

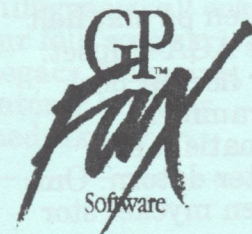
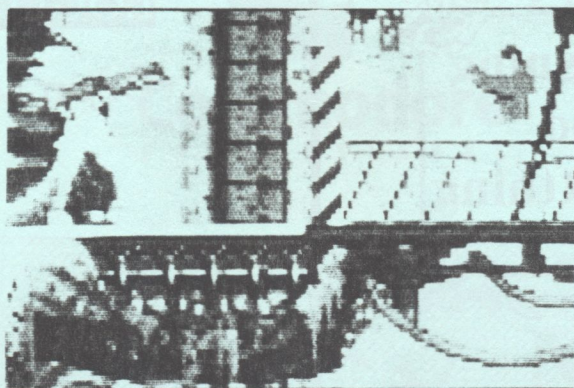
**Programmet
som kollar vad
din dator
sysslar med !**

**Åtta diskdett-
stationer i test**

**Bygg enkel
analogjoystick**

**Mer om Atari
Falcon**

Flashback i test !



**Gör din Amiga
till en fax**

Amiga 1200 blir En riktig succé !

Välkomna till nummer fyra av Legacy Magazine.

På bara ett litet tag har en stor förändring inom Amigavärlden har skett i och med Amiga 4000 och Amiga 1200.

Båda dessa Amiga datorer är utrustade med AGA-chips, vilket betyder att maskinerna kommer att kunna använda sig av 262000 färger på skärmen samtidigt.

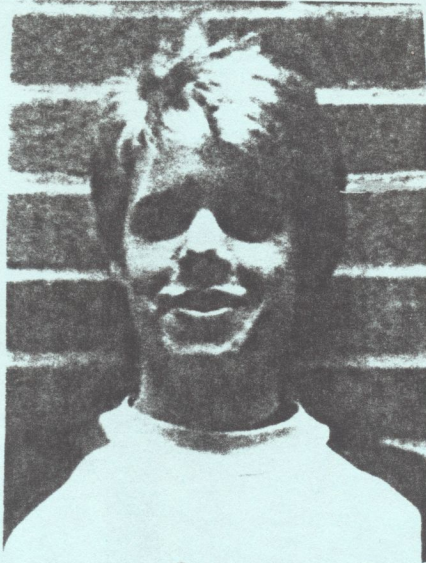
1200:an är en maskin som många kommer att önska sig. Den är snabb, billig och har höga prestanda. Commodore har verkligen lyckats!

Att sälja sin dator för att få råd med en 1200:a är dock svårt. Jag försökte själv sälja min Amiga 500+ för ett tag sedan, vilket visade sig vara svårare än väntat.

Vi är ledsna att vi inte kunnat göra någon stor test av Amiga 1200, men vi har inte haft resurser till det.

En av mina första tankar var att kompatibiliteten mellan Amiga datorerna skulle försvinna mer och mer. Även om de flesta nyttoprogram skulle fungera på en äldre maskin, så skulle med all sannolikhet spelen på sikt helt vara gjorda för AGA-chipset. Det jag nu har hört är dock lovande. Programmen kommer automatiskt att anpassa sig efter datorn. Om så blir, är det en mycket stor fördel!

För programvaruhuset kommer AGA-chipet att bli en lättnad, då konverteringar från PC-versioner kommer att bli betydligt enklare, eftersom



man nu kan använda 256 färger även i vanliga spel. För de som ändå är rädda att AGA-chipet kommer att ta över, kan det ändå vara en tröst att det trots allt finns en MASSA Amigadatorer runt om i världen, som inte har det nya chipet.

Henrik Gustafson



REDAKTIONEN

Adress: Legacy Magazine, Box 198, 546 22 Karlsborg
Tel: 0505-30607
BBS: 0505-30965

Chefredaktör:
Henrik Gustafson

Fotograf och grafikbearbetning:
Mikael Johansson

ANNONSER

Andreas Brännström
0505-31154

TRYCKARE

Andreas Brännström

ANNONSCHEF:
Andreas Brännström

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR
Peter Forsgård

LOGOTYPE

Örjan Larsson

I detta nummer...

Amos-sidan.....	9
Atari-sidan.....	17
Bygg enkel analogjoystick.....	8
Convertlistan.....	3
Datorns historia.....	7
Diskrivetest.....	12,13,14
Fantasy world.....	15
Flashback(spelrecension).....	11
GPFax testas.....	5
I detta nummer.....	3
I nästa nummer.....	20
Lamerspalten.....	18
Ledaren.....	2
Lemmings II (spelrecension).....	11
Nyheter.....	4
PC-Sidan.....	16
PD-Sidan.....	10
Radannonser.....	19
Sirds.....	10
Snoopdos.....	10
Så här gör vi legacy magazine.....	6
Valuta kurser.....	3
Äventyrarna.....	18

Valutakurser



Sverige= 100SEK
Norge= 93,15Nkr
Finland=133,35Mark
Danmark=116,40DKr

Legacy Magazines Utrustning

Amiga 3000 (120MB
hårddisk, 2MB minne,
Taxan 750 Multisync
monitor), Amiga 1000
(2MB minne), Amiga 600
(40MB HD, 2Mb minne),
Amiga 500+ (2MB minne,
scanner), Amiga 500
(52MB Hårddisk, 2MB
minne), Amiga 500 (1Mb,
Action Replay), Atari
1040ST, Atari 520ST, 2
Atari portfolio med
serialinterface, samt
blandade smådatorer.
Fujusi Breeze 100, Star
LC-24, samt fyra
nionårlars skrivare.
Tilläggas skall också att vi
har folk som skrivit för
Legacy Magazine, vilkas
datorer inte har
medräknats.

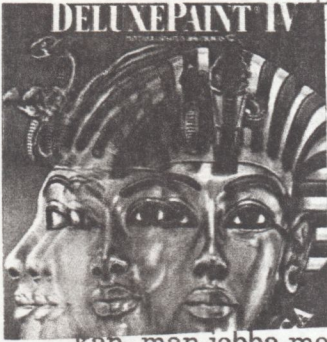


Commodore
P R O F E S S I O N A L

Nästa nummer av
Legacy Magazine
Kommer den 29 Mars

Ny version av Deluxe Paint

Nu när de nya grafikchipen för Amiga 4000 och Amiga 1200, med AGA-grafik har kommit ut på marknaden har även en ny version av DeluxePaint kommit ut för att kunna använda sig av den



nya grafikstandarder. Det nya grafikläget heter HAM 8. Med AGA och DeluxePaint IV AGA (den heter så...)

kan man jobba med 262000 färger samtidigt! Snabba animationer i 256 färger är inget problem. Att grafiken är fantastisk kan man förstå, då man har sett några smakprov. Efter detta kan man ju undra vem som kommer att bli den bästa Amiga-grafikern?

Fler glädjepinnar för Amigan

Till PC-datorerna finns ett ganska stort utbud av analogjoystickar, men nu kan även vi Amigaanvändare använda dessa. Detta har gjorts möjligt genom en adapter. Om detta kommer att bli någon större succé får man väl se. Priset i England är £14.95

Bärbar Amiga?

Folk har blivit något konfunderade sedan en Engelsk datortidning haft med en bild på en bärbar Amiga. Att denna Amiga någonsin kommer ut på marknaden är nog knappast troligt. Namnet på den "nya"

Sjung med din CDTV



Gillar du Karaoke? För den som har en CDTV eller en CD-drive finns nu möjligheten att använda sin CDTV/Amiga som Karaoke-maskin.

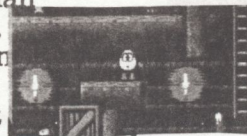
Programmet som gör det möjligt heter *Karaoke Hits Volume 1*. Tyvärr är varken ljud eller musik i toppklass, med vissa undantag. Utrustningen som krävs är en PA-mick med eko.

Programmet är tillverkat av Music Machine och priset i England är £19.99



Dizzy tillbaka åter igen!

Ett nytt Dizzyspel från Code Masters har kommit ut för alla oss som älskar Dizzyspelet! Spelen handlar om ett litet ägg på äventyr. En anledning till att dessa spel har blivit så populära kan vara att man slipper skriva. Nästan allt kan göras med joystick och det är en hel del action också. Det nya Dizzy spelet heter *Crystal Kingdom Dizzy*. Spelet finns för Amiga, Atari, Commodore 64:a, Spectrum, Amstrad CPC.



