



Amiga Guiden



Organ for Norsk Amigaforening, forening for eiere av
Commodore Amiga datamaskiner i Norge

Datasex - se side 7

Intervju med
Pernille Fischer

- Spillsider
- 4 siders adventurespalte
- Vervekonkurransen
- BASIC - kurs
- CLI / Shell - kurs
- Nyheter

Commodore
KONKURS
Andre eiere overtar...se side 4

Skaw

AG nr 3 1994
3. årgang

DIN

Amiga -

**forhandler i
Mo i Rana**

HELGJØP STORMARKED

Tlf. 75 15 34 88

**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

Disk.Info - Disk.Info - Disk.Info - Disk.Info - Disk.Info - Disk.Info

Datakompaniet melder at de nå kan levere "verdens største og raskeste interne harddisk til Amiga 1200".

Dataline 810 består av 3,5 tommer harddisk på 810 Mb lagringsplass, den største til Amiga 1200. Fra før fantes det 170, 210 (ny), 343, 420 (ny), 545 Mb. Hastigheten er målt av Datakompaniet til 2,4 Mb pr. sekund på en Amiga 1200 uten akseleratorkort, men med et PC1208 FASTRAM - kort med 4 Mb RAM. De gjør oppmerksom på at man taper garantien ved installasjon av harddisken, idet deler av metall- og plastdekslet må klippes bort ved installering av 3,5" harddisker. Installasjonen gjøres derfor på eget ansvar. Datakompaniet har telefon 72 555 149. Prisen for en DataLine 810 var pr. 67 - 94 på 4650,- kr. eks. mva.

Video CD fortsetter å ekspandere. PMI, videodelingen av plateselskapet EMI, lanserte nettopp hele seks Video CD titler. Blant disse va Pink Floyd's Delicate Sound of Thunder, David Bowie's The Video Collection, Tina Turner's Simply the Best, Iron Maiden's From Here to Eternity, Queen's Greatest Flix 1 & 2 og Kate Bush's The Whole Story '94.

Datakompresjonsteknologien tillater opp til 72 minutter VHS video eller bedre å bli nedpakket på 5" CD'er, med digital lyd (mye bedre enn VHS). Ved å bruke denne teknologien kan filmer, musikkvideoer og spill bli lagret på CD - og med ingen av de bakdeler som tradisjonell tape ha (tapeskader etc.). Og CD32 med FMV - kortet kan spille disse CD'ene.

Martin Haxby, Managing Director i PMI forteller at "konseptet med CD - teknologien er langt framfor alt annet i øyeblikket og i den nærmeste framtid."

Titlene varierer i pris, med Queen's CD liggende på £ 24,99, mens de andre prises mer fornuftig på £ 19,99. Hver tittel inneholder i hvertfall 80 minutter film og lyd, og Queen, som den lengste, har 2 timer og 17 minutters lengde.

(Kilde: CU Amiga)

Pagestream 3 er endelig klart. Det var ferdig for salg i august. Det er forventet mye av denne DTP - pakken (DTP: Desktop Publishing, trykksaksprogram).

Fleire gode nyheter fra SoftLogik er at deres kjente font editor *TypeSmith 2.0* er akkurat oppdatert til versjon 2.5. Den nye versjonen tillater loading og saving som TrueType i tillegg til de eksisterende modusene og har i tillegg fordelene av en *ARexx* macro for å gjøre batch - jobber.

(Kilde: CU Amiga)

LightWavw er endelig i salg i England. Animasjons- og 3D stillbildeprogrammet er

tilgjengelig fra de fleste forhandlere, inkludert Silica (tlf.: 081-309 1111) og Premier Vision (tlf.: 071-721 7049), og kommer sammen med DPS PAR - kortet fra DPS (tlf.: 0252 718300). Med prisen på £495, er programmet utvilsomt et av de beste Amiga - programmene.

LightWave har blitt brukt i mange TV - produksjoner i USA, hvor det har blitt solgt sammen med et VideoToaster system. *Babylon 5*, *seaQuest*, *Star Trek: The Next Generation* og *Robocop*, TV - serien, er alle produksjoner som har benyttet effekter skapt av *LightWave*.

(Kilde: CU Amiga)

Akseleratorkort for Amiga 1200

Datakompaniet leverer nå hva de kaller "et akseleratorkort med muligheter konkurrerende kort bare kan drømme om". De hevder at Amiga 1200 blir opptil 5 ganger raskere med dette 68030 - kortet. Kortet leveres enten i 28 eller 40 MHz versjon, og har MMU (Memory Management Unit) innebygget som standard. Maksimum minne er 128 Mb, bruker standard, billig SIMM, har klokke SCSI-II - opsjon som tillegg, hevdes å være raskere enn A4000(030 og skal være billigere enn andre kort. Pris for 28 MHz - versjonen er 1895,- kr. eks. mva. pr. 67 - 94. Datakompaniet kan kontaktes på telefon 72 555 149.

2Mb ChipRAM til Amiga 2000

leveres nå av Datakompaniet. Korter passer også Amiga 500. 2 Mb ChipRAM kreves blant annet av SCALA til de mest elegante bildeovergangene. Pris pr. 1. august 1994: Kr. 1270,-

STOPPRESS - STOPPRESS

COMMODORE er konkurrans

Commodores to internasjonale selskaper gikk konkurrans i mai i år. Det har foregått budrunder og intense forhandlinger om overtakelse av Commodore i flere måneder nå. De sterkeste kandidatene til overtakelse er for tiden Commodore UK, den engelske divisjonen av Commodore, og Samsung, elektronikk-selskapet som er mest kjent for hvitevarer, TV'er og videospillere.

Redaksjonen i AG venter når som helst pressemelding fra Commodore Scandinavia A/S om hvem som blir de endelige eierne, men i skrivende stund har vi ennå ikke mottatt noe. Vi vil komme med eget brev til medlemmene når dette er et faktum.

STOPPRESS - STOPPRESS

Brilliance 2, det suverene tegneprogrammet som konkurrerer med Deluxe Paint, er allerede blitt løslatt, og selges for mindre enn £45. AG vil komme tilbake med omtale av dette nye programmet.

HIER

kan

DINE

nyheter

stå!

ReadMe.First

Om big C, navn, etc.

Folkeregisteret er en fin institusjon. Tidligere i år søkte jeg om å få mellomnavn, noe jeg bestandig har ønsket meg. Så nå heter jeg Bob Tommy. Det tok 5 dager fra jeg sendte søknaden til hele saken var innvilget og brevet lå i postkassa. God service!

Hvorfor kan ikke Commodore gjøre det samme? Hva skal de egentlig hete etter at f. eks. Samsung overtar dem? Samsung Commodore? Samsung Commodore Amiga? Jeg får en flau smak i munnen bare ved tanken.

Nå har Amiga - freaker i alle år vært vant til *Commodore Amiga*, så hvorfor forandre noe til det verre? Kunne man forandre noe til det bedre, hadde alt vært OK, saken er biff og hva kunne vært bedre, min kjære Watson?

Hva skulle i så fall "the big C" ha forandret navn til? Etter min mening, og etter å ha konsultert meg med språkkonsulent og cand. mag. Åshild Bryn ved norskprofessoratet ved universitetet i Trondheim, burde Commodore ha gjort " - et navneskifte som fremhever de allerede elegante og sekundære kontroll - og spesifikasjons- egenskapene Amiga allerede har...". Bryn har selv ingen forslag, men etter denne diskusjonen kommer allerede adjektiver som God, Bedre, Best, Super, Kanonsuper,

Hypersuper inn i redaktørens høyre, Amigautviklede hjernehalvdel.

Hva om Commodore Amiga i framtiden vil hete Super Amiga, eller hva med Hyper Amiga? Knæsj, spør du meg...

Stor konkurranse angående nytt navn til Commodore foregår hos alle Statoil - stasjonene i Norge. Premiene er i kjent Commodore - stil, en førstepremie á 1 stk. Amiga 4000 / 040, en andrepremie á 1 stk. Amiga 4000 / 030, en tredjepremie á 1 stk. Amiga 1200 m/ 120 Mb harddisk, alle med monitor, til slutt trøstepremier til de 97 nest beste, nemlig en stk. Commodore plastpose.

So big to real time, real business and other virtual reality...

Denne brukergruppa fungerer ikke etter redaksjonens forventning. Vi kunne lett gitt ut seks utgaver i året om vi hadde fått tilstrekkelig feedback fra leserne. Da kunne jeg i så fall fyllt denne spalten med annet enn tull og tøys, og vi hadde alle tjent med dette.

Men la nå ikke ryktene gå om vår nedleggelse, slik som de går om MegaByte's (jeg fikk ikke kontakt med dem denne uken), men la ordet gå på gata om at *Amiga Guiden står på til siste slutt*.

Vi har vært så heldige å få en eske med reklameartikler fra Commodore Scandinavia A/S, og disse deles gratis ut til de som gir oss brev.

Tommy Rølvåg Strand

Hvaen brukergruppe er!

Ja, en kan saktens lure på om dere vet det etter å ha sett vår statistikk over post fra leserne dette året (en stor takk til mine trofaste medarbeidere som aldri svikter...).

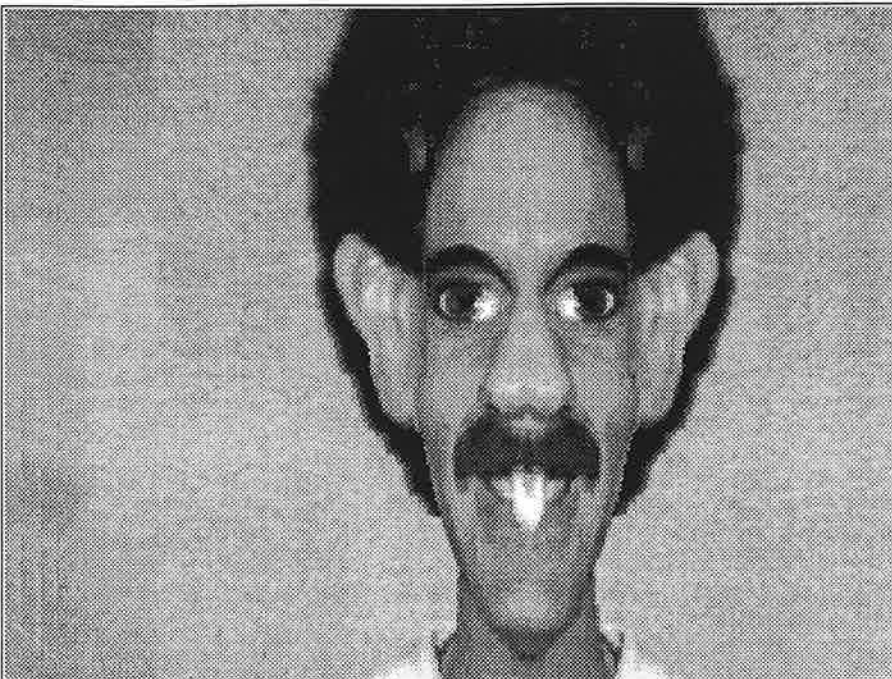
En *brukergruppe*, som NAF, er en gjeng entusiaster som alle er *brukere* av noe bestemt. Når en slik gjeng gir ut avis, som *Amiga Guiden*, og alle har én felles interesse, som *Amiga*, *bør alle bidra med sitt*. Det er ikke meningen at staben skal sitte og gjette hva leserne vil ha i avisen.

Så, mens vi sitter og leker *flasketuten peker på* om hvem som skal skrive om hva i neste nummer, så *bør dere skjerpe dere*. Jeg håper, staben håper, annonsørene håper og *dere* håper forhåpentligvis også at denne foreningen er *liv laga*...

Alt fra Hi - Scores, tester av spill, tips & tricks til artikler, nyheter og dårlige vitser mottas *med stor takknemlighet*. Så etter dette alvorsordet *venter jeg full postkasse til neste nummer*. (Se under for deadline.)

Så, hvis alt går bra, vil vi kanskje komme sterkt tilbake med 10 utgaver i året til dere med mindre ettertrykk, mer originalt stoff, ferskere nyheter, ferskere spilltester, o.s.v. Hvem vet, kanskje vi med tiden blir Norges største Amigaforening???

Ånli taim vil sjåvv!



PC - eier når han ser de siste salgstallene for Commodore Amiga

Amiga Guiden ble utskrevet på laserskriver hos *Atlantis Design*, Bodø, trykket hos *XPressTrykk*, Mo og sendt av *Posten*. Mo, Ansvarlig utgiver: Norsk Amigaforening, Hamnerveien 130 B, 8600 MO I RANA. Tlf.: 75 13 13 59. Redaktør: Tommy Strand. Redaksjonen avsluttet 12. september 1994. © Copyright Norsk Amigaforening 1994. Det er forbudt å kopiere eller ettertrykke hele eller deler av denne publikasjonen uten skriftlig samtykke fra utgiver. Brev eller artikler til utgave 4 1994 må være redaksjonen ihende innen 1. november 1994. Abonnementspris: 100 kr pr. 4 utgaver. Postgirokonto: 0825 0456868.

