

A large, stylized letter 'C' with a textured, woven appearance, serving as a logo element for the publication.

# Amiga Guide

Utvidet nyhetsseksjon

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

- Adventurespalte
- Ny vervekonkurranse
- Spilltester / nyheter
- Nyheter fra InterNet

## Paradis på jord for Amiga-eiere? Commodore oppkjøpt?

AG nr. 1 1995  
4. årgang

- Støtter harddisk - filer og harddisk - partisjoner  
- Støtte for CD - ROM og high density diskettstasjoner  
- Kjører MS-DOS applikasjoner i et vindu  
- Inkludert er egne versjoner for 68000/010 og 68020/030/040/060  
- Egne TURBO versjoner for Amiga'er med mye minne  
- Norton SI benchmark 12.2 på Amiga 4000/040  
- Landmark AT Clock 41.42 på Amiga 4000/040  
- I snitt 20 til 30 % raskere enn PC - Task 2.0  
Pris pr. 13. januar 1995 eks. mva.: kr. 690,-  
\* Windows 3.1 krever 1.5 Mb sammenhengende RAM.  
PC - Task selges av Datakompaniet, tlf. 72 555 149. For de som ikke når frem pga. telefax: 5531 4005 (Bergen).

## Power CD - ROM

Power Computing lanserer nå en ny CD - ROM til Amiga 1200. Denne benytter Hisofts PCMCIA Squirrel SCSI-II kontroller. Siden det er SCSI, er den ikke kun begrenset til CD - ROM, men kan også benyttes til å koble opp til 6 andre SCSI enheter, for eksempel DAT tapestreamere, harddisker, flere CD - ROM spillere, Floptical, SyQuest o.s.v. Dette er, ifølge pressemeldingen fra Datakompaniet, ikke mulig på konkurrerende PCMCIA CD - ROM spillere til Amiga 600 og 1200

Pris pr. 20. februar 1995 ligger på rundt 2 400,- kroner, eksklusiv mva.

Sammenligningstabellen inneholder data på Zappo Overdrive CD - ROM og Power CD - ROM, og de avmerkningene som ikke dekkes av Zappo, er følgende: MPEG software, multitasking ved CD - overføring, automatisk autoboot fra CD, SCSI-II gjennomført port, solid konstruksjon uten liming (?), til/fra - kobling uten å slå av maskin og 100 % kompatibelt med akseleratorkort.

Kilde: Datakompaniet

## Satans Bibel

For kirkebrennere, gravskjendere og andre satanister må vel dette være et bra tilbud: The Satanic Bible av Anton Szandor La Vey i AmigaGuide/MultiView - format. Bestill selvfølgelig med en eneste gang disse 272 sidene i diskettformat og hygg deg med ypperstepresten i "Satankirken" sine fortellinger om satanistiske ritualmord o.s.v. Noe for

de som ikke får sove! Ring Ole Haugland på tlf. 32 82 48 76 og snakk litt satanisme.

## AURA

Det er nå kommet en ny 12/16 - bit PCMCIA sampler til Amiga 600/1200 fra HiSoft. Det sies i pressemeldingen fra Datakompaniet at 12 bit er tilstrekkelig til profesjonell kvalitet i de aller fleste presentasjoner og bruksområder.

Av spesifikasjonene kan nevnes: Opptil 60 kHz 12-bit stereo samples til minne (A1200) og direkte til disk opptil 40 kHz, Record/Play/Edit i 16 eller 8 bit. mono eller stereo, til minne eller direkte til disk, editeringsmuligheter, avansert digitalt filter, programmerbare lydeffekter og lagre/hente IFF, RAW og AIFF formater.

Sampleren er, for de teknisk interesserte, oppgitt å ha et signal/støy forhold på 72 Db og i pakken medfølger sampler, programvare, 130 (!) siders brukerveiledning og phono - ledninger. Prisen er pr. 8. mars 1995 på kr. 880,- eks. mva., og Datakompaniet kan nåes på tlf. 72 555 149 i Trondheim og tlf. 5531 4005 i Bergen.

## Amiga - kompatibel datamaskin!

Verdens første Amiga - kompatible datamaskin er kommet. Den er ikke utviklet av Commodore, men av MacroSystem GmbH i Tyskland.

DraCo, som maskinen heter, kan bruke Amiga software og hardware, dvs. "systemvennlig" software er kompatibel. DraCo kommer uten de spesielle Amiga chip'ene. Disse er erstattet av "høykapsitets hardware - komponenter".

Pressemeldingen fra Datakompaniet (ja, da, igjen: Datakompaniet - red.) forteller at maskinen bruker en Motorola 68060 prosessor på 80 MIPS (Millioner Instruksjoner Per Sekund), kommer i fullstørrelse tower, kan leveres med eller uten CD - ROM spiller og kan ha minne fra 4 til 128 Mb, utbyggbar med standard 72 - pins RAM.

Herligheten er leveringsklar våren 1995, og koster med CD - ROM og 4 Mb RAM kr. 27 500,- eks. mva.

## Apollo kort og kontrollere

Apollo er en komplett serie akseleratorkort, minnekort og SCSI-II/IDE kontrollere til alle

## Bruk Amiga'en som PC

Nå kan du kjøre Windows på din Amiga! PC - Task heter programmet som gjør dette mulig, og det uten ekstra hardware.

PC - Task 3.0 er en ny versjon av Chris Hymes PC - emulator. Med denne kan man kjøre PC - programmer inkludert Windows 3.1 / 3.11 på Amiga uten noe ekstra hardware! Dette er løsninger for Amiga - brukere som har behov for å kjøre PC - programmer en gang i blant. PC - Task 3.0 virker som et vanlig Amiga - program, dvs. at man for eksempel kan kjøre Windows\* i et Amiga vindu. Man kan også ha flere Windows - sesjoner gående på samme maskin, noe ordinære PC - brukere bare kan drømme om! PC - Task kjører så og si alle PC - spill og programmer - noen få eksempler er Windows\*, PageMaker, Ami - Pro, Lemmings, Wolfenstein 3D, X - Tree Gold, osv.

- Eneste software 80286 emulator for Amiga

- Kjører på alle Amiga'er med Kickstart 1.2 og oppover

- Bruk opptil 16 Mb RAM under MS-DOS

- Støtter MDA, CGA, EGA, VGA & SVGA grafikk

- Opptil 16 farger på ECS Amiga'er

- Bruk opptil 256 farger med AGA Amiga'er (A1200/A4000)

- Kompatibel med grafikk - kort, f.eks. Spectrum

Amiga, og i pressemeldingen fra Datakompaniet nevnes disse:

## Amiga 1200:

Apollo 1230 Turbo/SCSI-2 skal være det raskeste akseleratorkortet til Amiga 1200. Kortet har en 68030 MMU på 28 eller 50 MHz, matteprocessor opptil 50 MHz, støtte for burst - mode mot RAM, 2 SIMM sokler for opptil 64 Mb RAM, bruker standard 72 - pins SIMM og har klokke og SCSI-II kontroller inkludert.

Pris: 28 MHz/881: 1 995,- kroner

Apollo 1200/SCSI 2/RAM er en kombinert RAM og SCSI 2 kontroller. Matteprocessor opptil 50 MHz, 1 til 8 Mb 32 - bit fastram, SCSI-2 kontroller med installsoftware og klokke.

Pris: 16 MHz 881: kr. 950,-.

## Amiga 2000/3000:

Apollo 2030 Turbo/SCSI-2 øker hastigheten på A2000 opptil 20 ganger. 68030 MMU på 25 eller 50 MHz, matteprocessor opptil 50 MHz, burst - mode, 2 SIMM sokler for opptil 64 Mb minne med standard 72 - pins SIMM, high-end SCSI-2 kontroller med eksternt 25-pins og intern 50-pins kontakt.

Pris: 25 MHz 882: kr. 3 670,-.

Apollo AT-2000 IDE: IDE - kontroller for Amiga 2000 og 3000.

Pris: kr. 470,-

## Amiga 500:

Apollo AT-500 IDE: IDE - kontroller med eksternt boks med plass for 1 stk. harddisk fra 120 Mb til 1,28 Gb og plass til Apollo 520 Turbo.

Pris: kr. 610,-.

Apollo 520 Turbo: Øker hastigheten på Amiga 500 opptil 10 ganger. 68020 prosessor på 28 MHz, 68881 matteprosessor og plass til 1 eller 4 Mb 32-bits fast RAM.

Apollo 520 Turbo Box - samme som ovenfor, men i egen boks med IDE - kontroller.

Pris m/ 28 MHz 881: kr. 1 630,-.

Alle priser er oppgitt uten merverdiavgift og er oppgitt pr. 15. mars 1995.

## Gathering '95

Avholdes i Stavanger i tidsrommet 11. til 15. april. Gruppene som arrangerer dette er SpaceBalls, Safe Hex International og SCOOP. Stedet i dette tidsrommet er Stavanger Idrettshall, 2 minutters kjøring fra sentrum av byen.

Arrangørene frister med 6000 kvadratmeter totalt areale, gratis overnatting i tiliggende tennishaller med elektrisitet og full oppvarming,

servering, kino, osv.

Når det gjelder generell informasjon, vil det komme utgivelser av software og CD'er som tradisjonelt, tilkobling til InterNet via Powertech, en BBS for sammenkomsten vil ha 2 noder på en ABBS og 2 på en MBBS.

Datamaskinen for Amiga DEMO/INTRO vil være en Amiga 4000-68040, med lyden kjørt gjennom et 25.000 watt lydsystem (!). Den foreløpige premieoversikten ser slik ut:

	1. premie	2.	3.
Amiga-demo:	15.000	5.000	1.000
Amiga - 64 kB:	2.500	1.000	500
Amiga - 4 kB:	1.000	500	250
Musikk - 4 kanaler:	2.500	1.000	500
Musikk - Multi/MIDI:	2.500	1.000	500
Grafikk - tegning:	2.500	1.000	500
Animasjon:	1.500	500	250
Grafikk - Raytrace:	samme som tegning		

Alle priser er i NOK og er ikke 100 % bestemt.

Full adgangsbillett: 250 NOK

Betalt på forskudd: 200 NOK

Besøkende: 75 NOK for en dag

Ikke-européere: GRATIS!

Jenter: GRATIS!

Påmelding pr. postgirokonto 0826 0912829 (garantert feilfritt nr. - red.)  
Adresse: GATHERING -95 v/ Kurt Hansen, Langøyveien 13, 4026 STAVANGER.

## NIGHTRAVEN (A)BBS

NightRaven BBS er en allsidig BBS med et bra utvalg av det aller nyeste innen PD og Shareware programmer. Basen har ca.2500 filer online for tiden og det kommer stadig nye filer til.

Basen er også innrettet på musikk og grafikk da spesielt raytrace, og har spesielle konferanser for dette. Ellers har basen mange aktuelle konferanser for enhver smak og mange nye vil også bli satt opp hvis det skulle bli behov for det.

Basen kjøres for øyeblikket på en A1200 med 10mb ram og en 730mb harddisk,men innen kort fremtid vil kapasiteten dobles til 1.4 gigabyte harddiskplass.

For tiden brukes et 14.4bps modem men 28.8bps vil være oppe ca ved månedsskiftet Januar-Februar 95.

Basen har ellers et trivelig miljø og mange trivelige brukere og du finner alltid en hyggelig SysOp som vil hjelpe deg dersom problemer skulle oppstå.

