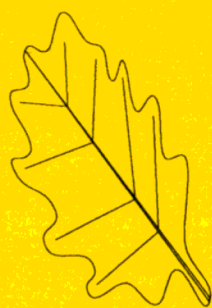


Egebladet



Dansk blad for BBC/Acorn computere

Nr. 18

MARTS - APRIL

1992

Castles

FIX UNFIX COPY ZOOM

adfs: !Castles CastleKJ

Icons

Egebladet

Egebladet er foreningen "QUERCUS" klubblad.

Bladet udsendes til foreningens medlemmer ca. 6 gange årligt.

Redaktion:

Chef-redaktør/

Layout : Bo Mohr Andersen

Tryk : Studentersamfundet, AUC

Adresser:

Indlæg til *Egebladet* sendes til nedenstående adresse

Karsten Jensen
Fyrkildevvej 88, 1.tv.
9220 Aalborg Ø
Tlf. 98 15 29 27

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.

Indbetalinger til klubben:

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

Egebladet nr. 18 marts/april 1992

Redaktionen sluttet 1. marts 1992
Deadline for nr 19 15. april 1992

Boni Balani Credo

Indhold

Forside

Byg dit eget papirslot.

Redaktionelt3

Sampling med 8 bit.....4

Lars Østerballe giver din BBC uanede evner.

Nyheder6

Acorn er ude med A5000, en Archimedes der ligner en PC'er.

Scannerier7

André Rothmann anmelder Computer Concepts scanner.

Flid, fedt og snyd9

Vil du gerne videre i "Lemmings" så kig her.

Elite.....10

Nick Etlar Eriksen tager os på flyvetur i rummet i et Cobra-rumskib.

Archimedes på udstilling13

Bella Centeret var propfyldt med PC'ere, men på en overrendt stand fandt vi skam nogle Acorn maskiner.

Een virus, flere vira14

Er din computer ramt, så læs vores lægebrevkasse.

Kunst med clip-art.....15

- eller historien om, hvordan man får sideantallet til at passe.

Klubsidens16

Månedens tilbud. Støt klubben!

Adventuresiden17

Martin går på eventyr i "Hampstead".

Næste nummer18

Nye medlemmer18

Quercus

Dansk Acorn og BBC Bruger Gruppe

- Formand** Olav M J Christiansen
Sundvej 30
Hvalpsund
9640 Farsø
☎ 98 63 81 50
- Næstformand** Kim Igel
Koldinggade 31, 2.th.
2100 København Ø
☎ 35 43 08 86
- Kasserer** Martin J Søndergaard
Årestrupvej 76
7470 Karup J
☎ 97 10 21 95
- Sekretær** Karsten Jensen
Fyrkildevvej 88, 1.th.
9220 Aalborg Ø
Tlf. 98 15 29 27
- I bestyrelsen** Thomas Olsson
Søborg Hovedgade 149, 1.th.
2860 Søborg
☎ 31 67 51 10
- 1. suppleant** Hans Otto Lunde
Bustrupgade 7, 1.th.
1737 København V
☎ 31 21 05 57
- 2. suppleant** Brian Madsen
Søvungen 3
2635 Ishøj
☎ 42 73 67 44
- SysOp** Thomas Christiansen
Kildebakkegårds Allé 42
2860 Søborg
☎ 31 67 89 00
- Quercus BBS ☎ 31 67 97 70

Henvendelser vedrørende klubben/adresseændringer rettes til kassereren.

Henvendelser vedrørende Egebladet, indlæg til bladet m.v. sendes til sekretæren.

Redaktionelt

Kære læser.

Så kom "Egebladet" endelig på gaden igen efter lang tids ventetid. Ventetiden skyldes hovedsageligt at redaktøren (jeg) har haft meget dårlig tid til at stykke siderne sammen. Det skal indrømmes at dette dog ikke på nogen måde berettiger forsinkelsen.

Denne og tidligere forsinkelser pgr.a. sløve redaktører har imidlertid fået vores formand til at foreslå en forhåbentlig bedre ordning.

I den nye ordning skal der, istedet for een, være to personer der er ansvarlige for bladets opsætning, idet dette formodentlig vil virke stimulerende for begge parter arbejdsiver.

Som resultat af den lange ventetid på det nye nummer skulle man formode, at der ville være kommet et hav af artikler ind gennem sekretærens brevsprække, men dette er ikke tilfældet. Der er faktisk ikke i lang tid kommet så lidt ...

Den manglende tilgang af stof har resulteret i et relativt tyndt nummer. De der normalt læser redaktionelt vil vide, at jeg nu vil komme med en en kraftig og vederhæftig opfordring til alle læserne om at skrive en artikel om et eller andet, der kan interessere de andre i klubben. Har de folk, der har klaget over bladets forsinkelse evt. prøvet at bidrage til at fylde bladet med noget relevant stof??

Jeg er overbevist om, at mange af læserne ligger inde med adskillige interessante historier, anmeldelser m.m., så kom nu ud af busken. Egebladet laver ikke sig selv, men er til for medlemmernes skyld og skal også skrives af medlemmerne.

Mvh. Redaktøren (Bo)

Beeb sampling

Lav Archimedes lyd på din 8 bit BBC med Lars Østerballe.

Efterhånden må vi nok erkende, at Beeb'en har en temmelig forældet lydchip og slet ikke kan leve op til dagens standard (bortset fra Atari ST).

Men fat mod! Rent faktisk kan man afspille samplet lyd så let som ingenting via den indbyggede lydchip (se min artikel om sideways RAM). Ulempen er blot at man kun kan få 4 bit lyd. Dette kan udmærket anvendes, se blot utallige Atari ST spil, hvis man kan fyre de enkelte samples af hurtigt nok, hvilket igen betyder at man skal have meget RAM.

Beeb'en har flere ulemper, som ikke umiddelbart gør den til en født 'sample-maskine':

- 1) Meget lidt hukommelse. Dette er dog ikke noget problem for BBC-Master/Compact og BBC+128, og for en BBC-B er det let at udvide med sideways RAM (se artikel om sideways RAM i sidste nummer af bladet).
- 2) Lydchippet kan kun spille med 16 volumen-niveauer, hvilket svarer til 4 bit samples.
- 3) Der er en øvre grænse for, hvor hurtigt lydchippet kan tage mod data fra CPU'en via VIA-A.
- 4) Beeb'en kan ikke arbejde med DMA som Archimedes og Amiga, hvilket betyder, at CPU'en skal lave alt arbejdet.

Punkt 1 ser vi med det samme bort fra da det er et mindre problem. Punkt 2 og 3 er der ikke noget at gøre ved. Her skal det dog siges, at 4 bit lyd ikke er absolut dårligt - blot ikke så godt som Archimedes (7 bit!). Punkt 4 er umuligt at løse, og vil betyde at lyd kvaliteten forringes en smule når man kører 4 kanals sample musik og at man ikke kan køre avancerede programmer samtidigt med lyden.

MEN: Faktisk kan man sagtens lave 8 bit samplet


lyd på alle Acorns 8 bit maskiner, lige fra Atom, til Compact over BBC, Electron og Master. Blot kræves en parallelport. Dette kunne være en printerport eller user-porten.