Bestill et abonnement idag!

Testen av Amiga

CD 32 vi hadde i forrige utgave er grei nok, men den var ikke vår. Så: Amiga Guiden proudly presents - test av Amiga CD 32 © Norsk Amigaforening 1994. Vi takker Haaland Elkjøp ved Arnt Egil Stjernen, Mo i Rana for lån av utstyret.

Amiga CD 32 er en populær spillemaskin, og ble lansert som verdens første 32 bits spillekonsoll, og all Commodores Amiga- teknologi ble tatt i bruk til sin ytterste yteevne.

Den som hadde hatt

en TV med super VHS inngang og et skikkelig HiFi - anlegg å koble til dette... Selve konsollen ser veldig enkel ut, og etter min mening burde Commodore ha lagt atskillig mer i utseendet og få til en "look" mer tilsvarende Philips CD-i. MEN, da hadde prisen blitt atskillig høyere også, og når man vet at i disse dager selges Amiga CD 32 for kr. 1990,- (Spaceworld, m.m.), så kan man tross alt være glad for at de prioriterte som de gjorde.

Tross alt

vet man at man kan få super lyd fra en vanlig TV, og med 256 farger på skjermen samtidig fra en palett på 16,7 millioner, blir også bildet fullt ut akseptabelt. Jeg koblet CD32'en til en stereo - TV, men lyden valgte jeg å koble over et vanlig stereoanlegg, og satte inn demonstrasjons - CD'en. Den før omtalte demoen av Jim Sachs imponerte voldsomt, med god lyd og ditto morfing av en dinosaur fra en ufarlig, kunstig en, til et helt realistisk, brølende monster. Vi var så heldige å få låne en CD32 med FMV - kort, så med et sykt glis rundt munnen og med fråden skummende fra munnvikene satte vi inn musikkvideoen med "Sæl" fremførende en røff discolåt.

Imponerende inntrykk

er alt vi kan si. Kvaliteten var upåklagelig, og jeg kan ikke si at jeg så spor etter MPEG - kompri - meringen (MPEG = Motion Picture Expert Group). Tross alt så er jo 95 % av filem komprimert bort. Etter å ha prøvd dette kunne vel ingenting bli bedre? Nå prøvde vi en demo fra Commodore med reklame for Amiga CD32; en "gal" vitenskapsmann" som har oppfunnet en



Amiga CD32, verdens første 32 bits spillekonsoll. En ung død i hvit frakk med et overgitt uttrykk i ansiktet, ser imponert på at CD32 står der i flunkende drakt, rykende av damp, og en robot kommer inn og begynner å spille på konsollen. - Twice as fast as I thought was possible! utbryter han.

Den spillende roboten får opp en voldsom fart på kontrollene, plutselig lyser en varsellampe og sirener høres, så eksploderer konsollen. Og alt dette skjer i real time film, totalt som om du skulle sett det på TV'en di en lørdagskveld hjemme i stua!

Spill

er et kapittel for seg selv. Siden prosessoren bare bruker 4 % av kapasiteten sin til å vise video via FMV - kortet, kan grafikk lett legges oppå filmen. Slik kan spill som kommer til PC idag kanskje komme i skyggen av CD32's spill, men dette er vel ønsketenkning. Vi prøvde de spillene som fulgte med, blant annet James Pond - Robocod, og kvaliteten på alt er upåklagelig. Når det gjelder tester av alt dette, håper vi medlemmene som hav vært borti Amiga CD32 spill kan skrive inn tester til oss, idet vi hadde maskinen for kort tid til å komme med skikkelige tester selv.

Litt om konkurrenter

Philips Cd-i har også kommet med FMV - kort, og kostet ved lanseringen litt mer enn Amiga CD32, men har ikke ikke så kraftig hardware som en CD32. Den amerikanske vidundermaskinen 3DO kan også vise MPEG - video, men pr. mai 1994 fantes denne kun i NTSC - utgave (amerikansk TV - standard). 3DO er et interessant produkt, men lider av tørke på programvaresiden.

Billedkvalitet

Det er klart at det faktum at

mesteparten av filmen er fjernet eller "komprimert bort", må sette sine spor. De som har forventet at alle bildene gjennom en hel film skal være 100 % perfekte og på høyde med Photo - CD, vil nok bli en tanke skuffet. En Photo - CD inneholder 100 bilder, og selv om hvert bilde på en slik plate ligger i flere forskjellige oppløsninger, er det langt opp til de godt over 100.000 bildene som ligger på en MPEG - video. Og glem ikke at lyde kommer i tillegg!

Markedsføringen

kunne vært bedre. Commodore ymtet i sin tid om at de skulle kjøre reklame på MTV (Music Television), i ukeblad, datablad og på kinoer. Hvor ble det av den? kan man spørre om i ettertid. Salget av Amiga CD32 ville vært langt høyere enn pr. idag om markedsføringen hadde vært der, men det er kommet null og niks.

Framtiden

ser pr. idag ikke så lys ut. Hva som kommer ut av Commodores ruiner er det ingen som vet i skrivende stund, så CD32's videre framtid hviler i skjebnens hender. Som du kunne lese på side 4, Disk.Info, så går det rykter om en versjon II av CD32, og i så fall vil prisen på versjon I falle ytterligere.

At CD er framtidens medium ligger hevet over enhver tvil. Snart vil CD video erstatte de gamle videotapene, men dette ligger nok enda et stykke frem i tid. I framtiden vil vi nok få oppleve større CD'er med JPEG-komprimert video, men det er klart at for oppnå vil nok de gamle tape - spillerne enda eksistere.

Det er mitt håp at Amiga 1200 vil få tilgang til samme muligheter som Amiga CD32, dvs. CD - ROM (kommet) og FMV - kort (ikke kommet). Da har Amiga igjen alle fordeler.

Tommy Rølvåg Strand

Beføl henne med en datamaskin

- Dette er ikke for husmødre, sier Ståle Stenslie. I uke 35 presenterte han berøring over datanettet for første gang i Norge. En provokasjon for mange.



Ståle Stenslie er nordmannen som - sammen med amerikaneren Curt Woolford - har utarbeidet en drakt hvor berøringen foregår gjennom en dataskjerm. På skjermen ser du en naken kropp. Ved hjelp av maskinens mus kan du trykke på og berøre deler av kroppen på skjermen. Personen som har drakten på seg vil føle disse berøringene. Din partner kan sende deg en selvkomponert computerskapt kropp. Sexaspektet kommer inn ved at blant annet kjønnsorganene kan berøres.

Erotiske følelser

Ståle Stenslie har blant annet arrangert berøringer mellom Köln og Paris. På fagspråket kalles dette "teletaktil kommunikasjon". Drakten har vakt stor internasjonal oppsikt og han er invitert til kunst - og teknologikonferanser over hele Europa. Drakten har også provosert mange. Kroppskonseptet har dessuten ført til at han har blitt invitert til erotiske festivaler.

- Først og fremst er meningen å gjenskape en sterk opplevelse med et preg av annerledshet. Vi har et visuelt forhold til medier. Vi kan høre og se, men ikke sanse. Utgangspunktet er å skape en ekstrem opplevelse, sier Stenslie, som har gått på medieakademiet i Köln og i dag har bosatt seg i Tyskland. Der har han utviklet hva han kaller Cyber SM.

- Dette systemet passer

Slik kan man beføle seg selv aved hjelp av datamaskinen. Christine Ødegaard er forsøkskanin. . Innfelt: Slik kan kroppen din komponeres på dataskjermen. Foto: Terje Akerhaug

best inn i undergrunns-kulturen, mener Ståle Stenslie. For han er dette bare en begynnelse.

Farlig framtid

- Jeg holder ikke på med et alternativ til å dra på ferie eller spise god mat. Men her er et potensiale for en fantastisk form for kommunikaasjon. Folk misforstår om man sier cybersex. Da blir det et symbol på en fryktet framtid. Dette dreier seg om erotikk og kommunikasjon.

Teknologien som her er brukt, har vært tilgjengelig en god stund. Men ingen har tatt den så langt tidligere. Nylig har Stenslie utarbeidet to drakter hvor berøringen av berøringsmatten på egen kropp også berører kroppen til den andre personen med en liknende drakt. En slags selverotikk. Og potensialet er langt større.

Hvis vi forflytter oss til slagmarken i en krig. En soldat ligger ligger såret. Maskinen kan fjernstyres bort til den skadede

og man kan foreta en undersøkelse eller til og med en operasjon på stedet.

Men kanskje først og fremst ligger potensialet i spillemarkedet.

- Dette systemet kan utvikles til å bli mer og mer fintfølende. Dette er bare et lite skritt på veien, sier Ståle Stenslie.

(Kilde: A - pressen)

Her kan
DIN
annonse stå!

Sales manager Pernille Fischer

Pernille Fischer er Sales Manager hos en av Commodore - divisjonene som går best i verden. AG har snakket med henne, og bringer her et eksklusivt intervju.

Sales Manager

- Hva ligger i stillingen "Sales Manager"?

Stillingen går ut på å selge AMIGA'er i Norge, Danmark og i Finland fortrinnsvis gjennom distributører og kapitalkjeder, å undervise personale i salg og bruk av AMIGA, samt å sørge for at "nettverket" mellom sluttbruker, forhandler, distributør, verksted og Commodore fungerer tilfredsstillende for alle parter. Jeg tar også vare på de skandinaviske utviklernes interesser og opprettholde og videre utvikle HYPEN omkring AMIGA

Framtiden

- Mine håp for AMIGA er store i framtiden. Det vil absolutt fortsatt være en AMIGA plattform å finne på markedet. AMIGA er stadig den eneste maskinen på markedet til en fornuftig pris som har multimedia i kraft av multitasking. Det er solgt ca. 5 millioner AMIGA'er world wide og en av grunnene til dette er den fremragende teknologi. Selv om Commodore internasjonalt er stoppet opp, er jo utviklerne ikke holdt opp med å arbeide. Jeg tror at den ny generasjon av AMIGA'er vil få det samme forsprang til konkurrentene som da vi så de første AMIGA 1000. Hermed IKKE sagt at AMIGA 1200, AMIGA CD32 & AMIGA 4000 ikke har et kjempepotensiale idag, AMIGA er stadig den best selgende plattform på softwaresiden i UK ifølge Gallup.

- En meget viktig ting er også de "undergrunns - bevegelsene" som trofast følger AMIGA teknologien. F.eks. The Party i Danmark og The Gathering i Norge som trekker flere tusen mennesker samlet i flere dager for å utnytte denne teknologien.

- Vil Commodores nye eiere etter all sannsynlighet drive mer

markedsføring for Amiga, og vil de fortsatt drive like mye eller mer utvikling for Amiga?

- Ja, jeg tror bestemt at de nye eierne av Commodore fortsatt vil markedsføre og utvikle teknologien, forhåpentligvis mere enn det har vært økonomisk mulig før!

- Hvordan går utviklingen med AAA - chipsettet til Amiga?

Glem AAA! Dette chipsettet er sterkt, men ikke sterkt nok. Jeg tror dere skal tenke mere i RISC baner / chipsett fremover!

- Når mener du vi kan vente oss Amiga 5000 på markedet?

- Jeg vil ikke kommentere titler på kommende maskiner, men bare si at nye maskiner skal vi nok et stykke inn i 1995 for å se.

- Angående Amiga 1200; kan vi vente oss noen PCMCIA - kort som vil gjøre maskinen enda mer attraktiv?

- Mer attraktiv enn hva? SEGA? Philips CD - i? Det er idag mange, mange muligheter med PCMCIA til AMIGA 1200, for å nevne noen få: Ethernetkort, modern harddisk, SCSI kontrollere, RAM.

CD32 - II

- Vil det komme en CD32 versjon II?

- Det er som med film, er den god nok kommer det alltid en 2'er. Vi skal bare sikre oss at det blir en suksess og at produktet er godt nok når det kommer på markedet. Pris og spesifikasjoner kommer til å følge med maskinen! Med andre ord - vent og se til år 1995.

Amiga vs PC

- Hvordan mener du at Amiga klarer seg i konkurranse med PC? Hva med fremtiden på dette området? Står Amiga i ferd med å vinne terreng overfor PC nå som MS - DOS blir foreldet?