NightRaven kan du nå ved å ringe (+47) 62 818987 hele døgnet.

Med hilsen Egil Halvorsen (SysOp)

## Videograbber for PCMCIA - porten!

Det er nå kommet en ny videograbber som lyder det velklingende navnet CardCam: Videoln. Denne bruker PCMCIA - porten på en Amiga 600 og 1200, og krever Workbench 3.0 eller høyere, naturlig nok anbefaler produsenten også at du har en harddisk i maskinen. CardCam grabber 24 bits fargebilder fra enhver videokilde og lagrer bildet som IFF - 24 bits. Du kan velge mellom standard video in (phono - pluggen), og S-VHS som kilde for bildene. Den er kompatibel med både PAL og NTSC video. CardCam kan grabbe i 640 x 480 i NTSC både med og uten overscan, for PAL blir det 576 linjer med overscan. Du kan også se videosalet direkte på skjermen. I USA har kortet en anbefalt utsalgspris på 400 dollar, på norsk blir vel dette lett rundt 4000 kroner.

For ytterligere informasjon kontakt:

Quadrant International  
65 Valley Stream Parkway  
Malvern, PA 19355

USA

Tlf.: 095 1 610 251 9999

BBS: 095 1 610 251 9723

Kilde: Databladet

## Billigere PCMCIA videograbber

Nok en ny videograbber. Denne gangen heter kortet Video Master. Dette kortet sitter også som støpt i PCMCIA - porten på Amiga'er utstyrt med en slik en. Dette kortet kommer også i en egen A500 - versjon, og da plasseres det på ekspansjonsporten.

Video Master kan leveres av Datakompaniet, pris: ca. kr. 650,- eks. mva..

Kilde: Databladet

## Nyheter fra InterNet

It's been a fortnight of ups and downs-actually, downs and ups.

About a week and a half ago, unconfirmed reports started appearing that Amiga World, one of the oldest Amiga magazines in existence, would be ceasing publication. And, sure enough, the reports were confirmed. Amiga World's April 1995 issue, already delivered to subscribers, will be the last issue.

No goodbyes appear in the issue, because word of the

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

cancellation came AFTER the issue was completed.

This, of course, has sparked considerable conversation, particularly in North America, which now only has ONE monthly Amiga print magazine-Amazing Computing. It also has the interesting side effect of making Amiga Report the second-highest circulated Amiga magazine that originates in the US.:

But even as Amiga World dropped from the picture, new light appeared. The liquidator for Commodore International has selected Escom's bid for Commodore's assets as the contract bid for the auction. This means that, once an auction date is set, all interested parties get together in a building and bid on the contract until someone wins.

This, of course, is good news. It means motion and progress for the proceedings.

Our pledge to put out a magazine within 6 hours of a buyout confirmation is still valid. I will confirm it, though, with either the C= International liquidator or the party who claims victory...and both, if I can manage it.

Things may not be so bad after all. Of course, they would have been better if this had happened long ago, but you can't have everything.

Until things get even better, enjoy what we've got, which is at least a chance in hell.

## Cyberia BBS

200 Mb med filer...

SysOp: The Hawk  
Co.SysOp: None

Kontakt:  
63 98 19 55  
24 timers service

System:  
ABBS  
A1200-030  
X-Link 288  
425 MB WESTERN DIGITAL

# Amiga

## Innhold:

<b>Nyheter</b>	2
<i>Nå endelig med nyheter fra InterNet</i>	
<b>ReadMeFirst</b>	5
<i>Redaktørens side</i>	
<b>Commodore oppkjøpt?</b>	6
<i>Les om rykteffloppen</i>	
<b>Hun banet vei for PC - revolusjonen</b>	8
<i>Amiga er også en PC... Les om PC'ens barndom</i>	
<b>Datastyrt dødsdom</b>	10
<i>Datamaskiner taes i bruk for å avgjøre pasientenes skjebne</i>	
<b>Amiga Game Guide</b>	12
<i>6 nye sider med spilltester av: StarWoids, Cannon Fodder, Cool Spot, Pinball Illusions m.m.</i>	
<b>Stor vervekonkurranse</b>	18
<i>Vinn store premier i vår vervekonkurranse</i>	
<b>Leserbrev</b>	19
<b>Adventurespalten</b>	20
<i>Nå med løsning av Larry</i>	
<b>Novelle</b>	22
<b>Trashcan</b>	23

# ReadMe.First

## Commodore Amiga til salgs

Hvor mange ganger har vi ikke lest eller hørt dette: Commodore Amiga 500 selges høystbydende, snarest. Folk som "har peiling" har avskrevet Amiga for lengst, og sier at "Amiga er død!". Men prisene på A500 og A1200 holder seg nokså stabile, og det kommer fortsatt spill på markedet for Amiga.

Når vil det skje noe som sikrer fremtiden for Amiga? Ingen vet i skrivende stund noe sikkert. Sjekk ut de neste sidene som forteller om Den Store Mediafloppen som alle snakker om: Ryktene om Commodore - oppkjøp kommer en dag og avkrefte den neste. Slik er det. Jeg håper at vi vil være de første til å fortelle dere når noe håndfast kommer på bordet.

Endelig har vi fått en skikkelig nyhetsdekning i bladet, med tre sider Disk.info. Nyhetene denne gangen består av en skjønn forening opphopete pressemeldinger, brev og klipp fra InterNet - bulletinen *AmigaReport*, samt enkelte godbiter sakset fra diverse datablad.

Disketten til jul kom vel som en overraskelse på mange, men

jeg kan ikke love fast utgivelse av en AG diskett. Til det er medlemsprisen for lav. Tiden vil vise når neste medlemsdiskett kommer. Kanskje til neste jul?

Vi har vært gjennom et godt år for NAF. Fire utgaver av Amiga Guiden har sett dagens lys, og for 1995 skal vi minst gi ut samme antall. Akkurat hvor mange utgaver vi klarer å få ut i løpet av året avhenger av dere der ute...

NAF vil i løpet av året komme med en leserundersøkelse i Amiga Guiden for alle medlemmer. Disse vil få et ark som vi håper vil bli raskt tilbakesendt i en ferdigfrankert konvolutt som vil ligge vedlagt. Dette vil være til god hjelp for oss fremover.

Når det gjelder våre annonsører, som vi fra tid til annen lar slippe til i bladet: Hvis dere kontakter dem pr. telefon eller pr. brev: *Vær snill å henvise til annonse i Amiga Guiden.* Da blir det:

- 1) Enklere for oss å få annonser neste gang, og
- 2) Fortjeneste på deg ved at du til slutt får et bedre blad, flere medlemsdisketter, osv.

*La oss høre fra deg...*

*Tommy Rølvåg Strand*



Bildet over: Commodore Inc. selges for tiden til høystbydende

## To those who have faith...

- Hvem har tro på at Commodore skal klare seg? En hånd i været, takk...

- Skal vi se... (tellende)

- En? Bare en? Og hva er så navnet ditt?

- *Bill Gates, ma'am...*

(fortsetter:)

*- Let me tell you, ye of little faith: And the Kingdom shall be counting 5 millions in the end. And there will come seven poor years, followed by seven years of wealth. And to those of little faith, I say: Pity to those who still hold on to the old ways, because it only causes evil. Wov to You, oh Earth and Sea, because the Evil comes here to see. The Evil number is here to bee, and it's a human number, it's number is fivehundred andfiftysix - 586.*

Vel, man kan saktens spøke... Men fremtiden ser dystert ut nå for tiden, selv for de største optimister (som undertegnede...). *Noe MÅ skje i løpet av 1995. Amiga Guiden og Norsk Amigaforening vil i hvert fall bestå så lenge medlemmene støtter opp. Men: Vi må bli enda flere. Spre ordet: Amiga Guiden støtter Amiga - brukere, støtt opp om Amiga Guiden!*

- red.

Amiga Guiden ble utskrevet på laserskriver hos *Norsk Amigaforening, Mo*, trykket hos *XPressTrykk, Mo* og sendt av *Postverket, Mo*. Ansvarlig utgiver: *Norsk Amigaforening, Hamnerveien 130 B, 8600 MO I RANA*. Tlf.: 75 13 13 59. Redaktør: *Tommy Rølvåg Strand*. Redaksjonen avsluttet 5. april 1995. © Copyright *Norsk Amigaforening 1995*. Det er forbudt å kopiere eller ettertrykke hele eller deler av denne publikasjonen uten skriftlig samtykke fra utgiver. Brev eller artikler til utgave 2 1995 må være redaksjonen ihende innen 10. mai 1995. Abonnementspris: 100 kr. pr. 4 utgaver. Postgirokonto: 0825 0456868.

Bestill et abonnement idag!

# WHAT happens to the

Av Tommy Rølvåg Strand

**Ja, man kan saktens lure i disse dager. Etter det jeg har hørt, kan det man har hørt en dag avkrefte den neste. Så hvem skal man stole på, og hvem skal man tvile på? AG oppdaterer deg.**

Den kilden som er mest til å stole på, nemlig det engelske bladet CU Amiga Magazine, er utrolig stille på denne fronten. De siste månedene før årsskiftet hadde Sales Manager David Pleasance fra Commodore U.K. sin faste

spalte i bladet der han til stadighet kom med den samme meldingen: Det er blitt litt forsinkelser med oppkjøpet av Commodore, men jeg håper å kunne fortelle dere neste gang

at vi har lykket og at avtalen er ferdig. Neste gang har han imidlertid skrevet bortimot det samme. Så hva skjer? Jo, minst to parter har lagt inn bud på Commodore Inc. En av partene

**big C? ?**

er Commodore U.K., den britiske divisjonen av Commodore Inc., som *ikke* er konkurs. Den andre av partene som helt sikkert har lagt inn bud, er et amerikansk selskap: CEI - Central Equipments International.

Hva vil skje om en av disse to partene overtar Amiga? De versjonene som kommer direkte fra ledelsen, eller fra folk knyttet til ledelsen i disse selskapene, lyder slik:

Om Commodore U.K. overtar, vil hovedmarkedet forbli Storbritannia. Amiga 1200 vil bli satt i produksjon igjen, David Pleasance håpet opprinnelig at dette ville skje til julen 1994. Det er litt usikkert om Commodore U.K. har ressurser til å fortsette utviklingen av Amiga, men de har i hvert fall flere tunge, engelske investorer bak seg i budet på "the big C".

Om CEI overtar, vil det, ifølge en konferanse på InterNet med en av lederne, komme en ny, RISC - basert Amiga toppmodell, kanskje så tidlig som i 1995 en gang. Rykter har sagt at CEI vil bare kjøpe opp Amiga - teknologien for å produsere multimedia TV-bokser som ikke vil kunne

sammenlignes med Amiga i den form den er i idag. Altså et tilbakeskritt for oss Amiga - brukere (vel, egentlig "the bitter end").

I tillegg til disse to selskapene har et titalls andre selskap vært nevnt som mulige budgivere på Commodore, blant annet har japanske Sony og Samsung vært nevnt. MEN: Igjen bare rykter.

Norske forståegpåere mener at det er best om Commodore U.K. overtar.

