

HOBBITTEN



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

Nr. 2 1992

Forum for Amiga - brukere

Løssalg kr. 15,-

HOBBITTEN's side

ReadMeFirst

Ja, så er HOBBITTEN et faktum, og nummer 2 er vel i havn. Du merker vel at bladet er tykkere? Vent da til neste nummer... Hvis alt går som det skal, vil vi basere oss på et tykkere blad etter hvert, men som sagt kommer dette mye an på responsen fra leserne (blant annet deg). Så klar melding UT: Benytt deg av våre tjenester og kunnskaper, og det vil omsider gå opp for deg hvor uunnværlig en brukergruppe som dette er.

Da det er ganske utrolig hvor lite kunnskaper de fleste Amiga - brukere har om CLI, vil vi i dette nummeret starte et CLI - kurs der det nok er anbefalt å følge nøye med.

I disse Nintendo - tider kan det nok passe godt å komme med følgende gullkorn:

- Hvordan gjør man en Nintendo -eier sinnsforvirret?

- Jo, man plasserer denne i en enorm tønne og ber han gå over i det andre hjørnet!

Selvfølgelig er det overhodet ingen som er så steike dum som dette!

Vi bør prøve å kjøre igang en Hi - Score liste i avisa, så dere er herved invitert til å sende inn personlige Hi - Scores til redaksjonen. Vi tar også gjerne imot lister over favorittspill, men skriv opp 5 stk., fordi vi vil kjøre en total liste og må ha en jevn fordeling. Etter hvert som brevene strømmer på, vil dette bli trykt.

Forøvrig er det bare én ting å si om deadline vs. utgivelsesdato; Harddisktrøbbel kan forsinke flere ukers dataarbeid. Henviser til Disk Info - siden.

- red.

Bildet til høyre: Nintendo - eier i tønne

Så banker vi på: Hva kommer nå...?

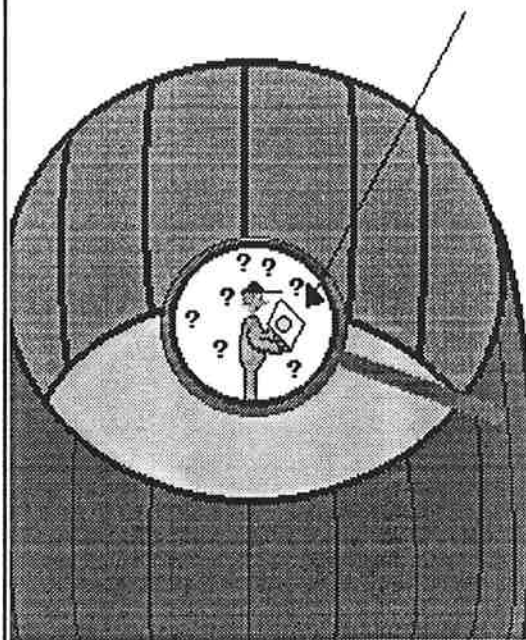
Vi i redaksjonen har en del planer fremover for denne blekka. (Skulle bare mangle...) Jeg tror allerede nå jeg kan love dere at en intervju - serie starter i neste nummer, der vi vil snakke med ulike profesjonelle databrukere. Hvem som er først ut, får bli en overraskelse.

Når det gjelder problemområde nummer én for Amiga - brukere, nemlig virus, bør det vel komme en lettelsens sukk fra leserne nå: Til sommeren kommer et Virus Spesial **ekstrahefte** som *bare vil bli sendt medlemmer*. Dette ekstraheftet vil altså ikke bli å få i løssalg.

Videre vil vi neste gang foreta HOBBITTEN's Store Leserundersøkelse, der leserne vil få anledning til å foreslå forbedringer.

Forøvrig er det bare å si at dere går en spennende og lærerik tid imøte; vi har nok av idéer til interessante artikler fremover. Les og lær!