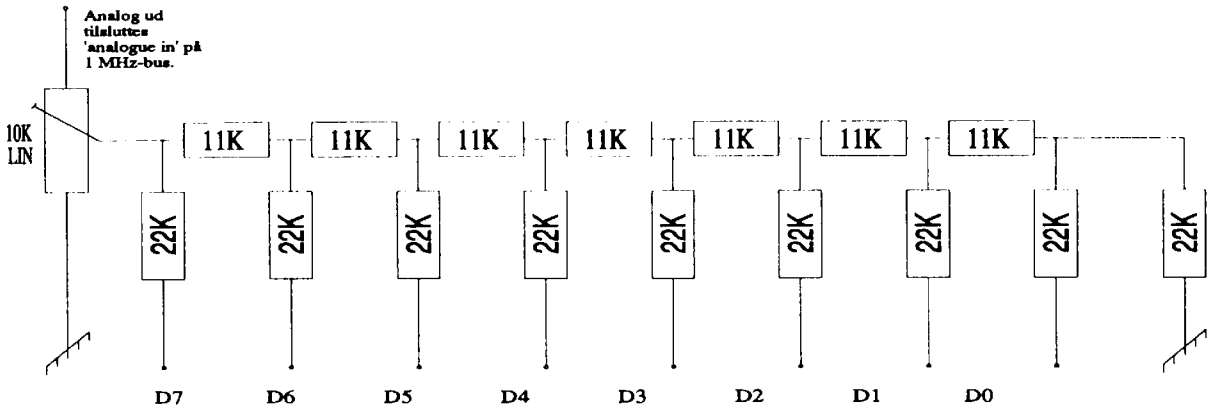
Man skal tilslutte en eller anden form for 8 bit D/A-konverter til porten. Denne konverter kan enten være i form af en chip eller en såkaldt R2R-ladder. Chip-løsningen er selvfølgelig den teknisk set bedste løsning - men sandelig også den dyreste! Af anvendelige kredse kan nævnes ZN426 og ZN428 samt hurtigere, dyrere og bedre chips.

Men den allerbilligste og lettest tilgængelige løsning er den før omtalte R2R-ladder. OK - det lyder teknisk, men faktisk er det meget simple end det lyder! Faktisk består R2R-ladder'en kun af 23 modstande, et trimmepotentiometer og to stik!

Prøv engang at se på diagrammet på modstående side. De 8 dataterminaler (D0-D7) forbindes til parallelportens 8 dataterminaler. Stel forbindes til en af portens stilledninger. Signalet ud af R2R-ladder'en sendes til 1 MHz-bussens 'Analogue In' terminal. På denne måde mixes lyden fra R2R-ladder'en sammen med lyden fra den interne lydchip, og du kan således spare en ekstern forstærker. Dette går dog ikke for Electron-ejere. Her er en forstærker et must! 'Analogue In' på 1MHz-bussen er på pin 16. Stel kan tages på pin 15.

Som tidligere nævnt, kan R2R-ladder'en forbindes til enten printerporten eller userporten. Jeg foretrækker at sætte den på printerporten, da man så stadig kan bruge user-porten til en mus, en sampler eller hvad som helst.

Hvis man skal have tilsluttet en sampler, kan denne kun tilsluttes user-porten, da printerporten kun er en output-port. Dette er altså grund nok til at vælge printerporten til R2R-ladder'en. 



I din User Guide til Beeb'en kan du se, hvordan printerporten er forbundet (side 406 - 26-way plug).

Hvis du vil anvende user-porten, kan du finde stel på pin 5,7,9,11,13,15,17 og 19. Dataterminalerne findes på pin 6,8,10,12,14,16,18 og 20, hvor pin 6 er D0 og pin 20 er D7.

For at få det bedste resultat, bør du benytte 1% eller 2% modstande. Men disse er ret dyre, så den næstbedste løsning, er at købe en håndfuld 5% (almindelige til ca 10-25 øre pr. stk.) og udmåle deres modstand med et ohm-meter, og så vælge at bruge dem der bedst svarer til den påtrykte værdi på 22 kilo-ohm. Men selvom du bruger almindelige 5% modstande, som ikke er målt ud, kan du sagtens få et godt resultat - jeg har selv brugt modstande lige fra rodekassen...

For at lave en 11 kilo-ohm modstand (dette er ikke en standardværdi), sætter du 2 stk. 22 kilo-ohm modstande i parallel. DERFOR skal man bruge 23 modstande!

Trimmepotentiometeret er til at indstille gain (volume), så der ikke ledes for meget signal ind i Beeb'ens forstærker. Sker dette vil der opstå forvrængning. Har du adgang til et volt-meter skal der være maximalt 3 volt på R2R-ladder'ens udgang (efter potentiometeret) når alle datalinier er '1'. Hvis du ikke har et volt-meter må du lytte dig frem!

OK - nu har du lavet din D/A-konverter, sandsynligvis i form af en R2R-ladder; nu mangler blot noget software til at drive den!

For at kunne bruge D/A-konverteren til noget, skal du have noget samplet lyd eller en waveform

som er lagret som en sample. F.eks. kunne man lave en sinus-tone så let som at klø sig i nakken. Se programmerne 'Sinus' og 'Pipes' på klubdiskette nr. 4. Læg iøvrigt mærke til at du kan høre en skinger tone (10 kHz) samtidig med den faktiske tone. Det er sample-frekvensen, du kan høre, fordi der ikke er noget filter på D/A-konverteren!

Men det sjoveste er selvfølgelig at afspille samplede lyde. På klubdiskette nr. 4 ligger en lille demo (CH."Playbck") som kører uden sideways RAM, og der ligger et ROM-image (R.JOKE), som kan installeres med *PLUG (som også ligger på disketten) når du har installeret programmet til din D/A-konverter. For at gøre dette, skriver du '*G'+ 'RETURN', og svarer på spørgsmålene. Herefter genereres og installeres et ROM-image i sideways RAM

Jeg er for tiden igang med at lave et program, som kan afspille samplet musik i 4 (FIRE!) kanaler, kun med den ovennævnte R2R-ladder eller en anden D/A-konverter som ekstraudstyr!

På klubdiskette nr.4 ligger en lille (simpel) demo af 4-kanal-programmet. Kald programmet med '*MODUL <adr>', hvor <adr> er FE60 for user-porten og FE61 for printerporten. F.eks.:

```
*MODUL FE61
```

Programmet kommer til at fungere i stil med Sound Tracker/Noise Tracker/Pro Tracker til Amiga, hvilket ikke er en traditionel måde at lave musik på...

Jeg har fremstillet en sampler med en såkaldt flash-konverter, som konverterer så hurtigt, at man ikke behøver et sample/hold kredsløb, ☛

som ellers er nødvendigt for at lave vekselspændingssignalet om til diskrete niveauer. Sampleren tilsluttes 1 MHz-bussen og strømforsyningens 0V, +5V og -5V. De -5V anvendes kun til reference-spænding til D/A-konverteren, som også sidder på kortet. Dette er en højkvalitets D/A-konverter i tyndfilms-teknologi, hvilket giver et noget bedre resultat end R2R-ladder'en.

Men giv nu ikke op! Prisen og kvaliteten taget i betragtning, er en R2R-ladder absolut en god investering. Trods alt kan man ikke få meget lydchip for 40-50 kr. (alle materialer inkl.)!!!

Har du brug for hjælp til at lave en D/A-konverter (f.eks. R2R-ladder) skal jeg gerne stå til rådighed. Du kan enten skrive eller ringe til mig:

Lars Østerballe
Borgåvej 62
8800 Viborg
86 60 01 68

Leve 8 bit teknologi...

PS: Der ligger også et ROM-image (R.VOICE) på disketten, som laver samplet lyd gennem den indbyggede lydchip.