Min personlige mening teller vel ikke så mye, men jeg er redd at om det ikke skjer noe nå raskt, så vil løpet være kjørt. Jeg hører at forhandlernettet for Amiga krymper for hver dag og uke som går. Dette er **fakta**. Noen med myndighet over boet til Commodore må nå snart få finger'n ut og satt bumerket sitt på en kontrakt som sikrer framtiden for Amiga. *Det er tross alt fem millioner som bryr seg.*

Vi får bare krysse fingre og tær, tvinne tommeltotter, sette kryss i taket, be FaderVår og håpe og tro at *Amiga vil leve.*

*Amiga lever, lenge leve Amiga...*

Norsk Amigaforening - vi støtter Amiga

## Annonser

**Ser din utskrift dårlig ut?**

**Skriv ut på Postscript**

**laserskriver hos NAF!**

**Send din Postscript fil på**

**en 880 k (vanlig)**

**AmigaDOS diskett (FFS /**

**OFS) og en postgiro eller**

**frimerker pålydende kr. 4,-**

**pr A4 side til konto /**

**adresse:**

**0825 0456868**

**Amiga Guiden**

**Hammerveien 130 B**

**8600 MO I RANA**

---

**Scanning utføres!**

**Kr. 10,- pr. bilde.**

**Scanner alle formater (IFF,**

**HAM, GIF, TIF, etc.).**

**Send dine bilder idag til:**

**Johnny Normann**

**Boks 66**

**3570 ÅL**

**Tlf.: 32 08 23 50**

---

**100 stk. utvalgte Fred Fish**

**PD - disketter selges under**

**ett. Pris diskuteres.**

**Tlf. 75 13 13 59**

---

**Det klassiske spillet Jet Set**

**Willy selges. Passer Amiga**

**500. En diskett.**

**Pris: kr. 50,-**

**Tlf. 75 13 13 59**

---

**Har du komplett samling**

**av Amiga Guiden?**

---

**Bruk din Amiga!**

---

**Her kan din annonse stå!**

# Hun banet vei for PC - revolusjonen

Av J. A. N. LEE

Kilde: Det Beste

.Det første som slo meg ved Grace Hopper, var størrelsen. Hun var rett og slett knøttliten. Kunne dette virkelig være den ruvende personligheten som hadde ført oss inn i dataalderen?

Den 57 år gamle kvinnen gled ned i stolen og lempet en slitt dokument - mappe opp på konferansebordet. Hun var iført full marineuniform med orlogskapteins distinksjoner, de blå øynene gnistret av liv.

"Dataindustrien kjører seg selv ut over sidelinjen hvis vi ikke kommer frem til et standardisert programmeringsspråk", sa Grace advarende til gruppen vår denne ettermiddagen.

Året var 1964, og anledningen et møte i Business Equipment Manufacturing Association i New York. Temaet var en av Grace Hoppers kjepphester: Behovet for å rive det "Babels tårn" som gjorde datamaskinene så vanskelige å bruke. Siden hver eneste maskin som ble laget på den tiden var unik, måtte folk lære et nytt språk smekktfullt av matematiske symboler hver gang de skulle bruke en annen type.

Da Grace kastet seg ut i en fengslende diskusjon om daspråk med noen av de skarpeste hjernene på området, forsto jeg at hun var den fødte lærer. Hun fikk alle deltagerne til å lytte intenst til det hun sa. "Hvis vi har 20 forskjellige lyspære - størrelser, trenger vi 20 forskjellige sokler", påpekte Grace, "det er det samme med datamaskiner. Vi er nødt til å standardisere".

Denne dagen markerte begynnelsen på mitt langvarige vennskap med "Amazing Grace". Jeg visste at hun hadde vært med på å utvikle de første datamaskinene, men var ikke i stand til å forestille meg hvilken enorm betydning hun skulle få for databransjen, og hvor mye hun skulle komme til å bety for de mange tusen studentene som hørte forelesningen hennes.

På denne tiden var jeg 29 år,

og hadde fått utdannelsen ved University of Nottingham i mitt hjemland England, og var informatikkforsker ved University of Massachusetts - og allerede en habil foreleser. Men etter å ha sett Grace i aksjon lærte jeg meg å "sprite opp" forelesningene med fargerike ord og levende eksempler.

Ikke lenge etter vårt første møte inviterte jeg Grace til å forelese for studentene mine. På kjøreturen fra flyplassen pratet hun i et sett, bombarderte meg med spørsmål og snakket om sin første kjærlighet: Datamaskiner. På denne tiden var de digre og sjeldne og bare tilgjengelig for proffe programmerere. Men Grace forsikret at datamaskiner en dag ville bli så små at de kunne stå på et skrivebord, samtidig som de ville bli mye sterkere enn vi kunne forestille oss, og tilgjengelige for alle til enhver tid - på kontoret, i skoler og i de tusen hjem. I dag er vi allerede på god vei inn i framtiden.

Mye av æren av dette tilfaller Grace, som var med på å lære en hel industri. "Jeg håper historien vil vise at jeg var en ganske god lærer", sa hun en gang til meg.

FØR LÆRERE kan undervise, må de lære, og Grace startet i ung alder. Syv år gammel bestemte hun seg for å finne ut hvordan klokker fungerte. Hun plukket først klokken fra hverandre på rommet sitt og fortsatte deretter med en ny. Etter en stund oppdaget moren hennes at hver eneste klokke i huset var plukket fra hverandre. Grace fikk straff, men nå visste hun i hvert fall hvordan klokkene fungerte.

Grace Murray, som hun var født, hadde en lykkelig og en aktiv barndom i New York, men hennes far led av åreforkalkning og måtte få begge beina amputert da han var i førtiårsalderen. På treben, og støttet med stokker, tok han toget til kontoret, der han arbeidet som forsikringmegler hver eneste dag

resten av livet, til han døde 74 år gammel.

Grace beundret og lærte av faren pågangsmot. Med sin analytiske hjerne gjorde hun det skarpt på skolen, og utmerket seg i matematikk og naturfag. Etter eksamen ved Vassar Collage i New York tok hun en doktorgrad i matematikk ved Yale University. I mellomtiden hadde hun giftet seg med Vincent Hopper, som var engelsklektor ved New York University. Hun vendte tilbake til Vassar, hvor hun fikk en stilling som dosent i matematikk.

Under annen verdenskrig bestemte Grace seg for å gå inn i USA's marine. Ved et av disse lykkelige sammentreffene som forvandler historien, ble Grace i 1944 overført til Bureau of Ordnance Computation Project ved Howard University. Der hadde kapteinløytnant Howard Aiken, en vitenskapsmann tilknyttet marinen, utviklet den første fullt brukbare digitale regnemaskinen. Den ble kalt Howard Mark I, og var et av sin tids virkelige vidundere. "Det var den største og flotteste innretningen jeg hadde sett", sa Grace. "Jeg måtte finne ut hvordan den virket".

Med sine 750 000 deler og 800 kilometer elektriske ledninger kunne denne maskinen i løpet av en dag foreta beregninger som normalt ville ta ca. 6 måneder. Under Grace Hoppers ledelse spyttet datamaskinen ut tabeller for innsiktelse av marinens kanoner, seilingsplaner for





forsyningsskip, ja, selv topp - hemmelige utregninger som bidro til utviklingen av atombomben.

Mark I ble snart erstattet av Mark II, som var enda raskere. En dag i 1945 gikk den nye maskinen plutselig i stå midt i en enkel utregning. Grace tok opp lommesteilet sitt, kikket bak dekslet og fikk raskt øye på problemet: En møll hadde satt seg på et relé, og da reléet smekket igjen hadde møllen blitt slått flat mellom kontaktene slik at datamaskinen sluttet å fungere.

Grace og teamet hennes fjernet det knuste innsektet med en pinsett. Så teipet de den døde møllen fast i loggboken og noterte ved siden av: Første oppdagede tilfelle av Bug ("bug" på engelsk betyr "vegglus" eller "insekt", men også "feil" eller "mangel".) Grace brukte denne episoden som unnskyldning hver gang Aiken kom stormende inn og spurte om "Hvorfor får dere ikke fram noen tall?" "Fordi vi holder på med å 'debugge' maskinen," svarte Grace med et lurt smil. Uttrykket er gått inn i dataspråket, ikke bare på engelsk.

ETTER annen verdenskrig aksepterte Grace en stilling i marinens reservestyrker. Hun ble sjefsmatematiker for et firma som arbeidet med å utvikle UNIVAC, verdens første fullt elektroniske datamaskin til kommersiell bruk. I mellomtiden hadde Grace og ektemannen skilt lag som venner.

De fleste eksperter mente at datamaskiner ganske enkelt var så kompliserte og kostbare at bare forskere med omfattende opplæring kunne forstå dem. Grace fnyste av en slik oppfatning. Hvis datamaskiner ble lettere å bruke, ville flere mennesker bruke dem, fastholdt hun.

For å vise at hun hadde rett begynte hun med en "kompilator", som kunne oversette vanlige engelske ord om til tall - ett tall og nuller - som en datamaskin kunne forstå. Kollegaene mente at det var bortkastet tid.

Men i 1955 hadde Grace utviklet en prototyp på et programmeringsspråk med 20 alminnelige ord - vanlige forretnings - uttrykk som lagerliste, pris og produkt - som UNIVAC kunne forstå. Dette gjennombruddet førte etter hvert til programmeringsspråket COBOL (Common Business Oriented

Language).

Sammen med FORTRAN, som ble utviklet av IBM - forskeren John Backus til vitenskapelig bruk revolusjonerte COBOL dataindustrien. Nesten hvem som helst kunne "snakke" med datamaskiner og bruke dem til å lagre informasjon og føre lagerlister.

I DESEMBER 1966 fyllte Grace 60 år, og falt dermed for aldersgrensen i marinen. Det var den ulykkeligste dagen i hennes liv. Men fraværet ble kortvarig. Vietnamkrigen var trappet opp, og til tross for COBOL greide ikke marinens datamaskiner å kommunisere med hverandre. Det førte til at forsyninger til millioner av dollar gikk til spille. I august 1967 ble derfor Grace innkalt til 'midlertidig' aktiv tjeneste. Oppgaven gikk ut på at hun i løpet av seks måneder skulle reorganisere alle marinens datamaskiner slik at de kunne kommunisere knirkefritt med hverandre.

Graces "midlertidige" tjeneste skulle vise seg å strekke seg over nesten 20 år. Ikke bare fikk hun alle marinens datamaskiner til å samarbeide: hun fikk også et nytt kall - som "datapredikant," pedagog og profet. Snart hadde hun 300 reisedager i året, og holdt foredrag over hele landet. Jeg inviterte Grace til å holde foredrag for mine elever så ofte som mulig. De var overbegeistret for henne og hun satte like stor pris på dem.

Den av hennes læreteknikker jeg likte best, var måten hun illustrerte hvor fort datamaskiner arbeider. Hun holdt opp en ledningsbit. "Dette er et nanosekund. Det er 30 cm langt. Det er nøyaktig den avstanden et elektrisk signal tilbakelegger på et milliarddels sekund."

Så fortsatte hun med å illustrere andre tidsbegreper.

"Så langt tilbakelegger elektrisiteten på et milliontedel sekund", sa hun og hentet en rull med 300 meter ledning. Til slutt ba hun om unnskyldning for at hun ikke hadde noen ledningsstump som var lang nok til å vise et picosekund, et billiondels sekund.

