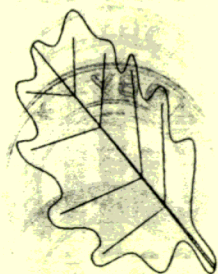


Egebladet

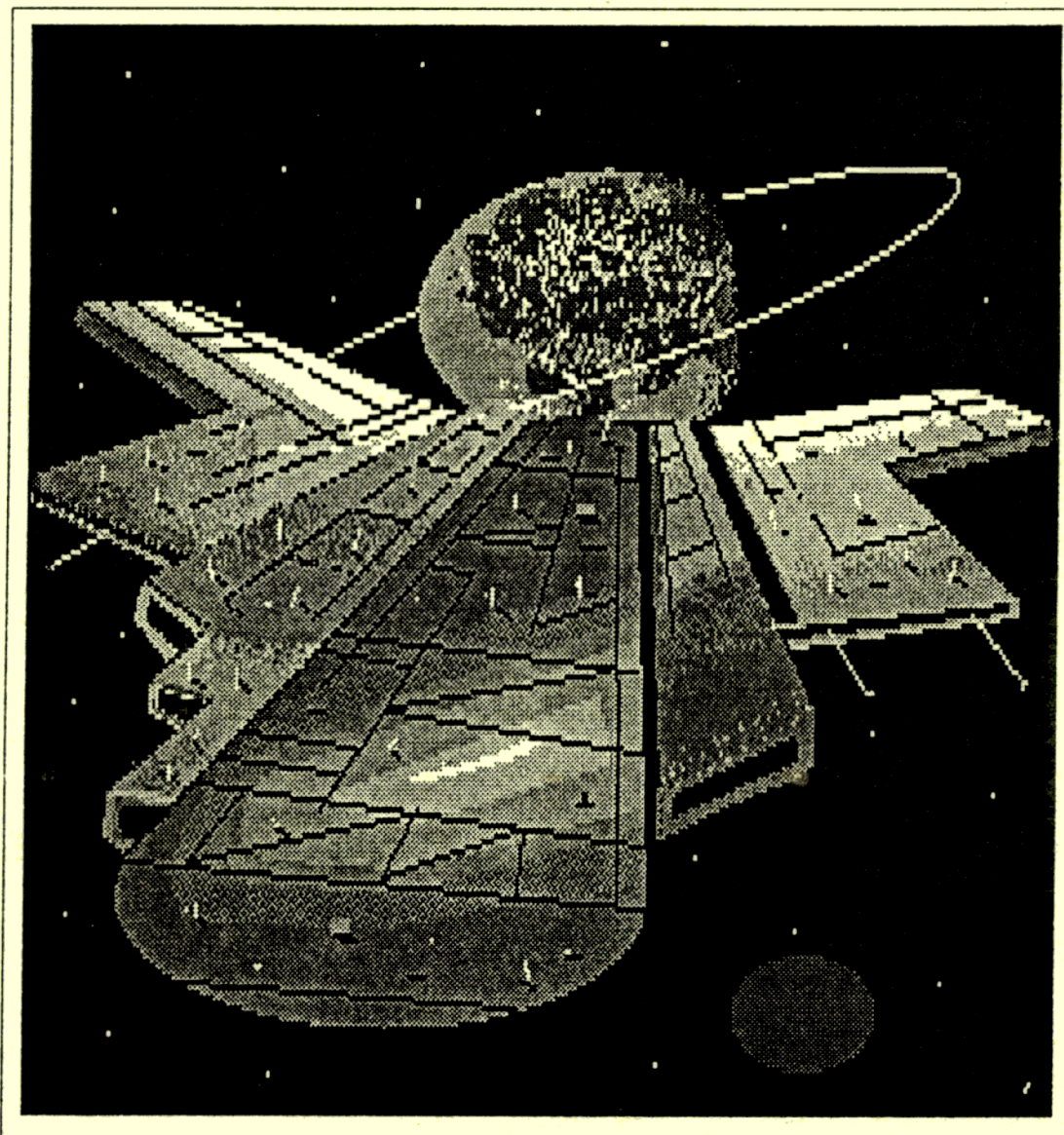


Dansk blad for BBC/Acorn computere

Nr.15

JANUAR-MAJ

1991



Egebladet

Egebladet er foreningen "QUERCUS" klubblad.

Bladet udsendes til foreningens medlemmer ca. 6 gange årligt.

Redaktion:

Chef-redaktør/

Layout : Karsten Jensen

Tryk : Stationen, Nørresundby

I redaktionen

i øvrigt : Martin Søndergaard
Olav Christiansen
Brian Madsen

Adresser:

Indlæg til *Egebladet* sendes til nedenstående adresser.....

Adventuresiden/Klubside/BBC-spil

Martin J Søndergaard
Årestrupvej 76
7470 Karup J

Programmering etc. BBC

Thomas Olsson
Kagså Kollegiet 155/5
2730 Herlev

Programmering etc. Archimedes

Jens H Ovesen
Tolderlundsvej 27, 4tv
5000 Odense C

*Tips&Tricks/Anmeldelser/Annoncer/
Læserbreve og alle andre bidrag til bladet*

Olav M J Christiansen
Sundvej 30, Hvalpsund
9640 Farsø

Husk at mærke kuverten "Egebladet".

Artikler og længere læserbreve må meget gerne afleveres som ASCII fil på 3.5"/5.25" disc. Disketter returneres, selvfølgelig.

quercus

Dansk Acorn og BBC Bruger Gruppe

Formand Olav M J Christiansen
Sundvej 30
Hvalpsund
9640 Farsø
☎ 98 63 81 50

Næstformand Thomas Christiansen
Kildebakkegårds Allé 42
2860 Søborg
☎ 31 67 89 00

Kasserer Martin J Søndergaard
Årestrupvej 76
7470 Karup J
☎ 97 10 21 95

Quercus BBS ☎ 31 67 97 70

SysOP Næstformanden

Henvendelser vedrørende klubben/
adresseændringer rettes til kassereren.

Indbetalinger til klubben:

Giro 4 36 71 54
QUERCUS
Dansk Acorn og BBC Brugergruppe
Årestrupvej 76
7470 Karup J

Egebladet nr 15 Maj 1991

Redaktionen sluttet 31 Maj 1991
Deadline for nr 16 Snarest mulig

Forside:

*"sakset" fra Enthar 7
af Martin the Ripper*

Boni Balani Credo

Indhold

ÆØÅ-problemer4

Hvordan kan man lette problemet med de mange karakter-'standarder'?

Læserbreve7

Medlemmerne skriver om klubben og bladet, samt et godt tilbud til dem der gerne vil prøve klubbens BBS.

RAM opgrader til Archimedes10

En billig gør-det-selv (eller få-andre-til-at-gøre-det-for-dig) RAM opgrader til 4Mb.

BBS-siden.....13

SysOp redder KTAS' 1991 regnskab. I denne artikel fortæller han hvordan.

Archimedes spil.....15

Et arcade adventure, en hoppe-rundt-og-skyde/samle-op spil og en racer simulator står på programmet i dette nummer.

Katten efter musen21

Er musen u-undværlig til Archie, eller er der en anden mulighed. Læs og forstå i denne anmeldelse.

Adventuresiden22

Sidder du fast i Enthar ?? Så er hjælpen halvvejs på vej.

Klubsiden24

Flere tilbud til medlemmerne fra Quercus' lager.

Animation25

Jan Vibe animerer Archimedes i denne lærerige artikel.



Redaktionelt

Ja, så sidder jeg igen og skal skrive en leder. Det er ellers kun 5-6 måneder siden sidst. Som tiden dog flyver. Ak ja!

Nå, hvad er min undskyldning så for denne forsinkelse? Jeg lovede jo at få en masse blade ud i løbet af kort tid. Joe... øh ser i, trykkeriet strejkede og desuden er...

Nej helt ærligt, så skyldes det flere faktorer. For det første fik jeg et arbejde lige den gang jeg skulle til at gå i gang med bladet, og der har været tryk på lige fra starten og i min fritid har jeg været ret doven (Aha! dovenskab, det forklarer alt). Godt, så vil jeg straks gå videre til et andet emne.

Nummer 16 tager formanden sig af, da han har tid til overs i denne tid, på trods af skole etc, og han er allerede gået i gang. Så skynd jer med de artikler. Planen er så, at inden han er færdig med nr. 16, så skal den næste (nogen frivillige??) være gået i gang med nr. 17. På den måde bliver alt arbejdet ikke læsset over på een (der ikke så meget arbejde med selve bladet, da det meste af stoffet som regel kommer fra medlemmerne. Det der tager mest tid, er at tage sig sammen. Dog vil jeg råde jer til at få mindst 2Mb i maskinen før i melder jer. Jeg skal i hvert fald have min maskine udbygget inden jeg laver et nyt nummer!)

Jeg håber at i synes at bladet er mere alsidigt denne gang. Der har i hvert fald været god respons fra folk, og det håber jeg, der vil blive ved med at blive.

Konkurrencen fra nr. 14 er afgjort og vinderne har fået tilsendt deres præmier. Løsninger og navne bliver bragt i næste nummer.

Til sidst: Hele juli måned kører Radio Luxembourg en konkurrence for computer-folk. Send jeres navn, adresse, sammen med hvilken computer i har og hvilket spil der er jeres favorit for tiden, på et brevkort, så bliver der hele måneden udtrukket præmier i form af computer-spil. Adressen er Games x Gameshow, Radio Luxembourg, 74 Newman Street, London W1. I må gerne sende flere kort. Held og lykke.

ÆØÅ-problemer

Et gammelt problem graves op igen.

Et af de problemer, som mange computerbrugere på et eller andet tidspunkt løber ind i, er problemet med de danske bogstaver æ, ø og å. Hvis man har en lille smule teknisk viden - og en del tålmodighed - løser man som regel problemet før eller siden. Jeg har dog alligevel ved flere lejligheder snakket med folk, som har haft problemer med f.eks. at få en printer til at skrive æ, ø og å - derfor denne lille artikel.

Lidt om baggrunden for problemerne: Engang i computernes barndom opfandt man et karaktersæt, der blev døbt ASCII (American Standard Code for Information Interchange). Der har sideløbende været forskellige andre karaktersæt, f.eks. EBCDIC (Extended Binary Coded Decimal Information Code eller noget i den stil) der stadig anvendes på visse større anlæg.

ASCII blev dog det fremherskende tegnsæt og eftersom det var opfundet i USA, havde man naturligvis kun tænkt på de engelske bogstaver, nemlig A til Z - 26 ialt - samt de tegn, der almindeligvis bruges i det engelske sprog, f.eks.

Figur 1.

Forskellige tegnsæt og deres repræsentation af æ, ø og å.

	æ	ø	å	Æ	Ø	Å
ASCII	123	124	125	91	92	93
IBM	145	155	134	146	157	143
ISO	230	248	229	198	216	197
Master	146	224	145	130	192	129

"@", der svarer til vores "pr." eller "å", eller f.eks. "#", der betyder "nummer".

Det oprindelige ASCII var 7-bits, hvor den ottende bit som regel blev anvendt som paritetsbit (til sikring af, at et tegn er blevet transmitteret OK). Det vil sige, at der var 128 mulige tegn ialt, delt op i grupper á 32, fordelt på følgende måde: 0-31: Specielle kontroltegn, der normalt ikke kan vises på en skærm eller printer.

32-63: Tegn, tal og symboler.

64-95: De store bogstaver i alfabetisk orden, samt nogle få ekstra tegn i følgende rækkefølge: @ A B C ... X Y Z [\] ^ _

96-127: De små bogstaver i alfabetisk orden, samt nogle få ekstra tegn i følgende rækkefølge: ` a b c ... x y z { | } ~ [DEL]

Det skal bemærkes, at det første tegn er udefineret, men det er blevet anvendt til forskellige formål, f.eks. omvendt apostrof. Det sidste tegn (kode 127) er DELETE, der normalt ikke kan udskrives, men bruges til at slette et tegn.

Som det vil fremgå at denne oversigt, er der ikke rigtig plads nogen steder til de danske æ, ø og å. Måden, man løste det på i sin tid, var at sige:

1. Vi vil gerne have alle danske bogstaver anbragt i korrekt alfabetisk orden.
2. Tegnene [N](!) bruges ikke ret ofte.
3. Derfor indfører vi, at [=Æ, \=Ø,]=Æ, {=æ, |=ø og }=å.