NYHEDER

Stort og småt fra Acorn og BBC verdenen

Der går rygter om, at Apple skulle være på trapperne med en bærbar maskine med en ARM og med RISC OS!!! OBS: Dette er formodentlig blot en "and", men det er da meget skægt alligevel...

Acorn kommer ihvertfald snart med "et eller andet". De holdt et lukket møde på det engelske-BETT-show - kun for særligt indbudte. Har vi endelig Acorn's bærbare på trapperne???

RISC OS 3 skulle snart være på vej til alle de andre maskiner. Indtil videre er RISC OS 3 kun lavet til Acorns nyeste A5000 (se sidestående).

Acorn har nu erkendt, at virus også er et problem på Archimedes, idet de har lavet en speciel virus-killer (!Killer). Den skulle være på RISC OS Extras Disc 2. (Se iøvrigt virus-artikel andetsteds i dette nummer! - Red.)

A5000

Acorns nyeste

Acorn er barslet med en ny computer kaldet A5000. På trods af navnet har den ikke meget til fælles med A3000, snarere med en ombygget 440.

Som den vigtigste nyhed kan nævnes at A5000 er udstyret med RISC-OS 3. Det nye operativ system kan endnu ikke fås til andre kompatible maskiner (Archimedes, A3000), men det kommer dog på et tidspunkt i år.

RISC-OS 3 indeholder mange nyheder, bl.a. er !Draw, !Edit og !Paint lagt i ROM i nye forbedrede versioner. Desuden er fontmanageren samt 12 fonte også blevet fast inventar. Derudover er et væld af små features dukket op, således at mange af de software-utility'er man tidligere har måttet bruge fra desktoppen for f.eks. at ændre filtyper osv. osv. ikke længere er nødvendige. F.eks. kan DOS disketter læses og skrives uden brug af andet programmel.

A5000 er udstyret med den hurtige 25 MHz ARM 3 processor med 4 KB cache, 1 eller 2 MB RAM der kan opgraderes til 4 MB, samt et 1.6 MB 3.5" drev. Sidstnævnte gør A5000 istand til at læse 1.44 MB DOS disketter samt alle de gamle ADFS formater (D og E) samt et nyt 1.6 MB ADFS format (F). Til sidst skal nævnes at der er indbygget parallel printerport, RS232C, 4 Euro-card udvidelses slots samt en 40 MB hard disc (i 2 MB udgaven) med PC/AT-interface.

Det er helt klart Acorns intention med den nye maskine at nærme sig et koncept a la DOS-PC'ere, idet der både på software og hardware siden er lavet forbedringer, der gør A5000 mere anvendelig som DOS-maskine. F.eks. er tastaturet endnu mere PC-agtigt end det er set på selv A410'erne. Kabinettet er ligeledes blevet retvinklet og kedeligt. Men bortset fra dette er A5000 en absolut lækkerbidsken. Priser: £999 for 1MB udgave, £1499 for 2 MB med 40 MB hardisc og 14" multisync farvemonitor.

Vi håber en eller anden læser med penge på lommen køber et eksemplar og laver en anmeldelse til bladet.



Scannerier

Anmeldelse af Computer Concepts Scan-Light

Scanners har tidligere været udstyr, der var forbeholdt større firmaer primært på grund af deres prismæssige tilgængelighed - ikke mindst fordi menigmand almindeligvis heller ikke har haft noget egentligt at bruge en scanner til. De tekstbehandlingsprogrammer der findes understøtter nemlig som regel ikke grafik og billeder, og hvis de gør, er mulighederne ret begrænsede. DTP (Desk Top Publishing) har også hidtil været for dyrt og besværligt til, at de fleste overhovedet har overvejet den mulighed. Det er selvfølgelig også de færreste som har haft brug for, at få et layout, som svarer til de bedste tidsskrifter og aviser.

DTP er imidlertid den bedste løsning på problemet fordi dette understøtter grafikmuligheder i videste forstand. Har man først prøvet et ordentligt DTP anlæg vil man aldrig mere bruge almindelig tekstbehandling som f.eks. First Word+, Word Perfect og lignende ragelse. Før jeg påbegynder selve anmeldelsen, vil jeg lige kort fortælle lidt om det bedste DTP anlæg på markedet, nemlig Impression.


Impression findes i 2 udgaver, en junior version og en senior version, som er langt mere brugervenlig, større og rummer langt flere muligheder. Forskellen i pris er så vidt jeg husker dog kun 500 kr, så det virker helt absurd ikke at vælge den større løsning. Prisen er lige omkring 3000 kr for den store version.

Computer Concepts som har udviklet Impression har også udviklet masser af ekstra udstyr - og udvikler stadig - deriblandt scanners, 600 dpi laserprintere (til 999£!), Equasor, som er et program der kan opstille matematiske formler inde i Impression og meget mere. Deres scanners, som selvfølgelig er specielt velegnede til Impression, er, som alt andet af deres software jeg har stiftet bekendtskab med, ganske utroligt overlegent.

Den scanner jeg her anmelder er en 10.5 cm bred lille djævel, der ganske vist kun scanner i sort/hvid, men til gengæld har forskellige "dither options" som det hedder, til at simulere op til 256 gråskalaer (hmm...snyd). Den kan scanne opløsninger fra 100, 200, 300, 400 dpi. På højre side af scanneren er der mulighed for at justere lysstyrken flydende ved henholdsvis meget lyse eller mørke billeder. Med scanneren følger et podule som installeres i ens backplane på vanelig vis (ja, man skal have et backplane). Endvidere skal man være opmærksom på, at når man scanner filer i mange farver (skalaer) og høj opløsning, kan disse blive meget store, og jeg anbefalder mindst 2 MB hukommelse før man anskaffer sig en scanner.

Med scanneren får man 2 små manualer. Een til installation af scanneren, og een i ringbind, som forklarer brugen af scanneren, menuerne m.m. Begge er naturligvis begge lavet i Impression ligesom alt andet Computer Concepts markedsfører. Scanneren koster (incl. moms og afgifter, skat, tillæg og ekstraafgifter 2700 kr), hvilket faktisk er meget billigt, men om den alligevel er det værd, skal vi se på nu.

Lad os først kigge på toolboxen, der ser ud som vist herover. Dette er selve essensen i programmet; det er her man behandler de scannede billeder således, at de får den rigtige lysstyrke, antal farver og så videre.

Der er flere interessante ting at bemærke i denne toolbox. Specielt fremtrædende er det grå og hvide vindue øverst til venstre. Dette vindue repræsenterer styrken på hver enkelt grå-farve. Hvis man tæller efter vil man finde 17 kolonner. Hver kolonne kan uafhængig af de andre flydende justeres med musen, og derved kan man finjustere et billede, hvor f.eks. den helt hvide farve er fin, den helt sorte også god, men hvor nogle af nuancerne imellem måske er for ens eller for mørke. Jo længere disse kolonner flyttes mod bunden af vinduet, des mørkere bliver de. På 

denne måde overflødig, gør man faktisk i realiteten den lysstyrke-regulering, der findes på siden af scanneren.

Under vinduet finder man muligheden for forskellige sampling levels. Nu står den på 4 x 4 hvilket, som fremgår af ovenstående er lig med 17 gråtoner. at de er 17, og ikke 16, er en helt anden matematisk historie som jeg af erfaring ved, at jeg ikke skal begive mig ind på. (Spørg bare Olav Reinart om dengang jeg prøvede at regne ud hvor lang tid det ville tage henholdsvis en Amstrad, Archimedes og en Archimedes med ARM3 at printe en "bro" af CHR\$(255) fra Århus til New York i optimeret maskinkode! - alt andet end lige til).

