Med Primera Fotouppgradering, uppgraderar du din Primera till en sublimeringsskrivare för mindre än 3.000 kronor! Denna teknik ger fotografisk utskriftskvalitet och har tidigare endast funnits på skrivare som kostat minst 70.000 kronor!

► Välj själv teknik.

Du kan med samma skrivare välja mellan termotransfer eller sublimering. Bara genom att byta färgband och papper. En oslagbar kombination för affärsgrafik, OH-presentationer, Photo-CD eller andra bilder. Dessutom med en bildkvalitet som ingen bläckstråleskrivare kan erbjuda. Primera är ditt självklara val som personlig färgskrivare för Windows och Macintosh. Dessutom till rimligt pris.

► Låter detta för bra för att vara sant?

Kontakta oss eller din återförsäljare. En demonstration kommer att övertyga dig.

KUNSKAP
OCH KVALITET
gandalf

Svensk distributör:

Malmö 040-22 44 60, Stockholm 08-623 52 90, Göteborg 0300-721 30.

Jag vill ha ytterligare information om Primera för: ☐ PC ☐ Mac

Företag: _____

Namn: _____

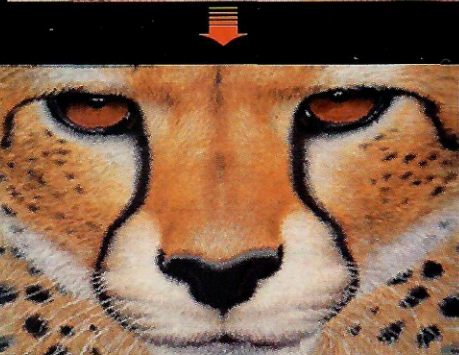
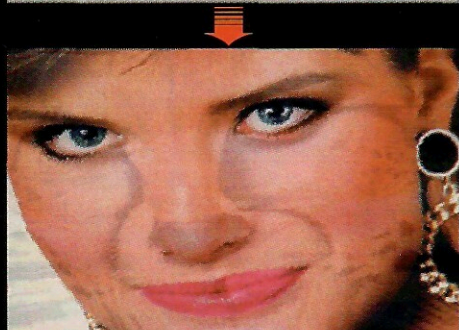
Adress: _____

Postadress: _____

Telefon: _____

Sänd till: Gandalf Data AB, Jägershillgatan 18, 213 75 Malmö.
Telefax 040-22 95 60.

Här startar vi!



Här ser du en typisk morfning, steg för steg. Vi har valt ut några av de 25 bilder som utgör hela animeringen men man ser tydligt hur bilderna förändras, en efter en, ju längre tid som går.

Gör dina egna sekvenser med programmet RMorf, varför inte låta någon känd politiker bli till en papperskorg? Eller morfa ihop ditt eget porträtt med seriefiguren Torsten?

Senaste skriket inom datorgrafik

Morfning

Morfning är ett begrepp som är "inne" just nu. Visst har du sett Michael Jacksons musikvideo Dangerous och fascinerats av de olika effekter som finns inlagda i denna film? Nu kan du skapa egna "film"-sekvenser med ett program som nästan är helt gratis.

R morf 0.4 heter den senaste versionen av ett s.k. morfningssprogram för PC. Denna senaste version är skriven förra sommaren av Richard Goedecken och programmet är av typ ShareWare, dvs man får använda det, kopiera det till andra osv. Vill man fortsätta använda RMorf skall man registrera sig som användare vilket kostar 20 \$ och man får då den absolut senaste versionen som dessutom inte har några av de begränsningar som lagts in i SW-versionen. Du kan t.ex. använda större bilder än de 320 x 200 som denna version tillåter

Skrivet på 11 dagar!

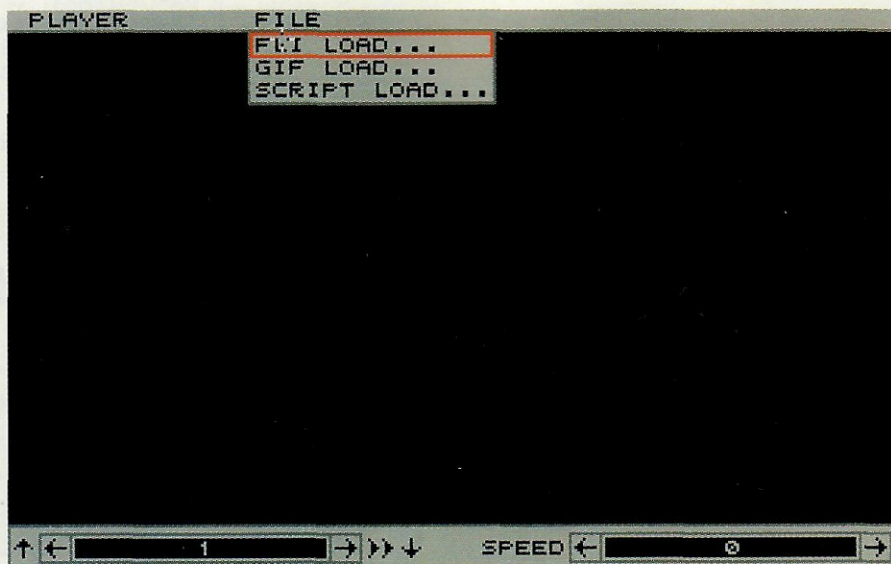
Idén till programmet RMorf fick Richard Goedecken från en annan datortidning och när han började titta närmare på vad detta med morfning innebar blev han alltmer intresserad. På 11 dagar skrev han sitt eget morfningssprogram och gav ut version 0.1 av RMorf i början av 93. En version, 0.2 följde strax efteråt och här hade vissa buggar i samband med DOS 5.00 fixats. I version 0.4 har alla upptäckta fel hittats och

åtgärdats och programmet skapar nu bildformat såsom Targa, Gif och FLI-animeringssekvenser.

Välkommen att morfa!

Vad är då morfning? Ja, det hela går ut på att man väljer ut två stycken bilder t.ex. en vacker flicka och ett djur. Vi har valt de bilder som medföljer programmet men man kan använda vilka Targa- eller Tiff-bilder som helst, bara de inte är större än 320 x 200 pixlar, bilderna får inte heller vara komprimerade. Din dator måste ha minst 938 XMS-minne, anledningen till att Richard Goedecken använt XMS-minnet är att detta är snabbare än EMS. Vi har kört programmet på en 386 33 mhz utan mattprocessor med bra resultat

Härefter skapar man en s.k. matris över de likheter som man ser i de båda bilderna. Denna matris skall skapas såväl horisontellt som vertikalt. Sedan sätter man datorn i arbete med att jämföra och beräkna skillnaderna och övergångarna mellan de olika bildernas matrispunkter. Härigenom skapas ett antal olika



Animeringsprogrammet: AAPlay ser ut så här efter start. Gå upp under menyn File och välj FLI LOAD.

(I underkanten ser du draglisterna för bildvisning och hastighet

bilder där den första utgörs av den ena bilden och den sista av den andra. Bilderna häremellan är en blandning av båda bilderna där de första mer liknar den ena bilden och de sista mer den andra. Krångligt? Se på bildsviten längst till vänster så förstår du bättre vad vi menar.

På disketten ligger ett antal olika filer: **RMORF.EXE** är själva huvudprogrammet och som medföljande exempel finns Gif-bilderna **GIRL.GIF** och **CHEETA.GIF**. En färdig matris: **GIRLCHTA.MTX** finns med och till slut en fullständig dokumentation av programmet samt en registreringsfil.

Programmet **AAPLAY.EXE** som medföljer är ett animeringsprogram med vilket man kan köra de olika bilderna så att man tydligt kan se hur själva morfningen sker, steg för steg, i en hastighet som man själv kan styra.

Starta nu morfningssprogrammet med att skriva:

RMORF GIRL.GIF CHEETA.GIF <ENTER>

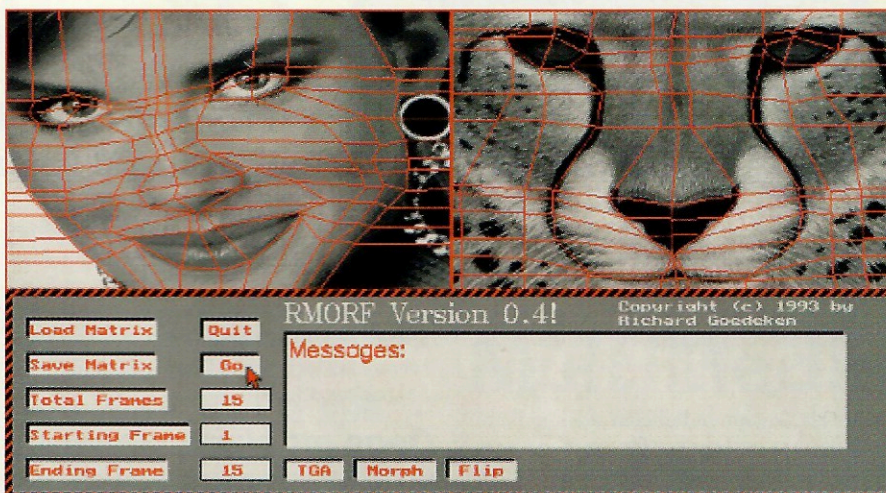
Nu kommer det upp en skärm med de båda bilderna samt en meny i underkanten. Nu skall vi skapa en matris för att de båda bilderna skall kunna smältas ihop. Detta gör du genom att dra linjer med hjälp av musen. Klicka med musens högra knapp och med markören nära den ena bildens kant och en linje skapas. Klicka du vid den vertikala bildkanten skapas en horisontell linje och klickar du vid den horisontella bildkanten får du vertikala linjer. Fortsätt tills du har maximalt 32 linjer vertikalt och maximalt 32 linjer horisontellt. Är du osäker på hur det skall se ut kan du ladda in en färdig matris med **LOAD MATRIX** och ange **GIRLCHTA**.

Har du nu skapat en egen matris sparar du denna med ett eget filnamn. Du skall även ange hur många bilder du vill ha men tänk på att varje bild tar upp nästa 200K hårddiskutrymme.

Välj filtyp för de bearbetade bilderna genom att klicka i den tredje rutan från vänster längts



Starta programmet och gå upp under **LOAD MATRIX**. Exemplet heter **GIRLCHTA**



Här ser du hur den medföljande matrisen byggs upp, streck för streck

ner. Genom att klicka på denna kan du välja Gif, Tif eller Fli-format. Skall du köra anime-

ringen måste du välja Fli. Klicka sedan i rutan **GO** och programmet startar morfningssprocessen. Detta tar en stund så ta en snabbfika under tiden!

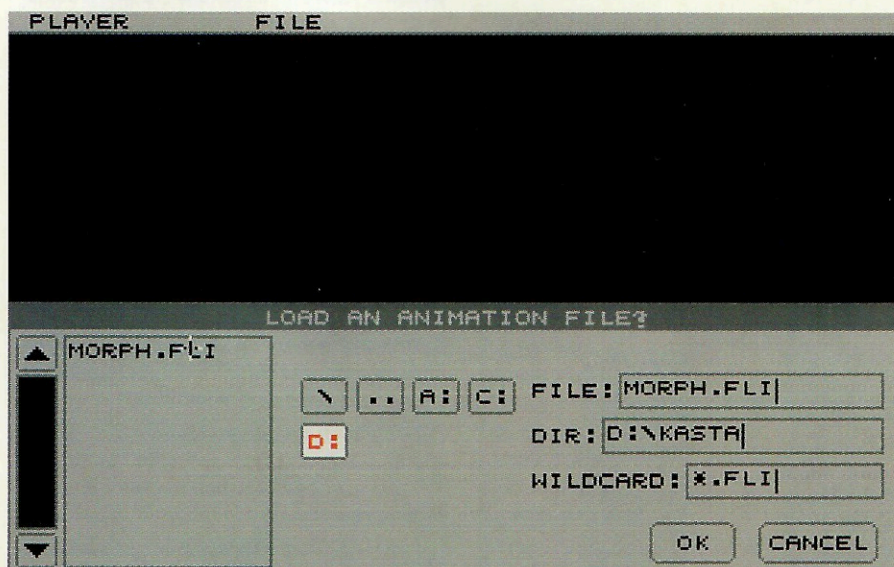
Avsluta sedan programmet genom att klicka med högra knappen på musen och sedan välj **Quit**.

Om du nu vill se animationen startar du programmet **AAPLAY** och väljer **FLI-LOAD**. Markera **MORPH.FLI** och klicka i **OK**. Den första bilden i sekvensen kommer nu upp på skärmen och du startar animationen med att klicka i de högerriktade pilarna till höger om draglisten i underkanten. Du kan även välja visningshastighet med den högra draglisten.

Programmet **RMorf** är en fascinerande upplevelse och har man tillgång till ett antal GIF-bilder eller kanske har en egen scanner kan man göra många riktigt trevliga saker med sin PC.

Programmet **RMorf 0.4** finns att skaffa från de flesta välsorterade PD-bibliotek. Priset brukar ligga på mellan 25-40:-. Registreringsavgift med \$ 20 tillkommer om du vill fortsätta använda programmet.

❖ U.Selstam



I filväljaren t.v. kommer filen **MORPH.FLI** upp (om du först har skapat en sådan i **RMorf**, vill säga) Klicka på filnamnet och sedan på **OK** så laddas animeringssekvensen in och kan köras



PC



SPCS och Anders Anderssons skatteprogram 1993/1994

Arkiv Deklaration Blankettsidor Räknare! Råd Fönster Hjälp

Allmän självdeklaration sid 1: 123456-7890 Attie Barktunga

Allmän självdeklaration 1994 1

Person-/Org. nummer 123456-7890 Personaltaxeshen 1 nov. 1992

Namn och adress
Attie Barktunga

Uppgifter för sambeskattning
Sätt kryss för det alternativ som gäller för dig
Större delen av 1993 var jag

1 Ensamstående
2 Gift/Sambosboende
3 Samboendes personnummer

1991-01-20

TJÄNST

1 Lön mm.
a) Kontant bruttolön, skattepliktig förmån, sjukpenning, etc.
dispensation m.m. - Utbetalarens namn

0 0 0 0 0 0 0 0

b) Kostnadsersättningar -Utbetalarens namn

0 0 0 0 0 0 0 0

2 Avdrag
a) Reper till och från arbetet - och kostnadsräkna överstiger 4000 kr

0 0 0 0 0 0 0 0

b) Tjänsteresor

0 0 0 0 0 0 0 0

Ingen hjälptext satt

Deklarationsdags!

Vi testar SPCS Skatteprogram för de som vill göra det enklare för sig (och kanske tjäna en slant!)

Alla måste vi deklarerat. Vid minst ett tillfälle varje år tvingas vi, som bor i Sverige, samla ihop alla uppgifter om våra inkomster och utgifter. För många av oss innebär detta en massa vedermödor. Till slut mynnar det hela ut i en deklaration, som vi hoppas att Skattemyndigheten skall godkänna. De flesta av oss brukar väl även, med någon möda, beräkna hur stor den slutliga skatten skall bli och om det kommer pengar eller om det blir kvarsatt att betala.

Att sitta och göra detta för hand är inte alltför svårt för den vanlige löntagaren. Men risken finns att det blir fel någonstans. Kanske i en nedräkning, så att den fortsatta beräkningen blir hel felaktig.

För många är då ett skatteprogram på datorn den bästa lösningen. Men SPCS:s Skatteprogram är inte endast tänkt för enskilda "deklaranter" med standardproblem, utan även för "svårare fall" och professionella användare såsom banker och redovisningsbyråer.

Dags att skatteplanera

Många kan göra en vanlig deklaration, men riskerar att få betala för hög skatt p.g.a. okunskhet om skatte- och avdragsregler. Många vet inte att det finns pengar att tjäna, genom att dels skatteplanera och dels undersöka lite noggrannare om det finns fler avdrag att göra. En annan möjlighet är att man snabbt kan göra olika tester och jämföra utfallet

En hjälp i nöden!

Scandinavien PC Systems har, för åttonde året i rad, släppt sitt Skatteprogram. Ansvarig för uppgifterna är Anders Andersson, som är ekonomijournalist och chefredaktör för tidningen Privata Affärer.

I första hand tror man att det hela mest gäller deklarationen. Men då har man ju bara nytta av programmet en gång per år.

Nu har man istället satsat på Skatteplanering. Avsikten är att man med programmet som grund skall kunna planera sin skatt under hela året. Här finns ett 50-tal skattesänkningstips. Några är av den arten att man måste agera under hela eller delar av inkomståret, andra är till för att användas vid själva deklarationstillfället.

Enkelt att använda

Programmet startas med att man begär fram en ny fil. I och med detta skall grunduppgifterna fyllas i. Här förs namn, personnummer, kommun och församling in.

Direkt efter att kommunen registrerats kommer en ruta upp med den aktuella kommunens församlingar upp. Samtidig med att man väljer församling har man möjlighet att se vad medlemskapet i Svenska Kyrkan betyder i kommunalskatten. I programmet finns alltså redan kommunalskatten för alla Sveriges kommuner/församlingar med och utan kyrkoskatt.

Bland grunduppgifterna finns även antal månader man bott i Sverige under det senaste året samt uppgift om hemmavarande barns förmögenhet.

Till sist i grunduppgiftsrutan anger man civilstånd och ev. makes förmögenhet.

I och med att dessa uppgifter är inregistrerade är filen klar för denna person och filnamnet

SPCS och Anders Anderssons skatteprogram 1993/1994		
Arkiv Skatteplanering Resultat Räknare! Råd Fönster Hjälp		
Skatteplanering 1994: 123456-7890 Attie Barktunga		
	Alternativ 1	Alternativ 2
Kommunalskattesats	32,100	32,100
TJÄNST		
Lön, ersättning mm	320000	320000
Tjänstebil	0	0
Avdrag - inkomst av tjänst	45000	45000
Pension	5000	5000
ALLM. AVDRAG Pensionsförsäkring	500	500
Periodiskt understöd	0	0
NÄRINGSVERKSAMHET, brutto	0	0
TÄKAD FÖRVARUSINKOMST	279500	279500
KAPITAL		
Ränteinkomst och utdelning	0	0
Skuldränta, tomrättsavgäld	0	0
Hysesinkomst	0	0
Skattepliktig reavinst/realförl.	0	0
INKOMST AV KAPITAL	0	0
SMÅHUS	0	0
FÖRMÖGENHET, Din egen	0	0
TOTAL SKATT	103154	103154
	Boka!kul	Boka!kul
	Budget	Budget

Inmatningsmallarna är enkla att fylla i och hela blanketten uppdateras ögonblickligen

blir detsamma som personnumret. Har man angett civilstånd som "gift" kommer direkt en ny ruta för att starta en fil med den andra makens uppgifter. Finessen med detta är att alla kommande uppgifter som kan påverkas av giftermålet visas i par, vilket underlättar att fatta riktiga beslut.

Börja med Skatteplanering

Efter att grunduppgifterna är klara, väljer man en av de två programdelarna: Skatteplanering och Deklaration.

Den mest intressanta är Skatteplanering. Här har man möjlighet att testa en massa åtgärder. Programmet tar hänsyn till de flesta regler som gäller både för 1993 och 1994.

Så t ex vad det gäller kommunalskatt och statlig skatt för inkomst av tjänst resp. näringsverksamhet. Även regler för avdrag under tjänst finns naturligtvis med.

Vidare finns, i Skatteplaneringsdelen, reglerna för den inkomst av kapital, som beräknas separat med statlig skatt. Här ingår räntor, reavinst, reaförluster och hyresinkomster. Dessutom finns de särskilda avdragsregler, vilka gäller för hyresinkomst.

Men inte nog med detta. Programmet tar även hänsyn till avdragsbegränsningar för vissa kapitalunderskott, fastighetsskatt, tjänstebilsregler, pensionärsavdraget och förmögenhetsskatten med de begränsningsregler som finns där.

Mer i specialversionen

Har man specialversionen av programmet får man även med kompletterande regler för reaförluster. Beräkning av sociala avgifter för aktiv näringsverksamhet och löneskatten på passiv näringsverksamhet.

Lätt att ändra uppgifter

För alla är det intressant att veta hur skatten förändras om inkomsten, låneräntorna eller andra faktorer förändras. I programmet sätter man då in alternativa uppgifter och direkt kommer de nya resultaten fram. Detta är inte minst viktigt när äkta makar skall få så låg skatt som möjligt tillsammans. Här finns verkligen möjligheten att fördela t ex skuldräntorna på det mest fördelaktiga sättet.

Deklarationsdelen

Den andra delen är deklarationsdelen, som ger

möjlighet att fylla i uppgifter och sedan skriva ut dem direkt på blanketten. Det gäller naturligtvis att man har en arkmatande skrivare, som accepterar en vikt blankett med utskrift sida för sida. Som alternativ kan man även skriva ut på vitt papper och då även få med kolumntext på utskriften.

Två versioner

Programmet finns, som vi tidigare nämnts, i två versioner. Grundversionen lämpar sig för var och en som endast vill ha "lite" skatteplanering kompletterad med deklarationen och dess blankett utskrift.

Specialversionen, som är den vi har tittat på, innehåller, förutom allt från grundversionen, även en omfattande bilkalkyl och en reavinstberäkning vid försäljning av villa, fritidshus och bostadsrätt.

Därtill får man, i specialversionen, en uppdateringsgaranti gällande till december 1994 samt fem nyhetsbrev under året.

Både för Windows och Dos

Datormässigt finns nu SPCS Skatteprogram både i Windows- och Dosversion. Den senare kräver dock 2 Mb internminne, men med en särskild beställningsblankett, som medskickas, kan en konverterad version för datorer med 640 Kb internminne beställas.

Bok med många tips

Liksom vid flertalet övriga produkter från Scandinavian PC System ingår en inbunden bok. Här finns en genomgång steg för steg av programmets olika delar. Men inte bara det. Boken innehåller även en mängd tips om hur man kan sänka sin skatt både vid skatteplanering under året och i samband med deklarationen.

Video finns som hjälp

En nyproducerad videofilm finns att skaffa för de som vill planera sin ekonomi och förbereda deklarationen på bästa sätt. Filmen, som heter Senaste Skattenytt, visar hur man gör sin deklaration och tar upp många av de vanligaste frågorna runt beskattning och blankettifyllnad. Pris: 195:-

Vettiga priser

Skatteprogrammet i dess grundversion kostar 495:- för DOS resp. 595:- för Windowsversionen. För Specialversionen får man ge 1400:- för DOS- och 1650:- för Windowsversionen. Moms tillkommer på samtliga dessa priser. Dessa pengar är är mycket vettiga investering och det bör inte vara några större problem att tjäna in summan eller t.o.m. att tjäna lite mer på att använda detta hjälpmedel.

Programmet finns hos alla SPCS:s återförsäljare

Hur får jag tag på Nr: 12-1993?



Många läsare har hört av sig med frågan "Var får jag tag på nr 12?" Att det har varit svårt att få tag på detta nummer ute i vissa butiker berodde helt enkelt på att Predab, som normalt distribuerar tidningen, gick i konkurs strax för jul. Vi skickade därför ut tidningen själva till de flesta återförsäljare men en hel del blev utan.

Saknar du nu detta nummer i din samling kan du beställa det direkt från förlaget. Använd talongen på sidan 40 så ser vi till att tidningen skickas direkt hem till din brevlåda.

Från och med detta nummer fungerar dock distributionen igen som vanligt.

MultiMedia



Vi ger dig Sveriges bästa Ljudkortserbjudande!

Lagans DatorService HB
Lagans DatorService, Box 59, 340 14 Lagan
031 • 380 999 Fax: 0372 • 351 33 BBS: 0372 • 700 14 (181)

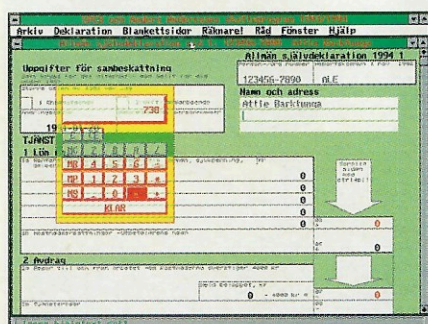
För att få vår katalog gratis: ring eller slucka ditt namn, tel. nummer och adress via fax eller i ett ofrankerat kuvert till:
Prisvar: Lagans DatorService, 340 14 Lagan.

NAMN/FÖRETAG: _____

ADRESS: _____

SHN 1-94

TEL/FAX: _____

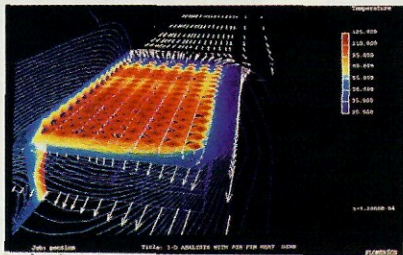


En praktisk miniräknare finns alltid till hands

♦ Jan Sundström



PC



Heta Chips!

"Rapporter om att våra nya Pentium-kretsar kan skapa värmeproblem hos datorerna kan anses vara överdrivna" säger en talesman från Intel.

Bakgrunden till detta uttalande är att den nya kretsen, som kan monteras in i befintliga socklar för 486DX2-maskiner, alstrar betydligt mer värme än vad den normala CPU:n gör. Upp till 100% mer värme har mätts upp och detta kan orsaka problem inuti datorer som ej är dimensionerade för denna värmeutveckling.

De flesta av dagens datorer klarar dock av detta och Intel arbetar nu på att "certifiera" olika datormodeller för att kunna presentera en lista

Nya Windows nu under utprovning

I efterlängtade Windows 4.0, som nu är under utveckling, kommer man att slå samman Filhanteraren med Programhanteraren för att få full kontroll över applikationer och filer.

Den sammanslagna modellen som kallas för Filkabinett kommer att föra Windows närmare operativsystem såsom Macintosh's System 7 och OS/2. Överraskande nog ligger Windows ovanpå DOS, precis som tidigare versioner, NT undantagen och dess 32-bitars kärna är helt kompatibel med alla tidigare versioner av DOS och Windows.

Tecken tyder dock på att den slutliga versionen av Windows 4 kommer att kunna köras oberoende av DOS, Windows 4 kommer



Nya Windows går under projektnamnet Chicago

därmed att bli ett eget operativsystem i sig.

Windows 4 verkar ha lånat egenskaper från OS/2 och även några från Windows. En trevlig nyhet är funktionen Link vars namn, mycket riktigt, tyder på att det handlar om länkning av filer på samma sätt som Alias hos Macs System 7.

En annan nyhet som kommer att välkomnas av

Månadens Disk(etter) PC.401-2 A,B,C



Som vi nämnde i förra numret har många frågat efter olika Månadsdisketter för PC. Vi har därför satt samman en diskett med spel, en med DOS-applikationer och en med bara program för Windows. Du som prenumererar på Månadens diskett för PC kommer, om du inte meddelar oss annorlunda, att få speldisketten men du kan, när som helst, ändra detta eller varför inte begära alla tre?

Spel

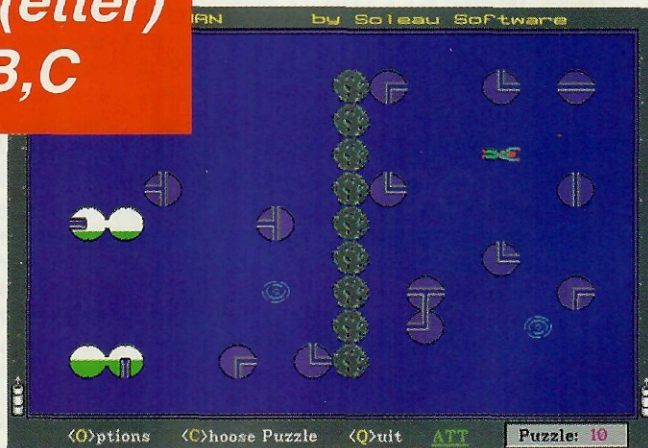
Aqua Man (v1.0)

(EGA/VGA). Aqua Man är ett hjärnanvändarspel där det går ut på att lägga ihop en pipeline för att länka ihop två pumpar. Du får lov att använda virvlar och stenar för att lösa ett av tjugonivåer som finns. Klart spelbart strategispel. Shareware.

Star Defense: Ett av de bästa rymd spelen jag hittills har sett som PD i denna genre. Spelet, som är från 1993, kräver VGA och du behöver rätt mycket fritt minne.

