



AmigaGuiden



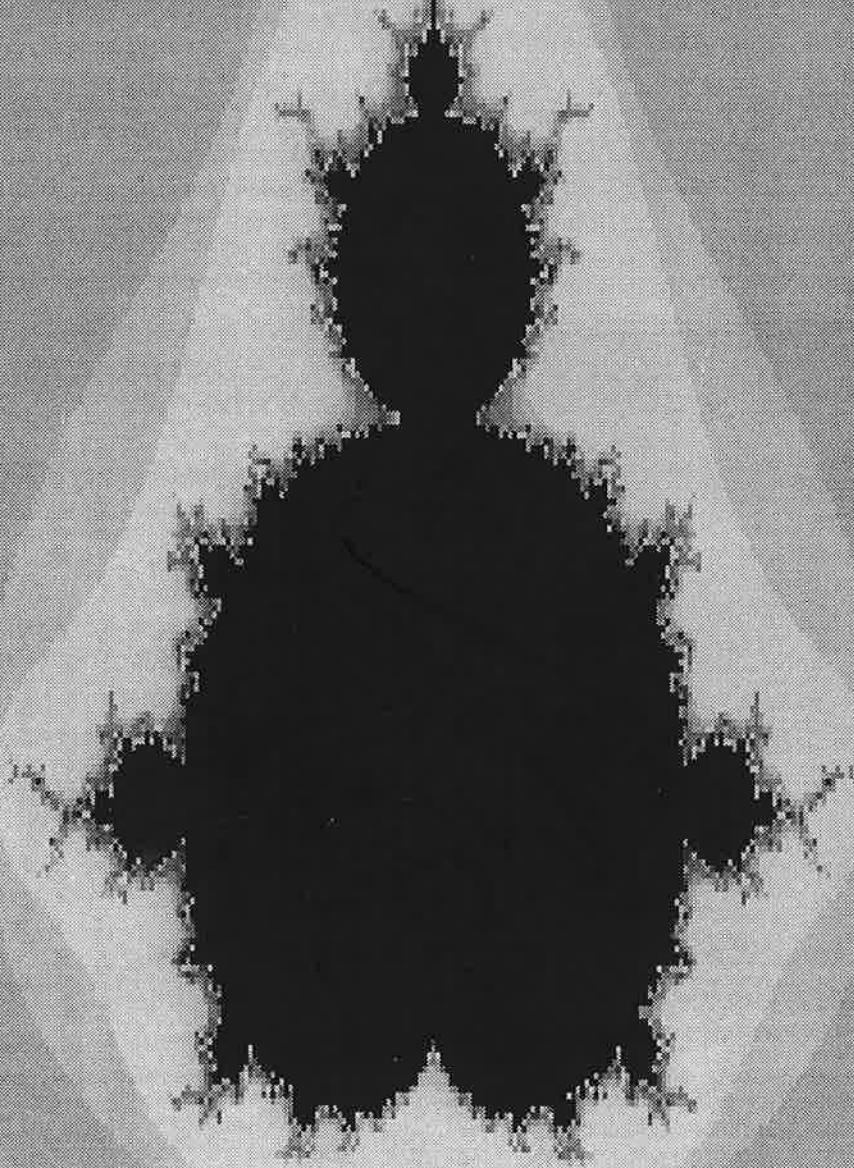
Forum for Norsk Amigaforening

3. årgang

AG nr. 1 - 1994

Forum for Amiga - brukere

Ny landsomfattende Amigaforening



AmigaBasic

Vi fortsetter med BASIC - kurset fra HOBBITTEN nr 1. 1992. Som dere ser vil vi fra nå ta med flere eksempler. Disse er det meningen at dere skal skrive inn selv og prøve ut eller forandre. Tips / små programmer sendes til Amiga Guiden, Hammerveien 130 B, 8600 Mo i Rana. Merk konvolutten "BASIC". Så over til dagens leksjon.

DEL 2

IF - THEN setninger

Har du lurt på hvordan man får maskinen til å gjøre valg, så får du svaret her. Både i BASIC, Pascal og i mange andre programmeringsspråk er dette dette noe av det essensielle i et program. Betrakt følgende lille program:

prog. 1)

```
PRINT "Passord: ";
INPUT pass$
IF pass$ = "AMIGA" THEN
PRINT "OK!"
END IF
IF pass$ <> "AMIGA" THEN
PRINT "Feil passord!"
END IF
```

Første og andre setning burde være greie, men for sikkerhets skyld: PRINT skriver ut teksten bak, og semikolonet (;) gjør at cursor (markøren) blir stående rett bak teksten. INPUT tilegner en tekststreng til variabelen pass\$ (derav \$, som viser at dette er tekst, dvs. bokstaver, tegn, tall og spesialtegn). Så kommer iIF- THEN setningene: De kan oversettes direkte; Hvis passord er lik "AMIGA" så skriv "OK!"; Hvis passordet er ulikt "AMIGA" så skriv "Feil passord!". END IF viser hvor IF - THEN setningen slutter om den går over flere linjer. Komprimert til én linje ville de seks siste linjene bli bare to:

prog. 1.1)

```
IF pass$ = "AMIGA" then PRINT "OK!"
IF pass$ <> "AMIGA" then PRINT "Feil passord!"
```

Dere ser vel forskjellen selv. I BASIC har man også muligheten for å gjøre andre valg om første mulighet ikke stemmer. Dette er en del av IF - THEN konstruksjonen, og kalles IF - THEN - ELSE. Vårt program ovenfor (de to linjene i fig. 2) ville da sett slik ut:

prog. 1.2)

```
IF pass$ = "AMIGA" THEN
PRINT "OK!"
ELSE
PRINT "Feil passord!"
END IF
```

Man kan ha mye moro med IF - THEN. Se bare programmet nedenunder:

prog. 2)

```
PRINT "Hvor mange år er du ";
INPUT alder
IF alder >= 18 THEN PRINT "Du er myndig"
IF alder < 18 THEN PRINT "Du er umyndig"
```

Dette programmet skulle være selvforklarende. Et annet eksempel er meget beskrivende:

prog. 3)

```
INPUT "Liker du Amiga? ", svar$
IF svar$ = "ja" THEN
PRINT "Meld deg inn i Norsk Amigaforening"
PRINT "og les BASIC-kurset i Amiga Guiden"
ELSE
PRINT "Stakkars deg..."
PRINT "Du vet ikke hva du går glipp av!"
END IF
```

Studer eksemplet nedenfor.

prog. 4)

```
PRINT "Dette programmet finner kvadratroten av et tall."
INPUT "Skriv et tall: ", tall
IF tall < 0 THEN
PRINT "Kan ikke finne roten av et negativt tall!"
END
END IF
PRINT "Kvadratroten av ";tall;" er ";SQR(tall)
```

Det eneste nye her er END, som betyr at programmet avslutter, og SQR(tall), som er en av BASIC's mange funksjoner. SQR(tall) gir, som der kanskje har forstått, kvadratroten av et tall.

For deg som hittil ikke har forstått et kvekk: Under følger det enkleste eksemplet på en IF - THEN - ELSE setning:

prog. 5)

```
INPUT "Skriv et tall: ", x
IF x < 0 THEN PRINT "Negativt" ELSE PRINT "Positivt"
```

Husk bare på at ved IF - THEN - ELSE uten END IF må hele setningen være på samme linje.

Synspunkter på denne spalten mottas med takk. Med litt øvelse kan dere selv skrive små program som vi kan trykke i Amiga Guiden.

➔ side 6

HOBBITTEN's siste side

ReadMeFirst

Undertegnede har brukt juleferien på å ta en viktig redaktørpolitisk avgjørelse angående dette forum: Skal vi gi opp hele bladet, eller skal vi satse. Her er avgjørelsen: Vi satser. Fra nå av vil bladet hete Amiga Guiden og foreningen hete Norsk Amigaforening (NAF). Dette vil spesielt intelligente lesere allerede ha funnet ut av forsiden.

Norsk Amigaforening skal satse på å bli landets største Amigaforening, dere vil i tiden fremover finne oss markedsført i forskjellige media, så som TV2 (text - TV, selvfølgelig), AmigaForum og annonsebladet Kjøp & Salg. I tillegg håper vi i redaksjonen håpe på at DERE sørger for at vi blir kjent blant det store Amiga - publikumet.

