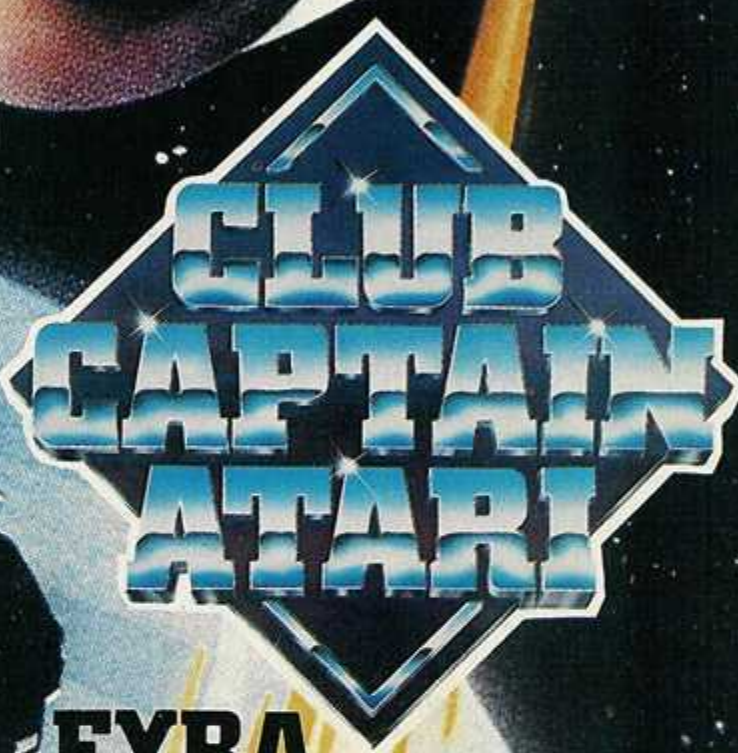


Tester: De senaste TV-spelen och data-spelen

NYTT:
De 25
bästa
data-
spelen

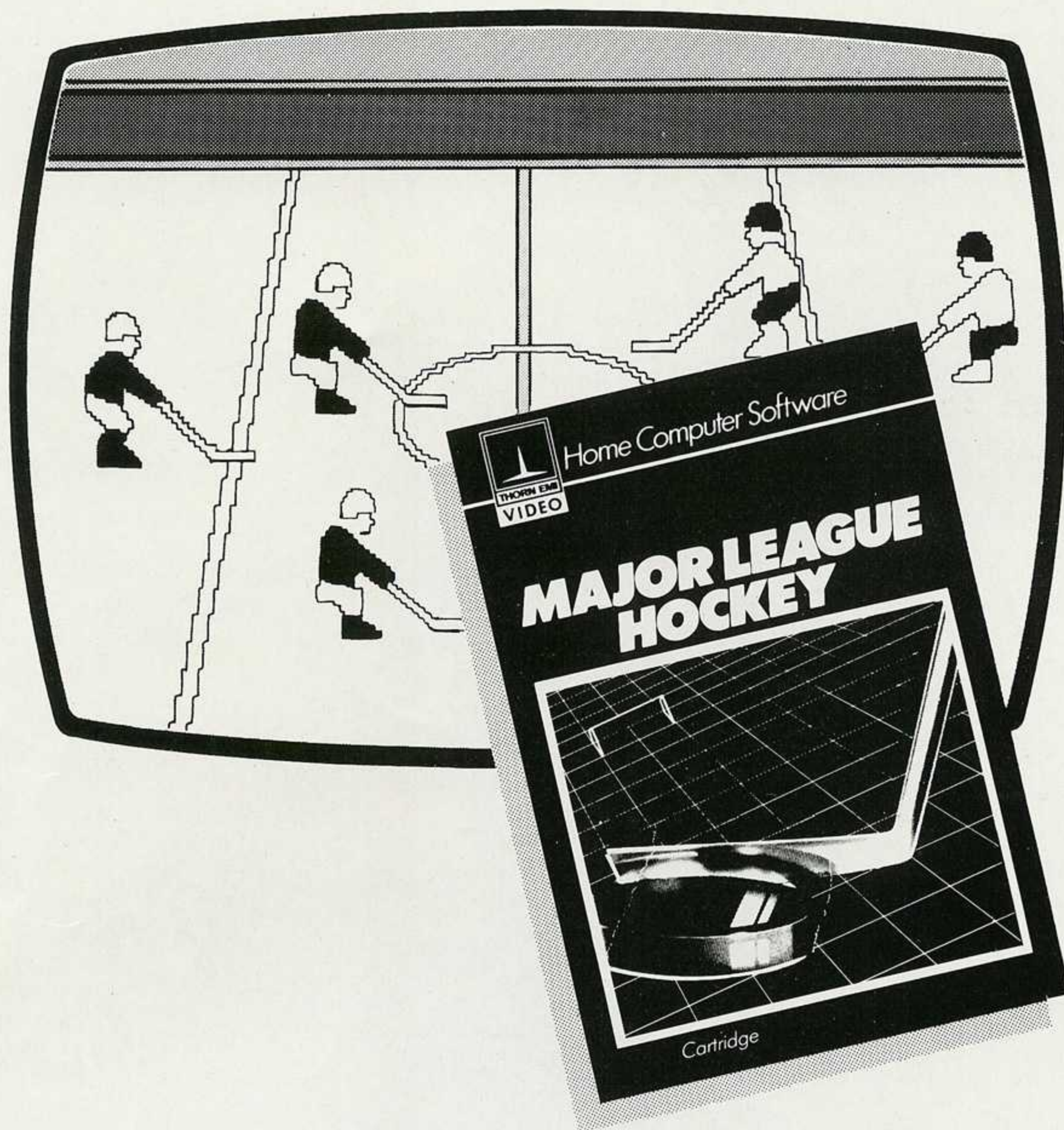


**FYRA
SPECIAL
SIDOR-
OM ATARI**

**JÄTTE-
KOLL:
KRIGS-
SPELEN**

**Tävlingar,
tips,
tester**

ACTION-PROGRAM
Gör ditt eget spel
till Ataris datorer



Den tuffaste matchen på is spelar du med dataspel!

"Pucken släpps och spelet börjar. Det gäller att snabbt få kontroll över pucken och få iväg ett skott mot motståndarens mål. Deras försvar blockerar, tar pucken och anfaller. Nu ligger du illa till. Men med en hård tackling får du åter kontroll över pucken och åker mot deras mål. Du skjuter! Mål! Men motståndaren kommer igen. . ."



"Major League Hockey" är ett utomordentligt spännande dataspel som ställer stora krav på snabbhet och reaktionsförmåga. Det kan spelas av 1-4 personer på Atari 400/800/600XL/800XL.

Det här är bara ett av 16 spännande och intressanta dataspel som Thorn EMI har skapat. Data-spel finns för Atari 400/800, Commodore och Vic 20 600XL/800XL. Du kan be att få dem demonst-rerade i radiohandeln, hemdatoraffärer och varu-hus.

Sänd efter den stora färgkatalogen som beskri-ver alla dataspelen i detalj. Thorn EMI's program säljs av Vasatronic AB.

DE BÄSTA DATASPELEN

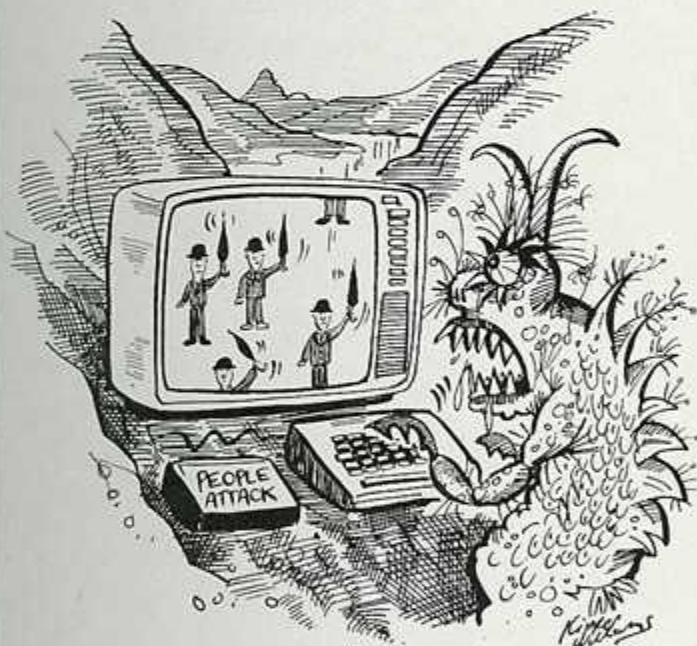
Submarine Commander
Jumbo Jet Pilot
Orc Attack
Mutand Herd
Computer War Games
River Rescue
Medieval Joust
Major League Hockey
Soccer
Vic Music Composer
Fourth Encounter
Darts

TOPPLISTORNA

USA LISTAN

Nya topplistor. USA-listan från amerikanska nöjestidningen Billboard. Och Data-listan. Nu med en nyhet: 25 spel i varje nummer! Du hittar alltså 15 nya spel på listan det här numret.

Denna vecka	Föregående placering	Antal veckor på listan	Här är namnen på de mest sålda TV-spelen/ tillverkare	Atari 2600	ColecoVision	Intellivision
1	1	25	Q-BERT—Parker Brothers	•	•	•
2	5	13	POPEYE—Parker Brothers	•	•	•
3	3	25	POLE POSITION—Atari	•		
4	2	49	MS. PAC-MAN—Atari	•		
5	12	13	DIG DUG—Atari	•		
6	11	73	FROGGER—Parker Brothers	•	•	•
7	14	31	BURGER TIME—Intellivision	•		•
8	6	45	CENTIPEDE—Atari	•		
9	21	11	JOUST—Atari	•		
10	10	29	JUNGLE HUNT—Atari	•		
11	8	23	KANGAROO—Atari	•		
12	15	23	DECATHLON—Activision	•		
13	4	19	MR. DO!—Coleco	•	•	
14	16	7	SPACE SHUTTLE—Activision	•		
15	7	55	RIVER RAID—Activision	•		•
16	18	7	DONKEY KONG—Coleco	•	•	•
17	20	15	TIME PILOT—Coleco	•	•	
18	NY	NY	REAL SPORTS BASEBALL—Atari	•		
19	NY	NY	CONGO BONGO—Sega	•		
20	9	35	ENDURO—Activision	•		
21	NY	NY	SUPER ACTION BASEBALL WITH CONTROLLERS—Coleco		•	
22	19	29	ROBOT TANK—Activision	•		
23	13	71	PITFALL—Activision	•		•
24	NY	NY	BUMP 'N' JUMP—Intellivision	•		•
25	17	31	MINER 2049ER—Tigervision	•		



NY! DATA-LISTAN

Fler och fler spel till datorna. Därför en utökad lista.

1 (1) MINER 2049ER	Big Five	15 (-) BRISTLES	First Star
2 (6) BLUE MAX	Synapse	16 (-) SHAMUS	Synapse
3 (2) POLE POSITION	Atari	17 (-) DAVID'S MIDNIGHT	
4 (3) Q-BERT	Parker Brothers	MAGIC	Broderlund
5 (4) ZEPPELIN	Synapse	18 (-) POOYAN	Datasoft
6 (7) DONKEY KONG	Atari	19 (-) FROGGER	Sierra On-Line, diskett
7 (5) JUMPMAN	Epyx		Parker Brothers, Cartridge
8 (-) PHARAOH'S CURSE	Synapse	20 (-) DIG DUG	Atari
9 (-) MS. PAC-MAN	Atari	21 (-) ASTRO CHASE	First Star
10 (10) ZAXXON	Datasoft	22 (-) CHOPLIFTER	Broderbund
11 (8) LODE RUNNER	Broderbund	23 (-) FORT APOCALYPSE	Synapse
12 (-) FLIP & FLOP	First Star	24 (-) SOCCER	Thorn EMI
13 (-) QIX	Atari	25 (-) CASTLE WOLFENSTEIN	Muse
14 (9) COMPUTER WAR	Thorn EMI		

25 BÄSTA

- (1.) Q-Bert
Parker Brothers
- (2.) Donkey Kong Jr.
Colecovision
- (4.) Happy Trails
Activision
- (3.) Moon Patrol
Atari
- (6.) Burger Time
Intellivision
- (7.) Mr. Do!
Colecovision
- (5.) Keystone Kapers
Activision
- (11.) Looping
Colecovision
- (9.) Pitfall
Activision
- (8.) Centipede
Atari
- (10.) Lady Bug
Colecovision
- (13.) Pole Position
Atari
- (NY) Rocky
Colecovision
- (12.) Ms. Pac-Man
Atari
- (NY) Bump 'n' Jump
Intellivision
- (14.) Zaxxon
Colecovision
- (15.) Battle Zone
Atari
- (19.) Pepper II
Colecovision
- (16.) River Raid
Activision
- (24.) Time Pilot
Colecovision
- (23.) Dig Dug
Atari
- (NY) Flither
Colecovision
- (17.) Turbo
Colecovision
- (NY) Mission X
Intellivision
- (20.) Cosmic Avenger
Colecovision

Joysticks egen lista över de bästa TV-spelen. Det här är alltså spelen vi gillar bäst just nu. Vi återkommer med den här listan i varje nummer av Joystick. Siffran inom parentes anger placeringen i föregående nummer. Inte så stora förändringar den här gången. Det har inte kommit så många nya spel efter jul. Men Rocky finns med. På 13:e plats.

Världens främste pokerspelare Ken Uston har gjort spel åt Coleco Intellivisions Pinball har de gamla flipperspelens magi **Jawbreaker**, spelet som utspelas i din mun **Mumsaren** är ett av Philips bästa spel **Var med och rösta fram Sveriges bästa TV-spel** Två nya spel på USA-listan handlar om sport: **Real Sports Baseball** från Atari och **Super Action Baseball** från Coleco. **Blue Max** hotar **Miner 20 49:er** om förstaplatsen på nya data-listan **Rocky** avancerar långt direkt på svenska listan **Bump'n Jump** från Intellivision ny bland de **25 bästa TV-spelen**.

En miljon poäng på **Happy Trials**.

Otroligt!!! **Pitfall II** har kommit ut i **USA**.



När kommer det till Sverige? Commodores nya datorer **C 264** och **CV 364** kommer, kommer ej... **IBM:s lilla dator, Peanut**, kommer att kosta omkring **15 000 svenska kronor**. **Har svensken råd?** Fredrik i Kungsängen löste **Riddle of the Sphinx** på två veckor **Beethoven skrev musiken till Colecos Smurf och Bach till Dracula** Månadens bästa: **The Pharaoh's curse** från Synapse **Q-bert jätte-kändis i USA** **Leif Sköld**, 7 år, har fått **680 000 poäng** på **Venture**. **Ronox säljer tangentbord till TV-spel** **Sinclair kommer med ny dator** Äntligen! Joystick till Intellivision **Nu kommer Rocky till Sverige**. Med special joysticks **Osäkert om Adam nånsin kommer att säljas i Sverige** **Zaxxon och Scramble är läsarnas favoritspel** **Pac-Man är japan!!!**

TESTADE: 13 NYA SPEL! PASSAR NÅT DIG?

Under rubriken **Senaste** nytt testar vi i varje nummer alla spelkassetter som just kommit ut eller som snart ska komma.

Senaste spelnytt, alltså!

Vi poängbedömer kassetterna på följande sätt:

- 5 joysticks = Toppen
- 4 joysticks = Mycket bra
- 3 joysticks = Bra
- 2 joysticks = Godkänd
- 1 joystick = Dålig

Varje kassett bedöms på två sätt, dels spelvärdet och dels grafiken (spelutförandet). Totalt kan alltså en kassett få fem plus fem joysticks. Första betyget står för spelvärdet, andra för grafiken. Med spelvärde menar vi spelidé och spelbarhet, med grafik förutom själva grafiken också om hur spelets idé utnyttjats, ljudeffekter och färger. Vi talar också om dels namnet på tillverkare och dels namnet på den spelmaskin vi använt. **CBS/Atari 2600** betyder alltså att kassetten kommer från CBS, spelmaskinen från Atari.

ROCKY

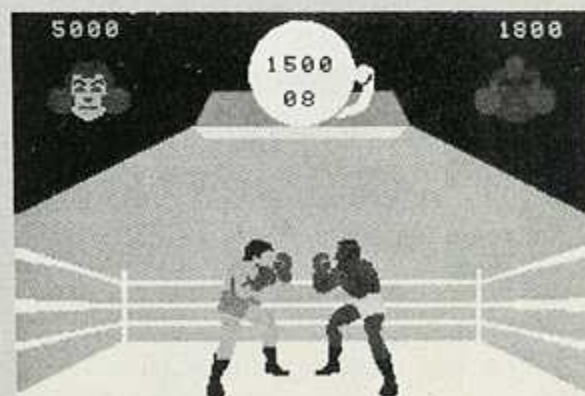
CBS/Colecovision

★★★★ spelvärde ★★★★★ grafik

Pang! Dunk! Smock! Hög action i **Colecos** nya **Rocky**. Det är tunt med sportspel till Colecovision, men här är en höjdare. **Rocky** måste användas med de nya **"Super Action Controllers"**. Man använder de fyra färgknapparna som finns på den nya joysticken för att ducka, skydda sig eller att slå mot motståndaren. Välj mellan att vara **Rocky** eller **Clubber** i 4 svårighetsgrader. Man kan även spela mot en mänsklig motståndare. Matchen går i 3, 5, 10 eller 15 ronder beroende på vilken svårighetsgrad man väljer. Man får poäng för varje slag man träffar, och datorn håller räkningen. Det finns mätare som håller reda på hur trött man är. Om mätaren är svart så ligger en knock-out nära. Om du blir knockad så räknar domaren. Har du tur så kommer du upp innan tio, annars är matchen slut och du har förlorat.

Ett toppen-spel med fantastisk grafik.

DANIEL TÖRNQVIST



BRISTLES

First Star/Commodore 64 & Ataris Datorer (Diskett eller Kassett/32K)

★★★★ spelvärde ★★★★★ grafik

Tycker du om att måla? Stora ytor? Rikligt med färg? Men du tycker det är för kladdigt med stora jättebaljor med färg och rollar som skvätter?

Lösningen på problemet heter **Bristles**! Här kan du måla så mycket du vill utan att ens få en droppe på manchetten. Hjärten i husen som skall målas heter **Peter The Painter** eller Pam eller Paul, Patty, Patrick, Priscilla, Perry eller Peggy. Du väljer själv lämpligt namn. Man kan vara fyra personer som spelar samtidigt under en omgång.