Du kontrollerar ditt rymdskepp och skall skjuta ner ankommande fiender med din laserkanon. Till dittskydd har du en sköld samt möjlighet att öka och minska fart samt byta flygriktning. Spelet är svårt men omfångsrikt och är fyllt med fineser.

Denna disk heter PC.401-2A. Beställ med talongen på sidan 43



Ovan: Aquaman har 20 olika puzzel att lösa.

Star Defense är ett rafflande rymdäventyr (Nedan)

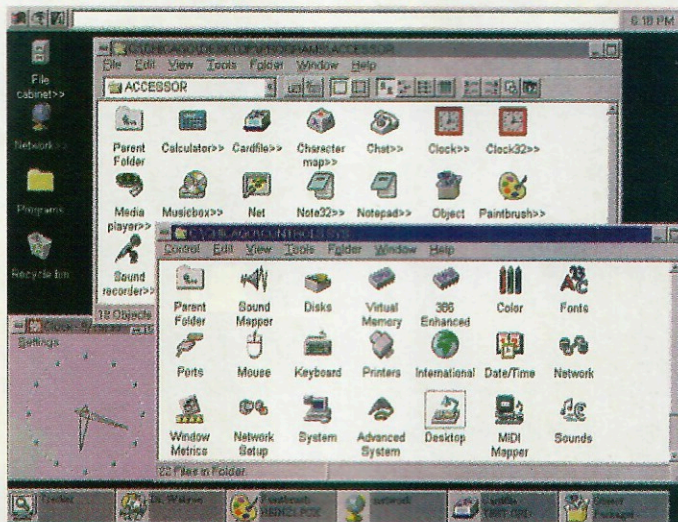


nuvarande Windows-användare är en funktion som tillåter dig att spara filer som har namn längre än åtta tecken.

Det alfa-version av Windows 4 som nu finns ute är dock så pass tidig att den slutliga versionen kan bli helt annorlunda. Men kanske kan den information som nu finns dämpa alla rykten som just nu surrar omkring.

Även om nu uppgifterna om alfa-versionen skall tas med en smula salt verkar det som om Windows 4 snarare är en utveckling än en revolution. Säkert är dock att slutresultatet kommer att bli en användbar och förbättrad produkt när den nu kommer.

Skall man då vänta med att skaffa Windows tills dess denna nya version kommer? Nja, Det



kan dröja ett bra tag ännu, den engelska versionen lär inte komma förrän i slutet av 94 och sedan tar det ännu en tid innan den svenska är klar. Du kan lugnt köpa nuvarande version, du får, med all säkerhet, ett erbjudande om uppgradering till lågt pris längre fram.

❖ U.S.

Sätt ihop din dator själv

Fortsättningen på artikelsen: Sätt ihop din dator själv, som påbörjades i förra numret har tyvärr fått stå över till nästa nummer.

Anledningen till detta är dels platsbrist, dels att stor del av den tid som normalt åtgår för redaktionellt arbete har fått ägnas åt att lösa distributionsproblemm i samband med Predabs konkurs i slutet av December.

Vi beklagar detta och hoppas på förståelse från alla läsare...

/Ulf Selstam

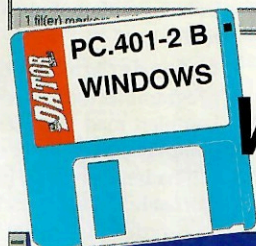
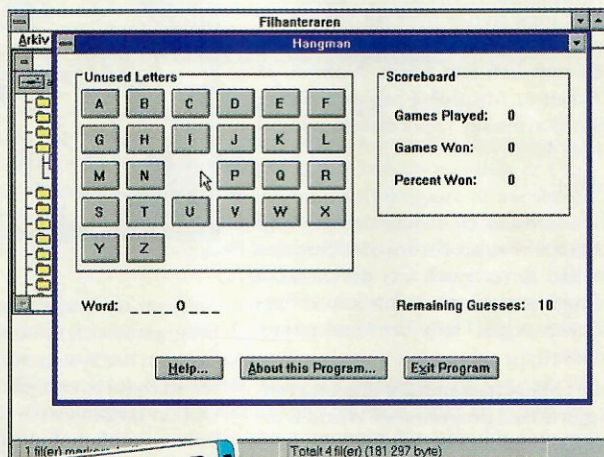
Frustration 1.1: Ett Sharewareprogram skrivet av svenske Bela von Hoffman 1993. Detta är ett klurigt pusselspel där det gäller att rulla kuber med olika färger på sidorna så att samma färg kommer uppåt. Flera alternativ finns i spelet.

Win-Zip: En av de bästa hanteringssystemen för ZIP-filer under Windows. Med detta användarinterface kan du hantera de flesta olika packningsprogram direkt från windows.

Winmagic: Alla de Windows-utilities som man "glömde" att lägga med från början. ShareWare \$19.95. Denna version är tidsbegränsad till 30 dagar efter upppackning. Med Winmagic kan du skapa, ändra och ta bort iconer, skapa snabbvalsmenyer och mycket annat.

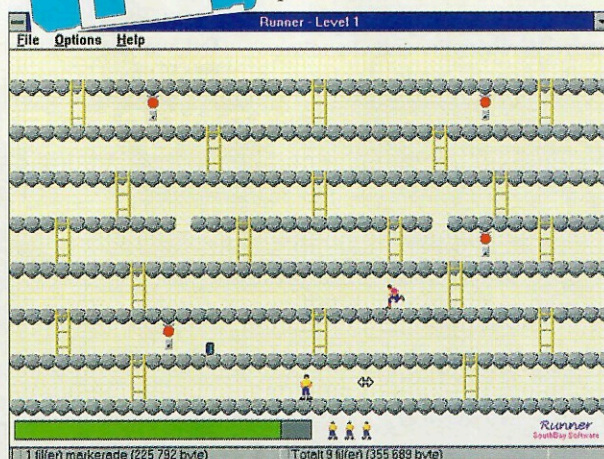
Hangman 1.2: Gissa det dolda ordet på 10 försök. Ett bra program för språkträning. Shareware, \$5.

Runner: Detta är ett snabbt arkadspel av plattformstyp för Windows. Styr din spelfigur genom att klicka med musen dit du vill att han skall springa. Plocka upp bonusprylar och se upp för figurer som jagar dig. Snyggt utfört och trevligt spel (Bilden t.h.)



Windows

Disketten heter PC.401-2 B, Se talong på sidan 43



Dos

DosView

Ett kommando skal med två teckenfönster som du kan använda direkt i DOS. Programmet liknar mycket Norton Commander men har sina specialiteter: anropar program enbart genom att trycka RETURN och gör avancerade DOS operationer med enbart ett par tangenttryckningar. En klar höjare för dig som arbetar mycket i DOS och mycket med filer.

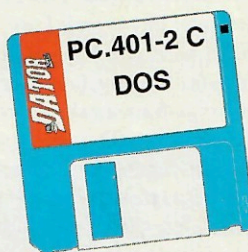
TextRead är ett minnesresident program som du med en enkel tangenttryckning poppar upp på skärmen. Nu kan du läsa in en textfil, förslagsvis en manual som du kan skumma igenom samtidigt som du har andra program startade. Suveränt för dig som arbetar i DOS.

ColorDos (v1.50) - Detta program genererar en mycket mer färgglad och trevlig DOS prompt än vad du är van vid. En färg för varje nivå i en biblioteks struktur. Tar nästan inget minne alls, men är roligt för DOS användaren.

DigiClock - Detta lilla program visar upp tiden i digitalform i ett av skärmens fyra hörn och ligger sedan resident i minnet tills det att du stänger av den.

Solid Oak Software's DOS Tool Box. 76 nyttiprogram för att liva upp dina batchfiler och DOS kommandon. Det finns nästan ingenting som du inte kan göra med dessa kommandon. En komplett lista över dem samt beskrivning följer med.

Disketten heter PC.401-2 C





Macintosh

Hej igen!

Detta nummers Mac-sektion drabbades av utrymmesbrist och är därmed lite tunn. Vi beklagar detta men kommer med fler sidor i nästa nummer i stället. Då kan vi t.ex. berätta om ett besök hos en diskjockey som använder en Macintosh i sitt arbete. Här berättar han om hur han arbetar på sitt discotek och vad han använder för utrustning.

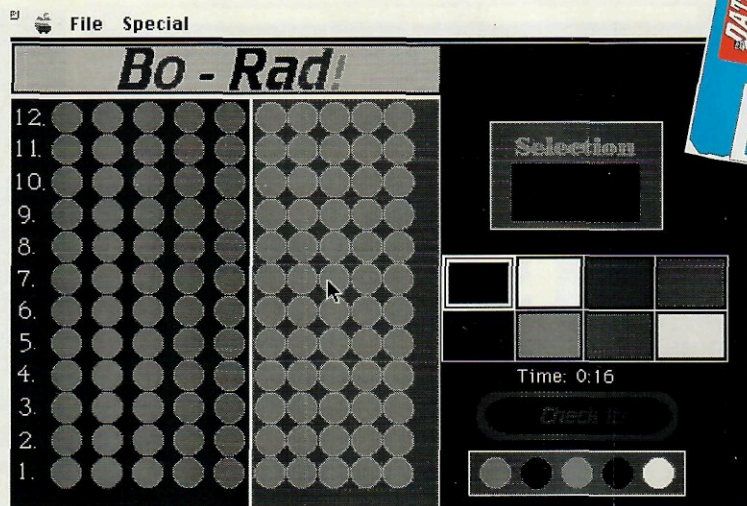
På Apple-fronten händer det mycket just nu även om man inte märker så där jättemycket av satsningen på hemanvändarna. Det är framför allt på kontorssidan de flesta nyheterna kommer och då i form av uppdateringar av programvara och pressreleaser om fyrfärgsprintrar. Vad vi efterlyser är material om sådant som gör Mac alltmer användbar som hemarbetsplats och som rekreationsinstrument (Det där ordet gillar jag! Låter mycket bra!!! Attle). Kort sagt - det som "vanligt" folk kan skaffa sig och ha användning för.

Skriv till oss!

Du som har tips att ge oss på vad vi bör skriva om - hör av dig till redaktionen. Själva har vi planering på artiklar om hur man minnesupgraderar, hur man byter en defekt diskdrive eller hårddisk, vi kommer att ha en artikel om hur man köper en begagnad Mac och vad man då skall titta efter och vilka risker som finns. Längre fram kommer en artikel om hur man kan bygga om en gammal Mac Plus till en dator med ett alldeles speciellt och personligt utseende. Givetvis kommer vi att testa användbar programvara och mycket, mycket annat.

Även om materialet i detta nummer är i minsta laget så har hopp! Vi kommer inte att svika er!

U.S.



Bo-Rad! v1.01

Månadens Diskett:

Mac.401-2

En mycket späckad diskett bjuder vi på den här månaden. Innehållet blev för stort för att få plats i opackad form på en vanlig diskett. Du hittar därför endast tre filer på disketten. Dessa skall först flyttas över till var sin ny diskett innan du dubbelklickar på dem. Då först packas filerna upp och kan köras. Numret på Månadens Diskett är Mac.401-2 och detta är av utgivningstekniska orsaker. (Sista disketten för 94 kommer att heta 501)

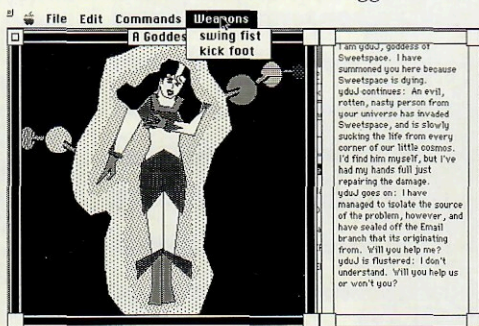
Nu till innehållet:

SUSAN-1.5: Detta är ett snabbt och prydligt gjort spel för två spelare, du och din dator! Spela en blandning mellan Reversi och Go, de klassiska brädspelen. Programmet som är fritt kräver System 6.02 eller nyare och är i färg (kan köras på sv/v monitor givetvis)

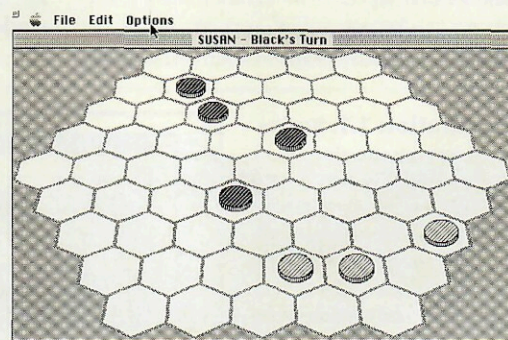
Sweetspace: Månadens andra spel är ett äventyrsspel som gjorts med programmet World Builder. Handlingen är att en elev har sugits in i sin dator och skall rädda Sweetspace-världen. Du kommer att, som eleven, få färdas genom E-mailnät och förgöra elakingar. Spelet som kräver bra kunskaper i engelska fungerar under System 7.x.

Bo-Rad! v1.01: Ett Master-Mindspel som är mycket snygg utfört. Fuskmod finns men då kan du ej skriva in ditt namn i high-scorelistan.

På nyttosidan kan vi erbjuda en uppdaterad version av **miniWriter:** Ett ordbehandlingsprogram som alltid finns till hands i Äpplemenyn som ett s.k. DA. Denna version är buggfixad och



Sweetspace



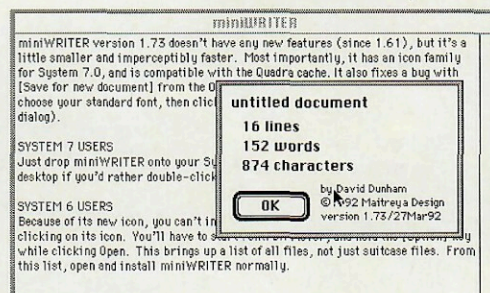
Susan 1.5

fungerar nu bra även under System 7. Dra bara över programmet till Systemmappen och starta om datorn. Du, som har System 6.x, får använda Font/DAMovern för att flytta över filen till din dators system. Håll nere Option-tangenten när du öppnar filen så får du en lista över innehållet. Öppna och installera miniWriter normalt.

CalenderMaker: Ett demo av det kommersiella programmet med vilket du kan skapa egna kalendrar komplett med egna texter, bilder och ikoner. Denna demoversion fungerar exakt som den riktiga, den enda skillnaden är att du inte kan spara kalendrar som du gjort själv. Du kan dock lära dig allt om programmet för att se ordentligt om det kan vara något för dig att köpa.

Det var allt för den här gången, disketten kan du beställa med talongen på sidan 43, priset är, som vanligt, 40:-, Ha det så bra till nästa månad!

/Ulf Selstam



miniWriter



ATARI ST

Med Falcon- och Jaguar nytt

SIDORNA

Senaste nytt om Jaguar...

Dagen J närmar sig! Den 15 Mars

är officiell lanseringdag i

Europa för Ataris ef-

terlängtrade och

mytomspunna

spelkonsoll

Jaguar. Re-

dan nu har

ett fåtal ma-

skiner leve-

rerats till bu-

tiker i USA.

Lagerpro-

blem? Nej, samt-

liga premiär Jagua-

rer har levererats till de

första i raden av de som be-

ställt och förbetalt sina exemplar. Ef-

terfrågan är alltså betydligt större än tillgång-

en och detta kommer även vi europeer att få

leva med ett tag framöver.

Jaguar är Ataris stora satsning och hopp inför de närmaste åren men det brådskar för lanseringen av Nintendos supermaskin, en annan 64-bitars konsoll, ligger långt framme i utvecklingen och beräknas vara klar för leverans någon gång nästa år.

Vem kommer då att skaffa sig en Jaguar? Ja, maskinen riktar sig kanske främst till de som vill uppleva den enorma spelkänsla som hårdvaran i Jaguaren kan erbjuda. Jämför man Jaguars kapacitet med Sega Megadrive och Super Nintendo (inte helt rättvist, OK!) så inser man att dessa spelkonsoller snabbt kommer att bli ordentligt distanserade. Grafik, ljud och hastighet överträffar allt man hittills har sett eller upplevt. Över 30 mjukvaruföretag håller på för fullt med att ta fram spel som utnyttjat åtminstone den del av Jaguarens enorma potential. Det kommer dock att ta längre tid för programmerarna att lära sig maskinen till 100% och kunna utnyttja alla dess resurser ordenligt. Allt talar alltså för att Ataris Jaguar skall få en

succébetonad lansering.

Priset kommer att ligga

på ca 2500:- i Eng-

land, kanske

något mer i

Sverige. En

produkt

kan dock

vara aldrig

så bra -

matchas den

inte med pu-

blicitet och

god marknadsfö-

ring är inte en för-

säljningssuccé lika gi-

ven. I USA pågår nu för fullt

en massiv annonskampanj och i England

bryter det loss i påskveckan.

Tillbehör på gång

Först kommer själva konsollen med joypads men arbetet på att ta fram tillbehör är i full gång redan nu. Det viktigaste är kanske en CD-ROM drive som beräknas vara klar redan senare i år. Jaguaren är ju väl förberedd för att utvecklas. Hårdvara kan kopplas till både DSP- och A/V expansionsportarna men även cartridgeporten kan användas. Genom dessa möjligheter kan Jaguaren kopplas upp med modem, Kabel TV, tangentbord, ja t.o.m. VR (Virtual Reality) hjälm är tänkt att kunna användas så småningom. En cartridge som ger möjlighet till FMV (Full Motion Video) dvs att kunna se digitala videofilmer på CD-skivor är också på gång. På en sådan skiva kan en film ca 70 minuter lång, spelas upp. Tänk bara vilken möjlighet detta innebär att t.ex. snabbt kunna hoppa direkt till en speciell scen i en film! Hela konsollen riktar sig alltså till den snabbt växande efterfrågan på multimedia-produkter - inte bara till de spelsugna.

❖ Ulf Selstam

Snabbfakta, Jaguar:

16 Mbits 64-bitars RAM (2Mb)

48 Mbits datalagringsmöjlighet på cartridge (6 Mb)

24-bitars True Colour grafik som ger 16,7 millioner färger

32-bitars DSP processor som ger CD-kvaillet, 16 bitars stereoljud

32-bitars expansionsport för nätanslutning

50 Mb datalagringskapacitet på cartridge med JagPEG-datakomprimering

64-bitars RISC-processor som kan åstadkomma fraktal- och strukturfylld 3D-grafik i realtid, CD-ROM kompatibel

DSP-port för anslutning av digital utrustning såsom DAT och DCC

S-Video (Super VHS), RGB, komposit video samt vanlig TV-utgång

Sedan sist...

Rainbow 1.0

Ett renodlat True

Colour grafikprogram



Nu har det äntligen börjat röra på sig när det gäller programsupport för Falcon 030. Det är det svenska företaget **Addiction Software** som nyligen har släppt det renodlade true colour grafikprogrammet **Rainbow 1.0**, som är en ren Falcon-produktion.

En betaversion av detta program har funnits ute sedan slutet av December förra året, men **Rainbow 1.0** är alltså den fullfjädrade versionen.

Ritprogrammet riktar sig bl.a. till alla grafiker som vill ha ett snabbt och effektivt användargränssnitt när de producerar grafik till spel, demos etc i 65536 färger.

Det går snabbt att välja färg tack vare den inställbara snabbvalspaletten, och ett flertal av verktygen har särskilda lägen som hjälper användaren att utnyttja alla färger genom specialiteter som toningsmöjligheter och blandningstekniker etc. Förutom en studio för bildredigering (se bilden ovan) finns också en foto-studio och en studio för blockeditering i samma program.

Rainbow 1.0 har en minneshantering som tillåter att man byter såväl studio- som skärminställningar (frekvens, overscan, upplösning) under programmets gång utan att några bilder eller annan data förstörs.

Senare i vår planerar **Addiction Software** att komma ut med ett spel, som kommer att innehålla true colour grafik gjord i **Rainbow**.

Rainbow 1.0 kostar 385:- inkl. moms och distribueras av C-Tek, tel: 0451/24088. En recension av detta program kommer i ett senare nummer av SHN

Notiser:

Nu görs det TT-kopior!

Den första datorn baserad på TOS 68040 finns nu ute i affärerna i USA. Någon Ataritillverkad dator är det dock inte, nykomlingen som heter Medus T40 är en Atari TT-kopia som körs på en speciell version av TT:s TOS 3.06 med en 68040-processor uppskrämd till hela 64 MHz!

Företaget bakom Medus: Lexicon, avser att konkurrera med andra grafiska arbetsstationer och har därför försett sin dator med flyttalsprocessor och det finns möjlighet att montera något av ett stort antal olika 24-bitars grafik kort inuti datorn.

Kostnaden då? Ja, ca 18000:- får man lägga upp och mer därtill om man vill ha godsakerna såsom grafik kort, mer RAM-minne och hårddisk.

Det är mycket osäkert om Medusa hittar sig hit till Sverige. Till England kommer den dock att importeras.

Var finns Atari Works?

Många läsare har hört av sig till redaktionen med anledning av den recension av programmet Atari Works som vi hade med i förra numret.

Detta program saluförs i England av HiSoft (Tel: 00944-525 718 181) och priset ligger på ca 1200:- (£ 99.99). Någon svensk importör har vi inte lyckats finna, finns någon sådan är han välkommen att kontakta redaktionen. I annat fall kanske det kan löna sig med ett telefonsamtal till England. HiSoft brukar vara mycket tillmötesgående men du lär inte slippa vare sig tull, moms eller porto.

Nya spel för Lynx

Trots att intresset för Lynx dalat en hel del senaste tiden tillverkas det fortfarande spel för denna konsoll. Nu senast kommer bl.a. Lemmings, Jimmy Connor Tennis, Gordo, Dino Olympics och Power Factor samt det efterlängttade Double Dragon. På gång är även Desert Strike.

En talesman för engelska Atari tror att intresset för Lynx kommer att öka när Jaguaren introduceras. Man nämner den s.k. Storebrors-effekten

Samtliga spel för Lynx ligger i prisklassen ca 350-400:-



"Jag är så glad att det är svenskt..." -

InterTex-modem IX33

Många äro de modem som har sålts i Sverige. Många äro de modem som inte har klarat det svenska telenätet riktigt. Men nu har InterTex kommit ut med ett modem, som enligt mig i stort sett är perfekt för oss svenskar.

Modemet IX33 har tidigare sålts under namnet Connection, ganska okänt för oss i modemvärlden, men har nu, tack vare ett specialerbjudande som gått ut till SySopar runt om i Sverige, blivit känt för de flesta som modemar regelbundet.

Allt finns med

Hurdant är då detta modem? Jag fick låna ett IX33-modem i bordsmodell-form. Detta är det mest avancerade modemet, med hastigheter upp till 14400 bps och både fax- och röstfunktioner. Mer om detta senare.

När man packar upp lådan med modemet blir man mycket överraskad. Allt man behöver för att starta upp sin BBS eller modema med en gång finns med. Både telefonledning (med "tjuvjack" så att man fortfarande kan ha sin telefon inkopplad i jacket) och RS232C-kabel finns med liksom en 25 -> 9-pol somvandlare för PC-ägare utan standardiserad RS232C-port.

För mig som har BBS-datorn i en towerlåda på golvet och modemet på skrivbordet är dock RS232C-kabeln en aning kort. En halvmeter till skulle inte skadat. Detsamma med telefonkabeln som visserligen är krullad, men ändå måste sträckas för att räckas ordentligt.

Bra manual

En stor eloge för manualen. Äntligen en som, på svenska, behandlar ämnet för nybörjare! Dock går man lite för snabbt fram här och var, antagligen är den skriven av personer som en gång glömt i vilken takt man lär sig saker. Men i stort sett behandlar den ALLT om modemet. Inga mer gissningar hur man ska ställa in det.

Styrkommandon

Modemet kan antingen styras med de traditio-

nella Hayeskommandona eller CCITT:s nya V25bis-kommandon, dock inte på samma gång. Många kommandon är medtagna utan att ha någon funktion, detta för kompatibilitetens skull. Ett exempel är S11-registret som tidigare styrde upprigningshastigheten vid tonval. Detta är bortplockat pga. T-märkningen. (Ringer man för fort kan Telias AXE-växlar få fnatt.)

Man behöver inte ändra på några register alls för att modema på vanligt sätt, det är bara att tuta och köra - allt är inställt för Sverige. Inte ens för BBS-bruk behöver särskilt mycket göras. Bara att ställa in rätt hastighet i alla program och batchfiler och starta BBS:en. T.ex. HST-modem har man behövt konfigurera ganska mycket för att inställningarna ska passa svenska förhållanden. IX-modemet känner dessutom igen svensk upptagettön, vilket basens tidigare Supra 9600-modem inte gjorde.

På modemfronten Mycket nytt

På modemets front hittar man förutom de sedvanliga lysdioderna även en display (det finns även en modell utan display) där hastigheten visas, hur många ringsignaler som har gått, samt om luren av avlagd för att någon ringer eller för att man själv ringer. För modem med röstfunktion finns även hörlursutgång och mikrofoningång.

Som många andra höghastighetsmodem är IX33 utrustad med Data/Voice-knapp och en Answer-knapp. Trycker man på Answerknappen under pågående modemsamtal får man reda på hur bra förbindelsen är. Ju högre nummer på displayen desto fler skräp tecken kommer det. Eftersom modemet har inbyggd felkorrigering märker man aldrig av några fel på skärmen mer än att det går långsammare.



Fax- och röstfunktioner

Vi har inte haft möjlighet att testa faxprogrammet för PC som följde med modemmet men det verkar vara ett helt OK program Dock verkar det inte vara avsett för BBS-bruk. Med detta menar jag att vid Connect med fax ska BBS:ens mailer kunna starta faxprogrammet automatiskt, och efter faxöverföring återvända automatiskt till mailern. En lite bättre manual hade dock inte skadat. Faxprogrammet är avsett för MS-Windows.

Modemets röst funktion har inte kunnat kunnat testas, men manualen innehåller bra information om vilka kommandon och information som modemmet sänder, så en duktig hacker kan säkert få fram ett litet trevligt program som utnyttjar denna funktion. Ett litet telefonsvarprogram hade dock inte skadat om InterTex hade skickat med.

Speciellt för IX33

IX33 innehåller en mängd specialfunktioner för just detta modem, och skam vore väl annars... :) Modemet kan konfigureras med ett lösenord, så att inte vem som helst kan få Connect. Tillsammans med motringsningsfunktionen till ett förinställt nummer kan man dels få ännu högre säkerhet, dels blir kostnaderna inte så stora. Man kan även fjärrkonfigurera modemmet om man vill.

Synkron överföring är inte så vanlig bland asynkront anslutna modem, men även detta är möjligt tack vare Hayes AutoSync-funktion. Hur detta fungerar har vi inte kunnat testa.

Epilog

Ett mycket kompetent modem må jag säga. Att det inte går att ringa upp snabbare än det gör får man väl skylla på Telias T-märkning som ju måste finnas på all teleutrustning som säljs fr.o.m. 93-07.

InterTex lovar inom kort ett 28800 bps-modem enligt den nya CCITT-standard. Om de modemmet håller lika hög klass som IX33-modellen har InterTex antagligen sin lycka gjord inom hemdatormarknaden.

♦ Patrick Reinthal

FAKTA, modell IX33:

Hastigheter:	300-14400 bps
Komprimering:	V42", MNP 5
Felkorrigering:	V42 LAPM, MNP 2-4, MNP10, ECM T.30 för fax Class 1.
Flödeskontroll:	RTS/CTS eller XON/XOFF
Kommandoset:	Utvidgat Hayes, CCITT V25", EIA/TIA 578 Fax Class 1, Fax Class 2, TIA TR29.2
Röst:	Class 8
Terminalansl.:	RS232C original
Display:	3 siffrors hastighet, uppkoppling pågår, linjekvalitet, röstmod.
Knappar:	Answer/Originate och Data/Voice
Röstmod:	Mikrofoningång för inspelning, hörlursutgång för monitorering av röstmeddelanden.
Specialfunkt.:	Password för uppkoppling, återuppringning, fjärrstyrning, kontroll av linjen innan uppringning.
Pris:	Vid köp från BBS med lånemodem, 3000 kr + moms.
Info:	InterTex Data AB, Tel: 08-628 28 28



Nya disketter från Budgie

Här följer en presentation av den senaste laddningen Budgie-diskar som kommit ut. Det är en blandad och intressant programkompott från företaget som ger ut lågpris-program för Atari ST. OBS! Budgie-program är ej PD och får alltså ej distribueras fritt. Svensk distributör är SMPD.

