

# TESTER: ALLA DE NYA SPELEN

# MYSTIK

Nr 5 September 1984  
Pris: 17:85 (inkl. moms)

## HÖSTENS NYHETER!

★ ATARI  
★ COMMODORE 64  
★ VIC 20

TV-Spel  
Data-spel

Program  
och topp-  
listor!





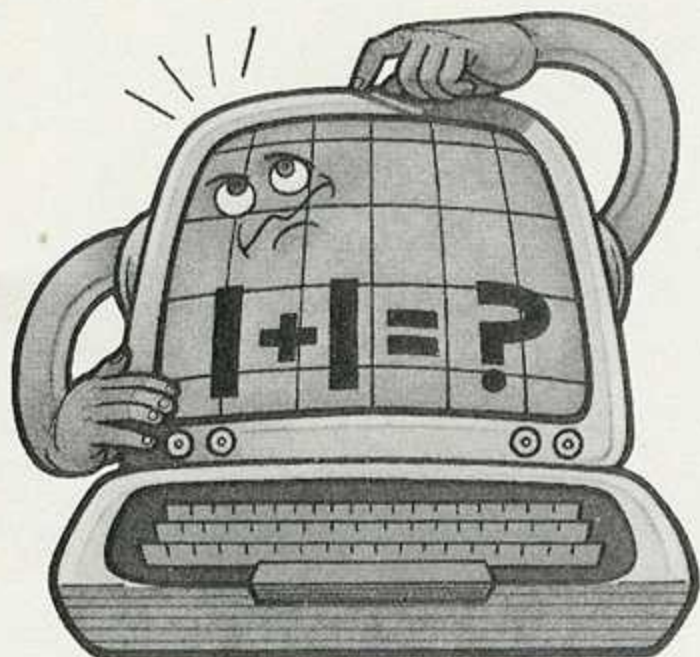




# TOPPLISTORNA

## 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                    | 17                     | PITFALL II-Activision AB-035                          | •          |              |               |
| 2           | 2                    | 9                      | WARGAMES-Coleco 2637                                  |            |              | •             |
| 3           | 5                    | 49                     | Q-BERT-Parker Brothers 5360                           | •          | •            | •             |
| 4           | 4                    | 47                     | DECATHLON-Activision AZ 030                           | •          |              |               |
| 5           | 3                    | 49                     | POLE POSITION-Atari CX 2694                           | •          |              |               |
| 6           | 6                    | 69                     | CENTPEDE-Atari CX 2676                                | •          | •            |               |
| 7           | 7                    | 37                     | POPEYE-Parker Brothers 5370                           | •          | •            | •             |
| 8           | 11                   | 47                     | KANGAROO-Atari CX 2689                                | •          |              |               |
| 9           | 8                    | 19                     | FRENZY-Coleco 2613                                    |            | •            |               |
| 10          | 10                   | 55                     | BURGER TIME-Intellivision 4549                        | •          |              | •             |
| 11          | 13                   | 97                     | FROGGER-Parker Brothers 5300                          | •          | •            | •             |
| 12          | 12                   | 7                      | BUCK RODGERS-Coleco 2615                              |            | •            |               |
| 13          | 16                   | 21                     | MARIO BROTHERS-Atari CX 2697                          | •          |              |               |
| 14          | 19                   | 3                      | GYRUSS-Parker Bros. 5080                              | •          | •            |               |
| 15          | 17                   | 23                     | MOON PATROL-Atari CX 2692                             | •          |              |               |
| 16          | 15                   | 31                     | SPACE SHUTTLE-Activision AX 033                       | •          |              |               |
| 17          | 18                   | 79                     | RIVER RAID-Activision AX-018                          | •          | •            | •             |
| 18          | 9                    | 5                      | TIME PILOT-Coleco 2679                                | •          | •            |               |
| 19          | 23                   | 11                     | DEFENDER-Atari CX 2609                                |            |              |               |
| 20          | NY                   | NY                     | STAR WARS-Parker Bros.                                | •          | •            |               |
| 21          | 14                   | 27                     | CONGO BONGO-Sega 006-01                               | •          |              |               |
| 22          | 21                   | 7                      | H.E.R.O.-Activision AZ 038                            | •          | •            |               |
| 23          | 25                   | 15                     | BC'S QUEST FOR TIRES-Sierra On Line 2051530           |            | •            |               |
| 24          | 22                   | 9                      | CABBAGE PATCH KIDS-ADVENTURES IN THE PARK-Coleco 2682 |            | •            |               |
| 25          | 24                   | 21                     | FRONTLINE-Coleco 2650                                 |            | •            |               |

## NY! DATA-LISTAN

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

|                                     |                    |                                 |                  |
|-------------------------------------|--------------------|---------------------------------|------------------|
| 1 (14) BOULDER DASH                 | First Star         | 13 (8) DONKEY KONG              | Atari            |
| 2 (1) MINER 2049ER                  | Big Five/Micro Fun | 14 (11) JUMPMAN                 | Epyx             |
| 3 (-) M.U.L.E.                      | Electronic Arts    | 15 (-) MURDER ON THE ZINDERNEUF | Electronic Arts  |
| 4 (3) POLE POSITION                 | Atari              | 16 (-) JUMPMAN JR.              | Epyx             |
| 5 (2) BLUE MAX                      | Synapse            | 17 (24) SOLO FLIGHT             | MicroProse       |
| 6 (5) ZEPPELIN                      | Synapse            | 18 (-) ZORK I                   | Infocom          |
| 7 (6) FLIP & FLOP                   | First Star         | 19 (-) GATEWAY TO APSHAI        | Epyx             |
| 8 (-) THE ARCADE MACHINE            | Broderbund         | 20 (22) RAINBOW WALKER          | Synapse          |
| 9 (-) MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY | Datamost           | 21 (-) ENCOUNTER                | Synapse          |
| 10 (5) PHARAO'S CURSE               | Synapse            | 22 (12) MS. PAC-MAN             | Atari            |
| 11 (9) BRISTLES                     | First Star         | 23 (15) ZAXXON                  | Datasoft/Synapse |
| 12 (10) JET BOOT JACK               | English Software   | 24 (-) JOUST                    | Atari            |
|                                     |                    | 25 (-) ENCHANTER                | Infocom          |

# 25

BÄSTA

- (5.) Burger Time  
Intellivision
- (1.) Q-Bert  
Parker Brothers
- (3.) Happy Trails  
Activision
- (NY) Jumpman Junior  
Epyx
- (2.) Donkey Kong Jr.  
Coleco
- (12.) Advanced Dungeons and Dragons  
Treasure Of Tarmin  
Intellivision
- (4.) Mr. Do!  
Coleco
- (11.) Rocky  
Coleco
- (NY) War Games  
Coleco
- (8.) Pitfall  
Coleco
- (7.) Looping  
Coleco
- (6.) Moon Patrol  
Atari
- (9.) Keystone Kapers  
Activision
- (10.) Lady Bug  
Coleco
- (14.) Bump'n 'Jump  
Intellivision
- (13.) Centipede  
Atari
- (15.) Pole Position  
Atari
- (17.) Ms. Pac-Man  
Atari
- (18.) Masters Of The Universe  
Intellivision
- (NY) Mario Brothers  
Atari
- (16.) Zaxxon  
Coleco
- (19.) Pepper  
Coleco
- NY Bomb Squad  
Intellivision
- (24.) Turbo  
Coleco
- (20.) River Raid  
Activision

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 placering i föregående nummer. En hel del nya spel på listan. Det var ju flera månader sen sist. En riktig höjda-re: Jumpman Junior.



1984 INTERN  
CONSUMER F



Rapport från världens största mässa för TV-spel och data-spel:

# DETTA ÄR NYHETERNA



# INTERNATIONAL SUMMER ELECTRONICS SHOW



## CONSUMER ELECTRONICS SHOW

□□ Den tredje juni i somras öppnades portarna till **International Summer Consumer Electronics Show** i **Chicago**. Över 90.000 besökare vistades där under de fyra dagar världens största elektronikmässa pågick. Mässan är uppdelad i fyra olika byggnader: **McCormick Place**, där TV, radio och video visades; **McCormick Inn**, där den tunga HI-Fi'n höll hus; **Conrad Hilton**, där framtidselektroniken gnistrade

och slutligen **McCormick West** där datorerna, TV-spelen och all kringutrustning bredde ut sig. Därutöver gick det att titta på kameror, böcker, fackpress, neonskyltar, parabolantennor, kretskort, telefoner, hörlurar, instrument, mikrofoner, grammfonskivor, klockor, radar, batterier, miniräknare, ljusanläggningar, robotar, osv, osv i all oändlighet. 1380 utställare delade på nästan 250.000 kvadratmeter. CES är en gigantisk elektronisk häxkittel med besökare och utställare från hela världen. Mässan arrangeras två gånger om året. I januari i **Las Vegas** och i juni i **Chicago**. Nästa CES tilldrar sig således i **Las Ve-**

gas den 5-8 januari, 1985. Vi ska titta på några av de intressanta produkterna som visades på **McCormick West**, datorernas hemvist. På över 50.000 kvadratmeter visades det senaste upp av datorer, spel, program och kringutrustning. Det mest anmärkningsvärda var att varken **IBM** eller **Apple**, de två stora i branschen, inte visade upp sina nya produkter. Men både **IBM PCjr** och Apples nya skönhet **Apple IIc** fanns att skåda i diverse bås där mjukvara demonstrerades för dessa båda maskiner.

□ I USA är det egentligen bara fyra märken som gäller. Det är **IBM**, **Apple**, **Commdore** och

**Atari**. De övriga: **Sinclair**, **Texas Instruments**, **Spectravideo**, **Adam** m.fl. har inte fått riktigt grepp om marknaden. Branschen är stenhård och bara de med vassaste armbågarna klarar sig i längden. Det är tufft att vara liten i USA. Även det japanska **MSX** systemet har inte fått fäste i västervärlden än trots imponerande resultat då man kopplar ihop en **MSX**-maskin med en bildskiva. Har du sett arkadspellet **Dragon's Lair** eller **M.A.C.H.3** förstår du säkert vad framtidens datorer kan bjuda på hemma vid TV'n. **JVC** visade upp just en sådan kombination i **Chicago**. Häpnadsväckande! Det är



# HUNDRATALS NYA SPEL

som att kontrollera en film med joystick. Grafikexplosion!

□ På grund av det kärva läget på hårdvarusidan så visades inte många nya datorer upp. **Commodore** har tagit fram en ny maskin som heter **Commodore Plus/4**. Det är en hopslagning av modellerna 264 och 364 som aldrig nådde fram till konsumenterna. Vi får se hur det går med den här nya modellen. **Commodore Plus/4** är inte kompatibel med gamla 64an. Plus/4 har 64K, inbyggd förbättrad Basic med mer än 75 kommandon, 128 färger och 320 x 200 bildupplösning. Fyra program finns inbyggda: En ordbehandlare, en databas, en kalkylator och ett grafikprogram. Det fina ljudchippet SID (Sound Interface Device) som finns i **Commodore 64** saknas i Plus/4 modellen. Saknas gör också 64ans åtta programmerbara s.k. "sprites". **Commodore Plus/4** är därför en ren kontorsmaskin som inte kommer att konkurrera med 64an om alla spelsugna hackers. **Commodore Plus/4** vänder sig till samma publik som t.ex. den fina ordbehandlingsdatorn **Microbee**. **Commodore** visade också upp lillebror: **Commodore 16** som kommer att ta över efter **VIC 20** som har slutat tillverkas nu. **Commodore 16** har inbyggd Basic och som namnet förtäljer 16K.

En annan ny dator som visades på Chicagomässan var **Sinclair's** nya **QL**. En liten dator byggd runt Motorolas 68008 32 bitars CPU, 128K Ram och 32K Rom, inbyggd Basic, ordbehandlare, databas och grafikprogram. Dessutom finns två inbyggda microdrivar, högupplösningsgrafik 512 x 256 och 8 färger. Hela kalaset skall kosta strax under 500 dollar i USA.

□ I **Ataris** högkvarter demonstrerades ett nytt spelsystem: **Atari 7800 Pro System**. Det förra avancerade spelsystemet: **Atari 5200** kom aldrig ut på den europeiska marknaden. Vi får se hur det går för detta nya system. 7800 är helt kompatibel med det gamla VCS 2600 men grafiken är enastående. T.o.m. **Ataris** egna datorer får ge med sig. Det här är arkadkvalitet! **Pole Position II** är inbyggd i konsollen, dessutom finns **Galaga**, **Xevious**, **Food Fight** och **Desert Falcon** utöver **Ataris** äldre spel som gjorts om till denna superkvalitet. Det fantastiska är att över 100 (etthundra) små detaljer kan röra sig oberoende av varandra ... samtidigt.

Systemet kan byggas ut till en dator med ett extra tangentbord. Priset i USA blir strax under 150 dollar.

**Atari** hade som vanligt ett imponerande produktregister att visa upp. Till datorerna finns nu en ljuspenna, en "touch tablet" d.v.s. en platta att rita på för grafikprogram, en färgprinter, ett telefonmodem, 64K minne till **Atari 600XL** och en hel drös med program. Tre fina program har utvecklats tillsammans med **Synapse Software**. **Syncalc**, är ett kalkyleringsprogram, **Synfile** är en avancerad databas och **Syntrend** är programmet där man gör statistiska analyser med grafiska funktioner. Ordbehandling och **VisiCalc** finns redan... men ändå betraktas **Ataris** datorer fortfarande som endast spelmaskiner av somliga.

