

A HOBBITTEN A

Helgeland og Omegn Brukergruppes Bitvise Interne
Trykksak for (Amiga-) Tekniske Entusiaster

Nr. 1 1992

Utgiver: Helgeland og Omegn Amiga Brukergruppe
Postboks 210
8610 GRUBHEI Postgiro: 0823 097713

ReadMeFirst

I og med denne avisa du leser nå, er forhåpentligvis Helgeland og Omegn Amiga Brukergruppe et faktum. Det vil si: Den videre eksistens, en hylle full av HOBBITT - blad og en Amiga i full sving avhenger av DEG. For det første: Meld deg inn! For det andre: Delta!

Noen ord om en brukergroupe: En brukergroupe er en gjeng ivrige databrukere som til å begynne med sitter foran hver sin skjerm, klør seg i hodet og lurer på hvorfor ikke alt er like lett som å slå på maskinen. (Vel, en ganske presis definisjon...) Disse personene organiserer seg, gir ut avis (denne?) og gir seg snart igang med å programmere egne programmer (?).

Fra spøk til Halvor: Brukergruppa er sånn suksessivt ment å bli et fast innslag seks ganger årlig men vi velger å begynne i det små. Målet er å gi ut fire utgaver av HOBBITTEN i år, men vi vil vurdere alt etter medlemsmasse og antall artikler/brev fra leserne.

Og husk: Med litt interesse for data, en Amiga og en artikkel i HOBBITTEN i ny og né kan dette bli en god avis. Som en eller annen sa: Sammen er vi flere!

Til høyre ser dere en typisk Amiga - eier uten klubb. HOBBITTEN'S slagord: Én guru i hånden er bedre enn ti på taket!!

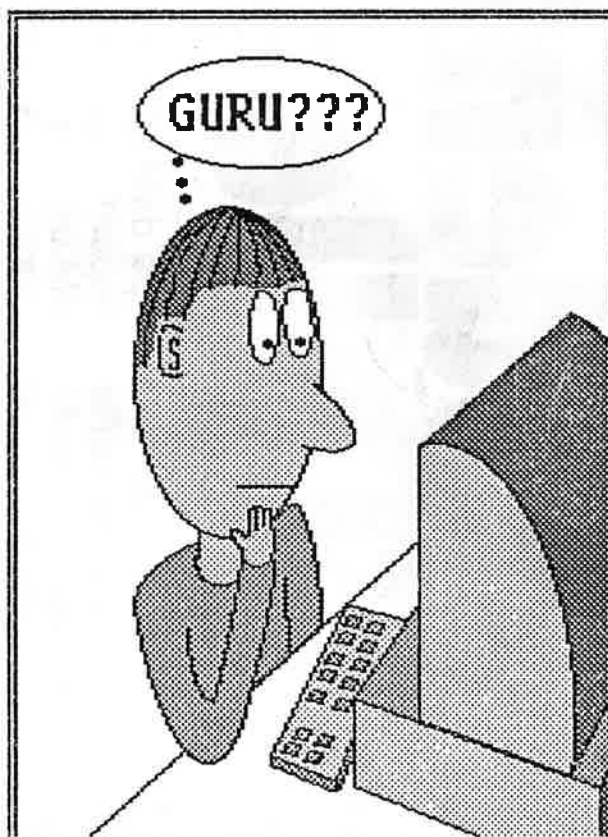
GRATISUTGAVE

Som du kanskje forstår, er denne første utgaven av HOBBITTEN gratis for deg. Vi kan derimot ikke drive dette uten dekning for våre kostnader. Om du ønsker å få neste nummer i postkassa, må du betale inn på ovenstående postgironr. kr. 75,-. Dette vil da gjelde for et abonnement på fire utgaver i året (denne utgaven inkludert). Husk på å skrive navn og adresse tydelig.

HOBBITTEN vil trekke ut 3 betalende medlemmer ved årets slutt som vil få ti tomme disketter hver.

- red.

Redaksjonen avsluttet 30. januar 1992.
Ansvarlig redaktør: Tommy Strand



Studentpriser til alle

Nå er det ingen grunn for noen til å betale mer enn nødvendig. Elkjøp gir nemlig studentpriser til alle.

Når Elkjøp nå satser på data er som vanlig kun det beste godt nok. Våre samarbeidspartnere er markedets ledende leverandører; bl.a. IBM og Commodore. Du vet sikkert hva det vil si når det gjelder teknologi og kvalitet. I all beskjedenhet er det faktisk bare prisene vi har gjort noe med. Og det var jo på tide!

*data
center*

TDK disketter
10-pack 2 DD

99,-

10-pack 2 HD

169,-

ELKJØP

Commodore

MPS 1270 SKRIVER

En kompakt og lettvekt blekksprut-skriver med utskriftshastighet 160 tegn pr. sekund. Flere utskriftstyper og grafikk med høy kvalitet. Meget stillegående. Kan kobles direkte til Amiga og alle IBM-kompatible PC'er.