NAF skal - når medlemstallet tilsier det - sørge for at medlemmene får hyperspesielle rabatter på software, kanskje også hardware, gjennom kontakter i Norge. Videre vil vi engasjere (halv-) proffe Amiga - aktører til å skrive i Amiga-Guiden, som i likhet med HOBBITTEN vil komme ut 4 - 6 ganger pr. år. AG's lesere vil gjennom bladet kunne få mer kunnskap både om spill, adventures, oerativsystemet til Amiga (Cli/Shell), diverse programmeringspråk, hardware o.s.v. Inntil videre vil nok AG fortsette i HOBBITTEN's fotspor, men dere vil nok merke forandringer etterhvert. Vel, over til dagens tekst:

Ja, så er jula over, og vi går inn i et spennende år, med blanke ark og allting. Denne gangen tar vi opp BASIC - kurset (sorry, bare tre sider), og vi vil skrive om CD 32 og litt om virus neste gang. Men det blir liksom ikke den riktige fresen over denne blekka før vi får respons fra dere medlemmer. Så her er mitt nyttårsønske: Brev fra leserne! Intet er for stort, itet for smått å skrive om, så her er det bare å sette igang. Fra neste nummer vil vi trykke IFF - bilder fra leserne (vanlig DPaint - format), så send inn DPaint - bilder i 64 gråtoner, så kan jeg helt sikkert love en premie til de som sender inn et bilde eller to.

Redaktøren har helt sluppet opp for dårlige vitser, så vi publiserer en annen dårlig vits fått direkte fra Mr. Hobbitt pr. telefon fra sitt ferieparadis i Hawaii:

Har du hørt denne:

Du vet han er Amiga - eier når han spør på gatekjøkkenet hva prisen er for to 68020 CHIP's.

- Tommy Strand

Bildet til høyre: Amiga Guiden's Pariskontor år 2000.

Knocking on heavens door...

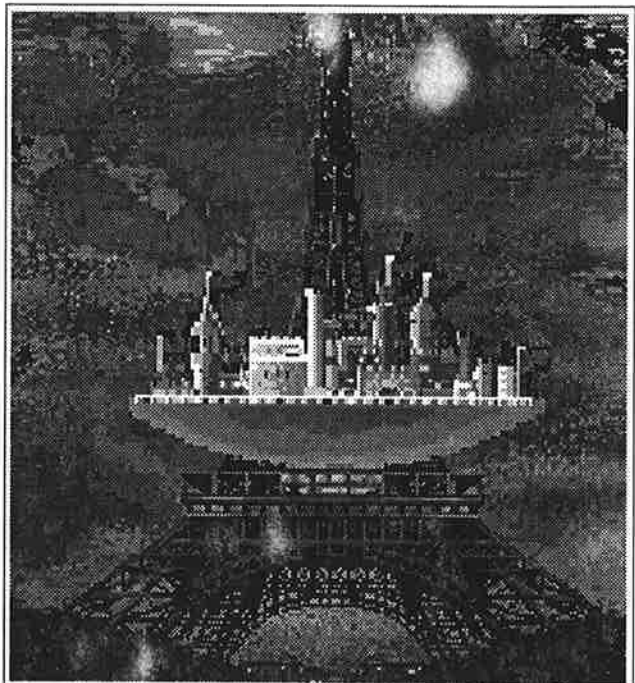
Vi i Amiga Guiden's redaksjon er stolte over å kunne presentere leserne for et jubileum. 30. januar 1994 fyller foreningen to år, og det skal feires med bask og bram i nr. 2 1994. Jeg tror allerede nå jeg kan love at jubileumsutgaven blir fire sidere tykkere, det vil si tyve sider, men innholdet svever litt i det blå ennå.

Norsk Amigaforening ønsker derfor alle sine medlemmer et *godt nytt jubileumsår*. Måtte Amiga oppleve like stor fremgang i 1994.

Vi vet jo allerede at Amiga er alle andre maskiner overlegne. Dette faktum kan lett bevises ved følgende:

NewTek har nå lansert en maskin som de kaller "The Screamer", som har en ytelse på 600 MIPS (*millioner* instruksjoner pr. sekund), noe som er over dobbelt så kraftig som Cray1! Den består hovedsaklig av en Amiga 4000/040 med VideoToaster samt fire MIPS RISC4400 CPU'er i parallell. Dette koster under \$10.000 i U.S.A. Slå den!

- red.



Last Bit

Denne blekka begynner å få faste former, og det letter arbeidet for en hardt arbeidende stab. Takk for alle bidrag til konkurransen i forrige nummer.

Ingen bidrag gikk helt til topps; kvaliteten var veldig varierende. Trøstepremien, spillet Archipelagos er imidlertid avsendt John Erik Andersen, Båsmo, for bidrag til konkurransen og sine spillanmeldelser (se Action Level). Slike bidrag vil vi helst ha mange flere av. I neste utgave vil vi starte å publisere bilder laget av *dere* i DPaint. Bildene må være i gråtoner (tips: spre fargene fra svart til hvitt) og må sendes hit på 880 Kb (normale) Amiga - formaterte disketter. Alle disketter blir returnert. Redaksjonen har mottatt en uleselig diskett fra en mystisk Dr. Dex poststemplett Tønsberg som returneres om vi får adressen. Denne blekka er i helhet laget på en Amiga 500 med Professional Page v. 1.2 og skrevet ut i Bodø på en 600 punkters laserskriver hos Atlantis Design. Trykk: XPressTrykk A/S, Mo. Det må ikke kopieres eller ettertrykkes uten skriftlig tillatelse fra NAF. Utgiver: Norsk Amigaforening (NAF), Hammerveien 130 B, 8600 MO I RANA. Ansvarlig redaktør: Tommy Strand. Redaksjonen avsluttet sitt fantastiske, egennyttige, kompromissløse, dyktige, fabelaktige, utrolige, spesielle, ekstraordinære og proffe arbeid 25. januar 1994.

CLI / Shell - kurs

Under følger en oversikt over leksjone hittil. Blader kan bestilles hos redaksjonen. (Se annonse side 11.)

Leksjon 1: nr. 1 - 93
Leksjon 2: nr. 1 - 94
Som dere ser, starter vi nå leksjon 3. Denne gangen skal vi ta for oss blant annet **Execute**, **Echo**.

Execute

Filer som kan lages med kommandoen ED og som består av DOS - kommandoer kjøres ved hjelp av Execute. Kommandoen brukes slik:

Execute <kommandofil>

Kommandoen kan også brukes slik:

Execute <kommandofil> <arg>|

La oss si at filen "lister" består av følgende:

.k filename/a

```
run copy <filename> to prt: +  
echo "Printing of <filenam> done"
```

Da vil følgende kommando:

Execute lister s:startup-sequence

skrive ut startup-sequence som befinner seg i skuffa s. Kommandofilen (ofte kalt batch - fil) lages ved å skrive:

ed s:lister

og så skriv inn de tre linjene ovenfor i tur og orden, og avslutte slik vi tok for oss i nr. 1 - 1993.

For å ta for oss vårt eksempel: Vi ser på linjene i batch - filen én etter én.

.k betyr det samme som .key, og vil si at det kommer et argument til filen, og her

kommer formatet til det argumentet. (s:startup-sequence i vårt eksempel.) Her betyr /a at argumentet er nødvendig og må ikke utelates. Andre slike verdier er /k; argumentet må bli gitt med nøkkelordet og må ikke bli brukt posisjonelt, og /s; nøkkelordet er en bryter og tar ingen argument. Om du ikke forstår ovenstående, så bare bruk /a.

run copy <filename> to prt:

betyr at copy kjøres som en ny prosess (run'es) og denne kopierer filen til printerens (her brukes Preferences, så ha dine skriverinnstillinger lagret).

Plusstegnet betyr at run - kommandoen fortsetter på neste linje, og her skrives "Printing of s:startup-sequence done" ut på skjermen etter at filen er ferdigskrevet. Grunnen til at <filename> aldri skrives ut, er at dette er en variabel. Se BASIC - kurset for nærmere forklaring om variabler.

Echo

Den smarte leser har vel allerede funnet ut hva Echo gjør ut fra teksten ovenfor, men la meg gjenta det her.

Echo "<tekst>|"

skriver ut "tekst" på skjermen. Echo " " skriver ut en blank linje, og Echo "Amiga*N" skriver ut Amiga etterfulgt av en linjeskift.