Derfor ofrede man altså disse seks tegn for at få de danske bogstaver anbragt det korrekte sted. Nu skulle man så tro, at problemet var løst, men det var det langt fra, for hvad nu hvis man havde en "dansk" computer og en "amerikansk" printer - eller omvendt? Det gav altså alligevel forskellige problemer, men computerfolket levede med dette i adskillige år.

Nu skete der så det, at IBM lancerede deres PC (jeg har nu sagt to fy-ord i denne artikel, men i må bære over med mig) i starten af firserne. Denne maskine havde, hvad IBM kaldte "Extended Character Set" - dvs. at man udvidede det oprindelige 7-bits tegnsæt med et ottende bit og fordoblede på den måde de antal tegn, der var til rådighed. Eftersom der ikke var nogen standard på området (enhver fabrikant med respekt for sig selv havde sin egen standard), blev disse udvidede tegn anbragt ret vilkårligt. På de oprindelige maskiner (og også på mange nyere kloner) havde man ikke engang taget hensyn til alle de danske tegn, idet "ø" var repræsenteret som "ø" (det amerikanske cent-tegn) og "Ø" figurerede i skikkelse af et "Y" (japansk tegn for yen) - se iøvrigt også min artikel i Egebladet nr. 6 1989, hvor jeg forklarer hvordan man laver sin PC-emulator om til at bruge "ø" og "Ø" istedet for "ø" og "Y".

Den danske keyboard-driver (*by the way, kan det mon lade sig gøre at lave en mouse driver til PC-emulatoren, hva! hva! eh! red*), der på et tidspunkt blev indført i DOS (endnu et fy-ord) tog nu hensyn til æ, ø og å's placering - dels på tastaturet og dels i tegnsættet, så man ubesværet kunne bruge et computertastatur på samme måde som en dansk skrivemaskine. Problemet var nu, at ikke særlig mange printere kørte med denne standard, og dette er en af grundene (dog ikke den eneste) til, at mange 9-nåls printere idag kan køre både i "Epson-mode" og "IBM-mode".

På et senere tidspunkt fandt den kære organisation ISO (International Standardization Organization) ud af, at vi havde et problem med alle de nationale bogstaver og tegn og definerede derfor en række forskellige standard tegnsæt - de såkaldte ISO tegnsæt (for en mere præcis redegørelse henvises til diverse standardiserings-publikationer), hvoraf Archimedes kan anvende ISO 8859/1, ISO 8859/2, ISO 8859/3, ISO 8859/4 og ISO 8859/7. Det er specielt ISO 8859/1 (default), der er interessant i vores tilfælde.

Brugere af Master computere vil måske erindre, at denne maskine også har et udvidet 8-bits karaktersæt. Dette er dog ikke særligt kompatibelt med noget som helst, så jeg vil ikke gå nærmere ind på dette.

Alle disse fire tegnsæt har altså deres egen måde

at repræsentere æ, ø og å. I figur 1 er vist, hvordan det hænger sammen. Alle tallene er decimale.

Hvis man tit har brug for at flytte tekstfiler mellem forskellige computere, f.eks. Archimedes/MS-DOS/Unix så kan det være nyttigt at kunne konvertere teksterne hurtigt og simpelt uden at skulle være tvunget til at lave en search-and-replace i en eller anden tekst-editor hver gang. Programmet i listing 1 løser dette problem. Som det er lavet, virker programmet kun på en Archimedes, men det skulle ikke være noget stort problem at lave det om til at kunne køre på en BBC/Master (WHILE-ENDWHILE skal ændres) eller at lave det om til f.eks. C eller Pascal.

Programmet her er den simpleste udgave, og der kan sagtens pyntes videre på det. For Archimedes ejere har jeg tænkt mig at lave en komplet WIMP-version. Programmet tager kun hensyn til de tre tegnsæt, men hvis Master ejere skulle have brug for det, er det ret let at udvide programmet til også at inkludere Masterens tegnsæt.

Selve programmet er ret trivielt, men jeg skal da gerne lige forklare kort, hvad der sker. Programmet spørger, hvilket tegnsæt man vil konvertere fra og hvilket man vil konvertere til. Forinden er de fire tegnsæt (eller den del af det, vi bruger) læst ind i et array. Programmet løber nu hele tekstfilen igennem og hvis det møder en af de koder, der skal konverteres, finder det den tilsvarende værdi i det andet tegnsæt og skriver denne tilbage i filen igen. OBS: Programmet checker ikke, om det er den rigtige type fil, man kører igennem, så det kan have katastrofale følger, hvis man gør noget forkert!

Seneste nyt: De nyeste printer-drivere til Archimedes skulle kunne løse alle problemer (næsten)! De er opbygget ligesom driveren til First Word Plus, og det vil sige, at de har noget, der betegnes "printable character translations". Princippet er, at det er driverens job at sikre sig, at printeren får de rigtige tegn. Dette gør den ved hjælp af en tabel, den slår op i, hver gang den skal udprinte et tegn. På den måde kan man, selv om man internt i en Archimedes kører med ISO karaktersæt, sagtens køre med en printer, der kører 7-bits ASCII. Det virkelig smarte er, at man selv kan ændre i denne tabel, så selv ret specielle printere skulle kunne anvendes.

Slut for nu. Hvis nogen skulle have kommentarer, spørgsmål og andet, der angår denne lille artikel (der vist blev lidt større end jeg havde regnet med), så ring eller skriv til mig (evt. mail pr. Quercus BBS).

Olav M.J. Christiansen

Et lille PS til artiklen:

Hvis man vil overføre en Edit fil til 1st Word +, bliver der problemer med at ombryde teksten, da 1st WP af en eller anden grund bruger ASCII værdi 30 i stedet for 32 som space. Hvis man ændrer DATA linieme i programmet, så to af linieme (f.eks. 650 og 670) har samme data (vi vil jo kun udskifte denne ene værdi), eg. 0, 0, 0, 0, 0, på nær det sidste tal, som i den første linie skal være 32 og i den anden 30. Hvis man så konverterer fra 2 til 3, vil alle spaces være skiftet ud med 1st WP's spaces. Det er lidt omstændigt, så det ville være smartere at tilføje et punkt 4 til menuen, og lave de tilsvarende ændringer i programmet, så man har mulighed for at konvertere direkte fra de 3 formater til 1st WP (eller andre formater, f.eks. DTP, der insisterer på at udskifte alle lineskift med space, med mindre man laver dobbelt lineskift i sin tekst.

Redaktøren

Listing 1. Konverteringsprogram.

```

10 REM >DaKonvert
20 REM konverterer mellem tre forskellige
   tegnsaet
30 REM ASCII, IBM og ISO
40 REM
50 REM version 0.01 - aend-
rer kun paa danske bogstaver (6 ialt)
60 REM og tager ikke hensyn til klammer m.v.
70 REM
80 REM Warlo 12/9-1990
90
100 T%=0
110 DIM kode%(3,6)
120 FOR tegnsaet%=1 TO 3
130 FOR tegn%=1 TO 6
140 READ kode%(tegnsaet%,tegn%)
150 NEXT
160 NEXT
170
180 CLS

```

```

190 PRINT"DaKonvert"
200 PRINT"Program til at konver-
   tere en dansk tekst mellem forskellige"
210 PRINT"tegnsaet."
220 PRINT"ASCII - 1""IBM - 2""ISO - 3""
230
240 REPEAT
250 PRINTTAB(0,20);
260 INPUT"Fra hvilket tegnsaet: "Fra$
270 fra%=VAL(Fra$)
280 UNTIL fra%=1 OR fra%=2 OR fra%=3
290
300 REPEAT
310 PRINTTAB(0,21);
320 INPUT"Til hvilket tegnsaet: "Til$
330 til%=VAL(Til$)
340 UNTIL (til%=1 OR til%=2 OR til%=3) AND
   (til%<>fra%)
350
360 REPEAT
370 PRINTTAB(0,22);
380 INPUT"Indtast filnavn: "Fil$
390 I%=OPENUP(Fil$)
400 UNTIL I%<>0
410
420 WHILE NOT EOF#I%
430 B%=BGET#I%
440 FOR X%=1 TO 6
450 IF B%=kode%(fra%,X%) THEN
460 B%=kode%(til%,X%)
470 PTR#I%=PTR#I%-1
480 BPUT#I%,B%
490 T%=T%+1
500 X%=6
510 ENDIF
520 NEXT
530 ENDWHILE
540 CLOSE#I%
550
560 PRINT"Konvertering afsluttet."
570 PRINTSTR$T%" tegn ombyttet."
580 END
590
600 REM de forskellige
   koder (ae oe aa AE OE AA)
610
620 REM ASCII:
630 DATA 123,124,125,91,92,93
640 REM IBM:
650 DATA 145,155,134,146,157,143
660 REM ISO:
670 DATA 230,248,229,198,216,197

```

Læserbreve

På de følgende sider kan du se hvad klubbens medlemmer mener om forskellige emner

TIL EGEBLADET

Det er beklageligt at der har været en del turbolæns omkring bladet. For os fattigrXXX mindrebemidlede uden telefon og modem, er bladet jo ret afgørende for kontakten med klubben. Jeg håber at bladet i fremtiden udkommer mere regelmæssigt.

Til Morten Kamp. Jeg har også haft en SPECTRUM, og var godt tilfreds. Selfølgelig var den håbløs til grafik og lyd, men nem at programmere. Derefter bevægede jeg mig ud på et skråplan med (her følger nogle væmmelige ord. undskyld.) COMMODORE 128, DIGICO 5030 og AMIGA. Og er til sidst landet på benene igen med A3000 som dækker mit computerbehov ganske udmærket. Er du tilfreds med din MASTER er alt jo i den skønneste orden, hvad mere kan man forlange?. (Se iøvrigt H.O.Lundes artikelserie om ARMcode). :-)

Til Karsten Jensen. Hvorfor er du saa god til Apocalypse?. :-(
(Så skulle du se hvad Martin G.O.D. Søndergaard har scoreet!! Karsten)

Til Olav.M.J.Christiansen. Hvordan er det med den 1MB RAM til A3000, er det noget man selv kan smække i, eller hyr?. :-'

Til Hans Otto Lunde. Kommer der flere artikler om ARMcode?. :-9

Til Thomas Christensen. Jeg saksede din blæserstøjdæmper (langt ord hva?), og brugte den i stedet, via et relæ, til at regulere varmen i mit terraie. Jeg skulle hilse og sige tak fra slangen.
>:->

Til alle: Er der nogen der har kendskab til

benforbindelseme i ekspantionsporten paa en A3000?. Saa var det måske muligt at faa dyret til trække et eller flere relæer. B:-)
Hilsen

Bjørn Petersen (6612)
Skovgården
Skovvej 4A
4330 Hvalsø

P.S. Hvis nogen skulle være så uheldige at kende en stakkels person, der er belastet af ejerskabet af en (her er jeg jo i sagens natur nødt til at bruge det væmmelige ord) AMIGA, har jeg følgende originalprogrammer med æsker, kort og manualer til salg for 300 kr.: S.D.I., DEEP SPACE, TERRORPODS, KNIGHT ORC, DEFENDER OF THE CROWN, SWOOPER, SUPERHUEY, OG ELITE.

P.P.S. Støt folkebevægelsen: ELITE TIL ARCHIMEDES!!! (Hør, var der en BBC-ejer der grinede i baggrunden? red)

ANNONCE

Købes:

BBC/MASTER til tekstbeh., regnsk. etc. i forening. Gerne med printer, disk og monitor. Helst billig.

Disk drev, 5 ¼ " til Archie.
BBC'ere, gerne lettere defekte.
Harddisk og/eller controller til Arc
Laser printer.

Henv. Karsten Jensen (6532)
tlf. arb. 98 12 67 66 ml 9 og 17

Modem - tilbud

Der er vel efterhånden ikke noget der ikke har hørt om Quercus BBS ?? Dette henvender sig til de af os der endnu ikke har et modem (hint hint) Jeg ville gerne slå et slag for at så mange som muligt kan få mulighed for at prøve at stifte bekendtskab med boardet, og alt hvad det fører med sig af internationale beskeder, nye applikationer og et væld af gode PD programmer.

Jeg har nemlig et gammelt 300 baud modem. 300 baud er LAANGSOMT hvis nogen skulle være i tvivl, men hvis det drejer sig om at se 'hvad et BBS kan bruges til' kan man sagtens prøve det. (og I får sikkert ikke klubben til at stille et 2400 baud modem til rådighed....)