Din uppgift är att måla alla rummen i husen utan att förlora penseln. Det finns åtta hus på varje nivå. Det finns sex olika nivåer eller svårighetsgrader vilket gör sammanlagt 48 olika hus att måla! Efter varje färdigmålat hus dyker ett hemligt ord upp på skärmen. Orden bildar vid varje nivå slut en fullständig mening. Det slutgiltiga målet blir då att knäcka alla de sex hemliga meningarna.

Dessvärre är det inte utan problem att måla rummen. Här finns flygande målarburkar och farliga hinkar. Här finns **"Brenda The Brat"** som kladdar ner där du har målat och här finns också den omöjliga ledaren för motståndsrörelsen i **Bristles**: **"The Bucket Chucker"**... han är alltför grym för att ens beskrivas här... men han går att lura ner i färgblandaren!

För att nå alla rum använder du hissar och stegar till musik från Tjajkovskijs nötknäpparsvit. **Bristles** är i samma anda som *Miner 2049er* och *Donkey Kong*. **Bristles** är ett detaljrikt färginferno!

LARS-GÖRAN NILSSON

BUMP 'N' JUMP

Mattel/Intellivision

★★★★ spelvärde ★★★★★ grafik

Vid en första slarvig titt kan det här spelet verka vara ännu ett i raden som utspelar sig på biltävlingsbanan. Tittar du närmare liknar det *"Stockcarracing"*, skrotbilar som hellre kör på varandra än försöker komma först i mål. Sanningen är att du är ute på en vanlig allmän väg omgiven av allt från traktorer till cyklister! **Motormännens Riksförbund** kommer aldrig att gilla det här spelet.

Din uppgift är att köra den röda bilen till bensinpumpen som avslutar varje transportsträcka. Vägen dit är fylld av problem. En mängd andra trafikanter är ivägen för din vilda framfart men en välriktad påkörning snett bakifrån är ditt vapen. Du får poäng för alla fordon du lyckas krocka ut i den omgivande terrängen. Det finns tio olika typer av fordon med olika egenskaper. Traktorer och lastbilar är tunga och påverkas inte lika mycket av dina träffar som mindre sportbilar och cyklister. Se upp för sopbilar som då och då tappar brännbart skräp efter sig. Håll också ett öga på din hastighetsmätare. Att krocka med andra fordon innebär att du tappar fart. Plötsligt dyker en sjö upp mitt i vägen. Om hastigheten är tillräckligt hög kan du hoppa över sjön och hamna på andra sidan. Väl framme vid den första bensinpumpen lyser texten *"Congratulations"* upp och du får bonuspoäng för alla utkrockade fordon. En ny vägsträcka med ökad svårighetsgrad tar vid.

I början känns det här spelet lite slumpmässigt. Det är lätt att skylla på otur i svåra situationer men noggrann koll av varje vägsträcka och goda kunskaper om övriga fordonens egenskaper ger höga poäng och förvandlar allt motstånd till skrot.

Spelet är läckert att titta på och ljudeffekterna när du krockar eller hamnar i sjön är mycket bra. Möjligen är melodin i din bilradio väl tjatig efter en längre åktur.

DICK BLOMBERG

ASTRO CHASE

First Star/Ataris Datorer & Commodore 64 (Diskett eller Kassett/32K)

★★★★ spelvärde ★★★★★ grafik

Fernando Herrera har designat både **Astro Chase** och **Bristles**. **Astro Chase** är ett fantastiskt välprogrammerat spel med starka effekter och förförisk grafik. Grafiken är faktiskt så bra att herr Herrera har fått pris för den. Valförtjänt. Tänk om själva spelet var lika häpnadsväckande som grafiken. Då skulle **Astro Chase** tillhöra de absoluta höjdarna av datorspelet. Förutsättningarna är mycket goda. Här finns 34 olika svårighetsgrader, åtta olika typer av fiendeskepp, energigeneratorer, solar, planeter, kraftfält och inte mindre än sju olika animerade mellanspel. Skulle inte detta vara nog för ett rymdspel? Jovisst! Det är mer än nog. Hela detta grafiska mästerverk bedövar spelbarheten. Rent spelmässigt är **Astro Chase** bara ett mycket avancerat **Asteroids**. Har du inte tröttnat på **Asteroids** än så är **Astro Chase** en genuin guldgruva. Det som driver en att spela vidare är att få se de glamorösa mellanspelen. Uppdraget i spelet är att försvara Jorden mot Megardian-flottan år 2200. Vår galax är omgiven av ett kraftfält som det är omöjligt att ta sig ur. Fientliga minor är på väg mot jorden. En enda som når fram spränger Jorden i luften. Din uppgift som kapten på rymdskeppet är att desarmera minorna och rädda människorna på vår planet... Lycka till.

LARS-GÖRAN NILSSON



PENGO

Atari/Ataris datorer

★★★★ spelvärde ★★★★★ grafik

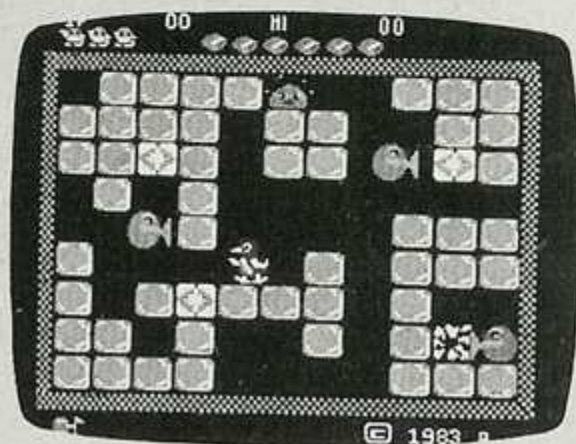
En konkurrent till Pac-Man?

I **Pengo** styr du en pingvin, som måste akta sig för de farliga *"Snowbees"*. Labyrinten i **Pengo** är uppbyggd av isblock som man kan flytta. Skjut ett isblock på en av dina förföljare, så är han död. Men det kommer fler! En del isblock är nämligen ägg, som det kommer nya fiender ur. Döda alla fiender så fort som möjligt, då får du bonuspoäng och en ny labyrint. Man kan även *"frysa"* sina fiender genom att vidröra labyrintens vägg. Sen är det bara att gå och ta dem.

En del isblock är diamanter. Försök att skjuta dessa tre diamanter så att de hamnar bredvid varandra. Om du klarar det får du upp till 10 000 bonuspoäng.

Pengo är ett ganska lugnt labyrintspel med viss strategi i. Det kanske låter lätt att få ihop de tre diamanterna, men det är det inte. Grafiken är mycket bra och ljuv musik spelas under spelets gång. Det finns även en pausfunktion som kan vara användbar. Spelet kan dock bli långtråkigt om man spelar mycket.

DANIEL TÖRNQVIST



SPIKE

Vectrex/Vectrex

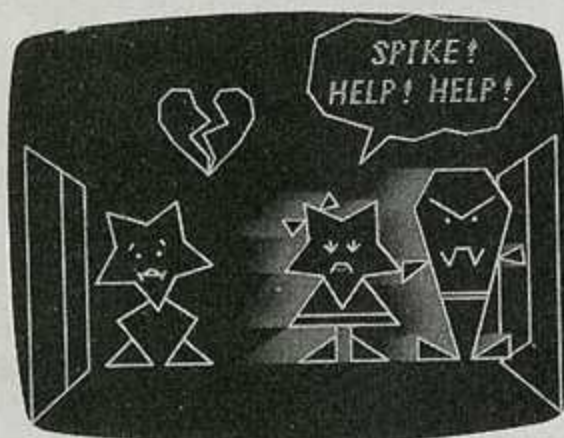
■■■ spelvärde ■■■ grafik

Två grundläggande faktorer skiljer Spike från alla andra Vectrexspel. Det är det första riktiga klätterspelet och det är också det hittills enda spel som kan tala. Tycker du sedan om trevliga barnsagor finns det goda förutsättningar att du kan gilla det här spelet. Den elake **Spud** har tillfångatagit **Molly** och din uppgift, i rollen som **Spike**, är att befria henne. Du måste klättra upp i en byggnadsställning i tre etage för att nå fram till Spuds gömställe. Glöm inte att plocka upp nyckeln på vägen dit och se upp för utkastare som försöker hindra din framfart. Denna story har du hört förut men var det inte en berömd apa i huvudrollen den gången?

Det är mycket att hålla reda på innan du når ditt mål. Du flyttar Spike med joysticken, hoppar över håligheter med en actionknapp, sparkar fiender åt höger och vänster med två olika knappar och flyttar spelets enda stege till önskad position med den fjärde knappen. Dessutom rör sig underlaget ständigt i någon riktning så du kan aldrig stå stilla på en punkt. Det är synd om oss med bara två händer. Grafiken håller god Vectrexklass och huvudpersonernas plötsliga tillrop hörs klart och tydligt men replikerna är få. Molly ropar på hjälp "Eek! Help, Spike". Du är förtvivlad och utbrister "Oh, no! Molly". Om du misslyckas med ditt uppdrag, spar på svordomarna. Spike rasar till marken med ett ilsket "Darn it!" på läpparna.

Det finns bättre spel för Vectrex men Spike klarar sig bra tack vare en originell idé.

DICK BLOMBERG



SLITHER

CBS/Colecovision

■■■ spelvärde ■■■ grafik

Gillar du **Centipede**? I så fall gillar du antagligen också **Slither**. Slither är det första spelet för användning med **Colecos Roller Controller**. Du styr ett skepp ute i öknen och måste skjuta ormar, tyrannosaurer och flygande dinosaurier. Ju fortare du skjuter ner alla ormar, desto mer bonuspoäng får du. När du skjutit ner alla ormar kommer det nya, snabbare ormar. Den största skillnaden mellan Slither och Centipede är att i Slither kan man vända skeppet och skeppet kan vara på hela bildskärmen. I Slither används båda actionknapparna, ena för att skjuta, andra för att vända sig om. Efter ett tag blir spelet mycket snabbt och osynliga ormar gör det inte lättare. Tyrannosaurerna börjar lägga ut buskar och de flygande dinosaurierna blir allt snabbare. Kulan fungerar bra med Slither, för man behöver göra snabba rörelser. Poängberäkningen är ungefär densamma som i Centipede, dvs man får mer poäng ju närmare fienden är. Om du har ett Colecovision och gillar snabba actionspel så är Slither ett bra val. En bra sak med spelet är att det finns en pausfunktion så man kan stanna spelet när som helst och sedan fortsätta där man slutade. Grafiken och ljudet är mycket bra.

DANIEL TÖRNQVIST

MARIO BROS.

Atari/Atari 2600

■■■ spelvärde ■■■ grafik

Mario Bros är det tredje spelet i Donkey Kong-serien. Mario, hjälten i **Donkey Kong**, möter här en ny utmaning. Spelplanen är uppbyggd av tre våningar som du kan röra dig på. Högst upp börjar sköldpaddor komma fram. Dessa måste Mario döda. Genom att hoppa upp och slå till sköldpaddorna från våningen under kan han döda dem. Om en sköldpadda är på samma våning som han själv kan han inte döda den. Sen kommer det flygande saker från sidan som du inte får bli träffad av. Då och då dyker det upp bonusgrejer som man ska ta. När man klarat av två vågor med sköldpaddor kommer en bonusrunda. Här finns bonuspriser utspridda på spelplanen. Det gäller att ta så många bonuspriser som möjligt innan tiden tar slut. När bonusrundan är slut kommer en ny våg med fiender. Men det är inga sköldpaddor den här gången, utan nu kommer det krabbor som är farligare och snabbare. Efter krabborna kommer det flugor osv. Men varför heter spelet Mario Brothers? Jo, därför att man kan spela två spelare på en gång, antingen mot varandra eller så kan man samarbeta. Den ena styr Mario och den andra styr Luigi, Marios brorsa. Det är enklast att samarbeta om man vill ha höga poäng. Enmansspelet i Mario Bros är ganska långtråkigt, men spelar man två mot/med varandra blir spelet intressantare. Grafiken i Mario Bros är inte tillfredsställande. Tråkig och färglös. Och ljudet är inte heller något vidare. Men som sagt, tvåspelare-versionen är rolig, även om den blir lite långtråkig efter ett tag.

DANIEL TÖRNQVIST

MAZIACS

OK'Tronics/48 K Spectrum

■■■ spelvärde ■■■ grafik

Maziacs är ett snabbt "adventure-spel", som går ut på att hitta en skatt som är gömd någonstans i en jättestor labyrint. Slumpmässigt utplacerat i labyrinten finns svärd, fångar och mat, allt för att hjälpa dig i ditt sökande. Men det finns en hel del monster s.k. maziacs också, som vaktar skatten. Alla fångarna vet var skatten finns och om du frågar dem så visar dom åt vilket håll du skall springa för att hitta fram till skatten. Svärden är till för att döda maziacs med. Om du har ett svärd när du träffar på maziacs så dödar du dom ganska lätt, men du kan bara använda ett svärd en gång, sedan måste du hämta ett nytt d.v.s om du hinner innan nya maziacs anfaller dig. Att slåss utan svärd mot maziacs är nästan meningslöst.

När du spelar så ser du bara en tolfedel av hela labyrinten, men om du tittar på kartan så ser du en femtedel av labyrinten. Du får fram kartan genom att trycka på "fire"-knappen på joysticken. På kartan kan du se dig själv, svärd, fångar, mat, maziacs och skatten om du är tillräckligt nära den. Att springa omkring i en labyrint och slåss tar på krafterna, men om du äter mat får du mer energi. Hela tiden kan du se din energimätare på skärmen och om den går ner till noll så dör du. Om du lyckas komma fram till skatten så måste du bära den hela vägen tillbaka där du började. Men när du bär på skatten kan du inte ha ett svärd samtidigt.

Maziacs är ett spel för dig som gillar snabba "adventure" med häftiga fighter.

PER ANDERSSON

MANIC MINER

Software Projects/48K Spectrum

★★★★ spelvärde ★★★★★ grafik

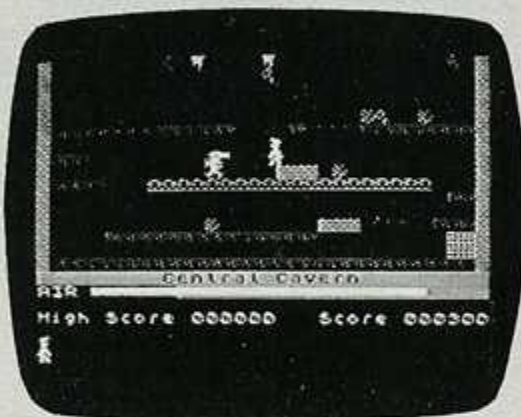
Spelet "Manic Miner" bygger på det kända spelet **Miner 2049er**. Om man jämför dem så är grafiken och ljudeffekterna inte riktigt lika bra, men själva spelet är lika bra.

Spelet går ut på att du ska styra "Miner Willy" genom 20 st. helt olika rum. I varje rum finns flera föremål som du ska samla ihop (t.ex. nycklar). Men du har inte hur lång tid som helst på dig. Hela tiden minskar syret i rummet, vilket sätter spelaren under en viss press. När syret är slut så är du också slut d.v.s. död. För att komma åt föremålen måste du ta dig förbi kvicksand, rullband, taggbuskar och "monster" av olika slag. Monstren kan vara pingviner, sälar, strutsar, toaletter (!), pac-man varelser, kaniner, telefoner, apor, kängurur m.fl.

När du tagit alla föremål ska du skynda dig till utgången för att komma in i nästa rum. Ju snabbare du klarar ett rum desto mer syre har du kvar, vilket ger mer bonus-poäng.

Manic Miner tillhör ett av de bättre spelen som finns till Spectrum.

PER ANDERSSON



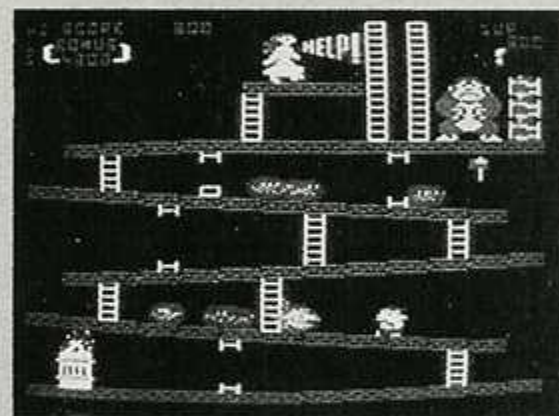
DONKEY KONG

Atari/Ataris Datorer (Cartridge 16K)

★★★★ spelvärde ★★★★★ grafik

Äntligen har **Nintendos** arkadspel **Donkey Kong** kommit ut på den svenska marknaden i en fullfjädrad version. Om det fortfarande finns någon som inte känner till grundförutsättningarna så kommer dom här en gång till: Snickaren **Mario** (förmodligen italienare) skall rädda sin fästmo (namnlös av copyrightska) från jättegorillan Donkey Kong (som egentligen borde heta Stupid Kong... översättningsfel från japanskan). Donkey Kong klättrar upp med flickan högst upp på en byggnadsställning och Mario skall försöka ta sig upp efter henne. Lyckas du klättrar Donkey Kong upp en våning till och Mario följer efter. Donkey Kong kastar ner tunnor på stackars Mario eller fördröjer honom med fräsande eldkaskader. Dessa går att hoppa över eller slå sönder om Mario har hammaren i handen. Den tredje planen innehåller förutom de vanliga stegarna och balkarna även hissar och "Mad Springs" d.v.s. galna fjädrar som är ett kraftigt hinder i Marios väg. Dessa studsande fjädrar och hela den fjärde planen med sandhögar på löpande bandet saknas i **Colecovisions** version, men här är dessa ingredienser med. Dessutom finns alla mellanspel med från arkadversionen. **Atari** har gjort ett fint jobb med Nintendos redan klassiska klätterspel. High Score och bonus-poäng förstärker helhetsintrycket. Donkey Kong är liksom Pac-Man en stilbildare i en genre. För en sann klättrare är Donkey Kong en given ingrediens i spelhyllan... och Ataris datorversion är den hittills vassaste av alla versioner.

LARS-GÖRAN NILSSON



MISSION X

Mattel/Intellivision

★★★★ spelvärde ★★★★★ grafik

Mission X är ett flyguppdrag över okänt fiendeland under andra världskriget. Du färdas framåt över land och vatten och under dig kan du se vägar, broar, lastbilar, tåg, tanks och båtar. Bomba så mycket du förmår och försök komma så långt in i landet som möjligt.