Fremfor alt ba Grace studentene innstendig om å holde fast ved sine overbevisninger og sine prinsipper og ha tro på seg selv. "Ta

sjanser", formante hun. "Det er trygt for et skip å ligge i havn, men det er ikke det skipet er beregnet på. Dra til havs og gjør nye ting".

DET STRØMMET på med utmerkelse og æresbevisninger fra alle kanter. Hun ble utnevnt til æresdoktor ved 40 forskjellige universiteter. På grunn av hennes alder var det nødvendig med spesielle forordninger fra Kongressen da hun ble forfremmet til kaptein i 1973. I november 1985 ga Kongressen igjen en spesiell anerkjennelse da Grace Hopper som første amerikanske kvinne ble utnevnt til kontreadmiral.

Bare fire måneder før fyllte 80 år fikk Admiral Grace Murray Hopper det andre pensjoneringsbrevet fra Marinen. Etter hennes eget ønske ble avskjedsseremonien holdt om bord på Old Ironsides, det eldste fartøyet i den Amerikanske marinen, bygget i 1797.

"Vi hører sammen", sa Grace. "Jeg er jo faktisk den eldste i marinen".

Grace døde 1. Nyttårsdag 1992... Hele 86 år gammel....

*Ronny Skogheim*

**Har du  
lest en  
artikkel  
du vil  
dele med oss?**

**Gi AG  
et  
TIPS!**

# Datastyrt DØDSDOM!

George Barlow (78) skulle være død mann. Sykehuslegen tastet inn hans sykdomstilstand på datamaskinen og fikk et kors opp på skjermen. Datamaskinen trodde ikke at George skulle overleve, og anbefalte stans i behandlingen....

## PC avgjør pasientens skjebne

Datamaskinen som skal overta legens vurdering av pasienter, kan tas i bruk....

Programmet er utviklet, men etiske og moralske diskusjoner må gjennomføres før legestanden i Storbritannia overlater liv og død spørsmålet til datamaskiner.

## Sa nei

George Barlow fikk et kraftig tilbakefall to dager etter en trippel bypassoperasjon. Som et ledd i utsettingen av datasystemet på Gay-sykehuset i London spurte overlegen om det var noen vits i å fortsette behandlingen av George, <NEI> fikk han til svar. Men sykehuset satset likevel en 29 dagers behandling til en kostnad på over 300 000 kroner. Og nå sykler George frisk omkring, overlykkelig over at svak økonomi i det britiske helsevesenet ikke tok hans liv.

## Skeptisk

- Jeg er skeptisk til datamaskiner, og i mitt tilfelle tok den feil. Nå lever jeg et normalt liv, og kan ta vare på min kone. Hvis jeg ikke hadde vært frisk, måtte samfunnet brukt penger på å stelle for min kone, sa Barlow i et dokumentarprogram på den Britiske TV kanalen BBC.

På grunn av manglende bevilgninger har ikke det britiske helsesystemet anledning til å yte maksimal hjelp til alle. På intensivavdelingen på sykehuset Guy i London tar de daglig viktige

avgjørelser.

Sjefen på avdelingen, doktor David Bihari, sier at budsjettkutt fra tre til syv prosent tvinger han til å ta datamaskinen i bruk.

- Jeg vil ikke bruke penger på pasienter som datamaskinen ikke tror kan overleve, sier dr. David Bihari i BBC - programmet, og åpner for stor debatt i Storbritannia.

- Selv om undersøkelser viser at vi tar feil i ett av 20 tilfeller, er dette eneste løsning i fremtiden. De store budsjettkuttene gjør at vi ikke kan gi full behandling til alle pasientene framover, sier David Bihari.

Kilde: VG

- *Undertegnede mener at programvaren må bli bedre for dette formålet før de begynner å ta dette i bruk, helst skal data ikke brukes i beregning av LIV.*

Ronny Skogheim

## Resultater fra The Party IV

### Amiga demo

Nr	Poeng	Tittel	Gruppe
1	1443	Nexus 7	Andromeda
2	710	Psychedelic Virtual Dreams	/ Fairlight
3	501	Motion Bomb	
4	236	Soulkitchen Silents	Danmark
5	231	Whammer	Slammer Rebels

### Amiga 40kB intro

Nr	Poeng	Tittel	Gruppe
1	563	4k0	Polka Brothers
2	535	McIntro	Fresh Prince
3	301	Nitte!	Passion
4	298	Doodle-Doo Virtual	Dreams
5	270	The Killing	of an egg Slim Productions



Er gorillaen  
**DUM?**

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

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

Amiga Guiden:       nr. 1 - 1994  
                          nr. 2 - 1994  
                          nr. 3 - 1994  
                          nr. 4 - 1994

**Skaff deg en nå!!!!!!!!!!**

Fyll ut en postgirotalong og skriv under  
"Melding til adressaten" hvilke utgaver du ønsker.  
Send kr. 10,- pr. utgave av HOBBITTEN og kr. 15,- pr. utgave  
av Amiga Guiden til:

Norsk Amigaforening  
Hammerveien 130 B  
8600 MO I RANA

Postgiro: 0823 0977713

## Amiga kontakter

Amiga - kontakter søkes

Ivrig Amiga - freak søker  
kontakter. Du må ha en maskin  
med minimum KS 2.04. Skriv  
langt! Det betyr cirka én side  
(ca. 60 linjer) eller lengre. I luv  
long letters!!!!

Robin Smidsrød  
Sjue  
3240 ANDEBU



- er en brukergruppe for DEG!
- gir ut Amiga Guiden, den *eneste* rene Amiga - avisen i Norge
- i tillegg kommer:
  - brev til medlemmene
  - diskett til medlemmene
  - tilbud til medlemmene
- dette kan vel ikke være billig...
- og hva koster så dette?
- kun **100,-** kr. (gjeldende for 4 utgaver)
- har du en Amiga? *Meld deg inn!*

Amiga Guiden  
Hammerveien 130 B  
8600 MO I RANA  
Postgironr.: 0825 0456868

*Mangler du Amiga -  
kontakter? Skriv til oss i  
Amiga Guiden og vi setter  
gratis og franko inn din  
annonse på denne siden.*

**Ser din utskrift  
dårlig ut?  
Skriv ut på  
Postscript  
laserskriver hos oss:**

Send din tekst som en  
Postscript fil på 880 k  
(vanlig) formatert diskett  
(FFS / OFS) og en postgiro  
pålydende kr. 4,- pr. A4

side til konto:  
0825 0456868  
Amiga Guiden  
Hammerveien 130 B  
8600 MO I RANA

# Amiga Game Guide

## STARWOIDS

Dette er noe vi har ventet på lenge. Hvem husker ikke det gode gamle spillet 'Gravity Force' fra Kingsoft; dette er nesten en forbedret utgave av dette. I det originale 'Gravity Force' var poenget å kjøre et lite romskip i gjennom forskjellige ganger og huler for å hente noen 'klosser', for deretter å vende tilbake til basen. Spillet STARWOIDS er bygget opp rundt temaet Star Wars. Her finner man igjen mange av aktørene; Stormtroopers, R2-D2, C3PO, Walker'ene etc. Og på toppen av det hele så styrer du et X-Wing romskip utstyrt med kanoner og raketter. Selve poenget i spillet er å redde opprørsoldater som er tatt til fange av imperiets styrker. På enkelte level må man også ødelegge forskjellige installasjoner og andre ting. For å klare dette så må du først plukke opp en 'explosives-expert'. Når du skal sprengre noe da bare lander du ved siden av, og så går denne 'bombe-eksperten' ut og sprenger i vei. Å plukke opp roboten R2-D2 er også viktig, han kan åpne dører og porter som stenger veien for deg. Det er en ting som er irriterende med spillet, og det er at for å kunne gi gass så må du presse joysticken forover. Dette kan gjøre styringen problematisk hvis du ikke er vant til det. Jeg fant fort ut at dette var uutholdelig, så jeg skrudde opp

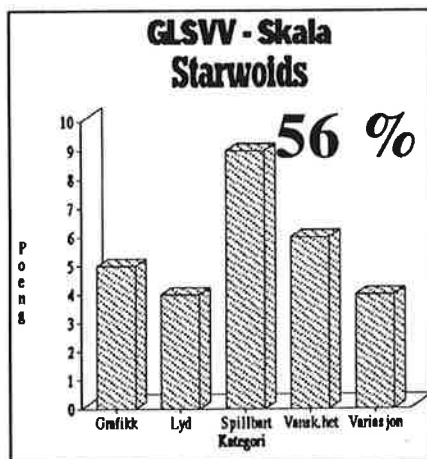
- Å plukke opp roboten R3-D2 er også viktig, han kan åpne dører og porter som stenger veien for deg...

*Skriv din egen spilltest for Amiga Guiden!*

*Om du vil ha teksten feilfritt trykket, kan du levere teksten på en vanlig, AmigaDOS - formatert diskett . Du må lagre som ASCII - tekst, dette gjør du vanligvis ved å klikke i en boks som heter "ASCII" eller "text". 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 - verdier!)*

joysticken og ordnet slik at jeg kunne gi gass med joystick-knappen og presse den fremover for å skyte (bytter om ledningene fra pinne 1 og 6). Jeg har testet demo-versjonen av STARWOIDS som har 3 levels. For å få tak i fullversjonen så må du sende £10 til de som har laget det. Som du sikkert skjønner så er dette spillet ikke kommersielt, men shareware. Demo-versjonen er på to disketter, kan brukes på alle Amigaer og kan installeres på harddisk. Du får tak i den på 17bit PD disk 3267AB og på enkelte CD'er. Pris ca. 20-30 kr. Det er også planlagt en AGA-versjon av spillet med bedre grafikk. Så der har vi noe å glede oss til.

*Dag R. Heggem*



*Send  
inn  
din  
spilltest  
til  
Amiga Guiden  
idag!*

**Star-  
woids:  
Spillet  
for  
DEG?  
Sjekk  
det  
i  
dag!**

# Amiga Game Guide

## Cannon Fodder

Det er et uttrykk for tiden som på en briljant måte kunne spart meg jobben å skrive denne spillanmeldelsen: De' e' berre lekkert.

Men slapp av, selvfølgelig kan jeg rable ned noen fraser for dere som absolutt må pløye gjennom disse "kjedelige" spillsidene, som kverulanten bak blekka liker å kalle ryggraden i enhver data-tabloid.

---

**...kjøp spillet.  
Gjør for all del  
ikke som Jesus,  
han delte alt  
med alle. Det  
er forbudt.**

---

Tilbake til cannon fodder. Df0:, vårt trege medium for å laste inn disse herlige spill krever to disketter denne gangen. Den første inneholder "bare" en intro, men hvilken intro. Musikken, de geniale bildene og ikke minst finishen. Dette er bra, utrolig bra. Her synger faktisk ei berte en hel låt mens vi får se bilder av James Dean, Elvis og en rekke andre skumbagger. Låta er en krysning av 40 tallets romantiske krigs-låter og moderne pop. Bildene taler jo sitt, tydeligvis et 2. verdenskrig spill, men neida. Etter at spillet har starta blir du flydd inn med helikopter, som vi alle vet hadde de ikke slikt i 2. verdenskrig. (Hvis noen vil bråke om det kan de jo skrive til oss.)

Selve spillet ser ut som det er tatt rett ut fra en Tom Clancy roman. Her er det små frivillige bakkestyrker som er på oppdrag for regjeringen.