1720,-

SKRIVERKABEL KR. 60,-

Commodore

PC 20-III

Datamaskinen alle vil ha. Det er bare hos Elkjøp du finner en PC med så høy kvalitet og så stor kapasitet - til en så lav pris. 10 MHz PC/XT, 20 MB hard-disk, 640 KB internminne, 3.5" diskett, MS-DOS 4.01, MS-Shell. Inkludert skjerm.



5990,-

HAALAND ELKJØP

FR. NANSENS GT. 14, 3600 MO

Høy kvalitet til lave priser!

Adventure - spalten

Som dere ser, vil denne avisen inneholde litt av hvert. Denne spalten vil bli holdt av til adventures. Her vil vi gi tips og løsninger på hvordan man spiller forskjellige adventures. Vi tar gjerne mot spørsmål og tips fra leserne (merk konv. "Adventure"). I denne utgaven vil vi ta for oss "Space Quest". ADVARSEL: Dette er en komplett løsning på spillet, så les én og én linje i gangen!

Del 1: Arcada

Du starter på romskipet Arcada. Gå til høyre og ned heisen, videre til høyre og opp neste heis. Til venstre vil du støte på et lik som har ett kontrollkort du må ta. Gå til høyre, ned heisen og inn i laboratoriet, se på skjermen og du vil finne ut hvor mye tid du har igjen før skipet eksploderer. Gå ut av laboratoriet og til venstre, opp heisen og til høyre og du kommer til et kassetbibliotek.

En forsker forteller deg hvilken kasset du skal ta. Se på skjermen og skriv navnet på kassetten og maskinen henter den. Ta kassetten, gå til den nederste etasjen. Ta heisen ned. Gå til høyre og du kommer til et kontrollpanel. Trykk på knappen som åpner hangar-dørene. Gå til høyre, stikk kontrollkortet inn i sprekken like til venstre for heisen og ta heisen ned.

Gå til kontroll-panelet innenfor rekkverket og åpne luftslusen. Gå tilbake til knappene på veggen like til venstre for heisen, trykk høyre og venstre knapp. Ta så drakten og tingen ved siden av drakten. Se på tingen og skru på

skiven, gå så ut luftslusen. I hangaren finner du kontrollpanelet der du trykker på knappen. Et fluktfartøy kommer til syne. Gå inn i fartøyet på venstre side. Steng døren, og ta på sikkerhetsbeltet. Trykk på power - knappen og gi gass, men ikke glem å slå på autopiloten etter du har forlatt Arcada.

Del 2: Kerona (1 av 2)

Etter at du har krasjlandet, ta førstehjelpsskrinet, fjern sikkerhetsbeltet og gå ut av fartøyet. Nå som frontruten er knust, må du ta en av glassbitene. Gå mot høyre til du møter noen små fjell. På den tredje skjermen til høyre ser du en sti som leder opp til venstre.

Følg denne stien til du kommer til en bro. Gå bak steinen og skubb den over kanten slik at den treffer edderkoppen under broen. Følg stien videre til du ser et bueslag. Gå under bueslaget og du vil komme til å aktivere en heis. Når heisen har stoppet, vil du komme til noen grotter. I den første må du ta en stein som ligger rett til venstre for heisen. Fortsett så videre til venstre.

I den neste grotten vil du se et gitter på gulvet. Dette kommer du forbi ved å gå helt øverst på skjermen. Ta steinen du fant i den første grotten, og legg den på geysiren. Damstrykket vil åpne døren til venstre. Gå inn.

Utgangen til den tredje grotten, er i midten baken, også til venstre. I den fjerde grotten må du ta deg av laserstrålene ved å holde glassbiten, fra fartøyet, mellom strålene. Følg stien videre til neste skjerm. Der må du komme

deg forbi syren som drypper fra taket.

Fortsett videre til du kommer over den første grotten, sjekk så at du skrudd på tingen du fant ved drakten. Gå videre. Du vil nå bli fanget i et magnetfelt, og et hologram vil komme til syne. Hvis du har skrudd på tingen (som er en oversetter) vil du forstå hva hologrammet sier. Du vil bli tilbudt transport, mot at du tar livet av Orat.

Etter at du har kommet til overflaten, må du gå tilbake hvor stien startet. Gå opp en skjerm og inn grotten til høyre. Når du ser Orat, må du kaste en flaske med dehydralisert vann på ham.

Etter Orat har eksplodert, blir det igjen en bit av ham som du må ta. Gå nå tilbake til bueslaget og ned heisen. Når du møter på hologrammet igjen, spør han etter bevis på at du har drept Orat. Slipp biten av Orat på gulvet. I det neste rommet står det en datamaskin hvor du kan bruke kassetten du fikk på Arcada. Sett i kassetten og få med deg informasjonen som blir gitt.