SLALOM

På disken **SLALOM** av Rafael Rudzki hittar man två bagatellartade och roliga spel. Först är det spelet **Slalom** som helt enkelt går ut på att styra en mus på en bana mellan portarna. Det gäller att styra åt rätt håll och hinna med i svängarna.

The Jumping Ghost

Det andra spelet på disketten heter **The Jumping Ghost** och är lika enkelt och minimalistisk i sin utformning. Man kontrollerar ett hoppande Pac-Man-spöke som man skall skall ta från botten till toppen av en linjerad skärm. Linjerna har hål som man kan hoppa igenom. För att göra det hela lite spännande rör sig dock linjerna, så det gäller att tajma och hoppa rätt. annars så ramlar man nesligt ner på botten igen.

Allteftersom man klarar av skärmarna blir de svårare. Spelet ser mer än lovligt simpelt ut. Jag fick flera gånger flashbacks till den gamla goda VIC 20-tiden och de rafflande spel som fanns då. Men spelet är faktiskt beroendeframkallande och dessutom är musiken riktigt festlig. Dessa båda spel ligger på diskett nr **STBS 118**.

SUPER SCRAMBLE

En annan diskett som fick mig att minnas den gamla goda tiden är **SUPER SCRAMBLE** som helt enkelt är en version av den gamla klassikern **Scramble**. Ni som är för unga för att minnas kan upplysas om att

Scramble var ett de första sidscrollande skjuta-ner-dem-spel som gjordes. Det gick ut på att man skulle flyga omkring ibland grottor och berg, undvika att krasha och skjuta ner raketerna som flög mot en. På den tiden (1982-84) fanns hur många versioner som helst, men har de senaste åren har spelet varit som raderat från den spelande menighetens medvetande. Tills nu då. Spelet kräver 1 Mb och ligger på diskett nr **STBS.121**.

Fotbollssimulatorer

Vi har även fått två nya fotbollssimulatorer. **WORLD CUP** (På diskett **STBS .122**) och **FOOTBALL TACTICIAN 1-the premier league 92/93-season** (diskett nr: **STBS.119**). Spelen går ut på att framgångsrikt träna och försöka nå framgång med sitt fotbollslag.

Hjälpmedel

Det enda nyttoprogramet i högen är ett hjälpmedel till ritprogram och heter **MIK-FILL** (**STBP.029**). Man kan välja mellan en hel massa olika bakgrundsmönster att använda till sina bilder.

Äventyrsspel

Min personliga favorit bland diskarna är **DUNGEON** (**STBS 120**), ett hederligt äventyrsspel komplett med fuktiga fängelsehålor, ruttnande zombies som dreglar slem, levande skelett, monster, jättefladdermöss

(Forts. på sidan 21...)

GFA-BASIC

The fundamentals. Part IV

Jag hoppas att ni har overseende med den lilla missen att vi förväxla del två och del tre Vi är iallafall redan framme vid del fyra och vi ska den här gången avhandla subrutiner och ha det ganska gemytligt. Varsågoda.

PROCEDURER

Från det ena Return (som avhandlades i del tre), till det andra är steget inte långt. Det finns ett kommando som heter RETURN också, vilket vi inte ska beblanda med tecknet / tangenten. Till det kommandot hör även kommandona PROCEDURE och GOSUB. Man kan jämföra procedurer (kallas även subrutiner) med programavsnitt som man kan anropa en eller flera gånger under programmets gång. Programspråket C använder sig uteslutande åt att anropa procedurer. Man anropar procedurerna med ett GOSUB som är tätt åtföljt av ett procedurnamn. Välj procedurnamn enligt samma principer som för variabler (Inga Å, Ä eller Ö osv). GOSUB söker då efter en PROCEDURE som har samma namn efter sig, och kör alla kommandona i den. Sist i proceduren återfinns då kommandot RETURN som får datorn att återgå till raden efter GOSUB. Se exempel och begrundna:

' Summaberäkning av Lars Lindblad 1993

' Variabelförteckning borde det vara enligt mitt enträgna tjat

```
INPUT "Giv mig ett tal : ";Tal1%
INPUT "Giv mig ännu ett : ";Tal2%
GOSUB Summan
PRINT "Vad jag kom fram till när jag adderade voro ";Summa%
```

```
PROCEDURE Summan
Summa%=Tal1%+Tal2%
RETURN
```

Förstår du principen? Prova att lägga inmatningen och utskriften i varsin procedur också. Lagg procedurerna i den ordning de anropas, det blir lättare att hitta då. DU SKALL SKRIVA DINA PROGRAM SÅ ATT DU HAREN LITEN HUVUDSNUTT SOM ANROPAR PROCEDURER. Helst alltså, för en lättläst och begriplig programmering. I framtiden kommer jag att lära ut hur du kan spara små procedurer på disken för att sedan plocka fram dem för att slippa nöta ut fingrar och tangentbord.

Vi kan förkorta (och röra till allting) ditt arbete med att förkorta PROCEDURE. Skriv enbart PROC i editorn, så skriver datorn ut hela ordet, precis som med ? och PRINT, eller hur? GOSUB kan förkortas till @ (Alfa-ormen kallad). Men editorn skriver inte GOSUB av den, utan behåller den, men det gör ju inget, nu vet du ju vad den står för. (GfA-Basic v3.0 behöver varken GOSUB eller @, där skriver du procedurnamnet direkt.)

Strängmanipulering

Vi ska nu lära oss manipulera och klippa i strängar mm. Vi börjar med LEN, som kommer till användning när vi vill veta längden på en sträng. Prova följande:

```
A$="Lars Lindblad"
PRINT LEN(A$)
```

Ok, ok!!! Det var kanske väldigt egotrippat av mig att använda mitt eget namn, men skriv vad du vill i A\$, skriv ditt namn, vad katten heter, vad du åt till frukost eller vad som helst bara du förstår LEN (Vilket kommer från engelskans Length - Längd). Strängar kan ju innehålla vilka tecken som helst (Ja, även styrkoder), och LEN räknar dem alla, utan pardon.



Månadens Diskett:

ST.401-2



SCORE: 00000110
LIFE: 02
WAVE: 01
% CPU Time
Channel 1
Channel 2
Channel 3
Channel 4

SINISTER SPACE INVADERS

Underar du över denna disketts numrering? Ja, anledningen är att detta nummer är döpt till 1-2/94 av utgivningstekniska orsaker. Disketten är dock lika välmatad som vanligt.

SPACE INVADERS: Japp, det här är en väldigt välgjord version av dataspelklassikernas dataspelklassiker. Det är mycket troget originalet, med kantig grafik och blipp blopp-ljudeffekter. Det var väldigt nära att det inte blev någon disk den här månaden får jag hade glämt hur beroendeframkallande och spännande det här spelet egentligen är. Klicka på LOADER.PRG så är du igång.

KABOOM heter det andra spelet på månadens diskett och är en minröjar-variant. Du vet det där spelet som de flesta chefspersoner sitter med när de inte spelar patiens på sin PC. Ett påfrestande kul spel som går ut på att leta fram de gömda minorna utan att själv trampa på dem.

AUDIO CALCULATOR är ett program avsett för musiker. Detta är ett ofullständigt demosmakprov på ett mycket välgjort och användbart program. Blir din tand

Låt oss nu istället säga att strängen som blivit inmatad är lite för lång, att du tex bara vill ha de åtta första tecknen för att få ett filnamn. Då finns ett kommando som heter LEFT\$.

```
A$="SNUTTIGT, ELLER HUR?"
B$=LEFT$(A$,8)
PRINT B$
```

Alltså, LEFT\$ tar från VÄNSTER (Behöver jag säga vad LEFT betyder?. Byt nu ut mittenraden i exemplet ovan mot

```
B$=RIGHT$(A$,4)
```

och kör exemplet igen. RIGHT\$ betyder... nej, jag behöver nog inte nämna det. Prova med att få 'ELLER HUR?' i B\$. Verkar det logiskt? Experimentera så släpper det. Det finns även möjlighet att plocka i mitten på strängar också, då brukar vi MID\$. Testa följande (ändra är tillåtet):

```
A$="En snygg blondin"
B$=MID$(A$,4,5)
PRINT B$
```

Första siffran anger på vilket tecken man börjar, och andra siffran hur många tecken man ska plocka. MID\$ har även en annan funktion, och det är att kunna byta ut delar av en sträng mot annat. Varsågod:

```
A$="En snygg blondin"
B$="fager"
MID$(A$,4,5)=B$
PRINT A$
```

Inte så påkigt, va? Testa, öva, prova och experimentera. Försök hitta på små program som gör en massa skoj, använd GfA-kursen som uppslagsverk. Nu hastar jag vidare med strängmanipuleringen

Hur fyller man en sträng med ett visst tecken, låt oss säga 79 stycken 'Lika-med'? Ja, det kan man fråga sig. Det fungerar så här: Vad heter '=' i ASCII-tabellen? Svar: 61 (Kolla själv. Skriv gärna ut en ASCII-tabell, den kommer till användning. Tro mig). Sedan använder vi något som heter STRING\$:

```
A$=STRING$(79,61)
```

Vill du inte söka i ASCII-tabellen kan man faktiskt lika gärna skriva:

```
A$=STRING$(79,ASC("="))
```

Du kan även använda STRING\$ i PRINT-satser (naturligtvis). Om man istället vill fylla en sträng med mellanslag, kan man ju använda STRING\$ (ASCII-koden för mellanslag, eller space, är 32) eller ännu bättre SPACE\$, fast då behöver bara antalet stå efter, så här:

```
PRINT SPACE$(40)
```

eller om man vill fylla en sträng:

```
A$=SPACE$(40)
```

Det finns ytterligare ett sätt att skriva ut mellanslag, fast det fungerar endast med PRINT, och inte i sträng-satser:

```
PRINT SPC(40)
```

Har du överlevt så här långt kan du skatta dig lycklig, för du är nu framme vid den sista sträng-grejen. Får jag be dig att försöka komma ihåg frågeprogrammet vi gjorde för länge sedan (Det med REPEAT-UNTIL och Norges huvudstad). Där var man tvungen att skriva in svaret exakt som det stod i UNTIL-satsen. Detta är ej längre nödvändigt. Skriv in följande:

```
REPEAT
  INPUT "Vad heter Norges huvudstad";Svar$
UNTIL UPPER$(Svar$)="OSLO"
```

Du gissade rätt. UPPER\$ jämför Svar\$, som om den innehöll stora bokstäver, och då blir det ju rätt oavsett om du skriver OSLO med små eller stora bokstäver, eller en variant av varannan bokstav liten osv. Datorn lämnar Svar\$ intakt.

```
Svar$=UPPER$(Svar$)
```

däremot omvandlar innehållet i Svar\$ till stora bokstäver (Versaler är ett annat fint ord.). Siffror och specialtecken lämnas dock som de är.

Ja, det var vad jag hade att bjuda på nu. Nästa gång blir det om Read, Data, Testore och Print etc etc. Tills dess: Var snäll mot din moder, trakassera inte Amiga-ägarna och svimma lugnt! Tjillevipp!

♦ Lars Lindblad

Nya Budgie-spel (Forts. fr. sid 19)

och muskulösa barbarer med håriga stövlar och triåer.

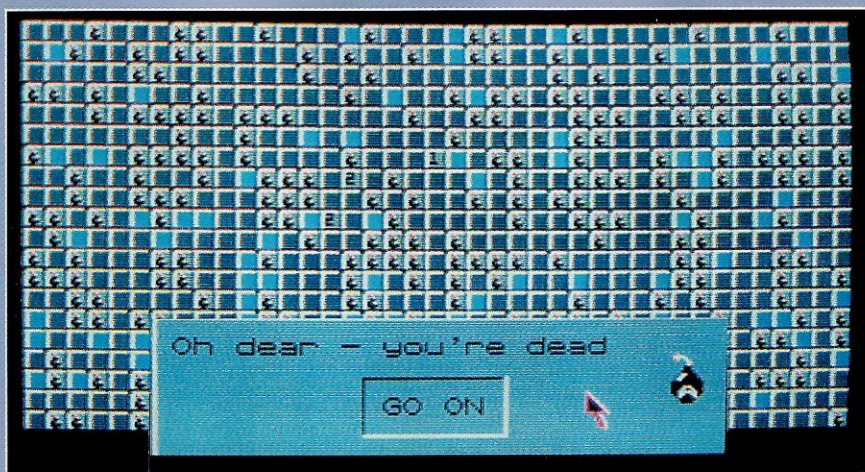
Spelet är enkelt och lättförståeligt i sin uppläggning. Alla handlingar bestäms genom musen och olika ikoner. Efter att ha spelat i en minut har du full kontroll. Spelet frammanar en känsla av klassiskt fantasy-spel. Man smyger sig fram genom de steniga gångarna och träffar på monster och illasinnade varelser som det gäller för dig att reducera till gegg. Här och var finns skattkistor som du naturligtvis plundrar på sitt innehåll. I kistorna hittar man oftast guldmynt, men ibland även välgörande elixir och magiska formler.

Ibland hittar man sig upp ur de mörka hålorna till dagsljuset. Då kan man besöka krogen, sätta in sina guldmynt på banken eller köpa nya vapen. Jag satsar alltid på sköldar. De är välgörande men går snabbt sönder.

Spelet som är skrivet med hjälp av äventyrs-spelsmakar-programmet Talespin är långsamt så det här är ett utmärkt program att köra medan man gör något annat. Dessutom är ljudeffekterna ganska roliga. När man lyckas slå ner ett monster låter det som en rätta som kräks i 45 varv.

Disketterna kostar 60:-/st och kan beställas med talongen på sidan 43.

♦ Wanloo



Kaboom

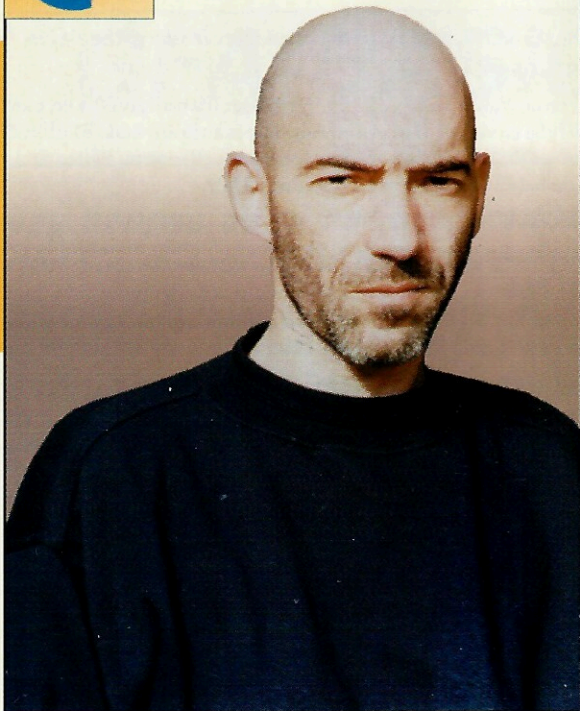
blodad kan den fulla versionen beställas. Adresser och sådant finns i Read Me-filen som ligger i samma mapp som programmet.

SILKMOUSE är ett nytt program som snabbar upp musen och fungerar även som skärmläckare. Installera genom att kopiera upp SILKMOUSE.PRGM till din AUTO-folder, SMC.ACC till Bootdiskens root directory. Du kan även använda SMC.CPX om du har XControl. Fattar du fortfarande inte står fullständiga bruksanvisningen i medföljande Read Me-fil.

Sist har vi **REALISTIC RAYTRACER 2** på menyn. Ett enkelt men exklusivt program som ger fantastiska resultat. Detta program är packat, så för att köra det behöver du bara kopiera över TOS-filen på en tom diskett, dubbelklicka på programikonen och följa instruktionerna i Read Me-filen.

Disketten kan du, som inte prenumererar, beställa med talongen på sidan 43

Ha det så bra! Vi ses nästa månad.



Får vi presentera:

RICHARD JOSEPH

- musiker -

Om man tar en titt på några av de senaste spelen för datorer och tittar efter vem som gjort musiken, kommer det sannolikt i många fall vara Richard Joseph's namn som dyker upp. Folk anser att han är toppmannen inom musik/ljud till datorer i Europa, då han hållit på sedan de allra tidigaste Spectrum/Commodore-dagarna för tolv år sedan. Hans senaste projekt har varit att göra all musik och ljudeffekter till James Pond 3 och han täcker alla fält inom konsollsektorn med både SNES och Megadrive på sin lista.

Utrustningen han använder är av högsta klass: han jobbar med ihoplinkade datorer av typ PC, Amiga och Atari ST. Sin inspelningsstudio har Richard i sitt hem och det var där vi hade chans att få träffa honom.

Richard Joseph's intresse av att göra musik för konsollspel började i samarbete med Pete Stone på företaget Palace för över tio år sedan som då letade efter musiker till sina spel. De använde redan folk som Martin Galway men man sökte även folk genom annonser i musik-tidningar och Richard Joseph svarade på en av dessa.

Intressant är att se att de riktigt stora på 8-bitsmaskinerna, Martin Galway, Mr. Whittaker och Rob Hubbard, numera jobbar i USA. Själv arbetade Richard som musiker på klubbar där han sjöng och spelade och t.o.m. var inblandad i TV-branschen. Vid den tiden hade han en Spectrum i ungefär ett år och lekte med den och en Yamaha cx5 för att få fram blippan den och underliga ljud. Richard hade redan gjort några demos att visa upp för företaget.

Först och främst är Richard en musiker som har turnerat med band och givit ut skivor på EMI som soloartist. Den sista tiden hade han ägnat sig åt att arbeta med TV och film, så när han blev anställd av Palace för att göra musiken till Barbarian blev han överraskad. "Detta är långt ifrån att vara en frontman för ett band med långt hår och skägg", berättar Richard.

På den tiden var Palace ett väldigt fram-åttänkande företag och Peter är numera chef för Konami. Matthew Timms har ett toppjobb på Domark och Richard Lenhart är produktchef på Mindscape. Det första året jobbade så Richard med spel som Barbarian, Cauldron och Shoot Em Up Construction Kit. Alla 8-bitarspel portades över från Oric till Commodore, så det var mycket jobb och många svårigheter då man tvingades att experimentera för att lära sig. Det fanns inga färdiggjorda speci-

al-program som det gör idag, där man bara kan plocka upp en professionell sekvenser och slänga ihop en låt.

Att, härifrån, hoppa från 8-bitars till 16 och CD-ROM var ett jättekliv. Det var som att börja om från början när han började jobba med Amigan. Nya verktyg, nya program. Faktum är att samma sak händer just nu med CD ROM/Amiga 32. Saker händer så snabbt att det är svårt att hålla reda på allt. T ex alla nya program som finns att tillgå och sånt. Givetvis har Richard egna specialskrivna program men tittar man på den senaste professionella mjukvaran som musiker använder, som Studioscope och Q(c)Base, finns det helt enkelt inget bättre. Det krävs att man är en sann musiker eftersom standarden som krävs är mycket hög. Konstigt nog går det väldigt snabbt att skriva musik till ett spel för Amigan för man använder riktiga samples och en sekvenser föt att lägga ihop en låt.

Richard brukar först komma upp med en liten melodislinga, lägga på basgång och trummor och bygga upp 8 kanaler. Hans första spel till Amigan var Putty från System 3. Den musiken gjordes på några timmar och är en av Richards favoriter. Han fortsatte sedan och gjorde de flesta System 3 spelen som t ex Myth osv.

Soundtracker var det första musikprogrammet Richard använde och många använder det fortfarande. Alla ljud han använde i början kom från filmer och skivor, men numera finns det CD-ROM med över 1000 samplingar på varje skiva som han använder. Till sin hjälp har Richard även en Yamaha med över 100 inbyggda ljud. Det handlar om att hitta rätt ljud, vrida om och manipulera om det tills det blir precis som han vill.

All musik skapas genom tangentbordet. Richard använder ett program som sätter sampleblocks efter varandra i en linje på sekvensern. Med markören kan han tänja på ljudet och

förändra det. Amigan är en väldigt speciell maskin med ett eget soundchip och är ett intrument i sig själv. Richard har, under en lång tid, arbetat med att bygga upp och förstärka sina apparater och förstå hur de fungerar, speciellt vågformer. Maskinen är fortfarande orörd inom vissa områden, som till exempel att använda en kanal att modulera en annan. Han tycker att Amigan inte blivit tillförläppligt utnyttjad och med alla dessa nya maskiner som är på gång tror jag den aldrig kommer att bli det heller. Richard är väldigt upphetsad över Amiga 32:an, med CD-ROM och allt det där och antar att han kommer att gå dit jobben finns, men det är Amigan han vill jobba med.

Såväl Richard som John Hare på Sensible, en nära vän, tycker att utvecklingen går för fort vad det gäller maskiner, så att ingen har tid att bemästra dem. Tittar man på det rent analytiskt får inte köparna valuta för sina pengar, för programmerarna håller hela tiden på att lära sig och när de till slut kommer någon vart dyker en ny maskin upp. så var det aldrig med 8-bits maskinerna.

Säkerligen kommer man så småningom till en punkt där man, idag, inte kan gå mycket längre vad det gäller utrymme och bilder, för när man en gång har grafik med filmkvalitet, så går det inte mer - man spelar ju i praktiken en interaktiv video.

Kan man då komma så mycket längre? Ja, interfacing med en CD är fortfarande på ett mycket tidigt stadium. Söktiden är väldigt långsam. När man skriver musik så stoppar musiken en väldigt kort stund så fort CD:n söker. Detta måste man komma runt på något sätt. Detta är begränsningen med CD men det dröjer inte länge förrän någon skriver någon smart rutin för att spara en musiksnutt i minnet som spelas upp under tiden en annan bit laddas in. Dessutom är minnet väldigt lågt. Synkronisering med animering är också ett problem på grund av den långsamma drifven. Det är ok att ha fåglar som kvittrar i skogen, men att ha det och musik och allt synkroniserat är omöjligt just nu. Att skriva rena

soundtracks och underbar musik kan till en början vara bra men det måste vara en livsviktig del av programmet. Det borde gå att bygga upp musik och ljud i perfekt synk medan man spelar.

Man får avvakta och se vad som händer men Richard och hans kollegor har fortfarande en lång väg att gå och de maskiner de har nu är bara början och man har inte på långa vägar börjat närma sig slutet. I många spel kan spela-

"När man komponerar en låt börjar man med ett enkelt tema som man bygger ut. Att använda segment från klassiskt musik är en annan metod jag använder. Att bara sitta ner och tänka på att komponera en sak räcker inte. Jag behöver en bild eller ett manus från spelet. Vissa har jättelika bibliotek med musik som de placerar in i spel, men jag fungerar inte på det viset. "

ren vara på samma plats under en lång tid, så man lägger då in loopad musik. Efter ett tag kommer ju spelaren att tröttna på att höra samma melodi hela tiden, Det finns så många områden som folk ännu inte tänkt på och just nu är det ju nyhetens behag som lockar. Man får tänka på att skriva en ganska subtil loop som folk knappt märker och det är ganska svårt. Richard antar att musiken kan skrivas som till en film, med olika melodier till olika situationer som byggs upp eller försvinner medan man spelar. Men då kommer man tillbaka till det att drivarna fortfarande är för långsamma. Richard är väldigt entusiastisk över dessa nya maskiner, för ett år sedan kändes det som saker hade börjat stagnera.

Vi frågade Richard om han, som varit med från början, blir irriterad när kändis-musiker börjar göra spelmusik och tjänar stora pengar endast på sina namn? Han berättar att han vanligtvis inte brukar känna på detta vis. Men det irriterar honom när han är i en situation - och det är han just nu - där ett företag som han arbetar för letar efter ett stort namn. De kommer att behöva betala den här personen en

massa pengar. Mycket mer än vad Richard brukar få. Och under tiden håller han på med låtarna och undrar om han inte slösar bort sin tid och funderar på att säga till dem att det får vara nog. Fast idén med att använda kända toppmusiker är bra för branschen. När man nu skall fylla fyrtio minuter med CD musik varför inte anlita någon med klass? Personligen gör Richard fyrtio minuter med musik per år och det gör knappast några riktiga musiker. Jag skriver musik och ljudeffekter till över fjorton spel per år och tar man det gånger fyrtio. "Jag skulle helt enkelt inte klara det."

Vi frågade Richard om vad han just nu arbetar med och hur han tar sig an ett nytt arbete:

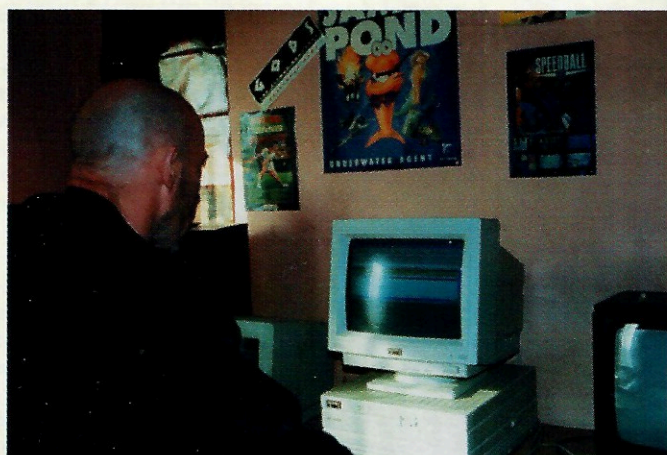
-Jag arbetar i huvudsak med tre företag - Renegade/Bitmap Brothers, Millenium och Virgin /Sensible Software. Jag gjorde musiken till Chaos Engine och Magic Pockets och arbetar just nu med Amazon Queen och Andrew Baybrooks nya spel samt ytterligare två

spel för Bitmap. Sedan kan man lägga till Mr Magoo, Pinkie och Albia för Millenium och James Pond 3 för Millenium och Electronic Arts.

-Jag har precis gjort färdigt Cannon Fodder för Sensible/Virgin och har en hel del andra spel på gång.

-Sättet jag gör saker på är olika från fall till fall. När jag jobbar för John Hare på Sensible brukar vi träffas och snacka igenom idéer. Det är naturligtvis enklast om om jag kan få bilder och ett manus från spelet och kunna prata med programmerarna men ibland är det inte möjligt. En annan sak, som är jobbigt, är när ett program är färdigställt och skickas till mig och jag måste göra all musik och ljudeffekter med en gång på bara några dagar. Fast med James Pond 3 dröjde det ungefär ett år innan jag blev inblandad. Att få videos av spelet under arbetet hjälper till. Jag har en liten "katalog" med låtar som jag kan ta fram och polera, men det bästa sättet för mig att få en känsla för spelet är att se den stora öppningsscenen.

- Albia, ett spel jag arbetar med åt Milleni-



Richards arbetsplats, en Amiga



Richards senaste spel: Cannon Fodder har nyligen kommit ut



Goda råd och ett erbjudande till alla SHN:s läsare:

Det bästa sättet att bryta in på musikmarknaden är att skicka demos till mindre bolag. Dataindustrin växer. Filmindustrin är ljusår framför databranschen men den utvecklas stadigt och detsamma gäller för datasidan. Det kommer att växa sig större och större. Tittar man på vilken utrustning filmindustrin använder och vilken Richard använder är det milsvid skillnad. Han ser sig själv fortfarande inblandad om tio år. När 64:an fanns såg man inte så långt fram, sedan kom Amigan, sedan CD... Och det kommer så mycket mer så bli inblandad medan du fortfarande har chansen!

Amigan är en fantastisk maskin. En maskin för musik - ett instrument i sig själv såväl som en spelmaskin. Skulle Richard vara tvungen att välja mellan CD PC ROM och Amiga 32 skulle det bli det senare för här finns fyra-kanals chip, CD med I'intro och röstpålägg osv. osv. PC:n är fin men allting kräver någon extrapryl. 32:an är en enhet som är redo direkt.

Skicka in ditt demo!

Richard erbjuder nu alla SHN:s läsare, som tror att de har talang att arbeta inom musikbranchen, att skicka honom sina demos på disk eller band. Han lovar att lyssna på dem och har de potential kommer han att höra av sig. Richard letar efter originalitet och inte sega data-spels-låten. Det enda kravet är att musiken är gjord på en dator. Skriv till:

Richard Joseph
77 Hivings Hill
Chesam, Bucks
England
Lycka till!!

