



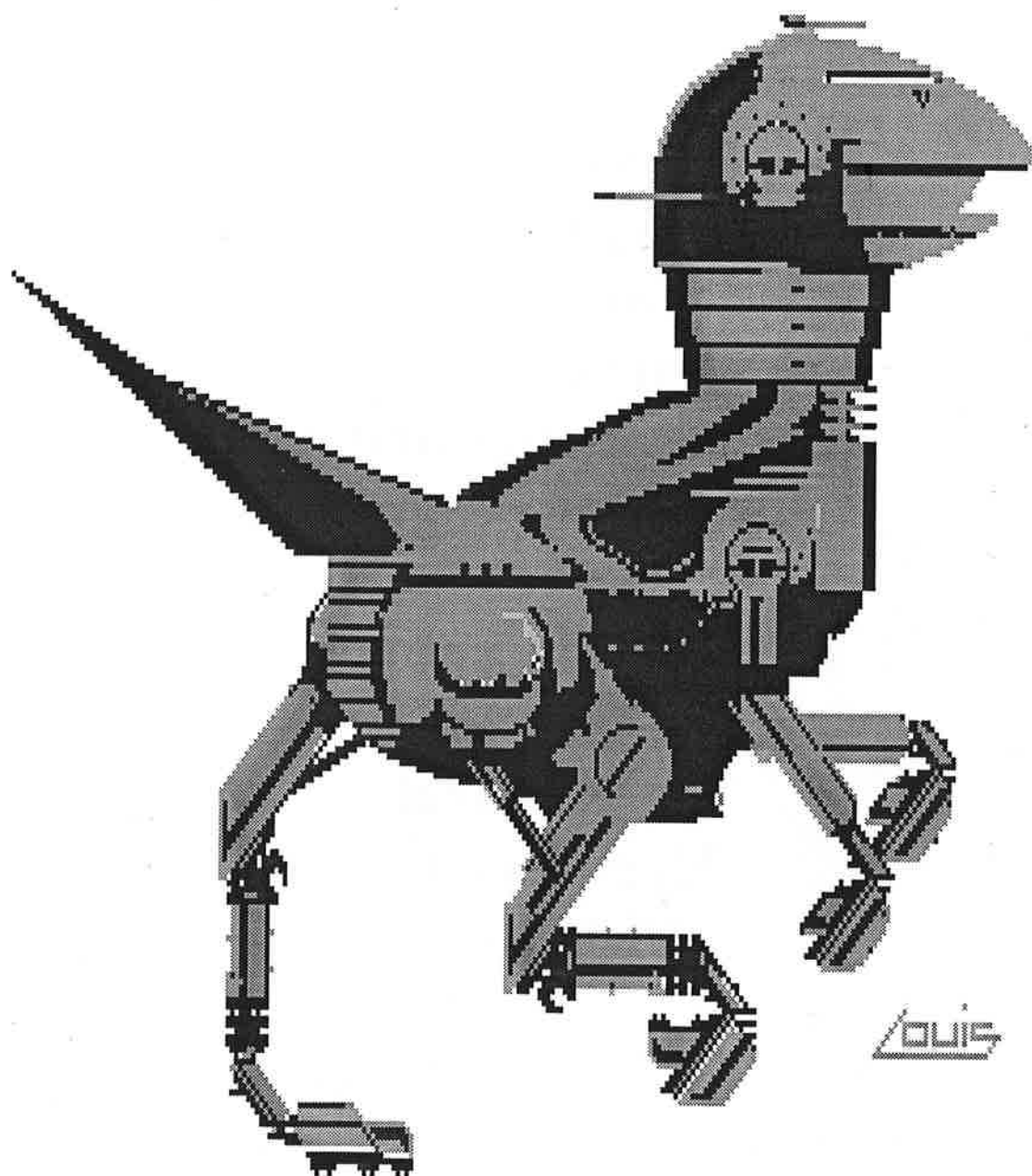
# HOBBITTEN



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

Nr. 1 - 1993

## Forum for Amiga - brukere



LOIS

Løssalg kr. 15,- inkl. moms

# Bedrifts Data

**PC'er**

**Excel**

**Skrivere**

**Windows**

**Skjermer**

**Musmatter**

**WordPerfect**

**Regnskapsprogrammer**

**Skreddersydde programmer**

**Profesjonell ekspertise**

**Komplette løsninger**

**Diskettbokser**

**Turbo Pascal**

**Harddisker**

**Disketter**

**Hos oss får du det meste!**

**Kontakt oss på telefon 75 15 22 99,  
eller besøk oss i Vika**

# HOBBITTEN's side

## ReadMeFirst

Velkommen som abonnent i HOBBITTEN! Du kan heretter smykke deg med tittelen abonnent uten at det koster deg mer enn én skarve hundrelapp i året (vel, etter flere år kanskje to skarve hundrelapper, he, he). Vel fra spøk til revolver, vi vil sikkert øke abonnementsprisen, *men da ikke uten at det kommer medlemmene tilgode, blant annet i form av konkurranser med fete premier, medlemsdiskett og så bortetter...*

For å få en liten oversikt over bladet: Denne siden, HOBBITTEN's side er redaktørens (og ingen andre får spalteplass her, he, he), Disk.info er siden for deg som er ute etter tekniske og andre nyheter på Amiga - fronten, Adventure - spalten vil handle om adventurespilling, CLI/Shell - kurset vil bli tatt opp igjen etter nr. 2 1992 (så få med dere nr. 1 og 2 1992, folkens...) og til slutt har vi spillsider som vil ta for seg gammelt og nytt av Amiga - spill. Sånne innslag som Mr. Hobbitt og annonser er nærmest for småstoff å regne.

I disse altomfattende datatider passer det bra å komme med en kommentar om pengeforbruket innen databransjen. Selv om hardware blir stadig billigere, så øker kløen i fingrene etter *den* harddisken, etter *den* RAM - utvidelsen, etter *den* sampleren, etter *det* modemmet, og så bortetter i all eve... Så pass deg så ikke det skjer deg det samme som meg: Jeg skar meg på Amiga'en her om dagen. Man skulle jo tro den hadde fått tenner og skulle tygge på meg i stedet for hundrelappene jeg er sluttet å føre den med... Så undersøk din Amiga, om ikke den har noen skarpe kanter...

Well, you never know, men saken er den at jeg bruker svært lite penger på datahobbyen min. Sett bort fra de få watt med strøm og en pakke disketter i ny og né er summen kr. 0.00,-! Slå den!!! Faktum er at denne blekka i sin helhet er laget på en 1 Mb Amiga 500 med monitor og én eksternt diskettstasjon! Amiga er en utrolig maskin, og HOBBITTEN er det bladet som håndfast beviser det best...

So long, fans. - Red.

## Bildet til høyre: Pengeslukende Amiga 500

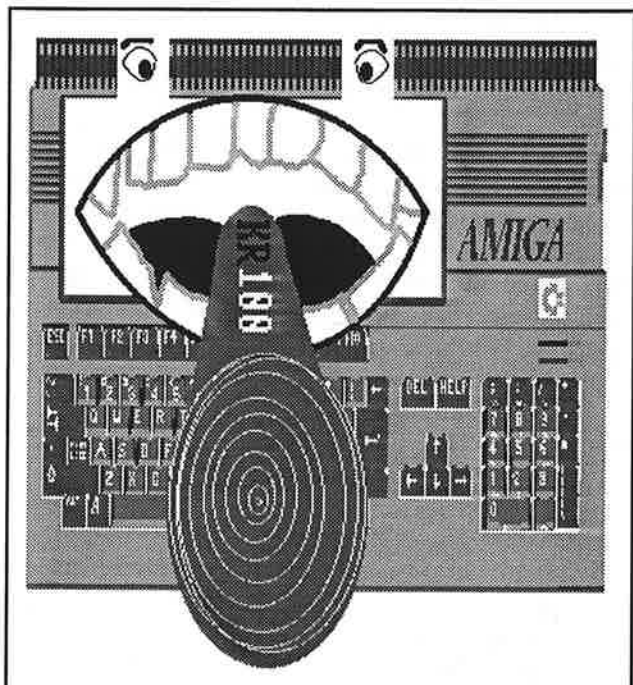
### Hvilken herlig dag, hvilken herlig avis...