*Skriv din egen spilltest for Amiga Guiden!  
Om du vil ha teksten feilfritt trykket, kan du levere teksten på en vanlig, AmigaDOS - formatert diskett . 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!)*

Mannen bak musa styrer gutta på bakken.

Den vesle infanteri-styrken som stort sett inneholder 4 - 8 mann starter som menige soldater, klarer du å beholde mennene i live, graderer de seg etter den amerikanske rangstigen. Her er det ingen storkjefta sersjanter og slitne majorer. Disse gutta kjører team-work, noe som er svært uvant for oss som har vært plaget av skrikhalser av noen oppblåste og hjernedøde befal.

Ditt oppdrag som "war-lord" er å styre hele gruppen av menn gjennom en rekke forskjellige "brett". Du må også sørge for å drepe motstanderne ved hjelp av kululær inkubisjon (kule i panne), ved treff oppløses motstanderne i et herlig blodbad og skriker, skyter du en gang til spretter de opp og skriker noe jævlig. (prøv det, det er en drøm)

Styrken din øker jevnt og trutt ved hjelp av frivillige, samtidig begraver

du like mange.

Utover i spillet møter du en rekke hindringer, selvfølgelig blir det vanskeligere og vanskeligere som seg hør og bør, men i høyeste grad et utfordrende og svært underholdende spill.

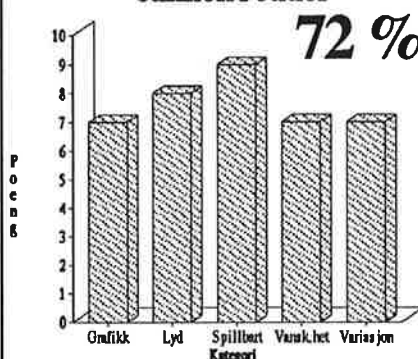
Så kjære venn, gå ut blant massene, sving inn i ei sjappe og kjøp spillet. Gjør for all del ikke som Jesus, han delte alt med alle. Det er forbudt.

*John A Harrang*

**Kjøp  
Cannon  
Fodder  
NÅ,  
STRAX,  
eller  
la vær å  
spille, lese og  
tippe...**

*(Valget er ditt...)*

**GLSVV - Skala  
Cannon Fodder**



Er du heldig, har vi et bilde fra Cannon Fodder her... Hvis ikke: Skaff oss et, du da!

# Amiga Game Guide

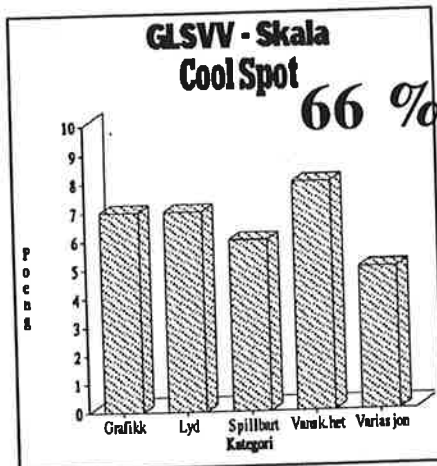
## COOL SPOT

Hei hei alle sammen, livet er herlig, dere. Ja det kan man si, iallefall hvis man er en cool spot. Som dere forstår er det her snakk om et spill som overgår de fleste grenser når det gjelder selveksentriske små dotter som virkelig har forstått hvorfor vi surrer rundt på denne planeten.

I spillet møter vi en skikkelig jævel av en over-mega-supervanvittig arrogant blei. Det er den eneste måten man kan beskrive denne dotten, men man kan ikke la være å like han tross alt. Dette er utvilsomt det spillet jeg har prøvd som har mest personlighet, ja dotten i spillet virker

sett filmen Ford Fairlaine kan det bare sies: Ford er ei pyse.

Objektet i spillet er å tråkle deg gjennom et vell av forskjellige fiender, du kan kaste magiske kuler



som dreper krabber og kler skjellet av muslinger. Plukker du opp spotter under ferden får du en "cool-prosent", noen spotter må du plukke opp ellers kan du ikke gjennomføre oppgaven din, nemlig å redde deg selv. Ja, kall spotten skizo eller ikke, men det finnes faktisk en til spot som tilsynelatende er seg selv. Denne lille stakkaren sitter i et bur som bare du med din kløkt (flaks) kan låse opp.

Er du like heldig som helgas Lotto - vinner, får du et bilde fra Cool Spot her...

nesten levende.

Selve spillet er et tradisjonelt brettspill av den gode gamle utslitte typen, jeg vil ikke si at det overrasker så enormt mye.

Men så var det denne figuren da. Han er virkelig forseggjort, ja jeg vil påstå at spillet er verdt å kjøpe bare på grunn av "skuespilleren". Bevegelsen, opptredenen og ikke minst den særdeles påtatte sjarmen overgår det utroligste. For de som har

Etter at buret er åpnet, hopper spotten, altså seg selv, ut og begynner på nye spennende oppdrag.

Vel, har du mage til å tåle denne oppblåste blæra? Ja, da kan jeg ikke annet enn å anbefale spillet på det varmeste.

John A. Harrang

For de som har  
sett filmen Ford  
Fairlaine kan  
det bare sies:  
Ford er ei pyse.

Kjøp  
noe  
kult.  
Gult  
er  
kult,  
men  
ikke  
kjøp  
Solo,  
kjøp  
Cool  
Spot!

# Amiga Game Guide

## Nyheter

### *Alien Breed 3D*

Utgivelse: April 1995  
Utgiver: Team 17  
Vil kun komme i AGA versjon

### *Worms*

Utgivelse: September 1995  
Utgiver: Team 17  
Flerspiller, 2 - 16 stk.  
En slags blanding av Lemmings og  
Cannon Fodder

### *Frontier 2*

- *First Encounters*

Utgivelse: Når som helst  
Utgiver: Gametek  
Har alt fra Frontier Elite 2 - og mer

### *BloodNet*

Utgivelse: I salg nå.  
Utgiver: Gametek  
Adventure med 18 - årsgrense  
Kun Amiga 1200 / 4000  
Workbench: 3.0 +  
Disketter: 12  
RAM: 2 Mb  
Installerbart på harddisk

### *Lion King*

Utgivelse: I salg nå.  
Utgiver: Virgin  
Spill etter Disney - filmen  
Kun Amiga 1200 / 4000  
Workbench: 3.0 +  
Disketter: 4  
RAM: 2 Mb  
Ikke installerbart på harddisk

### *Valhalla II* - *Before the War*

Utgivelse: I salg nå.  
Utgiver: Vulcan Software  
Adventure  
Alle Amiga'er  
Workbench: 1.3 +  
Disketter: 6  
RAM: 1 Mb  
Installerbart på harddisk

### *Death Mask*

Utgivelse: I salg nå.  
Utgiver: Alternative  
3D shoot'em up - spill  
Alle Amiga'er  
Workbench: 1.3 +  
Disketter: 4  
RAM: 1 Mb  
Ikke installerbart på harddisk

### *Pinball Illusions*

Utgivelse: I salg nå.  
Utgiver: 21st Century Entertainment  
Flipperspill  
Bare Amiga 1200 / 4000  
Workbench: 3.0 +  
Disketter: 4  
RAM: 2 Mb  
Installerbart på harddisk

### *Kingpin*

Utgivelse: I salg nå.  
Utgiver: Team 17  
Bowling - simulator  
Alle Amiga'er  
Workbench: 1.3 +  
Disketter: 1  
RAM: 1 Mb  
Ikke installerbart på harddisk

### *Skeleton Krew*

Utgiver: I salg nå.  
Utgiver: Core Design  
Shoot'em up - spill  
Bare Amiga 1200 / 4000  
Workbench: 3.0 +  
Disketter: 3  
RAM: 2 Mb  
Ikke installerbart på harddisk

PC!

# Amiga!

# Amiga Game Guide

## Pinball Illusion 3!!!

Nå er den her, PinBall Illusion 3...

Vi begynner like greit med en gang vi...Her er det virkelig valuta for penga... Vi starter fra begynnelsen...

Brett 1 heter Law n' Justice... Brett 2 heter Babe Watch og brett 3 heter Extreme Sport's....

I 1992 kom Pinball Dreams, senere samme år kom slapp Digital Illusion ytterligere ett Pinball, som da hetten pinball Fantasies...Og nå i år kom det vi alle har venta på, PinBall Illusions...

Det er suveren grafikk i alle bretta...den blanke kula som farer over brettet, er så glinsende at man faktisk kan speile seg i den.Det er en opplevelse av tyngde i ballen som gjør at det føles nesten som et virkelig flipper spill...Spillbarheten er so nær opp til virkeligheten som det lar seg gjøre her, og i dette siste Pinball har man mulighet for å riste i spillet slik at du kan få en TILT.Du kan også dulte det i alle de tenkbare retninger som på et virkelig flipper.Det er action fra begynnelse til slutt.En positiv nyhet er også at man kan trykke på F10 tasten og på det sett få hele flipper-brettet i skjermen, men da blir det veldig lite brett og uoversiktlig.Det er en smaksak det der hva man synes er den beste metoden selv.Selv så foretrekker jeg det 3 delte rulle bildet. Ved visse tilfeller kommer det ytterligere 1 eller 2 kuler som man skal flippe med, det er ikke helt lett å holde rede på 3 kuler hele tiden, men riktig moro er det like vel, og det gir masse poeng også.

Lydeffektene er helt utrolige, det kan ikke beskrives, men oppleves. Musikk valget kan jo diskuteres: Personlig synes jeg at musikken i Babe Watch er den beste, litt 60 talls musikk.

Law'n Justice har en ganske rolig og avslappende musikk, mens Extreme Sports har en mer bråkete musikk som kunne være plagsom enkelte ganger...

Alle 3 spillene er kjempe moro og er like lette/vanskelig (det beror på hva man selv liker).Jeg personlig synes dette er det beste noensinne D.I. har laget, og at jeg MÅ bare få lov til å si at jeg kan ikke hoppe over et game pinball pr. dag, da blir dagen så kjedelig hvis jeg ikke har spilt litt Pinball.

PinBall Illusion kommer på 4 disketter, og kan installeres på en hard-disk for de som har det, som da er å foretrekke da, hvis man ikke har god tid og vil boote fra disk...da blir det slitsomt å bytte disk etter hvilken bane man velger. Det finnes pr. i dag ingen juksekode for å få extraballer osv... Slik som det var på Pinball Fantasies..

Det er et utrolig bra gjennomført spill med masse herlig grafikk, og meget underholdende og kjempe gøy.

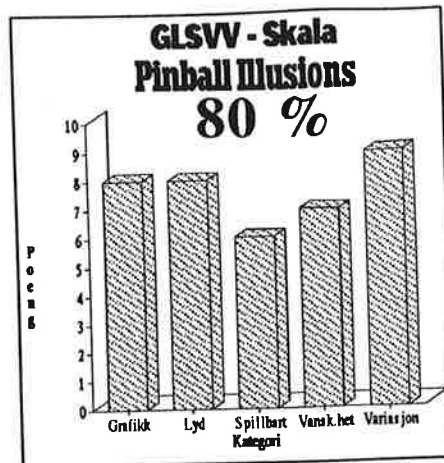
Det er så absolutt verdt å kjøpe folkens, så var jeg dere, så ville jeg storme ut utgangsdøra for så å løpe ned på nærmeste skjappe for så å kjøpe dette spillet. For det er verdt alle de kronene det koster, og der vil ikke angre ett sekund på det.