På din första flygtur blir du nostalgisk och kommer att tänka på många och långa nätter tillsammans med Activisions **River Raid**. Det finns många likheter men ju längre du flyger ju fler skillnader upptäcker du.

Det här är nämligen ett förhållandevis passivt spel. Om du inte bombar håller sig fienden också lugna, i alla fall i början. Om du bombar skjuter fienden tillbaks men du kan hålla undan utan större besvär. Din motståndares enda riktigt farliga vapen är ett jaktplan som dyker upp då och då och skjuter skarpt. En snabb reaktion från din sida och du kan lugnt flyga vidare.

Intellivision verkar ha insett att snabbskjutande spel aldrig har varit deras starka sida. Ett större antal välplacerade bomber är metoden för att nå höga poäng.

Det som mest lockar dig ut på en ny flygning är den förträffliga grafiken. Att titta ner på det ständigt skiftande landskapet är en ren njutning. Du kan inte bara flyga höger-vänster över land och vatten utan också bestämma din höjd över marken. Efter en stund är din första flygdag över. Solen går ner och du flyger på natten. Släpp en bomb i det kolsvarta havet. Du träffade ingen fiendebåt och fick inga poäng men visst var det snyggt!

DICK BLOMBERG



DIG DUG

Atari/Ataris Datorer (Cartridge 16K)

★★★★ spelvärde ★★★★★ grafik

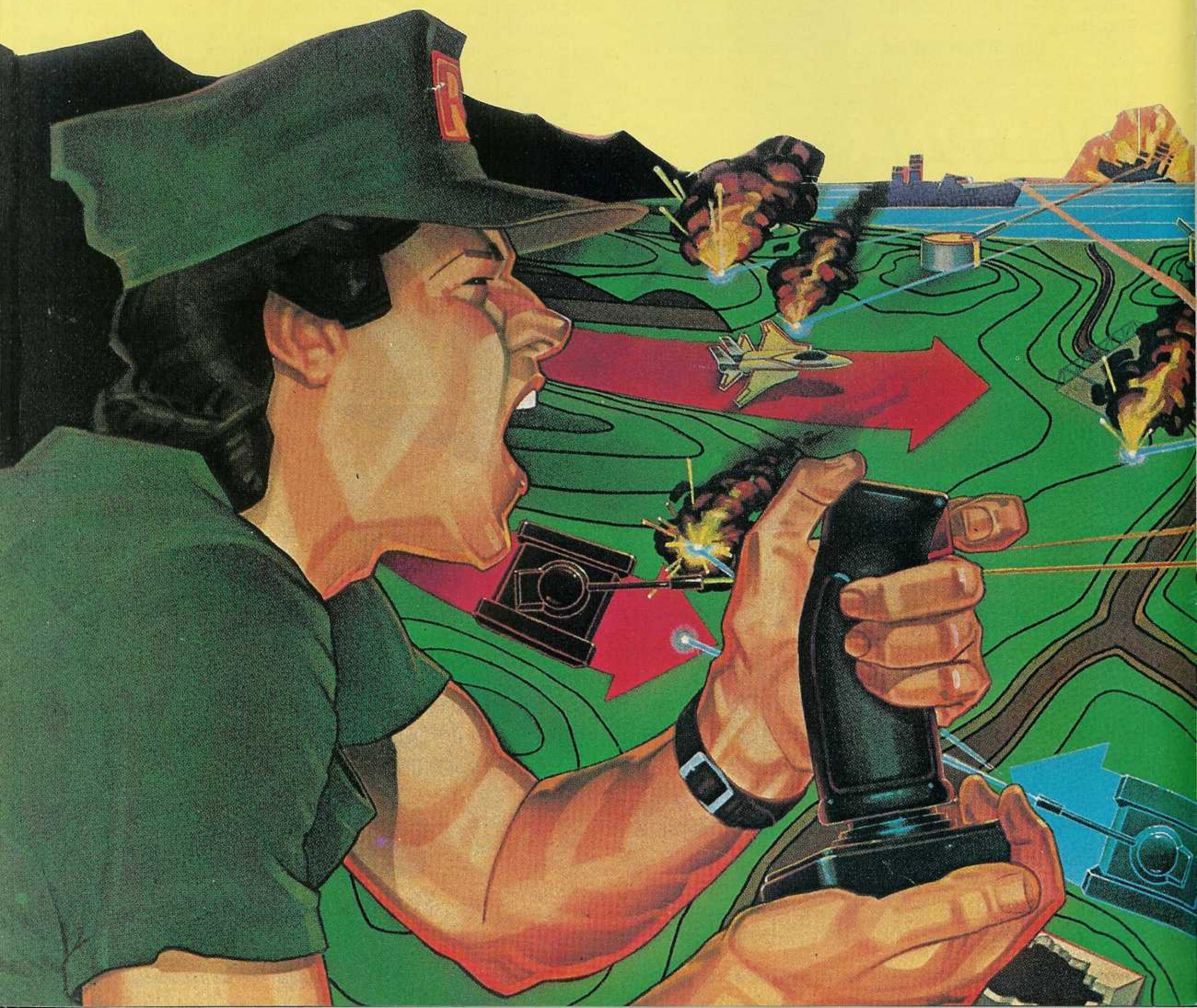
I förra numret av Joystick var jag inte särskilt imponerad av **Ataris 2600** version av Dig Dug. Atari har dessbättre redan en fullvuxen version ute av detta stilbildande arkadspel. I datorversionen har de ursprungliga arkad ingredienserna åter dykt upp på rätt plats. Här finns nu de förföriska färgerna. Jordlagren skimrar. Drakarna ser ut som drakar. D.v.s. Fygare (som drakarna kallas i detta fantasilandskap) fräser ut sina giftiga eldar. Håll dig på avstånd eller blås upp drakarna med din pump. Jordmonstren eller Pooka är inte lika farliga som drakarna... men se upp... rätt som det är förvandlar sig dina fiender till spöken. De kan då gå igenom väggarna och snärja dig. Det fantastiska med Dig Dug är att du skapar din egen labyrint. Oändliga kombinationer är möjliga så du kommer inte att tröttna på labyrinten. För att få höga poäng måste du plocka upp bonusgrön saker som kommer fram på spelplanen då du har valt två klippblock! (Logiken i de flesta spel är häpnadsväckande.) För varje ny plan du klarar av planteras en brokig blomma... och nya bonusfrukter hägrar. Dig Dug kan spelas av en eller två spelare. En "High Score" lista saknas vilket är synd... man kan ju råka slå syrran nån gång och då är det bra att poängen står kvar.

LARS-GÖRAN NILSSON

Spelen som man helst talar tyst om i Sverige
– men det är populärt att leka Napoleon eller Eisenhower:

DU KAN ÄNDRA VÄRLDS- HISTORIEN!

Av Daniel Törnqvist



■ Stick handen innanför skjortan och tro att du är *Napoleon*, ta på dig generalsmössan och inbilla dig att du är *Eisenhower* som ska ta upp kampen mot *Hitler* eller tänk dig in i det moderna krigets helvete och bli amerikansk soldat i *Vietnam*!

Det är möjligt i krigsspelens värld.

I USA är krigsspel både vad det gäller TV-spel och datorspel storsäljare. Vi svenskar tycks inte ha samma intresse av att leka med nåt så allvarligt som krig. Aningen det handlar om klassiska drabbningar med *Napoleon* eller de sista dagarnas strid i *Saigon*.

Ändå är krigsspelen den elektroniska förlängningen av tennsoldaterna.

■ Några exempel på spel som finns på den amerikanska marknaden – och här finns exempel på spel som utspelas för länge sen, moderna krig och framtida krig:

Waterloo, *Battle of Bulge*, *Gettysburg* och *Africa Korps* handlar om berömda slag och du får när du spelar dem också en historielektion. Men den här gången kan du vara med och förändra världshistorien.

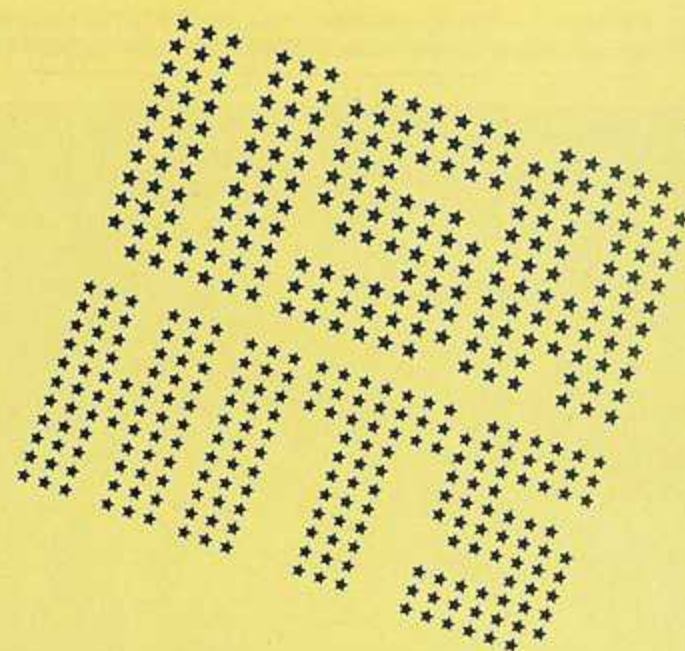
Spel om och från andra världskriget:

Fighter Command, *Guadalcanal Campaign*, *Bomb Alley*, och *Knights of desert*. Spel som handlar om amerikanska piloters flygräder från England in över Tyskland, striden om Kreta och Rommels ökenstrider.

Germany 1985 handlar om en konfrontation mellan Nato och Warshawapakten.

Ja, det finns hundratals spel av den här typen i USA. Ett exempel från modern tid: *Saigon*, *The Final Days*. Ett spel som beskrivs så här i reklam: *Vietnam 1975*. Du är kvar i jungeln. Mellan dig och

Forts sid 18







Det finns spel om det mesta. Varför köpa schackbräde eller darttavla när du kan använda datorn! När kommer Monopol som data-spel?

Av Lars-Göran Nilsson

■ Det finns TV-spel och data-spel om bilåkning. Det finns spel om rymdkrig. Det finns spel om apor. Det finns spel om labrynter, sport, mörka djungler, höga klätterställningar, djupa avgrunder, snabba flygplan, listiga spöken. Det finns spel om hoppande kängurur, slingriga tusenfotingar och smygande detektiver. Tänk på vad som helst... och det finns garanterat ett elektroniskt spel i ämnet. Det finns t.o.m. spel om spel.

Elektroniska spelvarianter av "riktiga" spel är oftast lika stillastående som originalen. Det behöver inte betyda att spelen är tråkiga för det. Snarare är det en annan attityd i dessa spel än **Asteroids** och **Defender**. Det klassiska spelet är **schack**. Här finns det nästan hur mycket som helst att välja på. De bästa, dyraste och mest exklusiva är de rena schackdatorerna. Priserna varierar mellan 1 000:- och 10.000:- beroende på kvalitet. Vi ska inte gå in något närmare på dessa maskiner utan bara konstatera att på en schack-dator kan du **bara** spela schack... på en vanlig dator kan du spela schack och andra spel eller använda datorn för andra uppgifter.

■ Varje hemdator av klass har någon form av schackprogram i sin katalog. **Atari**, **Commodore 64**, **VIC 20**, **Texas Instrument**, alla har schack eller chess, som det heter på engelska. Det finns också schackspel till de rena TV-spelen. **Atari 2600** har sitt **Video Chess**, **Intellivision** har **Chess** och **Philips** har också ett schackprogram men då måste man ha en extra tillsats. När kommer schack till **Colecovision**?

Ett snarlikt spel är **damspel** eller **Checkers** på engelska. Här finns också en uppsjö spel till de olika systemen. **Atari 2600** har **Video Checkers**, **Intellivision** har **Checkers** och nästan samtliga datorer har någon damspelsvariant. **Luffarschack** existerar också på elektronisk nivå. **Atari** har t.o.m. ett 3D-luffarschack som verkligen sätter hjärnan på prov. Här gäller det att hålla ögonen på fyra olika plan samtidigt!

En annan typ av brädspel som finns att få tag på som dator och TV-spel är **Othello**. Det kan vara svårt att hitta eftersom det oftast kallas för **Reverso**. **Intellivision** har ett spel som just heter **Reversi**. **Atari 2600** har **Othello** som verkar vara borta ur den nya

katalogen. Vill du ha just det spelet så får du tydligen leta långt bak i lagerhyllorna.

■ **Intellivision** har specialiserat sig på den här typen av spel. Där finns förutom de ovan nämnda även **Backgammon**, **Las Vegas**, **Roulette**, **Hästkapploppning** (där man satsar på olika hästar) och några fina kortspelskassetter: **Las Vegas Poker & Blackjack** och nya **Royal Dealer**. Just kortspel verkar ha intresserat många programmerare. **Larry Kaplan** på **Activision** har designat **Bridge** för **Atari 2600**. **Ken Uston** har givit upphov till **Colecovisions** **Blackjack/Poker**. Han har också gjort **Ken Uston's Professional Blackjack** för **IBM PC**, **Apple**, **Osborne** och **Atari**. Denna 48K variant är den definitiva versionen av elektroniskt kortspel.

■ Du tror att det är slut nu? Nej, det finns fortfarande väldigt mycket kvar. Ta spelet **biljard** t.ex. **Imagic** har spelet **Trick Shot** för **Atari 2600** och **Thorn EMI** tillverkar **Snookers & Billiards** för **Ataris** Datorer. Båda spelen är utmärkta illusioner av det verkliga spelet.

Thorn EMI tillverkar också det engelska pilkastningspelet **Darts**. Fyra spelare kan spela samtidigt. Du skriver in ditt namn på tavlan och slänger iväg den första pilen... hoppsan, pilen studsade på stälkanten... Det är sånt som händer i **Darts**. Eller du kastar utanför piltavlan... allt är möjligt.

■ Varför skall man då ha elektroniska varianter av spel som fungerar utmärkt "på riktigt"? Det finns två orsaker. Du har **alltid** en motståndare som är på alerten. En motståndare som aldrig bråkar om reglerna. (Här blir det du som får bråka om inte reglerna följs... d.v.s. du har alltid fel... datorn har rätt). Du kan spela mot datorn hur länge som helst. Datorn tröttnar aldrig. Datorn finns alltid till hands.

Den andra orsaken är att det kan vara dyrt att investera i ett biljardbord eller att satsa 200 dollar på kortspel eller hästkapploppning var femte minut. Dessutom är det nästan ohälsosamt bekvämt. Du kan naturligtvis också spela mot en "riktig" kompis. På en

punkt har den elektroniska illusionen nästan lyckats om du vill fullt ut. Det gäller **flipper-spelen**. Ingen har ett flipperspel hemma... mer än några få "freaks", men med datorns hjälp kan du förflytta dig in i de mörkaste och mest förbjudna spelhallarna.

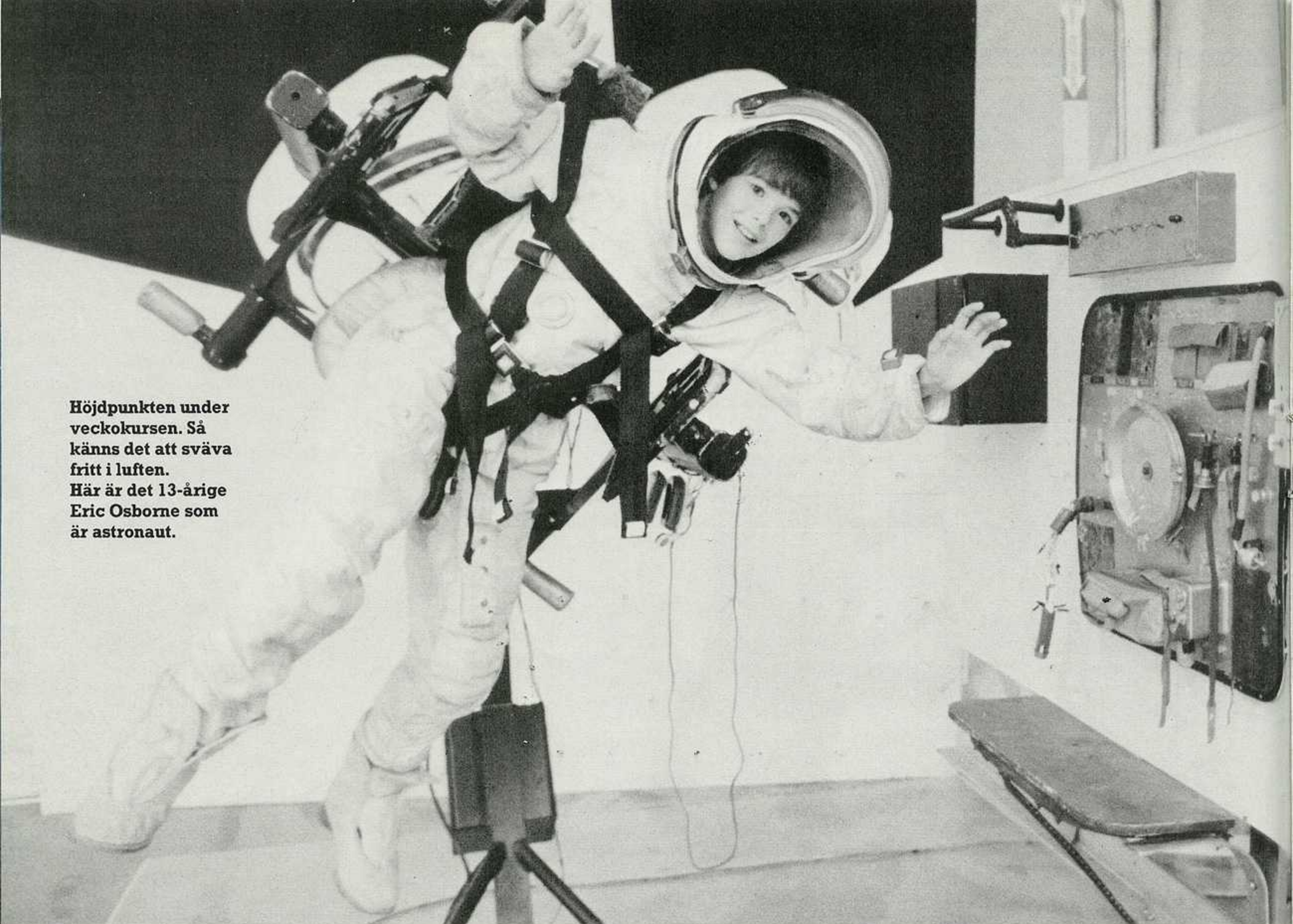
Intellivision har ett sprillans nytt **Pinball** som lever upp till ryktet om de färgsprakande, studsande metallkulorna. **Atari 2600** har sitt **Video Pinball** som är ganska blekt i jämförelse, men det är också ett gammalt spel. **Philips** har ett flipperspel som heter **Thunderball** och **Vectrex** har spelet **Spinball**. **Vectrex** vektorgrafik passar utmärkt till flipperspelssimulation.