Etterpå tar du med deg kassetten og setter deg i flyvebilen. Start den ved å vri tennings nøkkelen, og dra så avsted. Nå kommer det en actionsekvens, som er litt vanskelig. Det kan derfor være lurt å lagre spillet nå.

Fortsettelse følger i neste nummer.

L. E. J. & T. A.



AMIGA 1000

RAM UTVIDELSE

2 MegaByte

Diskett med driver
for RAM diskett,
medfører at du
kan ha Workbench
disketten i RAM
hele tiden, og du
slipper stadig
diskettbytte og
treeeeeg maskin.

kun kr.1900,- inkl. MVA.

Bedrifts-Data AS

Postboks 91, Vikaveien 29

8601 MO

Tlf. 087/52299 spør etter Jan Raknes

Action Level

Denne spalten er utvilsomt den beste i denne blekka. Begrunnelse for dette utsagnet vil du som leser forstå når du pløyer gjennom spalten. Spalten vil i sin helhet handle om det beste innen spill, det vil si action - spill med fart i.

LOTUS II

Dette spillet er utvilsomt et av de beste innen kjørespill noe enhver som har prøvd spillet sikkert er enig i. Du får virkelig prøve dine sjåfør - ferdigheter. Dette utsagnet kan virke litt sterkt i begynnelsen, men etterhvert som de forskjellige banene passerer vil nok du forstå at ferdigheter som spiller teller mer enn rene sjåførferdigheter. Spillet tar for seg speedkjøring i en rekke terreng så som: Sommer, vinter, vår, ørken, by og uvær. Selvsagt kan det være diverse irriterende momenter her som i andre spill, noe spilleren merker så snart han begynner å kjøre: De andre bilene. Sabla

irriterende, men det hadde vært alt for lett uten.

Hvis du klarer alle banene kommer en fin gratulasjon med bilde av de som mekka programmet. Hvordan denne sekvensen ser ut er det bare en måte å finne ut.

KJØP LOTUS II og spill ræva av deg.

GLVV-Skala (1-10):

Grafikk	: 8
Lyd	: 4 (1Mb: 6)
Vanskelighet	: 8
Variasjon	: 8
Samlet	: 28 (30) / 40

GODS

Spillet for deg som elsker action, krydret med litt eventyr og annet snacks. Dette spillet er så gjennomført bra at man bare er nødt til å leve seg inn i spillets egenartede verden.

Spillet er delt opp i forskjellige verdener som igjen er delt opp i levels.

I begynnelsen kan spillet virke vanskelig, men skinnet bedrar. Når avanserer i spillet blir det bare bedre og bedre, og er man kommet så langt at man er bitt av basillen er det gjort, da kan du som spiller bare begynne å sette av et par timer for dag dil å boltre deg i spillets fantastiske verden.

Hovedpersonen i spillet er en stakkars jævel som må igjennom en rekke prøver for til slutt å bli en gud. Disse prøvene er spredd utover en rekke verdener som selvfølgelig ikke blir noe lettere etterhvert som du avanserer i spillet.

Om du når slutten, møter du en "uover - vinnelig" fjott som ikke har annet å gjøre en å stoppe mange timers arbeid. (Kan også kalles: Slit, banning,

hyling, moro og en totalt utslitt joystick - hånd)

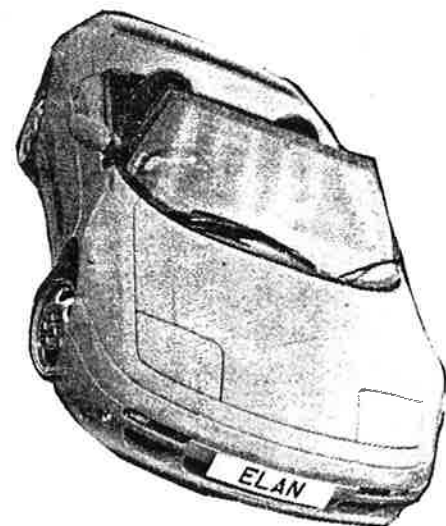
Konklusjonen er som vanlig: Få beina på nakken og skaff deg GODS tvert!!!

GLVV - skalaen: (1-10)

Grafikk	: 10
Lyd	: 5
Vanskelighet	: 9
Variasjon	: 9

Samlet : 33 / 40

J. A. H



Redaksjon

Redaksjonen består av følgende medarbeidere:

Tommy Strand
John Alfred Harang
Lars Erik Johnsen
Tom Andersen
Stian Ellingsen

DISKETTER



Postboks 173
8610 GRUBHEI
Telefon: (087) 51 533
Telefax: (087) 30 333

- DATALISTER
- DATABLANKETTER
- REKVISITA

AAS TRYKKERI A/S

DISKETTBOKSER

G a m e p l a y

Som overskriften sier, vil denne siden inneholde forskjellig nyttestoff om spill. Herunder kommer utførelse, cheats og spillkoder.