- Amiga klarer seg fint i konkurranse med PC. Det er klart at denne konkurransen er blitt større med årene, ettersom PC'ene kan mer og mer. Det er dog et par ting som er vesentlige å huske på: PC'ene egner seg bedre i de "kjedelige kontormiljøer" til administrative oppgaver hvor AMIGA'en er langt sterkere på det

grafise, lyd og multimediamarkedet. Særlig på AMIGA 4000 opplever vi en eksplosiv stigning av salg i øyeblikket, ta bare Scala i Norge! En annen og mer ny ting er at flere og flere oppdager CrossDos og utnytter denne kompatibilitet til å kommunisere med både DOS og MAC maskiner. Flere steder er AMIGA'en koblet opp i typiske nettverksmiljøer med PC'er hvor de fungerer som grafiske arbeidsstasjoner. Mange sluttbrukere har også både en AMIGA og en PC - det ser vi flere og flere steder. Det er enda en anerkjennelse av at man kan få vekst i begge markeder uten at noen taper store markedsdelere til hverandre.

- Flere og flere anerkjenner at AMIGA også kan fungere i profesjonelle miljøer, f. eks. Pentagon, London Museum of Transport, Hybrid nettet og MTV arbeider med AMIGA, og IKKE kun til spill.

Pernille avslutter: - Mye vil avhenge av de nye eierne av Commodore, men om det blir MBO av Commodore UK så ser jeg meget positivt på både markedsføring og utvikling! Glem ikke at AMIGA eiere også lager mye ap av konsoll og PC'eiere, meg selv også.

Her skulle vi egentlig hatt et bilde av Pernille, men det kom ikke i posten til deadline. Red.

HER

kan

DINE

artikler

stå!

Brev til bladet - annonser

Kjære redaktør!

Jeg er en fersk Amigabruker som lurer på hvilket virus jeg har i maskinen. På enkelte spill kommer det fram en svart skjerm med en blinkende rød firkant hvor det står et eller annet med Failure, og noen tall. Hvilket virus er dette?

Hilsen medlem nr. 0099

Kjære fersk Amigabruker!

Dette er ikke et virus, men en eller annen feil som oppstår med programmet eller operativsystemet når du spiller. Vanligvis kommer dette på grunn av en feil i programmet, en feil som programmereren har gjort. Foran Failure står det Software Failure, og tallene angir akkurat hvilken feil det handler om. Disse feilene er imidlertid ikke noe å bli klok av, idet det går på feil som stack overflow og andre små detaljer som det. Det er altså inntet virus du har! Slapp av spill videre!

- Red.

Skam dere!

Skam dere i AG som gir oss løsningen på en del adventures før vi har prøvd dem selv. Hvorfor kan ikke vi lesere få sitte og plages litt selv? Legg ned adventurespalten!

"Skuffet"

Hei, "Skuffet"!

Adventurespalten er lagt opp slik at om du skulle stå fast i et spill, så er det bare å lese seg frem til dit du har kommet, og så lese akkurat de linjene du trenger for å komme videre. Siden kan du jo plages litt selv. Dessuten er disse løsningene langt fra lett å følge, det er ikke bare å følge presist det som står i løsningen, det kan jeg skrive under på. Så slapp av dere andre: Adventurespalten er kommet for å bli!

- Red.

Fargesider!

Jeg er en gutt på 12 år som synes dere gir ut et bra blad, men det kunne godt vært noen fargesider

i det. Hvorfor kan dere ikke lage noen fargesider? Jeg har en Amiga 500.

T. E. Hansen

Kjære T. E.!

Vi kan ikke ha fargesider i første omgang. Grunnen er at det blir alt for dyrt. Vi har ennå for få medlemmer til å trykke i farger, og det koster ca. kr. 15,- for oss å kopiere en fargeside. AG kopieres for tiden i svart-hvitt (gråtoner), og dette koster oss til sammenligning under 1,- kr. pr. side! Så ikke vent deg noen fargeside med det første, men heng i og verv medlemmer, så får vi se!

- Red.

Sjeldent å se AG!

Jeg har vært fast abonnent siden det første AG, og synes det kommer ut alfor sjeldent. Hvorfor kan ikke dere gi ut flere utgaver i året? Da hadde dere fått flere medlemmer.

E. S.

Kjære E. S.!

Om vi i AG hadde fått like mange artikler som leserbrev, ville dette ikke vært noe stort problem. Norsk Amigaforening er egentlig en brukergruppe, og i en brukergruppe er det meningen at medlemmene skal sende inn det stoffet som trenges til avisen, i hvert fall bidra litt av og til. Sånn som det er i dag, må den faste redaksjonen bidra med alt, det er veldig lite respons fra medlemmene. Nei, skriv inn mere, dere, alt fra spilltester, leserbrev og Hi Scores til seriøse artikler, DOS - tips, annonser o.s.v., så vil nok Amiga Guiden komme ut litt oftere.

- Red.

HER

kan

DITT

leserbrev stå!!!

Konkurransen

De første 10 som sender inn stoff til AG får tilsendt diverse Commodore reklameartikler. Vi har penner, flaskeåpnere, klistremerker, m.m. å gi bort. Send inn din artikkel enten på papir (maskinskrevet) eller på diskett i ASCII - format til:

Amiga Guiden
Hammerveien 130 B
8600 MO I RANA

innen 1. desember 1994.

annonse

Scanning

utføres

Kr. 10,- pr bilde

Scanner i alle forskjellige formater (IFF, HAM, GIF, TIF, o.s.v.), og mange forskjellige oppløsninger

Send dine bilder idag til:

Johnny Normann
Boks 66
3570 ÅL
Tlf.: 32 08 23 50

Har du ikke komplett samling????????

HOBBITTEN: nr. 1 - 1992
nr. 2 - 1992
nr. 1 - 1993

Amiga Guiden: nr. 1 - 1994
nr. 2 - 1994

Skaff deg en nå!!!!!!!!!!!!

Fyll ut en postgirotalong og skriv under
"Melding til adressaten" hvilke utgaver du ønsker.

Send kr. 15,- pr. utgave til:

Norsk Amigaforening
Hammerveien 130 B
8600 MO I RANA

Postgiro:0823 0977713

100% sort
14 : 16 grått
13 : 16 grått
12 : 16 grått
11 : 16 grått
10 : 16 grått
9 : 16 grått
8 : 16 grått
7 : 16 grått
6 : 16 grått
5 : 16 grått
4 : 16 grått
3 : 16 grått
2 : 16 grått
1 : 16 grått
100% hvitt

Stor vervekonkurranse!!!

Verv abonnenter til
Amiga Guiden, og du er
med i trekningen om et
to - player spill:

Dynamite Dux

Dessuten: Diskett med
PD - spill i premie *uansett*
hvor mange du verver
(minst én må verves)

Regler: En postgiro for hver du verver sendes:
Amiga Guiden, Hammerveien 130 B, 8600 MO I RANA

Merk giroen: "Vervet av: <ditt medlemsnummer>"

Postgiroen må lyde på minst ett abonnement (kr 100,-)

Verv i vei!!!

Figuren over:
Hvis utskriften stemmer, burde
her være 16 gråtoner fra svart til
hvitt (0-15 i DPaint). Bruk disse
som referanse til tegninger til
bladet. OBS: Vi trykker også
fargebilder, men disse blir
selvfølgelig gjengitt i gråtoner.

Her
kan
DIN
annonse
stå!

Amiga Game Guide

MICRO-MACHINES

Dette er et spill for deg som liker banale versjoner av actionintriger og overproposjonerte kjøkken.

Det har action, vanskelige hinder, konkurranse osv, men det kan ikke beskyldes for å utvikle dine kreative evner til et nivå over apestadiet.

For å sette det hele på spissen kan man si at Micro Machines er et spill for barn, men bevares en voksen har ingen problemer med å slå ihjel en time eller to mens han / hun tråkler seg gjennom spisebord, sandkasser, badekar, tyttebærlyng etc, med et

Grunnet mangel på tester fra leserne, ser vi oss også denne gang nødt til å trykke tester fra Amiga Forum. Selv har vi ikke kapasitet til å fylle disse fire sidene helt alene, så skriv inn nå!!! Om du vil ha teksten feilfritt trykket, kan du levere teksten på en vanlig, AmigaDOS - formatert diskett . Du trenger heller ikke lagre som tekst, vi fikser de fleste tekstbehandlings - formatene. Send inn din spilltest til Amiga Guiden, Hammerveien 130 B, 8600 MO I RANA. Disketter blir returnert uten omkostninger.Hva i all verden venter du på? Finn fram favoritt - spillet og skriv!!! (Husk GLSVV - skala!)

Ingen kommentar)

Det første "brettet" er et kvalifiseringsbrett, hvis du ikke presterer å være første dood i mål, får du ikke fortsette. Neste brett foregår på kjøkkenbordet, her skal du sjonglere kjerra mellom epler og knekkebrød, smørklattene er noe jævelskap, de bremses ned farta. Vinner du dette brettet, (eller blir nr 2) har du kvalifisert deg videre.

Heretter går det stort sett ut på det samme. Du kjører igjennom landskap som overgår dine vildeste fantasier.

Som en konklusjon kan man kort og greit si at spillet er småkult for små doods og "babybrains".

John Alfred Harrang

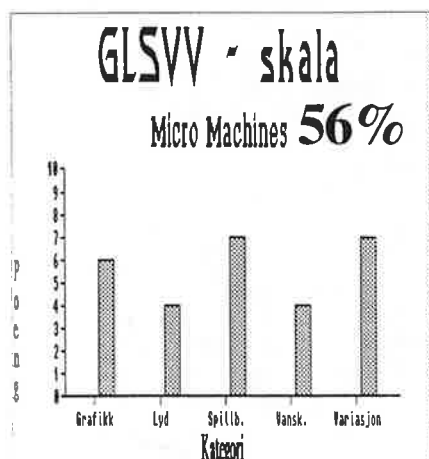
HER
kan
DIN
spilltest
stå

Beklager, vi fikk ikke bilde av Micro Machiines

uhåndterlig og svært lite kjøretøy.

Selve spillet er basert på den eldste genren innen action spill. Det hele går stort sett ut på å vinne et brett for så å klatre videre til neste brett. Til å begynne med får du presentert et dårlig åpningsbilde kombinert med litt elendig musikk, men la ikke dette ta motet fra deg.

Etter at du har bladd deg gjennom alle valgmulighetene og valgt noen nerder å konkurrere med, starter et spill som grafisk er brukbart og som gir en god del spilleglede. (Apropos lyden:



Her
kan
din
annonse
stå

Amiga Game Guide

Combat Air Patrol

Er ditt høyeste ønske å være marinepilot og fly luftkamper mot Saddam Hussein's amatørmessige luftvåpen og blaste de ut av atmosfæren? Da er dette spillet noe for deg!

Du er stasjonert på et amerikansk hangarskip i Persiabukten. Under gulfkrigen 'Operation Desert Storm'. Ditt oppdrag er å alt fra å eskortere fly til å bombe tankser, rullebaner og diverse. Du kan enten fly F/A-18 Hornet (VF-9) eller F-14 Tomcat (VF-41). F/A-18 brukes til kampflyging og bombing. F-14 er et rent kampfly som med sine dødelig Phoenix missiler som kan bli fyrt av på 25 miles hold og skyte ned MIG jagere.

For en ekspert som meg trengs ikke manualer for å fly kampfly, men amatører som dere bør lese manualen grundig før dere starter spillet. Hvis ikke vil dere sitte og plages i timesvis med å starte jetmotorene. For dere som er så uheldige å ikke ha manualen, vil jeg røpe at jetmotorene startes med å trykke 'ALT' tastene. (- Red.: Slutt med piratkopiering NÅ, "Spread the word, not the disc".) Jeg valgte i spillet å fly F-14 Tomcat. Dere har sikkert sett flyet før i filmen 'TOP GUN'.

Jeg valgte trening for å lære å kunne ta av og lande flyet. Jeg startet på katapulten, startet begge motorene og tente etterbrennerne. Jeg svingte flyet rundt etter take off og slo på ILS innflygningen, etter at jeg hadde flyd et stykke svingte jeg flyet mot hangarskipet og senket hangarkroken, jeg prøvde og fly innflygningsbanen men siden hangarskipet ikke ligger i ro var det vanskelig, men når jeg kom nært skipet gikk det veldig fort jeg kom under dekket på hangarskipet og smalt

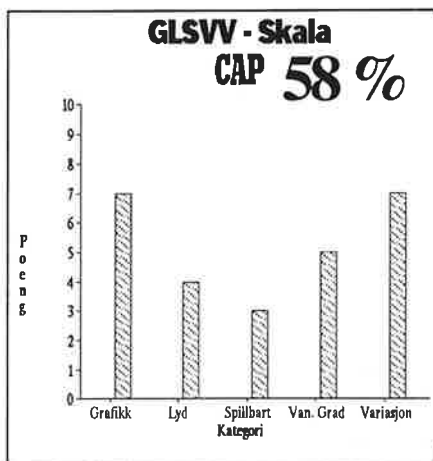
Grunnet mangel på tester fra leserne, ser vi oss også denne gang nødt til å trykke tester fra Amiga Forum. Selv har vi ikke kapasitet til å fylle disse fire sidene helt alene, så skriv inn nå!!! Om du vil ha teksten feilfritt trykket, kan du levere teksten på en vanlig, AmigaDOS - formatert diskett. Du trenger heller ikke lagre som tekst, vi fikser de fleste tekstbehandlings - formatene. Send inn din spilltest til Amiga Guiden, Hammerveien 130 B, 8600 MO I RANA. Disketter blir returnert uten omkostninger.Hva i all verden venter du på? Finn fram favoritt - spillet og skriv!!! (Husk GLSVV - skala!)

rett i skipet.