□ Om det var få nya datorer som visades så var det desto fler nya program som såg dagen ljus för första gången i Chicago. Vi stannar kvar i **Ataris** monter och tittar på kommande spel till datorerna. **Lucasfilm** och **Atari** har kommit överens om att tillsammans utveckla nya spel. De två första skapelserna heter **Ballblazer**, som påminner grafiskt om **Dimension X**, och **Rescue on Fractalus** där det gäller att hjälpa strandsatta piloter på en främmande planet. Du sitter i kabinen på ett rymdskepp och ser ut över det kusligt iskalla landskapet. Spännande grafiskt uppbyggt. Andra nyheter är **Chrystal Castles, Jr. Pac-Man, Elevator Action, Track & Field**. Alla är populära arkadspel. Andra spel är strategispelet **Final Legacy** och **This Is Ground Control** som är ett program där man kan lära sig mycket om vårt planet system. Genom dotterbolaget **Atarisoft** finns också många av de bästa titlarna att tillgå för **Commodore 64**, **VIC 20**, **Apple** och **IBM**. Det gäller även klassiker som **Pac-Man**, **Centipede**, **Pole Position** och **Donkey Kong**. För **Atari 2600** fanns ungefär samma spelnyheter som för datorerna.

Som sagts tidigare... i USA är det i princip fyra datorsystem som gäller. **IBM PC**, **Apple**, **Commodore** och **Atari**. Därför tillverkas också de flesta spel och program just i dessa fyra format. **IBM** och **Apple** har en stadig försäljning, **Commodore 64** är på kraftig frammarsch i USA och **Atari** har en "sviktande tendens". Vi får snart se vad **Ataris** nya ledning i USA förmår. Här nedan följer en översikt vad som är på väg från mjukvarutillverkare till dessa fyra system.

□ Från **Broderbund** kommer: **Raid On Bungeling Bay, Cast-**

**les Of Dr. Creep, Stealth, Whistler's Brother, Championship Lode Runner** (uppföljaren till succén **Lode Runner**) och slutligen **Broderbunds** kanske bästa spel hittills... **Spelunker**.

**Sierra On-Line** bjuder på flygsimulatoren **Stunt Flyer**, de tecknade figurerna från serien **B.C.** i **Grog's Revenge, Championship Boxing**, det grafiska äventyrsspelet **King's Quest** samt fyra nya utbildningsprogram... matematik, stavning m.m.

**Datasoft** visade upp **Dallas Quest, Bruce Lee, Lost Tomb, Juno First, Nibbler, Genesis** och ordbehandlingsprogrammet

**Letter Wizard**. Från **Activision** kommer **Beamrider, Pitfall II, Zenji, H.E.R.O., Decathlon, Baseball, Football, Zone Ranger, Toy Bizarre, Space Shuttle** och **River Raid**... alla i datorupplagor.

**Datamost** (med barbenta playboy flickor i sin monter) visade också upp spelen **Ankh, Mychess II, Polar Pierre** och **Mr. Robot. First Star** med **Fernando Herrera** i spetsen visade upp det mycket roliga **Spy vs Spy**, de två tecknade figurerna från **MAD**. Här fanns också ett fantastiskt bra barnspel, **I Love My Alphabet**, där små barn (3-7 år) lär sig känna igen bokstäver och stava. Vidare fanns två historiska och geografiska utbildnings och underhållningsprogram: **USA Adventure**.

**Avalon Hill** hade sitt gigantiska **Jupiter Mission 1999** på fyra disketter, **Space Cowboy, Free Trader, Quest Of The Space Eagle** och **Market Forces**.

**Parker Brothers** gjorde ett starkt intryck med sina fina arkadspelslicenser och egna utvecklade spel. Här fanns **Montezuma's Revenge, Frogger II, Circus Charlie, Mr Do's Castle, Gyruss, James Bond** och **Star Wars The Arcade Game**.

**Image** var något blekare men hade ändå en del sevärda produkter. **Sherlock Holmes, The Time Machine, Crime And Punishment** och **Injured Engine** var några av de bästa.

**Micro Fun** lancerade **Death In The Caribbean, The Heist, Crisis Mountain** och **Dino Eggs**.

I **Epyx** tjusiga monter fanns förutom specialimporterade breakdansare också de nya spelen **Robots Of Dawn, Mission Impossible, puzzel Panic, Fire, Pitstop II, Breakdance, Summer Games, Barbie, G.I Joe, Hot Wheels** och ett tiotal program till!

**Electronic Arts** sofistikerade utställningsbås demonstrerade

**The Seven Cities Of Gold, Sky Fox, Archon II, Music Construction Set** och **Pinball Construction Set**.

I **Screenplays** monter fanns **Pogo Joe, Ken Uston's Professional Blackjack, The Robot Shop, Breakdancer, Lucifers Realm, Kaiv, The Institute** och **Azylum**.

**MicroProse** visade förutom sin fina flygsimulator **Solo Flight** även upp **Hellcat Ace, Spitfire Ace, Mig Alley Ace, Wingman, F-15 Strike Eagle** och **Floyd Of The Jungle**.

**Creative Software** finslipade in i det sista på **Chinese Juggler Djinn** och **Trivia**.

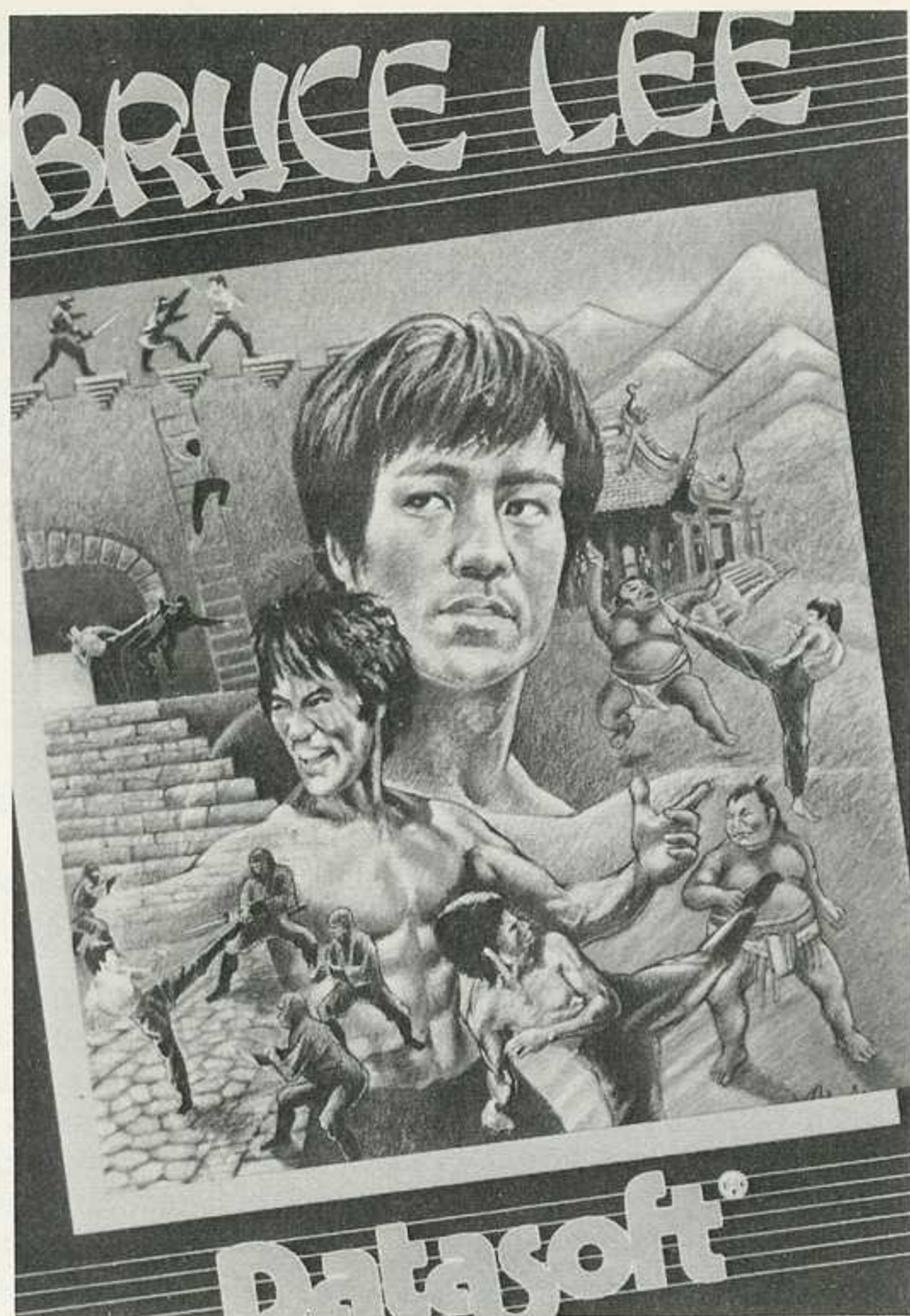
**Access Software** demonstrerade stolt sina skapelser **Raid Over Moscow, Beach Head, The Scrolls Of Abaddon, Master Composer, Neutral Zone, Sprintmaster** och barnprogrammet **Spell Now**.

Arkadspelstillverkaren **Sega** visade upp datorprogrammen **Spy Hunter, Tapper, Up'n Down** och storsäljaren **Zaxxon** i nya format. En mängd utbildningsprogram visades också, främst rättstavning och enklare matematik. **Spinnaker, CBS Software, Weekly Reader Family Software, Scholastic Wizware** och många andra har satsat fler miljoner på att utveckla program som passar för små barn. Många program fungerar bra utan översättning till svenska eftersom det ofta är symboler, enstaka bokstäver eller siffror som visas på bildskärmen.

□ Det kanske verkar vara många program som vi har omnämnt här... men av allt som visades är det här inte ens hälften... kanske är det en tiondel... i bästa fall. Svårigheten för oss här i Sverige är att få tag på programmen. Det kan vara nog så svårt trots att vi vet att de existerar. Det finns få riktiga generalagenturer som fungerar tillfredsställande. Den svenska marknaden är helt enkelt för liten. Lönsamheten är för låg. Dessbättre finns det lösningar på problemet. Vissa specialaffärer, åtminstone i Stockholm där vi håller till, tar hem vilket program du vill. Genom **USR Data** på Tegnergatan 20 i Stockholm (Tel. 08/30 24 40) kan du beställa dina önskeprogram som du läst om här eller i andra utländska tidningar. Det brukar ta mella 7-14 dagar för **Håkan Kihlström** och **Tord Grundström** att skaffa fram de mest eftersökta programmen... om det inte finns i deras lager. Vi får säkert anledning att återkomma till Consumer Electronics Show i kommande nummer men för den här gången lämnar vi Chicago och den elektroniska smältdegeln i McCormick West. □

LARS-GÖRAN NILSSON

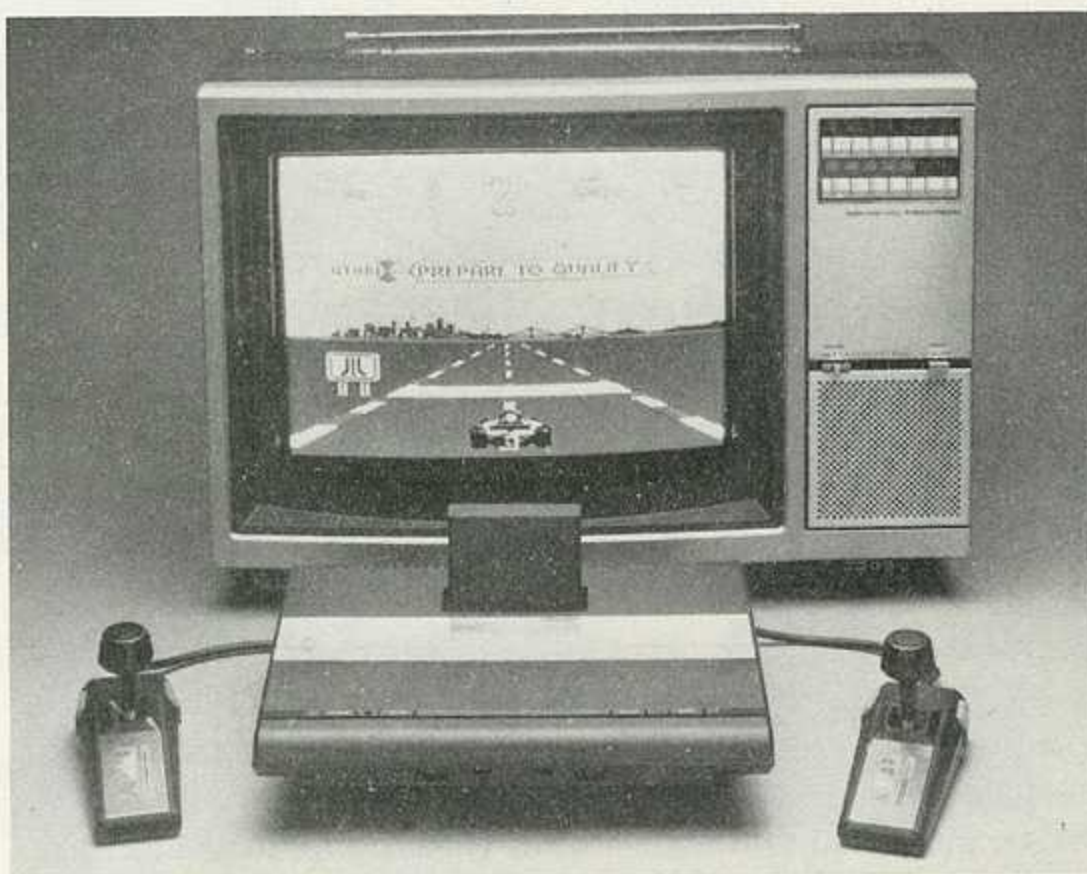




Två av många nya program. Från Datasoft. Äventyrsspelet Bruce Lee och ordbehandlingsprogrammet Letter Wizard för unga.