Jeg har tænkt mig at stille modem'et til rådighed for folk der vil prøve BBS'et, så nu må I bare råbe i munden på hinanden hvis I har lyst til at prøve.

Jeg har selv en BBC B'er, så kommunikationsprogrammer o.lign. til den har jeg masser af, desuden en stribe små programmer og rutiner der kan bruges til at holde styr på downloadet post osv.

Hvis vi snakker Archimedes har Thomas Olsson jo lavet et suverænt program, Transarc, til netop at håndtere post, private beskeder, internationale osv. og til Archi'en findes der jo en masse PD kommunikationsprogrammer som vores alle-sammens Sysop Thomas sikkert kan hjælpe med.

Specielt til BBC folket vil jeg lige sige at I er velkomne til at ringe og høre nærmere, eller komme forbi en dag, og se hvad BBS'et kan.... Efterhånden har de fleste jo fået købt sig en Archimedes, så der er ikke så mange BBC folk tilbage, specielt ikke på boardet... (er der efterhånden andre end mig ??), så jeg kan godt bruge noget hjælp !

Så hvis du har en BBC'er, og ikke har noget modem, så synes jeg du skulle prøve at ringe til mig, så du kan finde ud af hvad du går glip af !!

Kim Igel (35 43 08 86)

KOMMENTAR

Dette er ikke en leder, dette er en kommentar. Netop det at det ikke er en leder, men derimod en kommentar gør den bestemt ikke uinteressant i sig selv. På den anden side gør det den selvfølgelig heller ikke mere interessant - men det gør den AKTUEL, og det er lige netop det med det aktuelle jeg gerne vil frem till.

Vi vil gerne til at være aktuelle og præcise, kortfattede og vil gerne frem til sagens kerne uden at bruge for meget spalteplads til alt muligt ligegyldigt sludder som ikke vedkommer andre end den der eventuelt har skrevet denne tekst.

Sagen er den at vi gerne vil være aktuelle. Det har vi bestemt. Derfor vil i fra nu af ikke se nogen uaktuelle spilanmeldelser af ældgamle spil som er out of date, uinteressante, irrelevante, ligegyldige, amatøragtige og useriøse. Alle gamle spilanmeldelser er blevet skrottet til fordel for nye formidable spilanmeldelser af professionel standard.

Fra og med dette nummer vil vi altså i spilanmeldelsesafdelingen være aktuelle. Fra og med dette nummer vil spilanmeldelserne være det første du læser i Egebladet. Vi håber at i værdsætter denne indsats. Dog skal det lige nævnes at som en undtagelse til reglen, bringer vi et sidste gammelt spil for fuldstændighedens skyld - Interdictor II (*I kan læse anmeldelsen i næste nummer, red*). Dette gør vi fordi det har fortjent en anmeldelse og fordi at vi ikke kan anmelde Ieren uden at anmelde IIeren. Vi går ud fra at alle er enige i at spilanmeldelser ikke tjener noget formål hvis alle har spillene i forvejen. Dette var grunden til at vi bestemte os til at være aktuelle.

Hvis der er nogen der stemmer imod, må de skrive ind og stemme imod. Hvis over halvdelen af medlemmerne stemmer imod, vil forslaget flerstemmet være nedstemt. Om vi derpå vil opgive at være aktuelle vil blive afgjort ved en ekstraordinær generalforsamling.

Nick

Redaktøren nikker samtykkende, og opfordrer hermed alle andre til at være aktuelle. Actually (er det forresten ikke Pet Shop Boys?)

Hej med jer.

Det er vist et stykke tid siden at jeg har skrevet noget til jer, men her er jeg altså igen. Lad mig starte med et surt opstød:

Jeg håber ikke at se et nummer som Egebladet nr 13 (selvfølgelig) igen. Det var en EKSTREM DÅRLIG REKLAME for klubben!

Herefter vil jeg erklære mig enig med redaktøren af nr 14 (i at nr 14 var ret ensidigt). Det vil jeg gerne advare imod! For at vise at jeg mener det, har jeg begået en liden artikel om animation på Archimedes'en, jeg håber at i kan bruge den til noget.

Så har jeg et forslag.

Med hensyntagen til det menneskelige reaktions- og adfærdsmønster, må jeg konkludere, at man ikke får noget med mindre man giver noget igen, så jeg foreslår at der i hvert nummer af Egebladet udnævnes "månedens indlæg", der kan være et læserbrev, en artikel, et godt tip eller noget helt fjerde, Belønningen kunne så være f.eks. en klubdiskette, eller lignende. Det burde ikke kunne vælte budgettet, og jeg tror at i ville få en hel del mere stof på den måde.

I nr 14 var der en artikel om hvordan man fik sin PC-emulator til at formattere en 360 k diskette. Mit problem er nærmest det modsatte. Er det muligt at få PC-emulatoren til at læse/skrive/ formattere disketter på 1,44 Mb?

Til slut må jeg vel give mit besyv med til tidens nye dille:

Alle børnene brugte en mus, undtagen Lotte - hun brugte en rotte.

Med venlig hilsen Jan Vibe (6513)

OK! Jan modtager hermed den nye Archimedes Klub Disc #2 (de andre læserbreve modtager naturligvis også en disc) for sit gode forslag (ikke for sin vittighed). Da han alligevel selv har lavet de fleste af programmerne på disc'en, ved han at det er kvalitet. Dette læserbrev danner i øvrigt grundlaget for et lille nuttet program, der viser en ny måde at præsentere sine ReadMe filer på.

NYE MEDLEMMER:

Indmeldt i perioden 02/12/90 - 15/02/91

6540
I. Jessen
Hummeltoftevej 157
2830 Virum

6550
Lars Østerballe
Borgåvej 62
8800 Viborg
Tlf.: 86 60 01 68

ADRESSEÆNDRINGER:

6553
Rune Christiansen
Nørregade 55
6600 Vejen

6573
Software ingeniør
Carsten Skjerk
Korsørgade 6, 2.mfth.
2100 København Ø
Tlf. 35 43 45 42

6616
Bjarne Have
Nørrebrogade 63, 4.th.
2200 København N
Tlf. 31 39 39 35

UDMELDELSER:

Følgende numre er slettet af medlemslisten:

6506 6512 6514 6592

4 MB RAM til A310

Byg RAM til A310'eren uden at ødelægge printet !!

Denne artikel beskriver hvordan man kan opgradere sin A310'er (eller 305'er) til 4 MB. Idé og diagram stammer fra en fil fra den hollandske brugergruppe Big Ben Club. Den blev jeg interesseret i og studerede den nærmere, men jeg syntes at deres metode var lige lovlig voldsom. De skriver at man skal klippe alle de eksisterende RAM'er ud, skære en hel masse printbaner over, og trække en hel masse ledninger. Det med ledningerne slipper man selvfølgelig ikke for, men man kan faktisk helt undgå at skære baner over, og de gamle RAM'er kan faktisk også blive siddende. De bliver bare ikke anvendt (der sker iøvrigt ikke noget ved at lodde dem ud).

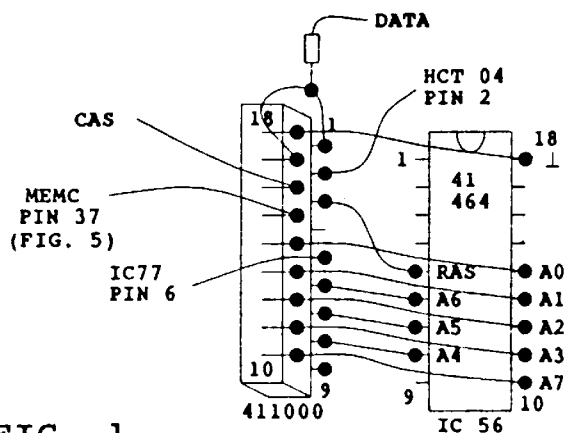
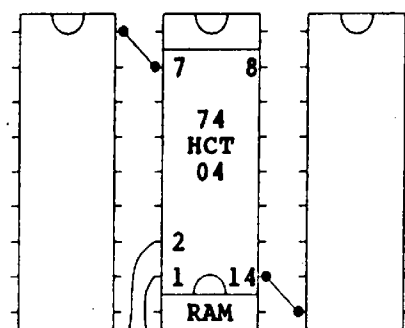
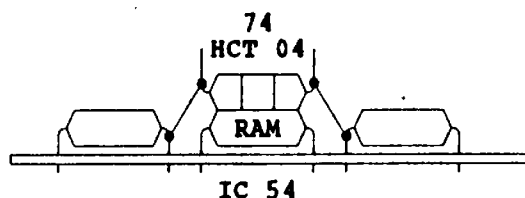


FIG. 1

Der skal anvendes følgende:

- ✓ 32 stk. 411000 RAM-kredse, eller andre 1MBit kredse.
- ✓ 1 stk. 74HCT04 inverter.
- ✓ 1 stk. 100 uf elektrolytkondensator (6 volt eller mere).
- ✓ 1 stk. 680 nf polyesterkondensator (se figur 3).



411000 PIN 2

IC 59 PIN 1

FIG. 2

Her følger en detaljeret byggevejledning.

1. Tag de 32 RAM-kredse, og bøj benene en lille smule indad så de sidder helt lodret. Det gøres ved at holde RAM'en i hver ende, og presse først den ene side, så den anden, ned mod en plan flade. Det skal være sådan at kredsene kan trykkes oven på hinanden så de sidder rimelig stramt.
2. De 32 kredse trykkes nu oven på hinanden med hakket den samme vej. Du skal være helt sikker på at alle ben sidder stramt og har forbindelse.
3. Så lodder du ben 9 (plus) og ben 18 (stel) på alle RAM'erne sammen. Se figur 3. Man kan eventuelt lodde alle de andre ben også, men

det skulle ikke være nødvendigt, og det er også meget mere besværligt at skifte en defekt RAM.

4. Nu skal databenene løftes en lille smule op, så de svæver frit i luften. Tag en lille flad skruetrækker og vip ben 1 og ben 17 på alle kredsenes et par millimeter op. Se figur 3.

5. Ben 1 og ben 17 skal forbindes med hinanden på hver enkelt RAM (figur 3). Tag noget monteringsstråd og af-isoler ca. en meter. Klip det i 32 stykker på hver ca. 3 cm. ($3 \cdot 32 = 100$ - ikke ?) Bøj stykkerne sammen til små buer der passer mellem ben 1 og 17, men ikke rører ben 18 (måske er det nemmere at lodde de lige stykker på ben 1, og så bøje dem om til ben 17 bagefter). Lod buerne på ben 1 og 17 (figur 3).

6. Elektrolytten og kondensatoren skal placeres oven på den øverste RAM. Bøj lyttens ben så de passer ned over plus og stel på RAM'en (ben 9 og 18). Se figur 3. Lod plusbenet på lytten til ben 9 og minusbenet til ben 18. Lod kondensatoren

parallelt over lytten.

Nu har du den færdige 'RAM-blok'.