Før jeg får inn forslag fra leserne, vil jeg gå et av mine favorittspill i sømmene: Ports of Call. Som sagt: Brev mottas med takk, besvarelse skjer på denne siden. (Merk konvolutten med overskriften.)

Selv om Ports of Call er et meeget gammelt spill, er det ikke noe dårligere av den grunn. Det er jo visse ting som kunne vært gjort annerledes, men spillet er utrolig bra tross dets alder.

Nå har jeg spilt det gjennom flere år, men jeg har likevel ikke blitt lei av denne enkle, men bortimot uslåelige veteranen. Jeg har lagret, gått konkurs, hatt de største high-tech skipene og de minste i low - cost klassen. Her er noen tips jeg vil gi på grunnlag av min erfaring.

Tips til Ports of Call

1. Kjøp de største pre-owned skipene! De er absolutt mest lønnsomme.
2. Reparer skipene! Hold

dem i bedre stand enn 65 %. Det er best for din status og du slipper rotter og sykdom.

3. Ta aldri kreditt! Det koster alt for mye, gir et galt inntrykk av økonomien din og det er lett å gå konkurs.

4. Om du tror du ikke mestrer ei havn; Rygg ut! Det koster deg kun 0.1 mill., og det lønner seg fremfor å kolliderere.

5. Kjør kun faste, lønnsomme ruter! Om du bare kjører det du får best betalt for kan du havne på steder der du ikke får returlast, og det er meget ufordelaktig.

6. Fyll full tank kun med billig drivstoff! (Under ca 100 \$/t.)

7. Kjøp low - cost skip for frakt til krigsområder, eller når du lever på smugling!

8. Kjøp billigst mulige skip!

9. Gå innom kontoret minst hver 8. uke! Slik slipper du tyveri.

10. Lagre hver gang før du tar store sjanser!

Mer tips i neste nummer...

Spillkoder vil jeg ta etter ønske fra leserne. Her er

noen til å begynne med:

Spillkoder

Lotus II

<u>Level</u>	<u>Kode</u>
2	Twilight
3	Pea Soup
4	The Skids
5	Peaches
6	Liverpool
7	Bagley
8	E Bow

Freeze time:
Turpentine

Surprise:
Dux

Super Cars II

Player 1: Wonderland
Player 2: The Seer

Railroad Tycoon

Shift + Y

Gir masse grunker!!!
(Stopp på \$ 32.000.000 !)

Well, dhatt war dhatt, som dey sier i gamlelandet.

Tjalabais til neste gang...

S. E.

amiga

FORUM

messer

annonser

nyheter

rykter

AmigaForum er et norsk/dansk blad for Amiga-brukere. Bladet kommer ut 6 ganger pr. år, og sammen med hvert blad kommer det en diskett med program som er både til nytte og hygge for leserne. Bortsett fra nyheter og tester av spill, brukerprogram og ekstrautstyr, inneholder bladet mange sider med kurs og matnyttige tips for lesere av alle typer. Første utgave -92 er nå klar, og vi inviterer deg til å

► **bli abonnent** ◀

på AmigaForum! Det koster kun kr. 275,- pr. år, og ved å sett dette beløpet inn på postgirokontoen som står skrevet nederst på siden blir du registrert som abonnent og får tilsendt AmigaForum m/diskett i løpet av kort tid. Bli med nå!

Atlantis Design, Verkstedveien 4B, 8000 Bodø
Postgiro nr. 0808 4574679
Merk giroen "AmigaForum"

gjesteskribenter telefondatabaser utstillinger

grafikk workbench musikk spill reportasjer leserbrev brukmarked video

kurs tips programvaretester programmering

AmigaBasic

BASIC - kurset som begynner i dette nummeret av HOBBITTEN vil kanskje gå for fort frem for enkelte, for sakte for andre. Synspunkter fra leserne, små program o.s.v. mottas med takk! Over til fakta:

BASIC er det programmeringsspråket som utvilsomt er mest populært når det gjelder små datamaskiner (mikromaskiner), men mange større maskiner leveres også med BASIC. Navnet kommer fra en forkortelse av "Beginners All - purpose Symbolic Instruction Code".

BASIC er lett å lære og det er lett å forandre programmet, men språket har ikke bare fordeler. I motsetning til de fleste andre programmeringsspråk må nemlig datamaskinen oversette programmet bit for bit til maskinkode mens det kjøres. Dette gjør BASIC til et "tregt" programmerings - språk. I andre språk oversetter man grunnteksten (kildekoden) direkte over til maskinkode (objektkode) ved et spesielt program, en kompilator, noe som i BASIC da gjøres bit for bit ved hjelp av en interpreter. I alle fall er BASIC et fint og nyttig språk å lære seg.