Spillet som på min Amiga 2000 virket tregt når jeg kjørte spillet med max detaljer og med synlig våpenlast og da hakket spillet ganske mye slik at flygingen blir ikke virkelighetsfull, så det anbefales at du har en rask maskin.

Ellers er spillet et meget detaljert spill som går dag for dag under gulfkrigen. Det vanskeligste med spillet er bruken av våpnene. Det er veldig mange funksjoner som våpnene kan stilles inn på.

Håvar Fagerli



Tips & Tricks

Agony

Mens du spiller trykk:

F1/F2 - Sverd skjold
F3 - Trykk 3 ganger for ekstra liv

Civilisation

Trykk ALT-R for å gi lederne tilfeldige personligheter.

Crazy Cars II

Her er rutene og veinumrene:

Level 1: 15de høyre, 70de venstre

Level 2: 191de høyre, 666de venstre, 160de venstre

Level 3: 285de høyre, 60de venstre

Level 4: 70de høyre, 54de venstre, 25de høyre, 10de venstre, 180de høyre

Daley Thompson's

Skriv HINGSEN.J for å velge konkurranse med F - tastene.

Dogs of War

Mens du spiller skriv TIMBO, så trykk F5 for udødelighet.

Dynamite Dux

På tittel skjermen skriver du CHEAT. Ved å presse F1 - F6 vil du kunne velge level. Skriv inn NUDE for sub level.

F1 Grand Prix

Gå til pit'en, trykk Escape, så velg "Accelerate Time" for å vinne.

F15 Strike Eagle II

Hold nede CTRL, ALT & R for mer våpen.

Forts. side 14...

AIRBUS A320

Da jeg fikk pakken i posten, skalv hendene av spenning. Jeg rev opp papiret og åpnet pakken. Jeg ble overrasket da jeg fikk se manualen til Airbus A320. Den besto av to bøker på 500 - 800 sider med oversikt over flyplasser, rullebaner, glidebaner, frekvenser o.s.v. Kort sagt absolutt alt du trenger for å fly mellom flyplasser i U.S.A. Disse kartene som er brukt er de som piloter rundt omkring i verden bruker for å lande og ta av. I tillegg var det to kart over luft korridorer på vest kysten av U.S.A og nord-øst kysten av U.S.A.

Jeg startet opp spillet. Jeg valgte trening på menyen, jeg satte take off plassen til Las Vegas, Destinationen Los Angeles International. Med 150 passasjerer og 5000 liter med bensin var jeg klar for take off.

Jeg entret cockpiten og satte NAV1 til 113.20 (Dagett radiofyr), NAV2 113.60 (Los Angeles Intl) og startet opp motorene og stilte flapsene. Så taxet jeg ut på Rwy25R og stilte flyet rett på rullebanen, Så var det bare å gi gass på begge motorene og vente på take off hastighet på 160 knots (288 Km/t). Etter take off svingte jeg en venstre sving til 211 grader og steg, til 20000 fot marsjfart 500 knots (900 Km/t) Radiofyret til flyplassen dagett telte ned at jeg nærmet meg flyplassen. Da jeg passerte flyplassen svingte jeg til høyre 222 grader og stilte NAV1 til 111.10 (ILS Approach Rwy 7L) og vente på jeg skulle ankomme flyplassen.

20 Nm før jeg ankom flyplassen dro jeg av gassen og begynte nedstigningen da jeg passerte flyplassen i 12000 fot hadde jeg fortsatt 300 knots (540 Km/t) Jeg svingte da til 249 grader motsatt vei av rullebanen jeg bremsset ned til 166 knots (300 Km/t) og ned til 3000 fot. Jeg var da kommet 10 Nm vest for flyplassen. Jeg begynte da med en høyre sving slik at jeg kom på kurs på innflygningsbanen nedstigningen gikk greit med 700 fot/min ved 3.6 Nm passerte jeg den ytre markøren og var da helt på kurs etter glidebanen. Ved 0.8 Nm passert jeg den mitre markøren og da bremsset jeg opp til stall fart 156 knots (281 Km/t) Jeg traff rullbanen med ca 40 fot/min dro på full flaps og slats, og reverserte motorene og brukte

luftbremsen og hjulbremsen. Jeg hadde da flydd 35 Mil og brukt 38 minutter på spillet.

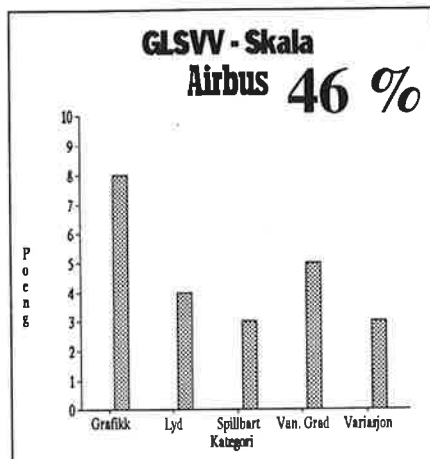
Airbus A320 er et spill for deg som elsker å fly ekte simulatorer, spillet har 240 flyplasser du kan fly til, og hver flyplass har et utall med rullebaner (F.eks Chicago O'Hare Intl med 7 rullebaner.)

Men glem kontakt med tårn og det eksisterer ikke andre fly

Siden det er en Airbus du flyr kan flyet ikke rolles med og stige over 20 grader + -.

Men har du lyst til å bli en A til B pilot så er Airbus A320 et ok spill.

Håvar Fagerli



Tips & Tricks forts...

F29 Retaliator

Skriv inn ditt navn som **CIARAN** før du load'er logen din, for å få ubegrenset våpen

Fighter Bomber

Skriv inn pilotenes navn som **BUCKARDO**, så trykker du **D** for å gå til neste mål (target).

Gravity Force

Skriv inn passordet som

WARP##, hvor ## er level - nummeret du vil starte på.

Great Giana Sisters

Hold nede **A, R, M, I, og N** for å hoppe over levels.

Hillsfar

Når du velger låser, trykk **F** for å jukse.

Jimmy White's

Trykk **F7, F4**, så **F1** i trickshot mode. Nå kan Demo mode utføre en "147 - break".

Kick Off

Når motstanderen tar straffe mot deg, trykk **P** for pause like etter at ballen er sparket. Nå må du holde joystick'en i den retningen ballen går. Trykk **P** (pause slutt), og din keeper burde bli helt.

Kick Off 2

Trykk **F1** til **F10** i rekkefølge for å bytte motstanderens goalgetter med en av dine innbyttere. Hvis du gjør dette to ganger kan du gjøre goalgetteren deres til en søppelspiller.

Lotus

Skriv inn navnet ditt i et tospillerspill som...

1. **IN A BIG COUNTRY**
2. **FIELDS OF FIRE** - automatisk kvalifisering
Eller...

1. **MONSTER**
2. **SEVENTEEN** - Godt gjemt subspill

Forts. neste side...

Lotus II

- 2: TWILIGHT
- 3: PEA SOUP
- 4: THE SKIDS
- 5: PEACHES
- 6: LIVERPOOL
- 7: BAGLEY
- 8: E BOW

Bruk også **TURPENTINE** for ubegrenset tid, eller **DUX** for et lite subspill.

Lotus III

Her er noen level koder...

Medium level

- 2: VSDOPHCY-50
- 4: ERRURV----67
- 6: WSVUQPCSJ-70
- 8: GXWDYPACV-68
- 10: LWNJWKACN-90

Hard level

- 3: FGQLJGDAF-65
- 6: ZKZGKJKKK-50
- 9: JBOUKJHKA-99
- 12: QDSCJVEBT-75
- 15: WJMEGMEQH-60

Marble Madness

Ikke beveg deg på level 1 for overraskelse!

Manchester United

Hvis du taper, velg et 2 spiller spill. Nå burde motstanden stilne av, og tillate deg å vinne.

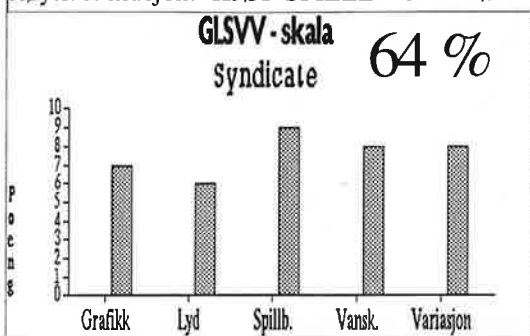
Nitro

Skriv inn navnet ditt som MAJ for å få #5000.

Tips til spill tas imot med glede.
Adressen er:
Amiga Guiden
Hammerveien 130 B, 8600 MOIRANA

SYNDICATE

Nå har det skjedd, et spill for oss gutta som har trampa litt lengre gjennom livet enn den gjennomsnittlige Amiga-spillfreak. Misforstå ikke, spillet er utvilsomt like underholdende for en sneip som for en voksen sigarillo. Det første som slår mot deg som en M-72 sprenggranat, er den utrolige introen, dette er noe av det beste jeg har sett av gjennomtenkte beveglere i animasjonsverdenen, "film" skulle vel være et dekkende ord i denne forbindelse. Obs! Introen krever 2 mb ram. Etter dette infernoet av overprofesjonell programmering kan du sette igang med selve spillet. Først må du gjennom et par menyer for å starte det rette oppdraget og for å ruste opp dine cybernetiske soldater (agenter), deretter: "may the game begin". Du har nå fått et oppdrag, og skal styre fire agenter gjennom en fiendtlig base. Her kreves det kløkt og forstand, og ikke minst litt god gammel dags kamp-strategi. For å sette det hele litt på spissen kan man si at du er en skrivebordsgeneral. (de som har krabba 400 mil i gjørme i forsvaret under ledelse av en tosk bak et skrivebord skulle vite hva en skrivebordsgeneral er) Etter oppdragets forhåpentligvis suksessfulle gjennomførelse går du over til neste oppdrag. (Psst! Det blir vanskeligere.) Det som slår deg mest mens du sitter bak en trygg skjerm og dreper en gjeng kyniske patrioter er at du for en gangs skyld får låv til å benytte dine kreative egenskaper (hvis du har noen). Du klarer faktisk ikke å gjennomføre mange oppdrag før strategi, fordeling av agenter og utstyr, samt kløktige unnamanøvre blir et krav for å forsere enkelte av oppdragene. Denne gangen skal jeg faktisk ikke kommentere hverken lyd eller grafikk, dette er et SPILL som overgår bildepresentasjon og støy. Konklusjon: **KJØP SPILLET OG PRØV!**



John alfred Harrang

Meld deg inn

NÅ!!

For postverket:
Norsk Amigaforening
vil IKKE betale
porto på dette brev.

Ja, det er klart jeg vil melde meg inn i Norsk Amigaforening. Mot den lille kompensasjon på kr. 100,- vil jeg motta Amiga Guiden (gjelder 4 utgaver) 4 - 6 ganger pr. år. Jeg vil med glede betale tilsendte giro.

Navn:

Adresse:

Postnr.:

Maskintype:

Poststed:

Ønsker om stoff:

Amiga Game Guide

AGONY

Igjen har Psygnosis sluppet et brilliant spill ut på Amigamarkedet. Selv om Agony ble sluppet ut i 1991 er det fremdeles et spill på høyde med de beste. Spillet har desverre ingen intro, bortsett fra et bilde med tekst som "hinter" deg om din kommende oppgave. Bildet er med vanlig Psygnosis grafikk, noe som sier det meste. Slike bilder med musikk kommer fra mens maskinen "loader" inn neste brett, jo lengre du kommer jo bedre blir bildene og musikken. NAF's utsendte testspiller



hadde desverre ikke lykken med seg og klarte ikke å komme lengre enn til brett 3, men syntes at selv det var en prestasjon. I spillet er du en ugle med noe så ekstraordinært som muligheten til å skyte. Hvis noen har sett en sådan, bes vedkommende kontakte Norges Ornitologiske Forening (NOF). Denne "skyteren" kommer svært godt med da det kan bli ganske hektisk til tider. Kort fortalt går spillet ut på å skyte alt du kan, og det er ikke lite. Underveis kommer det små flasker til syne nederst på skjermen, ved å ta disse får du enda større

Grunnet mangel på tester fra leserne, ser vi oss også denne gang nødt til å trykke tester fra Amiga Forum. Selv har vi ikke kapasitet til å fylle disse fire sidene helt alene, så skriv inn nå!!! Om du vil ha teksten feilfritt trykket, kan du levere teksten på en vanlig, AmigaDOS - formatert diskett. Du trenger heller ikke lagre som tekst, vi fikser de fleste tekstbehandlings - formatene. Send inn din spilltest til Amiga Guiden, Hamnerveien 130 B, 8600 MO I RANA. Disketter blir returnert uten omkostninger.Hva i all verden venter du på? Finn fram favoritt - spillet og skriv!!! (Husk GLSVV - skala!)