Noen avsluttende ord om dette fantastiske spillet fra Digital Illusion. Jeg selv har til og med kjøpt originalen her, og det GUTTER, angrer ikke denna karen på, så jeg sitter fornøyd tilbake i godstolen min når jeg fyrer Pinball Illusion jeg, og trekker av.. Flipper litt med høyre flipper, så litt med venstre flipper...osv.... Skyter opp i renna på høyre side, kommer nedover på høyre side, og (dægger'n) bomma med flipper'n.. På'n igjen med ny omgang, og slik kan jeg sitte i mange timer jeg, og ha det litt gøy jeg også selv om jeg begynner å dra litt på åra jeg..hehe..

Så noen siste ord om scoreboarden på toppen av monitoren, der er det også animasjoner som dere ikke har sett før. De kan ikke sammenliknes med de foregående pinball spillene som Digital Illusion har gitt ut, men dette bare må oppleves selv...Så dere skjønner nå at det er vanskelig for meg å sitte her å prøve å få dere til å tenke dere spillet om hvordan det ser ut osv...Dette må nesten bare oppleves av hver enkelt person som er villig til

å betale de få kronene det her er snakk om for et meget godt gjennomført og topp underholdende flipper-spill...

Som dere ser på det lille bildet her, så er det ikke dårlig grafikk vi snakker om her heller da...Vel, jeg kan ikke forklare dere der ute om hvordan



dette flipper-spillet er, det MÅ bare simpelthen oppleves og - spilles av dere selv... Jeg håper at denne lille notisen her vil få dere der ute til å nærmest storme ut til nærmeste data-butikk å kjøpe dette herlige flipper spillet...

Hilsen en lykkelig eier av Pinball Illusion...

Geir Haukland

Kjøp  
for  
inn  
i  
SV....  
f..  
i  
h.....  
Pinball  
Illusions!



# Amiga Game Guide

## La comentatore

Hvorfor i all verden klarer vi ikke å fylle disse spillsidene med spilltester? Spørsmålet kan spørres, men mon tro om ikke svaret er bedre enn spørsmålet: Fordi vi ikke har nok stoff. Føler du at du har dårlig samvittighet? Gjør noe med det! *Send inn en spilltest til Amiga Guiden, vær så snill...*

Skoen trykker egentlig mest på nyhetssiden, det vil si nye spill. Har du et nytt spill? *Send inn en spilltest til Amiga Guiden så snart som mulig...*

Nye spill til Amiga idag er mangelvare. Og jeg tror personlig ikke situasjonen bedres før noe fast og sikkert skjer med Commodore. Du kjøper vel de spillene som kommer ut til Amiga? *Send inn en spilltest til Amiga Guiden...*

Finner du et bra spill på spillisten her som vi ikke har skrevet om? *Send inn en spilltest til Amiga Guiden, selv om spillet er gammelt...*

Finner du et dårlig spill på spillisten her som vi ikke har skrevet om? *Send inn en spilltest til Amiga Guiden... Vi kan ta din test med under logoen "Månedens slakt"...*

Og hva kan vi så konkludere av ovenstående setninger? Jo: *Send inn en spilltest til Amiga Guiden... Vi trenger ALT...*

- red.

Det har til tider vært stor forvirring internt i redaksjonen når vi skulle skrive om et spill. Har vi skrevet om dette fra før av eller ikke? Til redning for alle frustrerte redaksjons-medlemmer og medlemmer av AG som deler denne sorgen, bringer vi nå en ajourført liste over spill testet gjennom NAF's historie. Listen bringes i AG fra tid til annen. - red.

Utgave	Spilltittel	Kommentar	Side
<i>HOBBITTEN</i>			
1 - 92	Lotus II		3
1 - 92	Gods		3
1 - 92	Ports of Call	Spilltips	4
1 - 92	Space Quest 1:2	Adventure - spalten	2
2 - 92	Space Quest 2:2	Adventure - spalten	10
2 - 92	Operation Stealth 1:2	Adventure - spalten	11
1 - 93	FA / 18 Interceptor		6
1 - 93	Sword of Sodan		6
1 - 93	Batman - the movie		7
1 - 93	Shadow of the Beast		7
1 - 93	Project X		8
1 - 93	Striker		8
1 - 93	Marble Madness		9
1 - 93	Great Gianna Sisters		9
1 - 93	Afterburner		9
1 - 93	Operation Stealth 2:2	Adventurespalten	10
<i>Amiga Guiden</i>			
1 - 94	Eye of the Beholder II		7
1 - 94	Civilization		7
1 - 94	Flashback		8
1 - 94	Lemmings II		9
1 - 94	The Patrician		9
1 - 94	Super Space Invaders		10
1 - 94	Shadowlands		10
1 - 94	Huckleberry Hound		10
1 - 94	Grand Prix Circuit		10
1 - 94	Future Wars	Adventurespalten	11
1 - 94	Indiana Jones & the L. C.	Adventurespalten	13
2 - 94	Ork		13
2 - 94	Mortal Kombat		13
2 - 94	Empire		13
2 - 94	Premier Manager 2		14
2 - 94	Hunt for the Red October		14
2 - 94	Champion Manager '93		15
2 - 94	The Patrician		16
2 - 94	War in Middle Earth	Adventurespalten	24
2 - 94	It Came from the Desert	Adventurespalten	25
3 - 94	Micro Machines		12
3 - 94	Combat Air Patrol		13
3 - 94	Airbus A320		14
3 - 94	Syndicate		15
3 - 94	Agony		16
3 - 94	Death Masque, Dawn Patrol og Lital Devil	Førsteintrykk	17
3 - 94	Simon the Sorcerer 1:2	Adventurespalten	23
4 - 94	Morph		12
4 - 94	Settlers		13
4 - 94	Premier Manager III		14
4 - 94	Aladdin, Crystal Dragon og Tactical Manager Italia	Førsteintrykk	15
4 - 94	Tag Team Wrestling, Amiga Karate, Amoeba Invaders, Arkanoid, Out Run	"korttester"	16
4 - 94	K240		17
4 - 94	Simon the Sorcerer 2:2	Adventurespalten	22

# Vervekonkurranse

- Verv medlemmer til Norsk Amigaforening og vinn premier
  - Regler: Send en postgirotalong pålydende kr. 100,- for hvert medlem du verver og skriv "Vervet av: <medlemsnummer>" under "Melding til adressaten"
  - Premier:
    - for den som verver flest:
      - spillene: **Dynamite Dux og F29 Retaliator**
    - for to tilfeldig uttrukne ververe:
      - et års gratis medlemskap i NAF med 4 utgaver av AG
    - dessuten:
      - diskett med PD - spill
- til alle som verver og blir vervet!!*

## For å melde inn:

- trenger du bare å fylle ut en postgiro talong pålydende kr. 100,- (gjeldende for 4 utgaver av Amiga Guiden) til:

Amiga Guiden  
Hammerveien 130 B  
8600 MO I RANA  
postgirokonto 0825 0456868

Vervefrist: 1. mai 1995

## - Brev til bladet -



**Jeg fant dette brevet liggende på min HD, og må bare komme med en unnskyldning til brevsriveren. Grunnen til at dette ikke er kommet på trykk før, er rett og slett den at jeg fikk brevet den tiden jeg enda "bare" hadde min Amiga 500, og brevet er lagret i Amiga Guide - format, som bare OS 2.0 og høyere kan lese.**

- red.

### Brev til "HOBBITTEN"!

This is Robin speaking. Jeg har akkurat fått prøvenummeret av Hobbitten i posten. Ikke så verst, det dere har klart å koke sammen (ganske bra trykk, forresten).

Jeg veit ikke om det er du som kaller deg Mr. Hobbit, men uansett, så er jeg enig med ham på det punktet om PC'er.

Her er to argumenter til, som beviser at Amiga er bedre enn PC.

Tenk over lyden. Hvor mange PC-eiere er det som har lyd-kort, ikke mange? Men de som har det, hva får de ut av det????? Not Much! En 486 SX 33 med SBPRO 16 og det ikke så dårlige spillet Dune II. Ut fra det jeg har hørt blitt sagt, så er f.eks. eksplosjons-effektene mye dårligere enn på Amiga (Og Amiga har bare 4 kanaler, mot SBPRO 16's 22 kanaler, What can I say)!!!

Neste punkt. Grafikk. PC'eiere har det ultimatum med drøssevis av forskjellige skjermkort og oppstøtting til de. Amiga eiere trenger ikke tenke over det, i hvertfall ikke før AGA kom ut. AGA førte til at Amiga'en klarte å klamre seg et godt hakk oppover. Se på 256-fargers display, for ikke å snakke om HAM8. Hvor mye koster det å få så bra kvalitet på en PC????? Minimum 10 000 Norske kroner, antar jeg.

Jeg klarer ikke å stoppe med bare to argumenter, jeg....

Bare se på Workbenchen til Amiga'en. Vel å merke har ikke den vært så veldig mye å se på, men Workbench3.0 har klart å gjort litt med det. Men det er ikke det viktigste. Farten. Hvor rask er Windows 3.1 i forhold til Workbenchen på Amiga???? Enhver sodows, vet at det ikke går raskt nok, selv på en 486 DX-66, og det er den raskeste PC'en som er mulig å kjøpe (I det minste for vanlige folk). Workbenchen til Amiga er også mer systemvennlig enn Windows til PC, De sier at Windows er lett å bruke. Da sier jeg: "Er det lett for en tre-åring å kjøre bil????"

Amiga er mye mer systemvennlig med sin enkle oppbygging av, hva skal jeg si, "viewet". Ta et så enkelt problem, jeg vil forandre et ikon på et av programmene. Greit nok, jeg åpner opp og klikker en gang på det. Deretter klikker jeg på ikonet som jeg vil forandre. Voila!!!! Der er ikon-editoren framme. Så enkelt er det!!! Men på en PC er ikke forandring av ikon noen lett oppgave. Hvis du bare vil bytte ut ikonet med et som er lagd fra før av, så er det ikke så vanskelig, men hva gjør du hvis du har lyst til å lage dine egne ikon. Søren au, det følger jo ikke noen ikoneditor med til Windows.

Til slutt. Multitasking. Amiga'en er en fullstendig multitaskende maskin, og kan gjøre flere ting på en gang (Akkurat nå, når jeg skriver dette, hører jeg på musikk som, tro det eller ei, kommer fra Amiga'en).

Dette viser at Amiga'en kan kjøre flere programmer samtidig (Til og med systemvennlig). Deretter PC. Windows kan også multitask, men den multitasker mye treigere enn Amiga'en, den er kanskje mer avansert, men til hvilken pris??????

Det var slutten på mitt innlegg om PC'er og Amiga'er.

Håper noe av det kommer i trykken (det som ses relevant).

En ting til har jeg lyst til å nevne. Hvorfor BASIC????? Hadde det ikke vært smartere å ha med AREXX eller maskinkode??? BASIC fulgte BARE med Workbench før 2.0, så det er ganske mange som ikke har noen glede av det!!!!

En ting har jeg å si. Har du fremdeles en maskin med WB1.3 så se å oppgrader med en gang! Det finnes mye bedre programvare.