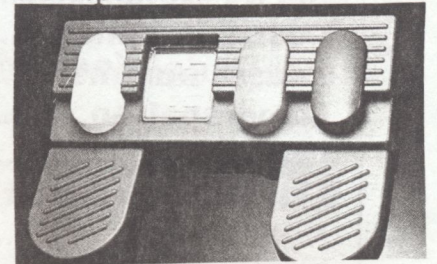
datorn är Amiga 1000, vilket knappast tyder på en ny maskin, då den absolut första Amiga modellen hette just så. Amigan som ser ut som en svart 600:a och har en CD-drive, vilket skulle göra den något lyxig, men som sagt finns det knappast något hopp för att detta är sant.

Gaspedal till Porchen

Gillar du simulatorer av olika slag? Kanske är QuickJoy "Foot Pedal" just vad du skulle önska dig.

QJ Foot Pedal pluggas in mellan datorn och den vanliga joysticken.

På denna sitter sedan tre olika pedaler som kan användas som t.ex gas- och bromspedaler.



Detta är kanske inte den mest avancerade produkt som finns på marknaden. Att bygga den själv är inget större problem, men för att den skall verka betydligt mer avancerad än vad den är, har tillverkaren placerat en LCD-display mellan pedalerna (smart placering?). Priset i England är ca £25.



GP Fax gör din Amiga till en perfekt faxmaskin

Många av de nya höghastighetsmodemen på marknaden är idag utrustade med faxmöjlighet. Men för att kunna skicka/ta emot fax krävs ett faxprogram. Ett av dessa är GP Fax.

Länge existerade inga program för faxmodem, förutom några mindre bra. För de som köpt Supras faxmodem fick det bli en ganska lång väntan innan man kunde använda faxmöjligheten som trots allt kostat en tusenlapp extra. Slutligen kom GP Fax från GP Software till Supras modem.

Amigan perfekt faxdator

Amigans möjlighet att använda äkta multitasking gör Amigan lämpligare som faxmaskin än andra datorer, eftersom faxprogrammen kan ligga i bakgrunden medan man kan använda datorn till t.ex. ordbehandling.

Det finns dock en begränsning förutom minnet, nämligen serialporten som inte kan användas av mer än ett program samtidigt. Detta kommer dock att bli till viss del löst då terminalprogrammet GP Term kommer från samma företag.

Att skapa faxdokument är inget större problem. Antigen skriver man en enkel text i en editor (t.ex. den som finns med till GP Fax), eller i Deluxe Paint. Man kan även blanda grafik och text i sina dokument. För att sedan omvandla

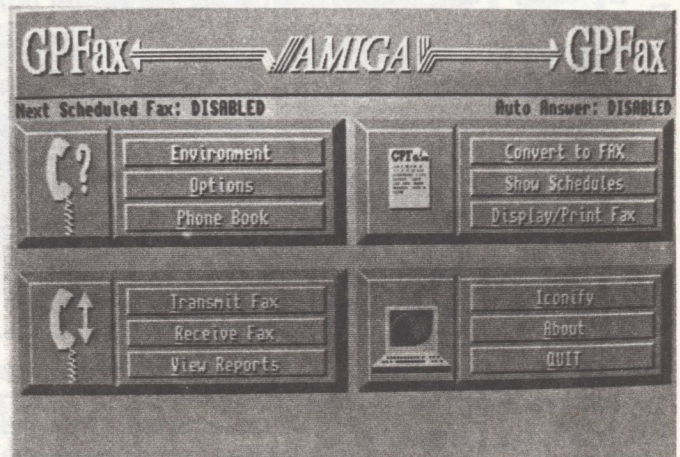
dokumentet till faxformat, väljer man funktionen "Convert to Fax". Den som vill ha lite snyggare dokument kan använda sig av ett DTP program. För att lösa konverteringen av dokumenten från ett DTP program till faxformat har man funnit en smart funktion, men dock kräver ganska mycket minne. Man väljer helt enkelt utskrift som om man skulle skrivit ut dokumentet på skrivaren. GP Fax som då ligger i bakgrunden lurar datorn (lurifax!) att i stället koppla in en egen GP Fax skrivrutin. Denna tar alla data från skrivaren och gör om till faxformat.

Många begrepp

Inom faxvärlden finns många olika tekniska uttryck som vi inte ska gå in närmare på, men för de som är intresserade kan sägas att programmet är kompatibelt med alla faxmodem baserade på Rockwell, Ear klass 2. GP Fax har möjlighet att sända och mottaga fax från grupp 3 klass 2 faxmaskiner.

Rullgardinerna slopade

GP Fax använder sig inte utav de



sedvanliga "rullgardinsmenyer" utan peka och klicka menyer, vilket betyder att alla val finns placerade på skärmen.

Att ta emot fax

Efter att ha mottagit fax har man två möjligheter. Antingen kan man skriva faxet med skrivaren eller läsa det direkt på skärmen (varför slösa papperspengar på reklamfax?!). De fax som är viktiga kan sparas för senare användning.

Lättare med 2.0

Alla funktioner fungerar på vilken Amiga som helst men några specialfunktioner finns för 2.x maskinerna.

Använder man Workbench 2.x kommer en "Applikations ikon" upp. Genom att sedan flytta t.ex. en text och placera denna på applikationsikonen kan texten automatiskt konverteras.

ARexx

GP Fax har full ARexx förmåga för att tillåta komplett kontroll av programmet från ett ARexx skript. Några ARexx exempel finns med för att testa på programdisketten.

Hårddisk ett plus

Att ha GP Fax på hårddisk gör användandet betydligt enklare, eftersom man

helst inte vill hålla på att byta disketter stup i kvarten då man skall göra sina dokument. Hårddiskinstallation kan antigen göras manuellt eller med en installationsfil.

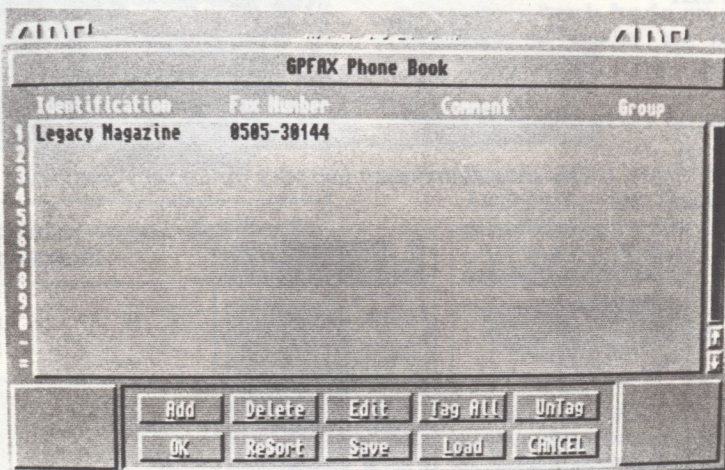
Mycket minne

GP Fax kräver ganska mycket minne. GP Software rekommenderar att användaren har minst 1Mb chipminne, 0,5 Mb fastminne samt att GP Fax körs från hårddisk för att visning av fax skall ske fort.

I värsta fall kan det krävas mer än 700kB chipminne för att överhuvud taget kunna visa faxdokumentet. Dåligt!

Slutligen kan sägas att GP Fax är ett bra program, men som har lite för högt pris samt för höga minneskrav för normalt användande.

Henrik Gustafson



GP Fax har en inbyggd telefonbok vilket är bra, då man ofta ringer samma nummer.

GP Fax

Manual: ★★★★★☆
 Uppläggning: ★★★★★★
 Minneskrav: ★☆☆☆☆☆
 Prisvärdhet: ★★★★★☆

Tillverkare: GP Software
 Pris: 800:
 Manual: Svensk
 Importör: USA Data

Så här gör vi Legacy Magazine

Hemdatornytt gjorde det. Datormagazin gjorde det. Nu är det vår tur här på Legacy Magazine. De stora dator-tidningarna har nu visat hur de gör sina tidningar från början till dess tidninge kommer i tryck, så varför inte vi också ?