Eks.:

Echo "Amiga er en bra maskin"

Resultat:

Amiga er en bra maskin

Assign

Assign brukes for å tilegne et logisk device navn til et filsystem directory.

Assign ||<navn><dir>||LIST|

Eks.:

Assign sources: :new/work

!Setter opp det logiske device navnet "sources" til directory'et ":new/work". For siden å få tilgang til filer i ":new/work", kan du bruke det logiske device navnet "sources" slik:

type sources:xyz

som vil skrive ut filen ":new/work/xyz". Effekten av assign forsvinner ved restart eller reboot, med mindre assign'en ligger i startupsekvensen.

ASSIGN LIST

lister de nåværende logiske device navn i bruk. (LIST kan utelukkes.)

;

Kolon brukes foran kommentarer i en batch - fil.

><

Direksjonstegn for å dirigere output og input til en kommando.

Eks.:

DATE > dagens_dato

vil lagre output fra kommandoen DATE i filen dagens_dato.

Eks.:

LIST > temp

SORT temp **TO** *

vil produsere en sortert liste av filer og skrive dem ut på skjermen.

Eks.:

my_program < my_input

forteller my_program at input kan skjje fra filen my_input i stedet for fra tastaturet.

Date

For å vise eller forandre systemtiden.

Eks.:

Date 13-Jan-94

vil sette datoen til den dagen dette ble skrevet.

Eks.:

Date 10:49:55

vil sette tiden til tidspunktet dette ble skrevet.

Spørsmål? Skriv inn.!!!

Tommy Strand



D i s k . i n f o

Backup av harddisk har blitt mye lettere siden *Quarterback* kom. Nå har versjon 6.0 kommet, og "muligheter som avanserte brukere har spurt etter" er blitt inkludert, ifølge Central Coast Software. Blant de nye mulighetene er støtte for høykapasitets tape streamere, raskere kompresjon og muligheten for å gjøre backup av en stor harddisk til flere forskjellige tapes.

CU Amiga

RAM - prisene varierer stadig. Svingningene skyldes at en fabrikk eid av Sumitomo i Japan brant opp i fjor sommer, og denne fabrikken stod på verdensbasis for 60 % av produksjonen av et spesielt materiale som brukes til innkapslingen av RAM - brikker. Det kan ennå ta lang tid før leveransene blir normale igjen.

Amiga Forum

Commodore holder på å lage en ny utgave av Amiga 4000/030, der hovedprosessen står på hovedkortet. På denne måten spares det noen kroner i produksjonen, men det er uvisst hvor mye dette vil få å si for prisen *du* må betale. Når det gjelder de kommende AAA kretsene, er disse nå "nesten" ferdige. To av brikkene er allerede produsert, og de to andre går til produksjon i slutten av januar. Hvis denne produksjonen går greit, vil trolig nye Amiga - modeller dukke opp til høsten en gang, fortalte Lew Eggebrecht på World of Commodore i Toronto, Canada, i desember.

Han bekreftet også at Commodore hadde valgt Intels PCI - bus som standard, noe som gjør at maskinen blir forholdsvis prosessor - uavhengig. Dette medfører at maskinen i første omgang kan utstyres med en 88060 prosessor som senere kan byttes ut med en RISC - prosessor. Commodore har enda ikke valgt hvilken RISC -

prosessor de vil benytte.

De av dere som venter på en "offisiell" CD - ROM til Amiga 1200/4000, må nok belage dere på å vente enda et par måneder. Det skal komme CD - ROM til begge disse maskinene, og A4000 - utgaven skal styres via Zorro - kort som også inneholder FMV - elektronikken (for avspilling av MPEG - video).

I utgangspunktet kan ikke CD32 lese Photo - CD'er, men Commodore har nå fått avtale med Philips (*ikke Kodak!*), noe som betyr at en løsning på dette "problemet" kan dukke opp over nyttår (red.: denne måned).

Lew fortalte også litt om at de i øyeblikket også jobber med ting som skal komme *etter* AAA. Målet er å lage "noe" som kan generere 3D - bilder i "real time" (red.: sanntids), med en hastighet på rundt 30 millioner punkter i sekundet. Meget interessant, og nok et bevis på at Commodore ikke har tenkt å gi seg enda. I det hele tatt skjer det mye positivt til tross for slankekur, og årsaken er nok at alle nå er maksimalt innstilt på å tjene penger. Fortsett slik!

Amiga Forum

Amiga Guiden beklager at det denne gangen ikke er nyheter fra InterNet, som vi har lovet dere, men disketten som jeg mottok var en Non-DOS - diskett: Lite å gjøre med. Vi komme sterkere tilbake.

Final Writer er det siste tilskuddet på stammèn fra Softwood. Dette nye produktet er en ganske avansert tekstbehandler. FW er en kraftig forbedring av Softwoods Final Copy II. Den bygger på samme konsept som FC II, og er følgelig 100 % kompatibel med den. Noen av de nye funksjonene som er implementert, er brukerdefinerbare knapper, mulighet for import av 24 - bits grafikk, reskalering av grafikk og rotasjon av tekst for å nevne noen. Visuelt sett ser

programmet veldig profesjonelt ut, faktisk nifst likt Word for Windows. Final Writer kunne like gjerne være døpt til Final Copy III, men siden Final Copy ofte forveksles av flere med et kopieringsprogram, var det nok lurt av Softwood å skifte navn.

Amiga Forum

Andre kvartal 1993 gikk Commodore med et tap på 82,6 millioner dollar (sammenlignet med en profitt på 27,6 millioner for samme periode 1992) Commodore har imidlertid takket være store finansreserver fått midler til å snu om på utviklingen (dere har vel hørt om restruktureringen innen Commodore), og regner med å gå i balanse i siste kvartal 1993. Til tross for nedslående finansresultat, gjorde salget av Amiga 1200 stor framgang. "Det siste halve året har vi solgt over 160.000 maskiner i Storbritannia alene", sier David Pleasance. CD32 gjør det bedre enn mange trodde, og Commodore er på god vei til å selge over 400.000 enheter på verdensbasis mot slutten av 1993.

CU Amiga

CD32 - eiere som har brasket seg med at *Lotus Trilogy* fra Gremlin kun er tilgjengelig på CD32, brister seg ikke mere. Spillet som omfatter alle tre Lotus - spillene (*Lotus*, *Lotus 2* og *The Final Challenge*) vil være tilgjengelig på diskett når som helst, nå.

CU Amiga

Maxis kommer med en oppfølger til det kjente programmet *Sim City*. Den nye versjonen er en fiskesimulator, og foregår i et akvarium. Programmet vil het *Swim City*.

Hørt på ASO

- Vi kommer til å følge Amiga'en helt til bunns! (*Anonym*)

- Har noen en musepadde? (*Bjørn Rybakken*)

Amiga Forum

AmigaBasic

Vi starter på ny frisk fra side 2 med et ganske stort program som jeg vil forklare i detalj:

prog. 6)

start:

```
PRINT "Nå tenker jeg på et tall mellom null og hundre."
```

```
PRINT "Du skal finne ut hvilket tall det er. Lykke til!"
```

```
ganger = 0
```

```
RANDOMIZE TIMER
```

```
x = INT (RND(1) * 100)
```

gjett:

```
ganger = ganger + 1
```

```
PRINT
```

```
INPUT "Hvilket tall tenker jeg på? ",tall
```

```
IF tall < x THEN
```

```
PRINT "For lite!"
```

```
GOTO gjett
```

```
END IF
```

```
IF tall > x THEN
```

```
PRINT "For stort!"
```

```
GOTO gjett
```

```
ELSE
```

```
PRINT "Riktig! Du klarte det på ";ganger;" forsøk!"
```

```
END IF
```

```
PRINT "Prøve igjen? (Trykk J/N)"
```

tast:

```
I$ = INKEY$
```

```
SLEEP
```

```
IF I$ = "" THEN GOTO tast
```

```
IF UCASE$(I$) = "J" THEN GOTO start
```

```
END
```

Første linje: **Start:**, er en label, eller et merke, i programmet. Hit kan vi komme ved å skrive **goto <label>**, dvs. i vårt tilfelle ved å skrive **goto start**. De to neste setningene skriver bare ut ekst. Fjerde linje sier at variabelen **ganger** settes lik null. **RANDOMIZE TIMER** betyr at man ordner en tilfeldig tallrekke i datamaskinen vilkårlig, i dette tilfellet med utgangspunkt i **TIMER**, som til enhver tid er antall sekund som er gått av døgnet (dvs. den varierer mellom 0 og $24 * 60 * 60$). 6. linje er litt kompleks. Her er **INT(y)** heltallsverdien til **y**, og **RND(1)** returnerer et tall mellom 0 og 1. (**RND(-1)** begynner alltid på ny på den samme tallrekka, og **RND(0)** repeterer siste tall.) Altså vil dette si at **x** tilegnes verdien av et tall mellom 0 og 99 (ikke 100 fordi $\text{INT}(0.999 * 100) = \text{INT}(99.9) = 99$).

gjett er nok en label. **ganger 0 ganger + 1** øker verdien av variabelen **ganger** med 1 (i noen språk holder det å skrive **INCR ganger** i stedet for hele denne regla). **PRINT** skriver en tom linje. Da skulle hele programmet være klart frem til label **tast**. **INKEY\$** holder siste tast som er trykket (bare et øyeblikk etter tasten er trykket, er **INKEY\$** lik nullstrengen (den tomme tekststreng): "").