Men denne sampling har altså noget at gøre med, hvor mange pixels der er i en pixel så at sige. Således vil en 8 x 8 sampling blive en 64 bit matrix (jeg checker lige på lommeregneren) per pixel!!! - I sidste ende ialt 65 gråtoner. Dette vil naturligvis ikke kunne ses, før man forstørre billedet til 800%, som er maximum for hvad programmet kan klare. Kun i 8 x 8 bit samling er det tilrådeligt at forstørre så mange gange op. Dette har igen noget at gøre med, hvor meget en endelig scannet fil vil fylde i hukommelsen. CC påstår, at en full size A4 scanner på 21 cm i 256 gråtoner vil fylde op til 8 MB hukommelse - selv har jeg nu ikke bevæget mig ret meget mere end omkring de 800 KB og sædvanligvis højst 200-300 KB.

Den anden kombination - altså den i øverste højre hjørne, hvor der står Mono, 16 colours, 64 colours..., er det antal gråtoner output filen vil blive i. De små 6 iconer er bare en easy way at få greymappen til at blive lineær osv. Heriblandt også yderst til højre muligheden for at invertere (vende om) de lyse og mørke farver.

Roteringen er imidlertid også meget interessant. I modsætning til !Paint tager de absolut ingen tid, at rotere, og tilmed bliver det så fint, at man ikke kan se noget grafisk gnidder gnadder - heller ikke efter flere rotninger, fordi de altid bliver regnet ud efter originalen.

Det sidste i toolboxen er yderst interessant, specielt fordi jeg ikke forstår, hvad man kan bruge det til. Denne option skulle, som man næsten kan gætte, forbedre billedet, gøre det skarpere langs kanterne og hvad ved jeg. Inde i menuen kan man

vælge mellem horisontalt, vertikalt eller begge. Det tager lang tid, og resultatet bliver, at billedet bliver totalt hvidt, lige på nær nogle af kanterne, hvor nogle enkelte pixels bliver lysegrå. Billedet bliver fuldstændigt ubrugeligt. Måske tager det sig kun sådan ud på skærmen, men er i virkelighed pænere, når de bliver printet ud, men jeg tvivler og har ikke prøvet. I manualen står der kun, at billedet bliver pænere, og at det tager forholdsvis lang tid. Jeg stiller stort spørgsmålstegn til dette, for noget er ravsuskende galt.

Resultatet bliver så et formidabelt flot billede, der i nogle tilfælde bliver som et fotografi, men under alle omstændigheder fantastisk flot. Herefter kan man save det som en Draw fil eller som en sprite og gemme den på disk eller implementere den i f.eks. Impression. Ligeledes kan man loadere andre Draw eller Sprite files ind i scanner programmet, og nyde godt af dets muligheder, der til stadighed forbedres og opgraderes gratis, hvis man sender disketten tilbage. Med hensyn til forstørrelser, vil det vise sig, at man kan forstørre et billede til 200% uden at miste noget visuelt overhovedet!! Derefter bliver detaljerne (afhængig af sampling o.s.v.) mere og mere firkantede, men den kan sagtens klare 400%, og sågar mere i 8 x 8 sampling uden at det bliver grimt. Meget, meget flot.

Den er faktisk så god, at vi håber på for fremtiden, at kunne bringe screenshots fra forskellige spil vi anmelder ganske enkelt ved at scanne billederne på bagsiden af æsken og ligge dem ind i bladet som en Draw fil. Så er der selvfølgelig spørgsmålet om, hvor hurtigt man kan flytte scanneren, og om hvor skæve billederne bliver, fordi man scanner med hånden. Under scanneren sidder der en gummirulle, der måler hvor langt man flytter scanneren og samtidig griber fast på underlaget, så den i det mindste ikke skrider til siderne. Denne installation virker udmærket. Oven på scanneren sidder der en lille rød lysdiode, som lyser hvis man kører for stærkt - desværre lyser den kun hvis man allerede kører for stærkt, og så er det jo for sent, men nåja fint nok endda. På 100 og 200 dpi er scanneren ikke særlig følsom for hastigheden, og det tager max. 10 sek at scanne et billede. På 300 og 400 dpi skal man være lidt mere bevidst om hastigheden, og bruge måske 15-20 sek eller lidt mere for at være sikker på et "klart" billede, men jeg synes ikke det giver anledning til problemer på nogen måde.



Der er for nyligt udkommet nyere scanners, som kan scanne rigtigt i 256 gråtoner (fotografisk kvalitet!), men som koster lidt mere end denne scanner. Disse er selvfølgelig bedre, og er den allerbedste løsning, hvis man ønsker at konkurrere med diverse blade og tidsskrifter, men denne scanner er bestemt heller ikke at kimse af. Må jeg have lov at tilføje, at man for den beskedne sum af 170£ kan få en upgrade af den nye scanner ved at sende scannerhovedet (som ligner et kasteskaft) tilbage og få det nye returneret. Der findes også andre variationer som f.eks. de såkaldte flatbed scanners med motor, der selv scanner billederne bare man lægger sin original ind i maskinen næsten som på en printer. Så har man heller ikke problemer med hastigheder eller skæve billeder, men de koster også lidt mere.

Anmeldelse af Impression og andre printere overlader jeg til andre (i hvert fald lige nu), og jeg håber vitterligt at disse anmeldelser kommer i bladet, for produkterne fortjener en anmeldelse. Køber man originalerne fra CC (f.eks. gennem Royal Data) og lader man sig registrere, får man hver anden måned et blad lavet i Impression ved hjælp af deres egne produkter (scanners, printere.....) hvor problemer og andet løses. Man kan også få gratis upgrades af det hele, bare man sender disketterne derover. De sender det tilbage ca. 14 dage senere. Men dette skal ikke være en reklame for CC, så tilbage til anmeldelsen.

Jeg står nu i en situation hvor jeg skal give endelige karakterer, men først skriftligt: En scanner, der til særdeleshed tilfredsstiller mine forventninger, og som er yderst rimelig i pris (ca. 2000 i UK), kan vist ikke gøres meget billigere, og mind you gentlemen; således er det kun for Archimedesejere - alle andre betaler i dyrdomme for en scanner i denne kvalitet. Den er god i alle ender og kanter - dog forstår jeg ikke det der med forbedringen af billedet, men nu skriver jeg til dem, og så kommer det jo nok.

Design: 10 (Der er en knap der sidder lidt uhensigtsmæssigt for grebet, men den er vinkelret hele vejen rundt, så man kan hvile den mod noget hvis man ønsker - dog ikke nødvendigt!!)

Brugervenlighed: 10

Grafisk værdi: 11

Pris: 11-13

Det rene snyd

Passwords til Lemmings

Spillet "Lemmings" fra xxxxx er hurtigt blevet populært blandt Archimedes ejere. For de der ikke skulle kende spillet kan nævnes at det drejer sig om et spil, hvor en blanding af strategi og opfindsomhed er nødvendig, hvis man vil nå bare et lille stykke. Man skal således sørge for at dirigere et flok selvmodslystne lemminger på vej mod den sikre død i en retning så knap så mange forlader scenen. Vejen går gennem huleagtige landskaber, hvor der er lagt masser af fælder ud.

"Lemmings" kan spilles på fire niveauer, hvor de sidste er ret umulige at gennemføre, og det er jo synd, for hvad kommer der mon efter den næste skærm??? Til de spillere, der måtte være nysgerrige nok har "Egebladet" fremskaffet en liste over passwords til de respektive niveauer. Husk nu kun at bruge den når det er absolut nødvendigt!!

FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
1 -	Kellieseye	Seeitnon	Nearlygone
2 Dinkiedoos	Singleduck	Justforyou	Lemmingdu
3 Whynousee	Lookandsee	Runandflee	Spendspre
4 Opensadoor	Manyanmore	Doortodoor	Onthefloor
5 Lemmsalive	Cansurvive	Stillalive	Unclelive
6 Onesinafix	Lemsbricks	Fixedmyfix	
7 Luckyseven	Walkingstk	Anurebevan	
8 Onefatlady	Dontbelate	Helpmemate	
9 Washinline	Doinitfine	Drinkwine	
10 Jmajorsden	Lemmsagain	Tenpercent	
11 Lovelylegs	Lemminlegs	Stickuptwo	
12 Justadozen	Ontheshelf	Digindelve	
13 Unluckyyou	Yourinluck	Hisbadluck	
14 Atenanfour	Fourteenie	Teensforth	
15 Threefives	Fiveteenie	Teensfifth	
16 Vrysweety	Sugarlevel	Notsosweet	
17 Sevenanten	Yearawait	Driveukcar	
18 Keyofadoor	Agecanvote	Votesforme	
19 Lasteenage	Lesstweny	Tenstonine	
20 Secondscor	Totimesten	Doublesten	
21 Todaytoday	Halfanswer	Lockandkey	
22 Doubleduck	Duckstwice	Twoelevens	
23 Twoanthree	Oneisforme	Justforeme	
24 Sentrydoor	Playinmore	Lemminmore	
25 Quarterton	Lemsstrive	Jiveanjive	
26 Thisisafix	Chopsticks	Lemsinafix	
27 Lowindevon	Aluckyduck	Lemsheavon	
28 Sellbydate	Shutmygate	Gardengate	
29 Goldenline	Wotsmyline	Startowine	
30 Dirtygirty	Hurthyurty	Fivexsixis	

Elite

Who doesn't know?

Først vil jeg gerne lige påpege, hvor stor en ære det i virkeligheden er at få lov at anmelde så gennemført og gammelkendt et spil. Jeg vil i denne anledning, for en gangs skyld bruge ordbog og grammatikbøger for at være helt sikker på at jeg ikke og fordi altså meget gerne vil gøre det hele så perfekt som overhovedet muligt.

Personligt vil jeg mene, at hvis ikke man allerede ved hvad Elite er, så har man ikke været med fra starten, hvor en ZX-81 var et vidunder af en computer, eller også har man været ualmindelig isoleret fra resten af computerfolket verden over! - Men just in case, at der skulle være nogle af jer som ikke....Elite.....er, ja så må jeg vel lige kort opsumere: (øjeblik, jeg skal lige have et glas vand):

Forhistorie

En dag i en meget fjern fremtid høres en uendelig langsom knirken af store jernporte som glider over med en rusten lyd der fortsætter i al evighed ud i rummet. "shrratch..brtzzt...Commander Jameson, you are cleared for takeoff, security shields will open in 5.5 seconds. Over" lød en stemme i den interne radio. Jameson sad i rumskibets førerkabine, henslængt i en komfortabel chefkontorstol af skimmelblå Ceuroiansk Kamutlæder af den mest eksklusive slags. Det ligner en muggen ost, men er blødt som fløde.

Her havde han siddet næsten en halv time og ventet på at blive cleared for takeoff. Halvdøsig rakte Jameson armen over til instrumentbrættet, trykkede på en knap og så ansigtet af rumskibslederen materialisere sig på den 120" store LCD farveskærm over instrumenterne - som også virker som forrude, når der ikke er nogen incoming messages. "Roger and Rover" svarede Jameson med grynet stemme. "Okay, babe - lad os komme af sted og få solgt de computere på Reorte, der kan vi tjene et par tusinde Credits i en fart. Vi kunne faktisk godt bruge pengene til et anti-

missile system ECM, hvis vi skal klare os mod piraterne...fandens til rumrøvere, at man ligefrem må investere i alt det millitante ragelse for at føre lidt uskadelig rumhandel".

Jameson klappede kanten på instrumentbrættet. Rumskibet som var en Cobra version havde han navngivet "Babe" efter hans ungdomsforelskelse i nabopigen. De havde boet lige over for hinanden i rumhavn X1347 nord for Lave. Rumskibet var ganske vist ikke af nyeste og bedste slags, men det tjente formålet og havde de fleste nødvendige faciliteter så som UniCom langdistance TVb2 med omkring 23 mill. kanaler fra hele galaksen, hvoraf kun 22.000 var forståelige, men skidtpyt det var også nok lige nu, og man kunne jo altid tilslutte sig et andet netværk, hvis man blev træt af valgmulighederne.

Rumskibets plasmaclorinturbiner gik som altid i gang, og kort efter befinder Jameson og "Babe" sig i orbit omkring planeten sammen med rumstationen og månen. Den blændende sol ville kort efter stige op, men da er Jameson allerede gået i hyperspace. Med klistrede fingre holder Jameson om styrepinden, og med venstre hånd armerer han et missil og lader hånden glide videre ned til triggerknappen, som aktiverer pulselaseren. Højtaleren skratter igen "Commander Jameson, hope to see you snart igen". Jameson får et skævt smil på læben "Jah, så længe der er business i det!". Jameson aktiverer hyperspace, og man så ham aldrig igen.

Spillet er et rumspil i 3D, hvor man som rumkaptajn har kontrol over et rumskib med 3 missiler og 100 Credits (pengeenheden) og må arbejde sig fra ludfattig og Harmless (en rating) til stinkende rig og Elite (højeste rating) ved at handle, skyde, hjælpe, minere og fuldføre missioner fra forskellige instanser. Måske endda være pirat et stykke tid og overfalde sagesløse eller måske knap så sagesløse handlende. Jeg vil tillade mig at tage udgangspunkt i de 4 andre versioner af Elite jeg er kendt med og sammenligne

samt beskrive ud fra dem. Elite findes næsten til alle maskiner, og nu heldigvis også til Archimedes.

Grafik

Lad os starte med grafikken. Først og fremmest er den solid (udfyldt) 3D med mange detaljer og farver. Særlig flot. Den effektive 3D skærm er 3/4 af skærmen, hvor den sidste 1/4 udgør instrumentbræt. Her findes "3D" radar med højdemåler, brændstoftank, shields, lasertemperatur og meget mere som alt sammen er nødvendigt, når man flyver. Radaren kan indstilles på nær og fjern så den virker som præcisionsradar, hvis man ønsker det. Alt ser ud som på den gamle 64er/Amstrad... version bortset fra, at det er flottere og i flere farver, men heller ikke så mange, at det er blevet forvirrende at kigge på.

Så er der alle knapperne fra 1-0 der virker som sædvanligt bortset fra, at de er placeret fra F1 til F12. Med disse knapper kan man, afhængig af om man er inde i en rumstation eller ej, se hvilket udstyr de sælger her, hvilke varer, se hele galaksen, solsystemet m.v. Grafikken er her meget fin med røde og blå tåger i baggrunden og med planeter og måner hvis man ser på det lokale kort - samtidig uden at lave et farveblær der gør det forvirrende at se på.

På Amiga versionen er prislisten erstattet med tegninger af de forskellige varer og i stedet for bare at skrive, hvor mange tons der er til rådighed, findes en bar, der bliver større og mindre. Det var et forsøg på at gøre det lidt mere interessant, men det virker ikke særligt godt. I Archimedesversionen er dette gudskelov ikke tilfældet, her er rigtige prislister, som er gode og overskuelige. Dog er der blevet tilføjet en kolonne, som siger hvor meget de vil give for et produkt og een hvor meget de vil sælge for. Om man kan lide dette system vil der sikkert være bred uenighed om.