Det viktigaste, och det som tar mest tid är att hitta intressanta händelser och nyheter att skriva om. Efter att ha funnit en nyhet gäller det att få reda på så mycket som möjligt om den. Oftast blir det telefonsamtal och beställningar av mer information. Genomläsning och sammanställning av materiel påbörjas och den färdiga texten skickas på ett eller

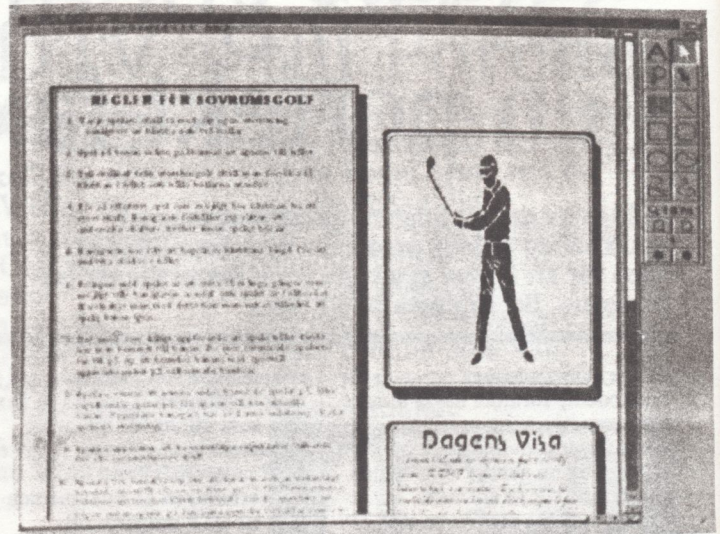
annat sätt till redaktionen. Kul ? Inte alltid. Men att åka till konferenser och copy-parties är kul. Därför ska vi visa hur ett reportage gör till.

På party !

Att hitta ett party är inte så svårt. Rykten sprids snabbt. Det är bara att ta med sig en fotograf och sticka. Väl på plats brukar vi börja med att sätta upp lite reklam.

När partyt/konferensen är i full gång tar vi några bilder och pratar med arrangörerna. Sedan snokar vi runt lite för att få reda på så mycket som möjligt. Allt viktigt skriver vi ned på en Atari Portfolio.

Då vi kommer tillbaka överför vi texten från Portfolion till Amiga och justerar texten medan fotografen framkallar bilderna. Texten blir i sin tur inlagd genom ett Desktop Publishing program, där vi



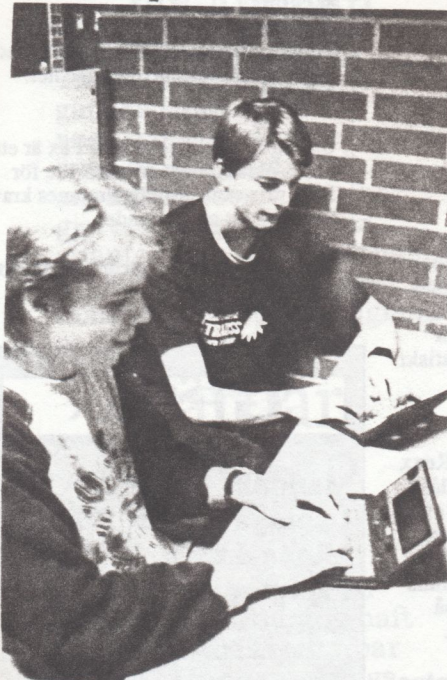
Sidorna sätts ihop i DTP programmet Pagestream.

även sätter till rubriker mm. Efter att alla sidor är genomlästa och godkända kommer dessa i tryck. Detta har hittills alltid skett genom kopiator. Sedan är det bara att börja sälja ett nytt nummer av Legacy

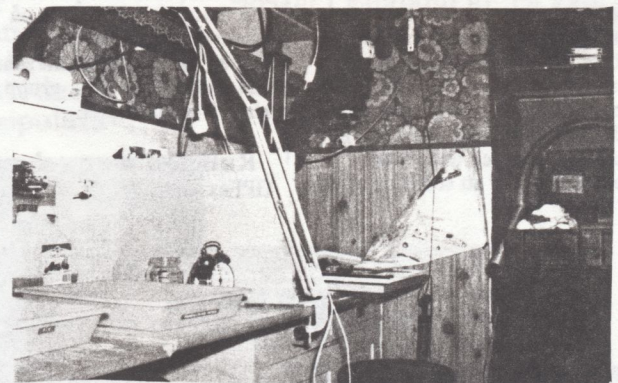
Magazine, samt att planera nästa !

Henrik Gustafson

(är du intresserad av vår hårdvara, kan du läsa om den på innehållssidan.)



Att hitta ett lungt ställe att skriva på är inte lätt....



Här inne framkallas bilderna för Legacy Magazine

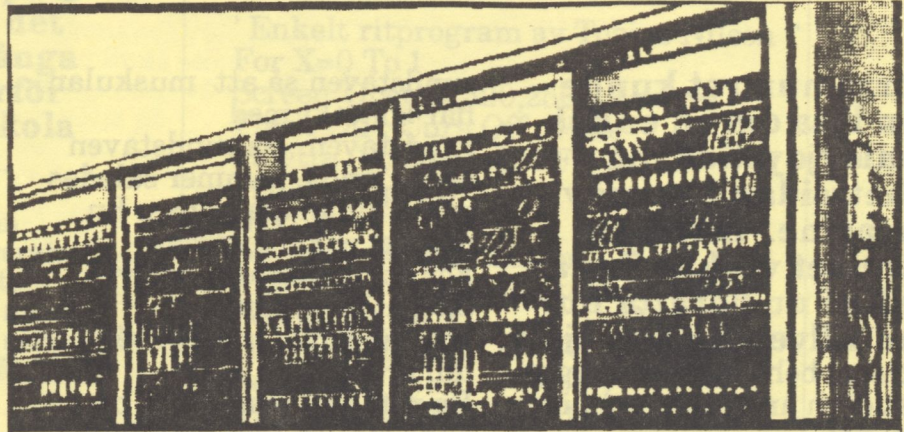


De färdiga exemplaren av Legacy Magazine

Micke tar en titt på Datorns Historia

Visste du att den första elektroniska datorn byggdes 1944, hette "MARK 1" och användes som telefonväxel och tog upp nästan ett helt hus. Datorn bestod av en massa reläer.

Ungefär 1943 började man bygga datorn "ENIAC" som den blev klar 1945, ENIAC var gjord av elektronrör, tog upp ett helt hus och vägde 30 ton. Ett elektronrör gick sönder i genomsnitt var sjunde eller åttonde minut. ENIAC krävde 200 kW för att fungera. ENIAC användes under andra världskriget för att utföra beräkningar. Den hade ungefär samma kapacitet som en av dagens programmerbara miniräknare.



Mark 1, den första egentliga datorn

Transistorerna och ic-kretsarna

På 1950-talet kom de första transistorerna och det dröjde inte länge fören i stort sett allt som innehöll elektronik blev utbytt mot transistorer. Man började forska om ickretsar och 1971 kom man till ett stort genombrott. Kretsarna till en dator som förut tagit upp ett helt rum kunde nu placeras på en kiselbricka som var drygt 2*2 mm. Idag kan man bygga en IBM-kompatibel dator av ca 6microchip, som inte är större än en bok.

Det första Videospelet

Det första videospelet kom också 1971, hette "Computer space" och hade en svartvit skärm. Spelet var något i stil med Space invaders.

Superdatorn i Norden

I april 1983 köpte SAAB i Linköping den första superdatorn i Norden. Det var en CRAY-1. Kapaciteten hos den behövdes för beräkningarna av JAS.

Ungefär samtidigt

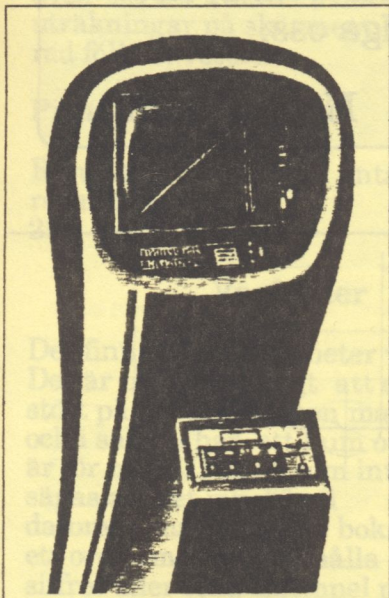
introducerades 3,5 tumsdisketten av SONY.

68000 1983 !!