Først setter vi altså variabelen **I\$** lik **INKEY\$**. Så kommer kommandoen **SLEEP**. Denne kommandoen venter på at noe skal skje, så som et tastetrykk eller et musklikk. Deretter, i tredje siste linje, sjekkes om du har trykket i det hele tatt (dette må gjøres fordi programmet ikke venter hele tiden ved **SLEEP**), og hvis du ikke har trykket, går programmet til label **tast**. Så, i nest siste linje sjekkes det om du har trykket **J**. (Stor bokstav, sådan.) Om dette er tilfelle, går programmet til **start**, dvs. at programmet begynner forfra. Om du trykker liten **j**, vil funksjonen **UCASE\$(I\$)** sørge for at du også da kommer til å begynne forfra, fordi **UCASE\$** forandrer små bokstaver til store bokstaver. Men om du trykker alt annet en **J/j**, så vil programmet avslutte.

Dette kan forandres ved at man putter inn en label før **PRINT "Prøve igjen..."** og går til denne label'en ved hjelp av en **IF - THEN - GOTO** setning som sjekker om **I\$** er lik **"N"**. Men dette får dere prøve ut selv.

La oss nå prøve å spore programmet. Sporing (eng.: tracing) er en teknikk som støttes av mange kompilatorer (se **BASIC - kurs del 1**) og som gjør det enklere å finne feil i program du skriver. La oss si at tallet som er trukket ut er 50. **ganger** er lik null. Vi gjetter 60. Vi får beskjeden "For stort!". Programmet går til "gjett". **ganger** blir lik en. Vi gjetter 20. Vi får beskjeden "For lite!", **ganger** blir lik 2 (2. forsøk), og vi gjetter 40. Vi får beskjeden "For lite!", **ganger** blir lik 3, og vi forsøker 50. Den første **IF - setningen** slår ikke til ($\text{tall} < x$), likeså den andre ($\text{tall} > x$), men **ELSE - delen** av den siste **IF - setningen** slår til. Teksten "Riktig! Du klarte det på 3 forsøk!" blir skrevet ut. Tallet 3 kommer fra variabelen **ganger**.

Prøv å følge denne sporingen av programmet. Jeg kan garantere at du forstår programmering mye bedre om du forstår litt av min sporing. (Jeg har ikke sporet programmet fra label **tast**.)

Dette er et helt selvstendig program i **BASIC**, og kjøres fra **AmigaBasic**. Hvis du derimot vil ha ditt supre **BASIC - program (AmigaBasic)** til å kjøre fra **CLI** eller ved direkte oppstart med det samme du putter i disketten, så send kildekoden til **Amiga Guiden**, og jeg vil kompilere den og lage til oppstartdiskett mot den beskjedne sum av kr. 20,- pr. program (pris diskuteres pr. telefon om du har mange små program (som ovenfor): Skriv telefonnr. i brevet). Send dine program til **Amiga Guiden**, men husk å merke konvolutten "AmigaBasic - kompileres".

Jeg vil anbefale de som satser på å lære seg **BASIC**, enten **AmigaBasic** eller andre former, å anskaffe seg litteratur. En bok som kan anbefales for **AmigaBasic** og kompatible er "Advanced AmigaBasic" av Tom R. Halfhill og Charles Brannon. Boken har ISBN nr. 0-87455-045-9. Denne boken tar for seg det meste du kan gjøre med **AmigaBasic**, på de fleste måtene.

➡ side 15

Action Level

Eye of the Beholder II

Onskapens prester har under ledelse av Dran Draggore slått seg ned i templet Darkmoon. Overtrollmann Khelben har gitt deg i oppdrag å utforske templet, men det hele leder til myyye mer enn det...

Hvis du likte EoB I, kommer du til å elske denne verdige oppfølgeren. Alt er bedre. Alt! Grafikken, lyden, størrelsen, vanskelighetsgraden, alt!

Du begynner spillet med at overtrollmannen er i hjembyen din. Waterdeep ber deg om hjelp til å utforske templet Darkmoon. Han sendte ut en speider ved navn Amber, men frykter det verste for henne. Så Khelben gir deg en mynt som han bruker for å kontakte deg senere i spillet, og han teleporterer deg til utkanten av skogen utenfor Darkmoon. Her møter du ulver som er relativt vanskelig å klare seg fra for en uerfaren spiller, men hvis du behersker bruk av både severd og magi, går det nok bra.

Spillet er meget forbedret over originalen, og hvis du eier det første, og har ei bra gruppe kan du flytte dem over til dette spillet og bruke dem her. Lyden er utrolig effektiv. Lås deg inne på et mørkt rom og spill dette så kommer du ikke til å ha negler igjen. Lyden av dører, fottrinn, edderkopper og andre saker og ting pirrer nervene ordentlig.

Du bør ha litt kjennskap til rollespill for å spille dette, for det er ganske omfattende. Spillet tar fire disketter (fem, med en savedisk), og det er ganske mye bytting. Installer det hvis du har harddisk. Hvis ikke bør u ha en ekstra diskettstasjon. Disk 1 bør stå i hele tiden, dette minsker byttingen. Diskettene skal IKKE være skrivebeskyttet. Trenger 1 Mb RAM.

GLVV - skala:

Grafikk:	9
Lyd:	9
Vanskelighet:	10
Variasjon:	5
Sum:	33 av 40

John Erik Andersen

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 barnespill 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! Adressen er: Amiga Guiden, Hammerveien 130 b, 8600 MO I RANA, merk konv. "Spill".

Civilization

Dette spillet er et av de mest omfattende strategi - spillene som har kommet ut på Amigaen. Form ditt eget samfunn med alt - politikk og krig.

Spillet er ganske komplisert, både korrupsjon, skatter, forskning og enkel utenrikspolitikk er viktige kort i spillet. Etter hvert som du finner opp ting, får du nye og bedre militærstyrker som kan være gode å ha hvis de "vennlige" Aztecerne bestemmer seg for å utslette deg og dine. For eksempel er sjefen deres ganske høy på åæra fordi han har to legioner å råde over, men så kommer du med kanoner, tanks og skarpskyttere. Sats derfor på forskning!

Du styrer troppene dine ved hjelp av keypad'en eller piltastende. Ulike tropper har ulik hastighet.

Alt i alt er spillet meget bra, men etter en stund så blir det litt kjedelig på grunn av mangel på variasjon. Grafikken er ganske bra, det tar en god stund å avslutte spillet og musikken er ganske god.

GLVV - skala:

Grafikk:	8
Lyd:	8
Vanskelighet:	10
Variasjon:	4

Sum: 30 av 40

John Erik Andersen

**HER
kan
DIN
annonse stå!**

Action Level

Flashback

De fleste husker vel Another World fra Delphine Software. Spillet med animasjon som lå flere mil over andre spill på den tiden. Etterhvert har flere andre spill hatt glimrende animasjon, men nå er Delphine på gang igjen for å bevise at det er ingen over og ingen ved siden.