Hvis nogen har set andre versioner vil de bemærke, at solen som regel er lige så rund som planeten, og ikke som i 64er versionen flakkende i kanterne, så den ligner en rigtig sol. Den flakkende sol er genindført i Archimedesversionen. Planeten er fyldt ud og for at få det til at se ud som om den roterer er der små pixels som løber langs overflader og det har en god effekt.

Ud over dette er der for det meste en måne omkring planeten (dens kredsløb er ganske vist lidt hurtigt), som også giver lidt rumatmosfære. Stjernerne eller støvpixels er lavet i Brabenstil, hvilket vil sige som små meget mørke grå langtvæk og som hvide og store firkanter, når de er tæt på - ganske som i Zarch. Der er ikke allerhelvedes mange af dem, men det kunne helt sikkert have været værre.

Så er der rumskibene - meget flotte med mange detaljer og med blikkende "ild-ender" som også giver dem effekt. Der er mange nye skibe, men mange af de gamle, som er forsvundet i andre versioner, er kommet tilbage - eksempelvis den flotte transporter, som ikke er til stede i Amstrad versionen. De forskellige lasere har forskellige farver og sigtekorn. Laseren er to meget hurtige streger som flyver ud mod sigtekornet - heldigvis ikke så langsomme som på Amiga versionen, hvor de er så langsomme, at dem man sigter på forlængst har flyttet sig, og det er da vel for fanden en laser, ikke sandt! (pulselaseren er desuden meget hurtigere end på andre versioner, men forklaringen herpå kommer senere). Hvis man rammer noget, så er der lidt 3D plader som sprænger fra rumskibet. De mange kasser (og jeg mener mange) som fjenden taber efter en hård kamp er desuden meget forskellige både i farver og former, så man efterhånden lærer at kende dem fra hinanden. Negative sider af grafikken er når man laver hyperspace og jumper. Effekten er mange gange bedre på andre versioner, men det er noget man forholdsvis hurtigt vænner sig til. Stadigvæk er det lidt skuffende.

Strategi

Selve spillet er imidlertid ændret drastisk. Det går ud på det samme og har ikke mistet atmosfære, men alt andet er praktisk talt ændret. Det går ikke længere at være Fugitive (samfundets fjende nummer et), for der er strisserne, bountyhuntere og pirater, som ønsker at uskadeliggøre en, og hvis man har alle disse fjender på een gang, så er det i sandhed næsten en umulig kamp at komme ind til planeten. Strisserne flyver rundt i formationer på 4-6 stk. og holder sig ikke fra at bruge missiler, når de møder en Fugitive. Hvis man overlever et hold, så kommer der bare flere senere, som nok skal få has på een - specielt fordi det nu er sådan, at kamp larmer meget i rummet og nemt kan tiltrække bountyhuntere og andet godtfolk. Plus-

selig er der 12-13 rumskibe, der skyder omkring sig og fyrer missiler af (man skal være skrap for at nå at trykke på ECM) og under 3 sek. er du stensikkert død. Nu kommer der heldigvis som regel ikke mere en 6-8, men det er også mere end nok!. Hvis man derimod er Clean (borgerlig med ren straffeattest) er jeg ofte blevet reddet af politiet lige på kanten af graven - pludselig kommer der en formation vipers, og bang, bang begynder alle tiders rumkamp mellem piraterne og politiet, hvor man bare kan stå som tilskuer eller deltage ved at hjælpe politiet (eller bare begynde at samle kasser op, hvis man har det rette equipment). Andre gange ser man en flok pirater overfalde en trader, og så må man selvfølgelig hjælpe (om ikke andet så fordi det tæller i rating).

Selve systemet virker meget mere realistisk og man føler en nærmere kontakt med forskellige skibe fordi de påvirker hinanden på en bedre måde end i alle andre versioner på markedet jeg er bekendt med. Dette er nok den væsentligste forskel fra tidligere versioner, og er rent faktisk ufatteligt sjovt at møde så mange rumskibe på een gang. På gamle versioner blev man hurtigt så rutineret, at de fleste faktisk blev skudt ned inden de nåede at skyde tilbage og at dø selv, var yderst sjældent. Selvfølgelig bliver man bedre, men som det er nu, bliver man af og til overasket af et angreb, og hvis man ikke har en energy bomb (en bombe, der sender shock-bølger ud og dræber alle rumskibe på radaren), er man solgt. Ud over dette kan man faktisk komme ind i et meteorbælte!!!! op til 12-13 meteorer og 3 til 4 rumskibe, som er i gang med at minere dem med mining lasers. Når de er skudt ned, flyver de hen og samler stykkerne op. Hvis man ikke selv har det rette udstyr kan man bare flyve lige så stille rundt og vente på at de bliver færdige, for derefter at skyde dem ned og samle kasser (deres cargo) op. Ofte kan man finde 6-8 kasser og nogle rumskibe taber nogle gange op til 5 kasser og alloys hvis man er heldig. Meget ekstravagant (slå det op hvis du ikke ved hvad det betyder - og slå så lige på tråden og fortæl mig det).

Man kan ikke selv kommunikere med andre skibe, desværre. Spot m.v. er der ikke nogen muligheder for, men det er på den anden siden også ubrugeligt i dette spil, simpelt hen fordi at det går for stærkt - man kan ikke nå at skifte fra spot til front view, når kampen skal til at begynde, og kæmpe skal man næsten ustandselig.

Der sker meget mere end i de gamle og andre versioner. Hastigheden er perfekt. 25 frames i sekundet på en ARM2 må siges at være pænt, men dog kan det meget nemt komme til at hakke kraftigt i det, når for mange rumskibe eller meteorer er på skærmen på een gang. Man kan styre enten med taster eller mus. Rigtige elister bruger selvfølgelig de gamle knapper som heldigvis sidder, hvor de plejer (og dem glemmer man aldrig!). Jeg er sikker på, at andre ligesom mig slet ikke følte det nødvendigt, at slå tasterne op for at se hvor de lå, for de sidder ganske enkelt i fingrene. Nogle enkelte nye er kommet til.

Lyd

Lyden er god, brag og lasere lyder for en gangs skyld rigtig godt og lyden er også lidt afstandsbe-tonet således at brag langt væk er lave og brag rigtig tæt på er høje. Også stereoeffekten synes at virke (nogenlunde). MEN hvor er den der "dim.dim.dim..dim..dup.dim...dit.dit....dim..ding....", som jeg desværre ikke kan huske hvad hedder, men som ellers skulle komme, når man bruger docking computer...DEN ER DER IKKE!!!!!! BVADR!! Her har vi en computer med 8 lydkanaler, og så er den der ikke!! Ok, det tager tid at lave lyd, men så kunne de i det mindste have tilbudt at slå den fra. ÆV!. Jeg prøver stadig at komme mig over det.