Visste du att det fanns en dator som innehöll en Motorola 68000 (Samma processor som bl.a. sitter i de mindre Amiga-modellerna) redan år 1983. Datorn hette Cs-1 68000 och tillverkades av Cromemco. Datorn var faktiskt långt före sin tid och innehöll både en 68000 och en Z80A. Man kunde expandera dess minne till 2 Mb och använde operativsystemet UNIX. Tyvärr var datorn alldeles för avancerad för sin tid, så den blev aldrig någon succé.

Om bilarna hade följt samma utvecklingshastighet som datorerna, så skulle en bil idag vara stor som en tändsticksask och göra ca 150000 km/h (denna liknelse har dock några år på nacken. Om man tänker på det kanske man kan förstå hur mycket datorerna har utvecklats på inte mer än 50 år.

Mikael Johansson



Computer-space, det första Videospelet.

Du missar väl inte
Legacy Magazines
PD-diskett ?!

Enkel analog joystick

I förra numret kunde man läsa om en enkel "analogjoystick" på nyhetssidan i Legacy Magazine. Eftersom intresset verkar finnas skall vi nu berätta hur man tillverkar den själv.

Vad som behövs för att bygga joysticken är en mus och lite materiel.

Inuti en vanlig joystick sitter brytare, vilka bara kan indikera kontakt/ingen kontakt. En analogjoystick kan däremot känna hur mycket spaken flyttas.

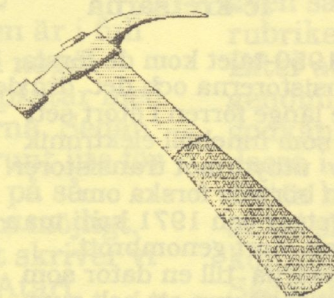
Den joystick vi skall göra styr muskulan. Därför kan inga andra program än de med musstyrningsmöjlighet användas.

För att styra muskulan använder man sig av en rundstav. Musen placeras över

rundstaven så att muskulan har kontakt med rundstaven. Då rundstaven sedan vrids, kommer således också kulan att vridas. En mycket enkel byggnad.

För att underlätta har vi bifogat en ritning. Byggnadsmaterialet i vårt fall är trä.

En ratt kan man finna på olika ställen ifall man inte bygger den själv. Lycka till!

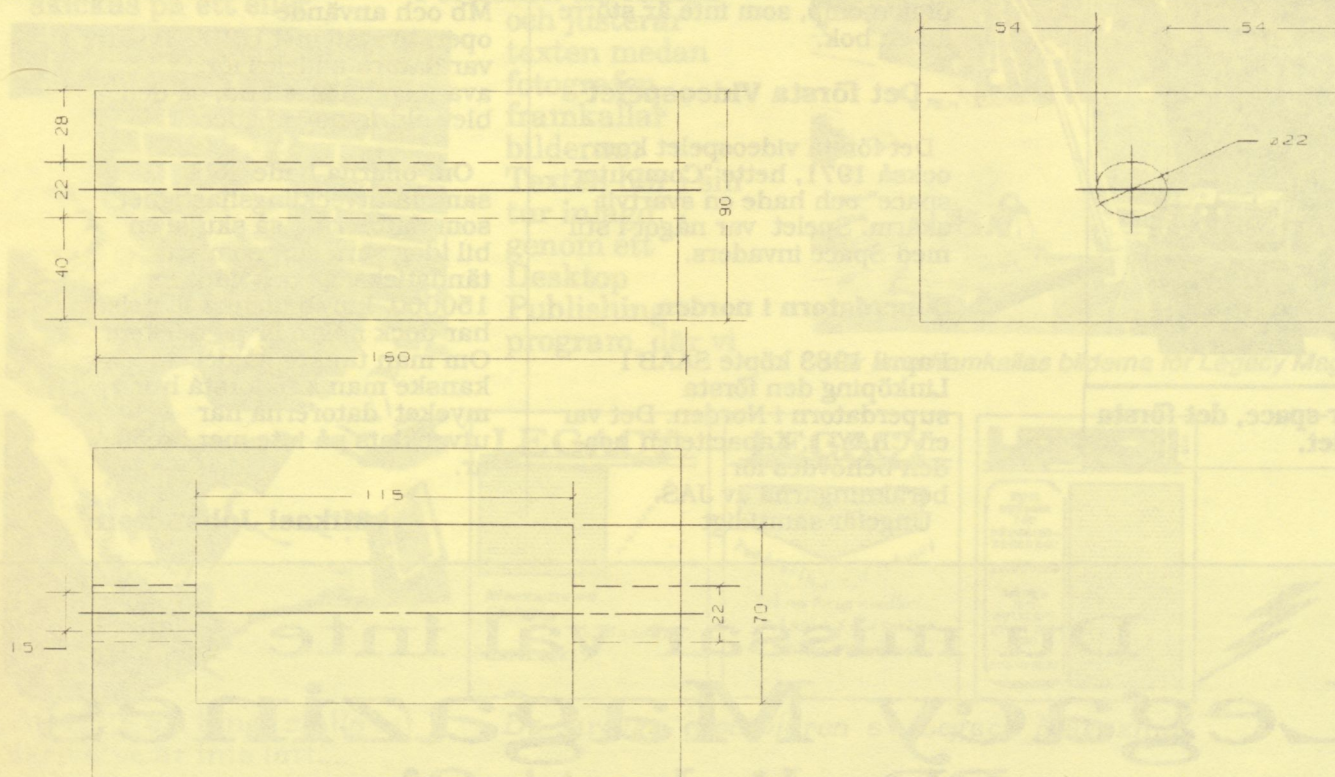


Bygget

Ännu en ny sida i Legacy Magazine är här!

Vi har kallat den Bygget. Här kommer vi inte bara att bygga joystickar, utan även lite mer elektroniska byggen. Har Du ett tips på ett bra bygge så kan du skriva, faxa, eller ringa oss.

Hör av er!



Många programmerings skolor brukar ibland missa en viktig sak, de brukar gå alldeles för fort fram. Vi på Legacy Magazine tycker det är lite synd därför att många då förlorar intresset. Därför följer det här en AMOS skola som börjar från grunden.

Print, kommandot använder man ganska ofta och är inte så avancerat. **Print**-Kommandot används för att skriva ut något på skärmen. Gå nu in i direct mode (se manualen) och skriv inföljande rad följt av ett tryck på return.

Print "LMZ"

Nu kommer datorn att skriva: LMZ på skärmen. Observera att det satt citationstecken runt ordet LMZ. Det är bara för att datorn ska förstå att det är text och inget annat. Men **print**-kommandot kan användas till mer än att bara skriva ut text, utan även för att utföra en del uträkningar på skärmen. Prova denna rad följt av return:

Print 5*5

Resultatet blir som du antagligen redan räknat ut:
25

Variabler

Det finns något som heter variabler. Det är mycket troligt att du redan stött på det ordet på en mattelektion och i så fall har ett hum om vad det är för något. För de som inte vet kan sägas att det innebär (i datorsammanhang) en bokstav eller ett ord som kan innehålla antagligen siffror eller text. Exempel på variabelnamn är:

A\$ A Beta Agust\$

Som du nu ser så står det ett dollartecken (\$) efter några namn, detta innebär att variabeln innehåller text och inte siffror. Sedan finns det ett annat kommando som heter: **Input**. Om du använder detta kommando följt av ett variabelnamn i ett program kommer datorn att stanna upp och visa ett frågetecken och en markör, med andra ord datorn stannar

```
' Enkelt ritprogram av Tobias Nilson '
For X=0 To 1
Screen Open X,320,256,4,Lowres
Flash Off : Curs Off : Hide
Palette 0,0,$A0A,$FFF
Pen 2 : Paper 0
Next X
Screen 0 : Cls 3 : Screen 1
A$="c" för att ränsa skärmen"
Gosub MARK
Gosub TUR
Repeat
X=X Mouse-130 : Y=Y Mouse-40
Screen Copy 0,0,0,A,A To 1,X,Y
If Inkey$="c" Then Cls 0
Until Mouse Key
End
MARK:
Input "Storlek: ";A
Return
TUR:
Locate 1,30
Centre A$ Return
```

Detta program är mer avancerat, men kan vara bra att lära sig på.

upp och låter dig skriva in ett värde, eller text i en variabel. Skriv in följande exempel, men skriv inte in det som står efter semikolon (;) det som står därefter är bara för att visa vad datorn gör. Du ska bara mata in raderna som är skrivna med fetstil. För att skriva in programmet måste du gå ur direct mode och gå in i programmeings läget. Se manualen.:

```
Print "Skriv ett tal" ; Skriver ut "Skriv ett tal" på
; skärmen
Input A$ ; Stannar upp och skriver ett
;"?"; ; på skärmen och vill att du
; skriver ett tal som sedan lagras i A.$
Print "Skriv ett tal till" ; Skriver ut "Skriv ett tal till"
; på skärmen Input B$ ; Stannar upp och skriver ett
;"?"; ; på skärmen och vill att du
; skriver ett tal som sedan lagras i B$
Print "Svaret är" ; skriver ut "svaret är" på
skärmen
Print A+B ; skriver ut resultatet av A+B
```

Nu kan du experimentera lite själv med detta program och göra ändringar, experimentera på bara du kan inte sabba nåt.