■ De bästa flipperspelen finns naturligtvis hos de fullvuxna datorerna. Hela genren blommade upp då amerikanen **Bill Budge** konstruerade **Raster Blaster** till **Apple**. Spelet blev snabbt populärt och gjordes därför också om till **Ataris** datorer. En utveckling av spelet gjorde **David Snider** som konstruerade **David's Midnight Magic** för **Broderbund**. Spelet finns tillgängligt för **Apple**, **Atari**, **VIC 20** och **Commodore 64**.

Efter dessa två spel har ytterligare flipperspel dykt upp på marknaden. **Night Mission**, **Queen Of Hearts**, **Pinball Paradise**, **Slamball** och **Bulldog Pinball** för att nämna några.

Bill Budge som får stå som de elektroniska flipperspelens fader har nyligen konstruerat det mest spännande av alla flipperspelsprogram: **Pinball Construction Set**. Där kan du plocka ihop ditt eget flipperspel precis som du själv vill ha det. Programmet finns på **Electronic Arts** för **Apple**, **Atari** och **Commodore 64**.

De elektroniska spelen kommer förmodligen aldrig att slå ut de "riktiga" men de är fantastiska kompliment och ibland är de dessutom bättre än originalen. Det skall bli mycket intressant att få se datorvarianterna av klassiska spel som **Risk** och **Monopol**... fast då heter väl inte gatorna **Valhallavägen** och **Kungsgatan**... då är det väl snarare **5th Avenue** och **Times Square**. ■



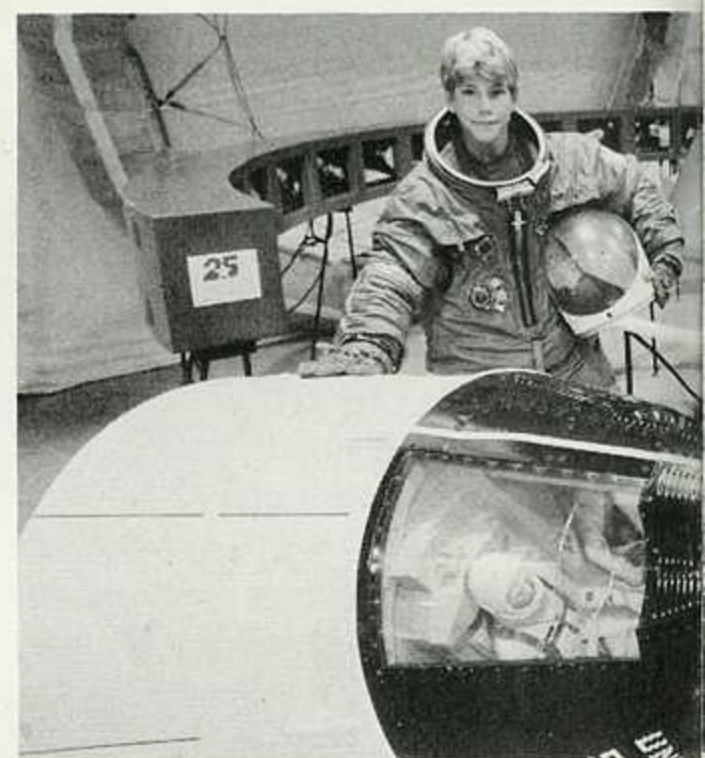
Höjdpunkten under
veckokursen. Så
känns det att sväva
fritt i luften.
Här är det 13-årige
Eric Osborne som
är astronaut.



Kommandorummet. Grabbarna har börjat nedräkningen...



Miles får prova en rymddräkt.



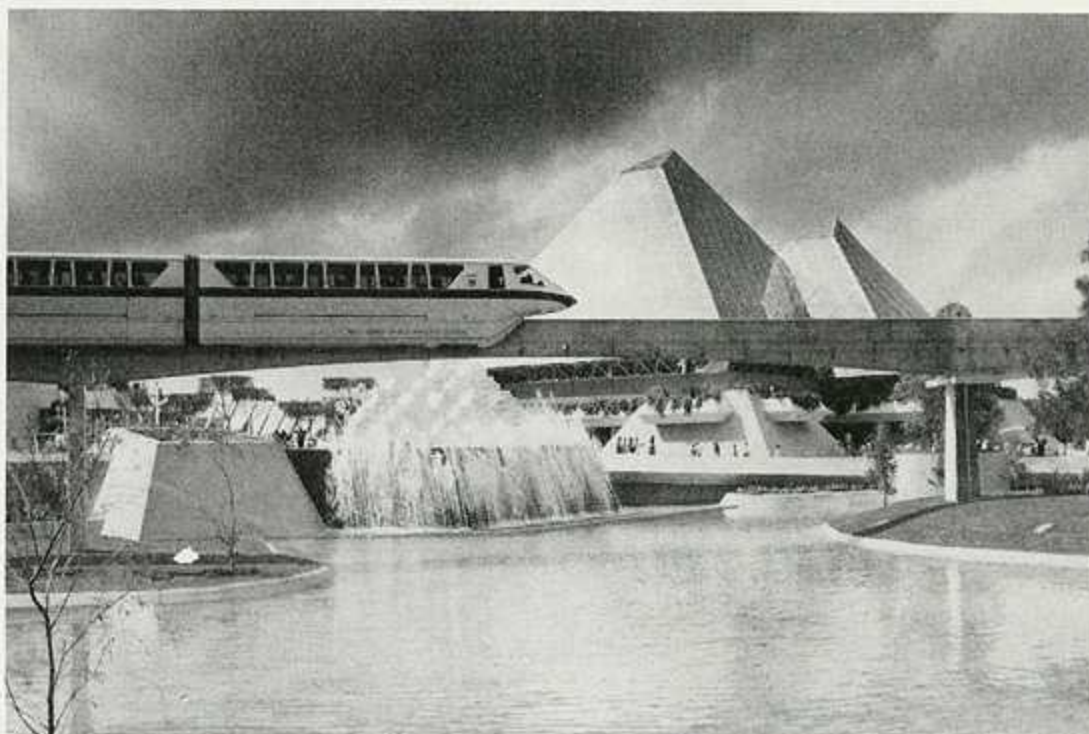
Två 'astronauter' framför en Gemini kap-

För dom blir spelens drömvärld verklighet:

TILL MÅNEN, GRABBAR!

FRAMTIDENS LEKPLATS

Epcot är nöjesfältet där allt det roliga egentligen är mycket lärorikt. Det ligger ihop med Disney World i Florida.



Epcot ser ut som en framtidsstad och du åker dit i ett framtidsåg.



Här börjar fantasifärden i Epcot.



Här får du leka med datorer. Flytta med in i framtidens samhälle.

■ Epcot är en utställning. Men gjord som ett nöjesfält. Det lärorika blir roligt.

Här visas framtidens samhälle, här ges dramatiska historiektioner och här finns framtidens lekplats. Du kan dirigera en orkester med hjälp av ljusstrålar, du kan skapa fantasifigurer med hjälp av laserstrålar och du kan använda din TV-skärm som ditt målarblock.

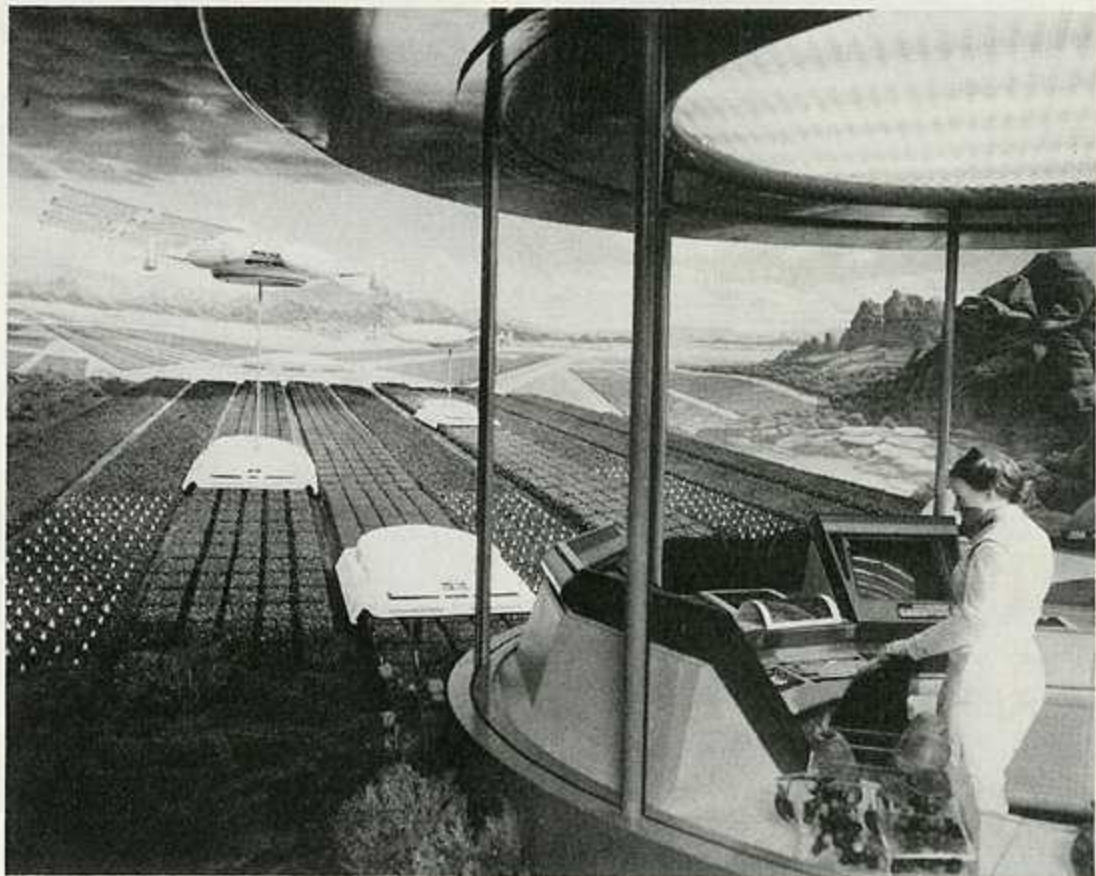
Roligast: Du blir stjärna i en spännande västernfilm. Bakgrunden är redan klar, du kopieras in i handlingen. Det är bara att ställa sig framför en kamera och bli filmstjärna.



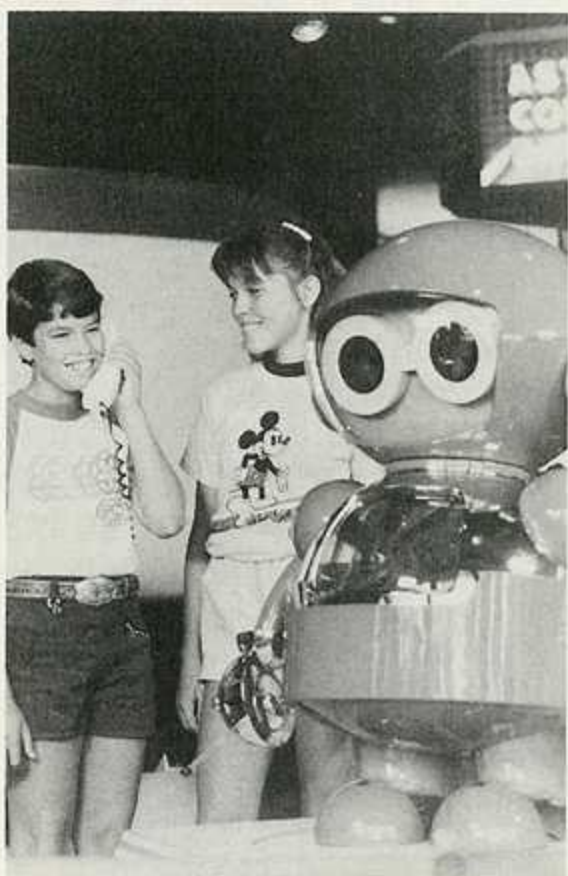
sel och en Apollo attrapp. Månen, nästa!

■ Alabama rymdcentrum i USA. Här kan unga grabbar – och tjejer – få uppleva en vecka som astronauter. Ja, det är sant. Dom får visserligen inte flyga till månen, men dom får vara med om allt det som de riktiga astronauterna går igenom före en månfärd. Och vem som helst kan anmäla sig. Det kostar 2 800 kronor för en vecka.

Intresserad? Dui får prova en rymddräkt, du får känna på hur det känns att sväva fritt i luften och du får vara med om nedräkningen inför en månfärd.



Här ligger framtidens bondgård. Här sköter datorer slöjjobbet.



Roboten, framtidens lekkompis.

NYA GREJOR

Har du som tillverkare eller importör nåt du tycker vi ska berätta om så hör av dig!
Adressen: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Skicka gärna med bilder. Tel. 08-16 07 80.



Efterlängtat joystick

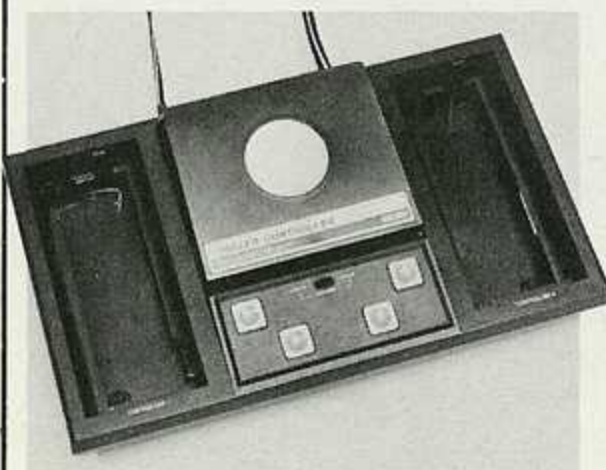
■ **Intellivision** är det enda TV-spel som saknar joystick. De verkliga fansen trivs utmärkt med den känsliga discen men för alla andra kan det här var ett utmärkt komplement.

Med ett enkelt handgrepp trycks **Quick-Stik** fast över handkontrollen och en gummisugkopp håller discen i ett stadigt grepp. I snabba spel med mycket rörelser upp-ner-höger-vänster fungerar det utmärkt. I spel med mer precision och känsliga små förflyttningar fungerar det mindre bra. Det kan vara svårt att snabbt hitta rätt bland de sexton riktningar discen erbjuder. Efter-som Quick-Stik plockas bort och sätts på plats utan skruvar eller andra krångliga ingrepp på ca 15 sekunder, kan du lätt prova ut vilka av dina favoritspel den passar bäst till.

DICK BLOMBERG

Kula för snabba

■ **Roller Controller** till Coleco. En snurrande kula som joystick. Säljs med spelet **Slither**. Kommer att säljas inom kort. Priset ännu inte klart. Omdöme: En mycket bra så kallad Track ball.



Som box-handskar

■ Specialjoysticks för Colecos nya spel **Rocky**. Coleco kommer med flera spel som är anpassade till dessa joysticks. Kommer att säljas inom kort. Priset är ej klart.



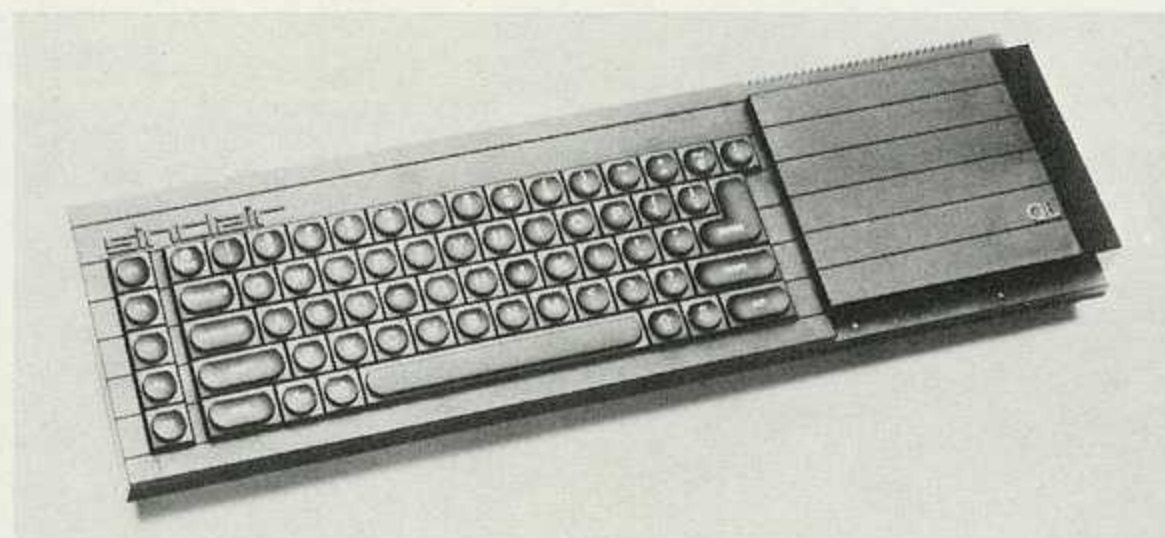
Nu kan du skjuta i ett!

■ Vissa spel kräver konstant eldgivning. Hela tiden. Många av dem har inte inbyggd automateld. Det är här **Pointmaster's Fire Control**, eller Constant Fire



Adapter som den också kallas, kommer in. Du slipper trycka sönder joystick. Du slipper trycka sönder tummen. Tryck en gång och du har automateldgivning så länge knappen hålls nere. Ingen omtryckning för nya skott behövs. Kul effekt också på vissa hopp och klätterspel där huvudpersonen studsar fram som en vettvilling över TV-rutan. Passar till Atari 2600, Ataris Datorer och VIC 20. Shoot Man, Shoot...

L-G NILSSON



Sinclairs nya dator

■ **Sinclair** kommer med en ny dator. Med ett bättre minne.

Den kallas QL, som står för Quantum Leap, är egentligen ingen speldator utan mest gjord för människor som kan ha en viss

yrkesnytta av en dator. Som författare och journalister.