"skyter", ganske vagt, men det virker. Du får også to sverd som tar alt du ikke kan ta, ser helt vilt ut, men svært så effektive. I slutten av hvert brett skal du slåss mot "das groze drapsmaskin". Denne blir bare styggere og sterkere jo lengre du kommer, men er i grunnen ganske enkel å ta hvis du bare har tålmodighet og ikke gjør noe dumdrisit. Kort sagt et vanlig brettspill med høyst uvanlig grafikk og lyd. Bevegelsene til ugla er meget naturtro, vingene slår med silkemyke bevegelser og kontrollene er enkle og raske. Bakgrunnen er delt opp i 4 slik at du får en meget god 3D effekt. Grafikken er helt upåklagelig. Det eneste NAF's testspiller hadde noe å utsette på var musikken under selve spillet. Den kan vel best sammenlignes med "caos tecno", og mer trengs vel ikke å si om den saken. Alt i alt var dette et meget godt spill,

vanskelighetsgraden er slik at du ikke går lei, og spilbarheten var ganske god. Siste kommentar må være at dette er et bra spill du godt kan satse penger på.

Christian ALEXander Nilsen

HIER

kan

DIN

spilltest stå!

Skriv inn til
Amiga Guiden
idag!!!

Amiga Game Guide

Førsteintrykk

Følgende artikler er hentet fra CU Amiga September 1994. Red.

Death Masque

Spillet: *Death Masque* er et person perspektiv shoot'em up med alt blodet og gørrer du vanligvis assosierer med et slikt spill. Skjermen er splittet ned midten for å tillate samtidig tospiller action. Dette spillet er essensielt (og uoffisielt) *Doom* for Amiga, med full texture mapping på AGA maskiner.

Bak scenen: Apache er teamet som brakte oss *Super Methane Brothers*, og er en gjeng med fire stykker med talentene Patricia Sorrell, Michael Ryan, Lloyd Murphy og Mark Page.

Hva er nytt: Alle har ventet på en Amigaversjon av *Doom* meget lenge. Spillet er veldig raskt på alle maskiner, takket være en hierarkisk oppbygging av grafikksystemet - tregere maskiner får ikke mye detaljer utav taket og golvet, for å holde bilderaten oppe. Tospiller - idéen burde virke bra også.

Førsteintrykk: Dette ser veldig bra ut. Selvfølgelig går all volden opp til halsen på deg som styrer spillet, og muligheten til å gå på din beste venn burde få folk flest i et verre humør. Det gjenstår å se om spillet har all volden PC - versjonen byr på, men dette vil vi komme tilbake til.

Dawn Patrol

Spillet: Dette er en combat kampfly simulasjon, lik så mange som MicroProse eller Rowan har sluppet før, men denne gangen er det basert på første verdenskrig, hvor luftkraft var ekstremt begrenset, og alt du hadde å leke med var et biplan, en enslig kanon og kanskje den sjeldne bomben. Ingen av de vanlige raketter og infrarøde Sidewinders er her!

Grunnet mangel på tester fra leserne, ser vi oss også denne gang nødt til å trykke tester fra Amiga Forum. Selv har vi ikke kapasitet til å fylle disse fire sidene helt alene, så skriv inn nå!!! Om du vil ha teksten feilfritt trykket, kan du levere teksten på en vanlig, AmigaDOS - formatert diskett. Du trenger heller ikke lagre som tekst, vi fikser de fleste tekstbehandlings - formatene. Send inn din spilltest til Amiga Guiden, Hammerveien 130 B, 8600 MO I RANA. Disketter blir returnert uten omkostninger.Hva i all verden venter du på? Finn fram favoritt - spillet og skriv!!! (Husk GLVV - skala!)

Bak scenen: Hele spillet har blitt designet, pakket og kodet av Rowan Software, som har fløyet ut mang en bra flysimulator, inkludert den kommende *Overlord* for Virgin Software.

Hva er nytt: På dette tidlige stadium er det vanskelig å si om spillet vil heve seg over tidligere forsøk på biplan flysimulatorer, spesielt som *Knights Of The Sky* fra MicroProse, som må være en av de mest underholdningsmessige flysimulatorene noensinne skrevet.

Førsteintrykk: Rod Hyde fra Rowan Software vil at *Dawn Patrol* skal bli mottatt som en samling historier fra krigen heller enn som et tradisjonelt campaign basert spill. Dette i seg selv er litt av en original måte å takle en flysimulator, og må gjøre det verdt å lete etter i hyllene.

Litil Devil

Spillet: *Litil Devil* har blitt gitt en oppgave - en quest - å reise gjennom labyrinten i Underverdenen for å samle pizza og returnere den til Det Store Rådet i Kamrene av Elde. For å gjøre dette trenger han å finne alle hemmelige rommene i de fem level av labyrinter, løse de forskjellige puslespillene, samle alle ting du kan finne og forhåpentligvis holde seg unna alle fellene i korridorene.

Bak scenen: Dette spillet for CD32 er en interaktiv tegnefilm og har vært i utvikling på Gremlin's Sheffield hovedkvarter gjennom ganske mange år nå. Faktisk har fire PR grupper etter tur og orden vist spillet bort som søppel og hevdet at dette ikke ville bli noe bra.

Hva er bytt: Det er en full CD interaktiv tegnefilm, som *Dragon's Lair* serien skulle ha vært. Mange av de siste årene har blitt brukt på karakter - animasjon og lyd, og sluttresultatet er veldig nært å se på en tegnefilm. Kontrollmetoden har blitt laget så intuitiv som mulig, med bare noen få av knappene på CD32 - kontrollen bli brukt.

Andreinntrykk: Jeg kan ærlig talt ikke si deg hva mitt førsteinntrykk var, siden det var så lenge siden, men i disse opplyste tidene ser spillet fantastisk ut. Silkemyk

animasjon, hauger med karaktersærpreg og noen genialt utlekkede puslespill har gjort spillet til en hit på PC CD-ROM, og vi kan virkelig ikke se noen grunn til at dette ikke skal skje på CD32.

HIER

kan

DIN

spilltest stå!

Skriv til
Amiga Guiden
nå, straks
eller idag!!!

BASIC

Mange spør meg om vitsen med å skrive BASIC - kurs når språket er så uaktuelt. Vel, svaret er at AmigaBasic fremdeles er 120 % kompatibel med HiSoft Basic, at AmigaBasic fremdeles innehas av flertallet av A500 - eierne, og at det er mange som har Amiga 500 rundt omkring.

Så fortvil ikke om du verken har AmigaBasic, HiSoft Basic, Amiga 500 (1000) eller rett og slett ikke kan kjøre AmigaBasic: Kjøp HiSoft Basic hos NAF. (Se annonse side 15.)

For dere andre: Kompilér din kildekode hos oss i NAF for kr. 20,- pr. program (kvantumsrabatt på små program kan diskuteres!).

Denne gangen skal vi ta for oss en lang listing av et program jeg har laget for fotballtipping. Listing er uten kommentarer foruten det som skulle stå i kildekoden, men dette er en enorm mulighet til å avansere litt i programmeringskunsten. Programmet heter X-Tips, og beregner etter visse regler formen til hvert enkelt lag ut fra hvordan de har spillt tidligere. Ut fra dette formlaget skriver programmet ut (bare på skjermen, dessverre) hvilke garderinger som burde holde. Ut fra disse garderingene er det opp til deg å velge system. Nok tørrprat, la oss liste programmet:

```
*
*****
* *
* * Tippe- / tabellprogram for fotballtipping *
* *
* * © 1993 Tommy Strand *
* *
* * med moralsk support av Terje Mikalsen *
* *
*****
DEFINT a-z
prikk=0
```

```
linjer=linjer+1
PRINT "Kamp nr. ";i;" ";
PRINT divisjon1$(kamper(i,1));
FOR j=1 TO 18-LEN(divisjon1$(kamper(i,1))): +
PRINT " ";NEXT j
PRINT " ";
FOR j=1 TO 18-LEN(divisjon1$(kamper(i,2))): +
PRINT " ";NEXT j
PRINT divisjon1$(kamper(i,2));
PRINT " ";
IF kamper(i,3)<10 THEN PRINT " ";
PRINT kamper(i,3);
PRINT " - ";
IF kamper(i,4)<10 THEN PRINT " ";
PRINT kamper(i,4)
IF linjer = INT(antallag/2) THEN +
linjer=0 +
GOSUB klikk +
CLS
NEXT i
RETURN
```

sortere:

```
FOR c=1 TO antallkamper
```

' Hjemmeseier

```
IF kamper(c,3) > kamper(c,4) THEN
kamperhjemme1(kamper(c,1),1)= +
kamperhjemme1(kamper(c,1),1) + 1
kamperborte1(kamper(c,2),3) = +
kamperborte1(kamper(c,2),3) + 1
poeng(kamper(c,1)) = poeng(kamper(c,1)) + 3
END IF
```

' Uavgjort

```
IF kamper(c,3) = kamper(c,4) THEN
kamperhjemme1(kamper(c,1),2)
kamperhjemme1(kamper(c,1),2) + 1
kamperborte1(kamper(c,2),2) = +
kamperborte1(kamper(c,2),2) + 1
poeng(kamper(c,1)) = poeng(kamper(c,1)) + 1
poeng(kamper(c,2)) = poeng(kamper(c,2)) + 1
END IF
```

' Borteseier

```
IF kamper(c,3) < kamper(c,4) THEN
kamperhjemme1(kamper(c,1),3) = +
kamperhjemme1(kamper(c,1),3) + 1
kamperborte1(kamper(c,2),1) = +
kamperborte1(kamper(c,2),1) + 1
poeng(kamper(c,2)) = poeng(kamper(c,2)) + 3
END IF
```

' Maalforskjell

```
' maal scoret av hjemmelaget
maalhjemme1(kamper(c,1),1) = +
maalhjemme1(kamper(c,1),1) + kamper(c,3)
' maal sluppet inn av hjemmelaget
maalhjemme1(kamper(c,1),2) = +
maalhjemme1(kamper(c,1),2) + kamper(c,4)
' maal scoret av bortelaget
maalborte1(kamper(c,2),1) = +
maalborte1(kamper(c,2),1) + kamper(c,4)
' maal sluppet inn av bortelaget
maalborte1(kamper(c,2),2) = +
maalborte1(kamper(c,2),2) + kamper(c,3)
```

GOSUB prikk

NEXT c

```
prikker=0
PRINT
PRINT "Sorterer..."
```

m = antallag

```
lab19:
f = 0
FOR c=1 TO m - 1
GOSUB prikk
```

```
IF poeng(c) < poeng(c+1) THEN GOSUB bytt:f=1
```

```
NEXT c
IF f=1 THEN m = m - 1:GOTO lab19
```

```
m = antallag
lab20:
f = 0
FOR c=1 TO m - 1
```

GOSUB prikk

```
IF (poeng(c) = poeng(c+1)) THEN GOSUB plussmaal
```

```
IF (poeng(c) = poeng(c+1)) AND +
(maalforskjell1 < maalforskjell2) THEN
GOSUB bytt
```

```
f=1
END IF
```

```
NEXT c
IF f=1 THEN m = m - 1:GOTO lab20
```

```
m=antallag
lab28:
f=0
FOR c=1 TO m - 1
```

GOSUB prikk

```
IF (poeng(c) = poeng(c+1)) THEN
GOSUB plussmaal
IF (plussmaal1 < plussmaal2) THEN f=1:GOSUB bytt
END IF
```

```
NEXT c
IF f=1 THEN m = m - 1:GOTO lab28
```