7. Skil maskinen ad og tag bundprintet ud.

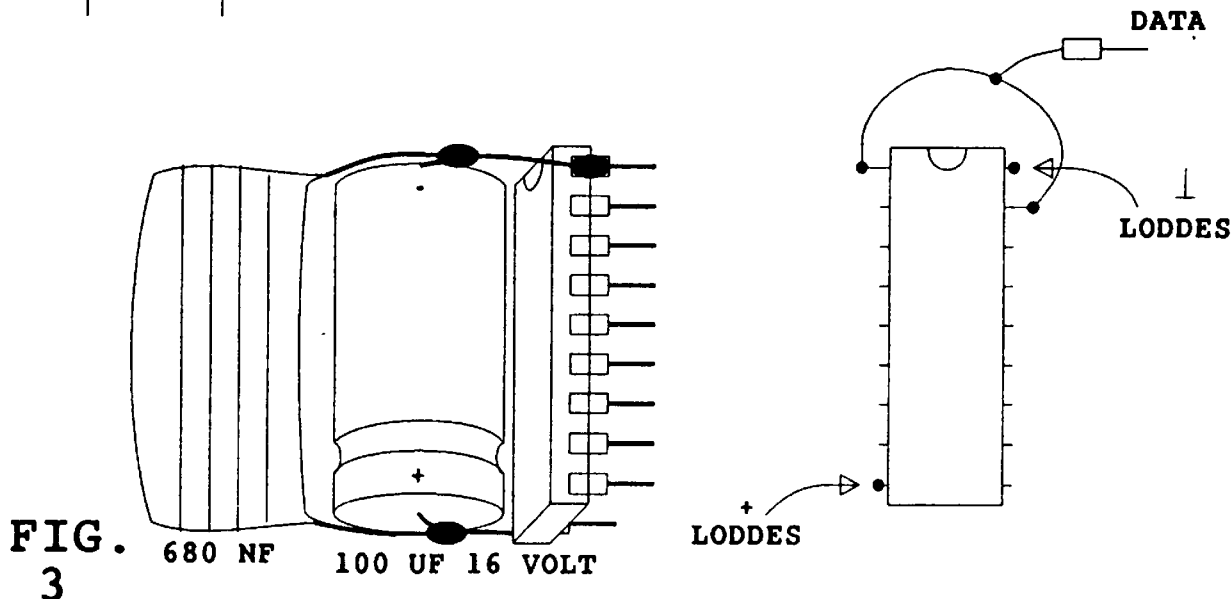
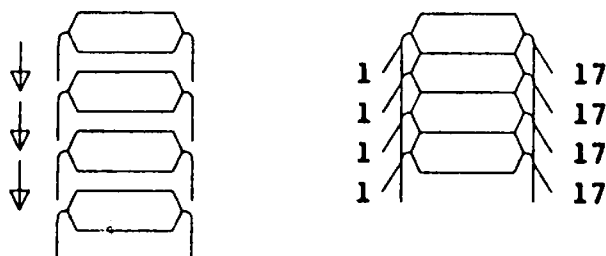
8. Find de 32 datamodstande på 68 Ohm, og lod dem ud i den ende der vender mod RAM'erne. Derved er de gamle RAM'er afbrudt.

9. Placer RAM-blokken oven på de gamle RAM'er nærmest datamodstandene, og bøj modstandene hen til buerne. De 21 af modstandene kan nå direkte, men de sidste 11 skal trækkes med ledninger. Se figur 4. Lod de 21 modstande fast til buerne (svært ? - pas på ikke at varme så meget at buerne falder af RAM'erne !!)

10. Lod en kort ledning fra lyttens plusben til ben 9 på den gamle RAM længst til venstre (lige under lytten).

11. Se figur 2. Lod to små stykker ledning på

32 * 411000



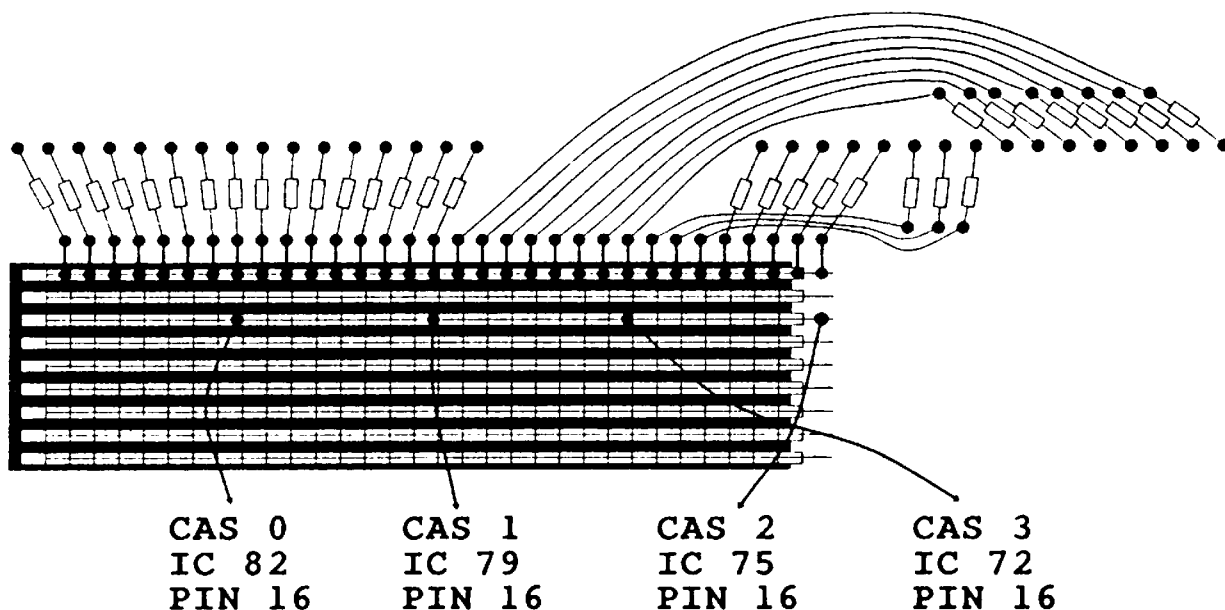


FIG. 4

7404'eren's plus- og stelben. Placer den oven på IC 54 med benene opad og klip ledningerne til i den rigtige længde. Lod de to ledninger på som vist. **BEMÆRK** den skal vende med hakket den modsatte vej af de gamle RAM'er !!! Lod også ledningen fra ben 1 til IC 59 ben 1.

12. Se figur 1. Træk de viste ledninger undtagen den der er mærket CAS. Den kommer vi til om lidt. IC 56 er en af de gamle RAM'er, som vi tager adressebussen og RAS-signalet fra.

13. Se figur 4. Løft CAS-benet (ben 16) på den 8., den 16. og den 24. RAM et par millimeter. Træk de 4 CAS-ledninger CAS0 til CAS3 som vist. De skal sidde sådan at CAS0 har fat i de 8 første RAM'er, CAS1 i de næste 8 osv.

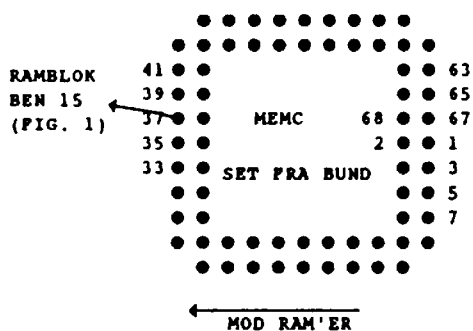


FIG. 5

14. Så er der kun de 11 sidste dataledninger tilbage. De trækkes som vist på figur 4. Skyd bundprintet på plads i kassen (det skulle gerne kunne være der endnu) og sæt strøm- og diskledninger på igen.

Og så - det store øjeblik: På med en monitor, hold på 'r', tænd og se om den skriver '4096 KB'

Ikke !? - sort skærm ?? - fandens osse, der må være noget galt. Sluk hurtigt igen og check alt !

OK - det her er måske også en lidt vild konstruktion, men det virker fint på min maskine og den anden maskine jeg har ombygget, og jeg vil tro det tager en del kortere tid at bygge min konstruktion end den hollandske (og hvis det skulle mislykkes er det også meget nemmere at komme tilbage til 'det gamle') - hvis der skulle være noget galt, så skriv ind til bladet og hvis det så er p.g.a. en mindre bug, vil det selvfølgelig blive rettet!

Men i hvert fald - hvis nogen tør lave det: Held og lykke og god fornøjelse og alt det der ... :-) :-)

Ulrik Smed



BBS-siden

FidoNet og telefonregninger ?



Klokken er 03:16 d. 10 april 1991; Alanah Myles er i kassettespillen; hunden ligger og slumrer henne i sin kurv og jeg er lige blevet færdig med mit Binkley-callcost program - mere herom senere. For at afbøde kritikken om vores for lidet udkommende Egeblad har jeg denne gang tænkt mig at komme med et udførligt referat om hvad der er sket med vores BBS siden sidst - hvilket var en gang i oktober måned 1990 - ak ja, tiden går ! (Mmmh nu spiller hun 'Love is' - fintfint !!).

I mit epos har jeg tænkt mig at komme ind på FidoNet, telefonregninger, brugerbetaling (?), brugeraktivitet, svar på læserbrev, harddiskcrash og meget mere, så bare hæng på. (Ellers spring disse sider over hvis du ikke interesserer dig et klap for datakommunikation (engelsk: The fine art of expanding phonebills to the extreme !)).

Quercus BBS har været koblet på FidoNettet siden slutningen af august hvilket har resulteret i flere ting. Først og fremmest er den 'lokale' aktivitet i postområdet så godt som fuldstændig uddød. Jeg kan kun opfatte dette som et udtryk at folk finder de engelske konferencer på boardet SÅ interessante at de ikke længere gider snakke 'lokalt'? I mine øjne er posten fra England da også ganske interessant, men jeg havde nu aldrig troet at det ville have medført dette. Udover INT Archimedes/BBC modtager Quercus også følgende danske konferencer: Køb/salg, PC hardware/software, Amiga, Jokes og Elektronik.

Det skorter ikke med udbuddet af danske konferencer (pt omkring 60 forskellige), men indtil dags dato har ingen ytret ønske om at vi skulle hjemtage andre konferencer end de nuværende. Ret beset tror jeg heller ikke der er ret mange brugere der i det hele taget læser disse konferencer - synd for dem da der er rimelig megen aktivitet i de danske konferencer.

Personligt finder jeg INT Archimedes konferencen særdeles læseværdig da der i denne ofte er nævnt nyhedsstof som først når bladene meget senere. Jeg må desværre indrømme at jeg finder det beklageligt at brugeme ikke gør mere ud af vores lokale forum, specielt når Egebladet udkommer med så store mellemrum. Her kunne BBS'et jo ganske glimrende supplere bladet?

En anden ting jeg også er ret bekymret over, er de telefonregninger jeg har haft i den seneste tid. For de interesserede kan jeg nævne at fra d. 19 juni 1990 til d. 14 marts 1991 har bbslinien kostet kr. 10.264,-. Et sådant beløb kan vores klub overhovedet ikke betale, hvorfor jeg har måttet betale det meste selv. Så kan jeg godt forestille mig at I spørger hvordan i alverden en regning kan blive SÅ stor? Det er ret nemt at svare på ! I forbindelse med optagelsen i FidoNettet og udveksling af post fra England opsatte vi i starten et link til Sverige. Til Jeres oplysning koster det kr. 3,- pr minut. Efter at have undersøgt andre muligheder i lang tid er det endelig lykkedes (fra omkring 20 marts) at få et dansk link i stedet for. Udover at måtte hente post til dyr takst har det også været mig der hovedsagelig har skaffet nye programmer til basen. Naturligvis er der også en del andre personer der uploader programmer til boardet, men hvis hele downloadsektionen skulle bestå udelukkende af disse uploads så ville der ikke ligge meget mere end 3-5 Mb software. I øjeblikket ligger der omkring 80 Mb ! Jeg har følt, at for at få gang i Quercus BBS har det været nødvendigt at 'lokke' med spændende programmer, eftersom post-sektionen ikke kan aktivere folk (sic!).

Med hensyn til PD-software synes jeg at vi følger meget godt med - fillisten over programmer til rådighed fylder alene omkring 115 Kb ! I forbindelse med disse telefonregninger har der været en ret intens (!) debat på boardet om

hvorvidt vi skal til at indføre brugerbetaling eller ej. Der er flere argumenter for og imod, men indtil nu er det stadig 'et åbent spørgsmål'. Det ville jo være smartest om BBS'et fik en større del af klubbens budget til rådighed, men eftersom kun ca. 20% af medlemmene bruger BBS'et er det lidt uretfærdigt overfor de resterende 80%. På den anden side kan man sige at de 20% der bruger BBS'et i virkeligheden er klubbens 'aktive' brugere. Jeg kan i hvert tilfælde kun erindre et par stykker som har skrevet til bladet og som ikke bruger BBS'et. Det var måske et godt emne til den kommende GeneralForsamling? Med hensyn til aktiviteten på vores BBS kan jeg kun sige en ting: Den svinger meget! Nogle dage har vi en belægningsprocent på omkring 40 (hvilket er flot for et så bruger-begrænset BBS som vores), mens andre dage er vi helt nede på 5%! Hvorom alting er, så er det de samme 20-25 personer der ringer jævnlige, samt en del udlændinge. Sjovt nok - efter vi er kommet på Nettet er der kommet en hel del nye mennesker til - på indeværende tidspunkt tæller vores BBS brugere fra: Sverige, Holland, England, Tyskland, Norge, Finland og Grækenland (!). Jeg mener stadig at antallet af medlemmer der bruger BBS'et er ALT for lavt. Nu hvor prisen for et 2400 baud modem efterhånden er nede på ca. kr. 1.000,- er der ingen undskyldning for ikke at benytte det.