Robin Smidsrød

- Ja, heldigvis har jeg oppgradert maskinen siden dette brevet. Jeg håper du endelig er fornøyd med å få brevet ditt på trykk. Vi velger å trykke det etter så lang tid fordi du har en hel del interessante synspunkter omkring PC og Amiga, og du støtter synet som blant annet redaktøren har: **Only Amiga makes IT possible!**

Jeg håper å kunne ønske deg velkommen som medlem av NAF i fremtiden, da din utrolige entusiasme er et lyspunkt i disse harde tider for Amiga. Når det gjelder annonsen kunne vi ikke trykke den i den form den var skrevet.

- red.

**Skriv inn til:**

**Amiga Guiden  
Hammerveien 130 B  
8600 MO I RANA**

**Vi vil vite din mening  
om tilnærmedesvis  
hva som helst!**

# Adventure - spalten

## Larry III

Etter å ha kommet med trusselbrev i postkassen min hver dag, har redaktøren overtalt meg til å fortsette med adventurespalten.

I denne utgaven vil jeg ta for meg Larry III, men jeg vet ikke om det blir noen spalte fra meg neste gang (...legg ned den kniven, red.).

### Larry III

Du starter på ei øy. Det er nokså bra utsikt om du bruker et (venstre) brilleglass. [look bronze plaque] [exit] Dine første 2 poeng blir gitt nå (av 4000!). Gå til det venstre brilleglasset ved å bruke piltastene eller musen. [use binocular] Ei jente vil kle av seg foran deg.

Skriv ting som [look tits] [look ass] [look cunt] [masturbate] mens jenta kler av seg. Du får nå 2 poeng for dette. Du er nå ferdig med denne skjermen.

[walk downwards] Du er nå midt i bush'en, her er flere utganger. To vestover og to østover, 'upper west' = hjem, 'lower west' = park med TV, 'upper east' = vista point, 'lower east' = enda en masse busker. Følg nå den pekende hånden (du kan prøve andre ting, men de vil ikke hjelpe.).

Du ankommer nå ditt hjem og møter Kalalau i det varme badekaret, og gjetten om hun er glad for å se DEG!

Etter denne triste historien gå tilbake øst inn i bush'en. Larry vil skifte tilbake til fritidsklærne ('leisure suit clothes'). Likheten med Supermann - scenen er slående! Denne skjermen har 5 utganger. 'lower

west' = Fat City, 'upper west' = første bush - område, 'upper upper east' = Dewey, Cheatem og Howe, 'upper east' = Chip 'n' Dale's, 'lower east' = fontene foran kasino.

Uansett må du finne tilbake til Grandilla - treet og [get wood] og gå tilbake vestover til huset. [open mailbox] [get card] Du har nå gryn igjen og kan gå tilbake til kasinoet (nei, ikke for å spille). Følg igjen den pekende hånden. Du vil få en fin snakk med Kenny. Gå tilbake til fontenen foran kasinoet, gå sørover, der er en strand med en kåt liten jævel på! Allikevel [look girl] [talk to tawni] [look ass] og så videre... [give card] Nå knu...er hun dagslyset ut av deg.

Under slaget vil du få en sløv kniv. Gå tilbake til trappen foran kasinoet. [sharpen knife on stairs] Gå nå tilbake til 'upper east' (øvre, østre) utgang, og du vil finne en cabana. Still deg foran vasken. [get soap] [drink water] Ahhhhhh, forfriskende.... Med din skarpe kniv, gå til Chip 'n' Dale's, gå til midten i mengden med gress. [cut grass with knife] [make skirt] nå [cut wood with knife] [look wood] Veldig morsomt!!! Gå til cabanaene, og ta den venstre cabanaen [wear skirt]. Nå gå til stranden og alt vil gå automatisk.

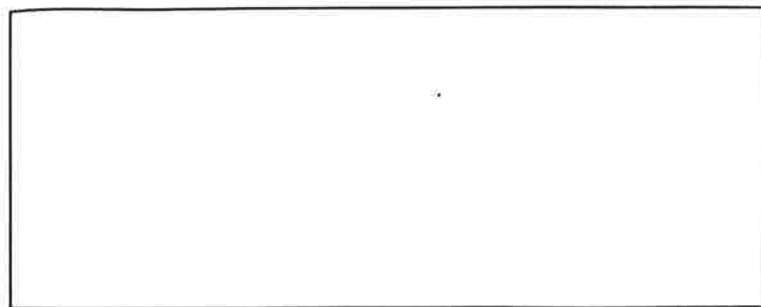
Du har nå dine tyve daler nå. Gå tilbake til cabanaen og [wear suit]. Gå inn i kasinoet og gå nord inne i kasinoet til du når et maleri [look painting] gå vestover eller til venstre

hvis du vil. liv uD passere et speil [look mirror] fortsett til du kommer til Maitre d'. [talk to man] [show pass] Bruker koder (se manualen) [give bil] Okay, kompis, nå skal du få se et forrykende show! Når du drar, vent noen sekunder, for Cherry Tart vil vise seg [look cherri] [talk cherri] 2x. [give deed to cherri] Du har vel ikke en kontrakt? Gå til Roger hos Dewwy, Cheatem og Howe og [get deed] gå til disken og [sit] [ask land] eller [ask deed] [stand] gå ut og kom inn igjen, spør Roger [ask deed] og den er ferdig nå. Gå til stranden [get towel] [throw towel] vent til brunfargen din er fantastisk. [stand] gå til kasinoet, gå nordover til maleri, gå til venstre, bank på scenedøren [knock] Nyt showet!

På grunn av en liten tabbe går du på scenen mens showet pågår. Nå [dance], og du vil motta 500 éndollarsedler! Nøyaktig hva du trengte for den skilsmissen! Skift klær (eller ikke, det kan være morsomt å dresse seg rundt øya). Gå til Dewey, Cheatem og Howe og få skilsmisse [give 500 dollar] til Roger [get divorce] gå til kontoret... dette virker på samme måten som kontrakten! Hvis du ikke har skiftet klær gå tilbake til kasinoets bakscene og [wear suit]. Gå nå til Piano Bar, veien dit er en høyre sving på bildet av kasinoet. Gå til stolen nær Patti [sit] [look patti] [talk patti] 2x. [ask date] [give decree to patti] [ask date] [exit] [stand]. Forlat kasinoet og

# Adventure - spalten

## Larry III



gå til Fat City. Bruk nøkkelt kortet du fant innimellom dine rettsdokumenter. Gå til døren helt til venstre [use card]. Du er nå i garderoben. [look back of card]. Du vil nå finne et skapnummer og noen navn. Finn skapet. (Det er det øverst til venstre skapet, snu til høyre hvis du [open locker]. Sammenlign firma navnene med sidenumrene for skapnumrene på

kodearket). Ikke forlat ditt skap åpent, så etter [wear sweats] [close locker]. Gå til den høyre døren [use machine]. Fire delers begelse med pil opp/ned. Du vil nå finne ut hva pulserende 'pectorals' er. Gå tilbake til skapet [open

locker] [wear towel] [close locker] (du vil ikke ha dine fritidsklær stjålet). Gå til den venstre døren, gå til øvre del [turn on faucet] gå til sentrum av skjermen [use soap]. Hvis du har lyster skriv [masturbate]. [turn faucet off] gå ut [use towel] gå til skapet [open locker] [get spray]. Du vil vel ikke lukte på din avtale, vil du vel? [wear suit] [close locker]. Forlat garderoben.

Gå til midtre dør [use card] [look girl] [talk girl] 3x. [ask video] [help video]. Nå gå til Chip 'n' Dale's, gå inn i hulen [get flowers] se opp for kanten. [make lei] gå tilbake til Patti i baren [sit] [look patti] [ask date] [give lei] [ask date] [leave] [get up] Nå gå til Chip 'n' Dale's. Gå øst og inn i Comedy Hut. Sitt på tom stol [sit] [get wine]. Nå hør på 3 av dine favoritter av etniske grupper. Vent til Paul blir en and [get up] gå tilbake til kasinoet, i

hallen gå til høyre. [push button] vent til heisen kommer [push button 9]. Du har Patti's nøkkel. Gå til sengen og [undress]. Nå begynner en lang og kjedelig historie.

Etter showet oppdager du at du spiller Patti's rolle. [get bottle] [wear bra] [wear panties] [wear pantyhose] [wear dress] gå nå til pianorommet. Få markør fra bordet [get marker], gå til pianoet [get jar], gå tilbake til lobby'en



[look mirror], gå til cabanaen [fill bottle], gå til Chip 'n' Dale's [talk man] [suck dick] 2x. Du kan nå komme inn og gå til bordet [sit] vent til Dale slenger buksene sine til deg, så [throw panites at Dale] vent til Dale kommer mot deg [stand] [talk dale] [sit] [look dale] [ask larry] [talk dale].

Vel, forlat Chip 'n' Dale. (Hei, han Dale er en stygg, ekkel en....!) Gå til høyre, gå til bambusskogen. Du er nå på den plassen du så fra forstørrelsesglassene på hotellet. Gå inn i bambusskogen på øvre østkant ('upper east').

Ruten er: N, N, E, E, N, W, N, E, N, N, N, W, W, S, W, W, N, N, W, N. Stiene er ikke alltid rette! Når Patti begynner å krype, så [drink water].

Når du har klart deg til bekket, så drikk vann [drink water] gå nord, gå til fjellet [remove pantyhose]

[tie pantyhose to rock] nå kan du gå ned. Her skal du gå ned [pick leaves] [make rope] gå til høyre palmetre [climb tree] [pick nuts] klatre ned [throw rope]. Nå [tie rope to tree] [make belt] [climb rope] gå til nordvest. Vent. Lagre spillet ditt nå!!!!!! [remove bra] [put nuts in bra] Du må gjøre dette til rette tiden! Dette er vanskelig, men jeg klarte det i hvert fall. Gå nordover, gå i vannet ved å gå til det. [push log] [ride log] Denne grisescenen var ikke vanskelig i det hele tatt, denne delen er vanskelig. Dette er en actiondel. Du må unngå objekter i elven. Etter at du har passert et objekt, lagre øyeblikkelig!!!!!!

Hvis du har nådd så langt, er du like god som jeg var! Ikke gjør noe inntil du er i en eller annen mangel for en type bur ('cage') [use marker]????????

Nå må du bare gå nord og øst. Du vil flyte oppned når du når maskinen og du er oppned [unplug] gå østover og...

JAA!!! Du har klart det!!!! Umulig, nei! Ingenting er umulig, det umulige tar bare litt lengre tid... Nyt showet...!!!

Ronny Skogheim

*Hvis dere har spesielle ønsker som dere vil jeg skal skrive løsninger på så skriv til:*

*Amiga Guiden  
Hammerveien 130 B  
8600 MOIRANA  
Merk konvolutten :  
"Adventure"*

# Fra en redaktørs virkelighet: Forsiden

**Hvilke kvaler må en redaktør gjennom hver gang han skal velge forside? I denne novellen tatt fra virkeligheten får du et innblikk i en grusom verden.**

Det er visst ikke alle som hver gang forstår hvilke tunge stunder vår stakkars redaktør har hatt i sine valg av forsider for Amiga Guiden. La oss nå sette oss ned med årgangen 1994 av AG og se på fakta.

Nr. 1 1994: Ja du har helt rett: Denne forsiden er en mandelbrot. Og en mandelbrot er ikke et bilde av bruddet på redaktørens mandler, nei, der tok du helt feil. En mandelbrot er en figur laget ut fra såkalte fraktal - beregninger, og - ja, nå har du helt rett, ja - den hadde ingenting med innholdet i AG nr. 1 å gjøre.