Du er Conrad Hart, en agent i GBI, Galaxia Beruau of Investigation. Sammen med partneren din Sonya har dere oppdaget, ved hjelp av en molekyltetthetsmåler, at noen mennesker har for høy tetthet og av den grunn ikke kan være mennesker. Siden denne oppdagelsen har Sonya vært forsvunnet, og du er nå den eneste som vet om dette funnet. I tilfelle du også skulle forsvinne har du lagret alle dine erindringer i en "holocube" en slags 3-D filmfremviser. dine antagelser slår til, sent en kveld idet du går hjem blir du skutt etter med laser. Du blir paralyisert og fraktet bort av to mørkkledde skikkelser. Det eneste du får med deg før du forsvinner inn i drømmeland er noe om Titan, en av saturns måner og noe om hjernevask.

Plutselig våkner du av et skarpt lys hvem er du og hvor er du? Det eneste du vet er at du har en pistol i hånden og folk bak deg roper: Han rømmer, han

rømmer. Du tenker i et mikrosekund og løper som en gal, kaster deg ned på en svevesyssel og setter av gårde. Forfølgerne tar deg sakte men sikkert igjen og skudd suser rundt ørene dine. SPLASH! Sykkelen din er truffet, og du styrter ned mot jungelen under deg. Forfølgerne forlater deg, da de regner med at du døde under krasjet med bakken. Du ligger halvt svimeslått på bakken og ser en firkantet boks som du uheldigvis dunker borti og ser falle 10m lenger ned før du svimer helt av. scenen med forfølgelsen og nedskytingen vises i en animert intro før spillet begynner, og setter spilleren i fin stemning.

Det er her spillet starter. Man starter i jungelen og ved første øyekast kan dette minne om et slags plattformspill, for en må hele tiden klatre opp eller til på andre nivåer, men forskjellen fra de lette mer søte plattformspillene er den fantastiske grafikken og animeringen på figuren du styrer. Alle animeringene har myke og naturlige bevegelser, når du klatrer opp eller ned, løper, ruller rundt og hopper. Noe som gir spillet litt ekstra er når en skal stoppe opp, stopper ikke figuren med en gang, men tar et par steg ekstra. en annen stilig ting er hvis en stopper på kanten av et stup. Da veiver figuren med armene og ser ut som om han mister balansen. Animasjonen på

bevegelsene til figuren er akkurat de samme som på Prince of Persia. Etterhvert som du kjemper deg igjennom jungelen kommer det også motstandere som bare venter på å få drept deg. Alt fra små R2D2'er som skyter mot deg, laser med kameraer som følger deg til mer vanlige jungelfolk med pumphagle! For å beskytte deg har du et elektrisk skjold. Skjoldet tåler tre treff, men det kan lades opp på forskjellige steder i spillet. Inneimellom finner du ting på bakken som du kan plukke opp, og disse hjelper deg til å løse problemene en kommer i underveis. Spillet krever ikke bare raske reflekser, men også litt hjerne for at du skal finne ut hvordan du skal komme deg videre i spillet. En annen kjekk finesse i spillet er at man kommer til visse steder der en kan lagre posisjonen i minne, slik at hvis en skulle dø kan man begynne på nytt der. Ellers har spillet passord som man får etterhvert som en kommer lenger og lenger inn i spillet.

GLVV-skala

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

Sum: 37 av 40

Terje Mikalsen

Teksten er hentet fra Amiga Forum nr. 4 - 93. © Atlantis Design, Bodø



Action Level

Lemmings II

Alle husker vel Lemmings. De små selvmordsgale dyra uten hjerne. Nå er de tilbake i en større og bedre versjon av spillet.

Selv om Psygnosis ga ut Oh no! - More Lemmings, og jeg som en helfrelst Lemmings fan ble overlykkelig, kan ingen av de to første versjonene måle seg med denne.

Meningen med spillet er den samme. Du skal lede de små gærningene gjennom et brett gyllt med avgrunner, stempel som lager ketchup av dem og andre helsefarlige ting.

Du får også et visst antall "skills", som for eksempel gravere, springere, bazooka'er, svømmere, bombere og skiløpere, og i stedet for "blockere" får du noe som heter "Attractor". Disse Lemming'ene blir utstyrt med en gitar, fløyte eller annet, og de som er nær ham begynner å danse eller "headbange".

Nå litt mer praktiske opplysninger. Spillet heter jo "Lemmings II - The Tribes", som betyr "stammene", og du får forskjellige stammer å kontrollere. For eksempel Space tribe, Mediveal tribe, Egyptian tribe etc.

I begynnelsen kan du også velge "practice", så du kan øve deg. Du får velge ut åtte "skills" og stammen din blir så tatt til en bane. Så er det bare å spille seg vei gjennom alle hindringer.

Kort sagt - et meget bra spill!

GLVV - skala:

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

John Erik Andersen

Red.: Takk til J. E. A. Spill avsendt.

The Patrician

Hvem husker vel ikke klassikeren Ports of Call? Undertegnede er i hvert fall en av dem som har sittet i timesvis med dette spillet. Nå kommer et enda bedre spill fra Ascon: The Patrician.

Det var med et barns iver jeg rev spillet ut av pakken da det endelig kom sist i november, men jeg husket heldigvis på å gjøre backup av de tre diskettene, for siden å starte opp med kopiene. (Bruk helst ikke originalene dine i maskinen, sørg i hvert fall for å ha en backup!)

Til å begynne med var spillet en forferdelig skuffelse. Jeg kom ikke så langt som til å skrive inn passordsbeskyttelsen før spillet låste seg, og jeg måtte gjøre en reset. Dette kan forklares med at jeg prøvde det på en Amiga 500 med Kickstart 1.2, for vår freelancer prøvde det på en Amiga 500 med Kickstart 1.3 uten noen som helst problemer.

Til spillet følger en fet bok / manual på ca. 50 - 60 sider, og her står alt du bør kunne om spillet. Skitt, au, tenkte jeg og satte igang uten å lese i denne.

Du starter med en båt og noen få hundre thaler (ikke "dahler", som Amiga Forum skrev) i lommeboka. Vel, jeg tok opp et lån i banken, ganske mange lån, egentlig, og startet handelen. Poenget i dette spillet er at man som kjøpmann i hanseatertiden skal bygge seg opp på handel mellom byene. Også Norge er representert her (Bergen og Tønsberg), ellers er de viktigste Hansabyene tatt med. Du starter med en "sloop", en mellomstor båt, og skal kjøpe varer i en by og selge i en annen, helst med fortjeneste. Endel lønnsomme ruter jeg kan tipse om, er pels fra Nowgorod til Visby eller Stockholm, vin fra Brügge, Bremen eller Hamburg til Bergen, Tønsberg og Lübeck (sistnevnte: bruk landtransport fra kjerra i bygården, da er du ikke begrenset av skipsstørrelsen) og pepper fra hvilken som helst by (sjelden vare).

Når du har tjent deg noen thaler, kan du holde fester for byens befolkning,

gi penger til de fattige, kjøpe deg fri fra dine synder i byens kirke, donere til den nye kirkens bygning og gå i badehuset, der du møter et bystyremedlem hvis du har flaks. Da har du valget mellom å bare snakke med ham eller bestikke ham, alt dette for å få flere stemmer til ordførervalget. Når du har blitt ordfører får du automatisk stemmer i The Hanseatic League, Hanseater - møtet, og når du har blitt valgt til leder der, såkalt "Alderman", har du vunnet spillet. Men dit er det lang vei fram.

Du kan få flere skip enten ved å bygge selv eller by på auksjonene, men hvis du bygger selv må byen din ha nok av varene pitch (tjære), hemp (hamp), crockery (steintøy) og wood (tømmer). Tips: Bygg deg varehus og kjøp inn de varene du trenger. Når du har fått nok kan du selge til byen og så bygge deg skip. Varehus kan ha flere fordeler: Skaff deg hjelpere fra byens kro, og disse vil så produsere ting på varehuset ut fra hva du allerede har der (f. eks. ale (øl) fra corn (korn) og salt). Disse varene kan du så selge, enten i hjembyen din eller i andre byer.

Når det gjelder andre fasiliteter ved spillet, kan det nevnes at det finnes muligheter for å skrive ut din status til skriver. Problemet er bare det at det ikke er printerdriver og preferences på disketten, og det er heller ikke plass til disse filene om du prøver å kopiere fra din Workbench. Har du harddisk, er derimot dette intet problem.

Amiga Forum meldte om problemer med å installere spillet på en Amiga 4000. Jeg hadde de samme problemene med å installere spillet på en Amiga 3000, men problemet ble løst ved å bruke Opus. Husk bare på å ha en skuffe kalt "Games" i directoryet, eller vil du ikke kunne lagre.