RETURN

```
plussmaal:
plussmaal1 = maalhjemme1(c,1) + maalborte1(c,1)
minusmaal1 = maalhjemme1(c,2) + maalborte1(c,2)
maalforskjell1 = plussmaal1 - minusmaal1
plussmaal2 = maalhjemme1(c+1,1) + maalborte1(c+1,1)
minusmaal2 = maalhjemme1(c+1,2) +
maalborte1(c+1,2)
maalforskjell2 = plussmaal2 - minusmaal2
RETURN
```

```
klikk:
mus=MOUSE(0)
LOCATE 25,15
PRINT "Klikk venstre musknapp..."
lab29:
mus = 0
mus = MOUSE(0)
SLEEP
IF mus = 0 THEN GOTO lab29
RETURN
```

```
prikk:
prikker=prikker+1
IF prikker>60 THEN prikker=1:PRINT: +
PRINT " "; ELSE PRINT " ";
RETURN
```

tallskriv:

```
i$=" "
zz=0
WHILE i$<>CHR$(13)
```

```
lab21:
i$=INKEY$
```

```

SLEEP
IF i$="" THEN GOTO lab21
IF i$=CHR$(8) THEN zz=0:GOTO lab21
IF i$=CHR$(13) THEN GOTO lab23

IF i$<"0" OR i$>"9" THEN GOTO lab21
zz=zz+1
tall(zz)=ASC(i$)-48

WEND

lab23:

tall=0
IF zz=1 THEN tall=tall(1):GOTO lab22

tall=0
tall=tall+10*tall(1)
tall=tall+tall(2)

lab22:
i$=""

RETURN

bytt:
t$ = divisjon1$(c)
divisjon1$(c)=divisjon1$(c+1)
divisjon1$(c+1)=t$

FOR d=1 TO 3
t(d)=kamperhjemme1(c,d)
kamperhjemme1(c,d) = kamperhjemme1(c+1,d)
kamperhjemme1(c+1,d) = t(d)
NEXT d

FOR d=1 TO 3
t(d)=kamperborte1(c,d)
kamperborte1(c,d) = kamperborte1(c+1,d)
kamperborte1(c+1,d) = t(d)
NEXT d

FOR d=1 TO 2
t(d) = maalhjemme1(c,d)
maalhjemme1(c,d) = maalhjemme1(c+1,d)
maalhjemme1(c+1,d) = t(d)
NEXT d

FOR d=1 TO 2
t(d) = maalborte1(c,d)
maalborte1(c,d) = maalborte1(c+1,d)
maalborte1(c+1,d) = t(d)
NEXT d

t = poeng(c)
poeng(c) = poeng(c+1)
poeng(c+1) = t

RETURN

Tilbaketast:
y=CSRLIN
LOCATE y,1
FOR b = 1 TO ordlengde%
PRINT " ";
NEXT b
LOCATE y,1
IF a > 1 THEN a = a - 2
IF a = 0 THEN ord$ = "" : a = 1 ELSE ord$ =
MID$(ord$,1,a)
PRINT ord$;
RETURN

skriv:
ord$ = ""
a = 1

lab3:
i$ = INKEY$
SLEEP
IF i$="" THEN GOTO lab3
IF i$ = CHR$(13) THEN PRINT:RETURN
lab42:
IF i$ = CHR$(8) AND a > 0 THEN GOSUB Tilbaketast
IF a < ordlengde% AND i$<>CHR$(8) THEN
PRINT i$;
ord$=ord$+i$
END IF
a=a+1
IF a < ordlengde%+1 THEN GOTO lab3

```

```

GOSUB lab40
PRINT
RETURN

lab40:
i$=""
lab41:
i$=INKEY$
SLEEP
IF i$="" THEN GOTO lab41
IF i$=CHR$(8) THEN GOTO lab42
IF i$=CHR$(13) THEN RETURN
GOTO lab40

meny:

menyid = MENU(0)
menyitem = MENU(1)
SLEEP
IF menyid=0 THEN GOTO meny

IF menyid = 1 AND menyitem = 1 THEN +
GOSUB tabellhente:RETURN
IF menyid = 1 AND menyitem = 3 THEN GOTO lab2
IF menyid = 1 AND menyitem = 2 THEN +
GOSUB lagring:RETURN
IF menyid = 2 AND menyitem = 1 THEN +
GOSUB Lagtabell:RETURN
IF menyid = 2 AND menyitem = 2 THEN +
GOSUB Tabellutvide:RETURN
IF menyid = 2 AND menyitem = 4 THEN +
GOSUB Tabellvis:RETURN
IF menyid = 3 AND menyitem = 1 +
THEN tippekamper=6:GOSUB Tipping
IF menyid = 3 AND menyitem = 2 +
THEN tippekamper=10:GOSUB Tipping
IF menyid = 3 AND menyitem = 3 THEN
tippekamper=INT(antallkamper/INT(antallag/2))
GOSUB Tipping
END IF
IF menyid = 4 AND menyitem = 1 THEN +
GOSUB Visekamper

GOTO meny

Tabellvis:
CLS

MENU 1,1,0
MENU 1,2,0
MENU 1,3,0
MENU 2,1,0
MENU 2,2,0
MENU 2,4,0

' Initialiserer tabell

FOR i=1 TO antallag
FOR j=1 TO 3
kamperhjemme1(i,j)=0
kamperborte1(i,j)=0
NEXT j
NEXT i
FOR i=1 TO antallag
poeng(i)=0
FOR j=1 TO 2
maalhjemme1(i,j)=0
maalborte1(i,j)=0
NEXT j
NEXT i

FOR i=1 TO antallag
divisjon2$(i)=divisjon1$(i)
NEXT i

PRINT "Prossererer kampresultater..."

IF antallkamper=0 THEN
PRINT
PRINT "Ingen kamper tilgjengelige..."
GOTO lab30
END IF

GOSUB sortere

prikker=0

PRINT
GOSUB klikk
CLS

```

```

FOR i=1 TO antallag

COLOR 1,0
IF i=1 THEN COLOR 4,0
IF i=antallag-2 THEN COLOR 3,0
IF i>antallag-2 THEN COLOR 4,0

IF i<10 THEN PRINT " ";
PRINT i;"; ";
PRINT divisjon1$(i);

kamperspilt=0

FOR j=1 TO 3
kamperspilt = kamperspilt + kamperhjemme1(i,j)
kamperspilt = kamperspilt + kamperborte1(i,j)
NEXT j

FOR q=1 TO 13-LEN(divisjon1$(i))
PRINT " ";
NEXT q

IF kamperspilt < 10 THEN PRINT " ";
PRINT kamperspilt;

FOR j=1 TO 3
IF kamperhjemme1(i,j) < 10 THEN PRINT " ";
PRINT kamperhjemme1(i,j);
NEXT j

IF maalhjemme1(i,1) < 10 THEN PRINT " ";
PRINT maalhjemme1(i,1);
PRINT " ";
IF maalhjemme1(i,2) < 10 THEN PRINT " ";
PRINT maalhjemme1(i,2);

FOR j=1 TO 3
IF kamperborte1(i,j) < 10 THEN PRINT " ";
PRINT kamperborte1(i,j);
NEXT j

IF maalborte1(i,1) < 10 THEN PRINT " ";
PRINT maalborte1(i,1);
PRINT "- ";
IF maalborte1(i,2) < 10 THEN PRINT " ";
PRINT maalborte1(i,2);

maal=maalhjemme1(i,1)+maalborte1(i,1)
IF maal < 10 THEN PRINT " ";
PRINT maal;"; ";
maal=maalhjemme1(i,2)+maalborte1(i,2)
IF maal < 10 THEN PRINT " ";
PRINT maal;

IF poeng(i) < 10 THEN PRINT " ";
PRINT poeng(i)

NEXT i

COLOR 1,0

FOR i=1 TO antallag
divisjon1$(i)=divisjon2$(i)
NEXT i

lab30:

MENU 1,1,1
MENU 1,2,1
MENU 1,3,1
MENU 2,1,1
MENU 2,2,1
MENU 2,4,1

GOSUB klikk
CLS

RETURN

slett1:

FOR linje=25 TO 28
LOCATE linje,1
PRINT STRING$(75," ");
NEXT linje
RETURN

Tabellutvide:
CLS
PRINT "Nå skal du skrive inn kamper spilt i serien..."
PRINT

```

PRINT "OK å gå videre (J / N) "

```
lab11:
i$ = INKEY$
SLEEP
IF i$="" THEN GOTO lab11
i$ = UCASE$(i$)
IF i$ = "J" THEN GOTO lab12
IF i$ = "N" THEN +
GOSUB klikk:CLS:RETURN
GOTO lab11
```

```
lab12:
CLS
MENU 2,2,0
FOR i=1 TO antallag
IF i<10 THEN PRINT " ";
PRINT i; ". ";divisjon1$(i)
NEXT i
```

```
lab13:
LOCATE 25,1
```

```
PRINT "Tast inn lagnr på +
hjemmelag, bortelag, +
resultat, ALLE med <RETURN>!!!"
```

```
lab14:
antallkamper=antallkamper+1
GOSUB tallskriv
kamper (antallkamper,1)=tall
PRINT divisjon1$(tall); " - ";
GOSUB tallskriv
kamper (antallkamper,2)=tall
PRINT divisjon1$(tall);
GOSUB tallskriv
kamper (antallkamper,3)=tall
PRINT " ";tall;" - ";
GOSUB tallskriv
kamper (antallkamper,4)=tall
PRINT tall
```

```
LOCATE 27,1
PRINT "Er dette resultatet rett? ( J / N) "
```

```
lab15:
i$ = INKEY$
SLEEP
IF i$="" THEN GOTO lab15
i$ = UCASE$(i$)
IF i$ = "J" THEN GOTO lab16
IF i$ = "N" THEN
antallkamper = antallkamper - 1
PRINT "Kamp slettet..."
GOSUB klikk
GOSUB slett1
GOTO lab12
END IF
GOTO lab15
```

```
lab16:
LOCATE 28,1
PRINT "Flere kamper? ( J / N) "
```

```
lab17:
i$ = INKEY$
SLEEP
IF i$="" THEN GOTO lab17
i$ = UCASE$(i$)
IF i$ = "J" THEN GOSUB slett1: +
GOTO lab13
IF i$ = "N" THEN
CLS
MENU 2,2,1
RETURN
END IF
GOTO lab17
```

```
slett:
linje=28
LOCATE linje,1
PRINT STRING$(75, " ")
RETURN
```

```
Lagtabell:
CLS
antallkamper=0
MENU 2,1,0
MENU 1,1,0
MENU 1,3,0
LOCATE 1,5
```

```
PRINT "Skriv inn divisjonsnavn +
(max. 50 tegn)"
y = CSRLIN
x = POS(0)
ordlengde% = 50
GOSUB skriv
divisjon$ = ord$
```

```
lab8:
LOCATE 4,1
PRINT "Skriv inn hvor mange lag +
som er i divisjonen:"
INPUT antallag
IF antallag < 1 OR +
antallag > max THEN GOTO lab8
CLS
FOR i = 1 TO antallag
ordlengde% = 15
PRINT "Skriv inn lag nr. ";i; +
" : (15 tegn)"
GOSUB skriv
PRINT
divisjon1$(i)=ord$
NEXT i
```

```
lab7:
CLS
FOR i=1 TO antallag
IF i<10 THEN PRINT " ";
PRINT i; ". ";divisjon1$(i)
NEXT i
PRINT
PRINT "Er dette rett? ( J / N) "
```

```
lab5:
i$=INKEY$
SLEEP
IF i$="" THEN GOTO lab5
i$=UCASE$(i$)
IF i$="J" THEN
MENU 1,1,1
MENU 2,1,1
MENU 1,3,1
MENU 1,2,1
tabelleksisterer = 1
GOSUB klikk
CLS
RETURN
END IF
```

```
IF i$<>"N" THEN GOTO lab5
```

```
PRINT "Hvilket lagnr. er feil ?"
INPUT lagnr
CLS
PRINT lagnr; ". ";divisjon1$(lagnr)
PRINT "Skriv inn korrekt navn +
på lag nr. ";lagnr
ordlengde% = 15
GOSUB skriv
divisjon1$(lagnr)=ord$
GOTO lab7
```

```
lagring:
```

```
CLS
PRINT "Lagrer divisjon +
som ";divisjon$;"..."
OPEN divisjon$ FOR OUTPUT AS #1
WRITE #1, divisjon$
WRITE #1,antallag
FOR i=1 TO antallag
WRITE #1,divisjon1$(i)
GOSUB prikk
NEXT i
WRITE #1,antallkamper
IF antallkamper=0 THEN GOTO lab10
FOR i=1 TO antallkamper
FOR j=1 TO 4
GOSUB prikk
WRITE #1, kamper(i,j)
NEXT j
NEXT i
```

```
lab10:
CLOSE #1
GOSUB klikk
prikk=0
CLS
```



```

RETURN

tabellhente:

CLS
ordlengde%=50
PRINT "Skriv inn filnavnet på ønsket tabell:
(max. ";ordlengde%;"tegn)"
GOSUB skriv
div$ = ord$
lab26:
ON ERROR GOTO feil
OPEN div$ FOR INPUT AS #1

INPUT #1,divisjon$
INPUT #1,antallag
FOR i=1 TO antallag
INPUT #1,divisjon1$(i)
GOSUB prikk
NEXT i
INPUT #1,antallkamper
IF antallkamper = 0 THEN GOTO lab9
FOR i=1 TO antallkamper
FOR j=1 TO 4
GOSUB prikk
INPUT #1,kamper(i,j)
NEXT j
NEXT i

prikker=0
ON ERROR GOTO 0
PRINT "...ferdig..."

lab9:
CLOSE #1
tabelleksisterer = 1
GOSUB klikk
CLS
RETURN

lab1:
GOSUB Init

ON MENU GOSUB meny
MENU ON

lab4:

IF tabelleksisterer = 1 THEN MENU 1,2,1:MENU
2,1,1:MENU 2,2,1:MENU 2,4,1
SLEEP
GOTO lab4

lab2:
CLS
GOSUB klikk

GOSUB slutt
END

Init:
tabelleksisterer = 0

SCREEN 2,640,500,3,4
WINDOW 2,"X-tips
Strand",(0,15)-(630,400),16,2
WINDOW OUTPUT 2

PALETTE 4,1,1,1,13

max = 24
antallkamper = 0
DIM divisjon1$(max)