Ja, en kan si mye positivt om denne blekka, men én ting vil bli repetert på denne sida til redaktørens postkasse er stappfull av brev til bladet: For innerst inn i svarte, huleste, heiteste, se nå til å få fingeren ut og skriv inn bokstavelig talt hva som helst (trusselbrev frabes...) i form av lesebrev, artikler, tips, HI - scores, små BASIC - program og så bortetter... Når det gjelder honorar, så henviser vi til annonse et annet sted i bladet. Vederlaget er i første omgang ment å skulle dekke dine portoutgifter, så hvis du vil tjene deg rik(ere) på dette, gakk så ut og verv din nabo, din venn, din far, mor, katt, hund eller kanskje en Amiga - eier, så får vi se om ikke det skulle komme en overraskelse i postkassen din. Uansett så er du rikere...

Når det gjelder annonser, så vil vi for medlemmer la én - spalters annonser trykkes gratis. Forutsetningen er at innholdet ikke er kommersielt utover vanlig privat kjøp og salg. Så send inn din annonse **nå!**

Håper du setter pris på vårt arbeid...

The one and only: - Red.



### Redaksjonen

tar seg nå pause, ihvert fall frem til jul. Vi imøteser brev fra leserne, både små BASIC - program, Hi - scores, spillanmeldelse, artikler, kommentarer og andre lesebrev. Vi håper at det før jul ligger en mengde post til oss fra leserne, ellers er det usikkert hvordan dette prosjektet vil ende. Dog vil det aldri gå ut over medlemmene om vi beslutter å skrinlegge HOBBITTEN, alle registrerte medlemmer (betalende) vil få tilbakebalt deler av kontingenten i forhold til mottatte utgaver. Det er ulovlig å kopiere deler av eller hele artikler eller andre deler av bladet uten skriftlig samtykke fra redaktøren. Kildeangivelse må alltid forekomme.

En takk til mine faste medarbeidere som har vært, og fortsatt er ildsjeler i et pionerprosjekt.

Redaksjonen avsluttet 5. november 1993. Ansvarlig redaktør: Tommy Strand

# CLI / Shell - kurs

Det er tid for leksjon 2 i vårt CLI/Shell - kurs. For foregående leksjoner se annonse annet sted i bladet for kjøp av HOBBITTEN nr. 2 1992. I denne utgaven tar vi for oss blant annet diskcopy, format og rename.

## Diskcopy

Diskcopy finner du foruten på Workbench - skjermen, der den heter Duplicate, også i Shell. Diskcopy brukes slik:

Workbench1.3:>**Diskcopy from df0: to df1:**

Eller, for de som har bare én diskettstasjon:

Workbench1.3:>**Diskcopy from df0: to df0:**

(Betrakt to eller flere linjer med uthevet tekst som én linje i Shell.)

Amiga'en vil først spørre etter Workbench. Husk for all del å ikke skrive dette med Workbench i, da operativsystemet lures til å tro at du vil kopiere din Workbench! Etter at begge diskettene er kommet i sin(e) respektiv(e) diskettstasjon(er) vil det komme fram en requester som ber deg bekrefte valget ditt. Svar Continue på dette, og disketten din kopieres. Smart, eller hur?

## Format

Format kalles for Initialize på Workbench - skjermen, og virker omtrent på samme måte. Med Format formaterer du disketten, det vil si "tømmer" den slik at den er klar for å lagre nye data på. Her er data brukt i ordets videste forstand, så som et bilde i DeLuxePaint, et program (spill, brukerprogram eller selvskrivet

program) eller en datafil som et annet program bruker (f. eks. Hi - Scores).

Format brukes slik:

Workbench1.3:>**Format drive <df0: eller df1:> name <navn>**

Her er <navn> navnet på disketten, omsluttet av anførselstegn. (Eks.: "Empty")

Amiga'en ber deg sette inn en diskett, trykke <RETURN>, og maskinen formaterer alle sporene, 80 i alt. Denne opptellingen skjer også ved bruk av Diskcopy.

## Rename

Rename finner du også både på Workbench - skjermen og i Shell.

Kommandoen virker slik:

Workbench1.3:> **Rename** lfroml <navn> |tollasl <navn>

From kan utelukkes, det samme kan to eller as. Navn er igjen navnet på disketten. (Eks.: Rename Workbench1.3: as Workbench:, eller: Rename df1:Workbench1.3 as "Redaktørens disk")

Rename kan også brukes til å forandre navn på skuffer, d.v.s. directories. I tillegg kan rename brukes til å flytte filer, ja, endog hele skuffer. Eks.: Rename df1:c/dir as df1:dir.

Dir blir da flyttet fra c - skuffen til rota i disketten.

## Initialize, Rename og Duplicate

Initialize, Rename og Format på Workbench brukes nesten utelukket av musen. Med Initialize high - light'er du disketten du skal formatere ved å trykke på venstre musknapp når muspila er over disketten og velger Initialize fra Disk - menyen i menybaren på Workbench, siden er det bare rett fram. Med Rename gjør du likeså, men velger denne gangen Rename fra Workbench - menyen. Da kommer navnet fram midt på skjermen, og det er bare å bruke tastatur, backspace, delete og piltastene

for å forandre navnet, for til slutt å trykke <RETURN>.

Med Diskcopy er det noget anderledes. Man tar tak i disketten man vil kopiere og slipper den på disketten man vil kopiere den til. Dette gjøres ved å bevege musmarkøren (muspila) til disketten du vil kopiere, holde venstre musknapp nede, og mens du holder venstre musknapp nede, flytte både diskett og musmarkør til disketten du vil kopiere, for til slutt å slippe venstre musknapp og dermed disketten over en annen diskett (den du vil kopiere til).

Dette ble nok for mye for enkelte, men enklere kan det faktisk ikke sies. Nå over til noe ganske annet.

## Install

Har du vært plaget av såkalte bootblock virus? Her er et enkelt botemiddel: Skriv en ordinær AmigaDos bootblock over den infiserte, kaldstart maskinen og du er fri for virus.

Ny bootblock (heretter norsk: bootblokk) skrives ved å fjerne skrivebeskyttelsen, starte Shell og skrive:

Workbench1.3:>**Install <drive>**

Her er <drive> navnet på diskettstasjonen du vil installere. Eks.: Install df0:

## Info

Info brukes hvis du vil vite hvor mye lagringsplass du har igjen på disketten din, pluss en del annen informasjon.

Info brukes slik:

Workbench1.3:>**Info |<drive>|**

<drive> er ikke påkrevet.



## Filhierarkiet

I forrige utgave av CLI/Shell - kurset var vi så vidt inne på hvordan filsystemet på Amiga, og forsåvidt også på PC og de fleste andre maskiner, er oppbygd. I mellomtiden har jeg kommet på en bra metafor for filsystemet.

Tenk deg en kommode. Den er oppbygd av skuffer og en plate over skuffene, en benk. Denne benken er rota i filsystemet, toppnivået, det du ser når du åpner disketten eller skriver cd df0:, dir.

Skuffene i kommoden er skuffer, eller directories. Tenk de så at hver av disse skuffene igjen er en kommode, som kan ha en benk i tillegg til andre skuffer.

Der har du filsystemet i et nøtteskall, og denne metaforen ble genforklart av min lærer ved IT - studiet.