Mikael Johansson

Spionera på datorn

Ett av de mest användbara PD program jag någonsin har använt är Snoopdos, ett program som visar exakt vilka filer, bibliotekfiler eller portar som ett program kräver.

Snoopdos är ett program som man ofta behöver. Det är inte sällan man har kopierat filer till en diskett som sedan inte fungerar pga att något saknas. Snoopdos hjälper dig!

Då man startar upp Snoopdos kommer det fram ett nytt fönster, som visar vad programmen i bakgrunden söker efter.

Skulle t.ex ett kommando som programmet söker inte finnas, så skriver snoopdos "Fail". När jag började göra mina första utility disketter, så var det alltid något som

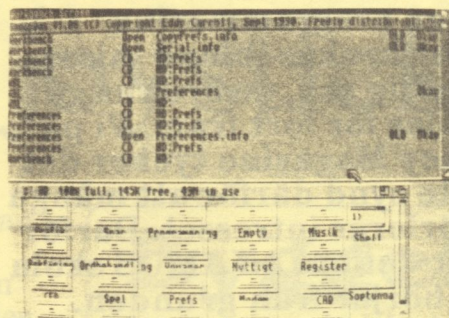
gjorde att programmen inte ville starta.

Varför hade jag då ingen aning om, utan fick kopiera alla tänkbara filer. Oftast fungerade det till slut men då hade jag slösat bort en massa tid i onödan.

Skulle jag få ett liknande problem idag, skulle jag bara startat Snoopdos och sett vad datorn sökte efter.

Programmet är helt underbart då man skall kopiera ett program från hårddisken till diskett och för de som tänker starta bas så finns det MÅNGA timmar att tjäna genom att använda snoopdos. Som ni kan se i betyget nedan så har Snoopdos inte många fel, men efter mycket arbete fungerade det men då hade jag också en massa onödiga filer.

Tyvärr slöar det datorn då man laddar program som kräver många filer men



man använder ju ändå inte Snoopdos hela tiden.

Har du inte Snoopdos någonstans så är det bara att hämta det från t.ex Pentagon BBS. För de som inte har modem så finns det även på detta numrets Legacy diskett

Programmerare: Eddy Carroll

Programform: PD

Program Krashsäkerhet: 10

Manual: 8

Språk: Engelska

Slutbetyg: 10

Lura ögat och se 3D !!

Titta längst ner på den här sidan så ser du ett till synes osymmetriskt mönster. I själva verket är det ett mycket komplicerat mönster.

Titta noga på de två övre punkterna. Håll bilden nära näsan och för sedan bilden långsamt bortåt.

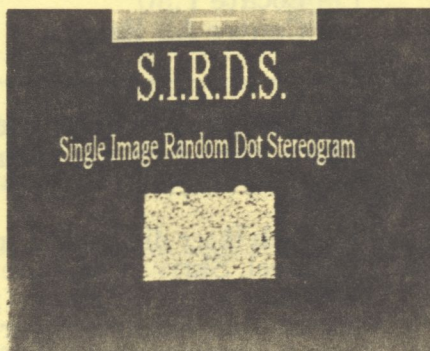
Om du nu gjorde rätt ska en tredje punkt framträda.

Fokusera nu blicken på den tredje punkten och när den är riktigt tydlig så för du blicken nedåt.

Nu ska du se en tredimensionell bild om du gjorde rätt. Om inte så är det bara att fortsätta att försöka.

Det finns ett program till Amigan som genererar dessa så kallade SIRDS. Programmet är ett AMOS program och är PD.

Om du vill ha tag på det så finns det med på detta numrets Legacy diskett



(se separat artikel).

Att göra egna SIRDS är inte så svårt, man gör en IFF bild i tex. Deluxe Paint. Djupet på bilden bestämmer man genom att använda färgerna. Grundplanet är alltid färg 0 eller hälften av antalet färger.

Om man gör en bild i 16 färger är alltså färg 8 eller 0 grundplanet och 9-16 är hur mycket bilden ska ligga under grundplanet.

Färg 1-7 är således hur mycket bilden ska ligga över grundplanet.

Mer om detta står i den medföljande dokumentationen på Legacy disketten. Programmet fungerar på alla Amigor, men utskriftsrutinen fungerar endast under OS 2.x. Detta är dock inget hinder eftersom man kan spara den genererade bilden som IFF och skriva ut den genom exempelvis Deluxe Paint.

Krashsäkerheten fick ett lågt betyg eftersom programmet gärna vill "hoppa ur" om minnet skulle ta slut. Det kan även hänga sig ibland om man försöker skriva ut under OS 1.x.

Programmerare: Ross Fuller

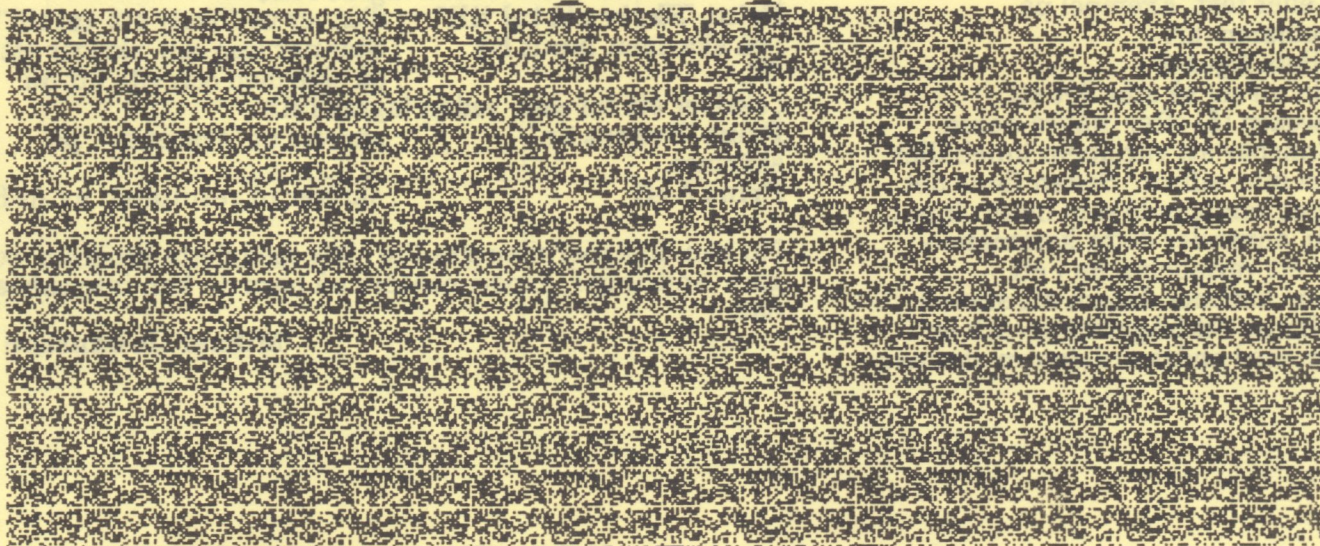
Programform: PD Program

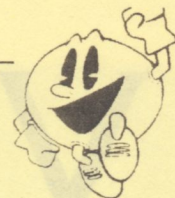
Krashsäkerhet: 6

Manual: 8

Språk: Engelska

Slutbetyg: 8





Lemmings 2

Lemmings från DMA design blev en dunder succé då det kom ut i första versionen. Det dröjde inte länge förren det blev valt till årets spel. Sedan dess har det kommit ut i några versioner.

Nu är Lemmings tillbaka igen i en helt ny version. Lemmings 2 heter spelet och innehåller hela 80 banor. Spelet består av 12 olika Lemmings stammar bl.a. vinter lämmlar utrustade med skidor.