```

```

DIM divisjon2$(max)
DIM kamperhjemme1 (max,3)
DIM kamperborte1 (max,3)
DIM maalhjemme1 (max,2)
DIM maalborte1 (max,2)
DIM poeng(max)
DIM kamper (((max - 1) * 2 * (max / 2)),4)
DIM t(4)
DIM tall(4)
DIM tippekamp(1,2)
DIM lagpoeng(24)

```

```

MENU 1,0,1,"Prosjekt "
MENU 1,1,1,"Hente "
MENU 1,2,0,"Lagre "
MENU 1,3,1,"Avslutte "
MENU 2,0,1,"Tabell "
MENU 2,1,1,"Lage ny "
MENU 2,2,0,"Utvide "
MENU 2,3,0,"Forandre "
MENU 2,4,0,"Vise "
MENU 3,0,1,"Tippe "
MENU 3,1,1,"6 kamper "
MENU 3,2,1,"10 kamper"
MENU 3,3,1,"Hver kamp"
MENU 4,0,1,"Kamper "
MENU 4,1,1,"Vise "

```

RETURN

Tiping:

```

IF antallkamper < tippekamper*INT(antallag/2) THEN
CLS
PRINT "Ikke tilgjengelig et slikt antall kamper"
GOSUB klikk
RETURN
END IF

```

' Nullstiller tabell for tippepoeng

```

FOR i=1 TO 24
lagpoeng(i)=0
NEXT i

```

lab60:
CLS

```

FOR i=1 TO antallag
IF i<10 THEN PRINT " ";
PRINT i;" ";divisjon1$(i)
NEXT i

```

```

INPUT "Hvor mange tippekamper?",lagkamper
IF lagkamper > 24 THEN
PRINT
PRINT "For mange kamper!!!"
GOSUB klikk
GOTO lab60
END IF

```

```

FOR i=1 TO lagkamper
LOCATE 24,i
PRINT "Tast inn lagnummer på tippekamplagene -
hjemmelag og bortelag"
PRINT
PRINT "ALLE etterfulgt av <RETURN>"
PRINT

```

```

lab36:
PRINT "Kamp nr. "; i ; " ";
GOSUB tallskriv
IF tall>antallag THEN GOTO lab36
PRINT divisjon1$(tall); " - ";
tippekamp(i,1)=tall
lab35:
GOSUB tallskriv
IF tall>antallag THEN GOTO lab35
PRINT divisjon1$(tall)
tippekamp(i,2)=tall
GOSUB slett
NEXT i

```

prikker=0

CLS

antalltippekamper = tippekamper * INT(antallag/2)

runde=0

```

kamprunde=INT(antallag/2)
begynnelse=antallkamper - antalltippekamper
slutten=antallkamper - kamprunde + 1
FOR i=begynnelse TO slutten STEP kamprunde
CLS

```

prikker=0

runderialt=tippekamper

```

PRINT
runde=runde+1
PRINT
PRINT "Runde";runde;"av";runderialt

```

temp=antallkamper
antallkamper=i

```

FOR e=1 TO antallag
divisjon2$(e)=divisjon1$(e)
NEXT e

```

GOSUB sortere

```

FOR e=1 TO antallag
divisjon1$(e)=divisjon2$(e)
NEXT e

```

antallkamper=temp

```

PRINT
PRINT "Sjekker for runde";runde;"av";runderialt
prikker=0

```

```

FOR j=1 TO 12
PRINT divisjon1$(j);lagpoeng(j)
NEXT j
GOSUB klikk
FOR o=i + 1 TO i + kamprunde

```

GOSUB prikk

```

lag1=kamper(o,1)
lag2=kamper(o,2)
hjemmemaal=kamper(o,3)
bortemaal=kamper(o,4)

```

'Hjemmeseier

IF hjemmemaal > bortemaal THEN

' 3 poeng for seier

lagpoeng(lag1)=lagpoeng(lag1)+3

' ligger det tapende laget over på tabellen?

```

IF poeng(lag1) < poeng(lag2) THEN
lagpoeng(lag1)=lagpoeng(lag1)+3
END IF

```

' har tapende lag bedre bortestatistikk enn vinnende + har hjemme?

```

IF kamperborte1(lag2,1) > +
kamperhjemme1(lag1,1) THEN
lagpoeng(lag1)=lagpoeng(lag1)+3
END IF

```

END IF

' Uavgjort

IF hjemmemaal = bortemaal THEN

' 1 poeng for uavgjort

```

lagpoeng(lag1)=lagpoeng(lag1)+1
lagpoeng(lag2)=lagpoeng(lag2)+1

```

' hvem har best statistikk?

```

IF kamperhjemme1(lag1,1) > +
kamperborte1(lag2,1) THEN

```

lagpoeng(lag2)=lagpoeng(lag2)+1

```

END IF
IF kamperhjemmel(lag1,1) <+
kamperbortel(lag2,1) THEN
lagpoeng(lag1)=lagpoeng(lag1)+1
END IF
END IF
' Borteseier
IF hjemmemaal < bortemaal THEN
' 3 poeng for seier
lagpoeng(lag2)=lagpoeng(lag2)+3
' ligger det tapende laget over på tabellen?
IF poeng(lag1) > poeng(lag2) THEN
lagpoeng(lag2)=lagpoeng(lag2)+3
END IF
' har tapende lag bedre hjemmestatistikk enn +
vinnende har borte?
IF kamperhjemmel(lag1,1) >+
kamperbortel(lag2,1) THEN
lagpoeng(lag2)=lagpoeng(lag2)+3
END IF
END IF
NEXT o
NEXT i
GOSUB klikk
' Utskrift av tippekamp - poeng
CLS
FOR i=1 TO lagkamper
PRINT "Kamp nr. ";
IF i<10 THEN PRINT " ";
PRINT i; " ";
PRINT divisjon1$(tippekamp(i,1));
FOR j=1 TO 20 - LEN(divisjon1$(tippekamp(i,1)))
PRINT " ";
NEXT j
IF lagpoeng(tippe-kamp(i,1))<10 THEN PRINT " ";
IF lagpoeng(tippe-kamp(i,1))<100 THEN PRINT " ";
PRINT lagpoeng(tippe-kamp(i,1));" ";
IF lagpoeng(tippe-kamp(i,2))<10 THEN PRINT " ";
IF lagpoeng(tippe-kamp(i,2))<100 THEN PRINT " ";
PRINT lagpoeng(tippe-kamp(i,2));" ";
PRINT divisjon1$(tippekamp(i,2))
NEXT i
GOSUB klikk
' Utskrift av tippetegn
CLS
FOR i=1 TO lagkamper
PRINT "Kamp nr. ";";";
PRINT divisjon1$(tippekamp(i,1));
FOR j=1 TO 18-LEN(divisjon1$(tippekamp(i,1))); +
PRINT " ";NEXT j
differanse = ABS(lagpoeng(tippe-kamp(i,1)) - +
lagpoeng(tippe-kamp(i,2)))
differansesign =lagpoeng(tippe-kamp(i,1)) - +
lagpoeng(tippe-kamp(i,2))
PRINT " - ";
PRINT divisjon1$(tippekamp(i,2));
FOR j=1 TO 18 - LEN(divisjon1$(tippekamp(i,2))); +
PRINT " ";NEXT j
IF differanse <= 4 THEN
PRINT "1X2";
END IF
IF (differanse > 4) AND (differanse < 13) THEN

```

```

IF differansesign < 0 THEN
PRINT " X2";
END IF
IF differansesign > 0 THEN
PRINT "1X";
END IF
END IF
IF differanse > 12 THEN
IF differansesign > 0 THEN
PRINT "1 ";
END IF
END IF
PRINT
NEXT i
GOSUB klikk
CLS
RETURN
slutt:
MENU RESET
SCREEN CLOSE 2
RETURN

```

```

feil:
IF ERR <> 53 THEN GOTO lab27
ON ERROR GOTO 0
PRINT
PRINT "Feil filnavn"
PRINT
PRINT "(R)etry - (C)ancel - (A)bort"
lab25:
i$=INKEY$
SLEEP
IF i$="" THEN GOTO lab25
i$=UCASE(i$)
IF i$<>"R" AND i$<>"C" AND i$<>"A" THEN +
GOTO lab25
IF i$="R" THEN GOTO lab26
IF i$="C" THEN GOTO tabellhente
IF i$="A" THEN RETURN
GOTO lab25
lab27:
PRINT
PRINT "Ny feilkode: ";ERR
GOSUB klikk
ON ERROR GOTO 0
RETURN

```

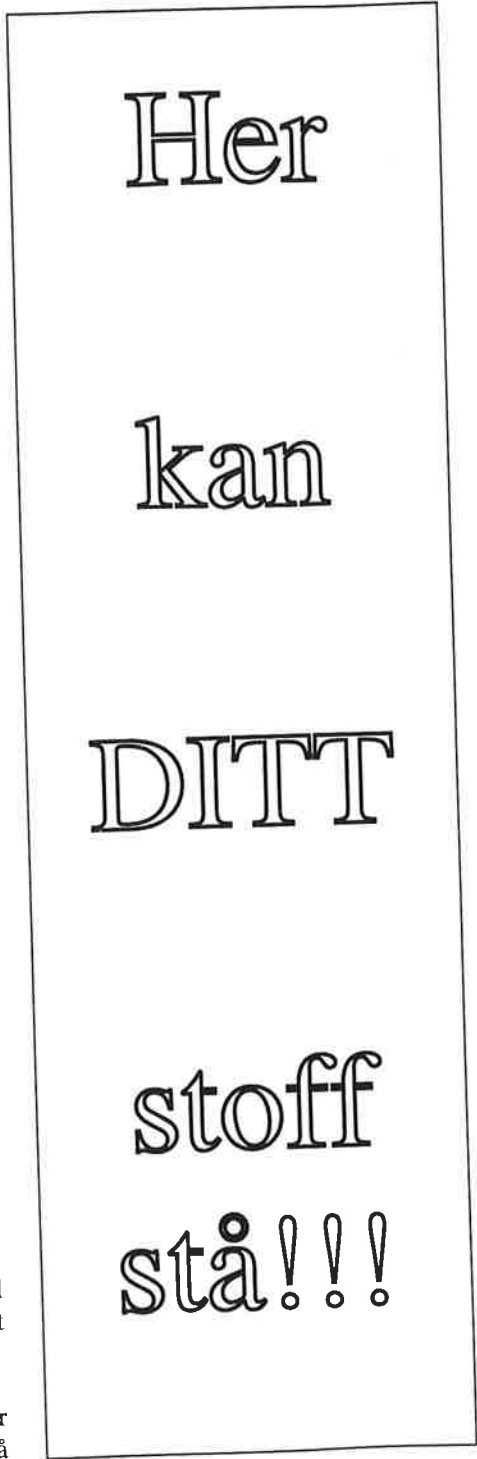
Alle linjer som ender med et pluss skal føyes sammen med neste linje (pluset skal ikke være med!).

Vær oppmerksom på at skjermen er tilpasset en interlace skjerm, så du må nok forandre på SCREEN - koordinatene om du skal få programmet til å virke perfekt.

Denne listingen kan leveres ferdig kompilert og tilpasset Amiga 500 for den lille kompensasjon på kr. 50,- hos Norsk Amigaforening, Hammerveien 130 B, 8600 MO I RANA, postgiro 0823 0977713. Regn med en ukes leveringstid.

Vel, det var det for denne gang. Lurer du på noen kommandoer i programmet, så ring eller skriv. Jeg venter spent på positive og negative reaksjoner på denne spalten.

Tommy Strand



Hi - scores

Twintris: 2221
Terje Mikalsen

Pinball Dreams: 105.563.850
(Stones 'n' Bones: 6 kuler)
Lars Erik Johnsen

The Last Tetris: 9160
Tommy Strand

Er det noen som har bedre Hi - score, eller har pers i et annet spill, er det bare å skrive inn til Amiga Guiden. Del dine rekorder med oss!!! Merk konvolutten "Hi-score!"