QL har 128K Ram, utbyggbar till 640K Ram, och 32K Rom. Pris i Sverige cirka 7 500 kronor plus moms.

■ **Compumate** dator från Ronex. Passar till Ataris TV-spel. Du kan alltså komplettera ditt TV-spel med ett tangentbord och få en enklare dator med 16K Rom och 2K Ram. Pris: Cirka 644 kronor plus moms.



Massor att läsa om TV-spel

■ I Sverige finns det bara en specialtidning om TV-spel och dataspel, Joystick.

Men i USA finns det massor. Har du tur kan du hitta några av dem i de stora tidningsbutikerna.

Några tidningsnamn: Electronic Games, Electronic Fun, Joy-

stik, Video Games, Games Computing, Computer Games (finns både som engelsk och amerikansk tidning).

Antic och Hi-Res är tidningar som mest handlar om Ataris datorer och spel. Ingen av dem finns dock att köpa i Sverige.





Nyhet! TV-SPELEN SOM ALDRIG BLIR FÖR GAMLA

■ **Homevision**, som vi lite ytligt presenterade redan i förra numret, är ett helt nytt spelsystem för den svenska marknaden. Och, inte minst viktigt i det här sammanhanget, en helt ny försäljningsidé.

Homevisions spel är utbytbara på ett finurligt sätt!

Du köper ett av deras spel på en speciell kopieringskassett, tröttnar på spelet, går tillbaka till affären och får ett nytt spel på din kassett.

I förra numret skrev vi att en kopieringskassett med valfritt spel (+ 3 spelkassetter) skulle komma att kosta 489 kronor. Det var lite fel. Priset var rätt, men det står för kopieringskassett plus tre kopieringar! I princip samma sak alltså, men ändå en viss skillnad.

Efter gratis-kopieringarna får du betala omkring 25 kronor varje gång du vill få ett nytt spel kopierat på din kassett.

Än så länge finns det bara ett tiotal affärer i Stockholm och Stockholms förorter som för Homevisions produkter. Och en affär i Sandviken och en i Södertälje.

■ Men det intressanta för dig som läser det här är kanske en

helt annan fråga: Hur bra är Homevisions spel? Kan dom konkurrera med andra TV-spel (Homevisions kassetter passar till Atari 2600)?

Homevision har nu nästan 50 olika spel i Sverige. En del spel är dock på 8K och torde inte passa några av de spelmaskiner som finns här.

Homevisions sortiment av spel är brett. Här finns allt från snabba rymdspel till lugna barnspel.

Bland rymdspelen märks **World End**, ett Space Invaders-liknande spel, och **Base Attack**, ett annorlunda rymdspel. Homevisions övriga rymdspel är ganska tråkiga.

Det bästa sportspelen hos Homevision är **Crazy Ski**, ett skidspel. Andra bra sportspel är **Racing Car** och **Motocross**.

Homevision har också gjort några hopp- och klätterspel. **Lilly Adventure** är kul. Spelet liknar Pitfall. **Chase Robber** är ett annat bra spel av den här typen. Du är tjuv och ska stjäla saker medan vakthundar och poliser jagar dig. Homevision har också ett Pengo-liknande spel som heter **Frisco**. Grafiken är dock inte särskilt bra, men spelet är rätt kul.

Om du vill leka sjörövare så är **Treasure Discovery** spelet för dig.

Homevision har också ett krigsspel, **Tanks War**, som är ganska bra, men det håller inte i längden. Man tröttnar.

Homevisions svar på Donkey Kong heter **Teddy Apple**, ett spel med flera scener. Finns det ingen Pac Man-kopia, då? Jodå, det heter **Go Go Home Monster**, Homevisions enda labyrintspel och det tillhör inte något av de bästa labyrintspelen. Tvärtom.

Panda Chase är ett bra Homevision-spel. Bra grafik och flera scener.

■ Som du kanske har märkt när du har läst det här så liknar många spel från Homevision spel från andra fabrikanter. Och det är faktiskt så att många spel från Homevision ofta är lite bleka kopior av originalen.

Det är, förutom att det är mycket olika kvalitet på spelen, det negativa man kan säga om Homevision. Men det finns spel som är mycket bra och grafiken är i de flesta spelen mer än godkänd. Ljudet är också överraskande bra i många spel.

Utmärkande för många Ho-

mevision-spel är också att de är roliga i början, men blir långtråkiga efter ett tag. Här är dock spelen vi inte tröttnade på, Homevision-spelens topplista enligt vårt sätt att se:

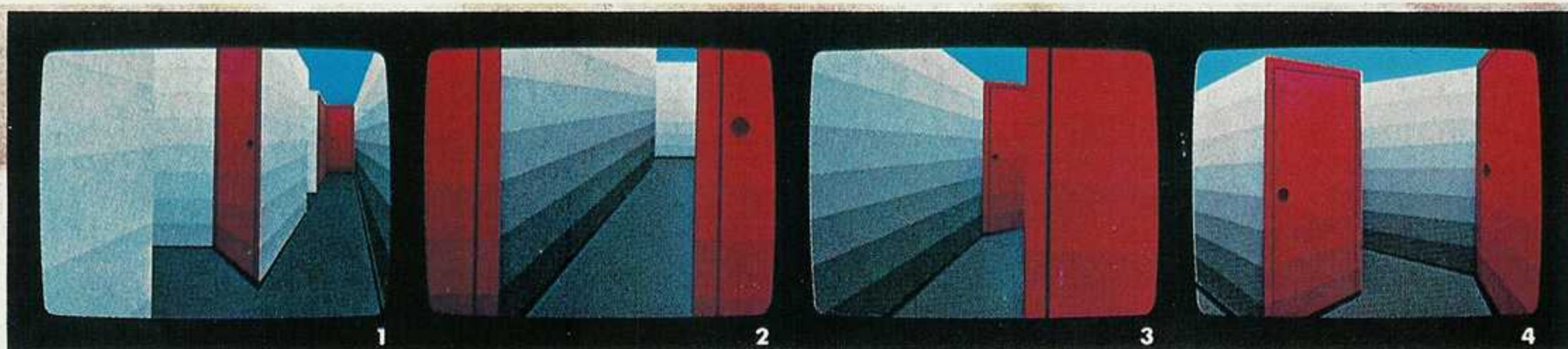
1. **World End.**
2. **Lilly Adventure.**
3. **Crazy Ski.**
4. **Base Attack.**
5. **Tanks War.**
6. **Motocross.**
7. **Parachute.**
8. **Sky Alien.**
9. **Racing Car.**
10. **X Mission.**

Det här är tio bra TV-spel! I en spelrecension skulle **World End** få 4 poäng för spelvärdet och 3 poäng för grafiken. Homevision är en intressant nykomling på den svenska marknaden. Men det vore kanske bättre om männen bakom Homevision sovrade lite bland kassetterna och inte släppte ut alla. Håll er till spelen som håller klassen, strunta i dom andra. Det är viktigare att ha tio bra spel, än femtio som i genomsnitt är lite så där. Och Homevision har bra spel också!

Av Daniel Törnqvist

**Du behöver inte vara
rädd för år**

1984 ~det finns
alltid
en utväg!



Det finns
30 dörrar
till frihe-
ten. Men
bara en
väg dit.
Lös gåtan!

Bara en väg tillå-
ter dig att nå fri-
hetens dörr utan
att de fyra gömda
bevakningska-
merorna ser dig. Och
du kan fly utan att bli
upptäckt. Ett svårt pro-
blem. Försök! Lösning-
en hittar du på sid 19.

DU ÄR
HÄR



Sånt är livet
i labyrintspelens värld:

Av Dick Blomberg

HJÄLP! SPRING FÖR LIVET...

■ Labyrinter har fascinerat människan i alla tider. I antikens **Grekland** fanns en labyrint där man verkligen kunde förlora sitt liv (extraliv var ännu inte uppfunna). Den beboddes av den fruktade **Minotauren** som var hälften människa – hälften tjur. Betydligt senare fanns det en kung någon-

stans som tyckte att trädgården utanför slottet var alldeles för trist. Han lät trädgårdsmästaren plantera rosenbuskar och andra växter i form av en gigantisk labyrint. Det blev en lycklig kung med många extraliv. Någon gång i detta århundrade satt en liten grabb med senaste numret av

Kamratposten framför sig. På sidan 27 fanns en labyrint. I nedre vänstra hörnet satt lilla Lotta och grät. Hon kunde inte hitta rätt väg hem till sin mamma som fanns i övre högra hörnet. Det fanns fyra vägar att välja på märkta A, B, C och D. Pojkens trubbiga blyertspenna gjorde ett fett och darrigt

streck från vägen som började vid C. 1980 kom ett nytt arkadspel i spelhallen någonstans i USA. Tidigare var det mest snabbskjutande rymdäventyr som gällde men här fanns inga skott. Spelet som skulle komma att bilda skola var det första riktiga labyrintspelet i TV-spelsåldern. Det var gul-

MIN FAVORIT: LADY BUG!

ligt och hette **Pac-Man**.

■ **Pac-Man** blev en jättesuccé och satte naturligtvis fart på alla andra tillverkare av arkad och TV-spel. Oftast brukar det dyka upp en mängd sämre kopior med förvillande lika namn. Zentipeed, Konki Dong och Sakzzon blir som pulvermos, plastblommor och avslagen läsk i jämförelse med den ursprungliga varan. Det unika med **Pac-Mans** efterföljare är att grundidéen för det mesta har utvecklats till lika bra och i många fall ännu bättre spel. Att tömma en spelplan på prickar, bli jagad av ett antal fiender och äta någon form av kraftpiller för att för en kort stund bli herre på täppan, det är vad som är gemensamt för alla spel i denna genomgång.

ATARI var naturligtvis först hemma i vardagsrummet med originalet av **Pac-Man** för sin 2600. Då var det fantastiskt men idag är det ett föråldrat spel. Enkel grafik med halvgenomskinliga fladdriga spöken placerar spelet i nostalgihörnan. Uppföljaren **Ms. Pac-Man** är däremot spelet som gäller för 2600. Samma grundprincip men med bättre grafik och flera olika typer av labyrinter.

■ **HEMDATORERNA** erbjuder en mängd utmärkta spel. **Pac-Man** och **Ms. Pac-Man** (Atari/Atari 400-800) är båda av toppklass. **Jawbreaker I, II** och **III** (Sierra On-Line/Atari 400-800) är tre olika spel på samma tema som alla förflyttar handlingen till munhålan. I egenskap av tand käkar du godis och jagas av ett glatt ansikte (tandtroll?). Om du lyckas

äta upp allt godis på en plan (i en munhåla) får du tänderna bortstade av en stor tandborste innan nästa spelplan tar vid. Från munhålan till vintergatan är avståndet kort i **Cosmic Cruncher** och i **Jelly Monsters** äter du prickar i bästa **Pac-Man** stil (Båda Commodore/Vic 20). Detsamma gäller **Sprite Man** (Datamaxx/Commodore 64) men i **Dodge Racer** (Synapse/Atari 400-800) kör du racerbil i en rund bana med flera olika spår. Din fiende är en annan bil som du inte får kollidera med. Kör över (= ät upp) alla prickar på banan utan att krocka och du går vidare till nästa plan. (Finns även i en variant för Atari 2600 och heter då **Dodge'em**). Ett anorlunda spel är **Tumble Bugs** (Data Soft/Atari 400-800, Commodore 64). Du ställs inför en gigantisk labyrin fylld av vita prickar som du ändrar till röda när du passerar över dem. Det är nästan omöjligt att se var du befinner dig men tack vare ett förstöringsglas som följer din vandring förstöras bilden upp i det område där du för tillfället befinner dig. Se upp för insekter som äter upp röda prickar och naturligtvis ännu hellre äter upp dig. Ett svårt spel med förträfflig grafik och egen spelidé.

■ **INTELLIVISION's** bidrag i den här skolan heter **Lock 'n' Chase**. Det är ett bra exempel på fint snodd grundidé men med ett utmärkt tillägg i reglerna. Du är tjuv och har hamnat i ett bankvalv där hela golvet är fyllt av guldmynt. Du plockar upp dem och är jagad av fyra poliser. Då och då dyker en extra fin skatt upp i bankvalvets centrum. Den ger mycket poäng och fryser poliserna för en stund. Ditt specialvapen finns i actionknappen. Du kan slå igen dörrar efter dig och

därmed hindra poliserna från att ta dig i kritiska situationer. Ett mycket bra spel med fin grafik.

VECTREX version av **Pac-Man** utspelar sig också i ett bankvalv men här är huvudpersonen en dammsugare. I **Clean Sweep** är golvet täckt av pengar som du suger upp med hjälp av denna dammsugare. Finessen är att dammsugaren blir full titt som tätt och du måste tömma den på ditt rum mitt i bankvalvet eller i fyra olika städtrum i valvets fyra hörnor innan du kan fortsätta. Du är jagad av fyra farliga käftar som liknar iskrokar. Det här är ett utmärkt spel som dock har en stor brist. Som i alla spel av den här typen går det fortare och blir svårare för varje ny spelplan. Den stora kampen kommer vid plan sju och åtta. Efter den nionde kommer inte alls nummer tio utan här dyker istället ett oändlighets-tecken upp. Allt motstånd har upphört och du kan i lugn och ro glida runt och samla hur mycket poäng som helst. Spelet är därmed besegrat men innan du lyckas ta dig till denna nivå är **Clean Sweep** ett mycket bra spel.

■ **PHILIPS** två bästa spel överhuvudtaget passar in här. **Munchkin/Mumsaren** är **Pac-Man** fast med större variation. Du jagar åtta kex som hela tiden rör sig. Jagad av tre spöken försöker du nå fram till de fyra kraftpillren. Du kan också välja en bana som är indelad i fyra sektioner eller mörklägga hela labyrinten. Uppföljaren heter **Krazy Chase** eller **Battlesnake/Skallerormen**. I labyrinten smyger en orm omkring. Se upp för huvudet. Om du äter en bit av kroppen fungerar det som kraftpiller och du kan attackera de två spökena som också jagar dig. Hela tiden växer det upp träd i labyrinten som du kan äta och därmed få poäng. Det finns nio olika grundlabyrinter som du dessutom kan gå in i och

bygga om till din egen favoritlabyrin.

COLECOVISION har två suveräna spel i denna kategori. I **Mouse Trap** är du en råtta som käkar upp labyrintens ostbitar. Du är jagad av katter men äter ett hundben och du blir för en kort stund hund och kan jaga katterna. Labyrinten innehåller röda, gula och blå dörrar som du kan ställa som med tre knappar på handkontrollen. Det tar ett tag att lära sig behärska spelet men bra grafik och fina ljudeffekter ser till att du inte ger upp i första taget. Min personliga favorit av alla spel i denna kategori heter **Lady Bug**. Även här kan man förändra labyrintens utformning med hjälp av svängdörrar. Förutom vanliga prickar finns det hjärtan, bokstäver, dödsallar och olika grönsaker i din väg. Blå hjärtan multiplicerar dina poäng på den aktuella spelplanen två, tre eller fem gånger. Med gula bokstäver kan du stava till ordet "extra" och vinna ett extra liv. Stava till "special" med röda bokstäver och vinn en speciell bonusplan med mycket extrapoäng. Diverse grönsaker ger också extrapoäng men se upp för dödsallar. Snabbhet och smarthet gör **Lady Bug** till ett spel i toppklass.

■ **Pac-Man** var först men det finns alltså massor av varianter som är lika bra eller bättre. Dessutom finns det en mängd labyrinospel med andra uppgifter än att äta prickar. Du kan vara bevapnad och skjuta på dina fiender (**Night Stalker, Berzerk**), besöka okända labyrinter i äventyrliga spel (**Pitfall, Advanced Dungeons & Dragons**), erövra hela labyrinten genom att ringa in mindre områden (**Amidar, Pepper II**) eller varför inte bestämma själv och gräva din egen labyrin (**Mr. Do, Dig Dug**). Det bästa sättet att inte gå vilse i alla dessa labyrinter är att kolla in kommande nummer av **Joystick!** ■

KRIGSSPEL USA-TOPPAR

dina egna trupper i Saigon finns fienden. **USA** är på väg att dra sig ur kriget och återvända med sina soldater. Ska du hinna, din enda chans att överleva och få återse ditt hemland!

Även om det inte finns ett sådant spel som **Saigon** i Sverige och även om det inte finns så många krigsspel här så finns dom. Och några krigsspel kom hit tidigt.

Som **Ataris Combat** och **Air-Sea Battle**. Dessa spel blev dock snart tråkiga och speldesignarna hittade på nya spel. **Battlezone** kom som Arkadspel och finns nu till Atari 2600. I **Battlezone** används samma

perspektiv som i **Star Raiders** dvs man sitter i rymdskeppet och ser ut genom fönstret. I **Battlezone** styr du en tanks och försöker skjuta ner fiendetanks, flygande tefat och flygplan. **Battlezone** är ett ganska anorlunda krigsspel. Activision har också gjort en version av **Battlezone**. **Robot-Tank** heter det. Activision har även gjort andra bra krigsspel, **Chopper Command** och **River Raid**. **Chopper Command** är ett Defender-liknande spel där du styr en helikopter och skall försvara lastbilar mot flygplan och helikoptrar. Svetligt värre! **Chopper Command** finns endast till Atari 2600. **River Raid** finns också i en ännu bättre version för **Ataris** datorer.

Submarine Commander är ett annat mycket bra krigsspel till **Atari-**

datorer från **Thorn-EMI**. U-båtssimulation av högsta klass. Du styr en ubåt i Medelhavet och skall hitta och förstöra fiendens konvojer. På instrumentpanelen finns kompass, hydrofon, ekolod, hastighetsmätare osv. **Submarine Commander** är ett mycket komplicerat spel där inte bara snabbhet räcker till. Här måste du vara lite listig också. **Computer War** som är byggd på filmen **War Games** är också ett mycket bra krigsspel för **Ataris** datorer. I **Computer War** ska du förstöra ryska raketer som är på väg mot dina baser. Sen måste du knäcka den hemliga koden som stänger av baserna.

Missile Command är ett annat krigsspel för **Atari 2600** och **Ataris** datorer. Här ska du skydda 6 städer mot anfallande kärnvapenrobotar.

För att spelet ska bli intressantare brukar jag döpa städerna till Stockholm, Göteborg osv.

Vectrex då? Har inte Vectrex någont bra krigsspel? Jodå, **Armor Attack** är ett bra spel som utnyttjar Vectrex' möjligheter. I **Armor Attack** styr du en jeep i en bombad stad och måste försvara dig mot anfallande tanks och en helikopter.