Den nya versionen av Lemmings är betydligt svårare att spela än sina

föregångare. Som tur är finns olika svårighetsgrader att välja på.

Det nya Lemmings är utrustat med många nya finesser som ändras från bana till bana.

Handlingen är något mer våldsam än i den första versionen.

Grafiken är ypperlig, musiken och ljudeffekterna är mycket välgjorda.

Precis som till förra versionen har det släppts en demoversion av spelet i förtid. Den har fyra spelbara banor. För den som inte redan äger demoversionen finns det möjlighet att hämta den på Pentagon BBS. Har du aldrig spelat Lemmings bör du genast köpa spelet, eller åtminstone skaffa en demoversion. Det här spelet kommer utan tvekan bli ett av årets mest populära spel och måste köpas.

Peter Forsgård



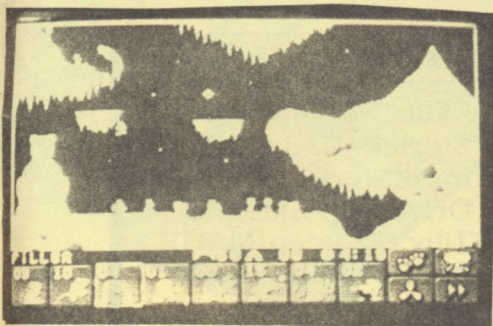
Lemmings 2 innehåller hela 12 olika stammar och 80 nivåer.

Lemmings 2

Tillv: Psygnosis
 Krav: 1 Mb
 Rec: P. Forsgård

Grafik: 9
 Ljud: 8
 Varaktighet: 10

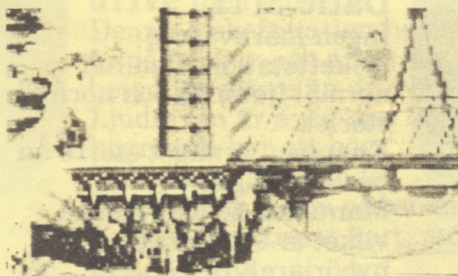
9



SNABB TESTEN

Flashback

Flashback är faktiskt ett av de bästa spel jag har spelat, det är en blandning av action och plattform spel. Flashback kallas även för "Another world 2", eftersom det är samma programmerare som varit i farten. Liksom i ettan är det väldigt snygg grafik. Spelets animationer är suveräna. När man skjuter så ser man tydligt rekylen, mynningsflamman och t.o.m. tomhysan som hoppar ut ur vapnet. På



vägen framåt stöter du på diverse robotar och annat som du ska utplåna

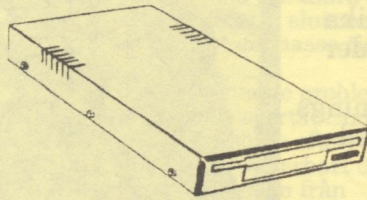
(innan de utplånar dig). Det finns en liten rolig extra finess, vilken möjliggör att du kan zooma in på skärmen och på så sätt se lite tydligare. För övrigt finns det nog inte så mycket att säga. Flashback skiljer sig från "Another world" på en del punkter. Spelet är helt klart värt att köpa även om du normalt inte spelar sådana här spel.

Mikael Johansson

Vilken drive

En extra diskettstation underlättar arbetet med datorn betydligt. Det finns många olika modeller på marknaden, därför har vi på Legacy Magazine testat åtta olika drivar (diskettstationer) till Amiga.

De flesta Amiga ägare har sedan länge en extra diskettstation för att minska diskettjongleringen. Men varför ska vi då testa när de flesta redan har en?



För det finns fortfarande Amiga ägare som inte har någon och många av dem som redan har en vill ofta köpa en andra extradrive. test.

Det viktigaste med en drive är ljudnivån och storleken. Ljudnivån är för många det viktigaste bl.a därför att

driven står och "klickar" då ingen diskett sitter i. Lösning på detta problem finns visserligen (läs om Legacy's PD-diskett).

Vi hoppas även att kunna testa andra saker också i framtiden, men än så länge är Legacy Magazine en för liten tidning för att företagen skall vilja låna ut sina saker för test.

Master-3A1 från Golden-Image. Driven är robust i ett metallhölje. Den är mycket tyst. För övrigt skiljer den sig inte mycket från de övriga drivarna. Höjden är ungefär den samma som hos de övriga, men den är ca 1 cm längre. Manualen är på engelska och beskriver det mesta som kan behövas för att komma igång ifall man inte kunde innan.

Lägst
Ljudnivå

Master-3A1

Ljudnivå: Mycket låg
Storlek: 210x100x25
Indikatorfärg: Orange
Drivefärg: Ljusgrå
Tillv.: GoldenIMAGE
Av/På knapp: Ja
Pris: 595:-

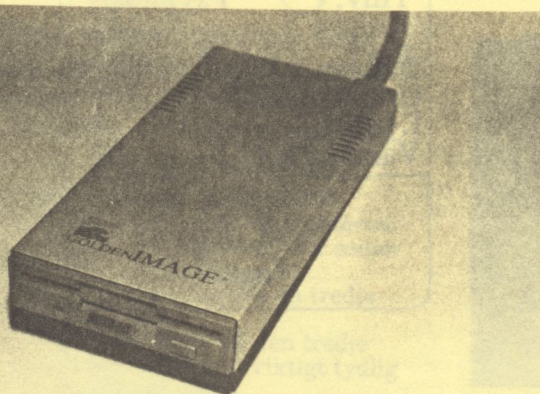


Datic 3111.

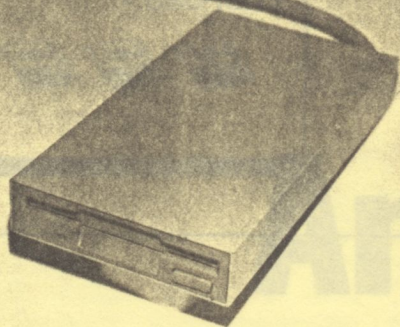
Ingen märkvärdig diskettstation. Den har normal ljudnivå och normal storlek. Knappen är något större än de hos de övriga. Manualen är på svenska vilket är ett klart plus (för nybörjare). Denna drive finns till tre olika datorer (Amiga, Atari och IBM-kompatibla).

Datic 3111

Ljudnivå: Normal
Storlek: 202x104x28
Indikatorfärg: Orange
Drivefärg: Ljusgrå
Tillv.: Datic
Av/På knapp: Ja
Pris: 595:-



är bäst ??



NoName. Liksom noname disketter finns nu även en diskettstation utan namn. Den är nära på identisk med Datic driven i utseendet. Ljudnivån är dock mycket hög och skrikig. Manualen är på tyska, vilket inte är bra. Då driven är avstängd lyser indikatorn. Ta reda på vad det är för drive innan du beställer !

NoName

Ljudnivå: Hög
Storlek: 202x104x28
Indikatorfärg: Orange
Drivefärg: Ljusgrå
Tillv.: Okänd
Av/På knapp: Ja
Pris: 565:-



Citizen RF332C. Driven är den minsta vi har testat. Den är en ny version av den äldre RF302C. Innuti skalet sitter ett tystlåtet kvalitetsverk från Citizen. Denna är vinnaren i vår test eftersom den både är tyst och liten.

Bäst i test !!

Citizen RF332

Ljudnivå: Låg
Storlek: 185x102x20
Indikatorfärg: Orange
Drivefärg: Vit
Tillv.: Citizen
Av/På knapp: Ja
Pris: 595:-



Commodores original-drive (den äldre). Denna diskettstation har några år på nacken och är därför betydligt större än de övriga. Ljudnivån är även den betydligt högre och har ett högt "tomgångs" klickande. Den saknar ström på/av knapp. Kabeln är extremt kort, men detta är inte alltid en nackdel. Höljet är helt i plast.

Sämst i test

Commodore

Ljudnivå: Hög
Storlek: 220x155x69
Indikatorfärg: Röd
Drivefärg: Vit
Tillv.: Commodore
Av/På knapp: Nej
Pris: Okänt



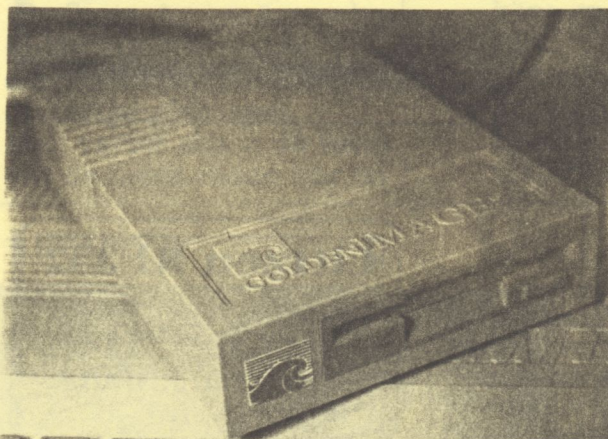


Citizen RF302C.