Atari ger nu också ut sina program på de andra systemen.



Ataris nya system för TV-spel: 7800. Med tangentbord.



# Brev & annat

■ Det kommer många brev till redaktionen. Tack för det! Det ska vi berätta om mer. Men först en fanfar. För **Patrik Gisselsson** i Göteborg och **Henrik Svedlund** i Örebro. Dom har vunnit varsin av våra två tävlingar, dels den om vilka tre spel som visades på bild (Det var **Dig Dug**, **Moon Patrol**, **Battlezone**) och dels den som handlade om att hitta flest spel som fanns med på en teckning (ingen av våra läsare hittade alla 25 spelen, men vi hittade en vinnare i alla fall). Hoppas att ni två som vunnit fått era priser från **Atari**.

Det har kommit ett brev från **Programdistributören** i Linköping. Lite ledsen på oss. Vi skrev fel. **Sirius Software** är representerad i Sverige. Av, just det, **Programdistributören**. Dom har också hand om **MST**. Dessutom kommer dom med en ny joystick, **FLC J7**. Passar till **Vic 20**, **Commodore 64** och **Atari**. Kommer att kosta 149 kronor. Telefon till företaget: 013-12 12 40.

**Martin Uddeborg** i Lerum har skrivit om en spelstrategi till **Activisions Chopper Command**. Själv har han klarat 999 999, som är max. Så här gör han:

Låt helikoptern långsamt glida fram på tomgång nära marken, sätt igång kulspurtan redan innan du sett fienden och försök få en tidig träff. Flyg sen tillbaka en bit och försök igen. Oavsett om du träffar eller missar. På så sätt får du höga poäng, även om det tar lång tid.

**Patrik Nordlund** i Stockholm har fin strategi på **Raiders of the lost Ark**, men det tänker vi inte avslöja eftersom det i så fall tar bort nöjet för många spelare som vill försöka lösa det själva.

**Mattias Andersson**, Ölanda, Pl 1323, 446 00 Äl-

vängen, vill ha lösningen på **Riddle of the Sphinx**. Kan nån hjälpa honom? **A H i Skorped** behöver också hjälp att lösa gåtan. Han har kommit en bra bit och slutligen hamnat på en piedestal. Vad ska han göra sen? Signaturen "**En undrande**" har hittat staven som behövs för att offra de sista skatterna – och sen tar spelet slut av sig själv. Är jag klar då, undrar "**En undrande**".

Har du löst **problemet** i det här numret? Vilka är de dolda dator-orden? Svaret: **Computer, monitor, keyboard, ram, rom, input, print, basic, program och disk**. Klarade du det?

Hört talas om **Julius Erving** eller **Larry Bird**? Två av USA:s och därmed världens bästa basketlirare. Nu har dom varit med och gjort ett dataspel. **Go One-on-One**. Basket, förstås. Deras rörelser har filmats och matats in i en dator. Och sen har det blivit ett spel. Från **Electronic Arts**.

**Inge Darnell** har skrivit och påpekat att **Monopol** och **Stockmarket** (som påminner om Finans) finns som spel till **Commodore 64**. Det var Lars-Göran Nilsson som siade om framtiden. Men den är alltså redan här...

**Håkan Bodin** i Sala tycker att spelen som finns att köpa är alldeles för dyra. Vi håller med.

**Anders Sollander** i Kvissleby är en av dom som undrar vad som händer med dom **program** som skickats in till Joystick. Vi får skylla på sommaren. Dom kommer. Och ni som skickat in kan vara lugna, ni ska få igen era kassetter och band.

Vi får också en hel del frågor om **Club Captain Atari** och tyvärr kan vi inte svara. **Atari** har bytt svensk ägare och vi vet inte hur de nya ägarna kommer att ha det i framtiden. Men som du märkt har klubbssidorna försvunnit från Joystick.

**Richard Silfverberg** i Hörby undrar hur man kommer förbi kraftfältet i **Planet of Death**. Hans adress: Norrgatan 12, 242 00 Hörby.

Andra undringar. Vad hände med **Repras** kopieringsapparat? Svar: Så vitt vi vet har företaget upphört.

Några har också hört av sig om spelet **Hardhat Climber** i ett tidigare nummer av Joystick. Dom har inte fått det att fungera. Vi kan bara svara: Vi har testspelat igen – och det ska funka. Försök igen!

Vi hoppas också att alla ni som blivit lovade **presenter** och **rabattkuponger** fått det. Och **Atari-pärmar**. Om inte, hör av er igen!

**Martin C. i Staffanstorp** undrar över **Ataris mästarmärken** och **mästarpoäng**. Fråga Atari! Vi vet inte, men vi tror att Atari lagt ner den här delen av sin verksamhet. Men som sagt, fråga Atari!

**Jimmy Bergkvist** i Södertälje har hittat en dold hemlighet i ett spel. Det gäller **Advanced Dungeons and Dragons** från **Intellivision**.

Han gick upp i ett hörn av kartan och tryckte två gånger på ettan och en gång på sexan och blev förflyttad till andra sidan av kartan och kunde snabbt ta skatten. **Odd Pettersson**, också från Södertälje, var också med och hittade den här doldisen.

**Anders Henriksson** i Kvillefors undrar över **Ataris Scoreböcker**. Än en gång blir vårt svar, fråga Atari!

**Kent Lindberg** och **Håkan Karlsson** i Strömsnäsbruk har hittat skatten i **Jakten på den försvunna skatten**, Atari-spelet. Nu vet ni det.

Dom har skickat med en bild som bevis också.

Och så ett tips från en som vill vara **anonym**: Om man laddar in **Manic Miner** till **Commodore 64** och pokar in följande tal innan man skriver run så får man 255 extra liv! Poke 16571,169 och poke 16572,255 samt poke 16573,234. Lycka till!

Ett snabbt svar till **Mattias Andersson** i Älvängen om **Cheshire Cats**: Prova i stället för t I, det kan vara felet. Men vi är osäkra själva och om det är en felskrivning i programmet så finns den i

det amerikanska originalet. Vi beklagar i så fall!

Vilket fel som **Hans Gavelin** och **Örjan Blom** talar om i samma spel hajar vi inte. Kanske samma som för **Mattias**...

Vi har bara ett råd till alla er som inte får listningarna att funka. Försök lära er att förstå innebörden så kan ni rätta till felen. Det är nästan omöjligt att sitta så här och tala om vad det är för fel...

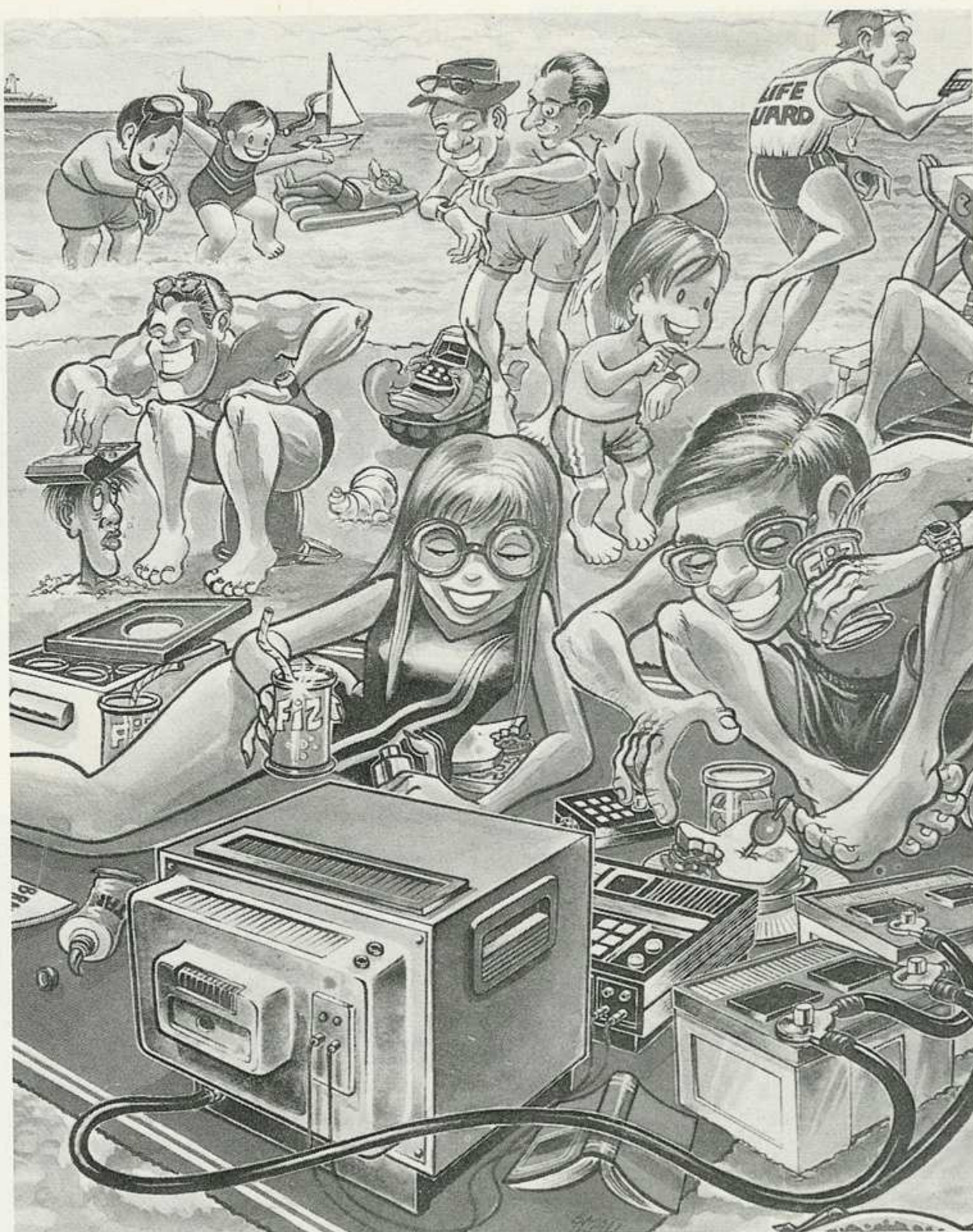
**Christer Håard** i Vellinge säljer **J C**, en joystick. För 198 kronor. En svensk kvalitetsprodukt, säger han. Hans adress: Christ Greviegatan 20, 235 00 Vellinge.

Nytt om **George Lucas**, från **Pontus Österlin** i Malmö.

Mannen bakom stjärnornas krig-filmerna, håller på att göra TV-spel bl a till **Atari** datorerna, som är något helt fantastiskt. Han med sin fantasi och skaparkraft har samarbetat med en toppdesigner och resultatet är chockerande. Ett av spelen heter **Behind jaggi line** och bygger på en av hans kommande filmer. Man har ett rymdskepp och ska rädda människor på främmande planeter. Grafiken är enormt bra, påminner nästan om hans specialeffekter som de gör i ILM ateljen (Industrial Light & Magic).

Ja, det var en liten titt i vår enorma **brevhög**. Vi får alltså massor av brev och det är tråkigt att vi inte hinner besvara alla snabbt. Men vi är en liten tidning och en liten redaktion och många av era frågor är omfattande och komplicerade och kräver en tid som vi helt enkelt inte har. Detta är ett problem, men vi hoppas förstås att vår tidning kan växa och med den också den hjälp vi kan erbjuda er. Nu känner vi oss ibland lite hjälplösa inför alla era frågor, önskingar och krav. Det är inte lite ni begär. Och det är förmodligen så att ingen annan tidning i förhållande till läsekretsens storlek får så många brev som vi får. Det är **fantastiskt** – och jobbigt. Ha därför tålamod med oss. ■





Gissa vad Dick Blomberg har gjort i sommar?  
Han har testat Intellivisions alla spel åt dig:

# 34 SPEL I TOPP

□□ När Mattel presenterade Intellivision för den TV-spel-sugna amerikanska publiken, visade man upp ett system som var betydligt mer avancerat än något annat TV-spel på den tiden. Med 8K i minnet kunde man erbjuda både grafiskt och

VÄND!



spelmässigt häftigare spel än konkurrenterna Atari 2600 och Odyssey (Phillips).

Folket på Mattel kunde känna sig lugna i flera månader innan CBS presenterade Colecovision och Atari kom med sig 5200 (ej i Sverige). Idag tar hemdatorerna en allt större del av spelmarknaden och rykten från väst säger att Mattel tänker upphöra med tillverkningen av sina maskiner. Hur det blir med den saken får framtiden utvisa. Du som är intresserad av ett rent TV-spel har massor att hämta hos Intellivision.