Nr. 2 1994: Redaktøren fikk den sinnsykt gode idéen å gjøre noe med forsidevalget, og til dette nummeret fløt begeret over - av vin. Om ikke overskriften med store bokstaver skulle si den menige

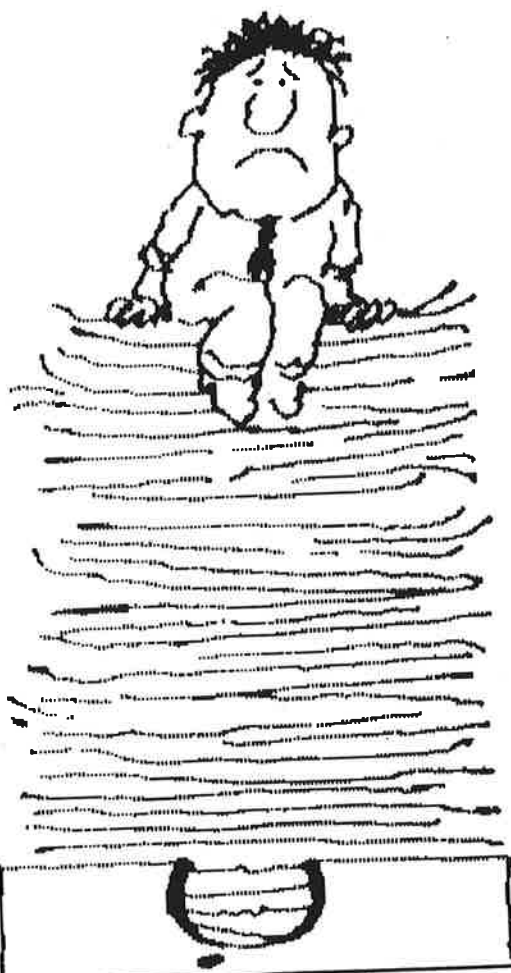
leser noe, så la oss si det i klartekst: Norsk Amigaforening fyller 2 år!!! SKÅÅÅÅL...!!! Og forsiden var et raytracet bilde av to vinglass. Når så redaktøren fikk spørsmål som dette: - Vet du ikke at det er forbudt å reklamere for alkohol? - så kan man forstå hans begynnelse på frustrasjon. Men det skulle bli verre...

Nr. 3 1994: Vel, det ryktes at redaktøren prøvde seg med et selvtegnet hodeskallebilde, nokså mislykket sådan, før han så seg nødt til å trykke dette forsidedbildet med motiv av Dødens Hall, eller noe i den sammenheng. Overskriften, med cirka 100 punkters tekst (dette er 10 punkters), forteller følgende: Commodore KONKURS. Den snevert tenkende redaktøren innbilte seg at ordet "konkurs" og et motiv av Døden skulle passe bra. Men dengang ei! Redaksjonen i AG fikk følgende brev fra politimesteren i Oslo: (sitat) "...etter de siste måneders hendelsesforløp, med ca. to kirkebranner i uken, og etter omfattende etterforskning, der det går frem at såkalte 'satanistiske' miljøer i Norge står bak et flertall av førnevnte hendelser, virker det for undertegnede meget betenkelig at Deres publikasjon skal medvirke til økt grobunn for kriminelle miljøer ved å offentliggjøre slike illustrasjoner, som kan ha en kriminaliserende signaleffekt på unge sinn..." (sitat slutt). Det sies at det ble hørt et hyl fra redaktørens kontor idet han leste dette brevet - og det var ikke røykvarsleren...

Nr. 4 1994: Nok et klagebrev på denne forsiden. Direktør Bill Gates i Microsoft Corporation skriver til den etter hvert hysteriske redaktør av AG: (sitat) "...after what I have learnt of your 'newspaper', are you in the position of influencing the community of Commodore Amiga owners all over Norway, and, as we in Microsoft have seen of your last front page, you have been editing and printing Microsoft's logo and, after my opinion, done some major changes to it. Microsoft's logo is protected from editing by law, and I sincerely hope that this will be avoided in the future copies of your magazine..." (sitat slutt). Redaktøren av AG ble ikke sett på en uke...

Nr. 1 1995: Da redaktøren omsider kom på jobb var han sluttet å røyke, han korset seg hver gang han sa et banneord og det ble funnet et medlemskort i NGU på skrivebordet hans. Og - etter sigende - skal denne forsiden bære preg av hans nyttårsforsett og omvendelse til det bedre: Et bilde av Paradis. Uten Adam. Uten Eva. Bare med fristelsens tre i forkant med et grønt, umodent eple - Fristelsens Eple - og med en grønn slange - Fristeren - midt inne i det grønne løvet på treet. - Paradis på jord for Amiga - eiere: Commodore oppkjøpt! Det har vært et hardt år for vår kjære redaktør...

*Dramatisert av staben ved AG*



Den desperate redaktør på toppen av brevbunken.

# Trashcan



## Månedens annonse

### **Valper selges**

Valper av Collie etter HD - frie foreldre selges snarest

tlf. 22 22 22 22

( - Ja, hvem vil ha noe uten en HD på minst 100 Mb???)

## Lest i Databladet

Til dette spillet kreves: Minimum 386 SX 4 Mb RAM, lydkort helst SB16, skjermkort minimum VGA. Anbefalt minstekrav: 486 DX 8 Mb RAM, ditto lydkort, skjermkort SVGA. Eller: Tilsvarende spill for Amiga krever Amiga 500 med 1 Mb RAM.

## Onde tunger

vil ha det til at tegneserien på denne siden i forrige nummer egentlig het *Transvestitt - Tore*, så denne serien er lagt på is foreløpig. Tegneren forteller at serien var ment å skulle handle om en levende transistor, men gir seg ikke med dette. Senere akter han å gi ut en serie kallt "*Bølle Bøllefrø*".

## O. ulykkelige ungdom

- Da jeg var ung, levde jeg under konstant frykt for å havne i astralplanet...  
- Hva hendte senere, da?  
- Jeg havnet der...  
- Og hvordan var det?  
- Vel, nå har jeg sett alt, følt alt, hørt alt... Og det kan jeg si deg med en gang: Det er ingenting å skrive hjem om!  
- Så nå er du ikke redd lenger?  
- Nei, nå for tiden tenker jeg ikke på astralplanet i det hele tatt...  
- Men hva er problemet, da?  
- Jo, jeg leste i *Illustrert Vitenskap* at de akkurat har funnet tolv dimensjoner til...

## Aidsvåg

Samtale på tråden mellom redaktøren og en Amiga - freak:

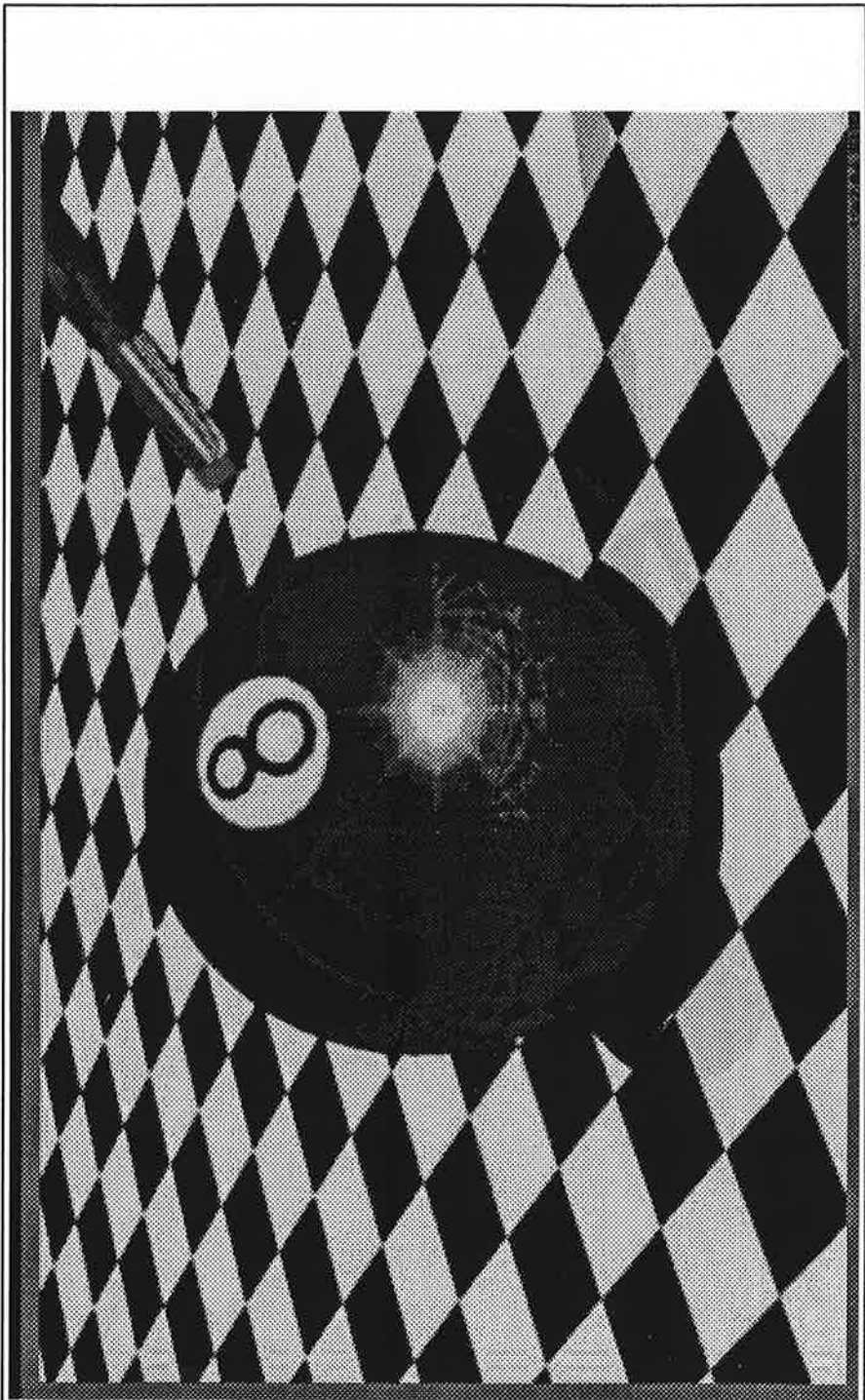
På denne siden trykkes ville innfall, løse rykter, halve sannheter, eventyr, science fiction, vandrehistorier og godt krydrede vitser. Kort sagt det som er verd å lese...

- Navnet?
- Arne Olsen.
- Ja?
- Ja, hva?
- Adressen!
- Å!
- Ja?
- Eidsvåg.
- Kan du stave det?
- Ja, det staves uten A.
- Uten A?
- Ja, for da blir det AIDSvåg...
- ???
- Og i Eidsvåg har vi ikke AIDS...  
Man skal høre mye rart før ørene faller av...

## Bildet under:

Redaktørens del 1  
i  
kurset som  
eksklusivt  
er forbeholdt  
medlemmer av  
Norsk Amigaforening:

"*Hvordan spille biljard?*"





**Ikke vær dum  
som en gorilla!**

**Abonner  
på  
Amiga Guiden**