Poor but honest

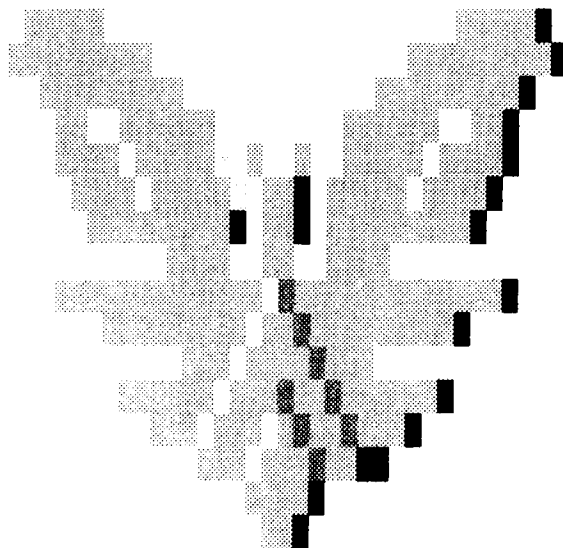
Selve spillet skulle også været lavet således, at det ikke kun drejer sig om at skyde ned, men også om andre kvaliteter så som goodwill og flinkethed og så videre. Jeg skal sandelig også love for, at der er langt mellem missionerne. Efter utallige timers gaming bliver jeg endelig Poor (her skulle den første mission komme) og er gennem alle 8 galakser. I første galakse kommer den første mission, når man bliver Poor - men jeg er i skrivende stund Poor og har endnu ikke fået den første mission, hvilket jeg finder meget mystisk. Jeg kan oplyse at man skal skyde 401 rumskibe ned (blandt andet) for at blive Poor og ca. 1500 ned for at få næste mission, men ud over dette er der **Åbenbart en masse ting man skal gøre som vi ikke kender noget til, og derfor får vi heller ikke altid missionerne.**

Det er meget krævende at få missionerne og tager lang, lang tid - jeg vil endda sige for lang tid.

Så lang tid, at jeg ikke selv gider at blive ved at spille så intensivt længere. Det tager ganske enkelt for lang tid, hvilket er lidt ærgeligt, for det er jo i virkeligheden missionerne, som får een til at blive ved at spille Elite. Dette skal man lige være opmærksom på inden man køber Elite. Jeg vil foreslå at folk, som finder ud af noget om Elite skriver ind til bladet om deres oplevelser, så læserne kan få gavn af hinandens erfaringer. Det ville måske lette arbejdet en smule. Ellers er denne version af Elite uden tvivl den bedste overhovedet released. Jeg giver Elite følgende karakterer:

Grafik: 11
 Hastighed: 11
 Eliteværdi: 11
 Interesseværdi: 11
 Lyd: 9-10
 IQ-værdi: 11

ARCHIMEDES
ELITE



MIKRO DATA '91

“Mikro Data 91” blev afholdt d. 23-27. oktober og Royal Data's stand, B5-002, blev ligesom sidste gang ('89) pænt besøgt i et overfyldt Bella Center. Flere af klubbens medlemmer hjalp til med at trække publikum til (for ingen går hen til en tom stand).

Det hovedsageligt sjællandske publikum kunne få en demonstration af en A3000 med 2MB RAM og SCSI harddisc samt to Archimedes 440/1 med med bl.a. ARM3 processor, harddisc, scanner, video digitizer og laser printer.

En stor succes var Chocks Away, spillet på to maskiner via et serielt link. Endvidere vist en del DTP (Impression II og Acorn DTP).



Rykind på Royal Data's stand.

Kay-Jay og Brain morer sig med Chocks Away mens publikum ser på.

Virus på Archimedes

"Egebladets" computerdokter stiller diagnosen!

Vi har vel alle hørt om de såkaldte virus - små programmer, der lægger sig ind på harddisken, ødelægger filer, smitter via disketter osv. Hidtil har vira (der er den korrekte flertalsbetegnelse for virus) mest været forbeholdt andre maskiner, især PC'er og Amiga'er. Der er dog på det sidste konstateret flere vira på Archimedes, derfor denne lille artikel.

Acorn Computers har selv erkendt, at der er et problem, og de har derfor udviklet et program (!Killer), der på et tidspunkt skulle blive distribueret via RISC OS Extras Disc 2 (som jeg dog ikke har set endnu). Dette program skulle kunne tage sig af de fleste vira. Hvis man ikke har dette program, er der dog også andre muligheder. Acorn foreslår selv følgende for at konstatere/fjerne de kendte vira:

Extend

Forholdsvis harmløs, men meget smitsom. Den lægger sig i en !Boot-fil under en applikation. Hurtigt check: Tryk F12 og skriv: "help extend". Hvis den er der, skriver den "Module is..."

Icon (også kendt som Filer)

Der er flere varianter, og de bruger normalt også !Boot-filer til at sprede sig selv. Hurtigt check: Led efter en fil, der hedder "Icon" inden i en applikation. Filtypen er Sprite, men det er i virkeligheden et BASIC-program.

FF8 (også kaldet ArchieVirus)

Vistnok den ældste virus af de her nævnte. Den fletter sig ind i filer med typen FF8 (Absolute). Den 13. i måneden vil smittede programmer nægte at køre og skriver i stedet: "Archievirus strikes again". Hurtigt check: Load en fil ind i !Edit og led efter "1210" i slutningen af filen (hvis der står "Hypo1210", er filen dog blevet vaccineret af en viruskiller).

RISCOSext (også kaldet Thanatos)

Dette er så absolut den værste virus, idet den kan foretage en hel masse forskellige ting på tilfældige tidspunkter. Hurtigt check: Kig i Task Manager display'et efter "Thanatos".

DataDQM (også kaldet VigayVirus)

Denne virus får skærmen til at flimre mere og mere hver torsdag. Hurtigt check: Der ligger en applikation i Task Manager display'et, der hedder "TaskManager" - ikke at forveksle med den rigtige "Task Manager", som befinder sig i sektionen med "Module Tasks".

CeBit

Bortset fra at den smitter applikationer (igennem !Boot-filer som sædvanlig) stopper den programudførelse hver den 16. i måneden for at vise en besked fra "Devil, The Lord of Darkness". Den blev opdaget i Tyskland og menes hverken at være spredt til England eller Danmark. Hurtigt check: Tryk F12 og tast "help blodmod". Der skulle nu komme en besked af typen "Module is..."

MyMod

Denne er fuldstændig harmløs, men er medtaget for fuldstændighedens skyld. Den viser blot en besked hver gang det er fredag den 13. Den findes i to udgaver, den ene er den "trojanske hest", som blev brugt til at udsende den i, og den anden er den udgave, som smitter applikationer. Hurtigt check: Tryk F12 og tast "help mymod"; den skulle nu vise sig som "Module is..."

Hvis der er nogen, der er løbet ind i andre vira end de her nævnte, hører vi gerne om det. Skriv blot ind til Egebladet, så vil vi viderebringe de mest nyttige tips samt videresende eventuelle nye oplysninger til Acorn Computers.

Olav M.J. Christiansen



Klub siden

Månedens tilbud til klubbens medlemmer Støt klubben - bestil nu!

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. 8-17 pr. stk: kr. 20,00. Hele årgang 1988 (1-4): kr. 40,00. Årgang 1989 (5-10): kr. 80,00. Årgang 1990-91 (11-16): 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 biorytme-program, raytracer og badge-program. 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. 3 (BBC og Master). Listninger fra blad nr. 8-16, samt programmer til artiklen om sideways RAM (se blad nr. 16)

Klubdiskette nr. 4 (BBC og Master). Medlemmernes egne mesterværker samt programmer til artiklen om lyd på BBC'en (Se blad nr. 17 og i nærværende nummer).

Klubdiskette nr. 1 (Archimedes og A3000). Listninger til artikler fra bladene, programmer lavet af vores medlemmer samt PD-software.

Klubdiskette nr. 2 (Archimedes og A3000). Listninger til artikler fra bladene samt PD-software.

Bemærk: Ovenstående priser er alle inklusiv porto.