## Ed

Mange har sikkert sett i en skuff som heter s, og lurt forferdelig på hva for en fil det er som heter startup-sequence. Her kommer en grum kommando som viser deg hvordan du kan editere denne filen og andre tekstfiler.

Ed brukes slik:

Workbench1.3:>ed <filnavn>

Filnavnet her er navnet på filen som skal bearbeides. I tilfellet startup-sequence vil kommandoen se slik ut:

ed df0:s/startup-sequence  
eller

ed

Workbench1.3:s/startup-sequence

Prøv så å gå ned til en passende linje og trykk <RETURN> slik at du får en tom linje. Skriv så på den tomme linjen:

echo "Dette er min diskett"

eller hva som helst annet i stedet for denne teksten. Boot så opp med denne disketten, og meldingen vil komme på skjermen under oppstarten. Husk for all del først på å ta en kopi av din Workbench, ikke lek deg med den eneste kopien du har. Flere eksempler på bruken av ed - kommandoen vil komme i neste utgave. Ja, med det samme jeg kommer på det: Trykk ESC - X for å lagre, ESC - Q for avslutning.

## Run

For å kjøre programmer fra Shell brukes kommandoen Run.

Kommandoen brukes slik:

Workbench1.3:>Run <filnavn>

Om du bare har et CLI - vindu, vil det komme fram i linja under:

|CLI 2|

og programmet vil lastes inn. Har du flere CLI - vinduer, vil det komme et tallmed prosessnummer som ikke er brukt før.

Eks.: Run df0:Utilities/Clock

Om programmet kommer på egen skjerm, eller bare på Workbench - skjermen, er det programmet som bestemmer selv, ikke brukeren.

## NewCLI/NewShell

NewCLI og NewShell brukes for å opprette nytt CLI - vindu eller nytt Shell - vindu. Brukes som de er.

EndCLI/EndShell avslutter.

Forskjellen på CLI og Shell er i hovedsak følgende: Shell husker kommandoene (bruk piltastene og se) og har stinavn (Workbench1.3:>), CLI har ingen av delene.

Tommy Strand



### Div. disketter

3,5" disketter, ca. 100  
stk. selges. Brukbare for  
Amiga (DS / DD). Kun  
Kr. 3,- pr stk  
tlf. arb. 087 52 299 - Raknes

*Her kan  
DIN  
annonse stå*

**Ryker** har lenge svirret i redaksjonen om at HOBBITTEN vil omsider få et skikkelig dataanlegg, nemlig en Amiga 1200 med 6 MB RAM. Jeg kan ikke forstå hvordan jeg skal overleve alle forandringene som da vil skje med denne avisa. Jeg tror jeg går over til PC. Visste du forresten at Apple er fullt av Mac? (Må leses på nordnorsk!.) **Visste du** forresten at AmigaForum nå vil komme ut hver måned? Den godeste Skogvoll, redaktør i bladet, vil nå at abonnentene reklamerer for bladets annonser ved at de refererer til AmigaForum ved kjøp for å øke annonsemassen. Jeg oppfordrer herved alle lesere av dette bladet til istedet å oppgi HOBBITTEN som referanse. Jeg tror ikke redaktøren vill ha noe imot flere (noen) annonsører...

**Øyvind Skogvoll**, fortsatt redaktør av AmigaForum, håper at ikke "den økede utgivelses - frekvensen" gjør at han aldri kommer seg ut av kontoret. Mitt forslag: Flytt inn på kontoret, så er det problemet løst...

**Trykkfeilsdjevelen**, eller er det den vimsete redaktør av dette forum, har skrevet feil kode for Railroad Tycoon i nr.1 1992. Den rette koden skal være shift - 4 (\$), etter å ha trykt F1 (det største kartet). Mr. Hobbitt fikser alt...

**CCN** (Commodore Computers Norge) melder i sin siste pressemelding at enkelte virusser kan legge seg selv inn i batteriklokka i Amiga 500, Kickstart 1.2 og 1.3. Denne bug'en er fikset i Amiga 1200, men strømmen fra batteri - klokka gjør at viruset "holder seg i live" i opptil 12 timer etter at Amiga'en er slått av. Problemet kan lett løses ved å holde en gjenstand av glass inntil undersiden av maskinen, da viruset blir uskadeliggjort i løpet av 5 sekunder. Mr. Hobbitt vet alltid råd...

Enkelte av utsagnene ovenfor er tatt fra AmigaForum nr. 4 1993, © Copyright AmigaForum AS, 8013 BODØ.

# Action Level

## FA / 18 Interceptor

Er dette fremdeles et av de beste flysimulatorene? I alle fall får du en sabla herlig følelse av scrolling, looping og jakting på MIG'er, alt mens landskapet på østkysten av U.S.A. farer forbi med en svimlende fart (?). Innebygd i Interceptor finnes diverse oppdrag du må utføre, så som f.eks. å hente inn et stjålet fly eskortert av to MIG'er (russiske fly). Du tar utgangspunkt i enten en rullebane på land, eller i et hangarskip ute på havet, og etter endt oppdrag må du tilbake igjen. Det er lettere sagt enn gjort å lande på hangarskipet: Du må komme inn i riktig høyde, med riktig fart, og selvfølgelig må man huske på å ha landingskroken ute (!). Det

finnes fire ulike oppdrag i spillet. Det er anbefalt å kjøre logg, siden det ikke er mulig å gjøre oppdragene om igjen uten loggen. Grafikken er høvelig god og spillet nær virkeligheten. Man har mulighet til å se flyet utenfra, samt å gi forskjellige "views" fra cockpiten. Det eneste man kan ha å utsette på spillet, er litt lav hastighet på en vanlig 68000- prosessor, og at man burde ha mulighet til flere oppdrag enn fire i spillet Alt i alt: En bra flysimulator.

### GLVV - skala

Grafikk:	8
Lyd:	5 (1 Mb: 8)
Variasjon:	6
Vanskelighet:	7
Sum:	26 (1 Mb: 29)

Tommy Strand

### Spillsidene

vil heretter bli plassert midt i bladet. De vil bli skrevet etter initiativ av medlemmer og redaktøren selv, så medlemmer som ønsker det, bør sende inn anmeldelser selv. Enkle spill, som passer for barn 0 - ca. 12 år, er merket med "B". GLVV - skalaen er for barnspill litt mildere enn for andre spill.

### Retningslinjer

for spillsidene er følgende: Ca. en halv side *maskinskrevet* tekst med GLVV - skala. Redaksjonen retter teksten for skrivefeil o.l., og vi forbeholder oss også retten til å forkorte innlegg. Redaktøren ser fram til en full postkasse!

### Sword of Sodan

Spillet er et ganske vanlig arcade spill, med ganske uvanlige oppgaver. Det hele går ut på å kjempe seg fra byporten gjennom 6 brett og inn i ZORA's slott. Når du endelig har klart å kjempe deg dit, begynner den endelige oppgaven, nemlig å kjempe deg forbi de mange farene inne i slottet helt til du kommer fram til ZORA's værelse. Vel berget gjennom et titalls kamper står du nå ansikt til ansikt med ZORA. Nå er det å vinne eller forsvinne. For i det hele tatt å ha noen sjanse mot han, må du ha spart på alle de magiske skjoldene du måtte ha fått underveis, ca. 4 stk. For å få de må du bruke noe av alt annet du måtte få på turen.

Hovedpersonen i spillet er valgfri, og valget står mellom en helt og en heltinne. Begge er bevæpnet med sverd og skjold, men de er helt forskjellige. Mannen er sterk og utholden, men ikke særlig rask, kvinnen derimot er rask og smidig, men mangler styrke. Min anbefaling er at du bruker mannen når du spiller p.g.a. styrken.