Kart over tønne



Redaksjonen

tar seg nå sommerferie, men vil gjerne informere leserne om at feedback - enten i form av leserbrev, artikler, HI - scores, små BASIC - program eller i form av popcorn og grøtris mottas med takk. Vi i redaksjonen (- red) vil gjerne opplyse om at ingen fast redaksjon benyttes nå lengre bortsett fra HOBBITTEN's eneveldige og - i alt og ett - enerådende redaktør. Jeg vil med velvilje fra medlemmer og lesere få diverse spørsmål, svar og annet, diverse stoff på trykk i dette forum. Tross dette: En stor takk til de faste medarbeidere jeg har hatt, og som fortsatt er iidsjeler i et pionerprosjekt!

Ansvarlig redaktør: Tommy Strand. Redaksjonen avsluttet 25. mai. Utgiver: Helgeland og omegn Amiga Brukergruppe

CLI / Shell - kurs

CLI (eng.:Command Line Interface) - eller Shell, en mer avansert form, er viktig når det gjelder å bruke en Amiga på et høyere nivå enn action - spill o.l. Hvis man, kjenner en del Amiga- eiere, er det nifst å innse hvor mangelfulle kunnskaper de fleste har om slikt.

Grunnleggende kunnskaper om CLI er absolutt nødvendig for å kunne bruke en Amiga - eller en hvilken som helst datamaskin - på en noenlunde fornuftig måte, siden det er ingen andre måter å få en slik direkte kontakt med operativsystemet på. Og, for å gjøre en lang innledning litt kortere, derfor vil leserne av HOBBITTEN få en eksklusiv sjanse til å oppdage en del helt nye sider ved datamaskinen.

CLI ligger i systemskuffen på Workbench, mens på versjon 1.3 ligger Shell i rota i tillegg. Begge startes ved to klikk på venstre musknapp.

Når det gjelder Amiga'ens oppbygning av filer (fil-hierarkiet), så består dette av en rekke skuffer, eller directories (av eng.: directory). For å si det enkelt: Hver skuffe er en atskilt del av hvert lagerområde (disk, harddisk, ram, o.s.v.).

Disse skuffene henger sammen fra et øvre nivå; rota. Fra rota går det en sti (eng.: path) til hver enkelt skuffe.

Over til litt praksis: Start Shell. Når vinduet kommer fram, skriv inn:

```
SYS:> cd df0:  
Workbench1.3:> dir
```

(trykk <RETURN> etter hver kommando!)

Nå vil du få listet på skjermen hva som ligger i rota. Skriv nå:

```
Workbench1.3:> cd c:
```

Nå vil du få listet hele c - skuffa på skjermen. "c" står for "commands", og hver enkelt av filene du får listet kan brukes direkte fra Shell.

Som du ser har jeg tatt med stinavnet som vil komme frem med Shell. Når det gjelder CLI, vil det kun stå "1>".

Skriv inn:

```
Workbench1.3:c> list
```

Nå vil du få listet ut filene med mer informasjon. Du får listet ut navn, størrelse, dato filen sist ble lagret og slikt.

Skriv inn:

```
Workbench1.3:c> cd /
```

Nå vil du komme ett steg tilbake i filsystemet. Etter at du har trykket return, vil det nemlig stå:

```
Workbench1.3:>
```

Når du dir'er rota, vil hver enkelt skuffe være merket (dir) bak navnet. Hver av disse skuffene kan derfor listes ut med:

```
cd <skuffe>  
dir
```

eller:

```
dir <skuffe>
```

Prøv nå:

```
Workbench1.3:> dir opt a
```

Nå vil du få listet ut hele disketten, d.v.s. alle skuffene og tilhørende filer.

Prøv også:

```
Workbench1.3:>dir opt d
```

Skuffer lager du slikt:

```
makedir <skuffnavn>
```



Når det gjelder kopiering, skjer det slik:

copy <fra-fil> <til-skuff>

<fra-fil> må, med mindre du gir fullt sti - navn, være i nåværende skuffe.