(Forts. fr. föreg. sid)

unm, är ett fascinerande projekt eftersom jag får göra många olika typer av musik. (1)

-Det var bara häromdan som jag satt och tittade på TV när jag kom upp med en liten melodi, men när jag hade sprungit upp till studion hade jag glömt bort den. Så numera har jag alltid papper och penna redo så att jag skall kunna göra anteckningar så jag inte glömmmer bort det jag kommer på.

-När man komponerar en låt börjar man med ett enkelt tema som man bygger ut. Att använda segment från klassiskt musik är en annan metod jag använder. Att bara sitta ner och tänka på att komponera en sak räcker inte. Jag behöver en bild eller ett manus från spelet. Vissa har jättelika bibliotek med musik som de placerar in i spel, men jag fungerar inte på det viset.

Att göra Chaos Engine var svårt, för jag var tvungen att återskapa spelets stämning och utan bilder hade det inte gått. Det enda jag skrivit som kanske fungerar som en låt på egen hand var James Pond - låtarna, men även där hade jag ett scenario.

-Att skriva spelmusik är svårt. Man har bara några dagar på sig och allt sker under press. Det är som filmmusik. Musiken görs på slutet. Till och med på stumfilmstiden satt pianospelaren och synkroniserade musiken medan folk satt och tittade på filmen. Synkronisering är den svåraste aspekten när man gör klart ett spel. Jag tittar på spelet och gör anteckningar så att programmeraren vet var han skall stoppa in musiken. Ljud och musik är lika viktiga.

Vad har då Richard för bakgrund och vad har han för åsikter angående den nuvarande musikscenen?

Trots att han kan läsa och komponera musik, har Richard ingen riktig musikalisk utbildning för att framgångsrikt göra musik för datorer, men sådan skulle ha hjälpt. En tanke för alla de som drömmer om att ta sig in i denna speciella branch som är svår att börja och få kontakter i. Skickar man en demo till ett mjuvru-företag är risken stor att den bara kommer att ligga där och aldrig bli hörd.

Richard har, just nu, många idéer och projekt på gång med många PC-saker att göra där SoundBlaster-kortet är inblandat. Det är lite upprörande att man kan ha en hypermodern 486:a, skriva musik för den men att den bara kan fungera under ett kort. Richard försöker skapa någon slags organisation för att sätta en industri-standard, det är omöjligt att skriva för vartenda PC-kort som finns. Det är därför Amigan är en sådan bra maskin. När man får ett standardiserat ljudkort till PC:n kommer saker att drastiskt bli bättre. När Richard gör ett PC-spel måste man göra fyra eller fem versioner och göra stora förändringar så att de skall fungera på de flesta (2)

CD-sidan är just nu STOR. Richard jobbar för närvarande med fyra Amiga 32-projekt. Speedball 2, Sensible Soccer (Richard skrev musiken för CDTV-versionen, men den här är annorlunda), Chaos Engine, Diggers 2.. Samarbetet med Bitmap Brothers känns bra för Richard trots att han nästan är ett enmans band och har börjat ta hjälp av en kompis. Just nu arbetar han med att sätta ihop en musikutvecklar-grupp men mer än så kan Richard inte säga just nu. Skulle arvodet vara lika stort som tiden och arbetet man lägger ner skulle han säkert vara väldigt rik.

Mr Magoo är ett väldigt intressant projekt. Musiken är väldigt 30tals-aktig och det är ifrån den epoken många av Richard's inspirationskällor kommer från.

Amazon Queen är ett annat projekt som kommer att

släppas till CD PC och Amiga. Det är det första äventyrsspelet Richard varit tillförlitligt inblandat i. Det kommer att innehålla en massa musik och kommer att ge Richard tillfälle att göra mycket subtil och intensiv musik. Han arbetade med Lure of Temptress men det var begränsat. Det är underligt att det inte finns några större utvecklingsteam som gör äventyr i Europa. Richard's uppfattning är att det kan bero på att det inte finns budget att göra stora äventyr med bilder och stor musik. Men skall man vara ärlig är det troligen för att företagen är så giriga att de inte är beredda att spendera en massa pengar, speciellt på musik-sidan, för att göra en produkt perfekt. Richard's ljudutvecklingsgrupp som vi nämnde förut kanske kommer att göra saker och ting bättre, vem vet?

Nyligen har en massa folk från filmbranschen börjat bli inblandade i dataspelsbranschen och hela den strukturen är annorlunda. Speciellt musik-sidan. När man ser en film har den en början och ett slut. När man spelar ett spel kan man stoppa det... Det är svårt att beskriva i ord. I en film kan man använda en ljudeffekt och sedan är den borta. I ett spel finns det där och man hör den om och om igen och det kan driva en vansinnig, så man måste försöka vara subtil. Skillnaden mellan de bägge medierna är större än vad folk tror, till och med vad branschexperter tror.

Att skriva för CD med program som Soundscape är ungefär som att använda Amigan. Man har fyra kanaler och kan producera över en timmes musik. Soundscape använder vågformer som Amigan och man kan klippa, klistra och göra en del riktigt fantastiska saker med det. All input går genom tangentbordet och musen används också. Programmet är installerat på en 700 meg PC hårddisk.

Richard berättar att han inte sitter och spelar musikinstrument för att göra ett soundtrack eftersom han har mer kontroll när han använder ett program med menyer och ändlösa parametrar. Det fina med Soundscape är att det är så nytt och billigt och förut hade bara proffs som Phil Collins tillgång till de här verktygen, så nu är flera andra iklass med skivindustrin när det gäller resurser.

Snart släpps låtar och spel på samma disk. Det kanske till och med blir en listframgång. Richard anser att SNES är en underbar maskin att arbeta till skillnad från Megadriven som är fruktansvärd.

Musikindustrin är, för närvarande, livrädd för datorbranschen och de försöker bli så inblandade som möjligt eftersom det är inom databranschen pengarna finns. När det fullständiga underhållningssystemet som inkluderar både datorer och musik, kommer så det är bara logiskt att de vill bli en viktig del av allt detta.

Kommer Richard att skriva ett eget musikprogram? Ja, hittills har han bara tänkt på att skriva ett program för konsoll. Skulle han någon gång skriva något skulle det bli ett roligt paket. Till Amigan finns det redan en hel del bra program redan. Richards favoritprogram är **Auto Composers**, där man knappar in parametrar och ut kommer en komposition. Det är väldigt roligt men det funkar inte alltid.

Hur mycket Richard än skulle vilja tror han verkligen inte att folk köper ett spel för dess musikaliska innehåll. Det är ju väldigt fint och bra att ha namn som Steve Hillage och Rick Wakeman inblandade men utan ett bra spel har man ingenting. Eric Matthews på Renegade använde Betty Boo därför att det var det soundet han ville ha och inte för hennes namn.

♦ Derek

Månadens BBS:

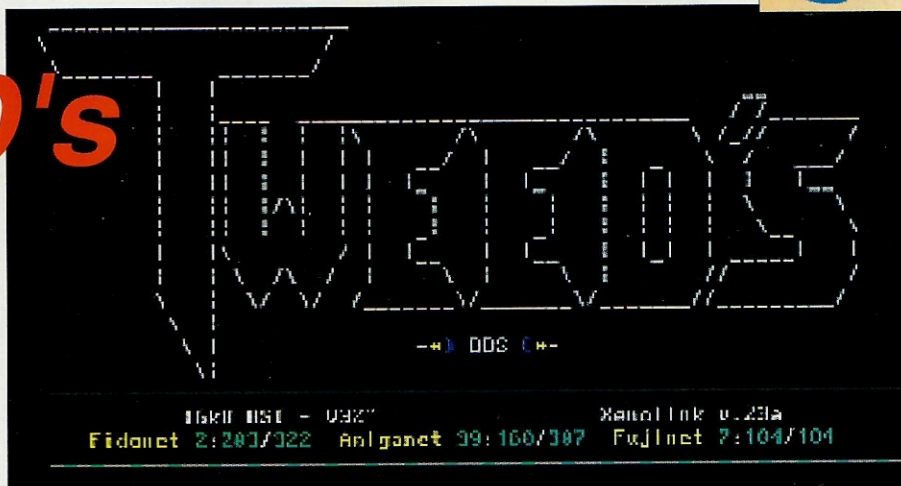
TWEED's BBS

Månadens Databas:
Tweed's BBS drivs av
22-årige Michael
Björnberg som bor i
Alingsås.

I detta nummer berättar
han om varför och hur
han driver sin Amiga-
inriktade BBS

Hela historien bakom Tweed BBS började i i Januari - 1992 då Michael köptes en Amiga 500 efter att ha haft en C64 under många år. Köpet av en Amiga 500, var då ett stort lyft i datoranvändandet, möjligheterna ökade starkt med denna nya dator, från att komma från en C64'a, både minnesmässigt och grafiskmässigt.

Efter att bara hållit på med spel ett tag fick Michael impulsen av en kamrat att skaffa ett modem och kunde sedan ringa sitt första samtal till en så kallad "Data bas". Upprymd över att finna denna "värld" som fanns utanför sina egna vägar i rummet och att kunna komma i kontakt med andra människor med sam-



ma intresse som en själv, samt att kunna få möjligheten att använda sig till någon om problem uppstod (och det gör det ju titt som tätt), fick Michael att sitta dag och natt till en början och ringa land och rike runt

När Michaels första telefonräkning kom, fick han dock tänka om lite i sina modem banor, och dra ned lite på sina utgående samtal. Tiden gick, och Michael lärde känna allt flera människor runt om i Sverige med samma intresse som han själv.

Tanken om att driva en alldeles egen bas dök upp och Michael ringde till baser med så många olika BBS-program som möjligt, för att se vilken mjukvara som skulle passa hans behov bäst. I samband med att han köpte sin första hårddisk, beslöt han sig för att prova på att driva ett eget system: Xenolink. Efter att ha skicka in registreringsavgiften kom så, efter två veckor, ett paket med disketter och Michael började direkt rita ANSI grafik till alla de menyer som skulle finnas i basen (ca 400) och satte upp den första provisoriska basen.

Efter mången timma, och många tårar av desperation över att det inte ville fungera som Michael ville att det skulle göra, var BBS:en äntligen färdigt att köras igång på allvar. Till en början hade han den bara öppen vid vissa tider, för att inte störa den vanliga telefonen.

Efterhand började det att ringa mer och mer människor till TWEED, och Michael insåg att det inte räckte till att köra på ett 2400 modem längre. Ett US Robotics 16k8DS modem inskaffades, sedan uppstod problemet att få det att fungera ihop med vad mitt basprogram ville.

I samma veva fann han att det behövdes större hårddisk utrymme, (en GVP 52 Megs hårddisk räckte inte längre) så det var enbart att börja att spara igen, för att kunna köpa en 240 Megs hårddisk.

Nu, snart ett år efter att ha fått det första samtalet till basen, tycker Michael fortfarande att det är mycket roligt och givande. Många människor visade uppskattning för allt detar

(Forts. på sid: 44)

Månadens diskett

AM.401-2

Denna disketts numrering matchar detta nummers: 1-2. Anledningen är av utgivnings-teknisk natur. Nu till innehållet:

BackDrops V1.0: För att slippa tråkiga Workbench skall man använda Backdrops. Pro-

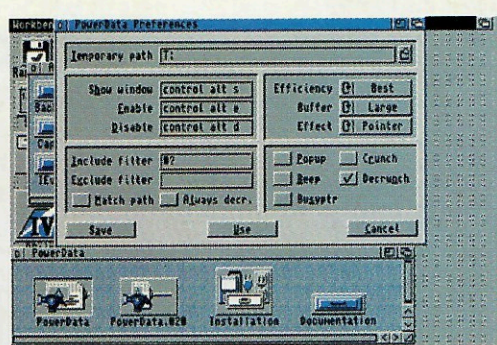
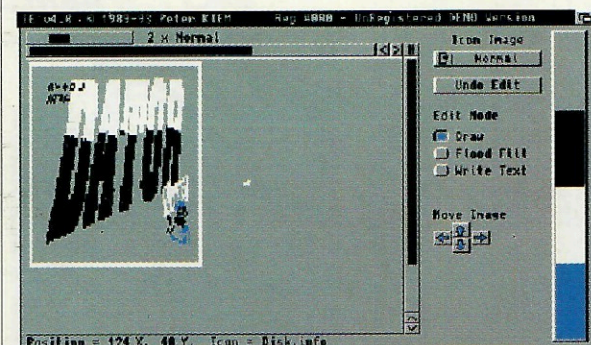
grammet slumpar fram en bakgrundsskärm ifrån en lista med ens favoritskärmssbilder. Varje gång man bootar datorn så har man därför en ny bakgrund. Kräver NICKPREFS-ler liknande program som visar grafikbilder i workbenchen (KS2.0+/WB)

CapShift V1.0: Om man vill ha en riktigt ordbehandlare måste man skaffa sig en kopia av Capshift. Programmet ser till att det alltid händer något med bokstäverna då man trycker ned shift-tangenten när caps lock är på. Hade man stora bokstäver innan shift trycktes ner får

man små och tvärtom stora om man hade små innan. Precis som på en riktig ordbehandlare. (KS 2.0x/WB)

IE V4.0: Med Icon-Editor gör man snabbt och smidigt sina egna iconer till programmen. Efter att ha ritat dem ger man dem enkelt alla egenskaper som iconen kan tänkas behöva för att köra ett program. (KS 2.0x/WB)

PowerData V38.200: Med Powerdata kan man lätt fördubbla utrymmet på disketterna eller hårddiskar, programmet ligger i bak-



grunden och packar alla datafiler med Powerpackers suveräna metod. Filerna packas automatiskt upp när ett program behövs dem. (KS 2.0x/WB).

Du som inte prenumererar på Månadens Diskett kan beställa den med talongen som du hittar på sidan 43.

Ha det så bra!

Arkad- Revyn

Så här läser du "Torsten-faktorn"

Undrar du över betygssättningen av spelen som recenserar i denna sektion? Läs då denna förklaring för att få ett hum om vad och hur vi bedömer spelen.

Vill du ha en snabb uppfattning om spelet så behöver du bara titta på dess "Torsten-Faktor"

Sex olika värden finns:

USELT:



Detta spel är en s.k. kalkon. Kan vara köpvärt endast som exempel på ett mycket skräpbetonat spel som egentligen inte borde ha gjorts.

DÅLIGT:



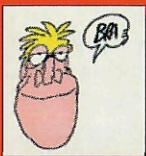
Detta spel är nästan BOTTEN men någon del av det lyfter det från nivån Uselt. Det kan vara en hyfsad grafik eller bra ljud. Köp det bara om du har överskott på pengar och inte vet vad du skall göra av dem!

GODKÄNT:



Ett spel som eventuellt kan tilltala någon person som har specialintresse. Kan dock knappast rekommenderas att köpas.

BRA:



Ett spel som är genomsnittligt ganska hyfsat. Saknar dock de där egenskaperna som lyfter det från mängden. Normalt sett ett köpvärt spel.

JÄTTEBRA:



Ett spel som har en eller ett par egenskaper utöver det genomsnittliga. Helt klart ett köpvärt spel

TOPPEN:



Vid enstaka tillfällen delas detta betyg ut till spel som är just: Toppen. Dessa har kvaliteer som kommer att göra dem till klassiker och bör finnas i ditt arkiv.

Spel på CD:



WHALES VOYAGE

Detta spel har redan släppts på diskett i Tyskland och har fått en hel del god kritik. Nu dyker den upp på CD och det är ett perfekt medium för detta episka strategispel med snabb diskaccess. Detta program är väldigt intrikat och kommer ta evigheter att spela och behärska. Det må kanske vara riktat till en specialiserad publik men försök ändå att ge det här spelet en chans.

Innan du börjar spela måste du skapa en besättning där varje medlem har olika varierande attribut. Du börjar med en faderskämpe, en moder och sedan resten av familjen. När detta är gjort kan du sedan utrustas ditt rymdskepp med en hel massa "tillägg" som inkluderar en kraftfull vapenarsenal. Eftersom spelet är så komplext kan man välja olika träningsätt för att på olika sätt påverka spelarens förmåga. Du kan välja mellan: Livets hårda skola, arméskola, cybertech mentala skola och det kemiska universitetet.

Spelet kombinerar en subtil blandning av äventyrsspel med ren strategi. Till hjälp har man några av de mest imponerande menyer och valmöjligheter som någonsin setts i ett spel av den här typen. Trots att det till en början kan likna Elite 2 är det inte samma sorts program. Det bär även vissa likheter med Dungeon Master, där man skall utforska stora ytor och ditt huvuduppdrag är att idka handel och utforska.



Interaktion med andra personer som dyker upp är också en viktig del av spelet. Via en speciell kartskärm kan du planera din resa och fara iväg. När spelet är satt i "battle mode", dyker det upp en rutad skärm när det är dags att fajt och detta händer ganska ofta. Fajtscenerna liknar "sänka fartyg" en hel del, fast effektivare och mer sofistikerat. Alla menyer

GRATTIS!

Ni vann i vår Lotus-tävling i nr 10/93!!

1-3:e pris: Spelet Lotus the Ultimate Challenge för PC samt en Lotus-mugg och Lotus-penna vanns av: Niclas Tengvall, Hässleholm. Conny Halvardsson, Eskilstuna och Erik Kjellqvist, Ö-vik.

4-7:e pris: en mugg och en penna vanns av:

Håkan Lundgren, Skellefteå. Mikael Johansson, Åjäng. Peter Eriksson, Karlholmsbruk och Andreas Strid, Norrköping.

Gremlin Graphics har fått vinnarnas namn och adresser. GRATTIS!!!





och ikoner från den ändlösa listan med skärmar kommer att förvirra den bästa av spelare så det är viktigt att läsa den omfattande manualen och försöka förstå de rudimentära grunderna till spelet.

Inget för den otålige

Detta är sannerligen inget spel för den otålige. Icke heller är det något actionspel. När man kommer in i spelet upptäcker man att det är fullt av olika stilar och överraskningar och alla som spelat Shadowgate kommer upptäcka likheter i layout och stil. Via en radarskärm kan man röra sig inom en väldigt stor yta, använda utforskningsikoner och till och med få skjuta en skurk då och då.

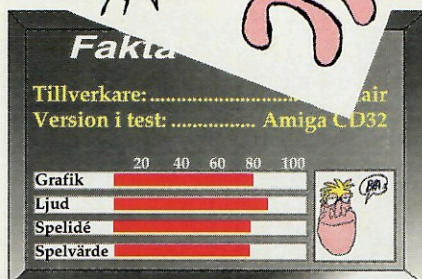
Man väljer "pistol" och använder den på någö figur som kommer vandra. Hela din besättning rör sig till en början tillsammans och man kan sedan välja vilken spelare du vill kontrollera. På skärmen ser man hälso- och energimätarna för varenda besättningsmedlem.

Eftersom spelet har så många idéer och varierande stilar, alltifrån enkla statiska skärmar till komplexa 3D-miljöer är det svårt att placera det här spelet i en kategori.

Så snart man har förstått alla menyer, listor och attribut är det här ett väldigt intuitivt spel och du kan mycket väl upptäcka att detta är ett av de mest intressanta och långlivade spel du har sett på länge. På grund av sin väldigt stilistiska grafik kanske en del action-spelare får upp ögonen.

Detta är ett av de mest fängslande spel som kommit fram från Tyskland på mycket länge. Tag varning, detta är inte ett spel för nybörjare, men du kommer att bli fångad väldigt snabbt.

♦ Derek



Detta spel från Virgin Games, skrivet av Rowan Software, är uppföljaren till Reach For The Skies och är svaret på den kritik som fanns runt detta spel. Gjort i SVGA kommer det att ha förbättrad interaktiv känsla med uppdaterade kontroller och hela den artificiella intelligensen inom programmet har förstärkts. På grund av den väldigt sofistikerade grafiken kan spelaren om han vill justera 3D-upplösningen, så om man kör programmet på en 386:a och vill att det skall vara snabbt kan man bara minska kravet på upplösning. För 486-användare kommer det här vara lika snabbt och följsamt som vilken flygsimulator som helst.

Du är utrustad med tre liv men det är så utarbetat att du har tre olika piloter så om du dör under ett uppdrag fortsätter du med piloten efter. Under tiden du spelar skrivs hela tiden en dagbok som finns i sovrummet och som du kan konsultera när som helst. Där kan du läsa om aktuella händelser - den skrivs dag för dag och vissa fakta blir markerade. Så om du klickar på, låt säga en sektion om en kuststrid, får du digitaliserade bilder som porträtterar situationen för dig. Det kan också vara en referens till Winston Churchill och vad som har hänt den dagen och de visas med mer bilder och information.

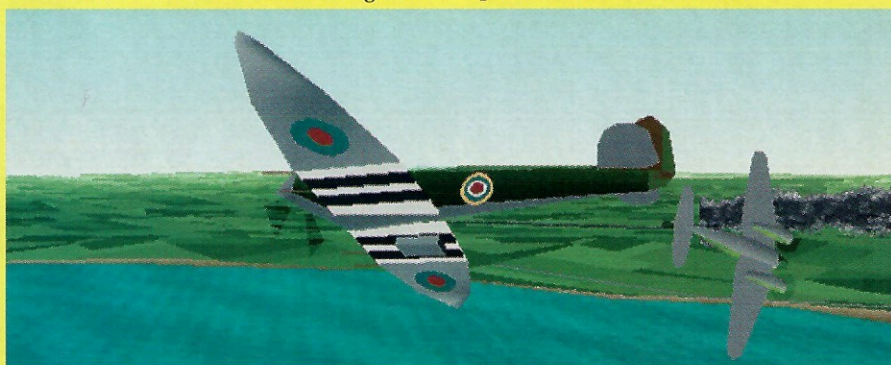
Spelaren kan kontrollera en Spitfire, Mustang eller en Typhoon och blir tilldelad uppdrag som är lämpligt för planet. Spelet utspelas under de tre månader som leder upp till invasionen vid Normandie under andra världskriget. RAF's jobb var att rensa himlen inför invasionen. Allt du ser är historiskt korrekt och en mängd digitaliserade bilder bidrar till känsla och atmosfär, tillsammans med tal och ljud effekter. Man får redan från början en väldigt detaljerad beskrivning av objekten med bilder, statistik och kartor. Man får även viktig infor-

mation om fienden, deras flygplan och dess prestanda. Spelet löper vanligtvis på så sätt att man väljer ett flygplan, går till briefing och sedan kan du bli uppläst om att inte vidare mycket pågår varpå du skickas ut på träning. Ett av de första uppdrag du kan få är ett s k "rodeo mission" som går ut på att slå till mot ett specifikt mål och sedan försvinna. Andra uppdrag kan vara att eskortera andra flygplan eller patrullera över en viss sträcka.

Spelet är lite mer än en vanlig flygsimulator. Befinner du dig på marken under en fientlig flygraid kan det hända att du måste springa och söka upp ett skyddrum. Under det att spelet utvecklas måste du hålla koll på administrationen inom tre kategorier: Transport, försvar och luftrum. Din framgång beror på din smarta manipulation av dessa tre uppgifter. Antingen du väljer att göra kusträder, tar ut Luftwaffe, byggnader eller bränsleförråd ligger höjdpunkten på autenticitet. Speciella målkartor finns för att hjälpa spelaren och det finns många detaljer inom det franska luftrummet som du måste få ett hum om.

En annan intressant detalj är att den artificiella intelligensen hela tiden håller ett koll på hur du spelar. Är du en riktig höjdare kommer svårighetsgraden att öka. Själva cockpiten är väldigt autentisk och du måste vara lite införstådd med flygande.

När man flyger över det stora landskapet kommer man se städer, tåg broar osv och vissa av dessa kommer att vara markerade som mål. Själva landskapet är platt för att programmet skall vara snabbt. Man kan flyga i formationer eller utföra solo-uppdrag. Du har full kontroll över din skvadron tills du blir attackerad, då AI:n slår på och väljer de bästa optionerna för de andra planen. Det här spelet ser, tack vare 3D polygongrafiken, lika bra ut som det är spelbart och kommer snart för PC





SECOND SAMURAI

När spelet the First Samurai släpptes av Imageworks för över tre år sedan, krockade det med Maxwell-affären (den skandalomsusade media-mogulen Robert Maxwells mystiska självmord), så trots god kritik och åtskilliga priser för bästa spel blev deras finansiella belöning begränsad och Imageworks sjönk utan ett spår.

The First Samurai handlade om att ta kontroll över din helt egna Samurai och leda den i kamp genom mystiska världar. Spelet var en blandning av högklassigt arkadslaktande och strategiska och smarta pussel som bidrog till en imponerande visuell upplevelse.

Men denna recension behandlar uppföljaren Second Samurai, som bjuder på både uppsnopsad spelbarhet, mer pussel och en större värld såväl som en 2 player-funktion och en massa bonusspel som är lika utarbetade som vilket originalspel som helst. Spelarean är jättelik och man trots att du kommer att känna dig vilse är spelet väldigt linjärt fast i ordets absolut bästa bemärkelse - det finns många vägar att välja men inga återvändsgränder. Du kan klara av en hel nivå utan att ens ha sett hälften av den - beroende på vilka vägar du tar.

Det finns tre huvudnivåer i spelet. Varje har flera små "under"-banor och inom dessa finns det bonusspel som du kan ta dig igenom. Du kommer att upptäcka att det finns så många element att samspela med att du aldrig kommer att veta vad som händer om du rör nånting på skärmen. Om du t ex går upp till ett tempel och upptäcker en guldstaty, kanske du känner för att slå den med ditt svärd. Det enda resultatet av detta är att de skjuts ut en massa pilar från taket. Om du tittar dig omkring kommer du upptäcka en annan staty. Plockar du upp

den och ställer den bredvid guldstatyn kommer vikten att öppna en dörr till ett bonus-spel. Dessa bonus-spel är frivilliga, så om du inte hitta dem eller klarar av gåtan som krävs för att de skal dyka upp kan du klara spelet ändå. Extraspelens mening är -förutom att att ge



spelaren mer övning- att hjälpa spelaren skaffa "erfarenhetspoäng". Dessa poäng gör dig inte bara starkare utan gör att man kan plocka upp bättre och kraftfullare vapen utefter vägen. Utan ett visst antal poäng kan du iochförsig se dessa godbitar, men du kan inte plocka upp dem.

Det som gör spelet så fängslande är att man hela tiden tittar efter vilka smarta extra grejer programmerarna stoppat in. Jättelika slutskärmsvarelser dyker upp direkt från början. Orörliga saker vaknar till liv när du slår till dem och när du står och funderar på hur du skall hoppa från ett ställe till ett annat, dyker det sekundsnabbt upp ett meddelande som ber dig hoppa på en bubbla och flyta iväg.

Det finns jättemånga godbitar att plocka upp som är både roliga som de hjälper dig att hålla dig vid liv, vilket inte är så lätt. Fast väldigt kul. Spelets koncept är så välbalanserat mellan stri-

der och undanmanövrar så själva överrasknings-faktorn kommer att tvinga spelaren att fortsätta spela, bara för att se vilka fantasifulla skärmar som lagts in senare i spelet.

Den simplaste lösningen är oftast den som fungerar, men som man tyvärr tänker på sist. Hur tar man sig över en brinnande matta? Du slår naturligtvis till de flygande fiskar som surrar runt ditt huvud så de exploderar, så att vattnet inuti deras kroppar släcker elden.

Alla lösningar är inte lika raka. Bonus-spelet med robotarna hör till något av det mest smarta jag sett. Man slår på alla Droider som dyker upp men bara efter tio minuter kommer man på ett sätt att lyckas - se upp för lessna ansikten.

De tre olika världarna i spelet består av en skymningsvärld, en hi-tech/pang pang-värld och till slut det traditionella Japan.

I Skymningsvärlden rör man sig främst horisontellt med mycket hoppande upp och ner till och från plattformar. Hi-tech världen är en paus från original-konceptet då vår Samurai

klättrar upp i ett rymdskepp och blåser på.

I den sista nivån hamnar man till slut i det traditionella Japan för att döda den demon som man besegrade, men inte dödade i the First Samurai.

Visuellt, som i det första spelet, är det snudd på pixel-perfekt med parallax scrolling, en stor huvudfigur med över tjugo joystick-rörelser, som förändras beroende på vilket vapen han bär. Spritarna är väldigt fantasifulla och mycket tanke har gått till att göra dem samspelta med den miljö de befinner sig i.