Jeg har overvejet at i hvert nummer af Egebladet medtage en liste over nye programmer siden sidste blad - det kunne måske lokke folket lidt? Kommentarer modtages gerne! I forrige nummer af bladet (nr. 13) skrev Jens Bertelsen om sine erfaringer i brugen af BBS'et. Jeg kan godt forstå at han har haft problemer med at få systemet til at virke ordentligt - Masterens Terminal Emulator duer nemlig ikke til ret meget andet end at afsende/modtage data fra RS423-porten! På BBS'et ligger der flere kommunikationsprogrammer til B/Master, det ene er endda lavet i klub-regi og ganske udmærket (RomTerm). Hvis Jens sender en diskette til BBS'et, så skal jeg gerne lægge disse programmer over til ham. Jeg håber ikke at hans læserbrev har afskrækket nogle fra at prøve vores BBS - så snart man lige er ovre de første forhindringer er det faktisk ret nemt at bruge.

Her til sidst vil jeg lige fortælle lidt om hardwaren vi kører BBS'et på. Jeg bruger min egen 440/ARM3 til systemet, fordi den A3000 Royal

Data i sin tid stillede til rådighed 'kun' havde 1 Mb RAM - og det er for lidt til et så komplekst system som vores. Udover maskinen er jeg gået over til at bruge 2 harddiske. På grund af det Lingenuity-SCSI interface der er monteret, har systemet været alt for ustabil. Dette har bl.a. bevirket at jeg siden Jul har været nødt til at reformattere SCSI-diske 3 gange pga. Broken dirs og Bad Freespace maps. Første gang jeg fik en Bad Freespace map havde jeg ikke en backup af nogetsomhelst (har DU nogensinde taget en backup af 180 Mb på floppyer?) - så der var gode dyr rådne! (*Det hedder altså: nu er rådne dyr gode! Red.*) Det tog en lille uges tid at få rettet fejlen - uden tab af data - så den gang slap jeg med skrækken. Klog af skade har jeg nu en komplet backup liggende - ALTID ;-) Ikke desto mindre har jeg nu været nødsaget til at køre alle message-baser og filedatabaser over på en ADFS harddisk. Systemets datafiler fylder for tiden omkring 15 (femten!) Mb, og Lingenuity's SCSI interface er ikke glad for at flytte rundt med så store datamængder. På en standard ADFS harddisk er der dog ingen problemer - og siden jeg installerede den for en måneds tid siden har der da heller ikke været flere problemer. Jeg går dog stadig og venter på et Oak SCSI podul som Royal Data skulle stille til rådighed for BBS'et - det har været undervejs siden august 1990 (!). Når det engang kommer så skulle alt fungere mere stabilt end nogensinde ;-))

Nok om hardware osv. for denne gang. Jeg vil lige til slut nævne at der i disse dage er en heftig debat på BBS'et om folks meninger med dette blad, og om vi skulle til at prioritere BBS'et højere end det bliver gjort nu. Hvad siger alle I 130-140 medlemmer der ikke bruger BBS'et?

Med venlig hilsen ThCh.



Archimedes spil

Den efterhånden obligatoriske trio af spil-anmeldelser - denne gang af Aries aka Nick

IRON LORD af UBI-soft

En Iron Lord er en ubarmhertig, nådesløs og stædig mand. Han er din far. Sådan er min far ikke, men din er - for du er en nobel prins og din far er ond og stærk. Da du har sådan en ond far vil du gerne afsætte ham fra tronen, men du kan ikke bekæmpe hans store hær helt alene...du må have din egen personlige hær!. Det er bare lidt svært fordi folket har så travlt med at ordne deres egne små problemer, alt for travlt til at hjælpe dig.

I spillet bliver du præsenteret for et kort af 'verden' - dvs. det stykke af verden som er aktuelt for dig og det vil igen sige, ikke ret meget!. Hvis man skulle være lidt mere præcis vil det sige: et gammelt forfaldent slot, to små byer og en større by, et kloster, en troldmand og nogle fattige bønder. Dette betyder at kortet kan ses i målestok 1:1 (ca.) og at det er meget detaljeret, man kan se vejene, floderne, bakkerne, træerne og alt hvad der er at se i den forbindelse - og alt sammen meget pænt tegnet. Interessant. (Vidste i forresten godt at Muhammed (grundlæggeren af Islam) var gift med Khadidja som fik en datter der hed Fatima som igen giftede sig med Muhammeds fætter Ali og at Abu Bakr var Muhammeds svigerfar fordi Muhammed giftede sig med hans datter?).

Med musen kan man så trykke på en af de nærmeste byer eller noget af det andet som måtte være aktuelt og straks kommer en hest til syne, en meget lille een som rejser på vejen og en lidt større een i et vindue der viser, hvorledes du på hastig vis rider af den tarvelige grusvej mod dit mål. Når du ankommer (f.eks til byen) ser du så et billede fra siden med gamle huse, floder og spejlninger....og en ung smuk prinsemand på en smuk, smuk bæ-farvet hest (brun hest). Åh, hvor er det smukt!. Dernæst får man et nyt vindue oppe i højre hjørne. Hvis man trykker på SELECT og

flytter musen uden at lette den fra bordpladen (*reklame: min mus blev ædt af en Delta Cat, red!*), vil man se, at vinduet begynder at scrolle med en lille mand i. Under vinduet er der løbende beskrivelse af hvad man ser og hører. Sådan rejser man rundt og finder ud af hvilke muligheder man har. Når man kommer i kontakt med personer, får man en menu med muligheder for at snakke, købe, give og undersøge. Hvis man taler med dem, finder man hurtigt ud af, at de alle har nogle små problemer som gør, at de desværre ikke kan hjælpe dig mod din onde far. Købmanden har problemer med en stjålet halskæde, mølleren klager over at kroværten ikke vil betale for hans mel fordi det er fyldt med mider, munkene har ondt i maven og lejesoldaterne vil have en helt speciel rød juvel for at hjælpe dig o.s.v. Så må man ride rundt og prøve at finde ud af hvem der vil have hvad, hvornår og hvordan man skal skaffe det. Imidlertid vil du også erfare, at der er en bueskydningskonkurrence i en af byerne, en bule hvor man kan rafle om penge og lægge arm - alt sammen noget du må vinde eller gøre for at vinde tillid, anerkendelse, vække beundring hos bærpigeme og andre, før de vil hjælpe dig lidt på vej.

Du skal også lære at kæmpe med sværd i 3D (dog med sprites) for at slå din fars snigmordere ihjel (i selvforsvar naturligvis, for du er jo en retfærdig, generøs og venlig for slet ikke at nævne en meget, meget smuk prins. (*HA! Du har glemt en afsluttende parantes, red!* Man har mulighed for at save sin position hvis man når det gamle forfaldne slot - det kan godt være et problem før man lærer at forsvare sig mod snigmorderne. Når man så har fået løfte om, at alle vil hjælpe dig, drager man i krig. Det foregår på den måde, at din og faderens hær stiller sig op overfor hinnanden i 10 grupper af 500 mand (*hvis man har lykkedes med at samle alle 10*). Derefter kan man flytte dem rundt ifølge en mere eller mindre taktisk



velovervej metode. Man skal huske, at hvis de går, bliver de trætte og mister noget styrke. Det er ret væsentligt at de er udhvilede før de går i kamp, for da din fader og dig har lige mange mand (*se sidste parantes*), er det suverænt deres styrke som afgør hvem der vinder. Jo mere de har kæmpet og bevæget sig (og hvilet ud bagefter), des stærkere bliver de, så det hjælper ikke bare at stå stille og vente på fjenden, for i så fald vil han have opnået en større styrke når i mødes og da vil du tabe kampen og landet vil henfalde i en mørk skygge under din fars ledelse.

Når du vinder (for det gør du da!) kommer du ned i en dyb og meget farlig labyrint hvor du skal finde nogle sværd, kæmpe mode en end-of-level-guardian og endelig vil du blive konge og herske i al fordragelighed og polsk velvære.

Grafisk har Iron Lord masser at byde på. Kortet i starten af spillet er fabeltagtig godt (minder meget om Defender Of the Crown hvis nogen har set det), hver gang du møder en person vil deres ansigt og omgivelser blive vist i et vindue og deres beskrivelse i et andet. Når du lægger arm skifter modstanderen ansigtsudtryk efterhånden som han bliver belastet og armene bevæger sig selvfølgelig også (gad vide hvordan det ser ud når man selv bliver lagt ned?). Når man rafler ruller temningerne rundt på en bakke og i bueskydning ser man målet på en grøn mark samtidig med at man selv står der med en spændt bue. Pilen er en vektor-streg som bevæger sig i en sinuskurve mod målet i baggrunden. Når man drager i krig er det også ganske overskueligt med de skjolde som repræsenterer ens mænd og et lille vindue med et billede i samt en beskrivelse af hvordan det står til med den enkelte gruppe o.s.v.

Spillemæssigt er det meste meget interessant, man styrer alt med musen (*miav, bøvs!*) og det går da også meget godt. Labyrinterne til sidst i spillet er lidt (meget) kedelige efter min mening, som om at de måtte gøre et eller andet for at få spillet længere eller noget i den retning. Men der skal da nok være nogen som vil synes de er meget sjove.

Lyden er rigtig stemningsbetonet. Det er det helt rigtige klimpre-kammermusik der lyder som når en kat pisser i blikspand (*eller en mus der løber rundt i en mikrobølgeovn!*). Udmærket. Man får en ny melodi at høre hver gang man møder en person. I starten er det meget godt, men lidt

senere har jeg nu været glad for, at man kan skrue ned - enten for stereoanlægget eller på F1 tasten.

Problemet i spillet er at finde ud af, hvem der skal have hvad og man bruger meget tid på, at rende frem og tilbage mellem de enkelte personer, men får man først hul på bylden, tager det ikke andet end et par timer at gennemføre det sidste. Et par uger skal man da nok regne med at få til at gå. Et godt råd til dem som har flere Mega i: Læg Iron Lord i RAM-disken, så slipper du for at load hele tiden. Her skal det lige nævnes for dem som ikke har RAM-udvidelse (se i dette nummer hvordan det gøres - jeg har fået min op på 4MB ved denne metode) at det praktisk talt ingen tid tager at load inde i spillet, det er ikke nogen større gene så lad ikke det afholde jer fra at købe det, men alligevel.

Jeg giver Iron Lord følgende karakterer:

Grafik	9-10
Hastighed	-
Lyd	9
Arcade Adventure værdi	9-10
IQ værdi	8
Interesseværdi	9-10

ANNONCE

Sælges:

A3000 med seriel port, BASIC manual, Pipedream-3, PC-emulator, spil, TVM multisync monokrom monitor.

Pris 6.500 kr
(5.500 kr uden monitor)

Henning Hansen (6630)
tlf. 42 87 94 95
arb. 45 93 41 66 - 1674

THE IRON LODD

17



Aries
91

Twin Worlds encyklopædi af UBI-soft

Hvem føler ikke an glød af længsel, når vi hører om elverfolkene, alferne og troldmænd som kan lave magi - rigtig magi. Thi, hvem af os søger i hele vores liv ikke efter eventyret og lykken?...for vi er ubenægteligt alle, inderst inde, små uskyldige vidunderligt uvidende børn. Nu handler de følgende spalter desværre ikke om elverfolket og ej heller om alferne eller Twin Peaks, men de handler dog om magi - rigtig magi, troldmænd og om vaskeægte ubetinget utæmmet ondskab og om....geparderne...øh, geparderne.

Gesparderne levede i en vidunderlig verden af fryd og gammen. Her levede de sammen med en trolddoms-overhoved-familie som styrede livet retfærdigt og rimeligt efter alle standarder. Men ak, her i vidunderland boede også den onde druide Maldur der uforskammet som han var, stjal deres magiske og hellige amulet og sammen med sine onde tjenere, monstre, overtog han, slagtede, dræbte, slog ihjel, traktede og maltraktede han dem alle.....undtagen een. Dig!

Kun du, Kan finde amuletten, Kun du, Kan smide mosterne ud, Hævne dit folk, Kun du Kan bruge penge på dette spil, Spilde din vinterferie, Dine aftener og dit liv, Mon det er prisen værd? Det er det vi skal se på nu.