GLVV - skala

Grafikk:	10
Lyd:	10
Vanskelighet:	10
Variasjon:	10
Sum:	40 av 40

Tommy Strand



Action Level

Super Space Invaders

Hit Squad: £ 9.99

Nyoppfinning, en vidunderlig ting, ikke sant? Det virker som om det er bare femten år siden at vi var helt i hundreogtyve over dette nye spilet kalt Space Invaders, men hvor mye har ikke ting forandret seg? Nå har vi kommet til Super Spæ Invaders.

Et lite øyeblikk, bare: Har ikke mimretida over 70 - åra kommet og gått enda? Uheldigvis ser det ikke slik ut. Akkurat når vi er ferdig med livsfarlige plattformer og raketter, blir vi servert oppvarmet søppel fra coin - up spillene fra i overfjorfor, selv om det følger med en dæsj ketsjup og en dryss grillkrydder.

Ketsjupen og grillkrydderet manifesteres på mange måter. Først og fremst er det en flott introsekvens som dokumenterer invasjonen av jorda med et søt liten tegnefilm. Så følger forskjellige nivåscener. Noen er faste bakgrunner, mens andre roter seg nedover skjermen med en helt besnærende stil. Hvert level har sine egne aliens med såvidt foranderlige måter å angripe på og noen få morskip av og til. Problemet er at ingen av disse mulighetene plusser noe på spillet. Det er tregt, toskete og du mister følelsen fra originalen. I det inste har spillet de gamle lydeffektene.

Hvis du ønsker et nytt skyt- og drep spill, vil du komme langt bedre fra det med noe slikt som *Overkill*. Hvis du vil ha *Space Invaders*, velg ut fra overflodet av PD - versjoner.

CU Amiga: 40 %

På denne siden

trykker vi tester av lavprisspill som sto på trykk i CU Amiga november 1993.

© Copyright CU Amiga 1993.

Artiklene er fritt oversatt til norsk.

Shadowlands

Hit Squad: £ 9.99

RPG's (Role Playing Games; rollespill) blir bare bedre og bedre hele tiden, og Shadowlands er et av de som kommer gjennom nåløyet når det gjelder pris.

De av dere som liker å lese små historier om steder med navn som ikke lar seg uttale vil like instruksjonene. De som ikke vil bry seg med dette vil lett komme in i spillet, takket være en kort innføring som forteller deg hvordan du leter etter The Keeper (den udøde vokteren av ditt fysiske jeg). Hvis du klarer å drepe ham vil du og ditt macho onde selv bli forenet, og dere kan dra avgårde hand i hand inn i solnedgangen.

Så det er plottet, nå kan du komme inn i spillet, som er et veldig presentabelt muskontrollert RPG. Alle statistikkene og karakteristikkene du kan ønske finnes der, og adventuret er fint og litt innviklet. Kontrollmetodene er ikke av de beste, men pek og klikk - systemet virker bra når du har funnet prinsippene. Hvis du vil ha et godt, involverende adventure med mye atmosfære kan du ikke gå forbi dette.

CU Amiga: 82 %

Huckleberry Hound

Alternative: £ 9.99

Hvis det var en belønning for den verste måten å bruke en karakterlisens i et plattformspill, ville dette dra avgårde med den med små problemer. Det revolusjonerende spillet lar deg gå over plattformer, samle diamanter og slippe hundeskitt overalt. Det er forferdelig å tenke på at noen faktisk har programmert dette spillet, og siden hadde motet til å selge det.

CU Amiga: 20 %

Grand Prix Circuit

Hit Squad: £ 9.99

Hvis du vil ha spenningen med et høyhastighets bilrace uten de busshoppende stuntene i *Hard Drivin II*, kan *Grand Prix Circuit's* Formula One være akkurat det du leter etter.

GPC ble først sluppet i 1989 og har siden blitt utrangert av Geoff Crammond's *Formula 1 Grand Prix*, men på overflaten har GPC de fleste av mulighetene tilbytt av FIGP. Du har kvalifikasjon, pit, stopper og du kan velge nivå fra amatør til pro, og i tillegg kjøre enten Williams, Ferrari eller Maclaren gjennom åtte runder.

Farten på et bilspill er essensiell for kvaliteten og GPC er ikke altfor ille på dette området, alderen tatt i betraktning. Men hvis du er ute etter litt realisme vil du bli skuffet: Monaco's gater har blitt redusert til grønne flater, så det er ingen utsikt å snakke om, selv om du får tunneller av og til.

Sett under ett lider spillet av flere ting: Passerende biler kan bli litt av en "treff og bom - affære", med deg avhengig av responsen til joystick'en, og det kan være vanskelig å styre.

Alt i alt; hvis du er ute etter en simulasjon heller enn et adrenalin - rush skulle det enda være nok detaljer og dybde til å holde deg aktivert en tid.

CU Amiga: 65 %

Cheats:

Afterburner: Control - A - A
Another World: Level codes:
EDIL, LIBC, KCIJ, GABK
HICI, CCAL, LDCI, LFEK
FLLD, FADK, LAEA
Sword of Sodan: Mens du loader, hold nede K. Du vil da starte med 2048 knights
F/A-18 Intevceptor: Velg Free Flight - mode, velg så 5 til 9 for skjulte oppdrag.
Civilisation: ALT - R gir random pers.het

Adventure - spalten

I dette nummeret, vil Adventure-spalten ta for seg et ikke alt for omtalt, men veldig bra spill, Future Wars. FW er et ypperlig spill for de som liker spillene Space Quest og Operation Stealth.

Vi vil også gi dere løsningen på Indiana Jones and the last crusade, som vi forlenget har lovet dere.

I tillegg vil vi ha med en tips - seksjon hvor vi vil trykke løsninger på enkeltproblem og "cheats" fra adventures og rpgs. Den eneste forandringen fra vi har gjort er å ikke gå så dypt inn i hvert spill, slik at vi istedet får plass til flere løsninger. Så sett dere tilbake og bruk løsningene.

Future Wars

I begynnelsen av FW står du ute og vasker vinduer på en skyskraper, derfra må du komme deg inn ett vindu. Når du har kommet deg inn, vil du se at du befinner deg inne på et venterom. Under teppet der vil du finne en nøkkel, ta den. Gå inn på badet og ta med deg flagget, bøtta og boksen med insekspray som står inne i skapet på veggen. Tips: Det er også en sammenheng mellom bøtta og døra.

Inne på kontoret til høyre, må du låse opp skapdøra og undersøke skrivemaskinen, samt å få med deg papiret som ligger i skrivebord - skuffen. Sett så flagget i det tomme hullet på kartet, og så bryter det løst. Når du er inne i rommet med det synkende taket, undersøk instrumentpanelet og skriv koden fra skrivemaskinen. Taket vil stoppe, men gjør dette raskt, ellers vil det være for sent. Inne i transportør rommet må du undersøke maskinen, trykk på den

grønne knappen. Putt papiret inn i sprekken og trykk på den røde knappen. Noen dokumenter vil komme ut, ta dem og spring det beste du kan inn i lyset.

Nå vil du befinne deg et sted i tiden, sansynligvis et sted i middelalderen. Gå til venstre og følg den lille grønne stien langs med sumpen. når du kommer til noen farlige mygg, bruker du bare insekt - sprayen på dem, og de vil forsvinne.

På bakken der myggene var, vil du finne en medaljong du bør ta med deg. Når du omsider har kommet deg til innsjøen, vil du finne et tau inne i treet, ta det og kom deg opp i treet. etter en stund vil det komme en badegjest. Du skal ta klærne hans, og ta dem på deg bak buskene. Gå så videre til du kommer til et slott, der skal du gå på baksiden til du kommer til et stort tre, ved å bruke "operate tree" vil du få tildelt en mynt. Gå så til taverna og lytt til diskusjonen der. Etterpå drar du opp til slottet og viser medaljongen til vakta, følg med.