<til-skuff> er skuffen det skal kopieres til.

copy kan også brukes slik:

copy <fra....> to <til-skuff>

Om <til-skuff> ikke eksisterer, vil denne bli opprettet.

Både copy og list kan brukes med såkalte "wild - cards" (jokere). Skal du for eks. kopiere *absolutt* alt i c-skuffen til et c - directory i ram, gjør du slik:

- 1) **makedir ram:c**
- 2) **cd c:**
- 3) **copy #? ram:c**
eller
- 3) **copy #? to ram:c**

Skal du kopiere alle filer som begynner med en bestemt bokstav, eller alle filer som begynner med f.eks. "Pre", gjør du slik:

copy D#? to <til-skuff>
eller
copy Pre#? to <til-skuff>

I eksemplet kopieres alle filer som begynner på "D" eller "d" og alle filer som begynner på "Pre".

N.B.: Jokere kan også brukes på "list".
(Mer om dette neste gang.)

Om du vil forandre navn på ei fil:

rename <gml.navn> <ny.navn>

rename kan også brukes på skuffer.

Skrive tekstfil på skjermen:

type <filnavn>

Vel, det får være nok for denne gangen. Neste gang skriver jeg mer utfyllende om disse kommandoene og om en del andre kommandoer som er litt mer avanserte (følg med, følg med...).

- red.

Div. disketter

3,5" disketter, ca. 100 stk. selges. Brukbare for Amiga (DS / DD).
tlf. arb. 52 299 - Raknes

*Her kan
DIN
annonse stå*

Om så mangt...

Det er ikke hver dag at man får se et nytt datablad i handelen. Når man i tillegg får et *lokalt* datablad, kan man ganske sikkert si at det går månedsvis, om ikke årevis mellom hver gang noe slikt hender.

Mye arbeid er lagt ned i denne blekka, og vi håper selvfølgelig på respons fra nåværende og kommende medlemmer (skjerp dokker...). De feite typene i kolonnen til venstre taler vel sitt tydelige språk: Hvorfor bruke masse penger på én annonse i lokalaviser når det går an å få mange flere annonser i HOBBITTEN for de samme pengene??? Hint, hint: Ti annonser i HOBBITTEN, er bedre enn én på taket!

Medlemmene regner vel fort ut at med denne løssalgspriisen tjener man på å kjøpe i kiosken på hjørnet. Den gang ei, sa Tordenskiold. Redaktøren og. For til sommeren kommer et VIRUS SPESIAL hefte fra HOBBITT- redaksjonen som vil bli gitt ut kun til medlemmer. Nemlig!

Redaktøren har foretatt en uliten omstrukturering av avisa. Nå opererer vi ikke med noen fast redaksjon lengre. Han forteller at han lenge har drømt om å bestige de forblåste topper, idet han legger ut om hvordan han nå er enerådende.

Mr. Guru er ikke lenger å finne på Workbench 2.0, men Atlantis PD - distribusjon melder at de har et lite snertent program å selge som fikser dette.

D i s k . i n f o

Norsk Amiga PD - Bibliotek (NAPD) tilbyr abonnenter av HOBBITTEN Public Domain disketter til kr. 15,- pr. stk. Public Domain betyr direkte oversatt "Folkets Doméne", og brukes innen data - verdenen om programvare *uten* copyright-beskyttelse. Fordelen ved dette er at programmene (diskettene) kan kopieres og distribueres videre uten noen problemer; d.v.s. man bryter ingen lov (!). Se forøvrig annonse.

Tester gjort av det engelske forbrukermagasinet *Which?* konkluderte med at Amiga er beste kjøp for dataspillere. Fire IBM -kompatible og fem non-kompatible ble testet av magasinet, men Amiga'en ble utvalgt fordi den er billig og på grunn av tilgangen på software. (Kilde: *Amiga Computing*)

Amiga Format melder at Amiga nr. 3.000.000 er solgt. Maskinen ble solgt i løpet av november 1991. Fra release'en av Amiga i september 1985, tok det tre og et halvt år å nå den magiske grensen på en million. Bare halvannet år senere var dette tallet doblet, og den siste millionen er solgt i løpet av ett år!