En annan intressant funktion är 2 player-funktionen. Här leder den spelare med mest "erfarenhetspoäng". Om den andre spelaren hamnar alltför långt bak ser datorn till att spelet aldrig stannar upp. Spelet blir svårare när man spelar

två samtidigt.

Vivid Image är unika på det sättet att deras huvuduppgift är att skapa original-spel till datorer och detta är fantastiskt. Fantastisk musik...fantastiskt ljud...fantastiskt spel...helt enkelt F A N T A S T I S K T. Missa inte slutsekvensen, som tar upp en disk. Det förstås, du måste vara mycket, mycket bra för att se det.

❖ Derek

Fakta & Betyg:

Tillverkare: Vivid Image/ Psygnosis
Version i test: Amiga

	20	40	60	80	100
Grafik	████████	████████	████████	████████	████████
Ljud	████████	████████	████████	████████	████████
Spelidé	████████	████████	████████	████████	████████
Spelvärde	████████	████████	████████	████████	████████



DANGEROUS STREETS



Japp, ännu ett slagsmålsspel...tar de aldrig slut? Det har kodats av en italiensk grupp och finns till en början tillgänglig till Amiga 1200 och kommer inom kort till CD 32 och PC. De första intrycken är att det inte ser ut eller känns engelsk vilket vare sig är bra eller dåligt...bara annorlunda. Grafiken är väldigt

stiliserad och ser ut som en korsning mellan Streetfighter och Bitmap Brother's kommande Elfmania, fast inte lika polerad. Man kan välja mellan åtta karaktärer; Tony- en elegant italiennare, lastbilschauffören Pinan, Sqiosacapeli som jobbar på en nattklubb och Lola, en toppmodell från England (finns det några toppmo-

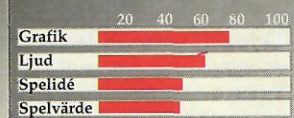
deller från England?/den mansgrise över. anm) plus en hel del andra osunda typer. En mot en, En mot datorn och en turnering är vad man har att välja bland innan man börjar spela.

Spelfigurerna är jättelika och täcker hela skärmen. De är väldigt snygga och har behagliga rörelsemänster. Några av figurerna morphas till underliga varelser och kroppdelar som tex hår används som piska. Trots att det ser OK ut och har en del underbara animerade bakgrunder är de två viktigaste faktorerna bristfälliga. Spelet är för snabbt och kontrollerna ger inte tillräckligt gensvar. Rörelserna verkar inte riktigt synkroniserade med joystick. Gör man än lyckad manöver beror det mer på tur än skicklighet. Eftersom ett slagsmålsspel lever och dör med sina kontroller lyckas helt enkelt inte detta spel. Det är synd eftersom det ser bra ut.

♦ Derek

Fakta & Betyg:

Tillverkare: Flair
Version i test: Amiga



SILVERBALL

Egentligen ligger EPIC USA - spridare av god shareware - bakom detta spel, men detta är en god, ärlig kommersiell produkt. Martyn Brown, överhuvud för Team 17, har upptäckt ett bra flipper-spel och för att vara på PC är det ännu bättre. Det kommer säkert att jämföras med Pinball dreams och fantasies men allt jag kommer att säga att de är alla lysande.

Man har fem banor att välja på och de är FANTASY, med blix och åska och fantastiska ljudeffekter, en av de bästa; ODYSSEY, BLOOD, SNOOKER och NOVA. Tröttnar man på en bana kan man snabbt slå om till ett annat. Man kan höja och sänka bordet i tre lägen som passar, normal, nära och hög. Fast i ärlighetens namn är det inte någon större skillnad. Man kan även välja kulhastighet, men alla som köper det här måste vara en flipper-fanatiker och då väljer man den SNABBA kulan.

Borden är två eller tre skärmar långa beroende på vilket bord och vilket läge man har valt. Det finns sannerligen tillräckligt med

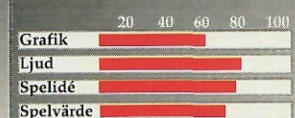
ramper, gömda hål, bumpers och ljuseffekter så att den mest krävande spelaren blir nöjd. Team 17 spel brukar alltid vara bra så jag måste hitta någonting att bli grams på. Varning utfärdas för Snooker-banan som är lite väl mycket till datorns fördel. Kulan rinner hela tiden. Bollen rör sig och studsar trovärdigt mot flipprar och bumper. Som det skall vara i en riktigt bra flippersimulator reagerar kulan annorlunda på var på flippern man träffar. Några festliga smådetaljer kommer att överraska. Vad mer kan man säga om ett flipperspel. Ljuden är skitbra och grafiken ok, men ett sådant här spel har inga mellanlägen. Antingen är det bra eller så är det dåligt. Detta är bra.

♦ Derek



Fakta & Betyg:

Tillverkare: Team 17
Version i test: PC





CD ROM:

STAR WARS REBEL ASSAULT

Man kan inte hålla en god licens gömd för länge, och i det här fallet är det nästan nio år sedan Stjärnornas Krig-filmerna blåstrade sina spår på filmdukar världen över (Det är till och med hela sjutton år den allra första stjärnornas krig-rullen kom ut/Mr Johan-know-it-all!). Den senaste tiden har vi kunnat se en hel hög med spel från Lucas Arts som till fullo kramar ut stjärnornas Krig-licensen. CD:n är ett perfekt medium för ett spel som är så visuellt avancerat som det här. Kompletterat med 3D-grafik, högklassig programmering och John Williams Sjuhelsikes original-soundtrack såväl som digitaliserat tal direkt från filmen.

Man kan höra musiken redan innan man börjar. Da Da Da Da Da Da Da....

I spelet tar man över spakarna på något av de många Stjärnornas krig-farkoster som inkluderar: den ökända X-vingen med träningsfunktion för nybörjaren, en snowspeeder och t16 skyhopper. Detta är ett spel där den mest avancerade spelarens stridsflygarskicklighet sätts på prov. Höghastighetsflygning igenom asteroidfält som kräver hårfin navigation, gigantiska walkers som man skall bomba med allt du har SAMTIDIGT som du håller de rälige stormtrupperna borta är bara en liten del av detta spel. Att möta imperiets makt är ingenting för den hjärtsvage. Spelet handlar mycket om tung action i osannolika farter och du finner dig i någon sorts farkost den mesta av tiden. Flygscenerna är av filmkvalité och bakgrunderna hjärtklappningsframkallande, men

det är den vanligtvis höga kvalitén vi har vant oss vid från Lucas Arts.

Detta är en slags hybrid av flygsimulator och action-spel som till en början kommer att få dig att bli väldigt frustrerad. Endast med en vilja av stål kommer du att kunna komma någonvar. ett av spelets problem är att joystick kalibreringarna inte är alltför bra och även om du har en höjdarjoystick, t ex en Gravis, kommer den bete sig som en lågrisjoje. Trots att kontrollerna ger ett hyfsat gensvar finner man att man konstant dras åt ena sidan. Att flyga upp och ner genom kanjoner samtidigt som man håller undan för fiendens skott samtidigt som man skjuter själv är väldigt svårt - men inte omöjligt.

Du börjar i ett tränings-läge och problemet är att du hela tiden får börja om från början om du inte tar dig igenom träningen och prickskytteövningen. Ta dig igenom de två första avdelningarna så är det sedan bara till att njuta av underbar action som får dig att känna dig som en del av stjärnornas Krig-ensemblen.

Även om det mest är bakgrunderna som förändras skall det sägas att det finns tillräckligt med variation i grafiken för att man vill stanna uppe länge för att spela. Detta är helt klart en av de bättre CD-produkterna vi hittills sett. Grafiken är perfekt, ljudet är en fröjd, spelkänslan är spännande fast kanske lite svår i början. Om kontrollerna vore bättre skulle det få ännu bättre betyg.

♦ Derek

Fakta & Betyg:				
Tillverkare:.....	Lucas Arts/US Gold			
Version i test:.....	CDROM PC			
	20	40	60	80 100
Grafik	[Progress bar]			
Ljud	[Progress bar]			
Spelidé	[Progress bar]			
Spelvärde	[Progress bar]			



Denna uppföljare till Day Of The Tentacle bjuder på mer festligheter, glada färger och galna upptåg. Den serieartade grafiken och hejdlösa humorn kommer säkerligen att appellera till alla som tyckte om den första delen. Men det måste sägas att trots att strukturen är likadan, med peka-och-klicka-användarinterface, är karaktärerna annorlunda och det är även historien.

Du tar kontrollen över två detektiver som heter...just det, Sam och Max. En är en hund, den andre är en kanin. de har människokläder på sig bägge två. Jag antar att de var tvugna att göra det autentiskt på något sätt. Sam och Max var från början seriefigurer, skapade av tecknaren Steve Purcell, och gick b la i underground-tidningen Critters. Den knasiga dialogen i spelet och de sympatiska huvudfigurer gör att man sitter som klistrad i stolen framför datorn. Spelen bär vissa likheter med några av Sierra's spel. Skulle



man se på det här spelet med strategi- eller äventyrsspelarögan skall det framstå som ganska allmänt och lagom. Men charmen och den galna humorn gör det här till en upplevelse i klass med att gå på bio. Det här är kvalitet!

Det verkligt innovativa med det här spelet är det totala samspelet med

Detta spel, som gjorde ett segertåg på konsoll, finns nu till Amigan och PC. Det är inte ofta som man ser ett sådant exceptionellt, roligt, humoristiskt och sympatiskt spel på Amigan och som närapå lyckas med att vara en karbonkopia på Megadrive-spelet. Det har inte bara solid och beroende-framkallande spelkänsla, höjdargrafik med mycket välgjord animering, utan även en spelfigur som är så kul att det faktiskt höjer spelvärdet. Han är röd, rund och väldigt cool (Då får han väl ta på sig lite varma kläder då, ha hahaha/JW), helt enkelt en cool prick. Och det är ju väldigt lämpligt då hans namn faktiskt är Cool Spot.

Det verkar som om Spot's kompisar har blivit tillfångatagna av den rälige Wild Wicked Willy Will, så det är upp till Spot att befria sina polare som sitter inburade på varsin nivå. Det finns 11 nivåer och sex bonuskärmar. Varje nivå har sin egna unika grafikiska uppläggning och spelet kan bäst beskrivas som ett arkad-plattformsspel i klass med Sonic. Faktum är att Spot är mycket mer spänstig i sina rörelser än tidigare nämnda igelkott. Spot rör sig verkligen med stil. Den här typen av gullepluttiga och studsiga spel är det som gäller för tillfället men det här är verkligen...coolt, som det heter på nysvenska. Och det blir bättre ju mer man spelar.

Första nivån börjar med en avslappnande promenad på stranden. Plötsligt dyker det upp farliga eremitkräftor ur sanden som vill sätta klorna i dig. Man vet aldrig vad som kommer att dyka upp medan man klättrar upp och ner för sanddynorna. Att klättra uppför rep, flyga med ballonger och studsa från trampoliner är bara en del av de manövrar som krävs i spelet. Man har full rörelseförmåga vertikalt och horisontellt. Som tur är dyker det ibland upp en hand på skärmen som pekar dig åt rätt håll. Se upp för de olika kräftbastarderna, blir man fångad av en krabba skriker Spot och hans energi går ner. Man kan, om man vill, plocka upp all de röda knapparna som finns utspidda. Man är inte tvungen, men de hjälper till att höja



COOL SPOT

din Coolness-faktor och när den står på 100% kan du göra rejäla krafthopp. Då kommer du att upptäcka en massa dolda grejer på skärmen som man aldrig hade sett annars. Hoppa på några resårer och plötsligt befinner du dig högt i luften bland en massa ballonger som det gäller att svinga sig mellan.

Nivå två utspelas i båthamnen, där man b la klättrar upp för och svingar sig mellan rep. En förnöjsam utmaning. Se upp för spjut, spikar och elaka spindlar då varje kontakt med något sådant kraftigt suger av Spot's energiförråd. Man har fyra liv och möjligheten att bättra på sitt energiförråd med hjälp av olika upplöcksbara godsaker. Det här spelet har så många smarta idéer och bakgrunder. Ett av de bästa är när Spot kämpar för livet på taket på ett tåg som fräser fram i full fart. samspelet med spot

är total. Slutar du spela i ungefär tjugo sekunder kommer han att stampa med foten, knäppa med fingrarna och gaspa...otåligt väntande på att du skall fortsätta spela.

Med sin funkiga musik kan det här bli något i hästvåg.

♦ Derek

Fakta & Betyg:

Tillverkare: Flair
Version i test: Amiga CD32

	20	40	60	80	100
Grafik					
Ljud					
Spelidé					
Spelvärde					



omgivningen, och de fullkomligt gripande bonus-spelen. Om du skulle fastna någonstans finns det alltid saker som kan hjälpa dig, om du tittar dig omkring. Spelets svårighetsgrad är

en bra blandning mellan svårt, lätt och rent löjligt. Det är detta som håller spelaren vaken, tillsammans med de två huvudfigurernas starka personligheter. För den genomsnittlige spelaren kan det här ta minst ett par veckor att spela igenom. den erfarne äventyren kan tycka att det är aningen lätt. Men även den mest erfarne spelare kan upptäcka att han inte ser skogen för träden. Det finns inte en tråkig stund då man färdas från nöjesparken till sjaskiga bakgator och även under vattnet i sin bil. Dialog och Peka-&-klicka styrning får spelet att flyta snabbt och enkelt. variationerna mellan de olika ställena man besöker är otrolig - ena sekunden är du på Mount Rushmore, där presidenterna är utmejslade ur själva berget du vet, nästa är du på en nattklubb. En effekt av detta kan bli att man struntar fullständigt i

storyn och sin uppgift eftersom man är inbegripen i något tokigt upptåg och bara vill stan- na där man är. Detta är som ni förstått en himla roligt spel.

Lucas Arts spel har alltid någonting visst och deta har några överraskningar som jag inte vill förstöra för er. Så det finns inget mer att tilläg- ga än att: bli detektiv och ha kul!

♦ Derek

Fakta & Betyg:

Tillverkare: Lucas Arts
Version i test: PC

	20	40	60	80	100
Grafik					
Ljud					
Spelidé					
Spelvärde					



Kommer för PC och Amiga inom kort:



Battle Isle 2

Battle Isle blev väldigt uppskattat när det släpptes och placerade programmerarna Blue Byte på dataspelskartan. Det enda problemet med detta högst krävande strategispelet var det klumpiga användarinterfacet som förstörde flödet i spelet. Detta följdes upp med Historyline, med ett förbättrat interface som gjorde själva spelandet väldigt intuitivt. Nu efter nästan två år kommer uppföljaren till Battle Isle. Vid en första anblick verkar det inte skilja sig så mycket från originalet, men granska det noggrant så kommer du att finna att med förbättrad grafik, snabbare kontroller, mer samspel och valmöjligheter ser det här ut att bli ännu ett stort spel från detta relativt lilla tyska företag.

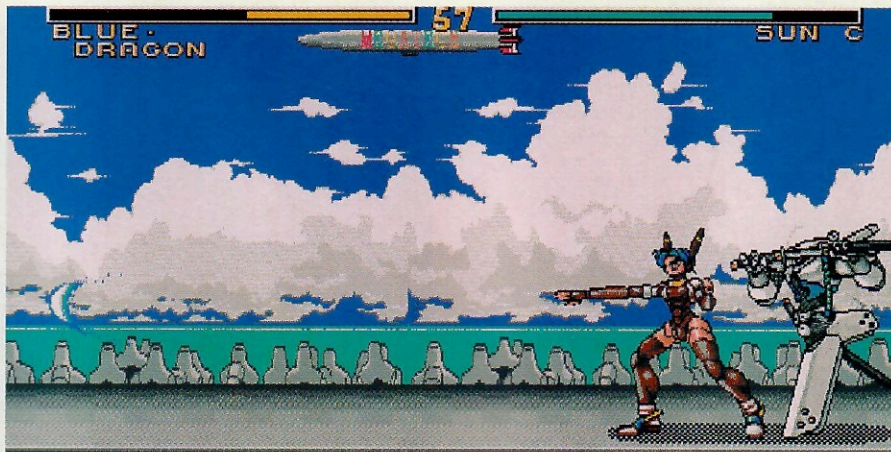
Så vad är det som erbjuds? Spelet är mycket större och mer varierat. Kartorna är större och spelet har blivit breddat med en gnutta science fiction.

Världen terroriseras av det robotiska imperiet på Skynei Titan. Ditt uppdrag är att bringa stillhet och fred till världen. När det inträffar är spelet slut men för att komma dit krävs det tålamod, taktiskt kunnande och en liten bit tur.

55 nya och förbättrade enheter visas på olika sätt, antingen via 3d skärmar (Ray Tracade och Vektor). Kartorna är i 2d med oerhörd detaljrikedom som kan bli ytterligare utarbetad med hjälp av en zoom-funktion. Den Artificiella Intelligensen är kanske den mest slående ingrediensen i det här taktiska spelet. Spelet har hundratals olika attacklägen som gör att spelaren aldrig kan vara säker på slutresultatet av en batalj. Byggnader, vägar, spår, kanaler och tusentals färdiggjorda moduler kan placeras ut på kartan. Väderförhållanden o dyl kan man justera själv. Spelet ackompanjeras av text på skärmen beroende på situationen och de många och långa digitaliserade sekvenserna ger spelaren en djupare och fullare spelkänsla. Upp till sju spelare kommer att kunna tammas med varandra. En CD ROM version kommer att bli tillgänglig framförleden, med ett extra flerspråkigt tal-paket.

Detta är ett strategiskt krigsspel med subtilitet och hejdlös action vilket gör det ganska unikt i presentation och struktur.

♦ Derek



METAL AND LACE

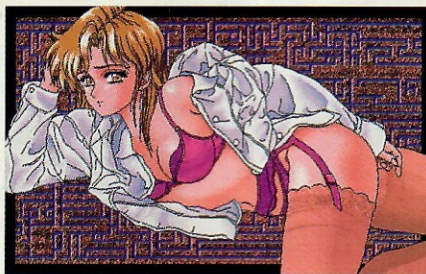
BATTLE OF THE ROBOBABES

Wow. Med en sådan titel kan man enkelt få för sig att spelindustrin börjar få ont

om fräscha idéer. Nåväl, Megatech har närmat sig marknaden på ett helt nytt och modigt sätt, nämligen att appellera till unga pojkhormoner. Jösses vilket koncept. Deras debutprodukt, Cobra Mission, var marknadens första "barnförbudna" spel. Komplet med sexuella anspelningar och japansk-inspirerad manga-grafik med mycket naket. Vad gör man då för att bräcka det? Enkelt. Man kombinerar StreetFighter 2 med det man blev upptäckt för från början - tuttar och rumpor!

Metal & Lace kretsar kring unga söta flickor som slåss på vanligt bönka-ner-dem vis. Det speciella med detta spelet är att under tiden de fajtas och slår på varandra, börjar de förlora sina klädesplagg. Javisst! varför tänkte inte jag på det? Detta koncept skulle inte falla väl ut hos SNES-publiken. Först och främst skulle det inte passera Nintendo-censorererna. För det andra är oftast 95% av karaktärerna i Nintendo-spel män och jag skulle faktiskt inte vilja se en

spritt sprängande E.Honda fajtas med en halvnaken Dhalsim.

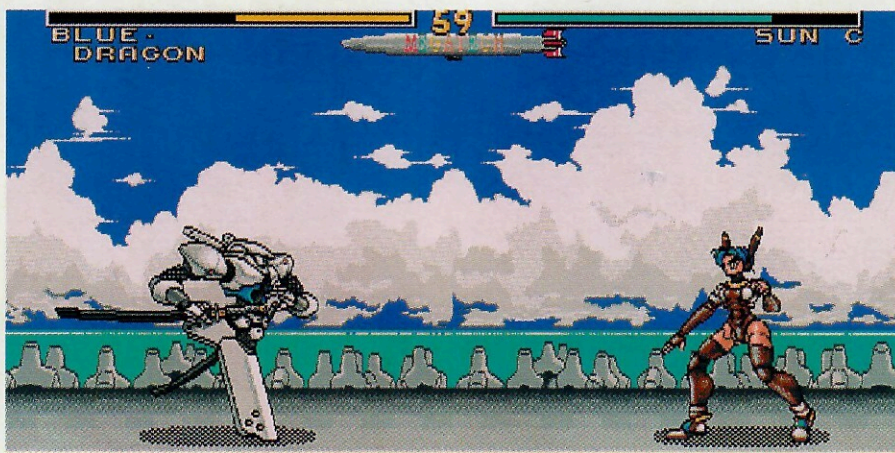


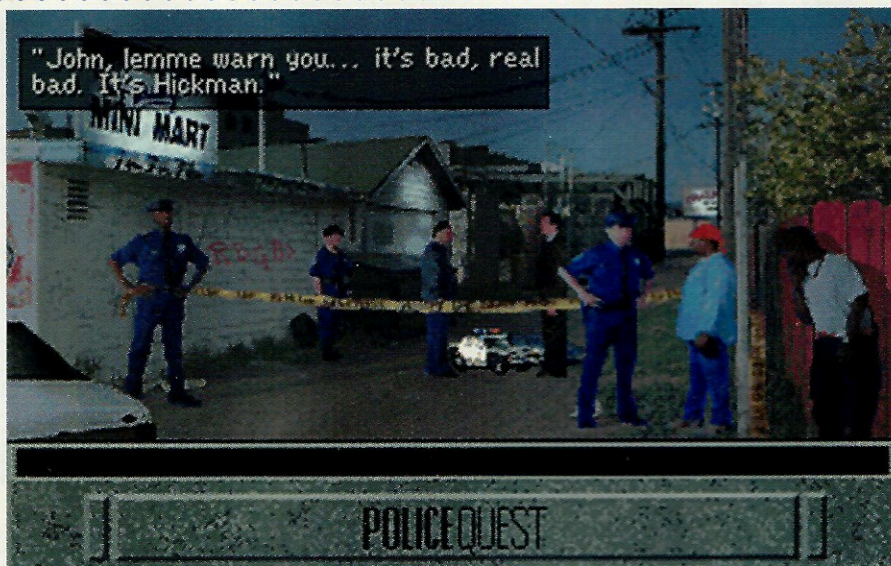
Tillbaka till Metal & Lace. Med den unika manga-stilen är grafiken väldigt njutbar, fast naturligtvis serieaktig. Animationen är en aning hackig, men det kan ha med den demo-version vi var tvungna att nöja oss med att se. Ljudeffekterna är många och ganska effektiva.

Detta liknar verkligen ingenting vi tidigare sett till PC. Tänk på Rise Of The Robots med alla dess glassiga skärmar borttagna och ersatta med lättklädda och sexiga tjejer - och där har du det. OK, grafiken är lite kantig på sina ställen men för att det är så annorlunda kommer du vilja spela detta ganska unika spel. Slagsmål och lite smakfullt "fönstertittande" med brilliant ljud.

Förersom letar efter något nytt i slagsmåls-väg kommer Metal & Lace passa perfekt. Nakna robotbrudar som slåss på din monitor! Hittills bara i USA men snart i resten av världen också.

♦ Derek "the dirty old man" Delafuente





POLICE QUEST 4

Uppföljaren som bara var tvungen att hända... De tre första Police Quest-spelen har alltid varit några av Sierras stora publikfavoriter och de var bara en tidsfråga innan en fjärde del skulle se dagens ljus.

Vad som förvånade de flesta var namnet bakom spelet, de tre första spelen regisserades av Jim Walls som sedan dess lämnat Sierra för Tsunami. Ett sådant tomrum kan vara svårt att fylla så Sierra började tänka stort. Walls var polisman och en programdesigner av rang, trots att vissa anser att någonting fattades från polisarbetet i spelen, men det skall sägas att det blev bättre från spel till spel.

Här kommer då Police Quest 4. Vem annars än en veteran med 43 år inom polisen skulle kunna ge serien riktig atmosfär, tänkte Sierra och anlät Daryl Gates, fd polischef i Los Angeles. Gates träffade Ken Williams - högsta hönset och grundare av Sierra, som ansåg att om inte Gates var rätt man för Police Quest 4 så var ingen det. Gates fick titeln "Verklighets-ingenjör". En annan medverkande var producenten Tammy Dargan som låg bakom TV-serien Americas Most Wanted.

Spelhandlingen kretsar kring dagens Los Angeles, där är massmördare är lös. En serie mord, där ett av offren är din fd partner, plågar staden och som kommissarie John Carey måste du ta rätt på mördaren som har fått massmedia



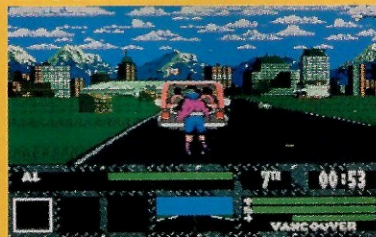
och folket på gatan att bli en hysterisk lynchmob.

Sierra har arbetat med ny teknologi som har gjort det möjligt att digitalt fotografera verkliga bakgrundsscenerier från Los Angeles för att använda i spelet. Detta är ingen handritad grafik - detta är "the real thing". När man går in i ett hyreshus i PQ4 går man verkligen in i ett hyreshus. Detta är verkligen Virtual Los Angeles.

Slutligen, Police Quest 4 kommer att visa en liten del i hur det verkligen är att vara polis i LA; hoten, farorna, misstagen och belöningarna. Spelarna skal vara redo för en stor dos realism. Detta spel bör vara attraktivt för all äventyrs och strategi-spelare och kommer hålla dig i andlös spänning i timmar.

♦ Derek

Nya titlar från Electronic Arts



Skitchin heter ett spel som kommer under Mars för Sega Megadrive. Bakom titeln finns samma personer som gett oss Road Rash men i detta spel kombinerar man liftning med rullskridskor. Man tar på sig sin fotdon och grabbar tag i närmaste bil och tar sig på detta sätt genom USA.

I spelet besöker man över 12 större städer inklusive Los Angeles, Denver och Vancouver. Spelaren måste kvalificera till bland de fyra bästa för att kunna ta sig till nästa stad och villkoren är tuffa!

Det gäller inte bara att hänga efter en bil hela vägen. Man måste dessutom slåss mot medtävlare och andra gäng som man dyker på efter resan.

Man kan även spela två spelare samtidigt och då har man en tvådelad skärm framför sig.

Spelet kommer att kosta ca 495:-



Normy: Ett annat spel som även det kommer i Mars för Sega Megadrive till samma pris. Spelets huvudfigur: Normy, arbetar deltid på ett advokatkontor med att dela ut delgivningsbevis till figurer från olika tidsepoker så att dessa kan föras till domstol.

Spelet som är av typ komiskt plattformsspel bjuder på åtta nivåer (en för varje figur som Normy skall få tag på). Varje nivå bjuder på ett eget scenario inkluderande Vilda Western, PacMan-liknande labyrinth och rymden.

Bara på CD

MicroProses nya grafiska PC-äventyrs-spel: Bloodnet, kommer endast att göras för CD-format. I detta spel har man blandat Cyberpunk med Virtuellt Verklighet med lite bloddrypande övertoner. Du är en freelansande handelsman i rymden: Ransom Stark, som har råkat bli förvandlad till en vampyr av Van Helsing, Draculas huvudfiende. Pris är ej fastställt.



Fakta & Betyg:	
Tillverkare: .Open Season/Sierra OL	
Version i test: PC	
Grafik	20 40 60 80 100
Ljud	
Spelidé	
Spelvärde	



SUPERFROG

Team 17 har under det senaste året börjat framstå alltmer som folkhjärlar. De producerar kvalitets-spel som inte bara utnyttjar Amigans hårdvara tillfullo utan även ger publiken stenhårda spel som vet precis vad som krävs av dem. Arkadspel är få och det är lång mellan dem till Amigan men med Body Blows, Alien Breed och det här humorfyllda och fantasifula plattformsspelet har de iallafall gjort sitt för att öka skoj-faktorn för Amiga-användarna. Till alla PC-ägares glädje håller Team 17 även på med att föra över alla sina Amiga-spel till PC.

I grund och botten är det en omskrivning av den gamla "prinsessan och grodan"-sagan. Det hela börjar på bröllopet. Alla firar och fester men den onda häxan har andra planer och sveper ner från sitt mörka torn, kidnappar prinsessan och förvandlar prinsen till en groda. Vår förvandlade hjälte hittar en mystisk flaska som vid en bäck, tar några klunkar och blir SUPERFROG - komplett med röd mantel. Med sin polare Dudley vid sin sida ger sig Superfrog iväg till ett fjärran magiskt land för att rädda sin flickvän, häva sin förbannelse och banka skiten ur häxan.