Spillet i seg selv er meget bra. Minuset er at oppgaven er den samme hver gang og at alt dukker opp på samme plass. Til tross for dette er dette et spill du ikke blir lei av, p.g.a. vanskelighetsgraden. Plusset for dette spillet er den meget gode lyden og grafikken. Et annet pluss er at det finnes feller og prøver i spillet, der noen er svært vanskelige å knekke. Dette gir spillet en variasjon det ellers mangler. Skaff deg S.o.S, du vil ikke angre.

### GLVV - skala

Grafikk:	8
Lyd:	8
Variasjon:	7
Vanskelighet:	7 Sum: 30 av 40

Chris Alexander Nilsen



# Action Level

## BATMAN - the movie

Som de fleste kjenner til, foregår det hele i byen Gotham. Du er Batman og skal forsøke å tilintetgjøre Gus Grimsom's kriminelle imperium. Det er spesielt én mann du må klare å bli kvitt. Det er Jack Napier, som eter en ulykke ble den perfekte kriminelle - Jokeren! Spillet, som heter Batman the Movie, er selvfølgelig inspirert av filmen. Det er i alt fem forskjellige brett, og du starter i Axis Chemical Plant. Her er målet å nå fram til slutten av brettet, der du kan redde Vicky Vale, og møte Jack Napier. På veien møter du mange slags kriminelle som du må bli kvitt. Du kan bruke din 'batarang' til å skyte dem. Du har også et 'bat rope' (som i Bionic Commando), som du kan bruke til å nå platået over deg.

Brett to foregår i gatene i Gotham City. Etter at du har reddet Vicky Vale, må dere rømme fra Gotham City i din 'batmobile'. Brett tre: 'the Bat Cave'. Jokeren har klart å lage et dødelig stoff, kalt 'Smilex'. Dette stoffet er blandet i vanlige forbrukervarer, og ved hjelp av en datamaskin skal du finne de tre stoffene. På brett fire er vi tilbake i Gotham City, der Jokeren har satt opp ballonger med Smilex - gass. FLY med din 'batwing' og kutt repene ballongene er festet med. Det femte og siste brettet foregår i Gotham City's katedral. Du må nå til toppen, og der skal du møte Jokeren for siste gang. Spennende, ikke sant?

### Poeng til spillet:

GLVV - skala:	
Grafikk:	6
Lyd:	6
Vanskelighet:	8
Variasjon:	5
Sum:	25 av 40

## Shadow of the Beast

Du starter i en skog, med bare din reaksjon, hurtighet og kraft som forsvar. Ved å ta joysticken fram får du 'vår mann' til å hoppe. Ved å trykke samtidig som du hopper, vil han ta et kjekt spark oppe i luften. Du kan også slå, dukke og selvfølgelig springe. Flere funksjoner enn det er det ikke, men det er evig nok. Det første er oppe på landjorda. Dette er kanskje det mest imponerende brettet. Det er skapt en fantastisk dybde og hastighetseffekt. Skyene, trærne, fjellene og bakken scroller i forskjellig hastighet. Det er i alt 13 forskjellige scrollhastigheter på det første brettet.

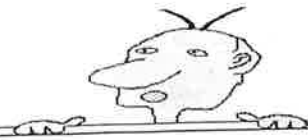
Det andre brettet foregår under jorden, det tredje i en borg, og det fjerde oppe i verdensrommet. Underveis på ditt oppdrag finner du forskjellige objekter som kan vise seg nyttige. Du finner nøkler, ekstra slagkraft, energi og våpen. Energiporsjonene er omhyggelig plassert. Du vil alltid ha sjansen til å komme langt, men det krever trening. Slike spill som Shadow of the Beast har ofte en tendens til å bli frustrerende vanskelige. Dette er imidlertid ikke tilfellet med Beast. Du får virkelig følelsen av at treningen gjør utslag, og teknikk og hurtighet premieres. Hvis du har gått gjennom et vanskelig område med mange ekle kryp, vil man alltid finne ekstra energi på slutten, slik at man har en god sjanse til å overleve videre. Det er dermed ikke sagt at man klarer spillet ved første forsøk. Tror man det, tar man grundig feil. Her er det ingenting gitt ved døren, og bare ved prøving og feiling vil man være i stand til å klare brasene man støter på. Noen av uhyrene man støter på, kan man ikke drepe ved å slå på dem. Du må prøve å finne et våpen av noe slag, før du går mot

dem. Størrelsen på dem er i høyeste grad imponerende.. Mange av dem er like store som halve skjermen! Skulle man ved et punkt finne spillet kjedelig, noe jeg tviler på, kan man beundre grafikken og musikken. Grafikken er noe av det mest imponerende jeg har sett, og det holder minst like høy standard som Psygnosis er kjent for å holde. De 135 forskjellige uhyrene, og de fire helt forskjellige brettene er meget dyktig og nøyaktig utført. Grafikken på Beast er noe jeg i alle fall ikke går lei av. Noe annet ved Beast jeg heller ikke går lei av, er musikken. Den er laget av en av Amiga'ens absolutt fremste musikere, David Whittaker. Han har laget ikke mindre enn seks forskjellige melodier, hver av meget høy kvalitet. Den generelle utførelsen av Beast er så finpusset og perfekt at det er en drøm. Shadow of the Beast er uten tvil et av Psygnosis' beste spill.

### Poeng til spillet:

GLVV - skala:	
Grafikk:	10
Lyd:	10
Vanskelighet:	9
Variasjon:	9
Sum:	38 av 40

**Her kan  
DIN  
annonse  
stå**



# Action Level

## Project X

**Noen fjols har laget århundrets dumhet. Nå skal du rydde opp etter dem...**

Vitenskapsmennene har gått og hygget seg i laboratoriene. Ett av resultatene er blitt en uhyggelig mengde mutanter. Disse mutantene har man sloppet på planeten Ryxx, hvor det ikke bare har overlevd, men også formert seg. Det er utrolig oppidet av hat. Føderasjonene frykter et massivt angrep fra mutantene på Ryxx. Hvem tror du skal redde hele situasjonen? - Riktig gjettet... DEG. Det skulle være lett. Bare fly til Ryxx og blås hele møkka til atomer. Du blir klokere.

Project X krever i høyeste grad hurtighet på joystick'en. Du får lov til å velge mellom tre forskjellige romfartøyer, alle forskjellige i manøvreringsdyktighet, hastighet, motstandskraft og bevæpning. Så er det bare å komme seg ut derfra. Jeg må tilstå at jeg er passe imponert av grafikken og den utrolige flotte scrollingen, dette er bestemt ikke hverdagskost i shoot'em spill. Skjermbildet er i PAL overscan lowres, heller ikke hverdagskost. Spillet fyller fire disketter (mye for et regulært skytespill), er også proppet med supre lydeffekter av meget høy kvalitet. De er samlet med profesjonelt utstyr (DAT e.t.c.) og ligger milevis over hva man normalt hører. Har du den nye Agnus - chip'en installert, får du eksra effekter med på kjøpet. Musikken begrenser seg ikke til en kort intromusikk, og litt techno, niks, atskillig med melodier, inklusive en som vil gjøre seg på festen lørdags kveld, er lagt inn.

Spillet er fengende, og på det nærmeste direkte vanedannende. Personlig er jeg ikke særlig vill etter denne typen spill, men dette spillet er et unntak fra regelen

Det er simpelthen så mye som skjer hele tiden. Project X er desidert

langtidsholdbart og en god investering, hvis du liker shoot'em up spill, eller trenger litt heftig action.