Några egenskaper är helt unika för detta system. Det mest utmärkande är handkontrollerna. Du hittar en knappsatssats med möjlighet till tolv olika kommandon och fyra actionknappar med upp till tre olika funktioner. Med varje spel följer speciella iläggskort som, placerade över knappsatssatsen, beskriver funktionerna för det aktuella spelet. Vad du däremot inte hittar är det allra självklaraste instrumentet för alla TV-spelare, nämligen en Joystick. Här finns istället den omtalade discen med möjlighet till förflyttning i sexton olika riktningar. Den som är van vid andra system kan stöta på svårigheter i början, men vi som har lärt oss tekniken har inga problem. Det gäller att ta sig från handgriplig muskelkraft till fingertoppslätt beröring. Efter en del träning fungerar det utmärkt och du kan spela i flera timmar utan risk för blåsor i händerna.

Det finns ett hundratal olika spel att välja på. Du som är intresserad av Intellivision får möta de flesta och bästa här. Vissa äldre spel kan ha utgått ur sortimentet men det finns ju en bytesmarknad! Andra nyare spel kan vara svåra att få tag på. p.g.a. strul med den svenska generalagenturen. (Mer om detta längre fram). Om inget annat anges är spelen tillverkade av **Mattel**.

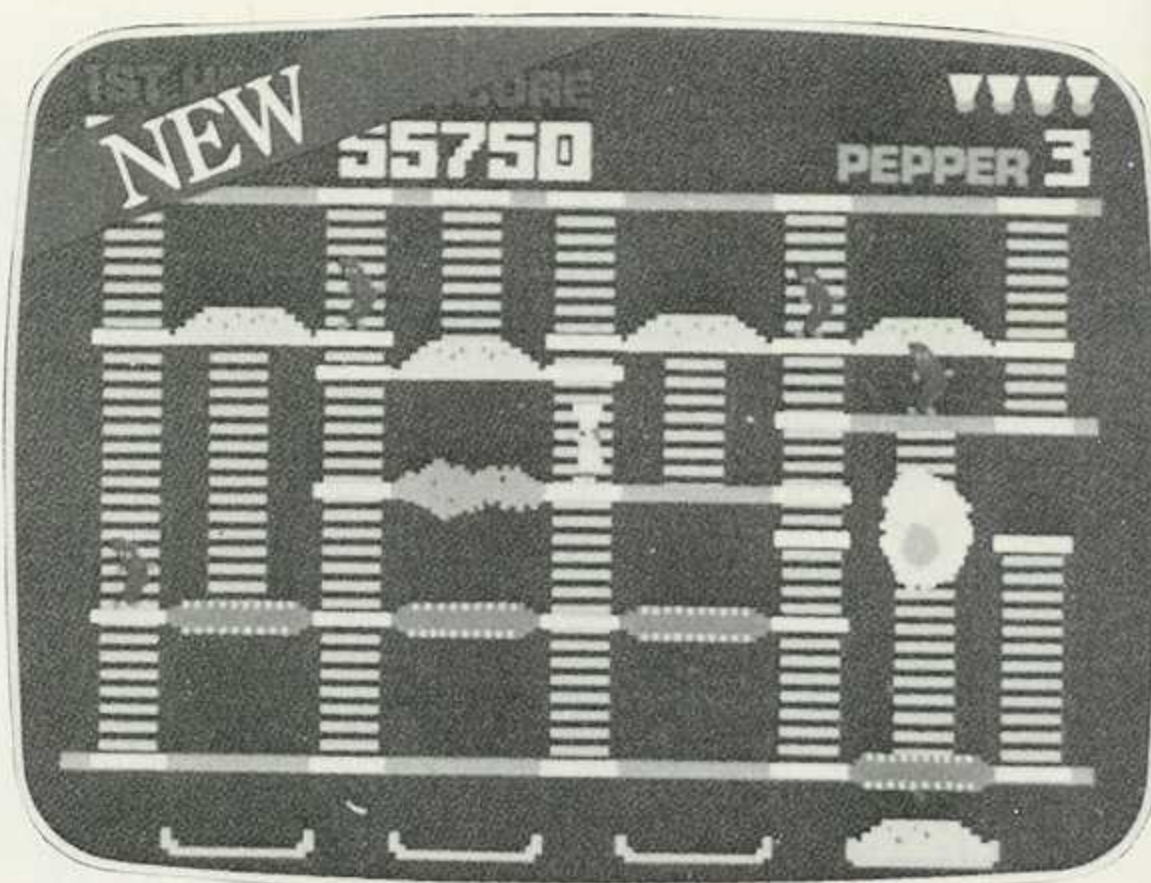
## LABYRINT och KLÄTTERSPEL

Det klassiska labyrintspelet heter **Lock'n chase**. Ett utmärkt spel i samma anda som Pac-Man men med en del egna finesser. En tjuv och fyra poliser i ett bankvalv. Det gäller att plocka upp alla pengar som ligger utspridda i de olika korridorerna. **Lady Bug** och **Mousetrap** (båda CBS) är liknande spel med smarta egna ideér. De är ursprungligen tillverkade för Colecovision och har grafiskt inte helt klarat förvandlingen till Intellivision. **Night Stalker** är labyrintspelet för sena nätter. En ensam människa jagas av en spindel, två fåglar och ett antal kusliga robotar. Beväpnad med pistol försöker han försvara sig. Här är smarthet och strategi viktigare än action. I **Wizard Of Wor** (CBS) blir dina fiender ibland osynliga men kan spåras på en radarskärm. **Tron/Maze-A-Tron** förflyttar handlingen till det inre av en dator. På fyra jättelika kretskort går jakten efter RAM-chips och huvudprogram. Betydligt roligare än det låter sig beskrivas här.

Mästaren bland klätterspel heter **Burger Time**. Här får du lära dig tillverka hamburgare bland stegar och ställningar i sju olika kök. Denna mästarkock är minst sju gånger roligare än sin stamfader, **Donkey Kong** (CBS). Mario trängs på två futtiga små planer och trivs inget vidare hos Intellivision. Om du absolut vill rädda en tjej i klorna på en hemsk gorilla, prova **Beauty & The Beast** (Imagic). Horrible Hank har tagit Tiny Mabel tillfång och är nu på väg upp för en jättelik skyskrapa. Glöm eventuella trappor eller hissar, jakten går på husets utsida. Vågar du klättra ända upp till toppen?

### 5 LABYRINT & KLÄTTERSPEL I TOPP

1. BURGER TIME
2. LOCK'N CHASE
3. NIGHT STALKER
4. BEAUTY & THE BEAST (Imagic)
5. LADY BUG (CBS)



Burger Time

## SPORTSPEL

Intellivision har det största och bästa sortimentet för dig som gillar sportspel. Samtliga spel är av toppklass. Här finns laspel som **Football**, **Hockey**, **Baseball**, **Basketball** och **Soccer**, två-mansspel i **Tennis** och **Boxning** samt spel med precision istället för action i **Golf** och **Bowling** för upp till fyra spelare. Hela sex deltagare kan åka utför i **Skiing** och två blivande racerförare ryms i **Auto Racing**. Sportspelen från Mattel kräver en hel del träning i början men fungerar sedan suveränt hur länge som helst.

"5 i topp" är mitt ytterst personliga val. Du som föredrar någon annan av ovanstående sporter kommer inte att bli besviken.

### 5 SPORTSPEL I TOPP

1. SKIING
2. TENNIS
3. GOLF
4. AUTO RACING
5. SOCCER



Skiing

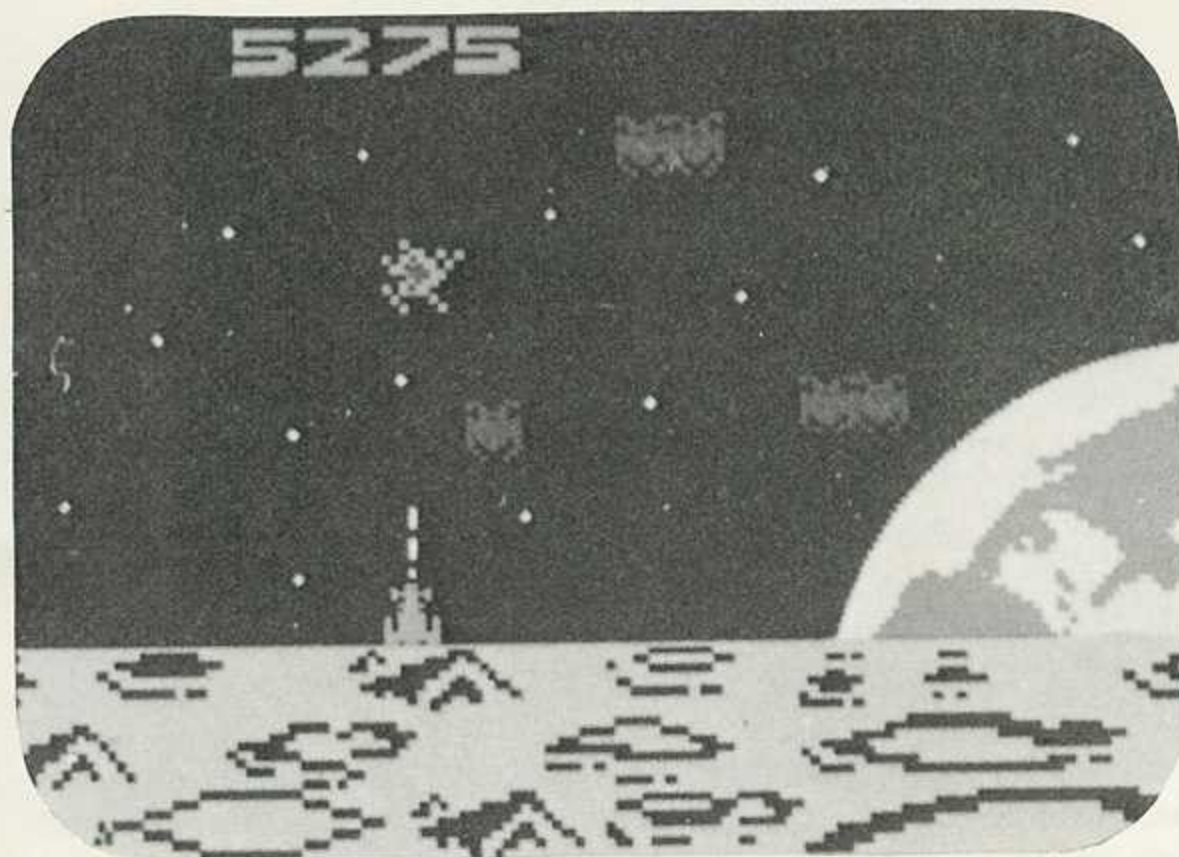


## RYMD & KRIGSSPEL

Om sportspel har varit Mattels starka sida, kan man tyvärr inte säga detsamma om tidiga rymdspel. **Astrosmash**, **Space Battle**, **Space Hawk** och **Space Armada** är alla sämre och segare kopior av Space Invaders och Asteroids. På senare tid har man i alla fall fått lite fart på spelen. **Master Of The Universe** innehåller mycket action och ännu högre tempo finns i **Nova Blast** (Imagic), ett Defenderliknande spel. Utmärkt 3-D effekt finns i **Star Strike** och du som föredrar fin grafik kan flyga över land och vatten i **Mission X**. Nere på marken väntar ett par föräldrade tanksar i **Armor Battle** och på djupare vatten lurar **Sea Battle** och **Sub Hunt**. **Gorf**, **Zaxxon** och **Cosmic Avenger** (samtliga CBS) är återigen sämre kopior av Colecospel. En speciell varning för Zaxxon som har väldigt lite med sitt ursprung att göra. Mycket bra fungerar däremot klassiker som **Demon Attack** och **Atlantis** (båda Imagic). Fin grafik och bra action.