Twin Worlds er et typisk arcade spil af den bedste slags. Scroll-skærm fra venstre mod højre og fra højre mod venstre - jeg kan jo ikke have nogen til at tro, at jeg prøver at påvirke nogen politisk. Scrollen er flydende og har helt den rigtige hastighed og effekt. Spillet går ud på, at du igennem 21 baner skal samle et lille stykke amulet, åbne en dør og fortsætte videre til det endelige opgør med den ONDE druide. Dette bliver imidlertid besværliggjort af diverse uhyrer på jorden og i luften, i blomsterbedene og i træerne mm. Alle banerne er fyldt med små ting så som diamanter, krukker, fjedre, paraplyer, fløjter og meget andet som kunne vise sig nytigt eller nødvendigt for at gennemføre spillet.

Krukkerne giver dig 'bobler' at skyde med - 3 forskellige slags som skyder og reagerer lidt forskelligt, f.eks. hvis du skyder mod en mur, vil nogle hoppe tilbage. Endvidere er boblernes

bevægelse afhængig af hvordan du styrer gesparden - hopper du, skyder han højt, går du i knæ skyder han lavt, hopper du og skyder medens du er på vej ned, kaldes boblen næsten lodret i jorden o.s.v.

Fjederen gør dig i stand til at hoppe højt, paraplyen virker ligesom en faldskærm og sørger for, at du ikke dør hvis du falder lidt for langt og lidt for hårdt mod jorden.

Fløjten derimod er specielt interessant. Hvis man har en fløjte, kan man tilkalde en 'købmand' som vil være i stand til at sælge dig ting du mangler, en nøgle, ekstra liv eller andet som kan være påkrævet. Man betaler med sin score. Man skal bare lige huske, at man kun kan kalde på denne 'købmand' to (2) gange for hver fløjte og disse fløjter støder man ikke ofte på.

Når man skyder et uhyre kommer der normalt en diamant af varierende størrelse flyvende igennem luften - eller et ekstra liv, en paraply o.s.v. Dette er vigtigt at samle op eftersom at 'købmanden' kun kan sælge dig ting, som du allerede har haft!

Styrerutinen er god, jo længere man holder knappen (eller joystik) nede, des højere hopper man. Den lille gespard glider ivoigt også lidt før han stopper. Ved et tryk på en knap vælger man mellem de tre forskellige slags bobler man kan skyde med. Hvor mange man har tilbage bliver vist i et panel nede i bunden af skærmen. Her er også angivet hvor lang tid man har tilbage af en given bane og hvor mange liv man har tilbage.

Spillet hedder Twin Worlds fordi, at der er to verdner bag ved hinnanden, som man skifter imellem ved at åbne døre (hvoraf nogle er låst!), hoppe ned i brønde og floder o.lign. Hver gang man skifter mellem disse verdener vil spillet huske helt præcist hvor og starte derfra næste gang du dør således at man ikke starter forfra hele tiden. Dette er en god detalje og resulterer i, at man ikke bliver særligt irriteret hvis man dør.

Hver gang man gennemfører en level, har man desuden mulighed for, at trykke 'S' og derved save sin position i spillet. Det er nemlig sådan, at ens 'liv-tilbage-meter' bliver gemt sammen med det antal bobler mm. man har tilbage, hvilket i realiteten kan betyde, at du på et tidspunkt kan blive nødt til at starte HELT forfra i level 1 fordi

du eksempelvis ikke har flere bobler tilbage og derfor ikke kan forsvare dig. Af denne grund er det vigtigt at huske at samle alle disse bobler og ting man kan finde undervejs.

Grafikken er pæn - måske ikke overvældende i de første baner, men den bliver pænere senere. Den er afvekslende og rækker lige fra skov, sump og kulminer til undervands-grafik med tilhørende baddies i form af hajer og muslinger. Animationerne er flydende og flotte og der er tilmed forholdsvismæssigt en del forskellige slags.

Lyden er absolut noget af det bedste jeg endnu har hørt i spil til dato og kan sagtens overgå mange af de melodier man møder i diverse musikprogrammer. Tilmed er det nogle pæne samples (prøv evt. at fjerne filteret i maskinen og kør lyden ud over anlægget! Der skulle gerne snart komme lidt om hvordan man gør dette i Egebladet). Der er syv forskellige melodier med specielle instrumenter som tilsætter en baggrundsstemning der passer til de enkelte levels. Hver gang der skiftes grafik (skov, slot, mine..) kommer der en ny melodi. Melodierne har endda alle en rimelig længde.

Spilletmæssigt mener jeg, at Twin Worlds har helt den rigtige sværhedsgrad. Ikke for svært og ikke for let. Til gengæld vil jeg dog lige sige, at fordi man fuldstændigt uden restriktioner kan gemme sin position på disk, er det bare et spørgsmål om tid før man kommer igennem - Det er det selvfølgelig altid, men i dette tilfælde kan en uges intensiv spilning næsten ikke andet end at resultere i fuldførelse. Det synes jeg er lidt ærgeligt eftersom Twin Worlds absolut er det bedste af slagsen til Archimedes. Det er faktisk så gennemført, at havde de brugt lidt flere farver kunne det lige så godt have været en vaskeægte pillemaskine Twin Worlds var lavet på.

Et gennemført spil fra UBI-soft. Bravo. Jeg vil klart anbefale dette spil som et supremt arcade spil, være det forholdsvis hurtigt gennemført eller ej. Hvis du ikke spiller mere end 1 time på det per dag, kan det sandsynligvis vare en månedstid før det er fuldført.

For dem af jer som bruger jeres helt egen kombination af taster til at spille med kan det nok glæde at høre, at de er redefinerbare.

Jeg giver Twin Worlds følgende karakterer:

Grafik	9
Hastighed	10
Lyd	10-11
Arcade værdi	9-10
IQ værdi	9
Interesseværdi	10

TIPS TIL NEVRYON THE GAME

Endnu engang var der et spil der var lidt for svært efter min smag - i det mindste er det sandt i de senere baner!

Derfor rodede jeg lidt rundt i programmet og fik det lavet sådan at man bare skulle trykke på RETURN for at komme videre - altså ingen password.

Det virkede ikke 100%, for NEVRYON gav mig en adresseexception da det LIGE skulle til at starte.

Ud over at det var lidt generende, fik jeg dog samtlige passwords, som jeg her vil gøre tilgængelige for alle jer, der ligesom mig er træt af livet:

MIRADOR ISENGARD KRYNN

Fra Nick Etlar Eriksen

ANNONCE

Sælges:

BBC Master 128 m Viglen cartridge
BBC model B/D
Farvemonitor (CUB 653)
2 stk. dobbeltsidet 5 1/4 " diskdrev
Joystick, kassettebåndoptager samt kabler, Pascal, tekstbehandling, regneark, DB, talemodul, spil o.m.a.

Pris 5.500 kr.

Søren Ditlevsen
tlf. 65 95 95 44

PowerBand af Fourth Dimension

- Og hvorfor ikke afslutte denne gangs spillesektion med noget helt andet - en simulation. Dette er ikke en flysimulator, men den længe savnede bil-simulator, eller rettere racerbilsimulator.

I Powerband har du nemlig kontrol over en toptunet 12-cylinderisk formel 1 racervogn med knastøre mønsterfyldte gummidæk fra Fourth Dimension. Du har mulighed for at spille et vaskeægte verdensomspændende GRAND PRIX eller øve dig på banerne enkeltvis, både med kvalifikationsrunde (tidskørsel) og rigtigt ræs.

Derudover kan man spille FUN hvor man kan køre med omkring 260 km i timen frontalt ind i tribunen uden så meget som at ride neglene, og selvfølgelig kan man skifte dæk, motor, gearkasse, rette på vingerne o.s.v. til man syntes at bilen kan måle sig med selv de bedste MacLarsen, Pernod m.f. Af teknisk art har Powerband hvad man skal bruge for at ræse.

I spillet bliver man præsenteret for et udsyn der er ca. 3/4 den fulde skærm. Grafikken er pæn, tribune med tilskurere, hegn, andre biler, broer som fører over banen, tunneler man kører ind i, reklamer o.s.v., og næsten alt sammen i vektorgrafik (dog lige lidt spritebaggrund bestående af træer og den slags. 'Den slags' betyder også samtlige reklamer, helikoptere, skyer og i hvert fald lidt af dækkene). Man ser sin egen blå bil bagfra, men foran sig. Dette kaldes "spot" og er hvad jeg efterlyste ved Interdictor II. Nu er det ikke fordi jeg vil modsige mig selv, når jeg siger at dette spot er møgirriterende, dels fordi man ikke kan tage det væk, men fordi det er træls at køre med når man virkelig skal give den en skalle - det er ikke altid jeg mener at have ramt hegnet selv når PowerBand mener noget andet!. Desuden tager spottet i dette tilfælde noget af den fornemmelse væk, man må føle ved selv at sidde 2 cm fra den gloende asfalt.

Det skal måske lige nævnes at det er GORDON J. KEY som har lavet dette spil. Det var ham der lavede E-Type hvis der er nogen som kan huske dette spil. Ihvertfald minder den måde man ser bilen på, meget om E-Type. For at fortsætte med E-Type ved i at man i E-Type kunne støde mod

andre biler, selv blive smadret medens de kører videre. Dette gør heller ikke så meget når man kun kører på tid, men i et spil som PowerBand hvor det drejer sig om positioner, og tilmed en simulation, er det mildest talt småfustrerende at blive kørt IGENNEM BAGFRA som var man et spøgelse, kørt i smadder medens den anden racer fortsætter uforstyret for fuld gas og vinder pole position. Sådan er det med alle sammenstød - en stor (sprite) røgsky foran ens bil, man mister lidt fart eller går i stå mens de andre biler ikke mærkes af sammenstødet. **DETTE KAN IKKE TOLERERES I EN SIMULATION.** Jeg har set en del bil-simulationer, og i dem alle er der mulighed for at køre andre kørere i sæk - med risiko for at miste sin egen bil naturligvis.

Når man sådan ligger og fræser rundt føler man på et eller andet tidspunkt, at der ligesom mangler et eller andet....bakker!. Der er ingen bakker i PowerBand, banen går lige ud hele vejen - selv de baner hvor banen krydser sig selv (altså en bro eller tunnel) går det ikke ned eller op af bakke. Det er ellers lækkert at drøne ned af en bakke i 3D, få mere fart på og derefter begynde at stige igen. Lidt af dette ser man i E-Type, men eftersom E-Type ikke er en rigtig 3D simulation er effekten heller ikke rigtig her. Hvis nogen har prøvet REVS på COM64 vil forstå hvad jeg mener med en god simulation med bakker.

Lyden praler de med at have tyvstjålet fra en 12-cylindrisk formel 1 racer, og i opstartssekvensen lyder det da også helt suverænt, men i selve spillet som et ganske almindeligt middelmådigt AMSTRAD-brum. Slet ikke så realistisk som i E-Type hvor Gordon faktisk har fået en god lyd på, hør bare når man bliver overhalet af andre biler. - Og når man glider over banen er der en frygtelig "IIIIIIIIHHHHHHH" lyd, som også kunne laves meget passende på en AMSTRAD.

Hvis du ikke har en AMSTRAD, så prøv at ride en gaffel mod en porcelænstallerken, det skulle nogenlunde give den samme effekt. Men der er da også positive ting at sige om PowerBand; Ja, graffiken er da pæn nok og man kan da også godt fornemme hvordan det virkelig er at køre 200 km/t hen af en vej med mange sving - de kommer meget hurtigt efter hinanden. Her skal det lige nævnes at dette så afgjort er et minus ved spottet - når man drejer, drejer spottet og ikke så meget vejen hvilket er ensbetydende med at man i

svingene ikke kan se i den retning man ville have kunnet hvis spillet istedet var lavet med udsyn inde fra bilen.

Men spillet er da - når man lige har vænnet sig til et par detaljer - alt i alt meget bedre end E-Type, og slet ikke så dårligt når man tager i betragtning at dette er det første egentlige forsøg på en bil-simulator på Archimedes. Spillet kan godt holde interessen stangen for en god tid - det er svært at blive verdensmester, men ikke umuligt så man bliver ved at prøve.

På trods af min kritik kan dette spil godt anbefales, når bare man fra starten er klar over hvad man får. Det er ikke nogen kæmpegod simulator, men det er et sjovt spil, og det er jo det vi i virkeligheden søger.