En föregångare till RF332C.
Ingen större skillnad varken
ljudnivå eller utseende mot
övriga diskdrivar.

Citizen RF302C

Ljudnivå: Normal
Storlek:
Indikatorfärg: Röd
Drivefärg: Vit
Tillv.: Citizen
Av/På knapp: Ja
Pris: 595:-



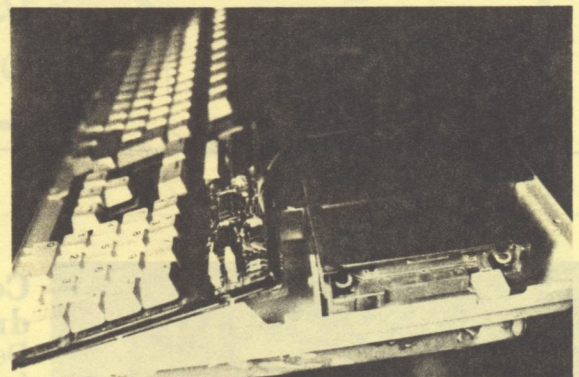
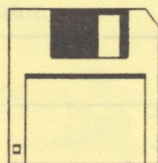
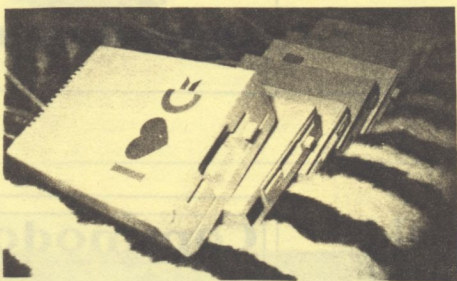
Master 3A-1D från GoldenImage.
Denna drive finns i två modeller.
En med och en utan "track
display".
Båda drivarna är något klumpiga
bl. a beroende av att diskdriven
utan trackdisplay sitter i samma
låda som den med trackdisplay.
De är helt i plast. Ljudnivån är
något över det normala.
För övrigt kan vi tala om att
drive verket passar utmärkt som
interndrive ifall den interna
skulle svika någon gång.

Master 3A-1D

Ljudnivå: Hög
Storlek:
Indikatorfärg: Grön
Drivefärg: Vit
Tillv.: GoldenImage
Av/På knapp: Ja
Pris: 695:- och 625:-
utan trackdisplay



Till sist vill vi också påpeka att Ditt personliga tycke
kanske värderar andra egenskaper högre än vad vi gjorde.



Denna Amiga har fått sin interna diskett-
station utbytt mot en Master 3A1D.

Legacy Magazine

Kommer den 29:onde Mars

PC-Sidan

Hallå på er alla som verkligen vill göra såna där super coola PC demo som ni säkert sett.

Idag ska vi lära oss lite till av vad som läras kan.

Ni ska än en gång få del av mina kunskaper och min otaliga pedagogik.

En hel del har ju hänt sedan sist vi träffades, bland annat så har min demogrupp startat en BBS med mig som Sysop. Dit kan ni ringa om ni har modem.

Troligen kommer vi säkert snart släppa en demo av något typ. Tyvärr så har vi det illa ställt med grafikerna så om någon skulle vilja bli sån åt oss, så är det ju bra.

Idag så ska vi ta de djupt teoretiska kunskaper som vi skaffade oss sist och göra något kreativt.

Hmm... tja, vi testar väl i alla fall. Det första som ni måste lära er är hur grafiken fungerar. Vi kommer endast gå igenom standarden VGA, eftersom det är det som roligaste.

Det föraste du verkligen bör göra om du vill ha grafik i ditt program är att starta ett videomode.

Det videoläge vi ska använda oss av idag och framöver heter 013h och 320x200x256.

Detta läge är mycket enkelt att programmera då man inte har några bitplan att bry sig om. För att starta videoläge 013h så använder man sig utan BIOS INT 010h, funktion 0. Video läget (013h) ska ligga i AX.

```
mov ax,00013h
int 010h
```

Så där då var det fixat, det enda ni nu behöver veta är att videominnet börjar på adress 0A000:0000, alltså ska vi ha 0A000 i det segment vi ska använda oss av. Normalt använder vi ES.

Sedan är det bara att skriva på rakt i bildminnet.

Eftersom det är vinter så kan jag ju ta och visa hur man skulle kunna göra en rutin för att få ett vackert snöfall på skärmen.

Program exempel 2.1

Fortsättning nästa sida...

Program exempel 2.1

```
MOV AX,013h
INT 010h ; Initiera videoläge 013h
; Nu något nytt, vi ska ändra ett färg register genom att skriva till en
; port med instruktionen OUT PORT,VALUE
MOV DX,03C8 ; Här lägger man värdet på det register man ska ändra
MOV AL,1 ; Vi tänker ta register 1
OUT DX,AL ; Skriv instruktionen
INC DX ; Öka till port 03c9 där RGB värdena ska in
MOV AL,0FF ; Max färg (63 ger samma resultat)
OUT DX,AL ; Skriv Röd
OUT DX,AL ; Skriv Grön
OUT DX,AL ; Skriv Blå, blandat så kommer det bli vit
```

; Nu ska vi ta och ha en liten main rutin som kallar på snörutinen och
; dessutom väntar på att rastern ska rita färdigt bildsidan
; Detta kommer att förklaras senare, men bör vara med redan nu eftersom
; det inte skulle bli så vackert utan, men ni kan ju testa att ta bort
; det så får ni se vad som händer.

```
LABEL A:
MOV DX,03DA ; Porten som innehåller CRTC registret
IN AL,DX
TEST AL,8 ; Kolla bit nummer 3
JZ LABEL A ; Om den är noll så ska vi vänta lite till
CALL O_SE_DET_SNOAR ; Kalla på snö rutinen
MOV DX,03DA
```

```
LABEL B:
IN AL,DX
TEST AL,8
JNZ LABEL B
IN AL,060 ; Läser från tangent bordsporten
CMP AL,57 ; Scancode 57 är SPACE
JNE LABEL A
```

```
MOV AX,03 ; Mode 03, textmode.
```

```
INT 010
INT 020 ; Avslutar en .COM fil
; Se det snöar! Och se det snöar! Och tack vare Klas
FLINGOR EQU 30 ; Antalet snöflingor.
```

O_SE_DET_SNOAR:

```
MOV AX,0A000 ; Segmentet till bildminnet
MOV ES,AX
MOV CX,FLINGOR ; Räkna som vi använder
```

LET IT SNOW:

```
MOV BX,CX
SHL BX,1 ; BX Pekar på nuvarande flinga
MOV AX,CS:w[FLING_PEKARE+BX] ; Pekaren i snö listan
INC AX ; Ska ökas
MOV CS:w[FLING_PEKARE+BX],AX ; Och lägg tillbaka för framtida bruk
MOV DX,CS:w[FLING_POS+BX] ; Var är skiten nu?
PUSH BX ; Läger BX på stacken
MOV BX,DX ; BX som pekar för bort dotting av gamla.
MOV ES:b[BX],0 ; Och dotta bort
MOV BX,AX ; Flingpekaren minns vi
SHL BX,1 ; Its a Word you know!
MOV AX,CS:w[SNOW1+BX] ; Ahh här har vi ökningen på position
cmp ax,-1 ; Kan vi ha nått slutet på listan?
JNE GO_ON_SNOW ; Om inte, låt det snöa
XOR AX,AX ; Nolla AX, snabbare än mov ax,0
pop bx ; Hämta BX igen
MOV CS:w[FLING_PEKARE+BX],0 ; flyttar tebaks pekarn till början
push bx
MOV AX,320
GO_ON_SNOW:
ADD DX,AX ; Ökad position
POP BX ; Tebaks då så vi kan spara ny pos
MOV CS:w[FLING_POS+BX],DX ; Ah spara skiten
mov bx,dx
MOV ES:b[BX],1
LOOP LET_IT_SNOW
```

RET

; Lista över flingornas position. (Vi orkar inte göra en slumpvals rutin.

```
FLING_POS:
DW 9936,15651,58670,23126,55900,18973,27568,35050,3787,3151,15473
DW 31277,41270,19116,37764,25335,15790,9574,59100,55023,66126
DW 010,020,030,040,050,060,070,080,090,0a0
```

; Var i listan finns dom olika pekarna från början? Tråkigt om alla är
; på samma ställe.

```
FLING_PEKARE: ; Glöm inte att öka ihop med FLINGOR
DW 700,50,70,0,20,110,150,200,90,130,60,80,20,250,300,300,10,40,80,10,320
DW 340,350,370,390,405,420,430,435,460,480,500,530,545,550,580,600
```


?