### 5 RYMD & KRIGSSPEL I TOPP

1. DEMON ATTACK (Imagic)
2. MASTERS OF THE UNIVERSE
3. MISSION X
4. NOVA BLAST (Imagic)
5. STAR STRIKE



Demon Attack

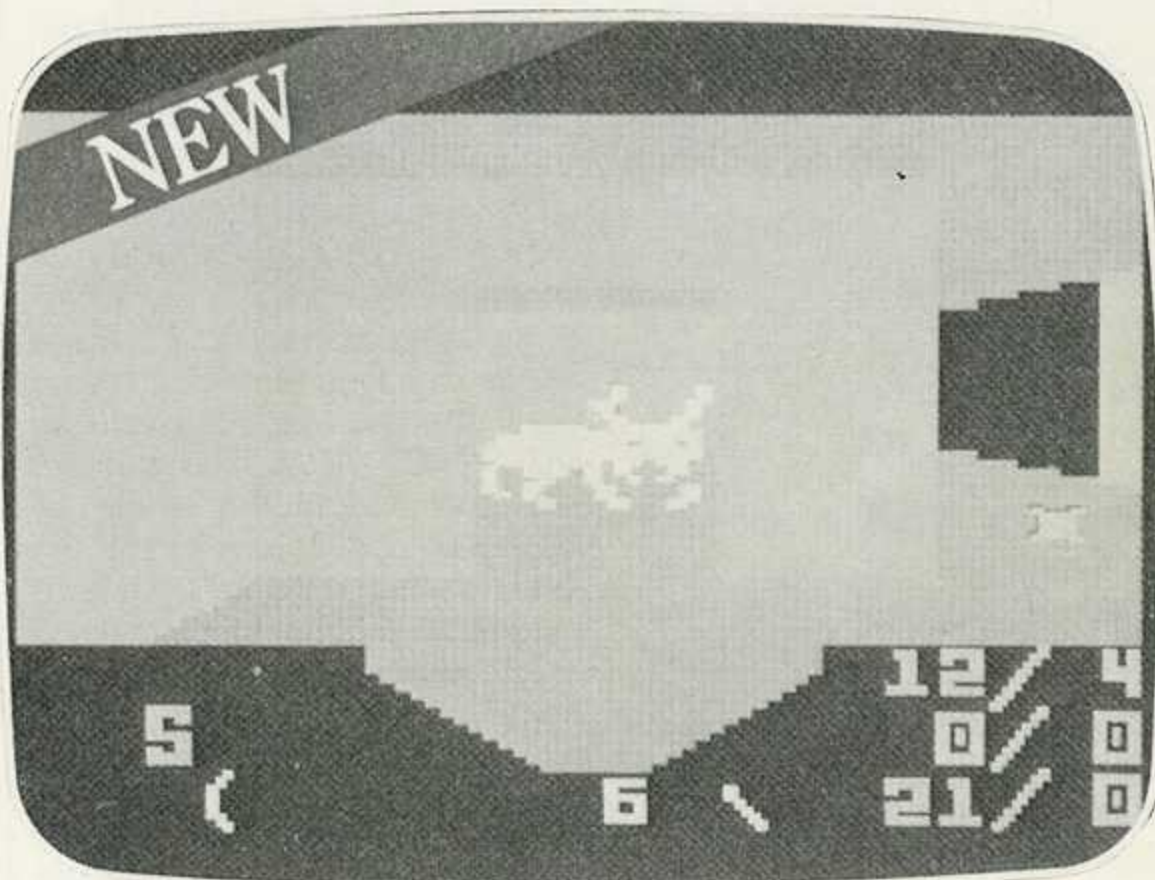
## ÄVENTYRSSPEL

Drakar och demoner försöker hindra dig på din jakt efter fina skatter. De två finaste skatterna finns i **Advanced Dungeons & Dragons**. Del 1 - **Cloudy Mountain** för dig över en karta med skogar, berg och floder och för att hitta den fina kungakronan måste du besöka farliga grottor i underjorden. Den ännu kusligare fortsättningen finns i del 2, **Treasure Of Tarmin**. I oändliga gångar 256 våningar ner under ett gammalt slott vaktar Minotauren på Tarmins skatt. Vägen dit är kantad av farliga fiender men du hittar också en hel del användbara föremål som du förvarar i en inte alltför rymlig ryggsäck. Dessa båda spel är oundvikliga för verkliga äventyrare. Här utnyttjas handkontrollens samtliga funktioner maximalt. Samma tema men ändå raka motsatsen (nästan ingen strategi, mycket action) finns i **Dragonfire** (Imagic). Det gäller att ta sig över en bro till skattkammaren som bevakas av en farlig drake. Ett spel för stressade äventyrare. **Pitfall** (Activision) håller samma höga klass som den ursprungliga Atariversionen och **Swords & Serpents** (Imagic) bjuder på ytterligare problem med drakar och skatter. Betyd-

ligt kyligare är äventyret i **Ice Trek** (Imagic). Du färdas över tundran och bygger en bro av isblock över vattnet för att slutligen nå fram till ett slott av is. Smält ner slottet och befria Aurora Borealis (norrskenet). Ett tredelat äventyr med fina frostiga ljud effekter. Slutligen åter till värmen i **Tropical Trouble** (Imagic). Här gäller det att rädda din älskade Doris som har hamnat i klorna på en hemsk strandrappare. Jakten går över ett skiftande tropiskt landskap.

### 5 ÄVENTYRSSPEL I TOPP

1. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS II/TREASURE OF TARMIN
2. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS I/CLOUDY MOUNTAIN
3. PITFALL (Activision)
4. SWORD TREK (Imagic)



Treasure Of Tarmin

## SPEL OM SPEL

Samtliga spel om spel saknar action. Här är det klassisk strategi som gäller. Det enda spelet som faktiskt rör på sig är **Horse Racing**, men poängen ligger inte i att rida fortast, utan att satsa pengar på rätt häst. Nogranna studier av banans längd, kondition (torr, lerig etc.) och framför allt deltagande hästars tidigare prestationer är nyckeln till framgång. Satsa på rätt häst och vinn så mycket pengar som möjligt. Spelet är svårt i början men vinner så småningom med flera hästlängder.

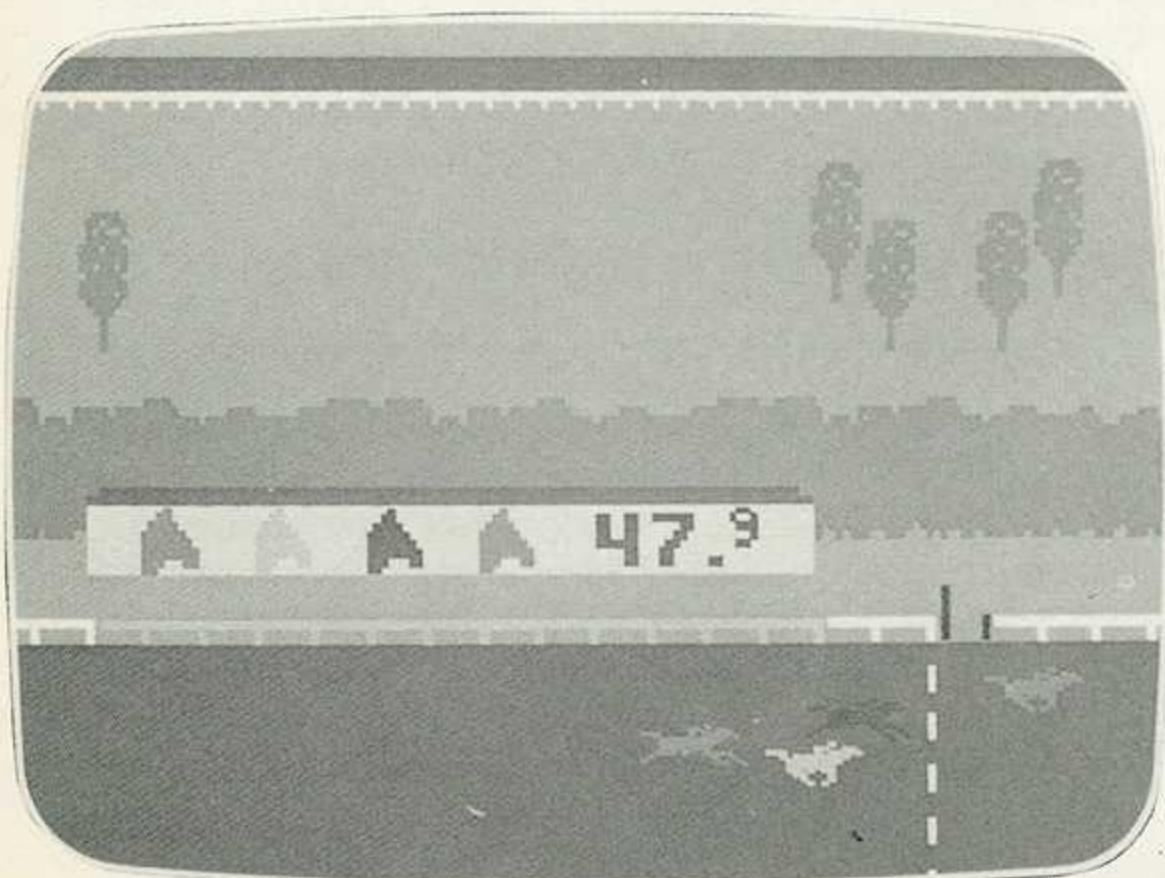
**Chess** (Schack), **Checkers** (Dam), **Reversi** (Othello) och **Backgammon** är samtliga lika smarta som sina inte fullt lika elektroniska original. Du som gillar kortspel med höga insatser kan spela bort en hel förmögenhet alldeles gratis i **Poker & Blackjack**. Fyra betydligt rumsrenare kortspel döljer sig bakom **Royal Dealer** och i **Roulette** kan du låta dina sista kulor rulla. Samtliga spel håller hög klass och mina "5 i topp" låter sig gärna bytas ut mot något av dina favoritspel.

### 5 SPEL OM SPEL I TOPP

1. HORSE RACING
2. CHESS



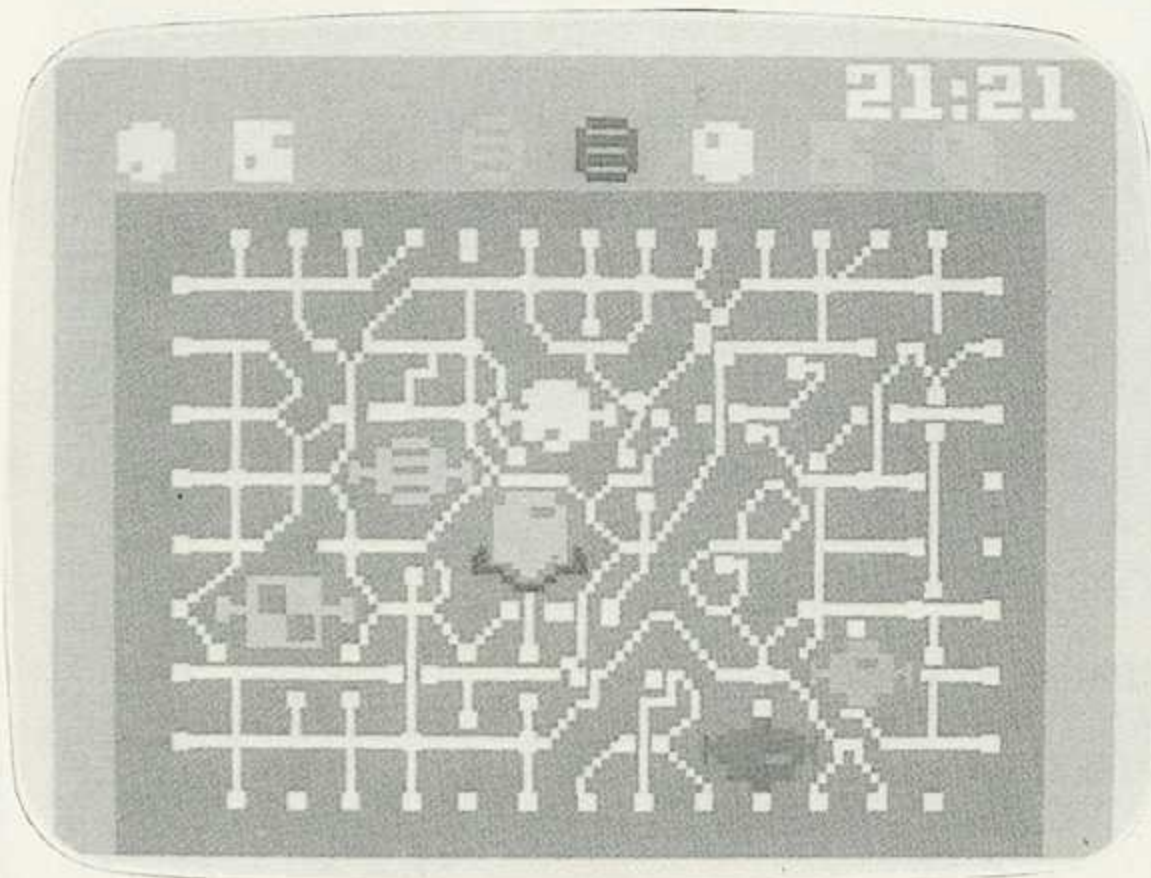
3. ROYAL DEALER
4. POKER & BLACKJACK
5. ROULETTE



Horse Racing

#### 4 TALANDE SPEL I RANGORDNING

1. BOMB SQUAD
2. B-17 BOMBER
3. TRON/SOLAR SAILER
4. SPACE SPARTANS



Bomb Squad

## TALANDE SPEL

Intellivision bjuder oftast på fin grafik och bra ljudeffekter. Du som vill gå ännu ett steg längre, kan komplottera med en speciell röstmodul, **Intellivoice** och därmed tillföra den mänskliga (näja!) rösten till fyra olika spel. Den som inte kan engelska begriper ingenting. Den som kan engelska uppfattar 90 % av vad som sägs i följande fyra spel.

**B-17 Bomber** är det grafiskt mest fulländade spelet. Du flyger ett bombplan över Europa under andra världskriget. Tre olika röster hjälper dig på din väg mot det planerade målet. Resan kan betraktas ur tio olika bildperspektiv som du själv väljer med knappatsen. Du kan se dig omkring i alla riktningar, kolla instrumentbrädan, se var på den stora kartan du befinner dig o.s.v. Mycket läckert att titta på men efter några timmar börjar du ifrågasätta spelbarheten. Varför riskera soppatorsk och flyga ända bort till öststaterna, när du kan bomba samma fabriker (poängmässigt) redan i Frankrike?

Andra förhållanden råder i **Bomb Squad** med tre röster och tre olika scener. Här finns inte samma bländande grafik men spelet är mycket spännande. Någon har placerat en tidsinställd bomb i den stora miljonstaden och nu hänger allt på dina kalla nerver. Du har tjugo minuter på dig att hitta rätt sifferkod och därmed förhindra en katastrof. Med hjälp av Franks röst byter du ut rätt delar i olika kretskort. Om du lyckas med ditt uppdrag utropas du till hjälte och staden hyllar dig med ett sprakande fyrverkeri.