### Poeng til spillet:

GLVV - skala:	
Grafikk:	9
Lyd:	8
Vanskelighet:	8
Variasjon:	7
Sum:	32 av 40

### Striker

**Striker er et ganske nytt fotballspill til Amiga, men holder det hva det lover?**

Introbildet var tålelig bra, musikken var også av bra standard, muligens litt masete, men ellers ingenting å klage på. Så var vi på vei. Menyen var for kjedelig, fire4 muligheter og to av disse var helt unødvendige. Mulighetene vi hadde var å spille en vennskapskamp, spille turnering, se hvilken 'seeding' de forskjellige lagene har, og man kan få se en demo av spillet. Som tidligere sagt, er to av disse så godt som uten mening. Vi satte i gang en vennskapskamp, og her åpenbarte det seg noe som Dino Dini (Kick Off - programmereren) burde ha tenkt på i sitt spill, - mange lag.

Her hadde vi alt fra Trinidad, Tobago til Tyskland. Vi valgt et par vilkårlige lag, og gikk inn på en options - meny. Her fikk vi muligheten til å styre stort sett alt. Vindstyrke, vindretning, ballkontroll, banetype, replays og masse annet. Man kunne også velge formasjoner å starte med.

Endelig kunne vi spille, og her var det overraskelsen kom: Spillet foregikk i 3D. Ikke bare det, men det gikk fort i tillegg. Faktisk så var dette spillet utrolig morsomt å spille. Det eneste vi har å klage på, er at det til tider kan være litt vanskelig å score, og datamaskinen er nok en litt for tøff

motstander i begynnelsen. Men når man først klarte å score, så kom det nok en mulighet som jeg ikke har sett i noe annet spill før. Man kan som Norge's eget fotballgeni, Egil 'Drillo' Olsen, se alt på video. Mulighetene hopper seg opp, spoling fremover og bakover, både fort og sakte, og når man har slått en perle rett i krysset kan man sette den på pause for å nyte synet idet ballen suser forbi keeperen. I tillegg er det en liten detalj vi har savnet på stort sett alle andre fotballsimulatorer, når kampen er slutt kommer det en oversikt over alt det som har skjedd i kampen. Hvor mange gule og røde kort hvert lag fikk, hvem som hadde ballen mest, hvor mange skudd som ble skutt på mål, og en hel del andre uviktige, men allikevel litt artige opplysninger.

Alt i alt så er dette en fotballsimulator vi vil anbefale på det varmeste her i spilleredaksjonen. Det kunne sikkert vært litt mer forseggjort, med litt flere muligheter med cup'er og lagoversikter, men det er bare småpirk, så vi har helt klart en utfordrer til Kick Off 3, når den har tenkt å dukke opp.

### Poeng til spillet:

GLVV - skala:	
Grafikk:	8
Lyd:	6
Vanskelighet:	6
Variasjon:	5
Sum:	25 av 40

**Spillene Striker, Project X, Batman the Movie og Shadow of the Beast er hentet fra EXEC og AmigaForum.  
© Copyright Atlantis 1989,1992**



# Action Level

## Marble Madness

Dette er ett av de eldste spillene til Amiga, og det hadde stor popularitet i sine yngre dager.

I Marble Madness skal du bruke musa som trackball, og styre en kule gjennom en masse hidringer frem til ett mål, klarer du dette går du videre til neste brett. Grafikken er upåklagelig, men på min 68000 Amiga 500 gikk det uholbart tregt.

De store problemene med spillet ligger i kontrollen av kula. Miusa nhar en lei tendens til å glippe på underlaget, og de er litt vanskelig å venne seg til rttningene som går på skrå innover i skjermen. Heldig vis er det muligheter i programmet for å velge joystick eller trackball, og jeg skulle gjerne ha prøvd den siste muligheten.

Spillet er i 3D, og det finnes en retkke muligheter til å dumme seg ut, kula kan enten falle utfor kanten knuses, spises opp av en 'kule orm', etses opp i syre eller rett og slett slippe opp for tid.

Det finnes også mulighet for å spille med to spillere samtidig, og da blir kula som blir etter flyttet på skjermen, men denne spilleren mister tid. I tillegg får vinneren av hvert brett fem sekunder ekstra.

Om Marble Madness hadde vært raskere å oppdatere skjermen ville dette fremdeles ha vært ett meget bra spill.

## **B**

### Poeng til spillet:

GLVV - skala:

Grafikk:	7
Lyd:	9
Vanskelighet:	6
Variasjon:	3
Sum:	25 av 40

## Great Gianna Sisters

Dette er Amiga - versjonen av Super Mario Bros. Da det ble sluppet, fikk det copyright - problemer, og spillet ble etter en kort salgsperiode forbudt solgt fordi det var alffor likt Mario Bros.

GGs (Great Gianna Sisters) er et brettspill der hvert fjerde brett er en hard prøve. Spillet går ut på å drepe alle udyr som igjen prøver å drepe deg, alt mens du samler stjerner (99 stjerner = ett nytt liv) og prøver å komme deg i mål før tida er ute.

Figuren du styrer kan ha forskjellige egenskaper, alt etter hvor mange objekter du har 'skallet ned'. Gianna har nemlig en meget kraftig hdebygning, og hun kan skalle tvert gjennom mur. Det første objektet må du ha for å oppnå dette 'superhodet', og det er en rund virvel som kommer ut av en murstein når du skaller den ned.

Dette høres kanskje litt rått ut for barn, men jeg kan forsikre dere foreldre om at barna dere helt sikkert har mye mer bloddryppende spill allerede, det er i hvert fall ikke noe blod i GGS.

Enkelte steder kan du finne usynlige mursteiner, og hvis du skaller disse ned, hopper du mange brett framover. Alt i alt et bra barnespill.

## **B**

### Poeng til spillet:

GLVV - skala:

Grafikk:	7
Lyd:	9
Vanskelighet:	7
Variasjon:	3
Sum:	26 av 40

## Afterburner

Afterburner er Amiga - versjonen av SEGA - klassikeren som sikkert du også har prøvd en gang i tiden. Dette spillet har etterhvert også blitt en Amiga - klassiker

Afterburner er et shoot'em up spill med fly, der du skal meie ned alt som kommer i veien for deg. Flyet styres med musa, og du har en copilot som til stadighet, til tider nokså irriterende, meddeler deg om hvor motstanderflyene kommer.

- Enemy at thrre o'clock, durer stadig i ørene dine, og flyduren får deg etterhvert til å sitte og skjelve i stolen samtidig som skjermen blafrer og fylles med fiendtlige fly. Du får bakoversveis og en liten anelse av noia når du har spilt en hel ettermiddag, noe det er svært usannsynlig at du orker

Om du klarer å komme til fornuft mens spillet pågår, vil du sannsynligvis stupe etter transformatoren og kutte strømmen før du får totalt sammenbrudd. Det har vi i redaksjonen personlig fått erfare.

### Ukens slakt:

GLVV - skala:

Grafikk:	3
Lyd:	1
Vanskelighet:	3
Variasjon:	0
Sum:	7 av 40

### **Anmeldere:**

**Tommy Strand  
&  
Lars Erik Johnsen**

# Adventure - spalten

---

Nå er Hobbitten tilbake, og med den kommer selvsagt Adventure-spalten. I dette nummeret vil vi fortsette der vi slapp, med Operation Stealth. I forrige nummer skrev vi Indiana Jones og beklager det sterkt.

Nå som dette er en hjelpe - spalte for adventure - spill tar vi gjerne imot spørsmål andgående adventures, som du vil ha svar på, og vi skal prøve å besvare de så godt vi kan. Bare husk å merk konvolutten "Adventure".

(Adressen finner du et annet sted i bladet.

## Del 3: I grotten.

Etter at agentene er dratt og utgangen sprengt, ser hele situasjonen en smule vanskelig ut.

Det første du skal gjøre er å finne en metallbit som ligger på bakken, den skal du bruke til kutte av tauene dine.

Da det er gjort skal du se nærmere på metallbiten, for den er nemlig enden på en hakke. Den skal du bruke på tre ganger på veggen, og det vil bli et nok stort hull til at du kan komme deg ut.