Spelets spelyta är omfattande och kommer att ge även den bästa spelaren en match. Men frukta inte, den mindre skicklige spelaren kommer in i spelet ganska snabbt då svårighetsgraderna går att variera. Spelet blir gradvis svårare så att spelaren inte blir alltför frustrerad för länge.

Spelet är spräckfyllt av tokrologiska idéer, färgglada bakgrunder, bra musik och ljudeffekter. Man kan samla mynt och knocka fienderna (antingen genom att hoppa på dem eller kasta Dudley, din lille gröna polare på dem) och mot slutet av varje nivå kan du tjäna poäng genom att mata olika djur med de frukter som ligger och skräpar. Superfrog kan plocka upp en hel massa bonus-läckerbitar såsom förmåga att springa snabbare, gummiskor som gör att han fastnar på en plattformsyta, vingar som med vilka man kan kontrollera sina hopp osv. Vid var fjärde nivå (vilket är slutet på en zon) dyker en riktigt ful och elak slutskärmsskurk som Superfrog måste övervinna för att få tillträde till nästa magiska land.

Spelet innehåller mycket fällor och detaljer såsom knappar, golvspjut, hoppande varelser, sugapparater och mycket, mycket mer. För varje ny nivå du besöker kommer du att bli förundrad över den uppfinningsrikedom som genomsyrar programmet. Spelet är så fullt av överraskningar att man inte vågar stå still eftersom någonting kanske händer. Ett simpelt plattformsspel måhända men det är lika kul halvvägs igenom som i början. De flesta spel öser på med alla godbitar i de två första nivåerna, men här vill man bara spela och spela för att se vilka tokiga upptåg som komma skall. Superfrog är snabb, rolig och väldigt spänstig figur och spelet har en massa humor och tillsammans fungerar allt jättebra.

♦ Derek



ALONE IN THE DARK 2

AITD blev upphöjt till ett av de bästa äventyrsspele som kom ut under 93, med sin stiliserade block-grafik i 3D-miljö kompletterad med en stämningsfull H.P Lovecraft-känsla. Denna uppföljare fortsätter på samma sätt och flera tidningar har redan utnämnt det till 94 års bästa spel. Det mest slående med det här programmet är hur skaparna har finstämt spelmotorn så att spelet körs snabbare med mjukare animation. Det kan hända en hel massa mer på skärmen utan att spelet stannar upp.

Spelet är svårt att kategorisera, för trots att det är ett äventyrsspel med massor av action och samspel, så har man full skärm och inte en massa pekare och ikoner som gröt ihop allt. Det känns förvånansvärt instinktivt trots att spelet är tangentbaserat.

Handlingen kretsar kring en gigantiskt herrgård, där uppgiften är att ta sig in istället för ut som i det första spelet. Du hamnar öga mot öga med en gammal pirat vars ledare vill stoppa dig från att komma in i huset. Huvudrollen innehas av en Carnby som verkligen är ensam i mörkret tills han träffar på Grace, som han försöker hitta och sedan släpper fri.

Detta spels verkliga essens är - förutom dess sinne för humor, smarta gåtor och en hel del action - dess olycksbådande känsla som verkligen sväljer upp spelaren. Man hamnar i många underliga miljöer och träffar på en hel del skummisar. Gangsters, spöken, hembrännare och torpeder. Den övergripande

plotten är väldigt fragmentarisk och gör att man aldrig är riktigt säker på var man skall vara eller har tid att riktigt tänka igenom sina drag. Man har hela tiden någonstans att titta och någonting att göra.

Detta spel är verkligen som inget annat. Redan efter de första minuterna kommer du att upptäcka att det här är något speciellt då du konfronteras med en vakt som skjuter efter dig. Skall du springa, slåss eller använda din egen pistol? Spelet innehåller bl a 70 karaktärer, 210 bakgrunder, 600 3D-objekt och 1500 anima-

tioner. Gåtorna är extremt intrikata och kommer antagligen att frambringa en hel del frustration, men vem vill ha ett enkelt spel? Action-delarna kräver snabba reaktioner och precision.

Den till en början vaga storyn gör att man blir alltmer nyfiken på spelet. Stämningen är milt sagt spöklik. Musiken och ljudeffekterna gör mycket för känslan. Som sagt finns det en del som har utropat detta till det bästa spelet någonsin. Så långt vill inte jag gå men jag kan lova en upplevelse som är originell, smart och har starka övernaturliga influenser.

♦ Derek



Fakta & Betyg:

Tillverkare: Infogrames
Version i test: PC

	20	40	60	80	100
Grafik					
Ljud					
Spelidé					
Spelvärde					



Lex Mark introducerar laserskrivaren som tänker själv.

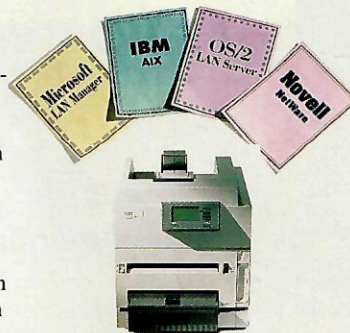


Fem nya intelligenta och kostnadseffektiva laserskrivare (10, 12 eller 16 sidor per minut**) från Lex Mark.

Den har tagit framtiden i beräkning. Och gör därmed din investering säker. IBM LaserPrinter 4039 är blixtsnabb och mycket enkel att uppgradera. Den är självklart kompatibel med PostScript® och PCL® 5 - och perfekt till nätverk. De tre portarna kan vara samtidigt aktiva - det vill säga, de betjänar utan vidare flera system på en och samma gång. Det unika flashminnet kan lagra allt det du ofta använder - dokument, logotyper, formulär - samtidigt som du enkelt kan förändra dem.

Den gör ditt liv enklare. Den nya serien av IBM LaserPrinter 4039 från Lex Mark är nämligen intelligent. Du behöver inte säga till vad den ska göra - den hittar själv rätt skrivarspråk, väljer rätt port, rätt pappersmagasin - och vet också om den ska skriva ut på båda sidorna av papperet.

Den är vänlig - både mot användaren och miljön. IBM LaserPrinter 4039 är utrustad med en helt ny teknik som gör skrivprocessen 100% ozonfri. Unik är också PowerSaver som gör att skrivaren blir helt tyst och automatiskt spar energi när den inte används. Skrivaren har också möjligheter för dubbelsidig utskrift som spar papper, arkivplats - och naturen. Den har en tonerkasset med kapacitet för upp till 20 000 sidor och den tomma kassetten skickar du för återvinning till Lex Mark.



Kompatibel med både PostScript® och PCL® 5



Alla modeller har dubbelsidig utskrift som tillval.

Den ger högkvalitativa utskrifter, snabbt. IBM LaserPrinter 4039 har PictureGrade™ inbyggt med fler gråtoner, fler nyanser och bättre skärpa än du trodde var möjligt, med en upplösning på 600 punkter per tum*. Den är mycket snabb, skriver upp till 16 sidor per minut**, och har dessutom tvåvägskommunikation som gör att du kan kontrollera skrivaren från ditt skrivbord.

Dessutom står priset inte i förhållande till allt det som IBM LaserPrinter 4039 kan. Läs mer om det i broschyren! Den får du om du skickar in kupongen idag!

Den nya familjen IBM LaserPrinter 4039 kommer från Lex Mark, ett oberoende, världsomspännande företag som har vuxit fram ur en division av IBM.

LEXMARK™

Make Your Mark

Lex Mark International AB
Box 52
164 94 KISTA
Tel. 08 - 703 26 00

Frankera ej, skriv FRISVAR, Lex Mark International AB, 164 20 KISTA på kuvertet, faxa kupongen till 08 - 703 99 90 eller ring 08 - 703 26 00.

- ☐ **Ja tack, skicka mer information om familjen IBM LaserPrinter 4039.**
- ☐ **Kontakta mig snarast.**

Namn: _____

Befattning: _____

Telnr: _____

Faxnr: _____

Företag: _____

Adress: _____

CS 41

Postnr: _____

Ort: _____

Frankera ej, skriv FRISVAR, Lex Mark International AB, 164 20 KISTA på kuvertet, faxa kupongen till 08 - 703 99 90 eller ring 08 - 703 26 00.

LEXMARK™

Make Your Mark

SHN1-94

* Utskrift med 600 dpi är i allmänhet beroende av sidans komplexitet med ett maximum av 8 sidor per minut.
** Utskriftshastigheten avser amerikanskt pappersformat.
IBM är ett registrerat varumärke från International Business Machines Corporation och används på licens. PostScript är ett registrerat varumärke från Adobe Systems Incorporated. PCL är ett registrerat varumärke från Hewlett-Packard Company. Lexmark och PictureGrade är varumärken från Lexmark International, Inc. Övriga varumärken tillhör respektive företag. ©1993 Lexmark International, Inc.

DEN NYA FAMILJEN IBM LASERPRINTER 4039, FRÅN LEX MARK. SKRIV SMART.



JURASSIC PARK (Super Nintendo)

Jurassic Park, förra årets största hype-händelse har ynglat av sig i en himla massa spel på de flesta format, men detta är det första jag har testat på. Allra först blev jag oerhört besviken då jag hade hört att man kunde välja mellan att vara Alan Grant eller en blodtörstig velociraptor. Jag ville naturligtvis vara en velociraptor. Men se, det gick inte på denna version. Nåväl, efter att ha gett spelet en chans kunde jag konstatera att det inte direkt var kattskit ändå. Man ikläder sig rollen som Alan Grant, världsberömd paleontolog, som blivit instängd i den jättelika urtidsparken belägen på en avskärmad ö. För att inte bli dinosauriefrukost måste man utföra vissa uppdrag i rätt ordning för att komma ifrån parken och nå fastlandet. Man skall aktivera rörelsesensorerna i parken och för att göra det skall man slå på generatoren och laga huvuddatorn. Sedan skall man rensa besökscentret från dinosaurier och se till att de inte kan komma in. Besökscentret är ett jättelikt komplex i flera

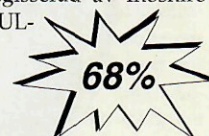


våningar fyllt med olika rum där dinosaurier står och lurar. Spelplanen ser man snett uppfraån men så fort man går in i en byggnad ändrar spelet karaktär dramatiskt. Man ser bara rakt framför sig och stämningen blir oerhört suggestiv medan man smyger fram i de mörka gångarna. När man klarat av det skall man hindra de elaka raptorerna från att smita ombord på en godsbåt på väg mot fastlandet. Ytterligare

uppgifter väntar tills man till slut kan anropa fastlandet så att helikoptern kommer och plockar upp en. Spelet är alltså absolut inte ett regelrätt shoot-em-up, även om man får använda sina olika vapen på ödlorna som smyger i buskarna. Raptorerna är farligast. De dyker upp i flock utan förvarning och hoppar på dig. Man måste

vara oerhört snabb med sitt gevär och sikta väl. När marken börjar gunga och den väldige triceratopsen börjar sätta fart mot dig är det bara att lägga benen på ryggen. Ett annat orosmoment är alla de pyttesmå dinosaurierna, stora som höns, som springer omkring och suger åt sig din energi. Under spelets gång dyker hjälpsamma råd upp från de andra människorna i parken (ett tips: strunta i vad tjocksmocken Nedry har att säga). Grafiken är det si och så med, absolut inte det bästa jag sett. Spelet är spännande men inte vidare beroendeframkallande och inte den sensation som filmen var. Bra, men högst ordinärt. Vad jag framförallt saknar är en save-funktion så man slipper starta från början när ens credits har tagit slut. Spelet är såpass stort att en sådan funktion hade varit berättigad. Fö kan jag tipsa alla er Jurassic park-fans er om filmen Destroy All Monsters från 1969 regisserad av Inoshiro Honda. Där har ni den ULTIMATA dinosauriefilmen!

♦ Wanloo



Pausar man spelet kommer en info-ruta upp som denna

GOOF TROOP

Detta underhållande lilla spel bygger på en ganska ny tecknad Disney TV-serie med Långben (Goofy) och hans polare. Du kan ikläda dig skepnaden av Långben eller hans lille kompis när du ger dig ut på jakt efter skatter på en ö där Svarte Petter (eller som han kallas

här - Keelhaul Pete) och hans pirater härjar fritt. Spelet ses snett uppfraån och är ett steg tillbaka från alla de hypersnabba och studsiga spel som dominerar marknaden idag. Man kan inte hoppa och man kan inte skjuta. De enda vapen man har tillhands är de blomkrukor och stenar man kan plocka upp och kasta på piraterna. Spelet är helt enkelt ett intrikat och smart pusselspel, där man skall utföra vissa manövrer och flutta olika saker i rätt ordning och i rätt riktning för att komma någonstans. Jag brukar vanligtvis få svår gasbildning av sådana här spel, men jag måste medge att jag blev ganska så gripen. Spelet är kul och det varar mycket länge. När man kör fast gör man det



inte länge och de flesta lösningar är ganska enkla. Grafiken är väl inte så rolig, den funkar men är ingenting man skriver hem till mamma om. Musiken är en muzak-liknande matta som trallar på hela tiden, och påminner en aning om James Last Beachparty 6. Vill du ha lite småputtrigt mysigt skoj några dagar är det här ett spel för dig, men det är ingenting som kommer att få en framstående plats i stora boken om detta årtiondes mest betydelsefulla datorspel.

♦ Wanloo

Fakta & Betyg:	
Tillverkare:	CapCom
Version i test:	Super Nintendo
Grafik	20 40 60 80 100
Ljud	
Spelidé	
Spelvärde	

Som bilspeleskonässör kan jag bara säga en sak om det här spelet: Yes! Yes! Yes! Det är helt enkelt fullkomligt. Alla bilspelesmoder. I den här typen av spel brukar det alltid vara någonting som fattas eller felas. Endera har det kanske snygg grafik men noll spelkänsla, eller så är det för svårt, eller så har programmerarna bemödat sig om att göra spelet så vetenskapligt korrekt och realistiskt det bara går och då brukar spelet falla rätt till marken och bara vara tråkigt. Men i Mansell's World Championship har alla pusselbitar fallit på plats. Spelet är oerhört snyggt. Banorna känns realistiska och följsamma. Bakgrunderna är snygga och allting rör sig helt perfekt på skärmen. Man kan köra skitfort och allt är precis hur spännande och kul som helst. Jag tycker att programmerarna kan det det som beröm när man sitter på sin stol med joypaden



NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



i näven och lutar sig i kurvorna. Känslan av fart är otrolig. Man har flera valmöjligheter. Antingen kan man köra enstaka lopp eller en hel turnering. Vill man träna kan man köra själv med vanlig trainer, eller använda "Mansell's Advice"-funktionen där Mansell kör före och instruerar och ger råd om banan och vilka farter man skall hålla i kurvorna. Den riktigt ambitiösa spelaren kör först igenom alla banor

med Mansell's advice. Sedan tar han och kör igenom alla banorna en gång till för att se vilka detaljer på bilen som fungerar bäst på vardera banan. Man kan själv bestämma bilens olika däcktyper osv men hottar man upp sin bil så att den når absolut topphastighet måste man räkna med att växlarna blir segare. Man kan naturligtvis välja mellan manuell växel eller automatväxel. Grafiken är som sagt bra. En

detalj som adderar en hel del realism såväl som spelkänsla är att man ser hur firarens händer vrider på ratten och hur framhjulen svänger. Det enda man kan gnälla lite grand på är det envetret surrande motorljudet, men det brukar jag avhjälpa med att lyssna på ledmotivet från Smokey And The Bandit med Jerry Reed högt som attan i hörlurarna. Yi-haa. Let's haul ass!

❖ Wanloo



SUPER MARIO ALL STARS

Jag har alltid personligen tyckt att den gode Mario och hans spel mer varit bra exempel på lyckad marknadsföring än bra spel. Hyfsade och småkul, men inte mer (Ok. Jag gillade verkligen Super Mario Land, stick nu, jag försöker vara lite ball här ok.). På den här spelkassetten finns de tre

första Super Mario-spelen samt någonting som kallas The Lost Levels. Tydligt skulle det vara banor som inte kom med i Super Mario Bros. Underligt, jag upptäckte inte några större skillnader mellan de banorna och de i Super Mario Bros, så låt inte The Lost Levels vara ett köpargument. Vad skall man säga om spelen

som inte sagts förut. Det finns väl knappast en spelintresserad människa i världen som inte sett något av dessa Hoppa-spring-plocka-spelens urfader som Mario och hans bror ändå är. Jag blir mest irriterad när jag spelar. Mest beror det på att jag gärna slinter och ramlar ner på sköldpaddor och dör och får börja om från början. Men för den typen av spelare som gärna slår ihjäl en hel helg med att försöka klara av ett och samma spel är antagligen den här kassetten rena himmelriket. Och ärligt talat, du kan få sämre valuta för dina pengar än tre av de största dataspelsklassikerna i en och samma förpackning. Spelet är sig lika från 8-bitarnas uppfiffad en liten aning och likaså ljudet. den största nymodigheten är den välkomna save-funktionen. Tyvärr kan man bara återstarta från början av den nivå man sparade i sist. Lite tråkigt då varje nivå har flera undernivåer. Om man t ex dör i tredje undernivån på nivå två får man lika förbannat starta direkt från allra första början på nivå två. Om du tycker om den här typen av spel och dessutom är en riktig snålvarg så är det här naturligtvis ett givet köp.

❖ Wanloo





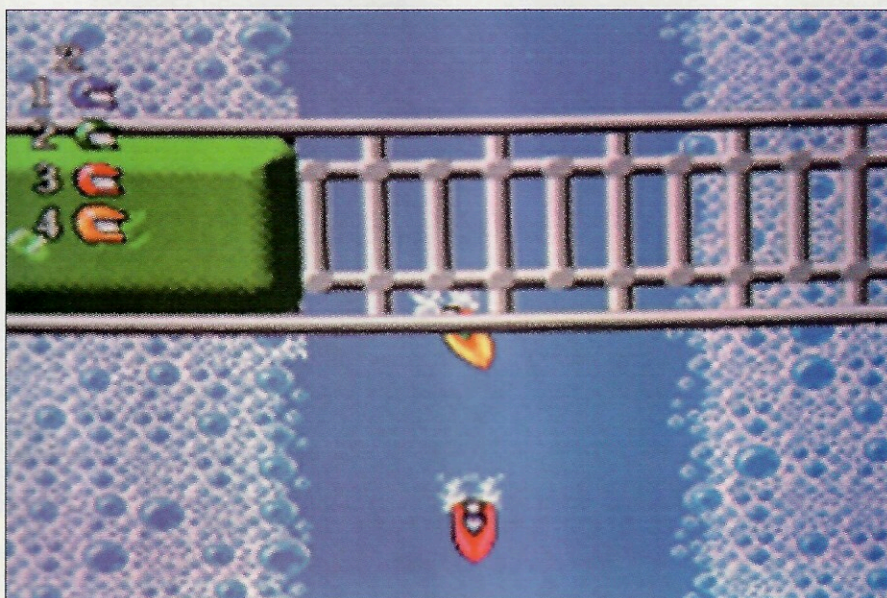
Det är ju väldigt sällan bilspel har nå gonting nytt att komma med. Det går ju liksom inte att göra ett bilspel som inte går ut på att komma först i mål. Men Micromachines är väldigt annorlunda. Ok, det handlar fortfarande om att komma först i mål, men inte på någon tråkig racerbana. Nej, här utspelas de spännande kapplöpningarna på frukostbord, i badkar, på garagegolv och biljardbord. Det här är definitivt ett spel som passar alla de som inte lekte tillräckligt med leksaksbilar som små, eller de som samlar på gamla leksaksbilar i obruten originalförpackning och inte vågar använda dem.

Micromachines är kanske inte något sensationellt spel, dock oerhört charmigt. När man kör ett dödsföraktande lopp över frukostbordet måste man akta sig för att sladda i den utspillda mjölken eller fastna i de sega flingorna.

En bana består av ihopsatta skolbänkar och där gäller det att ha tungan säkert inplanetrad i mun när man gör ett andlöst hopp från en bänk till en annan genom att köra på en liggande pärm i högsta fart.

Micromachines är ett spel av en typ som programutvecklare för länge sedan glömt bort hur man gjorde. Det är som det skall vara: Simpelt, i ordets allra positivaste mening, skoj, okomplicerat och beroendeframkallande direkt från början. Det är minsann sällsynt numera, då spel heter saker som "Cybersyndicate high tech Virtual Cowboy Elite 2 tjofläng CD-Rom or Die" och kräver manualer tjocka som Manhattans telefonkatalog.

Man kan välja mellan att spela Head To Head, två spelare mot varandra, eller Challenge, där



MICROMACHINES

man kör mot flera motståndare tills man står som herre på täppan eller slagits ut själv. Man spelar mot datorn men det går att spela mot en polare om man så vill. Grafiken är det inte mycket att orda om. Den är färgglad och figurer och objekt på skärmen är tecknade med skarpa konturlinjer, vilket ger spelet en handfast serietidnings-känsla.

Det ser inte mycket ut för världen, det här

spelet, och man blir inte så imponerad vid en första anblick. Men ger man spelet en kvart blir man obönhörligen fast. Gå till din närmaste spelbutik och testa det och upptäck dess charm själv och till skillnad från Elite II behöver man inte läsa en enda manualrad.

❖ Wanloo

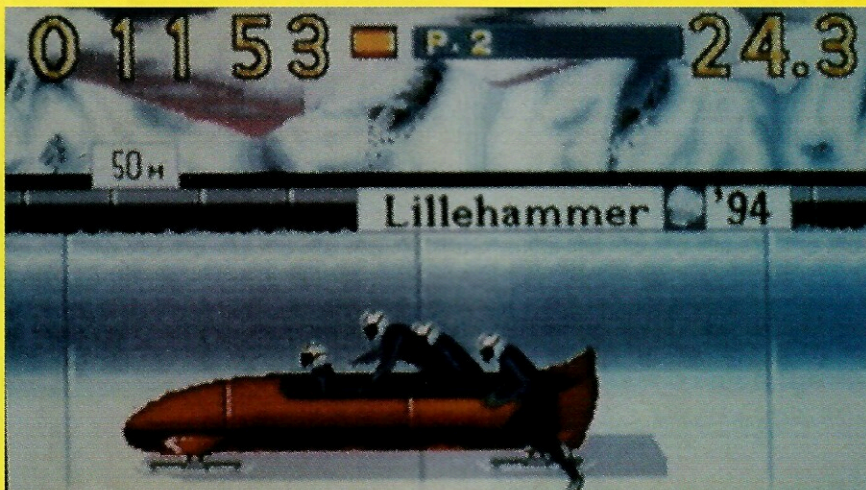
70%

Winter Olympics

Megadrive

Sportspel på megadriven är ingen rolig historia. Några är bra, några kassa men inget är exceptionellt. Men den här gången har US GOLD givit oss en av de bästa samlingar av vintersportspel som kommit ut hittills och de förtjänar verkligen en GOLD-medalj (hö hö). OK alla spelen är väl inte toppen-toppen men letar du efter ett varierat och prisvärt spel hittar du inget bättre.

Det finns tio grenar och de flesta kräver god öga-hand-koordination. Vissa är rätt enkla och en del är ordentligt svåra, men med tid och tålamod kan alla bemästras. Visuellt är allt perfekt, från öppningscermonin till medaljutdelning. Upp till fyra spelare kan tävla och det är nu du har chansen att att bevisa att du kan bemästra både snabba grenar, precisionsskytte och utföra trickmästerverk med joypaden när du fräser nerför den hjärtat-tacksframkallande utförsbacken. Bakgrunderna är detaljerade och animationen på alla



spel, spelare och farkoster är närapå perfekt. Träningsfunktionen är välkommen och behövs verkligen för grenar som Freestyle Moguls, där man skall flyga och fara på väldigt spektakulära sätt. "Nedförsbacken" kommer att bli omtyckt av de flesta. Det är en härlig känsla att fräsa förbi flaggorna och veta att om man gör ett enda misstag är det bara att kyssa vartenda ben i kroppen farväl. Perfekt kontroll över Joypaden är ett krav och detta kommer säkerligen att framkalla en hel del frustration, men klarar du av fler än fyra flaggor klarar du dig nog ändå ner. Bobsleigh är den visuellt sett

mest upphetsande grenen med synvinkeln bakifrån. En hisnande färd. Mycket arbete har lagts ner på detaljer så att man skall få rätt känsla och reaktioner på de hala ytorna. Speed skating och Biathlon är andra hårda men roliga grenar.

Det här spelet har en lysande balans mellan vanligt hederligt skoj och ordentligt utmaning. Tar man det inte alltför allvarligt är det här ett av US GOLD's bästa släpp till Megadriven.

❖ Derek

85%

MINNESMODULER

IBM



PS/1	2MB	1290:-
PS/2 25-286, 30-286	4MB	2390:-
PS/2 35LS/SX, 40SX, 55LS/SX, 57SX/SLC, 65LS/SX, m fl.	2MB	1390:-
	1MB	790:-
	2MB	1290:-
	4MB	2390:-
	8MB	4950:-
PS/2 L40SX, N33SX	2MB	1290:-
	4MB	2590:-
PS/2 L40SX	8MB	4950:-
PS/2 70-A21, A61, A81, m fl.	2MB	1290:-
RISC System/6000	32MB	25310:-
	64MB	50180:-
PS/2 16-bit MCA Minneskort	2-8MB	2990:-
PS/2 32-bit MCA Minneskort	4-16MB	4390:-

Alla övriga PS/2 minne - RING!

COMPAQ



DP 286N, 386N, 386S/20N	1MB	690:-
	2MB	1290:-
	4MB	2390:-
DP 286N, 386N, 386S/20N kort	4MB	3390:-
DP 386/20, 20e, 25, 25e modul	1MB	1190:-
	4MB	2790:-
DP 386/20, 20e, 25, 25e kort	1MB	1690:-
	4MB	3490:-
DP 386S/16 modul	4MB	2790:-
DP 386S/16 kort	4MB	3490:-
SLT 286	4MB	2990:-
SLT 386S/20	4MB	2590:-
LTE 286	4MB	2590:-
LTE 386S/20	4MB	2490:-
LTE Lite/20, Lite/25	4MB	2490:-
	8MB	4990:-

Alla övriga Compaq minne - RING!

TOSHIBA



T1000LE/SE/XE, T2000SX/SXe, T2200SX	2MB	1490:-
	4MB	2950:-
	8MB	5950:-
T1200XE, T1600, T3100e	2MB	1390:-
T3100	2MB	2250:-
T3200	3MB	2190:-
T3100SX, T3200SX/SXC	2MB	1390:-
	4MB	2690:-
T3300SL	2MB	1670:-
	4MB	2950:-
T4400SX, T6400/C	6MB	3950:-
	2MB	1780:-
	4MB	2950:-
	6MB	4950:-
T5100	2MB	1490:-
T5200/C, T8500	2MB	1480:-
	6MB	4390:-

LASER



HP LaserJet IIP, IIP, III, IIID	2-4MB	1490:-
HP LaserJet II, IID	2-4MB	1490:-
Canon LBP-4	2MB	2370:-
Canon LBP-8II	2-4MB	1460:-
Canon LBP-8III	2-3MB	2490:-
NEC S60, S60P	2MB	1580:-
NEC S62P	2MB	1362:-
OKILASER 400	2MB	1490:-
OKILASER 800, 820	2-4MB	1800:-
OKILASER 830, 840	2MB	1700:-
STAR 4	2-4MB	1790:-
STAR 8	2-4MB	1790:-

Alla övriga laserminnen - RING!

SIMM/SIP/DRAM

SIMM	DRAM (70ns)
1Mb x 9-70ns	64Kb x 4
1Mb x 9-60ns	256Kb x 1
4Mb x 9-70ns	256Kb x 4
4Mb x 9-60ns	1Mb x 1
SIP moduler +10:-	

Alla övriga SIMM/SIP/DRAM - RING!