I **Tron/Solar Sailer** är handlingen återigen förlagd till en dators innandöme. Med hjälp av femsiffriga koder närmar du dig huvudprogrammet som till varje pris måste förstöras. Fem röster och två olika bildscener gör allt för att du ska lyckas.

Slutligen finns **Space Spartans**, ett komplicerat rymdäventyr med fyra olika röster och två bildscener.

"5 i topp" är en omöjlighet eftersom det bara finns fyra talande spel. Här är de i den ordning de är värda att kommunicera med.

## ÖVRIGA SPEL

En del spel låter sig inte sorteras in i ett bestämt fack. De kan vara unika i sitt slag och/eller passa in i flera olika kategorier. **Shark! Shark!** utspelar sig i ett jätteakvarium där lagen om äta eller ätas gäller. Ett bra spel som blir ännu bättre med två deltagare. **Truckin** (Imagic) är spelet för långtradarchaffisar. Du ska transportera varor över den amerikanska kontinenten på snabbast tänkbara sätt. Välj den smartaste vägen och håll alltid ett öga på bränslemätaren. Stanna till i Texas och prova lyckan på hästryggen i **Stampede** (Activision). Du driver en hel hjord framför dig och ditt enda vapen är ett lass.

Den som är intresserad av kirurgi kan sätta sina kunskaper på spel i **Microsurgeon** (Imagic). En mycket ovanlig spelidé där det gäller att bota en stackars patient från diverse åkommor. Du färdas runt i blodsystemet för att hålla lungor, njurar m.m. i bästa tänkbara kondition. Naturligtvis dör patienten förr eller senare och den som då kan presentera den högsta sjukhusräkningen för de närmast sörjande vinner!

In i framtiden förflyttas vi i **Tron/Dedly Disch** och **Vectron**. I denna kyliga värld stannar vi inte länge. Två grodor för oss tillbaka till naturen i **Frog Bog**. Grafiken är förträfflig men spelet vänder sig i första hand till mindre barn. Detsamma gäller **Smurf** (CBS) och **Word Fun**. I de två senare kan barn lära sig räkna och skriva på ett lekfullt sätt. **Triple Action** ger oss tre olika, mycket enkla spel och enkel grafik finns också i **Snafu** som presenterar upp till fyra ständigt växande ormar. Smartheit krävs för att inte bli instängd. **Utopia** är ett strategiskt spel i klass med vanliga sällskapsspel. Här gäller det att ta hand om befolkningen på två öar. Du måste se till att standarden är hög genom att odla och fiska. Bygg hus, skolor och sjukhus och se upp för rebeller. En hel statskassa att hålla ordning på för blivande presidenter.

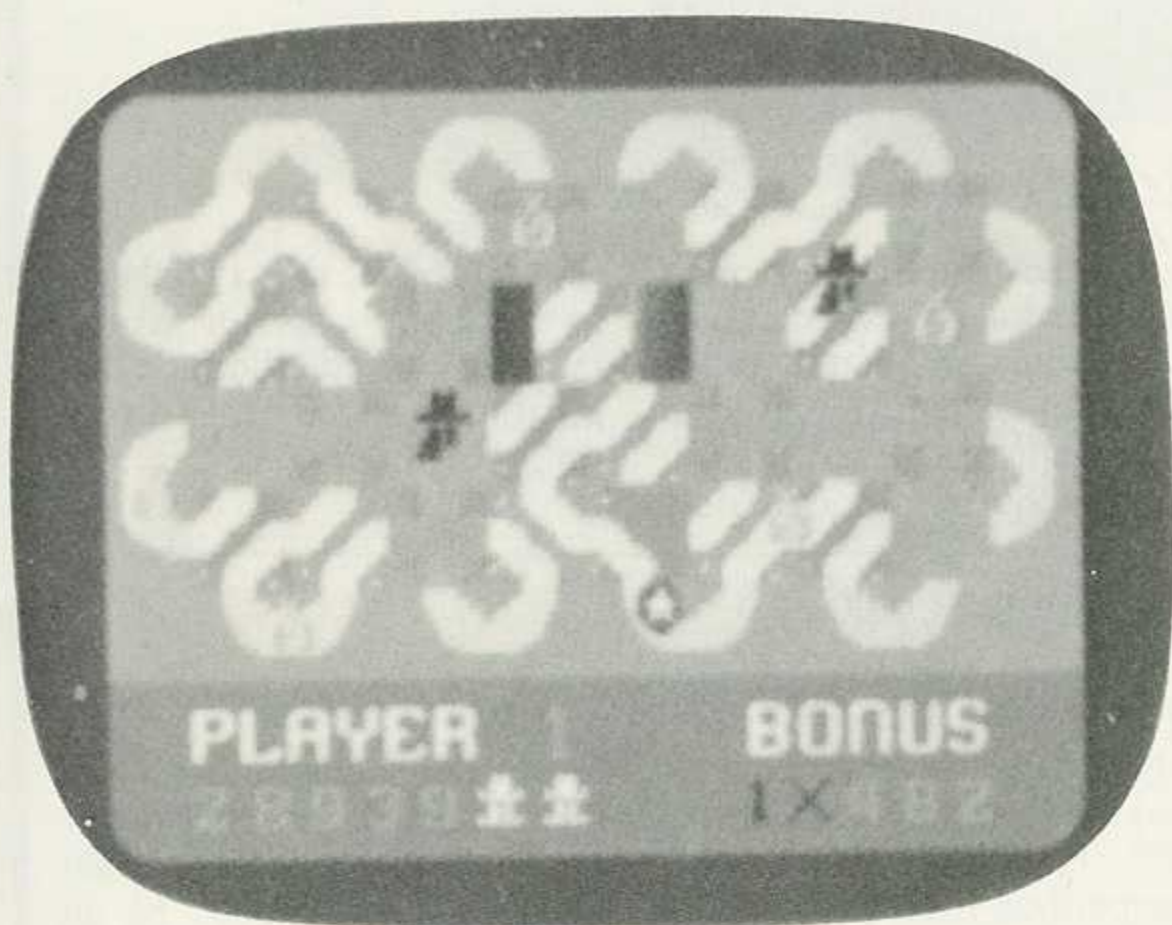


Betydligt enklare är livet vi skjutbanan i **Carnival** (CBS) och du som föredrar nöjesfältens radiobilar kan krocka hur mycket som helst i **Bump'n jump**. Vilda biljakter på stadens gator finns i **Safecracker** (Imagic) och jakten på människor i **Dracula** (Imagic) kan endast rekommendera till verkligt blodtörstiga typer.

Det bästa har jag sparat till sist. **Happy Trails** (Activision) är ett måste för alla Intellivisionsinnehavare. På jakt efter penningpåsar går färden över ett vägmönster som kan byggas om genom att flytta mindre sektioner upp-ner-höger-vänster. En helt unik spelidé som förenar strategi, äventyr och action på bästa tänkbara sätt.

#### 5 ÖVRIGA SPEL I TOPP

1. HAPPY TRAILS (Activision)
2. UTOPIA
3. MICROSURGEON (Imagic)
4. BUMP'N JUMP
5. SHARK! SHARK!

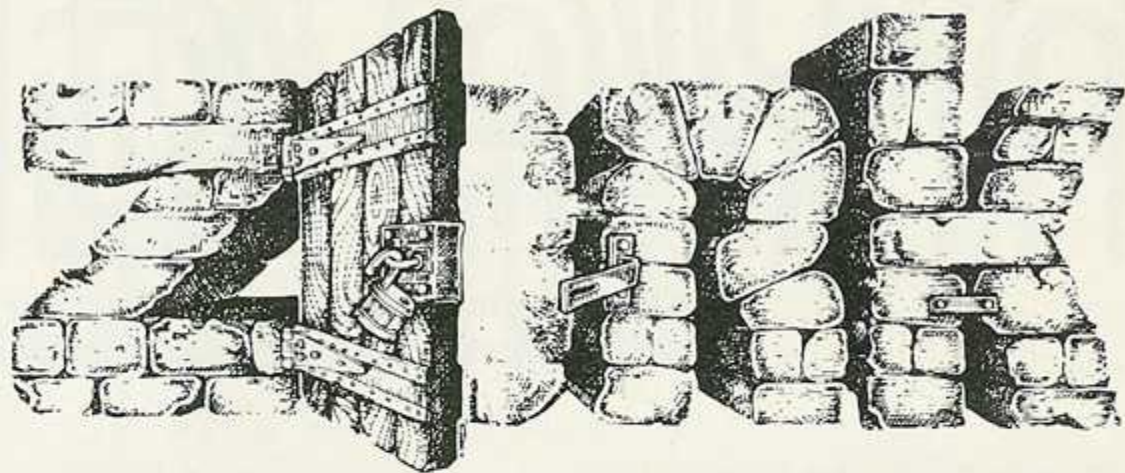


Happy Trails

Utbudet på bra spel för Intellivision är alltså stort men det kan ändå vara svårt att få tag i en del av dem. Tag kontakt med varuhus och större affärer i våra storstäder. Jag hittade ett bra sortiment på Åhle's City här i Stockholm. Kolla också tidningsannonser och bytesmarknader för äldre spel. Om det inte lyckas kan du vända dig direkt till de olika generalgenterna.

**Playmix AB** i Osby är representanter för **Parker Brothers** och bör kunna fixa fram **Popeye**, **Q-Bert**, **Super Cobra** och **Frogger** för Intellivision. Det nya **White Water** och övriga spel från **Imagic** kan du försöka få tag i från **Septon Electronic AB** i Västra Frölunda. **Activision** saknar tyvärr representation i Sverige för tillfället. Det betyder att vi får vänta ett tag på nya Intellivisionspel som **Beamrider**, **Dreadnaught Factor**, **River Raid** och **Worm Whomper**. **LEAB AB** i Stockholm är generalagent för **Mattel/Intellivision**. Lycka till!

**DICK BLOMBERG**



## DEN STORA UTMANINGEN

□ **Zork** är det definitiva äventyrspelet! Bara **Scott Adams** äventyrsspel och **Adventure** (det första äventyrsspelet) är jämförbara med Zork.

Få spel har blivit så populära som Zork I, II, III från Infocom. Zork I har ensamt sålt 250.000 exemplar! Zork har bara text, ingen grafik. Infocoms spel kan spelas på Apple II, Ataris datorer, Commodore 64, TI 99/4A, IBM PC, TRS 80 plus en rad andra större datorer. För de som aldrig sett ett program av den här typen, ett textäventyrsspel använder sig bara av ord: Datorn skriver en beskrivning av platsen man befinner sig på, och spelaren svarar med att skriva något. Till exempel, i Zork, om spelaren kommer till ett mörkt ställe, skriver datorn: "You have entered a dark place. It's likely that you will be eaten". Om man inte hittar ljus fort, lär man sig att datorer inte ljugar!

□ **Zork I** är introduktionen till den jättelika underjordiska värld som väntar. Spelaren börjar vid ett övergivet hus, som leder ner till den grotliknande världen som innehåller skatter, en hungrig cyklop, en tjuv, ett elakt troll, olika förtrollade föremål, en underjordisk sjö, en damm, en flod, för att inte tala om kolgruvan, ett tempel, en labyrint osv. Zork I går ut på att plundra de skatter som finns kvar i underjorden. Men spelaren är inte den enda plundraren, tjuven är ute efter samma rikedomar. Zork I är lättare än Zork II och Zork III, men Zork I är ändå ganska svårt, Infocom gör också olika hjälpmedel, t.ex. kartor över Zork, för att hjälpa spelaren om man kör fast. Zork II tar dig ännu lägre ner i underjorden, för att upptäcka hemligheterna med trolldom. Zork II går ut på samma sak som Zork I, att samla skatter. **Zork II** är lite svårare än Zork I, för att klara spelet måste man bl.a. döda en drake, lura en trollkarl, hitta ur en labyrint och mycket, mycket annat. Tjuven finns dock inte med. Också

till Zork II kan man köpa kartor och andra hjälpmedel.

**Zork III** är det sista kapitlet i sagan. Och det klart svåraste att lösa. Zork III börjar vid en lång trappa, där Zork II slutade och du är utrustad med endast en lampa och din fantasi. Zork III är lite mindre än sina föregångare, det har ca 60 "rum" (Zork I har ca 100, Zork II ca 75), men Zork III är ändå det bästa av de tre. Innan du når fram till skatten, ska du möta många faror. Bl.a. reser du i tiden, gör dig osynlig, simmar under vattnet, klättrar i berg innan du möter det kanske svåraste av allt, "The Dungeon Master". Men när du väl kommit förbi honom står du i skattkammaren med alla skatter från Zork. Zork III kan spelas utan att man klarat Zork I och II, men jag rekommenderar att de spelas i ordning för bästa nöje.

□ Som alla andra Infocomspel är Zork I, II och III programmerade med det speciella **Interlogic** systemet, vilket gör att datorn förstår komplicerade meningar t.ex. "Get the book, then walk north" istället för "Get book. N". Zork förstår också fler ord än andra äventyrsspel, Zork förstår ca 600 ord, medan andra äventyrsspel förstår 100-200 ord. Detta gör det både roligare och lättare att spela. Infocom har också många andra bra spel, t.ex. **Deadline**, där spelaren är en detektiv som ska lösa ett mord inom 12 timmar, och **Starcross**, ett Science Fiction-äventyr där det gäller att rädda en hel planet från att bli förstörd. **Enchanter** heter ett annat bra spel från Infocom. I Enchanter är man en trollkarl, som ska vandra omkring i ett slott och dess omgivning. Det mörka slottet erbjuder många utmaningar, och du kommer att sitta många timmar framför skärmen innan du slutligen kan döda den onde trollkarlen Krill. Även om Deadline, Starcross och Enchanter är tre mycket bra spel, är nog ändå Zork ett strå vassare!