Commodore Amiga leveres med AmigaBasic, som ligger på Extras - disketten. De fleste har vel sett på denne. AmigaBasic åpnes ved at man først åpner Extras - disketten, og deretter AmigaBasic med to raske musklikk. Nå dukker to vinduer opp: 1) BASIC og 2) LIST. For å skrive vårt første program klikker du i LIST - vinduet og skriver inn følgende linje: PRINT "Dette er mitt første program!"

Programmet kan nå kjøres på tre måter, etter at du har klikket i BASIC - vinduet:

- 1) Skriv RUN <RETURN>
- 2) Velg fra Start fra RUN - menyen (tittelbar)
- 3) Trykk Amiga - R

(høyre Amiga - tast og "R" samtidig).
Nå vil tekstlinjen

Dette er mitt første program!
Ok

komme frem i BASIC - vinduet. "Ok" viser at programmet er ferdig. For å komme tilbake til LIST - vinduet kan du nå velge:

- 1) Show List fra Windows - menyen
- 2) Trykke Amiga - L

og til slutt klikke i LIST - vinduet for å redigere programmet.

Dette med kjøring og listing: Prøv deg fram! Det kan gjøres forskjellig. I eksemplet ovenfor støter vi på den første kommandoen: PRINT. Denne skriver rett og slett ut det som kommer bak. Flere eksempler vil følge.

Variabler

Dette med variabler kan best forklares slik: Vi kan sette en "tekstvariabel" setning\$ lik "Dette er mitt første program!" i vårt program - eksempel ovenfor og så skrive denne ut:

```
PRINT setning$
```

Altså vil da programmet se slik ut:

```
setning$ = "Dette er mitt første program!"  
PRINT setning$
```

Resultatet vil bli det samme som før. Her er det tegnet \$ som viser datamaskinen hvilken variabel den har med å gjøre, og det finnes en rekke slike tegn. En variabel er altså en boks med et navn som inneholder et tall eller et tegn (bokstav), og disse boksene kan vi gi datamaskinen ordre om å operere på. setning\$ er en tekstvariabel, eller en tekststreng. Variabler uten "variabeltegn" inneholder tall, f.eks. x, y, tall1, kroner. Disse variablene er lettere å arbeide med enn tekststrenger.



Eksempel:

```
x = 5
y = 2
PRINT "5 + 2 =";x + y
```

Her ser vi et eksempel på hva PRINT kan skrive ut. x settes lik 5, y settes lik 2 og i siste linje vil det skrives ut:

```
5 + 2 = 7
```

Semikolon (;) brukes for å skille mellom de ulike delene som skrives ut.

INPUT

For å slippe å ha variablene "fast" i programmet, må det være muligheter for å taste disse inn fra tastatur. Her kan INPUT brukes. Eks.:

```
INPUT x
INPUT y
PRINT x;"+";y;"=";x + y
```

Det bør og kan være ledetekst til INPUT:

```
INPUT "X:",x
INPUT "Y:",y
PRINT x;"+";y;"=";x + y
```

Ser du forskjellen? (Husk å klikke i BASIC © vinduet før du trykker på tastaturet!) Nå er det på tide å bruke beskrivende variabelnavn og ledetekst. Det er alltid lurt å huske på. Se bare hvordan det siste programmet kan forandres:

```
PRINT "Dette programmet legger sammen to tall:"
PRINT
INPUT "Skriv inn tall nr. 1:",tall1
INPUT "Skriv inn tall nr. 2:",tall2
sum = tall1 + tall2
PRINT tall1;"+";tall2;"=";sum
```

Litt nytt her: sum tilordnes verdien av tall1 + tall2.

Et lite program:

```
INPUT "Hva heter du?",navn$
INPUT "Hvor bor du?",bo$
INPUT "Hvor mange år er du?",alder
PRINT
PRINT "Du heter ";navn$;" og bor i ";bo$;".
PRINT "Du er";alder;"år gammel."
```

Det var det for denne gang. Kommentarer og små programmer mottas med takk. Merk i så fall konvoluttet "BASIC". Forts. neste nr.



Litt om Hobbitten

"Hobbitten" er en barnebok skrevet av forfatteren J. R. R. Tolkien, kjent av de fleste, skulle jeg tro. "Hobbitten" er en forløper for den berømte trilogien "Ringenes Herre", eller "Lord of the Rings". Alle bøkene anbefales på det varmeste. Dette er lesestoff du vokser med. Som de intelligente lesere dere er, har dere vel ikke unngått å finne ut at denne blekka har samme navn som førstnevnte bok, så for de som ikke kjente til Tolkien, er forklaring herved fremlagt.