Kampen mot piratkopiering blir prioritert stadig høyere. Den britiske software-giganten OCEAN har eksperimentert med en elektronisk nøkkel, eller dongel, og uten denne dingsen tilsluttet din joystick -port, nekter programmet å kjøre. Hvis prosjektet blir en suksess, vil dongel'en bli inkludert i fremtidige OCEAN - produkter, spesielt toppproduktene. (Kilde: *Amiga Power*) (Mer info. senere. -red.)

Commodore har planer om å slippe en ny "top - end" Amiga i løpet av neste år, og Amiga Computing har innhentet en del opplysninger om den nye maskinen. Den vil få navnet Amiga 4000 og vil komme med en 68040-prosessor standard. Dette vil bety en hastighet opptil fem ganger hurtigere enn Amiga 3000, som er basert på 68030. Den vil få støtte for flere monitører, sies å skal ha et 24 - bit grafikkort standard med 16 - bits lyd. CD - ROM ser ikke ut til å bli inkludert.

Teknologien inkludert i super - Amiga'en vil antageligvis bety en prislapp på mellom fire og fem tusen pund, og målgruppen for salget vil være brukere av "high - end" app!ikasjoner som kringkasting, multimedia og presentasjoner.

Amiga 4000 kan lett brukes til DAK (DATastøttet Konstruksjon) eller DTP (DeskTop Publishing), hvor den vil slå industri - standarden Apple MacIntosh i hastighet!

Adventure - spalten

Denne gangen vil vi gi dere resten av løsningen til "Space Quest". I tillegg vil vi begynne med en løsning til "Indiana Jones & The Last Crusade", hvor vi vil prøve å få med noen kart.

Del 3: Kerona (2 av 2)

Når du kommer til byen, møter du en person som vil kjøpe flyvebilen. Avslå tilbudet hans, og vent til han kommer tilbake.

Han vil komme med et nytt tilbud som du må taimot. Gå til baren og kjøp tre drinker, og du vil oppdage hvor dukan finne Sariene. Mens du drikker, se på bandet, og romvesenet som spiller videospill. Nå skal du spille på automaten, og kan tape mye penger. Derfor bør du lagre spillet før du begynner, og hver gang du vinner en stor gevinst.

Begynn med å satse \$1, og gå over til \$2 etter du har vunnet \$50 eller \$60. Når du har samlet sammen sirka \$150 kan du begynne å satse \$3. Når du knekker banken skal du ha totalt \$250. Gå ut av baren og til venstre, da kommer du til en plass de selger brukte romskip. Når eieren kommer mot deg skal du gå oppover. Eieren vil følge etter deg og fortelle deg om dagens tyveri. Kjøp

romskipet som koster \$214. Gå til høyre to skjermer, og du vil komme til en butikk som heter "Droids R Us".

Gå in. Følg etter eieren opp trappen, og kjøp roboten som koster \$36 med avslag. Dra tilbake til skipet, gå inn og trykk på "load" - knappen. Fortell roboten hvor du vil dra (sektor - HH).

Del 4: The Sarien ship

Når du er kommet frem til fiendens skip, tar du på deg rakett - pakken og går ut. Plasser deg foran luftslusen, åpen den og gå inn. Når du er kommet inn, gå til den indre døren og vent til en liten robot kommer. Gå så raskt gjennom døren etter roboten.

Når du er kommet inn i skipet må du gjemme rakett - pakken. Du vil finne en boks, legg rakett - pakken i boksen og lukk den. Stå så til høyre for boksen og dytt den til veggen til venstre. Gå opp på boksen, åpne ventilasjonsristen, og kryp så inn. Når du er kommet inn i ventilasjonssystemet, kryp til den vertikale sjakten og så opp til den neste horisontale - seksjonen.

Gå til høyre og spark opp gitteret, og gå ut til høyre.

Før noen kommer inn, ta deg

et bad. Etter at du er ferdig, har du på deg en Sarien - uniform. Gå ut døren til høyre, og til heisen øverst på skjermen.