Intellivision får vi heller inte glömma bort. Intellivision har ett mycket bra spel som heter **B-17 Bomber** där det gäller att bomba olika landmärken i Europa. **B-17 Bomber** används med Intellivioce. Andra krigsspel från Intellivision är **Armor Battle** och **Sea Battle**.

Men ännu väntar Sverige på de allra bästa krigsspelen. Men kanske är det ingen som vågar importera dom... ■

FRÅGOR & SVAR

Vem tror på mitt rekord?

■ Hello!

Jag undrar hur man skall kunna bevisa sitt rekord på t ex Donkey Kong och Zaxxon till Colecovision om man har över 100 000 poäng? Då nollställs ju räknaren, eller hur?

Henrik Samuelsson
Södra Sandby

Hallå, hallå.

Att räkneverket vänder beror på att minnet på vissa spel bara kan hantera 4, 5 eller i bästa fall 6 siffror samtidigt. Skulle räkneverket göras större skulle det inverka på spelet. Det är ju ändå bättre med ett bra spel med dåligt räkneverk än tvärtom. Men problemet kvarstår... hur skall man bevisa att man kört runt Don-



key Kong 5 gånger?

Ta fram kameran då du börjar närma dig 99 999. Kläm av en bild... sedan gäller samma regler som vid deklaration... på heder och samvete alltså...

Atari 5200 inte i Sverige

■ Jag undrar om det är någon skillnad på Atari 2600 och Atari VCS 2600 eller är det samma spel?

Daniel Jansson
Örebro

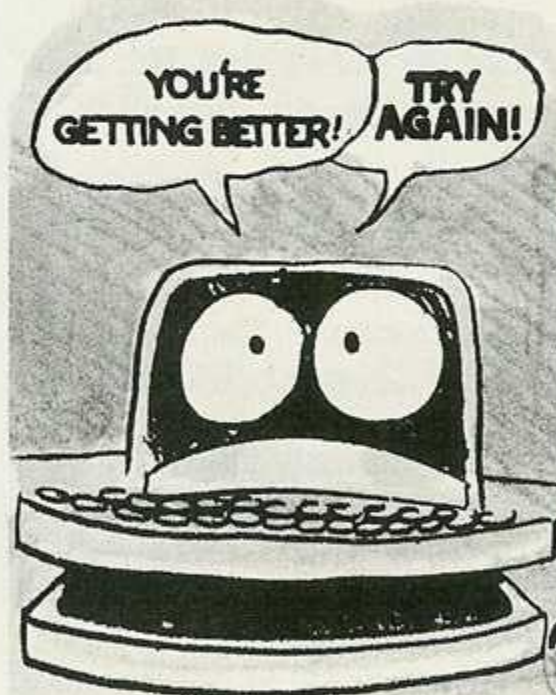
Vilka spel finns till Atari 5200 och är dessa spel körbara på Atari 600XL? Är det möjligt att använda Atari 2600 kassetter till Atari 600XL. Vad är det för skillnad på kassetter och cartridges?

Pontus Hedberg m fl
Knivsta

Många frågor ger många svar. Har du något som du undrar över i datorspelvärlden så skriv in till oss så ska vi försöka reda ut begreppen.

Atari VCS, Atari 2600, Atari 2600GP m fl beteckningar är egentligen samma spelmodul. Det är bara olika årsmodeller som har smärre yttre förändringar. Under skalet är det samma maskin. Atari 5200 är en avancerad spelmaskin som bara finns i USA. Spelen till 5200 fungerar inte på någon annan maskin, men det är ungefär samma repertoar som Ataris övriga program.

Atari 2600-spelen passar inte till Ataris datorer, men många



program är desamma och tillverkas för båda systemen.

En cartridge eller programmodul är ett ROM-minne som inte har några rörliga delar. Ibland kallas dessa ROM-minnen felaktigt för spelkassetter vilket rör ihop begreppen. Orsaken är att det inte finns något bra svenskt ord för cartridge. Kassetter är fortfarande band som snurrar i en plastlåda... åtminstone i den här branschen.

Brev & annat

Killarna som har gjort egna TV-spel

■ Det kommer då och då brev från grabbar som har hittat på egna spel. Stefan Hallberg i Studsvik är en av dem. Vart ska jag vända mig, frågar han.

Ja, Stefan, för några år sen kanske det räckte med en god idé för att nåt stort företag skulle lyssna. Nu måste du säkert ha en kopia på ditt spel på diskett eller kassett för att du ska ha en chans.

Richard Jönsson i Handen har också hittat på ett eget spel, ja faktiskt två spel.

I det första spelet sitter du i ett flygplan som flyger över pyramider, tempel och palmer. Du ska landa, pussla ihop den sönderrivna skattkartan och hitta skatten.

I det andra spelet flyger du en jumbojet. Det gäller att hinna fram till en viss stad på en viss tid. Du måste se till att du fått in pengar av passagerarna, att du har bensin och undvika krascher, förstås.

Håkan Nilsson (varifrån har han inte skrivit) har plitrat ner ett spel som heter **Up, up, up, down and Boom**. Eller så kan spelet också heta **Mountain-Jim**.

Du är bergsklättrare och ska bestiga ett högt berg. Under din klättring möter du alla de problem en bergsklättrare kan möta. Kul idéer, Richard och Håkan. Lycka till i fortsättningen!

SPEL STRATEGI

Kan inte du hjälpa oss? Vi behöver bra tips på hur man spelar olika spel. Initierade knep och hemliga råd. Skriv och berätta! Kommer just dina idéer i tidningen så får du självklart betalt. Hör av dig!



Adam kommer – kommer ej?

■ Adam, Colecos kompletta dator med bl a skrivare (bilden), kanske inte kommer i Sverige. Datorn, som presenterades

i USA för nåt år sen, var tänkt att komma ut i Sverige i vår. Men nu tvekar Coleco. Priset, 12 000 kronor, anses för högt.

Läsarnas favoriter

■ Många har skickat in vårt frågeformulär och nu vet vi hur våra läsare ser ut! Tack! Vi hoppas att vi tillsammans ska göra en bättre tidning.

82 procent av läsarna är från 11 till 16 år och det är nästan bara killar som läser vår tidning. Deras favoritspel:

1. Zaxxon 2. Pole Position 3. Moon Patrol 4. Pac-Man 5. Ms Pac-Man 6. Q-bert 7. Defender 8. Centipede 9. Pitfall 10. Donkey Kong Jr.

Det var TV-spelen. Här är favoriterna bland dataspelen:

1. Scramble 2. Pac-Man 3. Donkey Kong 4. Q-bert 5. Miner 2049er 6. Pole Position 7. Frogger 8. Zaxxon 9. Centipede 10. Donkey Kong Jr och Defender.

Vår genomsnittsläsare spelar omkring fem timmar i veckan, men 15 procent spelar mer än tio timmar i veckan.

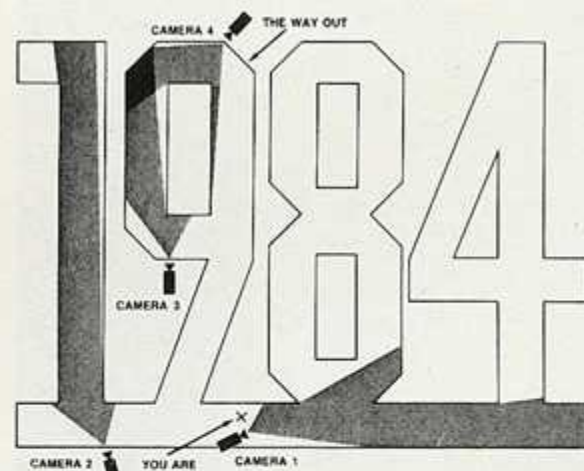
Yngste är sju år och äldste är 38 år. Finns det inte fler pappor som är intresserade...

Gör program! Tjäna tusen kronor

■ Efterlyses: Bra spelprogram till VIC 20, Commodore 64, Atari 600XL, Atari 800XL och Sinclair. Helst ska det vara ganska korta program. Vi betalar 1 000 kronor för program som kommer in i tidningen. Meningen är att vi i varje nummer av Joystick ska ha ett program till varje system. Roliga, spännande, fartfyllda program – det letar vi efter!

Lösningen på 1984

■ Här är svaret på tävlingen 1984. Du hittar kamerornas placering på den här teckningen. Svårt? Vägen till friheten gick alltså till höger i "nian". Då klarar du dig undan kamerorna!



HIGH SCORE

Inga nya rekord från förra numret. Vi vill alltså ha nåt bevis på att du slagit rekord. Som ett foto.

Men här hittar du i alla fall de svenska rekorden som gäller just nu. Försök att slå dem. Om du kan...

Och även om du inte har nåt foto, hör av dig i alla fall, vi kanske kommer med två olika rekordlistor.

Keystone Kapers 268 000 Tommy Pettersson, Tyresö

Vanguard (1 A) 204 900 Johan Borg, Boden

Yars Revenge (1 B) 11 601 592 Johan Borg, Boden

Ms Pac-Man (1 A) 159 780 Johan Borg, Boden

Pac-Man 275 390 Johan Borg, Boden

Chopper Command (3 B) 999 999 Johan Borg, Boden

Demon Attack (5 B) 229 595 Johan Borg, Boden

Frogger (1 B) 8 381 Johan Borg, Boden

River Raid 172 070 Johnny Lindholm, Skellefteå

Pitfall 113 148 Johnny Lindholm, Skellefteå

Lady Bug (1) 667 650 Johnny Lindholm, Skellefteå

Megamania (1 B) 501 210 Mikael Nilsson, Malmö

Asteroids (9) 322 732 Magnus Persson, Emmaljunga

Pepper II 564 569 Peter Fläde, Varberg

Mouse Trap 3 003 960 Peter Fläde, Varberg

VILL DU BYTA SPEL?

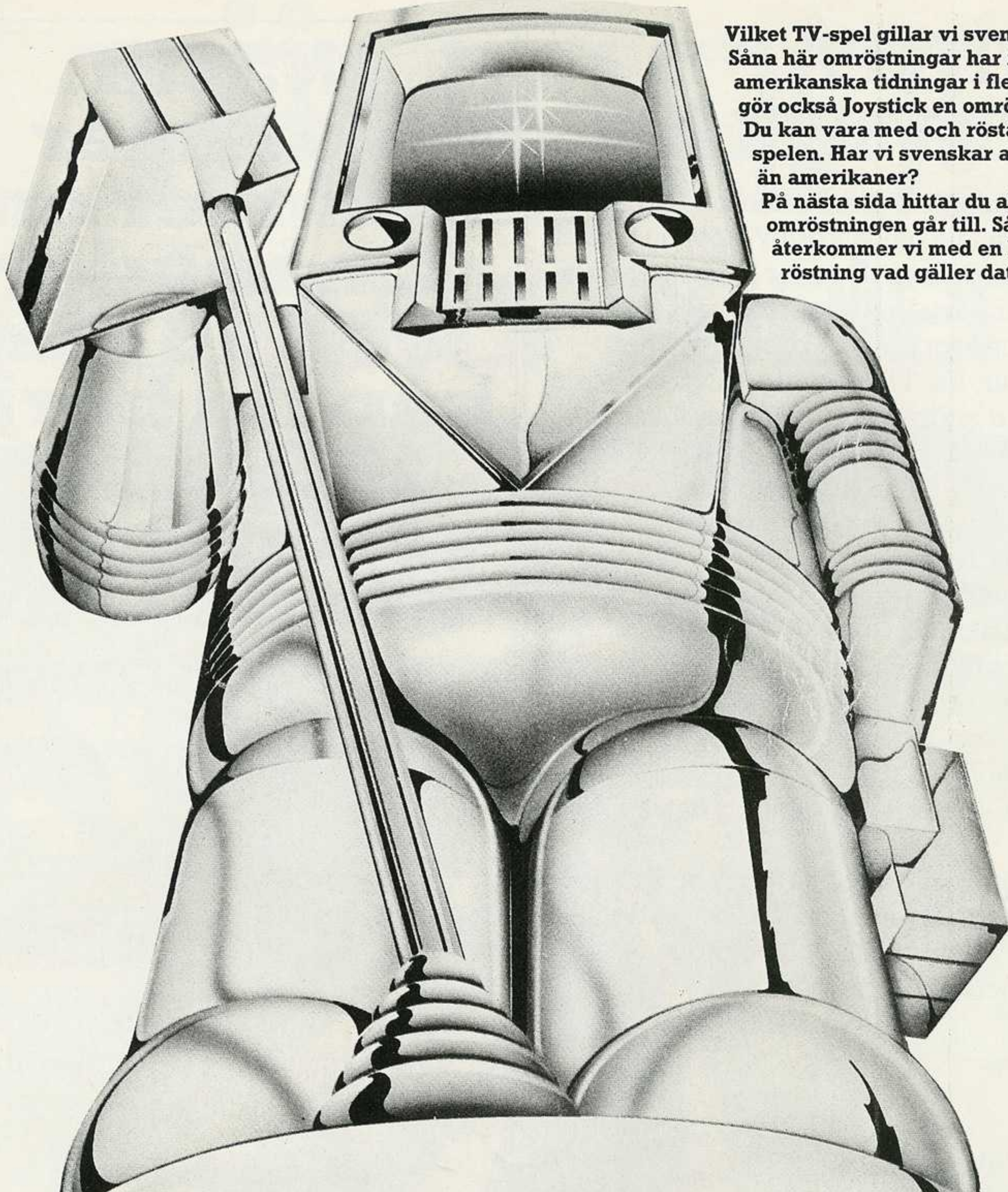
■ Vi har fått massor av brev från grabbar som vill byta spel och det är möjligt att vi kommer att starta en bytesavdelning.

Nåt för dig? Gör då så här: Skriv vilket spel du vill bli av med och vilket eller vilka spel du vill byta till dig. Glöm inte ditt namn och din adress. Och helst också ditt telefonnummer.

Vi på Joystick kommer inte att förmedla några byten, alla kontakter får ni göra själva. Men först ska vi se hur stort intresset för byta spel är.

Efterlyses!

Magnus Svensson i Karlshamn har skrivit och berättat om sitt High Score på Megamania. Men glömt att skriva sitt rekord. Hör av dig igen!



Vilket TV-spel gillar vi svenskar bäst? Såna här omröstningar har funnits i amerikanska tidningar i flera år. Nu gör också Joystick en omröstning. Du kan vara med och rösta fram bästa spelen. Har vi svenskar annan smak än amerikaner?

På nästa sida hittar du allt om hur omröstningen går till. Så småningom återkommer vi med en liknande omröstning vad gäller data-spelen.

VÄND!

1984

ÅRETS
SPEL

RÖSTA PÅ BÄSTA SPELEN!

Ja, vilka spel gillar vi svenskar bäst. Dels vill vi att du ska tala om vilket TV-spel du tycker är bäst och dels att du talar om vilket dataspel som är bäst. De här spelen väljs till Årets bästa TV-spel och Årets bästa dataspel.

I gruppen för TV-spel ska vi också rösta fram en rad andra spel, nämligen följande:

Bästa rymdspelet, bästa sportspelet, bästa labyrinthspelet, bästa klätterspelet och bästa actionspelet, alltså fem olika priser.

Dessutom:

Bästa spelidén – du får rösta på både TV-spel och dataspel.

Bästa grafiken du får rösta på både TV-spel och dataspel.

Bästa ljudet – du får rösta på både TV-spel och dataspel.

Bästa äventyrsspelet – enbart dataspel.

Vill du vara med och rösta – gör då så här:
Fyll i kupongen nedan och skicka in den till
Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6.
Märk kuvertet: "Årets spel".

Bästa TV-spel:	Bästa spelidén, TV-spel:
Bästa dataspel:	Bästa spelidén, dataspel:
Bästa rymdspelet:	Bästa grafiken, TV-spel:
Bästa sportspelet:	Bästa grafiken, dataspel:
Bästa labyrinthspelet:	Bästa ljudet, TV-spel:
Bästa klätterspelet:	Bästa ljudet, dataspel:
Bästa actionspelet:	Bästa äventyrsspelet, dataspel:

Insänt av

Namn:

Adress:

Glöm inte att tala om både spelets namn och tillverkaren.
Det finns ju flera spel som har samma namn.

Bland dem som deltagit i omröstningen drar vi fem namn som vinner varsitt valfritt TV-spel. Om du inte vill klippa sönder tidningen – skriv av kupongen.

Nästa nummer kommer om 2 månader! Den 10 maj kan du börja titta efter vårens stora nummer av



JME Dataprodukter

Datorer, kringutrustning, tillbehör,
programvara – 3 000 artiklar för
20 olika datorer!

**Nytt! Äventyrsspel från
Adventure International (även 16 K).
Simuleringsprogram från
Strategic Simulations Inc.**

Program från Atari, Epyx,
Channel 8, Broderbund Software

– 217 olika programtillverkare!

Skriv till oss så hör vi av oss till dig.
Vår adress:

JME Dataprodukter HB • Box 211 • 542 01 Mariestad

This is a pixelated illustration of a game level, likely from Super Mario Bros. A yellow car-like vehicle with large black wheels is driving away from the viewer on a blue road with white dashed lines. The road is flanked by green hills. On the left hill, there are several floating enemies: a red one, a pink one, and a black one. There's also a small red train-like object and some white clouds. In the center, a blue enemy with a face is floating above the road. On the right hill, there are three green trees with orange trunks, a small white dog-like creature, and a pink enemy. In the background, there's a tall brown building with many windows, a red enemy on top, and a red enemy running on a platform. The sky is blue with some white clouds and a few more floating enemies. The entire scene is rendered in a low-resolution, pixelated style.

PROVA

**Sveriges första riktiga
TV- och dataspeltidning!**

JOYSTICK

**i tre månader så får Du
en värdekupong värd 100 kr!**

Var först med det senaste. Prenumerera på JOYSTICK – den första riktiga TV- och dataspeltidningen i Sverige.

Vi testar spel, berättar om nyheter, ger svar på Dina frågor... Ja, bläddra igenom tidningen Du håller i handen – så ser Du vad Du får för pengarna.

Prenumerera nu – så blir Du först med det senaste. Tre nummer för 29:85. (Du tjänar 8:70) jämfört med lösnummerpriset.)

Du får tidningen direkt hem i brevlådan. En gång i månaden. Och före alla andra.

Dessutom får Du en värdekupong värd 100:- vid köp av ATARI:s spelkassetter.

Inte mycket att fundera över eller hur? Hej – och välkommen till oss!