Da du er kommet ut, vil du befinne deg i det våte element. Den eneste måten å komme seg videre på, er å dykke under vannet og svømme gjennom grotten.

Husk å puste i hver eneste luftlomme.

Gå så opp trappen og to skjermer til venstre, du vil nå befinne deg utenfor hotellet, da må du gå ned trappen som fører til stranden og snakk med mannen der. Du må gi han noen vekslepenger og vil få en håndlenke (bracelet).

Da går du til hotellet. Når du har kommet deg inn i hotellet, går du

gjennom døren til venstre og deretter opp trappen. Gå så til døren lengst til høyre.

Et lite tips vil være å lagre spillet her.

Du vil bli tatt til fange og tatt med på en opplevelsrik båttur, alt du trenger å gjøre her er å aktivere (operate) håndlenken mens du ligger på dekk. Du vil så komme deg løs og redder kvinnen du er sammen med (operate girl).

Lagre spillet her.

## Del 4: Palasset.

Her vil du møte en virkelig utfordring. Du skal komme deg gjennom fire labyrinter, som gjennomføres ved å hente en nøkkel og gå ut ved bruk av trappen i hver av de fire labyrintene.

Å lagre spillet mellom hver labyrint, samt inne i labyrintene, er slett ikke dumt.

Eetter litt stressing og svetting vil du komme gjennom labyrintene og du vil befinne deg i en gang.

Gå inn døren, og du vil straks få øye på en statue, dra i statuens arm, og det vil komme tilsyne en safe. Sett boksen som lå i bankboksen på safen, aktiver boksen, og bruk pilene til å velge ett tall, det vil komme et rødt lys til synet når du velger ett riktig siffer. Når du har valgt alle fire tallene tar du av boksen og åpner låsen på safen.

Hvis du har funnet riktig kode, åpnes døren på safen og det vil ligge en konvolutt der til deg. Har du funnet feil kode har du bare ett alternativ, nemlig å prøve på nytt.

Det neste du skal prøve er vannscootere, og mitt råd her er å styre unna steinene og prøve å slå motstanderen din.

## Del 5: Finn inngangen.

Når du omsider er i det våte element igjen, svømmer du helt ned til bunnen av sjøen. Der skal du undersøke sjøgresset helt til du får to beskjeder, da det er gjort svømmer du så langt til høyre som det går an, og så trykker du på knappen på palmetreet som står der. Da det er gjort vil en åpning komme til syne, den må du beta deg inn i.

Du vil nå befinne deg i en fengselcelle, men den kommer du deg ut av gjennom gitteret på ventilasjonssjakta.

Etter dette vil du bli plassert i et bur. Det du gjør her er å åpne låsen med penna, så bruker du klokka på først venstreveggen og så høyre - veggen.

Da entrer du deg langs tauet mot venstre, fjerner rista og kryper inn.

Her er det en liten labyrint som ikke burde skape for mye vanskligheter.

Da du er kommet ut av ventilasjonssjakten, vil du befinne deg på et badrom, der må du bevege deg sakte ut av synet, slå så ned vakta ved hjelp av "operate" kommandoen. Du skal nå ta klærne hans, støvlene og skolissene. bruk lissene, og lommetørklet som ligger der, til å knyte rundt vakta, slik at han ikke kommer seg løs.

Ta glasset og gå ut av rommet, så går du nedover til du kommer til et lagerrom. Undersøk til du har funnet stemplet og skolisser, Bruk skolissene på John, gå ned og så til høyre gjennom en til dør. Let gjennom klesplaggene og ta instruks - sjonene. Fyll så glasset i fontenen, bruk "operate" på søppel og ta livbåten. Gå nå til venstre og så oppover to skjermer, så til venstre og inn døra.

Bruk glasset på soldaten. Ta

# Adventure - spalten

---

stemplet og gå nedover, aktiviser sigarettesken. Aktiviser så den øverste sigaretten, og bruk så papiret på glasset.

Gå til høyre og så nedover gjennom døren. Bruk stemplet på stempelputen, så på instruksjonene.

Gå nå til venstre og så oppover, bruk så finger - avtrykket på ID testen. Gå til høyre og putt instruksjonene i postboksen. Gå oppover og plugg ledningen til barber - maskinen i kontakten, aktiver barbermaskinen og putt den i søppeldunken. Så går du ut til høyre.

## Del 6: Oppgjøret.

Etter en komplisert etter - forskning kommer du omsider til fiendens hjerte, der må du sprengne data - maskinen ved å bruke den nederste sigaretten på den, datamaskinen vil nå eksplodere. Da det er skjedd, må du slå ut Otto, og det gjør du ved å bruke "operate" kommandoen på Otto.

Etter kampen må du bruke cd'en på cd spilleren.

Gå så ut gjennom døren øverst til venstre.

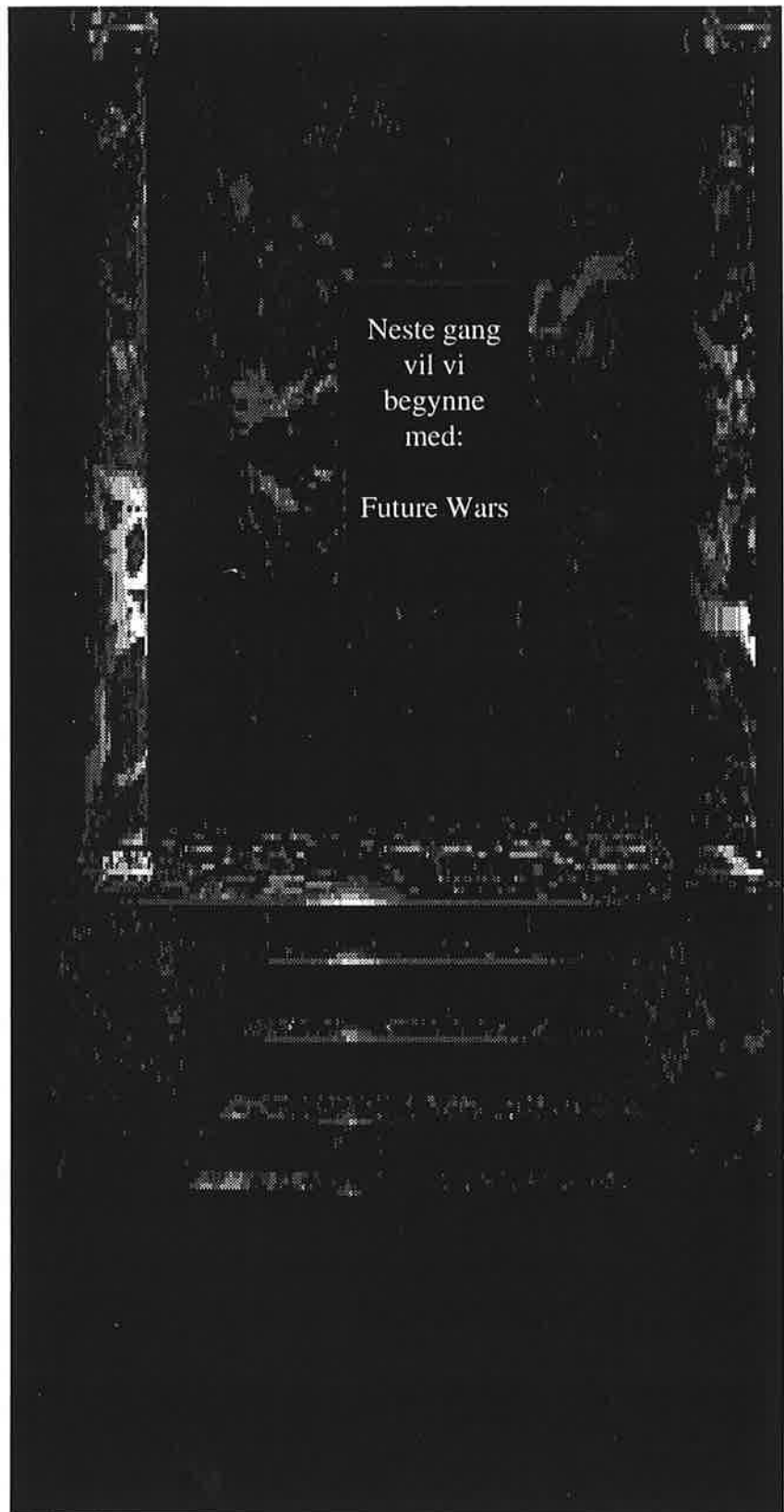
På helikopteret bruker du simpelten strekket (elastic) på bomben, (ved hjelp av "operate"), så aktiviserer du livbåten.