**DANIEL TÖRNQVIST**



# 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.

■ Handic Press AB har i dagarna lanserat en ny bok som behandlar det välkända mikrodatorprogrammet Calc Result. Boken heter "Calc Result i praktiken" och är skriven av Erik Fagerland. Boken inleds med en introduktion till Calc Result. Därefter presenteras 27 olika applikationsexempel inom 6 områden. Dessa områden är: privatekonomi, företagsekonomi, aktiehantering, statistik, matematik och mekanik. Cirka pris 160:- exkl. moms.



## Nytt bytessystem

Software Center, finns nu i USA. Du köper en kassett med det spel du vill ha. När du tröttnat på det går du tillbaka

till handlaren, stoppar in kassetten i en central och får ett nytt spel på din kassett.



## QL har kommit!

Nya Sinclair QL. Kostar motsvarande 4000 kronor i USA. 128K Ram. Med tangentbord.

Och med bland annat inbyggt ordbehandlingsprogram. Högupplösande grafik.



## Roboten för dig

Hero 1 var från början menad att användas i skolor och fabriker som demonstrationsrobot. Men på ett år blev den världens mest sålda robot. Nu kommer Hero Jr, en hemmets

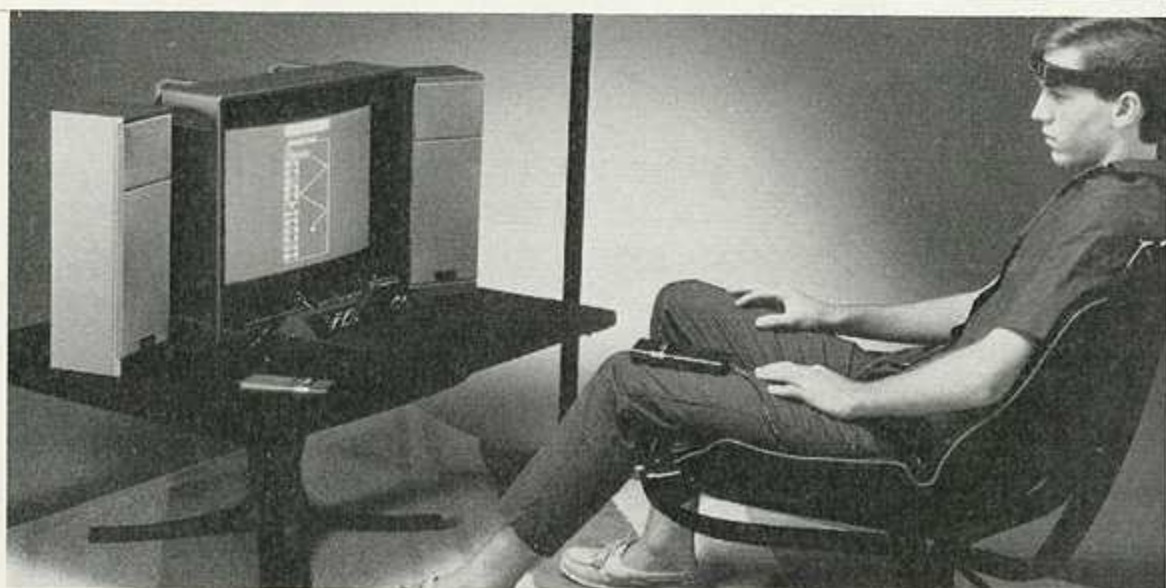


dator. Med massor av olika utbytbara program för en rad tjänster och funktioner i bostaden. Finns ännu inte i Sverige.

## Philips nya TV-spel är här!

■ Nu har Philips kommit ut med sitt nya tv-spel: Philips G 7400. Spelet är fullständigt kompatibelt med de gamla G 7000 kassetterna. Men dessutom kan man köpa kassetter märkta med + till G7400. Dessa kassetter är vanliga G 7000 spel fast med en fantas-

tisk grafik i bakgrunden, med en upplösning av 75 000 punkter. I framtiden är det utlovat en 16 k. basicassett så att man kan göra sina egna program. Redan nu finns bl.a. dessa + kassetter: Killer bees, Terrahawks och Neutron Star med "utökad" grafik.



## Ajöss med joysticken

Mind Link System är en ny produkt som gör joysticken onödig. Du styr spelet med

hjälp av ett band runt din panna. Passar till Atari 2600 och Ataris XL-datorer.



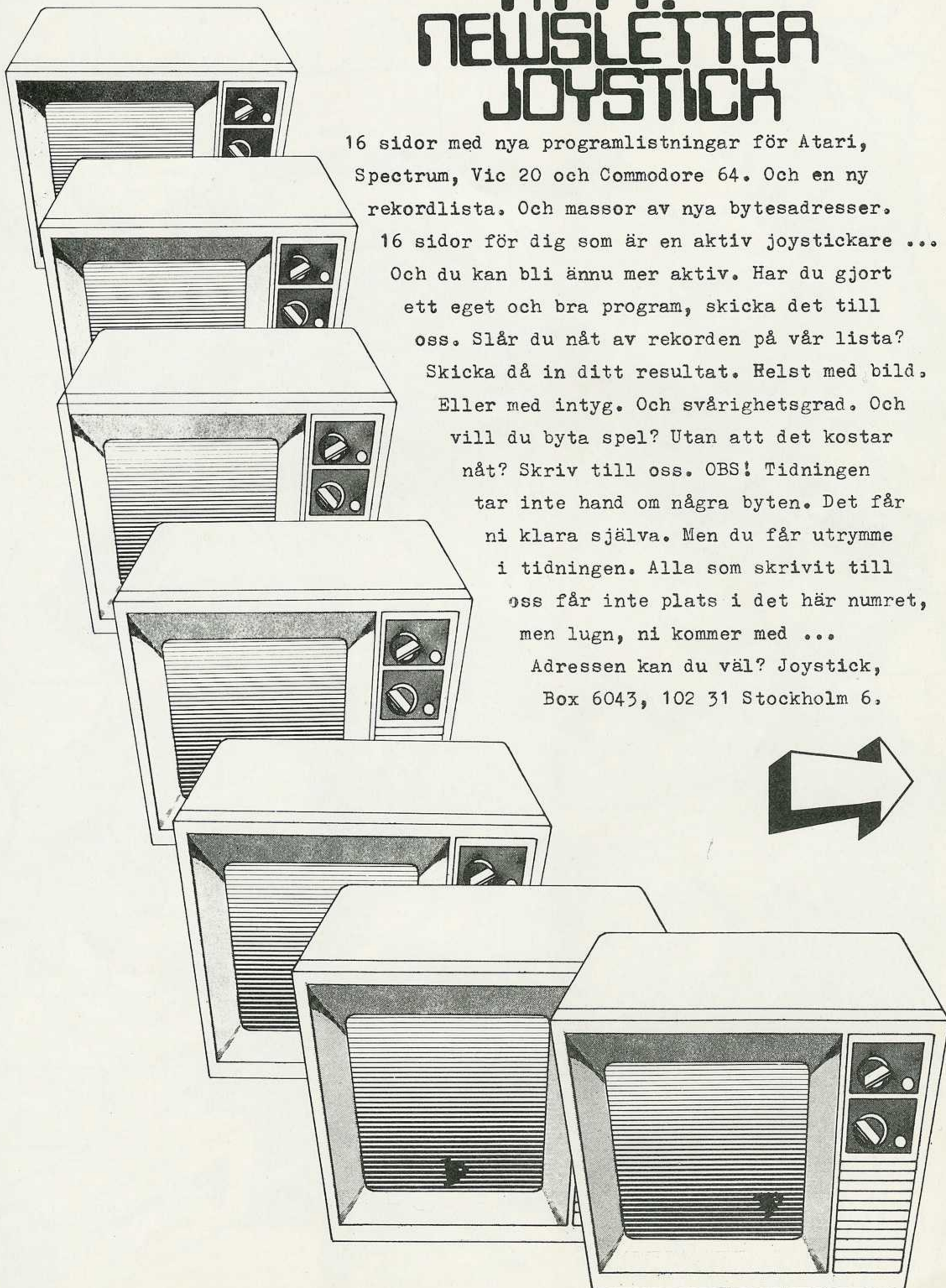
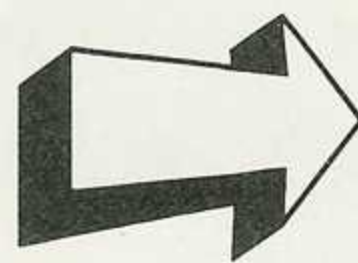
# NYTT! NEWSLETTER JOYSTICK

16 sidor med nya programlistningar för Atari, Spectrum, Vic 20 och Commodore 64. Och en ny rekordlista. Och massor av nya bytesadresser.

16 sidor för dig som är en aktiv joystickare ...

Och du kan bli ännu mer aktiv. Har du gjort ett eget och bra program, skicka det till oss. Slår du nåt av rekorden på vår lista? Skicka då in ditt resultat. Helst med bild. Eller med intyg. Och svårighetsgrad. Och vill du byta spel? Utan att det kostar nåt? Skriv till oss. OBS! Tidningen tar inte hand om några byten. Det får ni klara själva. Men du får utrymme i tidningen. Alla som skrivit till oss får inte plats i det här numret, men lugn, ni kommer med ...

Adressen kan du väl? Joystick,  
Box 6043, 102 31 Stockholm 6.









Två gladiatorer kämpar mot varandra i en labyrint. Den som når kraftpillret i mitten först kan röra sig snabbare och gå genom röda väggar. Kraftpillret visar sig två gånger, men har begränsad

livslängd. När en gladiator blir röd kan han döda sin motståndare, men han måste akta sig för att nudda väggarna då, annars dör han själv. När en av spelarna förlorat sina liv är spelet slut.

```

5 GOTO 1600
9 REM **PLAYER MOVEMENTS**
10 S=STICK(0):S1=STICK(1)
15 IF S=15 AND S1=15 THEN 19
16 SOUND 1,80,12,12
19 IF S=14 THEN Y=Y-1:B=USR(UP,PMBAS+102
4+Y)
20 IF S1=14 THEN Y1=Y1-1:B=USR(UP,PMBAS+
1280+Y1)
25 IF S=11 THEN X=X-SP1
30 IF S1=11 THEN X1=X1-SP2
35 IF S<>13 THEN 45
40 B=USR(DOWN,PMBAS+1024+Y):Y=Y+1
45 IF S1<>13 THEN 55
50 B=USR(DOWN,PMBAS+1280+Y1):Y1=Y1+1
55 IF S=7 THEN X=X+SP1
60 IF S1=7 THEN X1=X1+SP2
61 POKE HPOSP0,X:POKE HPOSP1,X1:SOUND 1,
0,0,0
62 IF FLAG=1 THEN T=T+1:IF T>500 THEN 80
0
63 W=W+1:IF W>150 THEN GOSUB 75
65 IF PEEK(53252)<>0 THEN 170
66 IF PEEK(53253)<>0 THEN 200
68 IF PEEK(53260)<>0 OR PEEK(53261)<>0 T
HEN 100
72 GOTO 10
75 WY=((INT(RND(0)*8)+1)*8)+4:WX=(INT((R
ND(0)*11)+4)*10)-6
80 COLOR INT(RND(0)*2):PLOT WX,WY-8:DRAW
TO WX,WY+8:PLOT WX-10,WY:DRAWTO WX+10,WY
:W=0:RETURN
99 REM **COLLISION BETWEEN PLAYERS**
100 IF PEEK(53260)=4 THEN 150
101 IF PEEK(53261)=4 THEN 160
108 REM ****PL./PL. DIFF. COLL.****
109 IF PEEK(704)=25 THEN 200
110 IF PEEK(705)=25 THEN 175
111 IF PEEK(53260)=2 THEN C0=C0-1:C1=C1-
1:POKE 657,13:? C0:POKE 656,0:POKE 657,3
5:? C1
112 IF C0=0 OR C1=0 THEN 500:GOSUB 300
120 GOTO 1000
149 REM **CLEAR P3 & CHANGE VARS.**
150 PP1=PP1+1:IF PP1=5 THEN SOUND 1,100,
10,10:C0=C0+1:POKE 656,0:POKE 657,13:? C
0:PP1=0
155 FOR Q=PMBAS+1536 TO PMBAS+1792:POKE
Q,0:NEXT Q:POKE 704,25:SP1=2:POKE 53278,
0:FLAG=1:GOSUB 250:GOTO 10
159 REM **CLEAR P3 & CHANGE VARS.**
160 PP2=PP2+1:IF PP2=5 THEN SOUND 1,100,
10,10:C1=C1+1:POKE 656,0:POKE 657,35:? C
1:PP2=0
165 FOR Q=PMBAS+1536 TO PMBAS+1792:POKE
Q,0:NEXT Q:POKE 705,25:SP2=2:POKE 53278,
0:FLAG=1:GOSUB 250:GOTO 10
170 REM **COLLISION & COUNTER (0)**
171 IF PEEK(704)=25 AND PEEK(53252)=1 TH
EN POKE 53278,0:GOTO 10
175 C0=C0-1:IF C0=0 THEN 500
180 POKE 656,0:POKE 657,13:? C0:GOSUB 30
0