Adventure - spalten

I dette nummeret vil jeg gi dere første del av løsningen til "Simon the Sorcerer".

Simon the Sorcerer får deg garantert til å smile, men selv de beste eventyr kan vise seg å være skrekkelige...

Heldigvis starter eventyret ganske enkelt, og du kan bevege deg fritt rundt i landsbyen og konversere med floraen og faunaen. Desverre kan du glemme å få hjelp fra hunden din siden den ikke i sin vildeste fantasi kan drømme om å flytte seg fra sitt behagelige teppe.

Før du forlater trollmannens hus må du ta magneten fra kjøleskapdøren og få tak i saksene fra skuffen. Gå til smeden Forge like ved og ta tauet og "bell-clapper" som ligger på benken. I den nærliggende landsbyen vil du finne druidens hus med en oppreist stige utenfor. Nå som druiden er borte er det det rette tidspunkt til å ta stigen og putte den i hatten din. Stikk innom en tur og du vil finne at din skjeggete venn er stein som et brød, men ikke kast bort tiden med å ta fra han stoffet (hvis du klarer det, så send litt til N.A.F., da dette vil komme godt med på redaksjonsmøtene). Det du må gjøre er å pakke det kalde remediet og et prøveglass ned i lommen. (Vel, du vet aldri når du kan sitte fast et sted, og da ville du gitt hva som helst for et prøveglass.)

Dette var mye jobbing, så dra til pub'en og se om du enten kan dra en jente eller en øl. Der er en fyrstikkeske som noen har forlatt ved en enarmet banditt du burde ta, og der er også en sovende dverg som ville se mye bedre ut om du barberte han. Du må for all del prøve å gjøre det beste ut av samtalen med jentene ved siden av baren, men så snart du forstår at du ikke vil få din onde hensikt med dem, gå gjennom det private rommet ved siden av og snakk med trollmennene. De vil fortelle deg at om du vil gå videre i dette spillet, så må du finne en tryllestav.

Gå inn i skogen og finn den menneskeetende kjempen som sitter på stien med en torn i foten. Hvis du fjerner tornen, vil han belønne deg med en sølvfløyte som vil bringe han til deg for å hjelpe deg når du trenger det. Nå har du den musikalske løsningen på hvordan du skall fjerne trollet som vokter trollbroen. Nærm deg trollet, snakk med han, og han vil forsøke å ta fra deg fløyten. I bruduljen som følger vil trollet gjøre den tabben å blåse i fløyten. Som kjempen lovet deg dukker han plustselig opp av det store intet og banker livskiten ut av trollet.

Heksen's hytte er ditt neste stoppested. bruk brønnen utenfor til å skaffe deg en bøtte med vann, kryp så inn i hytta for å møte den onde. før du kan gjøre noe vill du bli kastet ut, men ikke bry deg, du kommer snart til bake.

I mellomtiden, til bake til skogen er det en trestamme som blir raskt ødelagt av noen pratsomme barkebiller. bruk noen minutter til å snakke med dem, og du vil finne ut vilken tresort de drømmer om å sette tenna i.

Før eller siden vil du møte en gnom som har byttet Amigaen mot en neve magiske bønner (Snakker om verdi syn!!!) Bruk først vannbøtta på bønnene, ta så bønnene ut av søla gå tilbake til trollmannen's hytte. på baksiden av hytta er det en stor komposthøg, det er den perfekte plass til å plante bønnene. De vil øyeblikkelig bli forvandlet tilen vannmelon.

Nå gjelder det . Vannmelonens skall du bruke til å pakke i instrumentet til den bråketete idioten i skogen. Han vil da dra , og du kann plokke opp

sousaphonen. smart hva??? putt den under hatten, men ikke et ord til noen

Den neste merkelige men lovende karakteren du møter, er myrlingen som bor i det hule treet. Han har jobbet mye med å lage sumpstuing så det vil være dumt å ikke smake på den. spør etter mer, men tømm den på prøveglasset i stedet. fortsett å spise sumpstuingen helt til han går tom og må gå etter mer. nå har du sjansen til å flytte kista å finne den hemmelige døren under. På kaien neden for huset vil du merke at en løs planke hindrer deg i å gå videre, så det er tilbake til skogen for deg.

Når du sitter ved stien finner du en vedskjærer som vil gi deg en metalldetektor hvis du lover å hjelpe han å lete etter den magiske metallåren. Som den den typiske eventyreren du er, burde du love han hva som helst så lenge du kan få noe gratis.

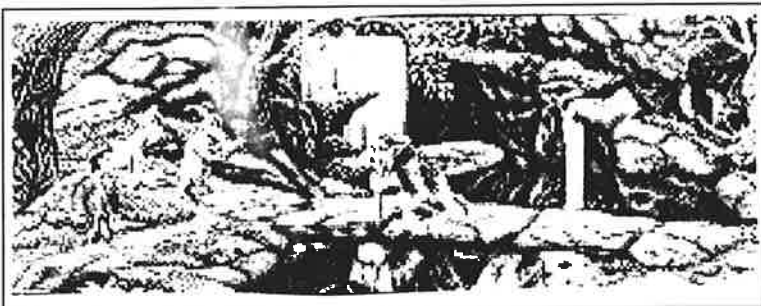
Hittil har vi bare snakket med rare folk som ser ut til å være domme, så nå er det kanskje på tide å oppsøke dette spillet Hjelpesener. I skogen bor en klok gammel ugle i et hult tre. gjentatt utspørring av denne fantastiske, fjerete kilden av viten vil avsløre mange av dette spillets hemligheter - selv om du må sile ut guldkornene fra mye drittssnakk. Hold øye med uglen, og du vil se at sjokket ved å se deg å få noe til å falle ned. ved å plokke opp denne gjendstannen vil du få "en fjær i hatten".

I den østre halvdel av skogen vil du finne veikryssene. ved å ta stien mot sørøst vil du komme til foten av et tårn. Her er en stor klokke reparer den med "bell-clapper".



Adventure - spalten

Simon the Sorcerer



"Operate" klokken. dette vil få et tau fram. klatre opp tauet inn i tårnet og flørt med prinsessen som bor der. normalt ville et kyss fra en eventyrfigur gjøre ting bedre, men et kyss fra deg vil forvandle prinsessen til en gris. Ta med deg grisen og returner til landsbyen.

Rett forbi Druidens hus er en piktoresk stue med en dør laget av trøfler. bruk grisen på døra og den vil spise seg igjennom den i et jafs. Inni hytta henter du birøkternens hatt og røykpistol. Gå ut til bikuben og bruk hatten. Bruk fyrstikkene til å tenne røykpistolen, bruk så røyken til å roe ned biene. ta voksen fra bikuben.

Tid for en ny drink! gå til pub'en og bestill en øl. når bartenderen bøyer seg for å hente et glass til deg, putt raskt bivoksen opp i øl kranen. bartenderen vill nå tro at tønna er tom og må skiftes. han vil ta tønna til utsiden for å kaste den. han vil gi deg en ølkvittering som kompensasjon. nå kan du stikke ut og ta tønna med øl.

De neste figurene vi burde kikke på er dvergene som bor i hulen midt i skogen, så gå mot inngangen til diamantgruven. det første du trenger for å komme inn er passordet - BEER -

til tre syngende dverger. hær er en krok du kan ta. Bruk kroken med tauet, og de vil kombineres i en gjenstand. Bruk nøkkelen til å åpne døren like ved. her er diamanthvelvet. Vekten kan lett bestikkes med ølkvitteringen og han vill belønne deg med en diamant. Ta en tur tilbake til landsbyen, og med litt kranling kan du selge den glitrende premien for 20 guldstykker til figuren som sitter ved andedammen.

Når du har gjort alt dette arbeide kann du bli fristet til å sløse bort pengene på en bedre middag. I



stedet foreslår jeg at du gar til bake til vei krysset, gå så til kanten av sprekken i bakken finn klatreplantene som er nesten gjemt i nedre, venstre hjørne av skjermen og klatre ned. Her vil du finne en Gollum (Red.: har dere lest "Ringenes Herre" av J. R. R. Tolkien?) (R. S.: Det har ikke jeg!!!). tilby han sumpstuingen du kjøpte i landsbyen for litt siden, og du vill bli belønnet med en magisk ring.

Siste del i denne løsningen får dere tll JUL!!....



HER
kan
DIN

annonse stå!!!

HIER

HIER

HIER

kan

kan

kan

ditt

ditt

ditt

stoff

stoff

stoff

stå!

stå!

stå!

HER

kan dine

ARTIKLER

stå!

Trashcan



Smart I

IBM og Apple MacIntosh prøvde å forene det beste fra to verdener og lage en supermaskin. Man kan saktens spørre seg: Kan man lage brus av sukker og vann? De prøver fortsatt, men resultatet forblir nok sukkervann, og ikke brus. Kjøp Amiga - alt annet blir erstatninger.

Hvor er ballen?

konkurranser blir aldri det samme som før. Ikke etter denne metoden, i hvert fall! Alle har vel sett på TV - sporten disse fantasiløse konkurransene hvor man ser en fotballspiller skyte mot mål, og så skal man gjette hvor ballen traff? Vel, etter min mening hadde det vært mye vanskeligere for seerne å gjemme spilleren i stedet for ballen, slik at man heller kunne gjette hvem den usynlige målscoreren er. Tenk deg kampen Norge - England på Ullevaal, der Lars Bohinen får ballen og scorer i krysset. På skjermen ville du bare sett ballen dribles frem på venstre kant, for så å settes i krysset av seg selv. Så skulle du gjette hvem som scoret. For å gjøre det lettere kunne man vist føttene på spilleren: Hvem sine føtter er dette? Eller man kunne ha visket ut hodet til spilleren og spørre: Hvor er hodet? Dette kunne man plassert midt blant tilskuerne og komme med alternativer. Jeg har leket med enda en idé: Visk ut alle spillerne, ballen og dommerene, vis et minutt av kampen og spør: Hvilke lag spiller denne kampen? Hva ble resultatet? Og: Hvem har ballen nå? Garantert mange svaralternativ!

ICA

eller International Computer owners against Amiga har lyktes i å spre ondsinnede rykter om Commodores framtid. Ryktene går ut på at IBM nå skal overta Commodore og sentralisere softwareproduksjonen for Amiga. Alle program som kommer for ettertiden for vår kjære datamaskin skal nå kjøre på 10 % hastighet for å beholde marked-sandeler for PC i fremtiden. Ekspertene tror imidlertid at selv om dette skulle være sant, så har IBM så store problemer med å lage raske datamaskiner uten en kjølevifte på størrelse med en fryseboks at PC's kompleksitet i fremtiden vil sørge for at Amiga beholder popu-

På denne siden trykkes ville innfall, løse rykter, halve sannheter, eventyr, science fiction, vandrehistorier og godt krydrede vitser. Kort sagt det som er verd å lese...

lariteten blant de vanlige dødelige som ikke har kontor plass på størrelse med en flyplass.

Smart II

IBM's chiper fra Intel går i redusert modus under MS - DOS for å unngå kompatibilitetsproblemer med den første PC'en fra ca. 1970. Når de så prøver å lage en raskere prosessor for hver måned, når de grensen en gang. Pentium, som egentlig er Intel 80586, førte til brann i og nedsmelting av data-systemet den ble brukt i første gang den ble testet. Det ble også så kraftig røykutvikling at forskningssenteret der Pentium ble testet måtte evakueres av røykdykkere, og smogen over Silicon Valley kunne sees milevis ifra med det blotte øye. IBM har nå tatt følgen av dette og vil levere Pentium med røykvarsler på kjøpet og med brannforsikring inkludert under garantiperioden. Statens Brannvern vil nå se nærmere på saken, uvisst av hvilke grunner.

MegaByte

melder at de grunnet problemer med å få sin PC oppgradert til 1 Mb nok en gang vil foreta navneskifte. Fra nå av vil bladet hete 640 K.

Barnesang

Lille RAM
(Mel.: Bæ, bæ, lille lam)

Bæ, bæ, lille RAM
Chipen er så klam
Bæ, bæ, lille ROM
Chipen er så grom

Databuss til far
Og transistor til mor
Og to par CD - ROM
Til bitte lille bror

Fred Fish

har gitt ut sin siste Fish - diskett, men går over til CD - ROM. For å poengtere at det går flere Fish - disketter på én CD - ROM vil han kalle serien for Aquarium. Aquarium I, den første i rekken, vil inneholde alle kjente Fish'er, både sei, torsk, hyse, laks og sild. Kjøp Aquarium nå - fåes hos nærmeste fiskehandler!

HIER

har

DU

plass
til
DINE
dumme
vitser,
kommentarer,
e.t.c.