- red.

Datamarkedet

Selges: Amiga 1000

tlf. 55 539 e. kl. 17.00

Kjøpes: 1,8 Mb RAM til A. 500

tlf. 31 359 e. kl 18.00

HER kan DIN annonse stå!

Annonsepriser

Datamarkedet.....	20,-			
	side	1/4	1/2	1/1
Medlemmer.....	15,-	30,-	60,-	
Bedrifter.....	75,-	100,-	175,-	

D i S k . i n f o

Som ansvarlig redakteur er det meg en glede å presentere denne første utgaven av HOBBITTEN!

Under denne overskriften vil de finne stort og smått om det nyeste nytt innen Amiga's verden.

Cover - nyheten denne gangen er at HOBBITTEN har fått avtale med Commodore Computers Norge om tilsending av pressemeldinger. Spørsmålet er da selvfølgelig hvor nye disse meldingene egentlig er. En annen avtale er inngått med databladet "Det Nye Computer" i Danmark om ettertrykk av artikler. Alt dette hadde selvfølgelig ikke gått bra uten redaktørens iherdige innsats (kremt, kremt...).

Egentlig kan det skrives side opp og side ned om hvordan dette prosjektet startet, men i bunn og grunn er det nok for dere å vite at dette bladet er en suvoritt favoren når det gjelder lokal datastøtte (eller var det suveren favoritt det het...??).

Redaksjonen består av fem aktive, men ubetalte Amiga - eiere. Vi vil satse på fire utgaver i år (1992), men allerede neste år vil nok seks

utgaver av HOBBITTEN se dagen lys.

Som dere ser, så har vi en del annonsører i bladet, og det er fritt fram for hvem som helst å annonsere. Som man kan se av annonseprisene side 6, så lønner det seg absolutt å tegne seg som medlem. Én annonse under "Data - markedet" koster kun kr. 20,- for medlemmer pr. dags dato, og for denne prisen når ditt budskap ut til Amiga - eiere over hele Rana og omegn.

STOP PRESS STOP PRESS

Commodore Computers Norge melder at tallet på antall solgte Amiga her i landet, alle modeller, nå er kommet opp i over 32.000!!!

På verdensbasis ligger antall solgte Amiga på rundt - hold dere fast - ca. 3.000.000!!!

STOP PRESS STOP PRESS

HOBBITTEN vil med tiden (i løpet av året) selge et BASIC - spill som er under utvikling. Spillet vil komme i kompilert versjon, d.v.s. man trenger ikke bekymre seg om annet enn å putte disketten i diskettstasjonen. Prisen for medlemmer vil ligge på rundt en femti - lapp.

STOP PRESS STOP PRESS

Nye artikler å se fram til:

- CLI / Shell - kurs
- Hi - Tech Users (om div. "tunge" databrukere)
- Top Ten (salgsliste)
- Noen Bedre? (Hi - Scores)
- Konkurranser

..med andre ord litt for enhver smak.

STOP PRESS STOP PRESS

Vi vil gå i dybden på disse temaene:

- MMI (brukergrensesnitt)
- Menneske og Elektronikk
- Elektronikk og Overvåkning
- Virus

STOP PRESS STOP PRESS

Betalende medlemmer og medlemmer av redaksjonen som har problemer med virusinfiserte disketter kan sende disse til redaksjonen merket "Virus", og mot kr. 20,- pr. diskett vil disse bli "renset".

STOP PRESS STOP PRESS

Deadline utgave 2 er satt til 20.mars 1992. Alt stoff som skal trykkes bør være redaksjonen ihende, eller senest postlagt denne dato.

D A T A M A R K E D E T 18.02.92

AMIGA 500 Priser inkl. m.v.a.