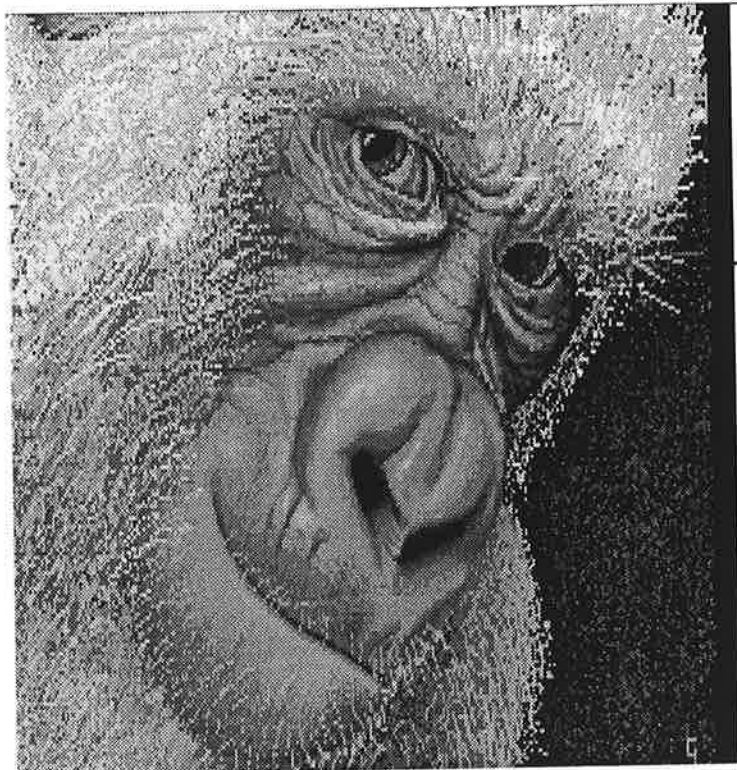
**Slik som jeg nå ser det har vi spillt gjennom Operation Stealth, gratulerer.**

Lars Erik Johnsen



Om vi begynner på King's Quest neste gang, er også opp til dere. Vil dere ha noe annet, send forslag.





*Ikke bli som han her:  
Abonner på  
HOBBITTEN ©®*

*Kun kr. 100,- pr år.*

*Form din egen avis  
Fire (minimum) utgaver pr. år  
Rykende ferske nyheter fra InterNet  
Muligheter for fellesimport*

*Mange spalter:*

*BASIC - spalte*

*CLI/Shell - kurs*

*Adventures*

*Spilltester*

*Div. orienteringsstoff*

*+*

*masse, masse mer...*

**HOBBITTEN**  
Hammerveien 130 B  
8600 MO I RANA  
Postgironr: 0825 0456868

## **Stå ikke uten en komplett samling...**

**Tidligere utgaver er tilgjengelig hos HOBBITTEN's redaksjon.**

**Pris pr. stk. kr. 20,- inkludert ALT.**

**Vi tar imot postgiroer på ovennevnte postgirokonto med takk!!!**

**Tidligere utgitte utgaver:**

**Nr. 1 1992**

**Nr. 2 1992**

**Det må bemerkes at nr. 2 1992 var en amputert utgave.**

## **Neste gang:**

*Om det blir noen neste utgave avhenger av antall medlemmer, så gjør som redaktøren sier og gå ut og verv din katt, hund eller kanskje en Amiga - eier, så får vi se...*

*Utgave 2 1993 vil i så fall ta for seg gamle travere som CLI/Shell - spalte, adventure - spalte, der vår faste freelancer strever for å gjøre våre lesere fornøyde, nå med Future Wars. Videre vil vi fornøye leserne våre med fire sider Basic - spalte, fire sider Action Level og flere nye kommentarer fra Mr. Hobbitt. Disk.info - siden vil ganske sikkert bli utvidet kraftig med rykende ferske nyheter fra InterNet, så det blir mye å se fram til. HOBBITTEN vil også sette igang en leserundersøkelse, og vil sette igang en artikkel med IFF bilder fra dere.*

# D i s k . i n f o

**Hugo på TV2** styres av en Amiga. Hugo er et interaktivt spill der TV - seere som ringer inn kan få styre sjarmtrollet Hugo gjennom forskjellige situasjoner.

(Kilde: AmigaForum)

**Endelig** begynner det å dukke opp High - Density diskett - stasjoner til Amiga. Fra før av har det bare vært de aller siste Amiga 3000 - modellene, pluss Amiga 4000 som har vært velsignet med muligheten til å lese og skrive disketter på 1.76 MB (det dobbelte av vanlige disketter).

DataKompaniet i Trondheim kan nå levere både interne og eksterne HD diskett - stasjoner som fungerer på alle Amiga - maskiner som har Kickstart 2.0 eller nyere. Du kan selvfølgelig også lese/skrive vanlige 880 K disketter, og hvis du benytter MS - DOS driverne i Workbench 2.1, kan du også benytte HD - disketter i MS - DOS format (1.44 MB).

Diskettstasjonen skal være 100 % kompatibel med de Commodore leverer i Amiga 4000. Prisen for den eksterne modellen er 1375 kroner. DataKompaniet har telefon 07 555 149.

(Kilde: AmigaForum)

**Multimediaprogrammet Scala** brukes ikke bare i Amiga - sammenheng. På IBM's fabrikk i Rochester, Minnesota, brukes Scala MultiMedia blant annet til intern informasjon og opplæring. Dessuten ble Scala brukt til å introdusere OS/2 på CeBit, en internasjonal datamesse.

(Kilde: AmigaForum)

**HOBBITTEN** retter for sine tabber. I nr. 2 1992 sto det på side nr. 10, i innledningen første side under adventurespalten, at "i tillegg vil vi begynne med en løsning til "Indiana Jones & The Last Crusade"". Det rette

adventurespillet skal selvfølgelig være Operation Stealth. Herved rettet....

**BASIC**-spalten vil ikke være inkludert i denne utgaven, men **HOBBITTEN** kommer sterkt tilbake i neste med hele *fire sider* BASIC...

**UFO Norge** er helt sikkert henrykte over programmet på TV2 tirsdag den 21. september. Der kommer det fram at det allerede på 1940 - tallet ble fanget rom - menn fra UFO'er. De (amerikanerne) har sogar fanget en UFO og testfløyet den over Nevadaørkenen flere ganger. Det kom fram av levende bilder i fjernsynsprogrammet.

Nå kan en jo lure på hva en slik melding har i **HOBBITTEN** å gjøre, men over til saken: En av rom-mennene hadde fortalt at de benyttet seg av biologiske datamaskiner, og det er nettopp det som er på trappene idag. Så en kan saktens undre seg på om vi "vanlige" jordboere kanskje flyr i en UFO en gang. Om en da skal feste lit til disse opplysningene i det hele tatt, da....