Da du omsider kommer ut igjen skal du ta lanser til vakta, gå på baksiden og bruk lanser til å få tak i munke kostymet. Ta den på deg og gå tilbake til innsjøen. Der må du fylle posen med vann og skynde deg tilbake til skjermen med slottet, men gå nedover. Gå mot ulven og kast vannposen på den. Når du har kommet deg inn i klosteret må du gå i samme retning som munkene. Gå inn den tredje døra. Der inne vil du finne øverste - presten, og når han ber deg om å hente vin til han, må du gjøre det. Gå ut av rommet og inn i hallen igjen, følg rundgangen til den første døra, gå inn der. Ta den gyldne koppen og gå ut igjen, gå så inn den andre døren. Fyll så opp

koppen med vin fra en av de øverste tønnene. Gå tilbake og gi han vinen.

Da presten har svimt av, tar du fjernkontrollen ifra han og bruk den på kabinettet i enden av rommet. Det vil åpne seg og et magnet - kort vil komme til syne, ta det med deg, og gå tilbake til vinkjelleren. Bruk så fjernkontrollen på tønne i midten øverst. Der må du gå inn. Du vil nå befinne deg inne i et fengselsrom. Der inne må du ta gasskannen som ligger i bunnen av glassburet der, og kjør magnetkortet gjennom komputeren. Du vil nå ha befridd Lana. Hun vil ta deg med på en reise tilbake i tid, hvor du vil få tildelt en rekke informasjon. Etterpå vil du bli sendt til år 4315. Da du er ankommet, må du lete etter to objekter. Det første, en lommelykt, vil du finne blandt noe søppel nede i høyre hjørnet. Det andre er noen sikringer, som ligger på neste skjerm sammen med noe hvitt søppel. Hvis du nå leter litt vil du finne ett komlokk. Der må du gå ned.

Du vil nå befinne deg i ett kloakksystem. Gå til høyre. Etter en tid vil du komme til en vannkran, den må du bruke til å fylle lommelykta med. Gå så videre. Etter en stund, vil du støte på en kvinne og ett barn som blir truet av ett monster. Du bare kaster vannet fra lommelykta på det, og det vil forsvinne. Kvinnen vil takke deg og hjelpe deg opp til overflaten igjen. Du befinner deg nå framfor en port. Den passerer du ved å bruke lanser på videokameraet. Gå nå til avismaskinen. I retursprekken vil det ligge en mynt, som du skal bruke på myntsprekken. Dette må du gjøre to ganger før det virker. Nå er det bare å vente på toget.

Adventure - spalten

Hvis toget allerede har passert, er det simpelthen bare å vente på neste.

Du har nå ankommet en flyhavn. Du skal gå ned trappen og skal bytte de gamle sikringene med de du har med deg. Vakta vil nå stirre på tv'en, og ikke bry seg så mye om deg. Nå skal du stille deg mellom de to pilene, og vente til vertinnen sjekker sminken sin. Da skal du løpe opp trappa og du vil finne deg inne i et fly på tur til Paris IV.

Etter en stund, vil det komme et Crughon romskip og kapre dere. Du vil bli tatt til fange og plassert i en fengselsselle.

Bruk nå nøkkelen din til å fjerne gitteret på ventilasjonssjakta, og kast gass boksen i den. Steng nå sjakthullet med avisen din, slik at du ikke svimer av selv. Gå så ut døren til høyre. Du vil finne deg i kontrollrommet til "The Crughon's". Der skal du ikke gjøre noe som helst, bare vente på at jobberne kommer og tar skipet til fange.

Etter all feiling fra jordboernes

side, og fortvilelse fra din, havner du til slutt 65 millioner år tilbake i tiden. Du må gå til du kommer til en fjellhylle med utsikt ned på et Crughon romskip og soldater. Disse soldatene må du nedkjempe. Da det er gjort, må du gå inn i skipet.

Inne i skipet, må du dra magnet kortet gjennom avleseren på veggen der. Så åpner du boksen på gulvet, og tar klærne. De plasserer du over kameraet. Legg deg så inn i boksen og lukk den.

Romskipet vil nå bevege seg inn i hyperrommet i retning av Crughon basen.

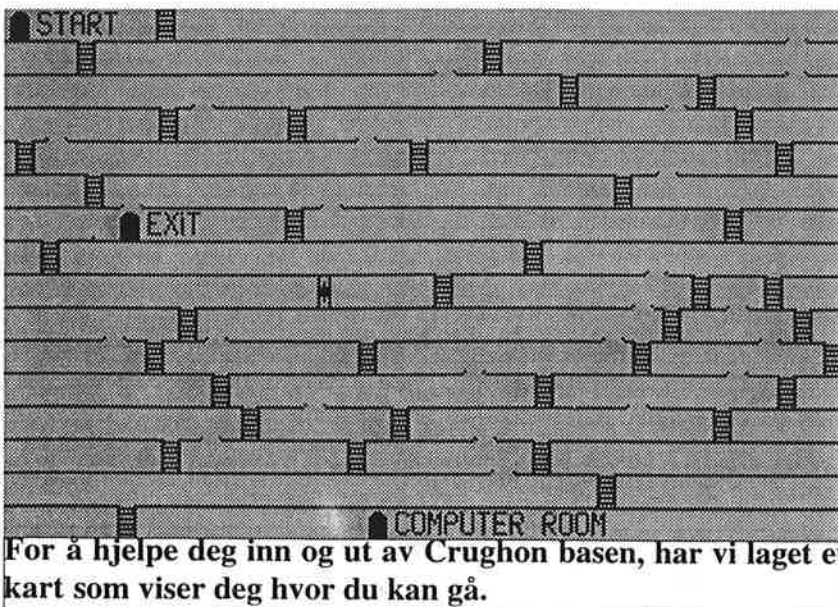
Da skipet har landet, må du passe på å spise pillen med det samme døren begynner å åpne seg. Skynd deg ut døra, ned utgangen og bak kassene som står nederst i skjermen. Dette er noe vanskelig og må sikkert prøves ett par ganger. Åpne så boksen til venstre, og du vil krype inn. Du vil nå finne deg inne i et lagerrom, gå ut døra øversts på skjermen.

Du stilles nå ovenfor den siste utfordring, og det er å løpe ned til

Crughonbasens kontroll rom. Dette går på tid og er vanskelig, derfor har vi trykt et kart til dere som anbefales å studeres.

Da du har kommet deg til kontrollrommet, må du ta magnet kortet og kjøre det gjennom konsollen til venstre ved monitoren. Spring så til utgangen, og følg med på sluttsekvensen.

Som du nå har skjönt, har vi spilt gjennom Future Wars, ikke verst. Følg med på neste side, der får du en komplett løsning på "Indiana Jones and the last Crusade".



For å hjelpe deg inn og ut av Crughon basen, har vi laget et kart som viser deg hvor du kan gå.

Meld deg inn nå! Ny klubb med mange fordeler:

- * Form din egen avis
- * 4 - 6 nr. pr år
- * Ferske nyheter fra InterNet
- * Adventures

Sett kr. 100,- inn på
postgiro: 0825 0456868
Skriv til: Amiga Guiden
Hammerveien 130 b
8600 MO I RANA

Adventure - spalten



Indiana Jones & the last crusade

Gå inn på kontoret ditt, og ro ned elevene. Da du har kommet inn, skal du ta all posten, brev, papir og pakken som du finner på bordet. Åpne pakken og ta dagboken. Gå så ut vinduet, og du vil automatisk måtte besøke en mystisk mann. Dra så til Henrys hus, og dra ned bokreolen. Der vil du finne en "sticky tape". Ta maleriet og dra tilbake til kontoret ditt. Der skal du bruke "sticky tape" på et glass som står i hylla, og du vil få en nøkkel. Dra så igjen til Henrys hus. Der skal du ta planten og duken av bordet der, bruk så nøkkelen på bordskuffen. Ta boka som ligger der og dra ti Venesia.

Når du er kommet til kafeen, skal du gå bortover til det forelskedeparet, se på flasken og så ta den. Gå så til biblioteket. Der må du gå til rommet med metallstengerne, og ta det røde båndet og en av stengerne. Så tar du og ser i dagboken, og finn det bildet i biblioteket som ligner på det i dagboken. For å komme deg ned i katakombene, må du lese i dagboken og studere inskripsjonene. Når du har kommet deg inn, finner du veien selv. Når du har kommet til de døde piratene, tar du kroken fra en av dem. Gå til vannet og fyll flasken. Gå over til fakkele, tøm vannet over den og dra i fakkelen. Gå til grotten med inskripsjonene, og les dem. Gå så til brua, fest kroken på tre - pluggen, og dra den ut med pisken. Nå må du finne stigen, og gå opp den. Gå så til vann - bassenget og inn i tunellen, gå så til maskinen og fest det røde båndet til den og sett igang hjulet. Gå så til statuene, og se i dagboken. Skyv statuene til de ser

Fakta om adventures

Nesten alle adventure spillene har en ting til felles: at du på slutten av spillet skal bruke et objekt til å fullføre oppdraget. Som regel finner du disse tidligere i spillet, og hvis du ikke vet hva du leter etter, går man sansynligvis glipp av det. Den letteste måten å unngå å kjøre seg fast på, er å gjennomføre alle tenkelige og utenkelige steder grundig. Man skal altså undersøke (Examine) absolutt alt man ser, samtidig som man bruker Operate - kommandoen på objekter.