Når du er kommet ut av heisen, går du to skjermer mot venstre til en ny heis. Ta heisen til øverste etasje, gå mot høyre og du vil komme til et våpenlager. Vis roboten ID kortet, og mens han henter våpenet ditt skal du ta en av granatene på enden av disken. Når roboten kommer tilbake, gir han deg våpenet.

Forlat våpenlageret og gå til midten av balkongen over stjerne - generatoren. Slipp granaten og gå tilbake samme veien som du kom. (Hvis du vil ha et ekstra poeng, skal du gå og ta en til granat).

Når du går tilbake til heisen vil du komme til å snuble og miste hjelmen din, og Sariene vil prøve å skyte deg. Gå inn på et rom, og vær klar til å skyte noen "bad- guys" hvis du

Adventure - spalten

ser noen. I stedet for å gå tilbake opp heisen, til vaske - rommet, fortsetter du å gå til høyre, til stjerne - generatoren. Let på den døde vekten, og du vil finne en fjern - kontroll. Når du trykker på knappen, slår du av kraftfeltet som omgir generatoren.

På generatoren vil du finne et kontroll - panel. Her skal du skrive selv ødeleggelses - koden som var på kassetten du fant på romskipet Arcada. Skriv koden og trykk på "enter" - knappen. Gå ut av generator - rommet til venstre, gå opp heisen og gå over i heisen til høyre når den første heisen stopper.

Den siste heisen vil ta deg til romskip - havnen, hvor du skal gå inn i et romskip. Finn start - knappen og trykk den inn.

Hvis du har brukt denne løsningen pluss litt hodebry, vil du nå ha fullført Space Quest ned 202 eller 203 poeng. GRATULERER!

Nå som vi er ferdige med Space Quest vil vi ta for oss adventure spillet Operation Stealth.

Et stealth jagerfly er forsvunnet, og nå blir det din oppgave å finne det og sørge for at det kommer i rette hender igjen. Her har du en del gode tips hvis du står

fast.

Del 1: På flyplassen.

Gå til avis - automaten, i myntretursprekken vil du finne en penge. Stikk pengene i automaten, og du vil få en avis. Les avisen og gå til toalettet. Gå inn på en av doene, åpne kofferten, og se på passet. Ta notatene, trykk på kalkulatoren og stikk det ubrukte passet inn i spreken. Skriv så på passet den nasjonaliteten du vil ha (den som står i avisen).

Gå øst og vis vekten det nye passet, snakk med jenta i resepsjonen og du vil få en beskjed. Gå vest og vis vekten flybilletten. Gå så til ankomst terminalen for bagasje og ta den kofferten som det står navnet "Mr Martinez" på. Gå på toalettet igjen og åpne kofferten som det står "Martinez" på og ta alt ut av den.

Plugg kablet du vil finne i stikk - kontakten på veggen, og bruk barber - maskinen. Gå vest, sør og så vest igjen. Utenfor flyplassen skal du stille deg nært skiltet som det står taxi på, og vent på en. Når den er kommet, ta den til byen.

Del 2: I byen.

Gå opp, så vest og inn i

banken. Der må du gi bank - kassereren to bunker med penger. Gå så to skjermer øst, gi noen mynter til damen i blomster - butikken og ta en blomst (red carnation). Sett blomsten fast på jakken og gå til parken. Der skal du sitte og vente på en agent. Når agenten kommer vil han bli skutt, da skal du ta ett kort og en nøkkel som han gir deg.

Gå nå til banken og gi nøkkelen og kortet til bank - kassereren. Gå så ned trappen nederst til høyre og åpne safen med nøkkelen. Ta kofferten, boksen og konvolutten.

Du vil nå bli tatt til fange, men fortvil ikke. For neste gang vil vi gi dere resten av løsningen til Operation Stealth.

Så følg med i neste utgave av HOBBITTEN.

L.E.J. & T.A.

Operationoooooooooooo