Jeg giver det følgende karakterer som en simulation:

Grafik	9-10
Hastighed	8
Lyd	7
Simulationsværdi	8
IQ værdi	7
Interesseværdi	8

KATTEN EFTER MUSEN ELLER: VOLTMACE DELTACAT MOUSE ELIMINATOR JOYSTICK

I november bestilte jeg ovennævnte joystick hos ROYAL DATA, og modtog det kort før jul formedelst kr. 644 pr. efterkrav. Joysticket er udformet som en grå kileformet kasse (minder om en af de gule plasticklodser man sætter klemme under en dør i faconen) med en tynd styrepind i den tykkeste ende, og de tre museknapper i midten (rød, gul og mørkegrøn). Nederst er der monteret to blå trimspots, til regulering af følsomheden af X og Y-aksen. Der medfølger to A4 ark med instruktioner på engelsk.

Det var en smule svært at få stikket ind i museporten, men efter en del vold og trusler lykkedes det endeligt.

Derefter i med INTERDICTOR, take-off ogArghhhh!!!. Tilbage til instruktionerne, hm, nå ja CTRL-J selvfølgelig, for at gøre INTER-

DICTOR opmærksom på CAT'en. En hurtig test på jorden viser at det virker, og at flaps og ror går i midterstilling når pinden slippes. Så er man i luften og har kontrol over tingene, med proportionalstyring som i virkeligheden (jo mere du vrider i pinden, jo mere drejer flyet). Broer, skibe, depoter, kanoner og fjentlige fly er nu forsvarsløse ofre for ens hæmningsløse aggressioner.

En lækker ting er at man i en dogfight kan trimme styringen, så man lige drejer lidt mere end modstanderen, og så er det kun et spørgsmål om tid før han passerer dit sigtekorn, hvorefter man med en ondskabsfuld latter blæser ham i småstykker. Uhyre tilfredsstillende.

Til INTERDICTOR må CAT'en altså siges at være et klart must. Spil med indbyggede routiner for CAT'en, såsom U.I.M og ZARCH bliver nu næsten til at styrel, hvilket jeg før ville have forsvoret. Andre spil hvor man før har brugt musen, kan nu styres med større sikkerhed og præcision. Dette gælder dog ikke E-TYPE, hvor man nu kører som efter indtagelse af en kasse påskebryg.

Jeg har stadig ikke efter lang tids brug, vænnet mig til at bruge CAT'en på DESKTOP'en, her er musen klart bedst, og for at undgå utallige skift tilbyder VOLTMACE, og hold nu godt fast, en såkaldt DELTA-CAT-MOUSE-PORT-SPLITTER-BOX, for kun £19.95. Jeg klarede dog sagen med en loddekolbe og en trykomsifter med 6 skiftepar fra rodekassen. Man kan naturligvis købe ekstra stik hos en løsdelsforhandler, men jeg gik frem som følger:

Først tager man hårdt og brutalt, og klipper stik og ca. 20 cm ledning af den rigelige lange ledning på CAT'en. (UPS DER RØG VIST GARANTIEN). Derefter af-isolerer man omkring 5 cm. På omskifteren er der 2 rækker med 9 ben, på ben 2 lodder man den brune, på ben 5 den grønne, og på ben 8 den m.blå ledning. På den anden række lodder man (er der et eller to der i lodder?. nå pyt) den sorte ledning på ben 2, den rosa på ben 5, og den gule på ben 8.

De ledninger man skal bruge fra CAT'en er:
ROSA = X-Reference ben 4 anden række
LILLA = Switch 1 loddet sammen med lilla fra stik og med brun fra musen *fortsættes s. 24*

Adventuresiden

Denne gang hjælper vores ekspert os halvvejs gennem Enthar 7 (Enthar 3½ ?) fra Robico

Forklaring til første halvdel af Enthar Seven.

Her begynder jeg en gennemgang af eventyret "Enthar Seven", da dette program fås både til Archimedes og BBC.

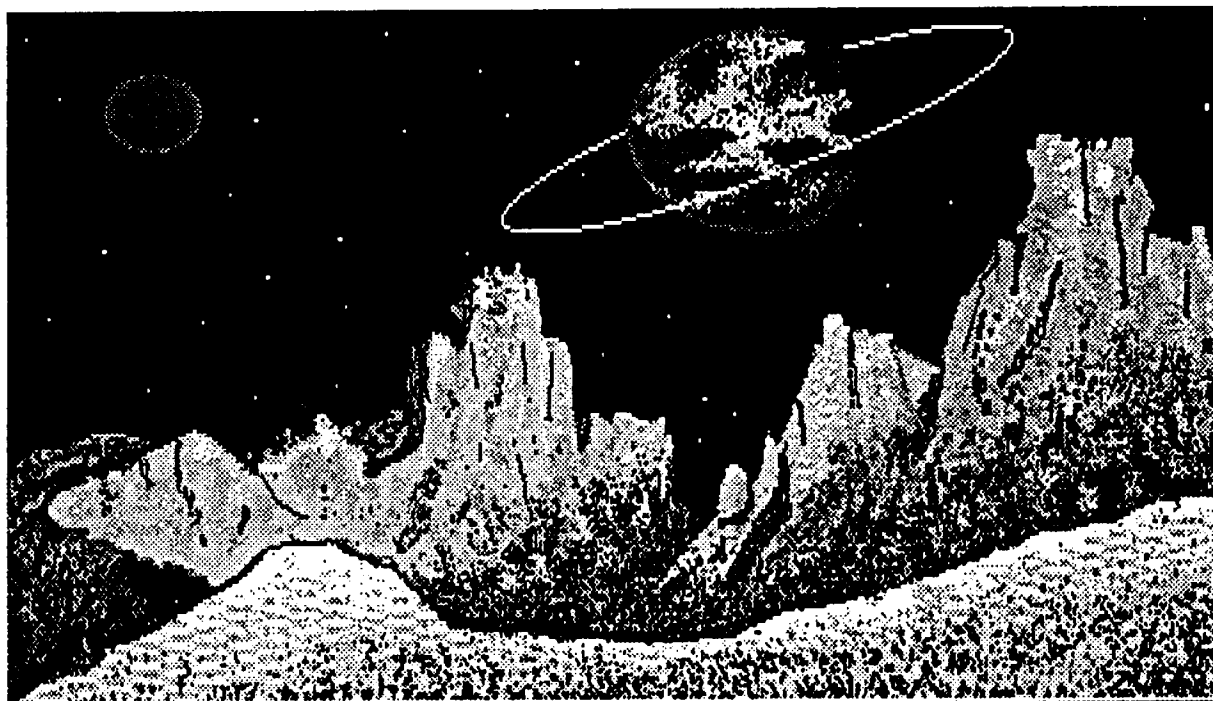
Du begynder spillet ombord i en interplanetarisk "Space Hopper", der er gået i kredsløb om en lille planet ved navn Enthar Seven. Du skal ned på planeten, inden Hopperen sandsynligvis vil brænde op ved kontakten med planetens atmosfære. Når du først er nede på planeten, er det din mission at komme væk igen ved hjælp af en redningsraket, som kan ses udenfor vinduet i hovedbygningen. Men lad os nu begynde vores færd.

Du starter som sagt din mission i pilotens sæde ombord i Space Hopperen. Du har kun nogle få træk før skibet går i opløsning, og i løbet af disse

træk skal du finde en elektrisk fakkel eller lampe, kald den hvad du vil. Lampen skal genoplades og til sidst skal du teleporteres dig selv ned til planeten. Der er bare mørke, så det er jo heldigt, at lampen nu virker efter hensigten.

Du befinder dig i den bygning, hvor næsten alle missionerne udgår fra. Jeg har valgt at kalde den hovedbygningen. Nu er der det problem med lamper, de brænder jo ikke evigt, så du må prøve, om du kan finde en generator et eller andet sted, så jeg vil foreslå, at du går på opdagelse i bygningen. Husk at undersøge alt du støder på og, hvis det er muligt, tag det med, så mødes vi i rummet med det gamle kort. Hej med dig!

Lad os så se hvad du har fundet. Jeg har en liste her, så kan du lige checke med den. På min liste står der: en pude, et maleri, et par handsker, en



skruenøgle, en lille seddel, en støvsuger, et batteri, plaster, en hjelm og en lampe. Da du prøvede at tage kortet, opdagede du sikkert en åbning, der hvor det hang. Lad os gå igennem åbningen og derefter ned i et meget støvet rum. Det er vel nok heldigt at vi har en støvsuger, for her trænger sandelig til en kærlig hånd. Pas på med støvsugeren, den er nemlig defekt, der er en revne i posen, så du må lige lappe den med tapen, husk også at sætte batteri i maskinen.

Nu kan du åbne lemmen i gulvet, som til alt held fører ned til en generator. Husk at slukke for lampen, da den skal bruges senere. Du kan eventuelt prøve at få startet generatoren med så få træk som muligt, for at spare på lampen. Gå hen i rummet med det mærkelige tastatur. Det er en teleport, hvor du selv kan vælge mellem 7 forskellige områder. Lad mig lige nævne, at nogle områder ikke kan gennemføres uden ting og sager fra andre områder, så det er ikke ligegyldigt hvilket område man tager først.

Begynd med område 4. Du behøver ikke at tage noget med. Her ligger en laboratoriebygning, den er godt beskyttet af et højt hegn og har også kameraovervågning. Stedet bliver betjent af robotter. Du kan gå langs den udvendige side af hegnet, indtil du finder en vej, der leder ned til en stor losseplads. Det er næsten altid muligt at finde et eller andet sådan et sted, så jeg vil foreslå, at du gennem søger bjerget med ragelse. Der gemmer sig 2 genstande i bunken. Find de to ting. Klæd dig ud som en robot og gå ned til kameraet. Sprøjt maling på linsen og gå derefter ind i bygningen.

Jeg gider ikke fortælle hvordan du kommer ind i rummet med robotten, det må du selv finde ud af, det drejer sig om at koordinere dine bevægelser i forhold til robotten. Når du har undersøgt alt, så mød mig ved teleporten, så kan vi gøre status. Du skal have følgende i din besiddelse: en bidetang, en tom flaske, en spraydåse, en oversætter og en støjsender.

OK, lad os teleportere tilbage til hovedbygningen. Nu skulle du være parat til område 1. Du skal medbringe følgende: støjsenderen, oversætteren, skruenøglen og lampen. Du befinder dig i en dyb slugt. Følg den indtil du kommer til en huleindgang. Nu er det vist tid at tænde lampen. Jeg vil foreslå, at du laver en Saved Position her, så kan du undersøge hulesystemet stille og roligt,

når det hele så er undersøgt, kan du gennemføre ruten hurtigere, og samtidig spare på lampen.

I en af de huler du kommer til, kan du høre lyden af sang, og så er det jo meget naturligt at gå efter lyden. I hulerne nedenfor stigen møder du en gammel mand, følg efter ham og giv ham så, hvad han gerne vil have, fortsæt efter ham, så får du nemlig en belønning. Oppe i de store huler er der fyldt med flagermus, især i en bestemt hule, men her beskytter støjsenderen dig, så de ikke kan pejle sig ind på dig og gå til angreb. Prøv at grave i hulen med det tykke lag guano. Du kan godt efterlade støjsenderen, den skal ikke bruges mere. Nu kan du godt gå ud til teleporten.

Lad os så gøre status igen. Husk at slukke lampen. Du skal gerne have et par briller, en skovl, en skruenøgle, en måtte, en diamant, et bolsje, en oversætter og en lampe. Ok, tilbage til hovedbygningen.

Næste område bliver nummer 6. Her skal du bruge diamanten, brillerne og handskerne. Først går du hen til skuret, hvor du bruger diamanten til at skære hul i vinduet. Så skal du ind i det radioaktive område. Heldigvis kan du finde en geigertæller derinde, den er i en af de nærmeste lokaliteter. Du kan ikke SAVE, så længe du er i det radioaktive område. Det mærkeligt vanskabte væsen skal slås ihjel med den store sten. Stenen kan kun flyttes et træk ad gangen, så skal du smide den for at hvile. Brillerne bruges når øglen skal passeres, da den forsøger at spytte gift i dine øjne. Resten af området skulle ikke volde problemer. Husk at tage handskerne på, inden du tager hammeren. Når du står i teleporten, skal du helst være i besiddelse af en mønt, en hammer, en blomst, en geigertæller, en kort åre, et par briller, en diamant og en iltflaske. Tilbage til hovedbygningen.