SIMM 1x9-70ns 490:-

EXPANSIONSKORT

BOCA Research AT/PLUS (AT-Komp.)	2-8MB	2990:-
BOCA Research BOCARAM/2 (PS/2)	2-8MB	2990:-

MACINTOSH



PLUS, SE, II serie, LC, m fl	1MB SIMM	490:-
	2MB SIMM	1210:-
	4MB SIMM	2410:-
	6MB SIMM	2440:-
	16MB SIMM	8560:-
ix, LaserWriter, Quadra, m fl	2MB	1370:-
PowerBook 100, 140, 170	4MB	2860:-
	6MB	3730:-

NOTEBOOK

AST Executive Notebook	2MB	1370:-
	4MB	2340:-
Bondwell B310	1MB	1610:-
Chaplet. Halikan 386SX-20	2MB	1490:-
	4MB	2790:-
Chicony 5620 (LapPower)	1MB	790:-
	4MB	2190:-
Dell 316/320LT	2MB	1190:-
Panasonic 170, 270, 370	2MB	1580:-
Sharp PC-6200, PC-6220	1MB	990:-
Texas TM2000	1MB	990:-
Texas TM3000	2MB	990:-

Alla övriga bärbara datorer - RING!

Över 1000 olika minnesprodukter - ring för senaste pris!

CPU UPPGRADERING

Uppgradera från 286 till 386/486SLC
Till IBM PS/2

20MHz	1990:-
25MHz	2990:-
50MHz	4990:-

Uppgradera från 386DX till 486
Till IBM PS/2 och de flesta 386DX processorer. Dubbel klockfrekvens.

486DRX2-16MHz	2990:-
486DRX2-20MHz	3490:-
486DRX2-25MHz	3990:-

intel OverDrive

Fördubblar CPU-frekvensen i 486SX & DX datorer.

40MHz (till 486SX-20)	3950:-
50MHz (till 486DX-25)	4950:-
66MHz (till 486DX-33)	5950:-

NYHET! 486SLC-33MHz MODERKORT

AMI BIOS, USA TILLV.

1590:-

FÖR ÖVRIGA MODERKORT - RING!

COPROCESSORER

Typ	Intel	Cyrix
287XL 6-20MHz	690:-	690:-
387SX/SL 16-25MHz	790:-	790:-
387SX 33MHz	890:-	890:-
387DX 16-33MHz	890:-	890:-
387DX 40MHz	1090:-	1090:-
RapidCAD 16-33MHz	1990:-	RING!

NYHET! Laptop/Notebook CPU uppgradering
Uppgradering av TOSHIBA, COMPAQ, IBM m fl

från 386SX till 486SLC2 Dubbel klockfrekvens 16KB intern cache! **5950:-**

även 386SX till 486SLC Upp till 200% snabbare! 1KB intern cache **2950:-**

Uppgradering utförs på en arbetsdag, lämna in eller skicka med företagspaket!

Inkl. installation.



CONNER

170MB 3,5" IDE/SCSI	2790:-
250MB 3,5" IDE/SCSI	3690:-
540MB 3,5" IDE/SCSI	8990:-

Kompleta hårddisklösningar 40MB-2,0GB till de flesta datorer.

2,5" HÅRDDISKAR

-till Notebook datorer...

60MB 2,5" IDE	2450:-
84MB 2,5" IDE	3450:-
130MB 2,5" IDE	4450:-
210MB 2,5" IDE	6450:-

IBM PS/2 SCSI HÅRDDISKPaket

KOMPLETT paket med hårddisk, kontrollor & monteringsdetaljer.

170MB INTERN	4950:-	540MB INTERN	10980:-
210MB INTERN	5950:-	1GB INTERN	17980:-

Övriga diskar, kontrollorkort, monteringsssats & kablage till PS/2, Compaq, m fl. - RING!
Priserna kan variera beroende på modell.

Laptop/Notebook hårddiskuppgradering

TOSHIBA, COMPAQ, IBM samt övriga fabrikat
Vi uppgraderar din laptop/notebook till fast enhetspris, installation ingår. DOS, OS/2, UNIX. 1-års garanti.

NOTEBOOK

80MB	3950:-
130MB	4950:-
210MB	5950:-
340MB	8950:-

LAPTOP

170MB	3950:-
250MB	4950:-
340MB	5950:-
540MB	9950:-
1050MB	18950:-

Enbart snabba kvalitetsdiskar från bl a Conner & Toshiba.
Uppgradering utförs på en arbetsdag, lämna in eller skicka med företagspaket!

InterMicro

FAX: 08-751 46 01 BOX 1189 164 22 KISTA

Beställ vår katalog på:

08-751 76 68

RING OSS FÖRST!



Moms & frakt tillkommer
Reservation för prisändringar
5-års garanti på minnesmoduler
1-2 års garanti på övriga produkter
10-dagers returrätt

Komplettera din samling...!

SHN 1/1993

PC: Vad är minne? Köp av faxmodem. Mac: FileMaker Pro, Kid Pix. Atari: DemoNytt, Om virus, ST som arkivarbetare, Falcon 030. Amiga: Tadic, Amiga 1200, AMOS-hörnet. **Spelrecensioner:** The Dark Half, Waxworks, Alone in the Dark, Rex Nebular KGB, Mario is Missing, Streetfighter II. **PD:** ST.301: Mystic, Paranoia, Rubriks, Spacewar Am.301: Cybernetix, SurfacePlot, SYS-Info 3.1, DungeonMap. Mac.301: Bowl-a-Rama, Golf Mac Way, Motionmaker 2.0 Schmoover, Toxic Ravine 1.1. PC.301: Explosiv, Felix, Construct Wilf, Odyssey, Chomp

SHN 2/1993

PC: Boca Modem, SoundBlaster 16ASP, MIDI-blastar Nybörjarfrågor, Gravis GamePad / Joystick PKZIP, Mac: Mac Performa. Atari: Tillbehör o prg till Falcon 030, VideoMaster, DemoNytt, STOS-sidan, C-Lab Notator / Cubase. Amiga: AMOS-hörnet, Amiga 1200, Virtuellt verkligt Intervju: Roberta Williams, Rick Wakeman. **Speltester:** Campaign, Dragons Lair 3, Taskforce, Eric the Unready, Rome AD 92, Dune II, Harrier, Legends of Valour, Reach for the Skies, Putt Putt, Spelkonsoller **Månadens PD:** ST.302: DDST, EB City, Master, STOS. AM.302: 4-Get-It, Altkeyq, CLI-Tools, Blitt, LHA-Win, Hamlar. MAC.302: Hotel Caper, Inch Worm, Bonk, MacWelcome. PC.302: PKZip, Pente, Subhunt, Fun, Icondraw, Klotz, Wormwar

SHN 3/1993:

Joystickar för flygning. MacTools. MacPerforma 400. PageMaker 5.0. Le Redacteur 3. Amiga 4000. Intervju: Dino Dini, Speltester: V For Victory, Stunt Island, SPCS-spel, Lemmings 2, Creepers, 4D Boxing, Space Q V, Chaos Engine, Månadens Diskett: ST.303: Rockfall, Downfall, Super Card 1.3, Crossword Editor ST. AM.303: Ah-

extris, Dreamterm, Iconmaster, Running, Friends, Bootx-recog. Mac.303: Fruits of Passion, SCSIProbe, Bracketois, Dungeon of Doom. PC.303: Brix, StarGoose, Dangerous Dave, VScan.

SHN 4/1993:

Vi testar Falcon 030, joystickar för PC, Demos för PC, ST, Amiga. **Speltester:** Woodys World, Space Crusade, Spaceward HO, Bat II, Magic Candle III, Jordan Basketball, Body Blows, Lost Secret, Sleepwalker mfl **Månadens PD:** ST.304: D-REZ Duplicator 1.2, DDST. AM.304: Amigazer, Fontviewq, Galaga 92, Ansiprint, Dr Mario, Multiapp. Mac.304: Pipedream, Pinball, MacBandit. PC.304: Catmar, Glosor, Kye, Zap, Batfx, PCU, Scorch

SHN 5/1993:

Vi testar Zyzel modem, G-Force Joystisk, WaveBlaster syntmodul, MacPerforma 200. **Spelrec:** Dog Fight, Zenobots, Zool, Terminator 2029, Superfrog, Inca, Veil of Darkkness m fl. Bygg pauseknapp till ST. Philips CD-I **Månadens PD:** ST.305: KV GEo, Dynamite ST, Desk Switch, Balls, Joystest. PC.305: Cross, Jetpack, World Empire. AM.305: Moontool, Amigaworld, Atree, Starclock, Minipac, Convert, Hyperansi, Sizer, Appisiser, Big-Mec, WBpat. Mac.305: Columns, Canfield, Touch Typ

SHN 6/1993:

Adv Gravis Ultra-Sound, PCTools för Windows, Fixa mer minne, Partyspecial ST. **Spelrecensioner:** Strike Commander, Buzz Aldrin, Morph, War in the Gulf, Subwars 2050, Freddy Pharkas m.fl. **Månadens PD:** AM.306: APrf, LemOnWB, Valcon, DocDump, Mines, Lazybench, Egypt, SuperFormatter, Fleuch, Scale. MAC.306: P-W Adventure, Gobbler, Fortress, Montana, RockPaperScissors. PC.306: Island of Danger, Wargame in a Maze, Miramar, Config.exe Super-

bar. ST.306: STZIP 2.1, AbombinaBall, Blaster, Stomp, MasterBreak.

SHN 7/1993:

PD-special, massor om PD-program, hur man tar hem filer från BBS, Intervju med Apogee Software. **Spelrecensioner:** Goal, Where in Space is Carmen Sandiego, Aces over Europe, Inspector Gadget, Global Gladiators m.fl. **Månadens PD:** AM.307: Diskinfo, BrowserII, RC-filters, Install, SZ'KWA. PC.307: Marble Man, Alive Sharks 1.2, Volapuk, Opendoor, Snarf, FastPaste, Fireworks 5.4. Mac.307: System Picker, Pict Ripper, Sound Appl, Snake Bar, Slime Invaders. ST.307: Colour Clash, Electronic Butler, Autosecter, Azarian, Minigolf, Centipede.

SHN 8/1993:

Programmeringstävlingen avgjord. **Spelrecensioner:** Hugo, Warlock, Syndicate, Space Hulk, Tornado, Pinball Dreams, Dark Side of Xeen, Ambush at Sorinor, The Lost Vikings, Walker, Beauty and the Beast, Day of the Tentacle, The incredible Machine, Gunship 2000 m.fl. **Månadens PD:** ST.308: Everst, Dynaram, Boink, Gnu Chess, Amiga-emulator, Cybersnake. AM.308: Noteit, Diskalv2, Appmenu 1.2, ViryZ, Banner. PC.308: Brain, PC-Image, TurboSpeedball, Tornado, demo, Mac.308: Iraq Attac, Fifteens, Pyramid, Quayles Tetris.

SHN 9/1993:

Ufomate modem testas. **Spelrecensioner:** Flight Simulation Kit, Alone in the Dark 2, Eight Ball Deluxe, 3D Pool, Lands of Lore, Conquered Kingdoms, Rags to Riches, Fatty Bears Birthday Surprise, Beastlord, Robocod 2 m.fl. **Månadens PD:** Mac.309: Blocker, Sehaven Towers, Tron, Sitting Duck, AdressBook 3.4.1, Azile, SysErrTableDA. AM.309: LogicShop, Qdisk, Clock, CPUCLR, Swap, SoftProtect, DiskMate. ST.309: PD-ma-

nual, SuperCard 3.01, Punt, Orbit, Grav2. PC.309: Roball 2.1, VGATrek, Fallout, Mirra Maze, DOSLock 2.2.

SHN nr 10/1993:

Första Färgnumret! CD till PC? **Spel:** Lotus the Ultimate Challenge, Gear Works, Body Blows, Lombard Rally, Magicians Castle, Rise of the Robots. m.fl. Intervju: Dave Gibbons. **Månadens PD:** PC.310: Delta Ord 3.0, Capture the Flag, CD Music Player, Volutare 3D. ST.310: Z-folder, Split, Take Two, Reader 2.0, Extakey. AM.310: Locket 2.1, Banner 1.2, Mouse Odometer 1.106, Newmode 1.1, Pathlace 1.1, PC Printer Controller, Reflextest. Mac.310: MadMaze, Piston, Graphic Converter, Meny Ball.

SHN nr 11/1993:

Amiga CD32, Så här gör vi SHN Om Jaguar, svenska datasändningar på satellit. Vi testar PowerCD för Mac. **Speltester:** Bubsy, Lonney Tunes, Privateer, Seal Team, Cardiaxx, Dracula, Brutal Sports, Alfred Chicken, Promer Mover, Bobs Bad Day, Young Merlin, Alien 3. The Lost Vikings, T2, Mortal Kombat m.fl. **Månadens PD:** AM.311: WBGames 17, Assign Manager, Nick-prefs, Ameko AGA, Nightmare. ST.311: Monkey, Squidgey, Sysinfo, Turtle 3.2, Reaction, Gallery, mm. PC.311: Elirys, BVSK, Ballon Challenge, Construction BOB, CD Library, DA Labeler. Mac.311: Sands of Time, Synchroni City.

SHN 12/1993:

Intervju: Al Humrich om Virtuellt Verklighet. Vi testar Hijaak Pro, Photofinish 2.0, PC Paintbrush, Atari Works. Gör egen diskettidning. **Speltester:** Beneath the Steel Sky, Zool, Haunting, C.A.P., Wiz & Liz, Microcosm, Dynablastar, Cannon Fodder. **Månadens PD:** PC.312: Ultimate Toolbox, Disk Util. Reboot, Virtuel Reality, Wallpipe. ST.312: Killer, Pegasus, Slug, Mac.312: Bombs, Bubbles, Glider, Adv.Maker. AM.312: DTree, Armyminer, IdleLED, HFK, ViewTek m.fl.

Jag vill ha följande äldre nummer att skickas mot Postförskott.

☐ 1-1993 ☐ 2-1993 ☐ 3-1993 ☐ 4-1993 ☐ 5-1993 ☐ 6-1993
☐ 7-1993 ☐ 8-1993 ☐ 9-1993 ☐ 10-1993 ☐ 11-1993 ☒ 12-1993
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pris: 13:-/st + portokostnader:

1-3 tidn: 26:50. 4-6 tidn: 36:-. 7-9 tidn: 45:50

Vid förskotts betalning till postgiro: 470 50 43 - 0 betalar du endast:

1-3 tidningar: 9:50, 4-6 tidn: 19:- och 7-9 tidn: 28:50

Beställda med ej utlösta försändelser efterdebiteras med 75:-

Namn: Johan Olavsson
Adress: PL 4358 Gesebo
Pnr/Ort: 51700 Bollnäsbygd
Telefon: 033 296202
Dator (PC, Mac, Atari, Amiga): Atari
Född år: 1977
Målsmans underskrift: _____



Frankeras EJ!
Selda bjuder på portot

SELDA MEDIA

Svarspost

Kundnummer 410130000

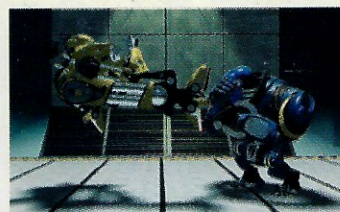
448 23 Floda

dator spel.

• **High Score** är Sveriges enda tidning **ENBART** om TV- och datorspel, med recensioner av **ALLA** nya spel till Amiga, Atari, PC, Mac, Game Boy, Game Gear, Lynx, CD-i, CD32, 3DO, Nintendo, SEGA.

• **High Score** är fräck, frän, orädd, tuff och varnar för skräpet och hjälper läsarna att välja rätt spel.

• **High Score** är det enda alternativet för dig som insett att datorspel är mer än lek.



Rise of the Robots – "Artificiell intelligens och fantastisk grafik i detta nya beat'em up-spel." (Amiga)



Aladdin – "I filmens kölvatten kommer ett helt underbart plattformsspel." (Megadrive)



Shadowcaster – "Ett actionspel med ovanlig tyngd" (PC)



SimCity 2000 – "Börjar du spela är du fast. Överträffad grafik, mångfald och strategi" (Macintosh)

HIGH SCORE

Månadstidningen

som tar det
roliga på allvar.

Prenumerera nu,
4 nr för endast

69:-

☐ 124

Ja, tack!

Jag vill prenumerera på High Score. Jag får 4 nr för endast 69:-
Jag sparar 29:- mot lösnummerköp.

Namn:

Adress:

Postnr/postadress:

Telefonnr:

Ålder:

Frimärke
behövs inte.
High Score
bjuder på
portot.

High Score

Svarspost
Kundnummer 110257101
110 12 STOCKHOLM

Lättförtänta pengar, lätt pappersarbete intresserad? Info sänd frank. svarskuvert till Lars Snickert, Valebergsv.199, 427 37 Billdal.

Tjäna 600000 kr på enkelt pappersarbete Ring Jonas 0476-140 67 OBS liten insats.

Billigt körkort! Lilla körkortsboken för 80:- Klarar teorin lätt! 80:-t. PG 629 49 93-8.

Lilla körkortsboken. 133 frågor från teoriprov. 80:- till postgiro 629 49 93-8. Istället för teorilekt.

Visitkort 300 st. inkl. allt endast 349:- på postgiro 56 30 51 - 2. Skriv på inbetalningskortet: Namn, adress, telefonnummer och titel. Visitkort trycks på elegant vit och silvermelerad kartong. För mer info ring tel: 010-690 74 56

Eget brevpaper??? Från 70 öre/st. Skicka tio kronor för prov+info. Christian Nyrén, Box 215, 590 21 Väderstad.

KÖPES

Sökes Hugospelet engelskt översättningsprg. eller Wordfinder köpes eller bytes. Ring Christer 0570-142 94

STOS Maestro (hårdv.) till Atari ST köpes omgående om priset ligger under 400:- Tel: 021-33 15 54, Valdemar.

Till PC: RR Tycoon deLuxe, the Patrician, Pirates Gold, Game Maker v1.05, TFN: 060-50 22 79 kv.

Originalspel för Atari 1040 STFM köpes. Gärna Sim-City, Pirates och liknande spel. 0300-744 55

Allt om Elektronik nr. 5/91 köpes för 50 kr. Ring Lars 0921-516 67

BREVVÄNNER

PC-kontakter sökes för byte av demos, ljud, gfx mm. Skriv till Beowulf, Malenedal 4444, 826 91 Söderhamn.

PC kontakter sökes skriv till: Mikael Johansson, Roderigatan 10, 450 43 Smögen, tel: 0523-329 32.

PC kontakter för byte av PD, demos bilder,

TIC TEC

Disketter av högsta kvalitet med etiketter.

3,5" MF2DD	3,15
3,5" MF2HD	5,50

Formaterade disketter (PC el MAC) + 70 öre
Mängdrabatter vid köp av minst 400 disketter.

Diskettbox för 100 3,5" 79:-

Priser inkl moms, ex frakt. Minst 100 DD/50 HD
Vi lämnar full garanti på våra disketter.

Tel 046/145955
Fax 046/143395

moduler mm. Lennart Nilsson, Nygårdav.35, 263 91 Höganäs.

PC-kontakter: Michael Grundberg, Hajv. 22, 432 75 Varberg.

PC kontakter sökes för byte av demos, giffar, moduler mm. Ring: 042 - 34 41 13, Adrian.

PC-kontakter sökes. Har en 386:a+ SoundBlaster Pro. Ted Lexros, Söderg. 74, 252 25 Helsingborg

Amiga kontakter sökes för byte av allt. Skicka

lista till André Andersson, Almv. 14a, 372 53 Kallinge.

A1200 kontakter sökes skriv till: Johan Eklöf Masurg. 130, 804 31 Gävle.

Amigakontakter sökes. Endast snabbskrivande. Gärna 1200 ägare. Anders Fransson, Stationsvillan Skärkind, 610 21 Norsholm.

Amigakontakter sökes för byte av demos mm. Skriv till Marcus Gustavsson, Coldingsväg 12, 370 30 Rådeby, eller, Tommy Ax, Bränteknuva,

(Forts. på nästa sida..)

Beställningstalong, Månadens Diskett

Namn: _____
Adress: _____
Postnr/Ort _____
Telefon: _____ Dator _____

Diskformat: ☒ 3.5" (Vi levererar endast detta format)

☐ Ja, Jag har beställt tidigare Kundnr: _____

Nytt pris vid beställning av fler disketter än 1:

2-4 disketter 30:-/st

5-10 disketter 25:-/st

☐ Ja, jag vill börja prenumerera på Månadens Diskett, skicka mig ett inbetalningskort

Jag vill beställa följande PD-disketter

Beställ så här:

Månadens Diskett kostar 40:-/st. Du kan betala på olika sätt.

1. Antingen sätter du in det sammanlagda beloppet på postgiro: 470 50 43-0 och skriver på postgirotalongen vad du vill beställa

2. 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 vi har din beställning tills dess din beställning kan levereras. Skicka in talongen till:

Selda Media PD
Box 49, 448 21 Floda

Open File (Forts. fr. föreg. sid)

370 30 Rödeby.

Amigakontakter sökes. 100% svar. Per Spjuth, Alkvägen 99, 613 36 Oxelösund.

Amigakontakter sökes! Lista=svar! Skriv till: Bengt Zeitz, Illers 14, 571 42 Nässjö.

Amiga 500 ägare önskar brevvänner. Skriv till: Joachim Steen, Isgränd 83, 931 51 Skellefteå

Fler Mac-kontakter sökes. Skicka brev eller diskett. Garanterat svar till alla seriösa mallare. För utbyte utav PD demos och världssaker. Mateusz Pozar, Mullbärsst. 39, 196 34 Kängen. PS, Wizardry 6 köpes 200 kr. OBS! original väntar...

Hi! Amigakontakter för byte av demos mm. Svarar på alla. Johannes Andersson, Hästskov.12, 462 54 Vänersborg :-)

A1200-kontakter sökes. E.Starck Håkans-torpsv.31, 212 29 Malmö

BBS

Tipsbanken BBS demobas för all slags tips, lotto, trav etc. öppen 22:00-07:00 varje dag. Tel. 0300-416 84

Zenith BBS öppen dygnet runt för alla datorintresserade, PC. 0581-304 96

Älgfarmen BBS, för PC. Hämta nyttoprogram, spel, GIF-bilder mm. 1200-14400 BPS. 0156-17 904, dygnet runt

Astronomy BBS, PC inriktad men även Amiga. Körs på Wildcat! med rip grafik, öppen 20-23. 0122-172 17

Ring HaiCom BBS! Över 400Mb för filareor. 24h/dygn. 14400 Bps, v32". Bäst ->0570-350 62<-

Roller Software HQ öppen dygnet runt. Endast PC. Tel 063-86286

PD

PD& Shareware för PC. Största urvalet, lägsta

pris, bästa service. Ring för gratis disklista, Jörgen 0451-154 91

Father MvKenzey PD. Rollspel. moduler, animationer m.m. Lista = 10 kr. till: Father McKenzie PD, c/o CN, Box 215, 590 21 Väderstad.

Hugos PD. Med över 3000 diskar till ständigt lågt pris. 2 st: listdiskar, pris 16:- PG: 627 75 30-9

Windowsspel säljes. 7 st 1.44 disks packade. ca 70 spel =23 Mb. Pris: 150:- inkl porto& disks. PG: 645 77 08-3

Billiga och bra PD disketter till atari. 10-14 kr/st. Listdisk för 10kr. på PG 638 40 56 -5. Tomas Atari- PD.

Atari STE ägare se hit! ST Data Lines PD har program som garanterat fungerar till din maskin. Sätt in 15kr. på PG 66 73 07-3 så får du vår 2 diskars PD lista. ST Data Lines PD, Sonny 044-534 94 eller 0479-215 34 Lars.

PD till PC. Listdisk+2 spel 20 kr. 2 disk fulla med spel 40 Kr. PG 920 14 28-1, Peter Karlsson.

PC PD säljes. Skriv för lista mm. Skriv till: Johan Gustafsson, Mejeriv. 2, Normlösa, 596 00 Skänninge.

GIF! På brudar DPG. Välj mellan Gif1-Gif7. 19 kr/HD+visare. Day of the Tentacle-lösning 15 kr. PG: 460 16 48-1, Hans Djärv.

Ylvas PD. Bra urval, snabb leverans, nu även månadsens diskett. 20-disk. inkl.frakt Beställ lista mot 10:- på PG 447 16 62-9

PD till Atari. Nu ca 1150 fullproppade diskar. Gratis listdisk ring 0490/199 06, Börje.

Missa inte detta! Beställ svenska PD/SW klubbens katalog över 2800 PC shareware titlar. 15:- till PG 629 49 93-8.

2800 titlar! Beställ shareware, shareware katalogen på diskett. Svenska sharewareklubben. 15:- till PG 629 49 93-8

Diskkatalog över 2800 titlar med shareware till PC. 15:- till PG 629 49 93-8, svenska SW klubben.

Missa inte detta! Beställ Svenska PD klubbens PD katalog. Atari ST, sätt in 15:- på PG 629 49 93-8. Ett bra köp!

Beställ svenska PD klubbens katalog över Atari program. Störst klubb! 15:- till PG 629 49 93-8

Missa inte! Svenska PD klubbens PD katalog. Största klubben! Katalog mot 15:- till PG 629 49 93-8

Håkans Amiga-PD har det mesta. Temadisketter, musik, virusdödare, animationer, spel, nybörjardisketter, 3000 dtp-bilder, databas+mycket mer. Infopakett med katalog+2 disketter med PD-lista och ett spel endast 18:- PG 56 30 51-2 Vikander.

PD program till Atari ST, från 14 kr/disk. För katalog'94 10 kr på PG 35 74 78-7, Primex.

Primex Atari månads PD. Helårsprent. 144 kr, halvår 84 kr. För mer info: Primex, Box 74, 930 30 Ursviken.

PD till PC. List disk+2 spel 20 Kr. eller 2 disk fulla med spel 40:- PG: 920 14 28-1, Peter Karlsson.

157 Windows program!! Till superpris! Över 20 Mb på 12 diskar. Endast 190:-!! PG: 627 82 48-7, Public S.

Amiga PD program: 1:Edword, 3: Hyperansi, 17:Scypmon. 15 kr/st. PG:628 49 22 - 9, PD-eliten.

Amiga previews: 22:X-mas Lemmings, 23:Lemmings II, 16: Overdrive. 15 Kr/st. PG: 628 49 22-9, PD-eliten

Amiga 1200 PD: Superduper, Dirwork, Relo-kick, Degradar. 15 Kr/st. PG: 628 49 22-9, PD-eliten.

One price PD 13:-/disk. Nya program kommer månadsvis flesta +/1200 komplista 13:- på PG: 639 43 55-9, George

Moduler säljes 15 kr/disk. 10 kr. på PG 414 93 66-9 för lista och info. Mattias Sunesson.

Manusstopp till nr 4/94 är den 15 Februari

Tweed's BBS (Forts. fr. sid: 25)

bete han hade lagt ned och Michael är nu även uppkopplad mot Fido Net, ett världtäckande system av ca 22 000 anslutna datorer av olika fabrikat mellan vilka brev utväxlas. Michael är, sedan början av 1993, en lokal s.k. HUB

Datorn, som står på dygnet runt, ringer varje natt till fyra andra BBS:er, som jag har kontakt med och byter de brev som skrivits i respektive BBS under dagen, samt de filer som kommit in i Michael gick nyligen med i ett annat nät verk som heter Fuji Net 7:104/104.0, och är snarlikt Fido Net, men inte lika stort eller har samma utsträckning. Tweed's BBS har även knutits till ett annat nät som heter Amiga-Net och som påminner om de två andra men där det finns lite andra diskussions ämnen och olika filer.

350 användare

Tweed's BBS har idag ca 350 stycken användare som ringer regelbundet till systemet, för att finna

nya vänner, få hjälp med problem samt finna ny och intressant mjukvara, allt från virus checkers till rit-, och musikprogram, alla s.k. PD/Shareware vilket innebär att filerna är fritt distribuerbara till alla, till skillnad mot kommersiella program som är skyddade.

Basen får ca 20 - 40 samtal om dagen från olika personer som ringer från hela Sverige, samt även, i viss mån, från utlandet. Här hittar man entusiaster i alla åldrar, från ca 13 årtill 50 år. Varje dag ringer det även flera nya användare från olika håll i landet.

OnLine-spel

Ca 30 minuter per dag sitter Michael och besvarar inkomna brev, registrerar nya användare och kollar upp de filer som kommit in under dagen, för att se att de fyller de bestämmelser som är satta, och inte är virusmittade. Han har många sk. online-spel i basen som t.ex. GlobalWar och köper

även in alla diskar i Fred Fish serien, för att kunna få ut dem, till de användare som ringer till BBS:en.