Amiga 500+	4399,00
Amiga 500+ m/DeLuxePaint III	4499,00
Amiga 500 m/112 spill/prog.....	3499,00
Intern drive Amiga 500.....	1199,00
Philips Stereo fargemonitor 8833II.	2645,00
Commodore Stereo fargemon 1084pl...	2899,00
Commodore C64GS.....	899,00
TV-tuner (Bruk monitoren som TV)...	1499,00
Commodore CDTV (nyhet).....	7499,00
Star LC-20.....	1985,00
Star LC-200 Colour	2599,00
Star LC 24-200	3499,00
Star LC 24-200 Colour.....	3899,00
Mannesmann Tally MT-81 skriver.....	1499,00
A-590 Harddisk 20 MB.....	3499,00
512 K Ram m/klokke (Commodore).....	599,00
512 K Ram m/klokke.....	499,00
MaxiMem 1,8/2,0 MB/Ram m/klokke....	1799,00
Profex eks. diskettstasjon.....	675,00
AE 3,5" HD disk.st. for Amiga ekst.	1999,00
MiniGen GENLOCK.....	1799,00
Trans-Modem (2400 b).....	1499,00
Amiga mouse-joy switch.....	299,00
Amiga Action replay III.....	899,00
Syncro Express III hurtig kopiering	399,00
Midi interface.....	399,00
Alcotini Soundsampler (stereo).....	499,00
Mus til Amiga.....	339,00
Trådløs trackball for Amiga 500 ...	699,00
GVP Soundsampler (Den aller beste).	1199,00
Gary adapter A-500.....	450,00
CPU adapter A-500.....	450,00
<u>JOYSTICKS</u>	
Game controller C64/Amiga.....	139,50
Competition Pro 5000.....	149,50
Dan-Joy m/autofire.....	199,50
Phazer lyspistol A 500 m/2 spill...	599,00
Lyspenn til A 500/2000.....	799,00
<u>PROGRAMMER</u>	
AMOS 1.2 prog. språk.....	699,00
AMOS Compiler.....	499,00
AMOS 3D.....	699,00
DeLuxe Paint III Tegne/anim. prog..	499,00
Viruskiller	99,50
3 spill på 3 diskett m/joystick.....	299,50
3 spill C64 cartridge (også C64GS).	199,50
Diverse spill.....	99,50

Nyhet !:

Commodore MPS 1270 bløkk skriver.....	kr. 1599,00
GVP harddisk til AMIGA 500 52Mb.....	kr. 5499,00
GVP harddisk til AMIGA 500 105Mb.....	kr. 7490,00
RAM til GVP HD pr. Mb.....	kr. 499,00
Profex 14" farge-TV/monitor.....	kr. 1949,00

REKVISITA

Diskettboks m/lås 3,5" 100 stk..	99,50
Diskettboks for 20 stk. 3,5"....	25,00
Musmatte.....	39,50
Rensedisnett 3,5" m/vaske.....	29,50
Listepapir 1000 ark 12" 60gr....	149,50
Kopipapir 500 ark A4 80 gr.....	39,50

PRINTERKABELER:

1,5 meter.....	95,00
5,0 meter.....	149,00
10,0 meter.....	199,00
Nullmodem-kabel, 5 meter.....	249,50
Støvdæksel Amiga 500.....	89,00

DISKETTER (10 pk.)

3,5" DS/DD Nøytrale.....	59,50
3,5" DS/HD Nøytrale.....	74,50
3,5" DS/DD Maxell.....	79,50
3,5" DS/HD Maxell.....	149,50
5,25" DS/DD Nøytrale.....	28,50
5,25" DS/DD Maxell.....	59,50
5,25" DS/HD Maxell.....	117,50
100 stk. 3,5" DS/DD Nøy. m/etik.	399,00
100 stk. 3,5" DS/HD Nøy. m/etik.	640,00
100 stk. 3,5" DS/DD Nøy. u/etik.	369,00
500 stk. 3,5" DS/DD Nøy. u/etik.	1795,00
1000 st. 3,5" DS/DD Nøy. u/etik.	3490,00

VIDEO

Profex 3 timers VHS.....	49,50
Maxell 3 timers VHS.....	59,50
Polaroid 4 timers VHS.....	69,50
Maxell 4 timers VHS.....	79,50

TELEFAX

Facit Fax 105.....	3699,00
--------------------	---------

AMIGA 2000 / PC priser eks.mva

AMIGA 2000 C v.2.0 u/HD.....	5899,00
AMIGA 2000 C v.2.0 m/52 MB HD.	8999,00
AMIGA 2000 C v.2.0 m/105 MB HD	9999,00
AMIGA 2000 C v.2.0 m/120 MB HD	10499,00
Maskinene med harddisk leveres med GVP kontrollerkort med plass til 8 MB Ram.	

Intern drive til AMIGA 2000...	749,00
Ramkort AMIGA 2000 2-8 Mb.....	2750,00

Hyundai PC 386sx, 20 Mhz, 2 Mb Ram	
SVGA grafikkort og fargeskjerm,	
Windows 3.0, mus og MS-DOS 5.0	
m/42 MB harddisk.....	9990,00
m/85 MB harddisk.....	10990,00
m/120 MB harddisk.....	11490,00
m/210 MB harddisk.....	13490,00

TESSA ELECTRONICS A/S
POSTBOKS 32,
2650 KVAM

Tlf: 062-94500

Fax: 062-94525

Åpningstid: man - lør 10.⁰⁰ - 21.⁰⁰ (18.⁰⁰).

Ny Amiga 500

Den nyeste skapning i A500-familien har sett dagens lys, og leveres med 1MB ram og Kickstart2.0.

Commodores nyskapelse går under navnet A500+, og er som navnet antyder en videreutvikling av den gode, gamle A500 som mange av oss lærte å kjenne i løpet av 80 - årene.