(Kilde: TV2)

## Ny Amiga 1400?

Ryktene omkring de kommende Amiga'er tar så smått form. Den nye maskinen kommer sannsynligvis til å hete A1400, og blir en lettere oppgradert versjon av Amiga 1200 med blant annet High Density diskdrev. Den vil helt sikkert bli hilst velkommen av både spilprodusenter og spillere. Så kan man legge dobbelt så mange spill på en diskett og unngå irriterende diskswapping. Prosessorhastigheten blir også satt i været til 25 MHz, mens prosessoren fortsatt vil være en Motorola 68020. Det blir fremdeles plass til et internt 3,5" IDE drev, og det blir også plass til et ekstra drev i kabinettet, som CD - ROM, SyQuest utskiftbar harddisk eller lignende. Det kan la seg gjøre fordi

tastaturet igjen forventes å være separat, noe som nå er bedre enn de sammenbygde maskinene.

Standardkonfigurasjonen kan vi naturligvis bare gjøre en kvalifisert gjetning på, men omkring 4 Mb RAM og en 80 Mb harddisk for omkring (DKR) kr. 6000,- har man da lov å håpe på, og maskinen kommer sikkert før nyttår. Dette er selvfølgelig ingen offisiell bekreftelse fra Commodore.

(Kilde: Det Nye Computer)

**I forbindelse med** at bemanningen hos Commodore Computers Norge AS er blitt kraftig redusert fordi de skandinaviske avdelingene skal samarbeide mer, har Commodore valgt å la distribusjonen av endel maskiner gå gjennom andre distributører. Resultatet er at Batavia, som har distribuert Commodore - produkter i flere år, får mer å gjøre. De profesjonelle Amiga 4000 - modellene vil bli distribuert av Capella AS, som har forhandlet seg fram til en avtale Commodore.

(Kilde: AmigaForum)

**Ny DemoMaker** er på vei. Det originale demolagerprogrammet var et av de mest populære programmene noensinne til Amiga'en, og nå kommer et nytt program fra Complex Software, som hevder at de har et enda bedre program: DemoManiac. Det kan brukes til å lage musikkdemoer, slideshows, disk magasiner og multimedia presentasjoner.

Enda bedre, programmet kan brukes til å lage demoer der opprinnelsen ikke kan spores. Tydeligvis er programmet veldig lett å bruke.

**Pagesteam v. 3,0** er nå lansert...

**Orpheus Software** slipper i løpet av februar/mars sitt nye adventure. Tittel foreligger ikke...

# Smått, men godt...

## Enkel logikk...

Logikk kan være så mangt. For eksempel er det mange som mener at det er logisk at en PC er bedre enn en Amiga. Dette utsagnet skal vi prøve å motbevise her.

PC er en forkortelse for Personal Computer, som er et nokså altomfattende begrep, men uttrykket har etterhvert blitt brukt om IBM's datamaskiner (IBM: International Business Machines) helt fra den første PC som dukket opp på syttitallet. Amiga, derimot, er en betraktelig nyere type maskin, i og med at den første modellen, Amiga 1000, dukket opp omtrent i 1984. Amiga har dermed et operativsystem som er "født" cirka 15 år senere enn IBM PC's. Dette er bevis nummer én for at Amiga langt fra er noen dårligere maskin enn PC.

Vi skal nå se nærmere på begrepet PC. PC'en var ment å skulle være en personlig datamaskin som i utgangspunktet skulle koste så lite at Gud og hver mann kunne ha råd til sin egen. Dette skulle være en arbeidsstasjon for budsjettering, saldering, regneark, databaser, tekstbehandling og så videre. Spill av den sorten vi kjenner til idag kom til mye senere.

Mitt poeng er at en kan like godt kalle en Amiga for en PC, i og med at Amiga'en like mye er en personlig datamaskin som IBM's PC er. Amiga'en har likeverdige, om ikke mye bedre, tilkoblings - muligheter som en PC har. Derfor er det absolutt ingen som helst grunn til ikke å kalle en Amiga for en PC.

Det eneste problemet her, er at ordet PC etterhvert har blitt så knyttet opp mot IBM's maskin at det ligger i vanen å kalle akkurat denne PC. Herved skulle dette være oppklart, men vi i redaksjonen vil fortsette å kalle en spade en spade, og en PC en PC.

## Enkel logikk II

Logisk tenkning, du må tenke logisk, hvor er logikken din, og så videre. Dette er uttrykk vi hører titt og ofte. Hva i all verden svarer man til dette? Her i HOBBITTEN får du svaret (les videre). Test motpartens logiske sans! Si for eksempel en setning som denne: "Månen er en grønn ost hvis Beethoven var konge i Frankrike. Er dette utsagnet sant, eller ikke?" Om din motstander blir målløs, så fortvil ikke, for svaret er nemlig at dette utsagnet er sant!

Et tilsvarende sant utsagn: PC er en møkkahaug hvis Python kommer ut én gang årlig. Slå den, PC - fanatikere...

Mr. Hobbitt

## Enkel logikk III

Hvorfor i all verden er det ingen som kan se at PC er dødfødt? Hvorfor lager IBM stadig nye og trege versjoner av Windows. Hvorfor kjøper ikke alle Amiga? Hvorfor kan ingen innse at MS-DOS er på vei ut? Hvorfor går alle PC - eiere med skylapper og bomull i ørene? Hvorfor eksisterer én eneste PC i verden? Hvorfor ligger ikke alle PC'er på skrothaugen? Hvorfor?

Mr. Hobbitt

Redaktøren påtar seg ingen som helst ansvar for MR. Hobbitt's ville påfunn og elleville skrablerier, verken juridisk eller moralsk. Navngitte personer og firmaer kan imidlertid sende en skriftlig, begrunnet klage til redaksjonen, som vil prøve å overtale MR. Hobbitt til et svar i dette forum. -red.

Mr. Hobbitt proudly presents:

## HOBBITTEN's first contest

Starring: Allmembers

## Subject: Tegn Mr. HOBBITT, HOBBITTENS gjennomgangsfigur

Vis hva du er god for i DeluxePaint eller annet tegneprogram. Innlevering skjer ved datafil på 880 KB diskett (vanlig Amiga - format). Frist: 31. desember 1993. Premier: 10 tomme disketter pluss spillet Archipelagos, verdi: kr. 59,-. Redaksjonen avgjør utfallet, samt forbeholder seg retten til benyttelse av bidrag.

## Norsk Amiga-PD

tilbyr Fred Fish PD - disketter til spesialpris  
kr. 12,- pr stk. Sett kr. 20,- inn på postgiro:  
0825 0346620, for database m/ listediskett.  
Porto/pakking kr. 25,- uansett antall!

Remember:

Amiga rules the world, always!!!

# Amiga FORUM

## Bladet som tør der andre våger

AmigaForum er et 100% Amiga-blad som kommer ut annenhver måned. Bladet inneholder nyheter, reportasjer, intervju, tester av program og ekstrautstyr, kurs og tips, BBS-spalte, demosider, PD-spalte, vitser og mye annet.

**AmigaForum, Verkstedveien 4B, 8013 Bodø, tlf. 755 26170**

**Amiga - tekniske entusiaster:  
Spar tid til å søke taster  
Vil du ha et tips  
eller lære et tricks  
Kjøp blad hos oss: Vi har mye for Amiga - fantaster**

# **NARVESEN**

## **Kvartal 48**

**8600 MO**

Data - alderen er over oss for fullt, og det gjelder å være orientert om nyeste nytt for å holde takt med tiden.

Dette kan blant annet gjøres ved å lese datablad.

Men; ved å handle hos oss, slipper du å tråle "Norge rundt", for å finne noen brukbare data - blad.

Narvesen, kvartal 48, fører et bredt og variert spekter av Amiga - blad, og vi har et av byens beste utvalg. Spør du oss - byens *beste*. Men man skal jo være beskjeden...

***Spar tid på leting - vi har allerede utvalget!***

**Vi fører også datablad for en rekke andre maskintyper**