Særlige disketter:

Medlemsregister, vedtægter. Send frankeret svarkuvert og formateret diskette.

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

Indeks (BBC og Master serien).

Har du problemer med at huske hvilke disketter der indeholder bestemte spil, så er dette programmet for DIG. Det eneste der kræves er at dine disketter indeholder en menu. Indeks går ind og læser alle data i menuen og gemmer disse til f.eks. udprintning. Vi sælger dette eminente program til den latterlige lave pris af kun kr. 25,00.

Programmer på tape (BBC og Master)

Skriv eventuelt 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 diskette. (BEMÆRK: VI HAR SÆNKET PRISERNE).

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:

Da vi skal have fremstillet flere klubdisketter til BBC og Master serien samt klubdisketter til Archimedes og A3000, beder vi jer medlemmer sende nogle programmer og eventuelle forklaringer til Martin (6503). Disketterne vil blive returneret. På forhånd tak.

Adventuresiden

Vi kommer denne gang vidt omkring i det engelske landskab og brækker pengeskabe op!

Denne gang vil jeg hjælpe dig til at komme gennem spillet Hampstead.

Du begynder i hjemmet. Først skal du finde en nøgle og en UB40, det er et arbejdsløshedsbevis. Tag træningsdragten på, vi kan jo ikke have at du bliver forkølet.

I skuret tager du cyklen og cykelklemmerne. Nøglen kan du godt efterlade, den skal ikke bruges mere.

Tag cykelklemmerne på og du er parat til turen mod Hampstead.

Kør nu til arbejdsløshedskontoret og stil dig i kø, for at få udbetalt din understøttelse, du får den på et girokort, så nu skal du hen på posthuset for at få den indløst.

Derefter skal du en tur ind i industrikvarteret, det er en lille labyrint. Her henter du en Bracket, en støtte til en hylde.

Endelig skal du finde en bæk, som du sætter dig på.

Tag kreditkortet.

Kør ned til Oxfam forretningen og skift til noget andet tøj.

Til sidst kører du hen til bladkiosken og søger efter et bestemt blad, hvorefter du er parat til at tage hen til stationen, hvor du køber en billet til Waterloo.

Tag nu med toget.

Læs visitkortet som du bliver tilbudt, og giv manden din Bracket i bytte for hans slips. Tag det på.

Efter togrejsen tager du med bussen. Nu kan du

godt smide billetten, bladet og visitkortet.

Nu går turen til stormagasinet, hvor du finder en skruetrækker gemt i et skrivebord.

Nu skal der skiftes tøj igen, så find en forretning, der sælger den slags varer. Kreditkortet er ikke længere til nogen nytte, så smid det bare.

Afsted til klubben og som svar på spørgsmålene, skriver du JUSTIN PERRIER og derefter YES. Du vil modtage et brev og gå så hen til Merchant banken.

Gå op til Sir Lionel's kontor og derefter ind på dit eget.

Tag memoet fra skrivebordet og læs det, bræk derefter skabet op med skruetrækkeren. Undersøg det og tag rapporten og læs den. Skruetrækkeren skal ikke bruges mere, væk med den.


Gå nu til mødelokalet og vælg mulighed nummer 3. Tag banknoten, gå mod syd og oversæt mottoet.

Derefter skal du hen til ejendomshandelen. Undersøg opslagstavlen og køb det lille hus (nej, ikke det hus), men det der er beskrevet.

Ok, nu skal du til cocktail party i Covent Garden. Her skal du tage Pippa, og prøv så at finde ud igen fra Covent Garden.

Når det er lykkedes for dig, så afsted hen til kældergaragen.

Tag bilen og kør ud til landstedet, stå ud af bilen og ring på klokken. Når du bliver spurgt, svarer du MEET CHUBBY og så går du mod syd.

Når du møder Chubby siger du MARRY DAUGHTER, hvorefter du giver ham rapporten og memoet. 

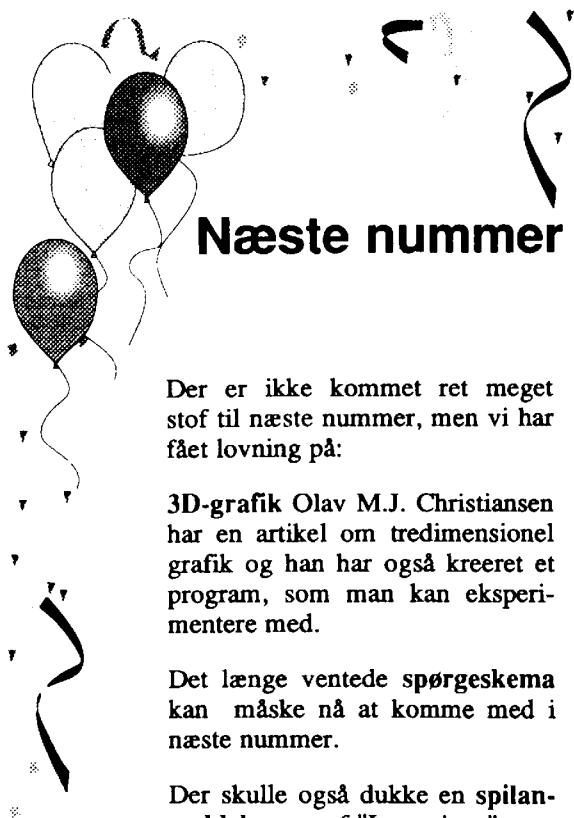
Nu går du ud til bilen igen og kører tilbage til stedet hvor du oprindeligt kom fra N W S S S,

Stå ud af bilen og gå ind i Oxfam forretningen.

Skift slipset og tøjet ud med din gamle træningsdragt.

Gå så ud til din cykel og tag cykelklemmerne på.

Kør til Wood West of Hampstead og derefter mod øst.



Næste nummer

Der er ikke kommet ret meget stof til næste nummer, men vi har fået lovning på:

3D-grafik Olav M.J. Christiansen har en artikel om tredimensionel grafik og han har også kreeret et program, som man kan eksperimentere med.

Det længe ventede spørgeskema kan måske nå at komme med i næste nummer.

Der skulle også dukke en spilmeldelser op af "Lemmings".

Derudover dukker der forhåbentlig mere op fra vore produktive læsere!! (Det var en opfordring)!

NYE MEDLEMMER

Indmeldt i perioden 11/09/91-1/3-92:

6557

Søren Lange
Kollegiebakken 9, 4002
2800 Lyngby

6560

Helge Hammer
Ettrupvej 85
9620 Ålestrup
Tlf.: 98 64 71 97

ADRESSEÆNDRINGER

6532

Karsten Jensen
Fyrkildevej 88, 1.tv.
9220 Aalborg Ø
Tlf.: 98 15 29 27

UDMELDLSER

Følgende numre er slettet af medlemslisten:

6546 6547 6553
6554 6610 6613

Januar 1992



Royal Data
Postboks 758
DK-2730 Herlev
Danmark

☎ 98 63 81 50/38 89 81 50

NYE PRISER

Følgende priser gælder fra og med
1. januar 1992:

● A3000	6.940,25
● A5000 (NYHED)	17.985,00
● 410/1	12.645,45
● 540	30.166,50
● R260	40.625,75

Alle priser er ekskl. moms og levering. Ved forudbetaling spares efterkravsgebyr.

B



6556
Fritidshjemmet Sundby Algaard
Jens Warmingsvej 77
2300 København S

Afsender:

EGEBLADET
V/ Karsten Jensen
Fyrkildevej 88, 1.tv.
DK-9220 Aalborg Ø

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