Lykke til!



Anngående tips og cheats, vil det være avgjørende hvilken versjon av spillet du har.

Tips og triks

Hvis du er av den typen som av og til jukser har vi noen godsaker til deg her. Hvis du f.eks. spiller Monkey Island 2, og kjeder deg. Da skal du under spillet bare holde nede ALT, og trykke W. Du vil da hoppe helt til slutten av spillet. Hva syns dere om den.

Til Castle Master skal du holde nede venstre shift - knapp, og trykke L, nå skal du trykke RMB til noen bokser kommer frem på skjermen. Innholdet vil vise seg veldig brykbart.

I Pools of Radiance skal du holde nede ALT, og trykke X eller A. Når fienden skal gjøre sitt trekk, vil det komme en melding, og du har vunnet kampen.

Mer neste gang.



Adventure - spalten

ut som bildet i boken. Gå så inn døren og gå til broen. Gå over brua, og inn i grotta. Nå skal du gå inn i grotten med hodeskalle - pianoet. Les så i dagboken, En linje tilsvarer en skalle (f.eks. hvis den første noten er på den øverste linjen, skal du skyve den første skallen fra venstre). Når du har spilt alle notene, vil det bli åpnet en dør. Gå inn. Gå til rommet med skrinet, og åpne det. Da vil du få vite hvor "the holy grail" er. Gå nå til gitteret og åpne den rustne låsen. Gå ned i hullet og du vil automatisk bli fraktet til slottet hvor Henry blir holdt fanget. Det første du gjør etter at du er kommet inn, er å drepe butleren. Hvordan du hamler opp med de andre vaktene, finner du ut etter hvert. Gå litt rundt omkring og prøv å få tak i så mye penger som mulig. Finn en soldat som ligger avdrukket, ta øl kruset hans. Gå til kjøkkenet og fyll kruset med øl. Tøm ølet over glørne i ovnen og ta steika. Gå til kontoret i andre etasjen og gi steika til hunden. Ta trofeen som står der, gå ned og fyll den med øl, gå opp til andre etasjen igjen, og gi trofeet med øl til Biff, (den store sterke mannen). Slå han etter at han har drukket øllet, og gå inn døra, Og du vil befinne deg i en ny korridor. Finn døra med alarm - systemet, og utløs det. En mann vil nå komme og spørre etter dagboken, da må du gi han den gamle boken du fant i skuffen hjemme i Henrys hus. (Hvis du gir han dagboken må du dra til Berlin senere for å få tak i den). Nå vil du befinne deg knyttet fast til en stol sammen med faren din, Henry. Dra stolene over rommet til rustningen, (det ville slettes ikke være dumt å lagre spillet her). Skyv rustningen, og prøv å ikke

treffe Henry. Skyv så statuen til venstre og gå ut gjennom peisen. Sett igang og kjør med motorsykkelen, og du vil straks befinne deg på flyplassen.

For å få tak i bilettene til zeppelinaren, må Henry gå til høyre for mannen som leser avisen, og begynne å snakke med han om barnebarna sine. Da skal du ta bilettene fra lommen hans. Gå så og vent på zeppelinaren.

Når du har kommet ombord må du gi bilettene til bilettkontrolløren. Henry må gå over til pianoet og putte noen mynter i bollen, for så å velge en sang. Nå vil radiomannen forlate rommet sitt for å høre på musikken, da må du skynde deg til radiatorrommet, åpne skapet og ta skiftenekkelen. Forlat så rommet så snart som mulig. Hvis radiomannen kommer tilbake for tidlig, må du prate deg ut av det og prøve igjen. Putt så skiftenekkelen inn i hullet i veggen, og skyv til den. Du må så klatre i stigen og finne veien til flyet, (du må muligens slåss med noen vakter først, men prøv å unngå dem).

Når du har fløyet så langt at du har krasjet flyet, må du komme deg over i bilen. Du må så lure, smøre og slåss med nazister før du kommer til den tyske grensen. Nå vil du bli ført automatisk til Iskendrun.

Når du kommer dit må du gå inn i tempelet. For å komme deg forbi den første fella, må du gå i dagboka på side 56. For å passere felle nummer to, må du se på bokstavene på toppen av skjermen. Når du har passert den tredje fella, kommer du til et rom hvor du må velge den riktige "grail". For å gjøre dette må du følge inskripsjonene som stod på grotte veggen, under biblioteket i Venesia. Når du har valgt rett, vil

du bli fraktet til din far, hvor du må bruke det hellige vannet på hans sår. Så må du ta "the holy grail", og sette den pent tilbake på sin rettmessige plass.

Når dette er gjort, finner du snart ut at oppdraget ditt er utført.

Neste gang:

I neste utgave vil adventure spalten ha nye godsaker. Vi vil ha mer tips og triks, løsning på It came from the desert og War in middle earth. Har dere noe å tilføye eller noen ønsker, spørsmål angående adventures og RPGs, skriv til Hobbitten, og merk konvolutten "Adventure".

Adventure - spalten bestod som vanlig av Lars E Johnsen.

Norsk Amiga PD-bibliotek (NAPD)

tilbyr utvalgte Fred Fish PD disketter til medlemmer av NAF for den latterlige sum av kr 12,- pr. stk.

NAPD

Hammerveien 130B

8600 Mo i Rana

Postgiror nr:

0825 0346620

Listedisketter: kr 20,-

AmigaBasic

(forts. fra side 6)

Se nå på programmet nedenfor:

prog. 7)

Hovedprogram:

GOSUB Meny

IF valg = 1 THEN GOSUB Firkant

IF valg = 2 THEN GOSUB Trekant

IF valg = 0 THEN END

GOTO Hovedprogram

Meny:

PRINT:PRINT "Arealutregning"

PRINT " (1) Firkant"

PRINT " (2) Trekant"

PRINT " (0) Avslutt"

PRINT

INPUT "Menyvalg: ",valg

RETURN

Firkant:

PRINT:PRINT "Firkant:"

INPUT "Høyde.....",h

INPUT "Bredde.....",b

areal = h * b

PRINT "Arealet er..";areal

RETURN

Trekant:

PRINT:PRINT "Trekant:"

INPUT "Høyde.....",h

INPUT "Bredde.....",b

areal = (h * b) / 2

PRINT "Arealet er..";areal

RETURN

Her innfører vi en ny kommandoer. **GOSUB** betyr at programmet hopper til linjenummeret eller label'en bak, gjennomfører det som står under her og returnerer til linja etter gosub - linja når den kommer til **RETURN**. Eks.: Andre linje; **GOSUB Meny**. Programmet går nå til label Meny, skriver ut 7 setninger og lar bruker velge fra tre alternativer, for å komme til **RETURN**. Her hopper styringen tilbake til linjen under **GOSUB Meny** (IF valg = 1...).

Vel, dette får være nok for denne gangen. Det er fritt fram for dere å bidra med egne, små program. Disse programmene må leveres som tekst - filer til redaksjonen (i BASIC: skriv **SAVE <navn>,A** i Output- vinduet for å lagre det i ASCII - format (tekstformat)).

Adressen er:

Amiga Guiden

Hammerveien 130 b

8600 MO I RANA

Merk konvolutten "BASIC".

Tommy Strand



N.A.F

(Norsk Amigaforening)

søker

DEG

som

ABONNENT

til

NORGE'S

mest:

**kuleste, hippeste,
freakeste, jappeste og
beste avis. Se side 11
for mere info.**

Basicprogrammene

i BASIC- spalten er for en stor del hentet fra EXEC's programmeringskurs i BASIC. © Copyright Atlantis Design, Bodø. Disse programmene er kopiert med tillatelse fra rettighetsinnehaver.

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