Nu synes jeg du skal smutte en tur over i registreringen. Husk at tage mønten med. Registreringen er område 7. Det er et af de lette områder. Først finder du en billet og en registreringsformular. Så skal du fotograferes, sæt fotoet fast på formularen, og til sidst skal du registreres. Når du har gennemført alt dette, kan du godt smutte tilbage til hovedbygningen. Registreringen giver dig adgang til område 2, men det vil jeg komme tilbage til i næste nummer af bladet, så indtil da god fornøjelse.

Klub siden

Kontingent Abonnement på Egebladet (6 blade) + medlemskab i et år: kr. 175,00

Tidligere numre af Egebladet. nr. 1-7 pr. stk: kr. 12,00, nr. 8-15 pr. stk: kr. 20,00. Hele årgang 1988 (1-4): kr. 40,00. Årgang 1989 (5-10): kr. 80,00.

Ekstra badges (medlemskab inkluderer et gratis badge): kr. 10,00 pr. stk.

Disketter Klubdiskette nr. 1 (BBC og Master). Listninger fra blad nr. 1-3, samt biorytmeprogram, raytracer og badgeprogram. kr. 20,00

Klubdiskette nr. 2 (BBC og Master). Listninger fra blad nr. 4-7, samt væveprogram, vinderbadget og vinduedemo, kr. 20,00

Klubdiskette nr. 1 (Archimedes og A3000). Listninger fra bladene plus programmer fremstillet af vores medlemmer, Kr. 25,00

Bemærk: Ovenstående priser er alle inklusive porto.

Særlige disketter: Medlemsregister, vedtægter. Send frankeret svarkuvert og formatteret diskette.

Gallery-disks (til Archie og A3000); 5 disketter fyldt med IFF/GIF billeder, kr. 100,00

Indeks (BBC og Master serien). Indeks går ind og læser alle data i menuen og gemmer disse til f.eks. udprintning. Vi sælger dette eminente program til den lave pris af kun kr. 25,00.

Programmer på tape (BBC og Master). Skriv efter en komplet liste. Listen er også at finde på vores BBS. 1 bånd: kr. 10,00, 4 bånd: kr. 30,00, 10 bånd: kr. 75,00. (Vi har også programmer på disk fra kr. 25,00 og opad). (BEMÆRK; VI HAR SÆNKET PRISERNE).

Vi har f.eks. LOGO fra Logotron, ISO-Pascal fra Acornsoft, PCB og DIAGRAM fra Pineapple Software, alle til kr. 100,00 pr. stk.

Ved bestillinger på kr. 50,00 og derover betales der ikke forsendelsesporto.

Opgiv navn og adresse samt medlemsnummer.
Martin J. Søndergaard Årestrupvej 76
7470 Karup J Tlf. 97 10 21 95

BEMÆRK: Vi mangler stadig programmer fra medlemme til de næste klubdisketter.

Katten efter musen, fortsat fra side 21

RØD = Switch 2 loddessammen med rød fra stik og med rød fra musen

SORT = 0V Return ben 1 anden række

GUL = X-Direction ben 7 anden række

BRUN = 5V Supply ben 1 første række

GRØN = Y-Reference ben 4 første række

HVID = Switch 3 loddessammen med hvid fra stik og med hvid fra musen

M.BLÅ = Y-Direction ben 7 første række

På musen klippes stikket af og afisoleres. (DEN GARANTI IGEN TSK TSK)

Ledningerne fra musen (ACORN!!!):

SORT = ben 6 anden række

BRUN = Switch 1

RØD = Switch 2

ROSA = ben 3 anden række

GUL = ben 9 anden række

GRØN = ben 3 første række

BLÅ = ben 6 første række

HVID = Switch 3

GRÅ = ben 9 første række

Måske kunne man nøjes med at skifte de 5 Volts forsyningsspænding, mellem katten og musen, men det vil jeg overlade til de teknisk kyndige at vurdere. Efter indbygning i en lille plastkasse fungerer det tilfredsstillende, med musen til DESKTOP og lignende, og katten til vold, hærg og ødelæg.

Morale: katten erstatter ikke musen, men sammen gør de, som TOM og JERRY, tilværelsen lidt sjovere.

Bjørn 6612

Animation

Et lynkursus i hvordan man kan gøre sin computer mere livlig (tåbelig under-overskrift!!)

Animations skelet.

Af Jan Vibe (6513)

Der er mange måder at lave animation på Archimedes på, og en af disse måder er at vise et billede på skærmen, mens man tegner næste billede i et andet skærmareal. Når billedet så er tegnet færdigt, skynder man sig at bytte om på de to arealer, og processen starter forfra. Ved hjælp af denne teknik kan man lave noget temmelig overbevisende animation (i Basic minsandten), som jeg vil demonstrere herunder.

Først skal vi have lavet animations-skelettet. Det er det enorme program herunder.

```
10 REM > ANIMATE
20
30 MODE141:MODE13:OFF:SC1%=1:
   SC2%=2 40
50 REM Her indsættes evt initiering.
60
70 ONERRORGOTO150
80 REPEAT
90 SYS 6,112,SC1%:
   SYS 6,113,SC2%:WAIT:CLS:
   SWAP SC1%,SC2%
100
110 REM Her indsættes hovedprogram
120
130 UNTIL FALSE
140
150 SYS 6,112,SC1%:REPORT:
   PRINT" at line "STR$ERL:ON
```

Det meste af programmet er trivielt, så jeg vil nøjes med at forklare linierne 30, 90 og 150, som måske ser lidt mærkelige ud.

I linie 30 er der to MODE statements. MODE 141 er shadow-versionen, dvs. den skjulte skærm, af MODE 13. Den findes ved at lægge 128 til 13 =

141. Grunden til at jeg overhovedet bruger en shadow mode, er blot at jeg gerne vil have slettet det der evt. står i det område der skal benyttes til shadow skærmen. MODE 141 kan i øvrigt sagtens undværes, men jeg synes at det ser pænere ud at man starter med en blank skærm. Man kan selvfølgelig også bruge andre modes, end mode 13, husk bare at angive shadow-moden som den valgte mode + 128.

Sørg i øvrigt for at der er afsat hukommelse nok til to MODE 13 skærbilleder (160 K).

Linie 90 er 'nosserne' (hov, hov! red) i programmet, det er nemlig her, administrationen af skærbillederne sker. SYS 6,112,x og SYS 6,113,x er faktisk det samme som *FX 112 og *FX 113, der igen svarer til SWI kaldet OS_Byte. Grunden til at jeg ikke bruger OS_Byte kaldet er, at SYS kaldet er en lille smule hurtigere, og hastighed er altafgørende, når man vil lege med animation. Hvis det går for langsomt, ser det rædsomt ud!

Tilbage til linie 90: SYS 6,112,SC1% sørger for at output til skærmen foregår på den skærm der er skjult, mens SYS 6,113,SC2% sørger for at den anden skærm vises. WAIT synkroniserer skiftet mellem skærbillederne, således at der ikke bliver flimmet på skærbilledet.

Linie 150 normaliserer skærmen, således at man kan se hvad der bliver skrevet på den, i tilfælde af fejl eller tryk på Escape. Dette er nødvendigt, da den aktive skærm, den man skriver på, af programmet er blevet defineret som en skjult skærm.

Nu skulle vi omsider være klar til at lave noget animation!

Indsæt følgende linier mellem linie 50 og 60.

```

51 K%=20
52 DIM X%(K%), Y%(K%), DX%(K%),
    DY%(K%), C%(K%)
53 FOR N%=1 TO K%
54 X%(N%)=640: Y%(N%)=512:
    C%(N%)=RND(63)
55 DX%(N%)=RND(32)-16:
    DY%(N%)=RND(32)-16
56 NEXT

```

Denne programstump sætter en tabel med 20 elementer op. X% og Y% indeholder position. DX% og DY% angiver en bevægelsesretning. C% indeholder farveoplysninger.

Da dette kun skal gøres en gang, skal denne programstump stå uden for selve hovedprogrammet.

Indsæt så disse linier mellem linie 110 og 120

```

111 FOR N%=1 TO K%
112 X1%=X%(N%)+DX%(N%): IF X1%<32 OR
    X1%>1248 DX%(N%)=-DX%(N%)
113 Y1%=Y%(N%)+DY%(N%): IF Y1%<32 OR
    Y1%>992 DY%(N%)=-DY%(N%)
114 X%(N%)+=DX%(N%):
    Y%(N%)+=DY%(N%)
115 GCOL C%(N%): CIRCLE FILL
    X%(N%), Y%(N%), 20
116 NEXT

```

Her bruger vi den nys opstillede tabel til at styre 20 forskelligfarvede "bolde", der hopper rundt på skærmen. Læg mærke til hvor roligt skærmbilledet står. Der er ikke antydningen af flimner. Prøv at lave om på K%'s værdi i linie 51. K% er den variabel, der bestemmer hvor mange bolde, der skal flyttes rundt på.

Dette er selvfølgelig kun et simpelt eksempel på hvad der kan laves med dette lille skelet. Man kan sagtens lave mere avancerede ting, men man skal huske at HELE billedet skal tegnes op, og jo mere, der skal tegnes, jo langsommere går det. Heldigvis er Archimedes jo en hurtig maskine...

Dette og mange andre programmer af samme forfatter, samt selvfølgelig de andre medlemmers programmer er med på Archimedes Klub Disc 2, som skulle være klar samtidig med dette nummer af Egebladet.

CHEAT TIL APOCALYPSE

Jeg er garanteret ikke den eneste der ikke har kunnet gennemføre det ellers udmærkede Apocalypse fra Fourth Dimension. Hvis nogle blandt læserne har haft det samme problem, så lad det hermed være løst!. På Apocalypse masterdisken ligger der i directoriet "APOCALYPSE" en basic fil der hedder "APOCALYPSE", og det er den vi er interesserede i:

1. Put disken i (uden skrivebeskyttelse)
2. Skriv: Dir !Apocalyps
3. Skriv: Load "APOCALYPSE"
4. Og inde i Basic skriv: 2141 MP%=8:PROCshsc
5. Skriv: Save "APOCALYPSE" Reset maskinen og kørs spillet, og du vil kunne spille alle 8 planeter. Fjern evt. linje 2141 bagefter, det er ligemeget da det allerede er blevet gemt på PLANETS disken at du har tilgang til alle 8 planeter. (Nu er den vel ikke skrivebeskyttet?).

ET GODT RÅD: Tallet 8 i punkt 4 er ensbetydende med det antal planeter du vil få tilgang til - hvis du f.eks sidder fast ved planet nr. 3, så nøjedes med at skrive 4 i stedet for 8. Det siger jo sig selv at spillet ikke er noget ved når du har set alle banerne.

DETTE ER KUN MENT SOM EN HJÆLP HVIS EN AF PLANETERNE DRIVER DIG TIL VANVID - IKKE TIL AT ØDELÆGGE SPILLET!.

NICK ETLAR ERIKSEN

ANNONCE

Sælges:

AMX Mouse med tilhørende software kr. 100,-

Martin (6503) Tlf. 97 10 21 95

Royal Data ApS

Har stadigvæk mange gode tilbud.

På lager lige nu er f.eks.:

Cambridge Pascal	kr. 925,00
Interdictor 2	kr. 395,00
Arc-DFS	kr. 345,00
Ultra Intelligent Machine	kr. 375,00
FontFX	kr. 125,00

*Alle priser er inkl. moms. Der tages forbehold for trykfejl.
Ved bestillinger på under kr. 1000, opkræves et ekspeditionsgebyr på kr. 25.*

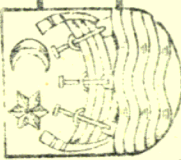
Royal Data ApS, Sundvej 34, Hvalpsund, 9640 Farsø

Tlf. 98 63 81 50 / 98 63 81 93 oplyser om nærmeste forhandler

SUN
500
JUN
191



NORRES
PORTE
VENDE



B

6541
Ivan Helsinghof
Syriensvej 28
2300 København S

Afsender:

EGEBLADET
V/ Karsten Jensen
Victoriagade 12
DK-9400 Nørresundby

Videresendes ikke ved vedvarende adresse-
ændring, men returneres til "Egebladet" med
oplysning om den nye adresse.