Janne Tengqvist

Chefredaktör



Ja, jag prenumererar på JOYSTICK i tre månader (3 nr.) för 29:85.

Namn _____

Adress _____

Postnr _____ Postadress _____

Telnr _____ Personnr _____

Målsmans underskrift _____
(Om Du är under 16 år)

JOY 2-84

Frankeras
ej.
JOYSTICK
betalar
portot.

JOYSTICK

Svarspost

**Kundnummer 73942005
104 25 STOCKHOLM**



FESTLIGA FAKTA OM ATARI

■ Nolan Bushnell är inte bara mannen bakom Atari, han är också mannen som hittade på det här med TV-spel. Han kallade sitt företag för Syzygy, men det hette redan ett annat företag så det fick bli Atari i stället.

Bushnell uppfunnspelet Pong. Det kom som arkadspel 1972. Några månader tidigare hade dock ett liknande spel presenterats, Odyssey 100, och det var därifrån Bushnell fick sin idé.

Det stora företaget Bally/Midway trodde inte på Pong och tackade nej. Och Bushnell blev tvungen att starta sitt eget företag.

Ataris nästa stora spel blev Pole Position, som blev en succé. Gravitar, som nu relanserats, var också ett av de första spelen men blev aldrig någon framgång.

Sen kom flera av storsäljarna. Space Invaders (gjort av Rick Mauer) och Pac-Man (gjort av Todd Fry).

■ Pac-Man är ursprungligen ett japanskt spel och är nu Ataris mest sålda spel genom tiderna. Todd Fry har fått motsvarande åtta miljoner kronor som ersättning för Pac-Man

från Atari. Rick Mauer har bara (!) fått omkring 100 000 kronor för Space Invaders. Men det är så att den som hittat på ett nytt framgångsrikt spel idag kan tjäna stora pengar.

Howie Warshaw är en av dessa speluppfinnare. Han gjorde E.T. och Raiders of the Lost Ark med motiv från två storfiler.

Japanerna kom med en ny spelidé. Men till en början trodde ingen på Atari på spelet. Det handlade om Dig Dug. Men Dig Dug blev populärt och är ett av spelen som säljer bäst just nu.

■ Atari planerar också för framtiden. Cosmos är Ataris experiment med holygram, det vill säga bilder som "på riktigt" blir tredimensionella. De nya spelen bygger också på laserteknik och dom spelen får en unik grafik, som en tecknad film.

■ Atari är ett begrepp för TV-spel på samma sätt som Ford är ett begrepp för bilar.

Många av dem som startat sina jobb hos Atari har sen drivit spel-branschen vidare som egna företagare. Mannen bakom Battlezone, Ed Rothberg, gör nya allvarliga program för amerikanska försvaret. Steve Jobs, som nu är högste chef för Apple Computers, jobbade hos Atari och brukade gå omkring barfota. Han designade Breakout. Fyra killar hopade av från Atari och startade Activision.

■ Atari har haft som princip att inte tala om vilken som gjort ett visst program, men Warren Robinett skrev i hemlighet in sitt namn i spelet Adventure. Och en 12-årig kille i Salt Lake City hittade texten: "Created by Warren Robinett" i ett hemligt rum i spelet.

Om man idag tittar tillbaka på hur TV-spelen och dataspelen utvecklats under mindre än 15 år så är det fantastiskt och troligt utan motstycke inom någon annan bransch. Och en sak ska du veta: Det var Atari som startade alltihopa... ■



TÄVLING: TRE SPEL VILKA?

■ Tre bilder från tre olika Atari-spel. Men vilka? Det är frågan i vår lilla tävling.

Vet du vilka spelen är så skriv namnen på en lapp och skicka in den till Club Atari, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Glöm inte att skriva ditt eget namn.

Bland dem som har alla namnen rätt på de tre spelen lottar vi ut ett valfritt spel. Så skriv därför också vilket Atari-spel du vill ha om du vinner.

Svårare än så är det inte. Men det gäller att veta en del om Ataris nyheter.



Nu kan du göra ditt eget data-spel:

CITY BOMB

Du är bombflygare som har fått motorkrångel och måste nödlanda. Men du befinner dig mitt över en stad och där finns ingen landningsbana. Du måste bomba hus och skapa den själv.

Det är handlingen i det här spelet som du kan programmera själv. För Ataris datorer. Spelas med Joystick.

Du trycker på knappen för att fälla bomberna.

City Bomb är ett enkelt, men roligt spel. Kräver stor snabbhet och är enkelt att lära sig. Stegrad svårighetsgrad. Spelet blir mycket svårt. Ett riktigt action-spel.

```

10 REM
20 REM
30 REM
40 REM
50 REM
60 REM
65 IF PEEK(203)=PEEK(106)-8 THEN 80
70 GOSUB 10000:REM * INITIALIZATION *
80 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,8,0:SETCOLOR 4,
8,0
90 OPEN #1,4,0,"K:":POKE 752,1
100 ? "WHAT SKILL LEVEL (1-9)"
110 GET #1,A:A=A-48
120 IF A<1 OR A>9 THEN 110
130 A=A+3
135 POKE 756,PEEK(203)
140 ? CHR$(125):FOR I=1 TO 38
150 Y=INT(RND(0)*A)+1
160 FOR P=22 TO 22-Y STEP -1
170 POSITION I,P:?"$":REM *CITY CHARACTER *
180 NEXT P
190 FOR P=15 TO 0 STEP -1
200 SOUND 0,I*6+20,10,P
210 NEXT P
220 NEXT I
230 COLOR 94
240 PLOT 1,23:DRAWTO 39,23
250 X=1:Y=0:BM=0:SC=0
260 POSITION X,Y:OX=X:OY=Y
270 PRINT "%";:REM *PLANE CHARACTER*
280 X=X+1
290 IF X=39 THEN X=1:Y=Y+1
300 IF X>25 AND Y=22 THEN 1000:REM *MADE IT!*
310 LOCATE X,Y,Z
320 POSITION OX,OY:?" "
330 IF Z=ASC("$") THEN 2000:REM *CRASH*
340 IF STRIG(0)=0 AND BM=0 THEN GOSUB 3000:REM * BUTTON ROUTINE *
350 IF BM=1 THEN GOSUB 4000:REM * MOVE B

```


VISST HAR ATARI BÄSTA SPELEN

■ Electronic Games, USA:s stora speltidning, har haft sin årliga omröstning om de bästa data- och TV-spelen. Omröstningen görs av redaktionen och läsarna gemensamt. Först väljer läsarna sina favoriter, sen utser

tidningens ledning vinnarna bland dem.

Prislistan, som kom i oktober 1983, var en glad överraskning för oss som gillar och spelar Atari. Inget annat märke tog så många priser som Atari.

Årets spel blev Ms Pac-Man (under 16K) och Lady Bug (över 16K).

Centipede fick hedersomnämning.

Vanguard fick pris som bästa science fiction-spel. Phoenix och Moon Patrol fick hedersomnämning. I den här klassen var det bara spel från Atari som fick pris!

Qix fick hedersomnämning i klassen för speciella audiovisuella effekter.

River Raid fick pris som bästa action-spel.

Jungle Hunt fick hedersomnämning i klassen för äventyrs-

spel.

Real Sports Baseball och Real Sports Football fick hedersomnämning i klassen för sport-spel.

Av 26 priser fick Atari 10 priser. Två kom ColecoVision med 3 priser.

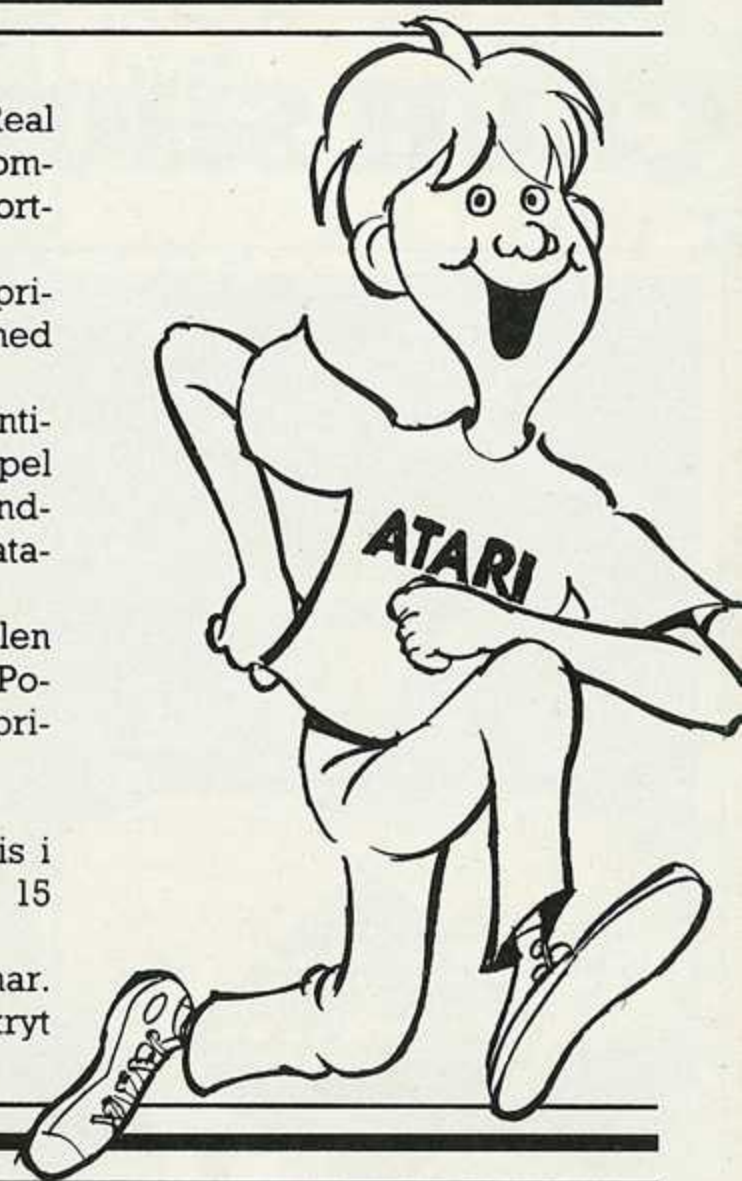
Bland data-spelen fick Centipede pris som bästa actionspel och Kangaroo som bästa förvandlingen från arkadspel till data-spel.

Också bland arkadspelen hämtade Atari hem pris. Pole Position och Xevious fick förstapriser i varsin klass.

Det är klass på Atari!

Av de 26 spel som fick pris i dataspelsgruppen var hela 15 gjorda för Ataris datorer.

Det är nästan så att vi rodnar. Men nu vet vi: Det är inget skryt när vi säger att Atari är bäst!



```

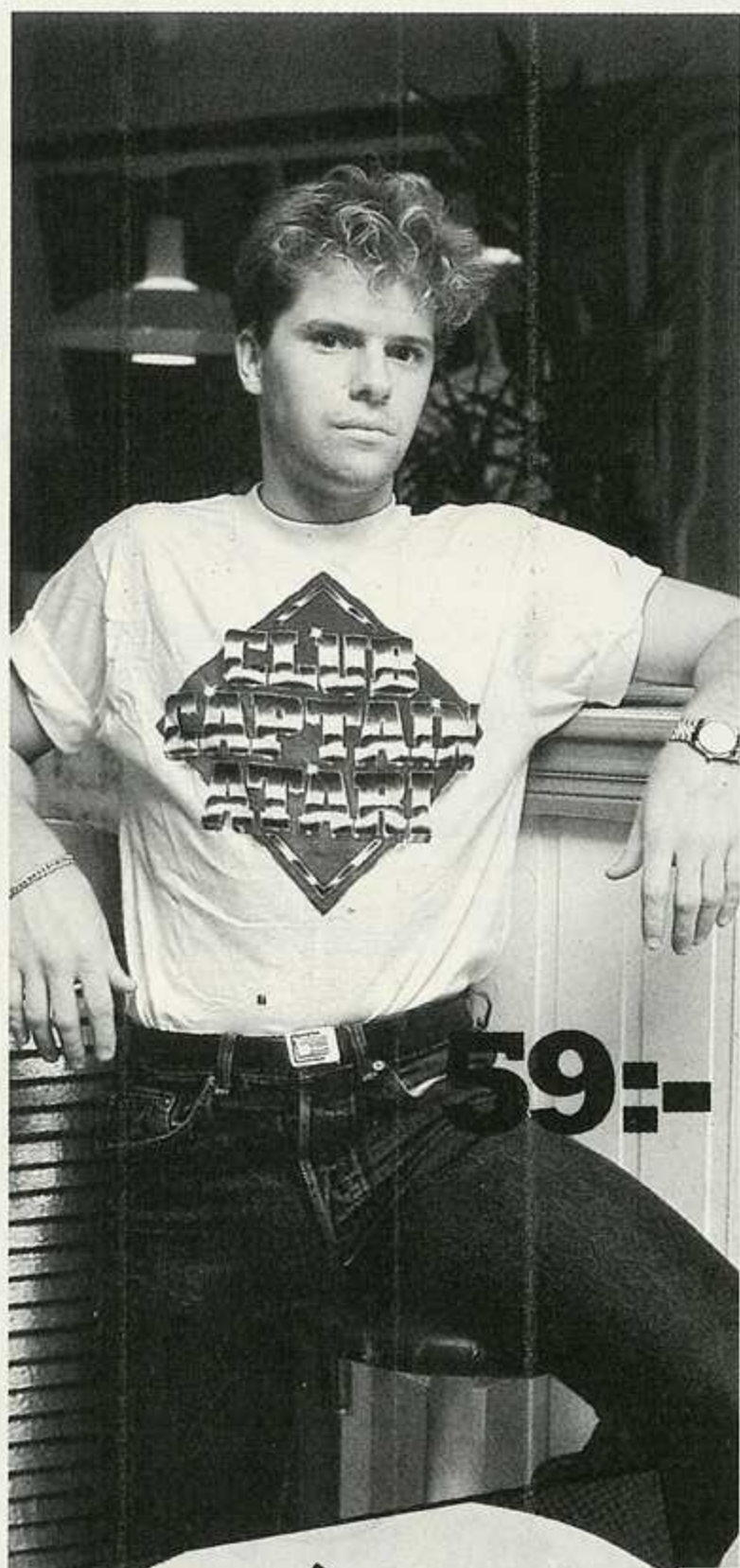
000 ROUTINE *
360 GOTO 260
1000 POSITION 13,10: "LANDED !"
1010 POSITION 13,11: "*****"
1020 FOR T=0 TO 6000 STEP 20
1030 SOUND 0,T,10,15:NEXT T
1035 SOUND 0,0,0,0
1040 ? CHR$(125);"WELL DONE , YOUR SCORE
    WAS ";SC
1050 END
2000 POSITION X-1,Y-1
2010 ? CHR$(7);CHR$(124);CHR$(6)
2020 POSITION X-1,Y
2030 ? "-*- "
2040 POSITION X-1,Y+1
2050 ? CHR$(6);CHR$(124);CHR$(7)
2060 FOR P=200 TO 10 STEP -10
2070 FOR I=P-5 TO P+5
2080 SOUND 0,I,120,15
2090 NEXT I
2100 C=INT(RND(0)*15)
2110 SETCOLOR 2,C,2:SETCOLOR 4,C,2
2120 NEXT P
2130 SOUND 0,0,0,0
2140 POSITION 6,10: "Another try ?"
2150 GET #1,A
2160 IF CHR$(A)="Y" THEN RUN
2170 IF CHR$(A)<>"N" THEN 2150
2180 GRAPHICS 0:END
3000 BM=1:BX=X:BY=Y+1:K=0:RETURN
4000 POSITION BX,BY: " "
4010 BY=BY+1:LOCATE BX,BY,Z
4020 POSITION BX,BY
4030 ? CHR$(39):REM *BOMB CHARACTER*
4040 IF Z=ASC("$") THEN 5000
4050 IF BY=22 THEN POSITION BX,22: " ":
    BM=0
4060 RETURN
5000 POSITION BX,BY: "&":SOUND 0,230,12
    0,15:SC=SC+50
5010 POSITION 2,0: "SCORE:";SC
    
```

```

5020 K=K+1:IF K=5 THEN BM=0:POSITION BX,
    BY: " "
5030 POSITION BX,BY: " "
5040 SOUND 0,0,0,0:GOTO 4050
10000 GRAPHICS 0
10010 SETCOLOR 4,9,0:SETCOLOR 2,9,0
10012 ? "CITY BOMB - PLEASE WAIT"
10014 ? "*****"
10016 POKE 752,1:PRINT
10020 R=PEEK(106)-8
10030 FOR P=0 TO 1023
10040 POKE R*256+P,PEEK(57344+P)
10050 NEXT P
10060 READ I
10070 IF I<0 THEN POKE 203,R:RETURN
10080 FOR P=0 TO 7
10090 READ K
10100 POKE R*256+(8*I)+P,K
10110 NEXT P
10120 GOTO 10060
10130 DATA 4,255,129,129,129,129,129,129
    ,255
10140 DATA 5,16,8,132,194,255,2,4,8
10150 DATA 6,170,85,170,85,170,85,170,85
10160 DATA 7,0,36,60,24,24,60,24,0
10170 DATA -99
    
```



CLUB SHOP·CLUB SHOP·CLUB SHOP



Du får present om du skaffar en ny medlem

■ Medlemmar i Club Captain får köpa tuffa Atari-ryklar för de låga Club-priserna. Det är bara att fylla i kupongen nedan.

Medlemmar som värvar en kompis till Club Captain Atari får en fin present.

Det enda du behöver göra är att följa med kompis till affären när han skall köpa sitt TV-spel och lämna med kupongen nedan, så skickar handlaren in din kupong ihop med garantisedeln. Och så får du en fin present när din kompis köper ett TV-spel.

Du kan välja mellan penna med digitalklocka, tuff bag eller T-shirt.

Men du kan som sagt också köpa dessa prylar om du vill.

Club Captain Atari märken kommer att finnas i två utföranden; som tygmärke eller i metall/emalj. Dessa kostar 15:-/st och får endast köpas av Clubmedlemmar.



15:-



Jag vill köpa T-shirt med Atari-märke för 59:- Storlek: ☐ Small ☐ Medium ☐ Large

Väska för 67:- ☐

Penna med klocka för 69:- ☐

Märke i tyg 15:- ☐ Märke i metall 15:- ☐

Sweatshirt med Atari-märke för 89:- Storlek: ☐ Small ☐ Medium ☐ Large

Om du värvat en Atari-köpare lämnar du den här kupongen till din Atari-handlare, om du vill beställa någon av Atari-prylarna ovan så skickar du in kupongen till Atari. Är du under 16 år måste målsman skriva under din beställning.