Trots mödan att sitta i alla dessa timmar med alla problem som uppstår, samt att lägga ut pengar som behövdes för hårdvaran till systemet, vägs detta upp av nöjet i att komma i kontakt med alla människor samt att få hjälpa likasinnade i den mån han kan med sitt och andra användares kunskande.

Berättat för SHN:s Jesper Ekberg av:

Michael Björnberg.



Fakta om Tweed's BBS:

Tel. nr:	0322-388 05
Xenolink	z3a0322-38805
FidoNet	2:203/322.0
FujiNet	7:104/104.0
AmigaNet	39:160/307.0
Utrustning:	Amiga 500
Modem:	USRobotics 16.8k
SysOp:	Michael Björnberg

SVERIGE RUNT

NYHET I SVERIGE

Svårt att hitta rätt i "djungeln" av Shareware och PD?

Nu kan Du få vägledning per telefon att hitta just det program Du söker.

Vi testar kontinuerligt nyheter som kommer ut, och kan på så vis rekommendera det allra bästa inom varje kategori, och självklart även leverera det.

Vårt programbibliotek innehåller över 2000 program som vi förmedlar till ett mycket lågt pris.



Har du frågor om SW/PD eller behöver ett speciellt program RING

Tel. 040-422926
010-2403886

Dataspel för alla datorer

Vi har CD-ROM spel till PC och Mac.

Separat katalog till varje dator.

Flygsim. ★ Rollspel ★ Nyttö ★ Strategi

Vi har all mjukvara. Nu även hårdvarukatalog



FAD DataSoft
Box 500 82
973 22 Luleå

Ring: 0920-132 50 8⁰⁰-16⁰⁰

NU FINNS DET HÄR...

Rainbow 1.0

Det enda renodlade Truecolor ritprogrammet till Atari Falcon.

Pris: 385:- inkl. moms. Demo: 20kr.

Återförsäljare sökes.

C-TEK

Box 2056 280 22 Vittsjö
Telefon/Fax 0451 - 240 88



PC-byggsats (se reportage) Ditt Hemdator-pris: endast

8980:- inkl moms! (Ord pris 10 695:-) *Ange att du läser*

Hemdator-Nytt!!

Multimedia Upgrade Kit med Sony CDU-31A double speed CD-spelare, 16-bitars ljudkort och 4 CD-titlar, bl a "7th Guest" **Endast 5623:- Jämför priset!!**

Sound Machine Ljudpaket med SoundBlaster-kort, stereo-högtalare och joystick. **1498:-**

Sound Commander Pro 16-bitars ljudkort. Alla finesser. **1622:-**

Music Wonder I Ad Lib-kompatibelt ljudkort med spel och högtalare. **498:-**

Priserna är **inklusive moms** och gäller t o m 94 02 28. Postens frakt- och postförskottsavgift tillkommer.

AE Arngren Electronics

För mer info; ring oss eller begär vår nya PC-katalog **GRATIS!**

Box 203, 372 21 Ronneby. Tel 0457-24040, fax 0457-21270.

DISKETTER & TILLBEHÖR

Vi kvalitetstestar i egna specialmaskiner!

3.5" MF2DD	3.5" MF2HD	Formaterade 3.5" MF2DD 3.5" MF2HD
3.45	5.50	3.75 5.75

Levereras i 10-pack **inkl etiketter**. Garanti med bytesrätt.

Diskettbox för 100 st 3.5" **59:-**

(Gäller vid köp av min. 100 diskar, annars **69:-**)

3.5" disketikett..... **0:35**

Vi utför diskett duplicering av högsta kvalitet

- ring för info!

Inkl. moms. Endast frakt tillkommer - min. diskorder 50 st.



Beställ dygnet runt!
Snabb leverans!

Paradise Trading

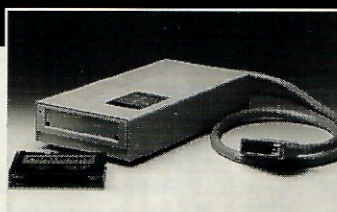
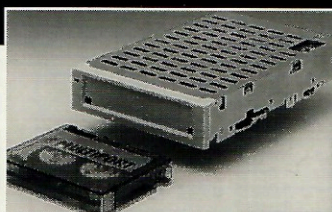
BOX 230, 423 23 TORSLANDA

Telefon

031-563454

Fax

031-561030



BANDSTATIONER 250 MB

Intern montering

3.5" format

Fabrikat: Conner

Bandstationer på skrivarport mycket enkel installation

Pris:
1695:-

3275:-

Alla priser exkl. moms

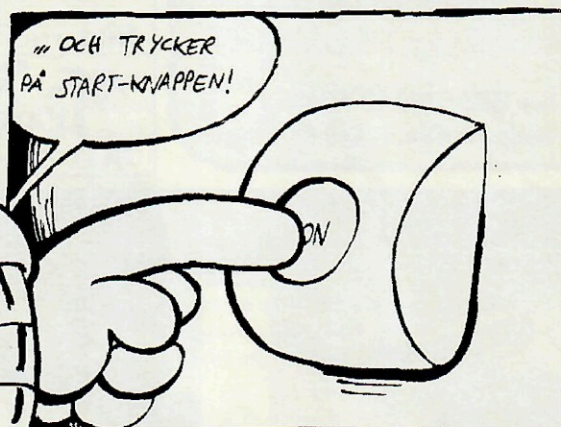
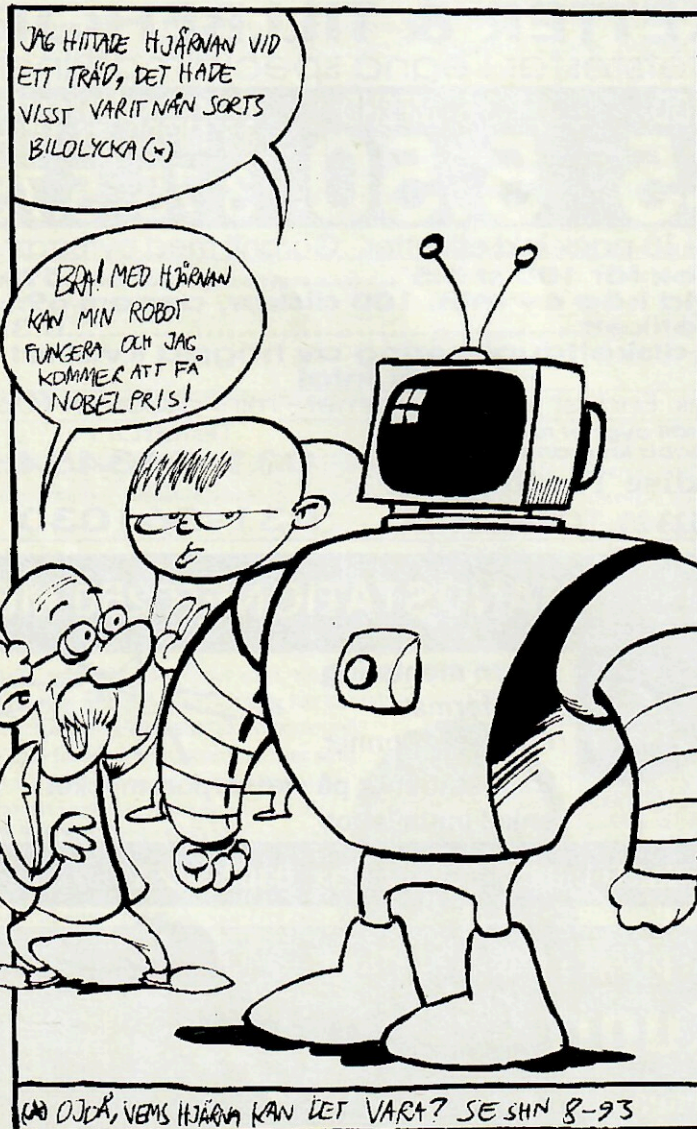
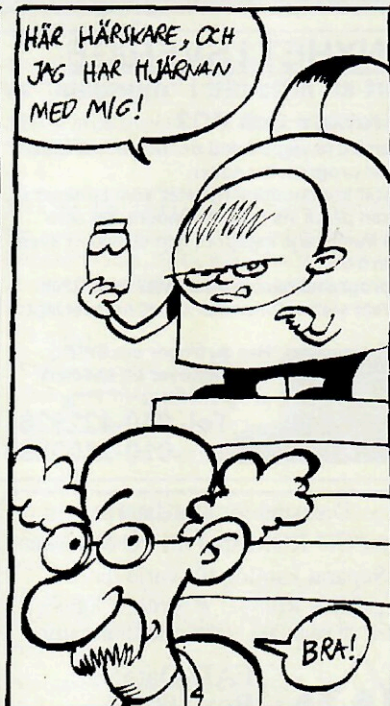
Suntech, Box 59, 448 21 Floda. Tel: 0302-362 10. Fax: 0302-302 19

Företag!! Annonsera till mycket bra priser under rubriken:

Sverige Runt.

Ring: 0302-355 50 och fråga efter Ulf





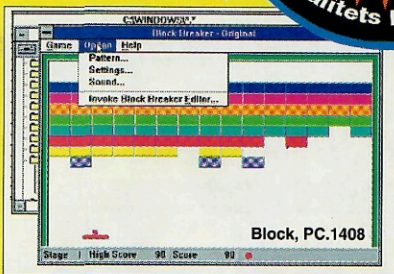
Från 25:-/disk!!



Box 49, 448 21 Floda Tel: 0302-301 28 Fax: 0302-347 49

SMPD

Spel för DOS



Spel för Windows

PC.1408:

- ◆ **Cyberspace Crossword Puzzle/ Cruiser v1.23:** Ett 3D korsordspussel för Windows. Kräver VBRUN 300.DLL*
- ◆ **Atlantic City Blackjack v1.00:** Ett Blackjack program till Windows Kräver VGA eller bättre
- ◆ **BallClimb:** Ett enkelt spel med fallande bollar
- ◆ **Block:** Ett spel av typ Block Breaker med stöd för WAV-filer
- ◆ **BMASTER1** Ett krigsspel för Windows 3.1. Kräver VBRUN 300.DLL*
- ◆ **Bog v1.06:** Ett MS-Windows spel från Pocket-Sized Software där det gäller att hitta gömda ord, liknande spelet Boggle.

PC.1409

- ◆ **CLOCKS:** Patiens på tid, för Windows
- ◆ **Confound for Windows:** Ett strategi spel som kräver vbrun300.dll
- ◆ **CornerStone v1.0:** Ett pusselspel av typ Rubiks kub för Windows, förutom att det är runt & bara 2-D. Målet med spelet är att man skall flytta runt bitar för att till slut få tillbaka ursprungsmönstret. Kräver VGA & mus
- ◆ **Double Match v1.0A:** Ett snabbt och roligt Windows spel där man i likhet med "Fimns i sjön" letar efter lika rutor, för att sedan hitta gömda fraser; top-10 high scores; animering och ljud effekter; kräver VBRUN200.DLL*
- ◆ **Drag City U.S.A. 3.0 for Windows:** Kör din racing-bil, uppbackat med ljud effekter.

PC.1410

- ◆ **DOMINATE v1.0 for Windows 3.1:** Det ultimata strategispellet. 256 färgers grafikdriver krävs.
- ◆ **Ecneques** (ek-nukes, previously Sequence) 1.1 Ett bräd/kortspel för MS-Windows. Placera brickor på spelplanen som matchar kortet som spelas. Kräver VBRUN 300.DLL*
- ◆ **EPHGAME:** Ett grafikspel som bygger på sju Efterskrivet i bibeln.
- ◆ **FOUR SEASONS 1.00:** Nytt patiens spel för Windows, elegant, vanebildande och kul! Shareware från

Randy Rasa. Kräver VBRUN 200.DLL*

PC.1411

- ◆ **FOUR SEASONS 1.01** Vålgjord patiens för Windows. Kräver VBRUN200.DLL*. Från Randy Rasa
- ◆ **The Fastest Mouse v1.0S:** Meningen med detta Windows spel är att skjuta ner föremålen på skärmen på snabbast möjliga tid och/eller med bästa möjliga träff
- ◆ **Gems v1.0** Puzzle för MS-Windows 3.1. Windows brain-teaser, vänd alla brickor från rött till grönt
- ◆ **GETALIFE Ver. 1.0:** Det här är en ny version av Conways Game of LI Det finns filer så att man kan ladda och spara livsmönster. Möjligheter att editera direkt på skärmen, så som finns i s.k. Grep program, en komplett hjälptext och dussitals samplade mönster.
- ◆ **Hangman v1.02:** MS-Windows version från Pocket-Sized Software av det kända spelet

PC.1412

- ◆ **Hearts v2.0:** Ett Windows kortspel för 4 personer där målet är att få så lite poäng som möjligt
- ◆ **Hurricane v1.01:** Windows arkadspel som har stora likheter med det gamla arkadspellet Tempest; fullskalig grafik med ljuduppbakning; kräver VBRUN200.DLL*
- ◆ **Kloks v1.0:** Ett Puzzle för Windows 3.1 På båda sidor av ansiktena, att ömsesidigt peka på 12, på kortast tid och minsta antalet drag.

PC.1413

- ◆ **KLOTZ 3.03:** Spelet KLOTZ för Windows NT
- ◆ **LAD (Local Area Dungeon) v1.01:** Äventyrsspel av strategityp för MS-Windows
- ◆ **Nails:** Detta är ett enkelt Windows spel som är ganska likt de små kulspele man får på restauranger. Kräver VBRUN 200.DLL*
- ◆ **Name of the Game v1.0:** Ett Windows kortspel som faktiskt består av en serie av kortpussel
- ◆ **Neural Ned in Ned's World v1.0:** Ett lärorikt MS-Windows spel som använder nervsystemet som bana för en liten figur; kräver VBRUN 200.DLL*
- ◆ **Newton v1.0:** Ett astronomiskt simuleringsprogram för Windows där du kan skapa din egen planet eller solsystem & där du även kan experimentera med saker som binära och trinära stjärnor, slangbelleffekten, svarta hål, energiöverföring vid nära kollisioner, och mycket mer
- ◆ **VBRUNxxx.DLL** är Runtimeversion av Visual Basic och kan därmed ej lev, som PD

◆ **PC.1101: 1993TRIS:** Ett bra Tetris spel

◆ **PC.1106: ConstructionBob** in the Bouncing Factory: Ett spel med mycket bra VGA-grafik. Erbjuder 50 nivåer med action och mycket bra ljud

◆ **PC.1108: Crusher Castle II v1.0:** Ett Äventyr-, Strategi- och actionspel, allt i ett Din uppgift är att fly från ett slott med 25 rum fyllda med bomber, spöken, ljus, kartor och mycket annat. Spelet är fyllt med saker och animerad grafik. Klarar du av att fly? Få gör det!

◆ **PC.1113: Combat Zone:** Snabbt arkadspel med grafik av fotokvalitet och varierad terräng

◆ **PC.1112 Duel v1.00:** Ett spel för två deltagare där var och en försöker ta kål på den andre. Du skall flytta din spegligur runt i en labyrint fylld med rep, fallor, Teleporters och rörliga trottoarer, försök hitta och skjuta ner din motspelare.

◆ **PC.1113 ECPLAY40:** Ett arkadspel i rymdmiljö

◆ **PC.1116 Graviton v2.02:** Ett kul och underhållande spel med en slags vektoriserad grafik

◆ **PC.1117 Howitzer, v0.90 beta:** Ett spel för flera deltagare. Det gäller att med sitt artilleri skjuta ner sina motståndare. Support för EMS. Massor av olika sorters ammunition, skydd och datorstyra tankar.

◆ **PC.1119 VGA Kix v1.0:** Arkadliknande spel som påminner om Taitos gamla spel Qix. Kan spelas med tangentbord eller joystick.

◆ **PC.1121 Nubb:** Placera ut rör på sina rätta platser på spelplanen så

att vattnet inte rinner över. Mus kan användas.

◆ **PC.1122 NYET3 "Revenge of the Mutant Stones" V1.0:** Ett nytt spel från tyskland, snygga animeringar, super ljud/musik, massor med vapen och 36 aktionfyllda nivåer gör detta spel till det bästa Tetrisvarianten hittills. Kräver VGA, support för ljudkort och kan spelas av 1-2 spelare

◆ **PC.1123 The Packrat:** Ett arkadliknande spel för 256-färgers VGA. Phyllox: Mycket bra och nytt spel för VGA. Du har en Jetpack, en pistol och ett antal granater och skall utrota muterade insekter i underjordiska grottor. Mycket snyggt 256-färgers VGA-grafik

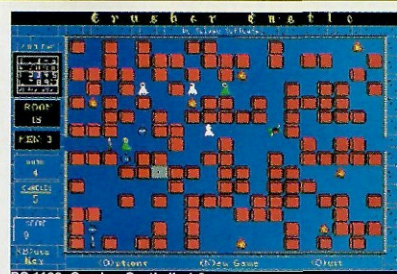
◆ **PC.1124 Protec v1.0:** Ett snyggt flipperspel. Psionics Ett 3D Rollspel som tilldrar sig i en framtid ombord på rymdabbet Nexus. Support för mus.

◆ **PC.1125 Pencil and Paper Activity Maker 1.0:** Ett kul spel. Ricochet: Ett aktionfyllt arkadspel där det gäller att skjuta bort motståndarens samtliga vapen som har en annan färg än dina

◆ **PC.1126 Scud Atak 2 v1.0:** Ett spel där du skall försvara din stad mot inkommande missiler som kommer varje timme. Spelet ger support åt AdLib, SoundBlaster och har digitaliserat tal. Stjärldefense v1.1

Ett arkadspel i rymdmiljö med 256 färgers VGA. Du styr ditt rymdskepp till en desperat kamp för att rädda din galax från att utrotas av anfallande Yariander. Ett mycket snyggt spel!

◆ **PC.1129 Slick Joe!** (V3.0) Ett helt nytt spel med 3D effekter och en



PC.1108: Crusher Castle II v1.0

helt ny spelbakgrund. Joe Rock har förlorat sin fru Nancy och letar nu efter henne

◆ **PC.1130 StarMines II:** Ett mjukscrollande spel i rymdmiljö. Flyg ditt skepp genom labyrinter och samla kristaller. Ger support åt SoundBlaster. SokoBall: Ett mycket bra spel som baseras på det japanska Sokoman. Träna upp och testa ditt logiska tänkande... Space Explorer: Landa ditt rymdskepp utan att krascha!

◆ **PC.1131 Space Pilot v1.0:** Snabbt 256-färgers VGA-spel

◆ **PC.1132 Spitwad:** Ett intressant och lite annorlunda spel. Undvik de hoppande bollarna och försök skjuta på dem underifrån. Stöd för SoundBlaster och AdLib

◆ **PC.1133 Tetrolis:** Ett annorlunda Tetris-spel. Mycket bra ljud

◆ **PC.1134 TUROID 1.10:** Ett nytt spel av typ Break Out men mycket roligare. Massor med egenskaps-såsom bonusnivåer av typ Skjut-ner och snabb 60 Hz VGA-animering. Support för AdLib

◆ **PC.1135 Ultimium:** Ett rollspel med inscannade karaktärer, bra ljud och dramatiska sekvenser. Åtta nivåer!

◆ **PC.1138 Wall Street Raider v4.0.** Ett av de bästa Börsimulatorprogrammen och som har fått de bästa recensioner i USA. För 1-4 spelare.

◆ **PC.1139 Xerox version 1.3:** 256-färgers VGA-äventyr i rymden. För ditt skepp genom en annorlunda värld och förgör uppdykande fiender. Mjukscrollande spel med flera nivåer, parallell i tre nivåer, vacker grafik. Support för EMS/XMS, AdLib och SoundBlaster. XXIV: Ett Tetrisliknande spel men snyggt utfört.

Electron HAVOC: Ett arkadspel som kräver VGA, skjut ner din motspelare genom ett reflekterande gravitationsfält. För en till två spelare. **Endless Horror:** Ett arkadspel som är en parodi på Street Fighter-liknande spel. Mycket kul!

◆ **PC.1471 Action Graphics V16:** Ett underhållningsprogram baserat på det gamla "erector set" konceptet som går ut på att bygga saker på din skärm och få dem att röra sig. Musen används för att välja mellan olika grafikobjekt (cirklar, linjer och kugghjul etc.) eller olika rörelsekonor såsom rölra, fäst, flytta & många andra. **Denarius Avaricus Sextus v1.6:** Det här är ett äventyrsspel som handlar om romaren Avaricus och hans väg genom Pompeii förförd av utpressare, sin gnällande fru och ett lejon eller två. Avvy måste försöka att fly från allt detta för att överleva. Inkluderar integrerat shoot-'em-up, meny eller kommand kontroll, boss key, save/restore och, fäntliga skämt... Thomas och Mark Thurman la ner ett helt år på detta spel!

◆ **PC.1472 BassDuel 2.0:** Ett fiskespel för tvåspelare, det bästa av alla! Två fiskare метar samtidigt från samma bå, precis som på riktigt. Åtta olika spön, för mus och/eller joystick. En eller två spelare. **EC-PLAY 4.0:** Rymdarkadspel (kräver mus.)



PC.1138 Wall Street Raider v4.0

Filhantering

PC.1161

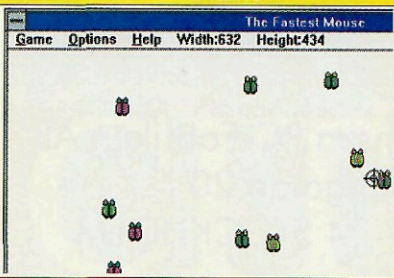
4CAT - Ver 1 20: Disk och fil katalog där du snabbt och lätt kan hålla reda på dina sparade filer på diskett. 4DOS beskrivningar används. Sök efter dina filer på filnamn, disknamn eller på 4DOS beteckning. Söker även upp tom diskettymme, 4DOS krävs INTE för att köra programmet. **ALL-BUT v1.0:** Automatisk filborttagning, "deletar" automatisk alla Filer i den katalog som används förutom de särskilt specificerade. Fritt för enkelt bruk. **CD-ROM Duplicate Analyzer v1.3:** Läser alla filer, listar snabbt 2 CD-ROM och ställer upp en lista över dubletter mellan diskarna, men även inom den enskilda diskarna. Hanterar 20,000 filer/ CD-lista. **Cipher 1.6:** Cipher krypterar och dekrypterar filer genom att använda en DES-

liknande algoritm som är snabb och säker. Cipher skyddar dig mot vanliga fel såsom att dekryptera med fel tangent. Körs interaktivt eller från batch. **Clone version 1.14:** Kopieringsprogram, bättre än XCOPY! **Date Renumber:** Andra interna/externa filers datum. **Deu V 6.60:** En filkrypterare som även skyddar filer med kodord. **DOS 5 SLIM:** Tar bort oönskade/önskvärda filer i DOS 5, läs varningstexten först! **DiskDups v4.08:** Diskett-duplikator som ärlunda upp till 6 ggr snabbare än DOS, läser in masterdiskarna i RAM & på HD, går förbi DOSBIOS för att få maximal hastighet. Hanterar både 5" och 3" disketter, dubbelsidiga som enkla. Formaterar automatiskt om nödvändigt och visar även förändringar på disken utan särskilt kommando. Du kan skapa sk images på

PC.1162

EZVIEW v5.1: Användning för filöversikt, markören kan användas för att räkna tecken i text och hexametrar; du kan överblicka/söka/sortera och printa. **FileFinder v4.4:** En av de snabbaste och mest mångsidiga filsökare ute. Klassisk, använd på enskild dator eller system i nät. **FILEDUMP 3.60:** Denna filhanterare med search/view och dump funktioner ger dig översikt på alla MS DOS filer i ASCII, HEX, eller EBCDIC med output till skärm, printer eller diskett. **File mover:** Snabb och säker filförflyttare. Kontrollerar, före kopiering, om plats nog finns på destinationsdisketten. **FILEX:** Filen undersöker filändelserna och talar om filtyp och vilka program som använder en speciell ändelse. Ger dig

all nödvändig information om varje fil. **FindBig v1.0:** Hitta stora filer på din hårddisk, enkelt och tillförlitligt **File renumber 1.0:** En liten användning för att kunna namnge en grupp av filer med samma utsträckning, till en annan anknytning. **GLEDIT v2.5:** Ny version av den tidigare GE-DIT. Du kan i ditt system leta efter och om du vill ersätta följder av tecken i valda filer i dina kataloger. **Hide v1.00:** Programmet gömmer och gör filer otillgängliga. Lätt och enkelt att använda. **JSF-BAB v1.50** Byte-4-Byte FILE Comparison. Olika typer av filer som DEC, HEX och ASCII värden, med output till enkla displayval! **Last Access File Tracking System v1.0:** Är en liten TSR som håller reda på alla behörigheter. Du kan också kolla senaste tillrädesdatum



The Fastest Mouse v1.0S: PC.1411

Beställningstalong

Skickas till: SMPD: Box 49, 448 21 Floda

☐ Jag vill ha förkryssade disketter:

Namn: _____

Adress: _____

Pnr/Ort: _____

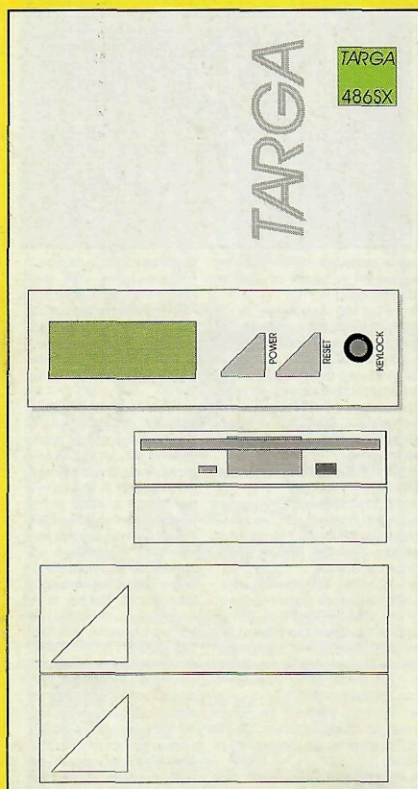
Telefon: _____

Ev kundnummer: _____

Pris: 1 disk: 40:- 2-4 disketter: 30:-/st 5-10 disketter: 25:-/st. Priserna inkluderar moms och porto. Betalning bifogas i form av ☐ Check, ☐ sedlar ☐ Insättning på PC: 357 21 - 0. OBS! Vi levererar EJ mot postförskott!!

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| ☐ PC.1408 | ☐ PC.1124 |
| ☐ PC.1409 | ☐ PC.1125 |
| ☐ PC.1410 | ☐ PC.1126 |
| ☐ PC.1411 | ☐ PC.1129 |
| ☐ PC.1412 | ☐ PC.1130 |
| ☐ PC.1413 | ☐ PC.1131 |
| ☐ PC.1101 | ☐ PC.1132 |
| ☐ PC.1106 | ☐ PC.1133 |
| ☐ PC.1108 | ☐ PC.1134 |
| ☐ PC.1113 | ☐ PC.1135 |
| ☐ PC.1112 | ☐ PC.1138 |
| ☐ PC.1116 | ☐ PC.1139 |
| ☐ PC.1117 | ☐ PC.1471 |
| ☐ PC.1119 | ☐ PC.1472 |
| ☐ PC.1121 | ☐ PC.1161 |
| ☐ PC.112 | ☐ PC.1162 |
| ☐ PC.1123 | |

PRISBOMB!



TARGA MT 486SX/25 + ALPHA 14" SPECIFIKATION:

- ◆ Intel 486SX/25 på ISA kort, 8 Kb cache, 7 kortplatser varav 5 lediga
- ◆ 4 Mb RAM (max 32), AMI BIOS
- ◆ 130 Mb hårddisk (Seagate 3144A)
- ◆ 1,44 Mb FD (Panasonic), Svenskt 102 tangentbord.
- ◆ Multi I/O med 2S/1P/1G, Trident SVGA 512 Kb
- ◆ MiniTower låda m term.reg. 150W TÜV P/S, 2 lediga 5,25 platser för CD-ROM mm
- ◆ ALPHA lågstrålande 14" Super-VGA färgskärm
- ◆ Svensk DOS 6.2
- ◆ 1 års garanti mot fabrikationsfel

**Jag är intresserad och önskar uppgift
om närmaste återförsäljare!**

PORTO

Namn _____

Adress _____

Postnr _____

Tel. dagtid ____ / ____

Svenska PC-Fabriken AB
Wallingatan 20
111 24 STOCKHOLM