ÄVENTYRARNÄ



LAMERSPALTEN

**Hej Legacy Magazine.
Vad är upplösning?
Erik Svensson**

Upplösning är antalet punkter på skärmen. Ju mer punkter desto högre upplösning.

**Hej. Går det att koppla ett modem till parallellporten på en A500?
Johan Henriksson**

Ja, det går utmärkt men du måste ställa om modem porten till 'Parallell.device'

Tja. Funkar mina gamla Atari program

**på en Falcon 030?
Robert**

Nej, tyvärr är inte 'vanliga' Atari datorer kompatibla med nya Falcon.

Hej! Jag har läst att man kan koppla upp Amigan mot en stereo och uppnå bättre ljud, är det möjligt?

Ja, det är bara att ansluta en kabel med vanliga RCA stift i audio portarna på Amigan och koppla in dom på AUX porten på stereon.

SEX OLYMPICS

När jag lämnar rummet (i början av spelet) blir jag alltid tagen av polisen. Vad ska jag göra?
Tobias

Du måste ta på dig kläderna.

KINGS QUEST 4

Hur kommer jag över den kokande dammen på Isle of the beast?
Johan B.

I Isle of wonder skall du ta salladshuvudet och kasta det i dammen så att den kyls ned. Det var isbergsallad du kastade!

INDY 3

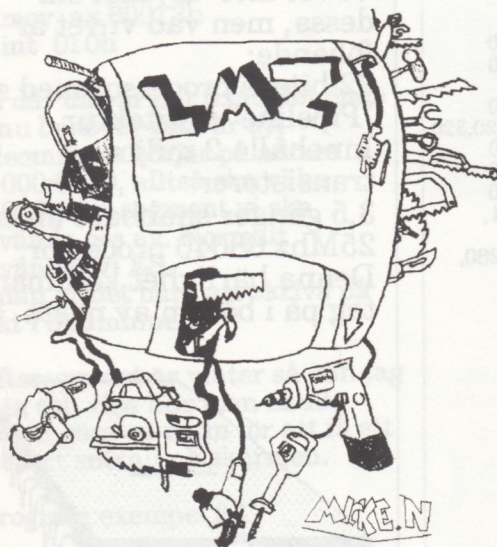
Hur kommer man förbi dödsskallarna?
Martin

Det första kravet är att du har spelet på original där står mer (kopierings skydd). Noterna ska användas.

MANIAC MANISON

Hur gör man för att titta i teleskopet?
Mattias

Stoppa i en DIME i myntkastet och tryck på högra knappen.



Legacy Magazine introducerar nu en PD-diskett.

Den innehåller blandade program bla. dom som vi har skrivit om på PD-Sidan. Detta nummrets PD-diskett innehåller bla. Snoopdos, S.I.R.D.S. och NoClick. Disketten får du genom att skicka 15:- eller sätta in på vårt postgiro. Om du beställer en tidning får du disketten för endast 5:- (den kommer då samtidigt med tidningen).

Säljes

LÖSNINGAR!

Utprintade lösningar säljes
! För prislista skriv till:
Mårten Johansson
Renbergsv. 4
820 40 Järvsö

Casio HT-3000

Programmerbar keyboard
med bl.a MIDI in/out
& Thru. Pris: 2200:-
Tel. 0505-30708

Amiga 600HD

Ny Amiga600 med 40Mb
HD. 2Mb grafikminne samt
många program.
Pris: 5900:-
Tel: 0505-30365

STAR LC-20

2 månader gammal.
Pris: 1700:- (kan
diskuteras) Andreas
Tel. 0505-31154

MIDI Interface.

Trilogic MIDI interface
(Amiga 1000) 2 Utgångar.
Pris: 400:- Kan diskuteras.
Tel. 0505-31154 (Eller
lämna ett mezz på
Pentagon till Andreas
Brannstrom)

Termoskrivare

IBM termoskrivare säljes
för 1500:-
Tel 0505-30536

Original Spel

Många originalspele till
Amiga. Pris: 150/st Tel.
0505-31154

AMIGA 1000

A1000 med 42mb HD, 2Mb
minne, kick 1.2, 1.3 samt
inbyggd virusdödare.
Pris: 6500kr
Tel. 0505-31154

Commodore 64:a

Många spel.
Pris 800kr
Tel. 0505-30702

TEXTCRAFT +

En bra ordbehandlare till
Amiga. Pris: 250:- eller
bytes mot ett mindre
modem. Tel. 0505-41296

Commodore 64

Den äldre sorten. Diskdrive
och disketter. 0505-31154

Köpes

MODEM

300bps modem köpes.
OBS! Endast Akustiskt !
0505-41296 Micke

Kompisar

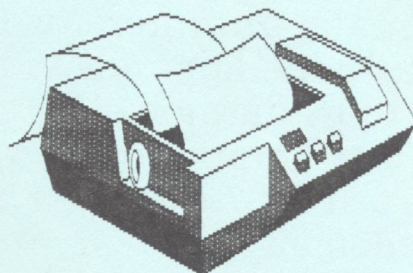
Amigakontakter sökes för
byte av demos, prg, spel,
assemblersources mm.
Skriv till: Henrik Stolt,

Viskarhultsv. 16, 515 00
Viskafors.

Brevkompisar Jag vill byta
prg, demos mm. Skriv till:
Andreas Brännstöm, Box
198, 546 22 Karlsborg.

Tjänster

SCANNING Jag scannar
dina svartvita bilder. Upp
till 400dpi. Ring mig för
mer information. 0505-
41296 (Micke)



Annonsen ska skrivas tydligt. Det
är endast för privatpersoner. Det
är inte tillåtet att annonsera om
olagligheter.

Priset för en annons är 5SEK.
Pengarna går bra att skicka som
frimärke.

Det går även bra att sätta in
pengarna på postigro
643 89 99-2

Adress:
Legacy Magazine, Box 198
546 22 Karlsborg

Säljes

Köpes

Kompisar

Tjänster

Övrigt

Skicka denna lapp till:

Legacy Magazine
Box 198
546 22 Karlsborg

Skriv din annonstext här. Max 120 tecken.

Texta Tydligt !

AVSÄNDARE:

Legacy Magazine

Box 198

546 22 Karlsborg

B-POST

I nästa nummer...

I nästa nummer av Legacy Magazine kommer vi bl.a att ta upp två mer eller mindre kända kommunikationsätt för datorer, som ersätter modemmet.

En jämförelse mellan olika datorer kommer att finnas.

En ny sida kallad Debatt är en av nyheterna i nästa nummer.

Vi kommer att ha repotage från Legacy Magazines datorkonferens som kommer att hållas 12-13 Februari.

Alla som är intresserade är välkomna.

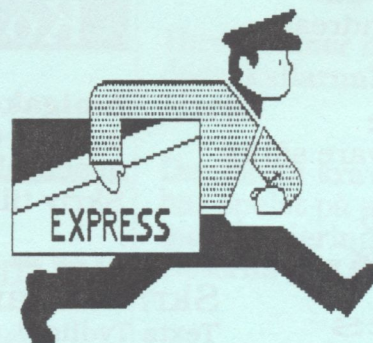
För mer information kan du ringa Pentagon eller oss på redaktionen (0505-31154 eller 0505-30607). Du kan

även beställa information från oss då du beställer nästa nummer av Legacy Magazine, vilket du kan göra redan nu.

Glöm nu inte att beställa nästa nummer i förtid, så att de inte hinner ta slut.

Är du intresserad av att skriva i tidningen är det bara att höra av sig till oss.

Vi syns i nästa nummer !



Nästa nummer av

Legacy Magazine

Kommer den 29:e Mars