.....
Målsmans namnteckning

Välj bland presenterna

Jag (ditt namn) _____

Adress _____

Postadress _____

Personnummer - = Medlemsnr.

har värvat min kompis _____

till Club Captain Atari och som tack för det vill jag att ni skickar mej:

☐ T-shirt. Storlek: S ☐ M ☐ L ☐ (Värde 59:-)

☐ Penna med digitalklocka. ☐ Väska. (Värde 67:-)

(Värde 69:-)

407

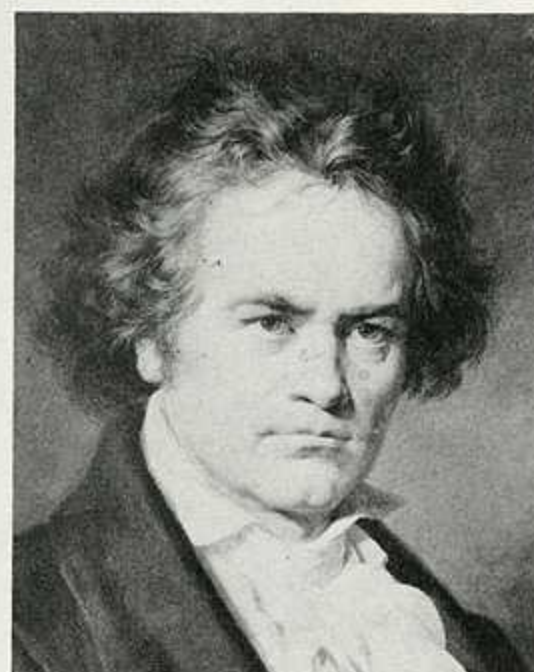
Frankeras ej
Atari
betalar
portot.

ATARI®

Svarspost

Kundnummer 15665003
280 22 Vittsjö

SPELFÖR



Äldst i spelvärlden

■ Vad har den här gamle gubben med elektroniska spel att göra?

Det här är kompositören L von Beethoven som levde på 1800-talet. Han skrev många symfonier, bland annat den så

kallade pastoralsymfonin. Inte intresserad av klassisk musik?

Det är en melodisnutt från den symfonin du kan höra i Colecovisions TV-spel Smurf...

Ja, det är faktiskt så att många av dom melodisnuttar du hör i de elektroniska spelen är hämtade från berömda tonsättares klassiska verk.

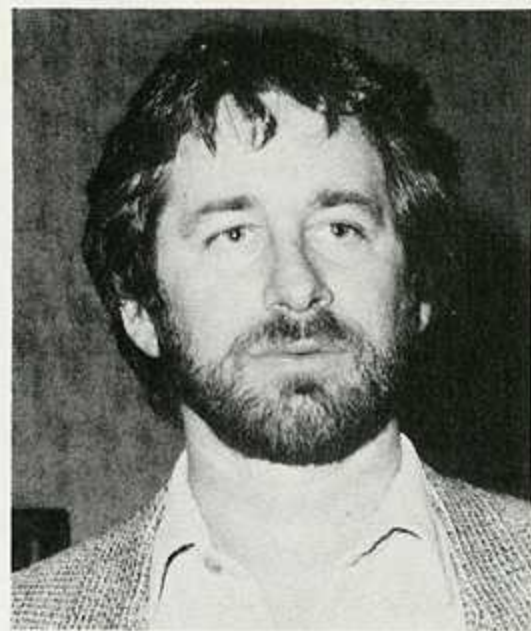
Den ryske kompositören Tchaikovsky har lånat ut toner till Astrochase, den amerikanske pianisten Scott Joplin till Beaty and the Beast och Gounods begravningsmarsch tonar ut i Pepper II.

Och det finns fler exempel: Rossini har blivit bestulen på musiken till Shark, Shark och Bach på musiken till Dracula.

Så du som sitter framför TV:n eller datorn, nu kan du överraska din musiklektare...

Han gör film – och TV-spel

■ Det här är Steven Spielberg, mannen bakom filmerna **Stjärnornas krig**. Han har en hobby: TV-spel. Och när **Parker** gjorde spelen som bygger på hans filmer så ville han själv vara med och provspela och godkänna spelen. Och det fick han...



Q-bert förökar sig

■ Q-bert är på väg att bli en jättekändis i USA. Och utnyttjas kommersiellt.

Du kan köpa Q-bert-tröjor, Q-bert-väskor, Q-bert-figurer som du drar upp, Q-bert-dockor, Q-bert som tärningspel, Q-bert som suddgummi, Q-bert som kortlekar med mera, med mera...



Har pappa nån chans?

■ Leif Sköld i **Örkellunga** har en son som är sju år. Och han torde vara svensk mästare på **Venture**. I varje fall i sin åldersklass.

680 000 poäng på variant 1.

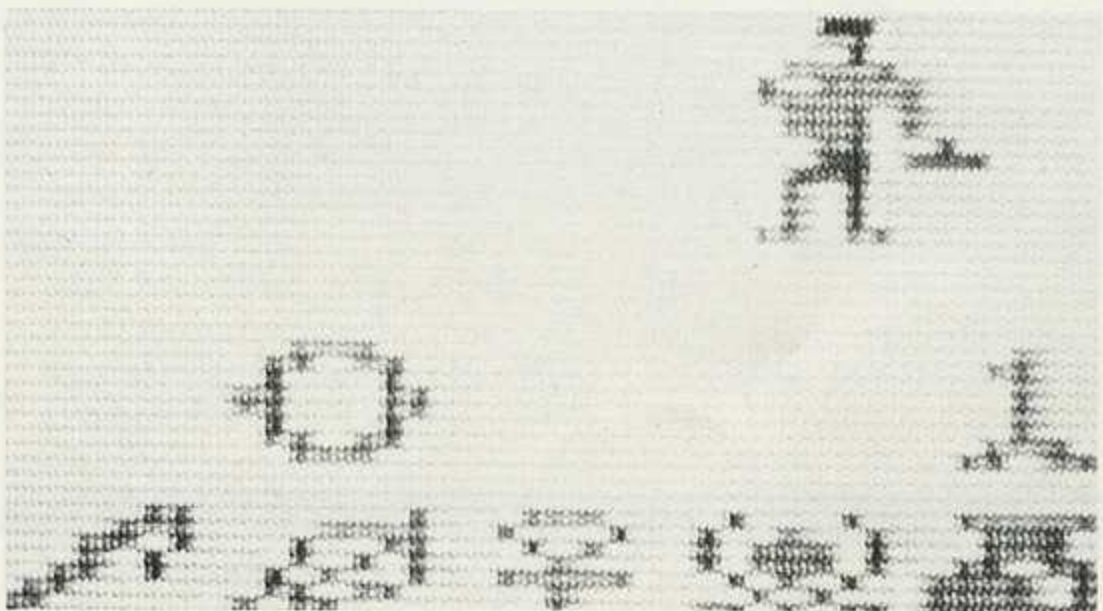
Fiiint, säger vi. Vad pappa Leif har för resultat skrev han inte...

Sphinxen? Lätt!

■ Fredrik Furesjö i **Kungsängen** skriver:

– Jag blev förvånad när ni skrev att **Riddle of the Sphinx** var svårt. Mig tog det bara två veckor att lösa!

Och Fredrik ger oss lösningen i sitt brev. Kortet som Fredrik skickat med ger en bit av lösningen...



MÅNADENS BÄSTA

THE PHAROAH'S CURSE

Synapse/Ataris Datorer & Commodore 64 (Diskett eller Kassett/32K)

★★★★ Spelvärde

★★★★ Grafik

■ Någonstans långt bort i Saharas sandiga skugga har en grav vilat i årtusenden. Farao, från den 16:e och sista dynastin, tog med sig alla skatter, guld, konst och juveler ner till de underjordiska kamrarna. Innan Farao dog lovade han att skydda de heliga skatterna från inkräktare. Det skapades dödsfällor och grymma gravar med hemliga gångar. Det ryktas om att fruktansvärda faror överraskar alla som försöker lägga beslag på skatterna. Det ryktas också om att Farao själv och en av de vaktande mumierna spökar i den hemliga graven som endast några få har hittat. De som hittat denna fantastiska skattkammare har sällan återvänt med livet i behåll. Faraos förbannelse vilar tungt i dessa oändliga gravkammare... Farao byggde sin grav mycket genuint. Frågan är om han lyckades!! Din uppgift är att lösa gåtan i graven. Hitta skatterna och de dolda salarna. Finn gömda nycklar till de innersta rummen. Klättra på stegar, hoppa över djupa avgrunder, hala dig uppför långa rep, leta efter de magiska gångarna som leder till de dyrbaraste skatterna. Du har hittat dessa fantastiska ruiner. Nu återstår bara att komma helskinnad därifrån med alla rikedomar... är det möjligt? Bara du själv vet svaret... för här nere i avgrunden är du alldeles ensam. Endast gravens unkna mystik omringar dig.

Synapse Software har slagit till igen med ett kanonprogram. **Steve Coleman** heter upphovsmannen till detta blandade action och äventyrsspel. Det finns 16 underjordiska salar med en värdefull skatt i varje. Det gäller bara att hitta dit utan att trampa i klaveret. För varje skatt du hittar och kan erövra får du ett extra liv... och det behövs i dessa fuktiga kammare.

Översakningarna är många i **Pharaoh's Curse** och det vore synd att avslöja någon här... men ett hett tips är att rita en karta. Varje sal har sin egen karaktär... var på din vakt! Låt dig inte luras av det vackra och förföriska...

LARS-GÖRAN NILSSON

TOPP HEMILIGT



Det pågår ett litet krig mellan företagen i datavärlden. Vilka kommer att överleva? Några har redan lagt av, andra satsar allt på att bli märket som blir standard för alla spel i framtiden. Kampen fortsätter...

■ Har du provat **Happy Trails** för **Intellivision**. Har du lyckats få 50.000 poäng? Kanske rent utav 100.000. Kanske ändå mer? **Todd Rogers** i Bridgeview, Illinois i USA har förmodligen slagit oss alla. Otroliga 1.000.000 (en miljon) poäng. Resultatet på TV-rutan blir sju !!!!! utropstecken. **Kevin Amedy** lika så i USA har totat ihop 999.950 i **Ataris Vanguard**... inte så pjåkigt det heller.

■ **Vectrex** har friställt all personal och upphört med tillverkningen av sitt spel... d.v.s. samma

öde som **Texas Instruments TI/99**. Vem står näst i tur?

■ **Ataris nya XL-datorer** är inte kompatibla med all tidigare mjukvara vilket beror på att vissa ingrepp har gjorts i operativsystemet. Ingreppen har gjorts av Atari för att rätta till tidigare fel och för att förbättra vissa prestanda. De program som har drabbats av detta är tredjeparts mjukvarutillverkare som inte har följt Ataris ursprungliga anvisningar hur operativsystemet skall användas. Man har utnyttjat vissa

bakvägar, av olika skäl, för att ladda i programmen. Atari 600XL och 800XL som har det nya operativsystemet laddar således inte in alla äldre spel och program som är tillverkade av andra än Atari själva. Det här gäller cirka 10 procent av den tidigare mjukvaran. För att komma till rätta med detta problem så har Atari tagit fram ett program på kassett och diskett som kallas för "The Translator". Detta program innehåller Ataris gamla 400/800 operativsystem och matas in i de nya

datorerna vid behov. En Atari 800XL kan på så sätt tro att den skall uppföra sig som en gammal 800 och kör också de gamla programmen som inte gick förut. En fiffig lösning på ett inte alltför stort problem.

■ I Amerika finns nu **Pitfall** och **River Raid** för **Colecovision**. För **Atari 2600** har **Pitfall II Lost Caverns** just kommit ut. När får vi se dessa spel här i Sverige?

■ Varför kostar datorspel och program så olika? Det måste vara fel att vissa program kostar 75:- och andra nästan likvärdiga kostar upp emot 600:- och däröver. En viss prisskillnad på kassett, disk eller cartridge är förstålig... men 500 spänn är väl ändå i saftigaste laget. Priserna på ett normalt program borde ligga på LP-prisnivå... då skulle det bli ordentlig fart på försäljningen och kopieringsfantomerna skulle få mindre att göra. Det är naturligtvis mycket intressantare att försöka kopiera ett program för 600:- än ett för tiondelen. För tiondelen är det inte ens värt besväret.

■ **Commodore** har visat upp två nya datorer: **C 264** och **CV 364**. Båda är 64K maskiner. 128 färger, två ljudkanaler och i den större modellen finns inbyggd röstsyntes. Om och när dessa modeller har kommit hit är fortfarande oklart... och hur är det med kompatibiliteten??? Går C 64:ans gamla program?

■ Den mycket väntade nya datorn från **IBM**, även kallad "**Peanut**", har också skymtat förbi här och var. Den officiella beteckningen är **IBM PCjr**. Med den modellen skall man på allvar konkurrera på den redan existerande hemdatormarknaden... men kommer priset att hamna runt 15.000:- och tangentbordet kommer att bestå av gummitangenter!!!! då kan nog Commodore, VIC 20 och Atari känna sig relativt lugna. IBM med gummitangenter... det låter som ett skämt... men dom kanske bara luras. Det får framtiden utvisa.

Kom ihåg att det var här du såg det först. So long.

Vink Lood

Ansvarig utgivare: Jan Törnqvist, Baltic Press AB.
Tryck: Civiltryck i Köping. Sättning: Fotosats & Originalproduktion AB, Stockholm.
Redaktion: Daniel Törnqvist. Konsulter: Lars-Göran Nilsson och Dick Blomberg. Layout: Hans Carlgren och Håkan Widestedt.

Fotograf: Håkan Widestedt. Teknisk redaktör: Per-åke Welin.
Administrativ chef: Michael Fant.
Annonsförsäljning och annonsbokning: Anne Fant 0764-616 67.
Adress: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6.
Telefonförfrågningar och prenumerationer: 0451-229 00.

BRA Ljud & Bild är en välkänd HiFi-butik med tusentals nöjda kunder. Vi arbetar efter mottot »välkända kvalitetsprodukter till lågt pris». Nu har även Du som inte bor i Linköping tillfälle att ta del av våra fördelaktiga priser.

För att understryka vår seriositet erbjuder vi Dig 10 dagars

öppet köp. Vi lovar Dig pengarna tillbaka om Du inte blir nöjd och om Du återsänder paketet inom 10 dagar i oskadat skick och i originalemballage.

"Sveriges bästa stereo-erbjudande"

140:-/mån.
Ingen handpenning.

KENWOOD
Japanskt kvalitetsmärke
2x81 Watt.

KENWOOD KA-51
förstärkare 2x81 W IEC.
Dubbla tapeingångar med
bandkopiering. Lågfrekvens-
filter, muting, loudness m.m.

KENWOOD KT-31L
AM/FM/LW-radio.
Bra känslighet 0,8 uV,
LED-indikering.

KENWOOD KD-21R
frontmanövrerad skivspelare
med autoretur. Kenwood
originalpick-up. Svaj >0,05 %,
rumble <70 dB.

KENWOOD KX-31
Servomekanisk, autostopp,
Dolby. Bra prestanda:
Svaj >0,045 %, dynamik
67 dB 20-17.000 Hz,
permalloy/sendust tonhuvud.

ZACHRY VX-20
5-vägs högtalare 250 W
toppeffekt. 4-8Ω. Underbar
högtalare, spelar hur högt
du vill. Autom. skyddssäkrad.



Tillägg för stereomöbel
med glasdörrar
495:- (+ 15:-/mån.)
Normalpris 995:-

Högt.mått: B×H×D 340×850×300

Pris i lösa delar	8.650:-
Kostar nu	5.995:-
DU SPAR	2.655:-

- 10 dagars »Öppet köp».
- Snabb leverans.
- Fraktfritt.
- 12 mån. garanti.
- Service i hela landet.



- ☐ Beställer hämed ____ st Kenwoodpaket
☐ Stereomöbel (+ 495:-)
☐ Månadsbetalning ☐ Kontant

Namn _____
Adress _____
Postadress _____
Tel _____

Vid månadsbetalning
Årsinkomst _____ kr.
Yrke _____
Arbetsgivare _____
Tel. arbetet _____
Anställd sedan ____ / ____ 19____
Fullg. militärtjänst ☐ Ja ☐ Nej ☐ Frikallad

Personnr.

JOY 2-84

I månadskostnaden ingår 1,63 % fallande, avdragsgill ränta. Effektiv ränta 23-24 %. Uppläggningsavgift: 125:- Ordertel. 013-12 25 75

BRA
Ljud & Bild

BOX 2009
580 02 LINKÖPING

Maskinen med tusen glädjeämnen



Den är ett nöje att lära känna.

Atari 600 XL öppnar porten till datorvärlden. En teknik som blir vad du själv vill ha den till.

För det fina med Atari är mer än själva maskinen. Det är det stora antal program du kan välja mellan. Över tusen stycken.

Och handen på hjärtat, precis som man väljer videosystem med ett rikt programurval, skaffar man dator som inte säger stopp bara för att man vill ha fler programalternativ.

Därför kommer ständigt nya Atariprogram. De flesta är med svensk bruksanvisning. Alla utbildningsprogram är på svenska. Alla nya företagsprogram är utvecklade i Sverige.

Och apropå nyheter. Bland utbildningsprogrammen finns vår programmeringskurs med både bildtext och tal på svenska. Det gör datortekniken enklare att förstå, enklare att använda.

Men det finns mycket, mycket annat.

För barn finns exempelvis matematik, rätt-

stavning och harmonilära. Alla gjorda som lek som lär.

För småföretagare finns bokföring, budgetberäkning och informationsbehandling.

För nöjeslystna finns bland mängder av spel: Defender, Quix, PacMan och Centipede. Men nu till själva maskinen.

Atari 600 XL har riktigt tangentbord med skrivmaskinskänsla. Den har hjälpfunktion som bara finns i betydligt dyrare datorer. Den har ännu bättre grafik än tidigare tack vare fyra nya grafiklägen som ger ännu fler färgnyanser. Den har sk expanderkontakt, så att du lätt kan bygga ut minnet från 16 K till 64 K. Och självklart ingår programspråket Basic. Ljudet är som alltid enastående med fyra kanaler. Och naturligtvis passar alla tillbehör och program från äldre Atari-maskiner. In till närmaste Atari-handlare och tryck på knapparna. Då ser du själv.



Atari Nyttodatorer. Ett nöje att lära känna.