Da A500 i sin tid kom på markedet var den ment som en avløser av sine suksessrike forgjengere VIC20, C64, C128.

De A500 som i årenes løp er blitt solgt over hele verden har, på tross av et uforandret navn, endret seg i flere små detaljer. For eksempel har Commodore i tidens løp utstyrt A500 med nytt tastatur, ny mus, ny diskettstasjon og ny Kickstart, der den seneste versjon aktuell i A500 var 1.3.

Kickstart 2.0

A3000 var den første maskinen som benyttet Kickstart 2.0 direkte fra skaperens - Commodores - hånd, men denne må altså se seg dubleret av A500+ som leveres med Kickstart 2.0.

Kickstarten er dessuten ikke det eneste A500+ har felles med A3000. Diskret installert sitter nemlig et komplett ECS - chipsett. Ved

installasjonen av disse chip'ene i en normal A500 får man 1 Megabyte chip - mem og forbedrede grafikk - oppløsninger.

Commodore har åpenbart innsett at dette var et 'must' for fremtidige Amiga - eiere og har derfor, som ekstra bonus, også installert 1 Meg chipmem og et realtime ur på kjøpet. Ettersom en A500 er litt trege sammenlignet med andre computere, er det innlysende at man burde gjøre Amiga'en hurtigere, men dessverre er prosessoren ikke endret fra standard 7 Mhz 68000 CPU.

Uforandret utseende

Det ytre designet er fullstendig uforandret og er holdt i den gamle "Hjelp-min-C128-vokser" - stil med tastatur forrest og kjølekappe bak. Den eneste synlige forskjellen er faktisk at under den store Amiga - logoen står skrevet 'A-500Plus'.

Forskjellen mellom en ny og en gammel A500 vises først når man kobler strømmen på. Da får man, i motsetning til den standard 4-farvede hånd med disketten, en animasjon av en diskett og en diskett - stasjon slynget i ansiktet. Dette er det som gir A500+ et nytt 'look'.

Neste trinn er å boot'e en disk, og her kommer de store forskjellene virkelig fram. Nå vil man nemlig få

et inntrykk av den nye Kickstart / Workbench 2.0's mer enn nydelige skjermer og flotte funksjoner.

Workbench 2.0 kan man snakke om i månedsvis uten å nå til bunns i alle finesser, men som et lite eksempel på hva man kan oppnå ved direkte aktivering av workbench - funksjoner, kan nevnes en utnyttelse av ECS (Enhanced Chip Set) slik at man bl.a. kan få en 1280 * 512 oppløst workbench i 4 farver (...rene dynamitten, red's anm.)

Konklusjon

Det verste problemet med A500+ er så absolutt at ikke all gammel software (spesielt spill og demo's) ikke virker perfekt på Kickstart 2.0.

Et lignende problem oppsto ved innføringen av Kickstart1.3, men dette er vel glemt av de fleste i dag. Den største fordelene ved A500+ er absolutt den fordoblede chipmem og den forbedrede oppløsningen. Dette gjør alt mye enklere.

Til slutt må nevnes at A500 i normal forstand, ifølge rykter, ikke vil bli fabrikkert lengre snart, og man kan derfor like godt venne seg til A500+ like godt først som sist.

Kilde:

Det Nye Computer nr. 1 1992
© Copyright Forlaget Audio A/S
Ettertrykk og forkorting gjort etter
avtale med copyright - innehaver!



ESSELTE DATA LINE



**KONTOR-
OG SERVICE-SENTRET**

Johansen & Michalsen a.s

Strandgt. 12, 8601 Moi Rana
Tlf.: 087-51 699

Elvegt. 7, 8650 Mosjøen
Tlf.: 087-71 099

VINN EN A-500+

Gi oss navn og adresse på minst 10 andre AMIGA-brukere i Norge. Som takk for innsatsen får du gratis tilsendt et spill til veil. pris kr. 395,-
I tillegg blir du med i trekningen av en AMIGA 500 Plus til veil. pris kr. 5000,-
Trekning vil foregå den 1. november 1992.

Fyll ut listen (bruk blokkbokstaver)!!

Navn.....: _____

Adresse.....: _____

Postnr/sted...: _____

Jeg bruker...: Amiga 500 1.2/1.3
 Amiga 500 Plus
 Amiga 2000
 Amiga 3000
 PC oppgi type (286/386...) _____
 Annen maskin...: _____

AMIGA-BRUKERE

NR.	NAVN	ADRESSE	POSTNR/STED
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Returner skjemaet til: TESSA ELECTRONICS A/S
POSTBOKS 32
2650 KVAM
Tlf.: 062 94500 Fax: 062 94525



**Vi har de beste
av de aller fleste**

AMIGA - BLAD

"You name it, we have it"

NARVESEN

Kvartal 48

Spar tid på leting - vi har allerede utvalget!