```

```

185 GOTO 1000
199 REM **COLLISION & COUNTER (1)**
200 IF PEEK(705)=25 AND PEEK(53253)=1 TH
EN POKE 53278,0:GOTO 10
204 C1=C1-1:IF C1=0 THEN 500
205 GOSUB 300
210 POKE 656,0:POKE 657,35:? C1:GOTO 100
0
250 FOR C=56 TO 156 STEP 5:SOUND 1,C,10,
10:NEXT C:SOUND 1,0,0,0:RETURN
300 FOR C=15 TO 2 STEP -1:FOR Z=0 TO 5:S
OUND 3,250,6,C:NEXT Z:NEXT C:SOUND 3,0,0
,0:RETURN
500 REM **GAME OVER ROUTINE**
501 FOR N=0 TO 160:FOR Z=15 TO 0:SOUND 0
,240,4,Z:POKE 712,PEEK(53770):NEXT Z:NEX
T N:SOUND 0,0,0,0:POKE 712,28
502 IF C0=0 AND C1=0 THEN ? " THE BATTLE
IS DRAWN " :GOTO 505
503 IF C0=0 THEN ? " PLAYER 2 IS THE WIN
NER " :GOTO 505
504 IF C1=0 THEN ? " PLAYER 1 IS THE WIN
NER "
505 ? "PRESS TRIG TO RESTART"
510 IF STRIG(0)=0 OR STRIG(1)=0 THEN 150
0
515 GOTO 510
800 FLAG=0:T=0:SP1=1:SP2=1:X2=INT(RND(1)
*141)+53:Y2=INT(RND(1)*126)+45:POKE 704,
160:POKE 705,160
810 RESTORE (1074):GOTO 1060
899 REM **P/M INITIALISATION**
900 POKE 712,28:PP1=0:PP2=0:C0=5:C1=5:HP
OSP0=53248:HPOSP1=53249:HPOSP2=53250
1000 I=PEEK(106)-24:POKE 54279,I
1010 PMBAS=I*256
1020 FOR Q=PMBAS+1024 TO PMBAS+1792:POKE
Q,0:NEXT Q
1030 POKE 656,0:SP1=1:SP2=1:X=52:Y=45:X1
=194:Y1=169:X2=123:Y2=108:POKE 53278,0:R
ESTORE
1040 POKE 704,160:POKE 705,160:POKE 706,
25:POKE HPOSP0,X:POKE HPOSP1,X1
1045 POKE 559,62:POKE 53277,3:FOR Q=0 TO
8:READ P:POKE PMBAS+1024+Y+Q,P:NEXT Q
1050 FOR Q=0 TO 8:READ P:POKE PMBAS+1280
+Y1+Q,P:NEXT Q
1060 FOR Q=0 TO 8:READ P:POKE PMBAS+1536
+Y2+Q,P
1065 POKE HPOSP2,X2:NEXT Q
1070 DATA 0,30,63,45,30,30,51,33,33
1072 DATA 0,24,60,90,126,60,24,36,66
1074 DATA 0,24,126,66,219,195,94,126,24
1080 POKE 53278,0:GOSUB 1100:GOSUB 1130:
GOTO 10
1100 UP=ADR(UPCODE$)
1110 FOR I=UP TO UP+20:READ B:POKE I,B:N
EXT I:RETURN
1120 DATA 104,104,133,204,104,133,203,16
0,1,177,203,136,145,203,200,200,192,11,2
08,245,96

```



```

1130 DOWN=ADR(DOWNCODE$)
1140 FOR I=DOWN TO DOWN+20:READ B:POKE I
,B: NEXT I: RETURN
1150 DATA 104,104,133,204,104,133,203,16
0,10,177,203,200,145,203,136,136,192,255
,208,245,96
1499 REM **GRAPHICS DISPLAY**
1500 GRAPHICS 7:COLOR 3
1501 ? "LIVES LEFT=5" LIVES LEFT
=5"
1510 RESTORE (1520):FOR Z=1 TO 15:READ A
,B,C,D: PLOT A,B: DRAWTO C,D: NEXT Z
1520 DATA 54,4,54,12,14,36,14,44,54,68,5
4,76,104,68,104,76,34,28,34,44,104,52,12
4,52,54,44,54,60,54,20,54,36,24,44
1521 DATA 24,60,24,20,24,36,104,44,104,6
0,144,36,154,36,134,52,134,60,94,4,94,12
,94,60,94,68
1530 FOR Z=1 TO 24:READ A,B,C,D,E,F: PLOT
A,B: DRAWTO C,D: DRAWTO E,F: NEXT Z
1540 DATA 34,12,14,12,14,28,84,12,64,12,
64,28,124,12,144,12,144,28,124,28,114,28
,114,36,104,36,104,28,94,28,94,36
1550 DATA 84,36,84,28,44,28,44,52,34,52,
14,52,14,68,34,68,64,52,64,68,84,68,124,
68,144,68,144,52,54,20,54,36,74,36
1560 DATA 94,20,74,20,74,36,94,12,104,12
,104,20,114,12,114,20,134,20,124,36,134,
36,134,20,54,44,74,44,74,60,94,52
1570 DATA 94,60,74,60,44,12,44,20,24,20,
24,60,44,60,44,68,84,52,84,44,104,44,114
,44,144,44,144,36,134,60,114,60
1580 DATA 114,68,4,4,154,4,154,76,4,4,4,
76,154,76
1590 GOTO 900
1600 CLR :POKE 752,1: DIM D$(3),C$(32),UP
CODE$(21),DOWNCODE$(21): TIME=10:POKE 82,
0:GOSUB 1879:GOSUB 1680
1610 C$(15,15)=CHR$(22)
1620 X=USR(ADR(C$),TIME)
1630 GRAPHICS 7+32:POKE 752,1:SETCOLOR 2
,0,0
1640 ? " A GAME FOR THE ATARI 400/800"
1642 ? " by"
1644 ? " GRAEME HUTCHESON (PRESS
TRIG)"
1650 FOR I=1 TO 750:IF STRIG(0)=0 OR STR
IG(1)=0 THEN 2000
1660 NEXT I:POKE 77,254:GOTO 1600
1670 REM
1680 GRAPHICS 23:SETCOLOR 0,0,0:SETCOLOR
1,0,14:SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 4,0,0
1690 COLOR 2:FCOLOR=1
1700 RESTORE (1820)
1710 READ D$:IF ASC(D$)<64 THEN 1800
1720 IF D$="P" THEN READ ROW,COLUMN:GOSU
B 1810:PLOT COLUMN,ROW:GOTO 1710
1730 IF D$="R" THEN READ RORIGIN,CORIGIN
:GOTO 1710
1740 IF D$="S" THEN READ VOICE,PITCH:SOU
ND VOICE,PITCH,10,6:GOTO 1710
1750 IF D$="D" THEN 1710
1760 IF D$="END" THEN RETURN
1770 IF D$<>"F" THEN 1710
1780 READ ROW,COLUMN:GOSUB 1810:POSITION
COLUMN,ROW:POKE 765,FCOLOR
1790 XID 18,#6,0,0,"S:":PLOT COLUMN,ROW:
GOTO 1710
1800 ROW=VAL(D$):READ COLUMN:GOSUB 1810:
DRAWTO COLUMN,ROW:GOTO 1710
1810 ROW=ROW+RORIGIN:COLUMN=COLUMN+CORIG
IN:RETURN

```

```

1820 DATA R,15,5,S,3,205
1821 DATA P,2,7,2,13,4,16,6,18,8,19,8,13
,F,6,11,6,9,8,7,10,9,10,13,12,16,14,18,1
6,19
1822 DATA 19,19,21,18,23,16,25,13,25,7,P
,17,7,19,9,F,19,11,F,17,13,F,15,11,F,15,
9
1823 DATA P,25,13,F,25,7,F,23,4,F,21,2,F
,19,1,F,17,1,17,7,P,15,9,F,14,7,F,12,4,F
,10,2,F,8,1,F,6,2,F,4,4,F,2,7
1830 DATA R,25,28,S,2,180
1831 DATA P,2,7,2,13,4,16,6,18,8,19,19,1
9,21,18,23,16,P,8,7,6,9,F,6,11,F,8,13,F,
19,13,F,21,11,21,9,19,7,8,7
1832 DATA P,23,16,27,19,29,16,F,25,13,F,
25,7,F,23,4,F,21,2,F,19,1,F,8,1,F,6,2,F,
4,4,F,2,7
1840 DATA R,15,50,S,1,155
1841 DATA P,2,13,2,19,19,19,21,18,23,16,
25,13,25,7
1842 DATA P,2,19,2,13,19,13,F,21,11,21,9
,19,7,2,7,2,1,P,25,7,F,23,4,F,21,2,F,19,
1,F,2,1
1843 DATA P,20,13,F,2,13
1850 DATA R,25,72,S,0,120
1851 DATA P,2,7,2,13,4,16,6,18,8,19,19,1
9,21,18,23,16,25,13,P,8,7,6,9,F,6,11,F,8
,13,F,19,13,F,21,11,21,9,19,7,8,7
1852 DATA P,25,13,25,7,F,23,4,F,21,2,F,1
9,1,F,8,1,F,6,2,F,4,4,F,2,7
1860 DATA R,15,94,S,3,95
1861 DATA P,2,1,2,7,8,13,2,13,2,19,25,19
,25,13,F,19,13,F,13,7,25,7,F,25,1,F,2,1,
2,7,9,13,F,2,13
1870 DATA R,25,116,S,2,70
1871 DATA P,2,1,2,7,11,7,P,19,19,13,14,8
,19,2,19,2,13,F,8,13,F,11,7,P,19,19,25,1
9,25,13,F,19,13,F,16,7,25,7
1872 DATA 25,1,F,2,1
1879 DATA END
1880 RESTORE (1910)
1890 FOR I=1 TO 32:READ C:C$(I)=CHR$(C):
NEXT I
1900 RETURN
1910 DATA 104,104,104,72,162,57,160,0,17
3,0,210,101,20,141,22,208,141,10,212,136
,208,242,202,208,237,104
1911 DATA 56,233,1,208,228,96
2000 FOR N=0 TO 3:SOUND N,0,0,0:NEXT N:G
RAPHICS 0:POKE 82,2:POKE 710,210: ? "": ?
: ? " SQUONK"
2010 ? : ? " SQUONK is a two player batt
le game set in a maze. The players are s
ited at opposite corners and "
2015 ? "the Power Pill in the centre. On t
ouching the Pill you move faster and can
walk through RED walls, which"
2020 ? " appear randomly throughout the g
ame. Touch 5 Pills and you gain a life. Wh
en coloured red you can kill"
2025 ? "your opponent by touching him. If
you touch any wall you also lose a lif
e."
2030 ? "The Power Pill only has a limite
d effect and after a certain time it
is repositioned in the maze."
2040 ? "Two Power Pills may appear an
d either can be used. When a player ha
s lost all his lives the game"
2050 ? " is over."
2060 ? : ? : ? "PRESS TRIG. TO START":GOTO
510

```



# HIGH SCORE

## JÖRGEN HANSEN

MEGAMANIA 999999  
Q\*BERT 630000  
BATTLEZONE 999000  
PAC-MAN (6B) 1843725  
KEYSTONE KAPERS 999999  
VANGUARD (1A) 823600  
MS.PAC-MAN (1A) 523620  
DEMON ATTACK 3725915  
ASTEROIDS 2152234  
SPACE INVADERS 132740

## MARKUS FURCHERT

LOCK'N'CHASE 109960  
ICE TREK (LATTASTE) 18940  
NOVA BLAST (ADMIRAL) 112850

## HENRIK SVEDLUND

FROGGER (1B) 11783

## MARCEL MAKAI

GOLF, INTELLIVISION 40 SLAG

## JOHAN LIND

JOUST 241800

## STEFAN REXEUS

DIG-DUG 3400000  
X-MAN 18390

## LASSE ASTRÖM

PAC-MAN (20 MIN) 21230

## MIKAEL OCH BJÖRN

JAWBREAKER 252770

## FREDRIK INGVARSSON

ATLANTIS (1) 543750  
CIRCUS ATARI (1B) 11960

## DANIEL MÖLLBERG

SKIING (3) 27.86

## JESPER BERGGREN

ENDURO 1247,8

## JOHNNY LINDHOLM

RIVER RAID 172070  
LOOPING (1) 178900  
SPACE FURY (1) 635339  
PITFALL 113974

## THOMAS SVENSSON

LADY BUG (1) 2140520  
ZAXXON (1) 467700  
DONKEY KONG JR (1) 842300  
MR.DO! 1057840  
MINER 2049er 177790

## JONAS HOLMQVIST

DEFENDER (10A) 3426000  
MISSILE COMMAND 918200  
JUNGLE HUNT (1A) 47200  
STAR RAIDERS (2A) EAGLE 3  
BOWLING (3A) 256

## KENNETH BENJAMINSSON

GULDGRAVAR-JOE 1452

## MARCUS HOLM

ADVENTURE 63 GGR I RAD

## JOAKIM HAKANSSON

SUBMARINE COMMANDER 21580

## ANDERS MÖLLER

KANGEROO (2) 171200  
CENTIPEDE (1) 236873  
POLE POSITION 61200  
MINIATURE GOLF 13 SLAG

## MARCUS HASSELAAR

PHOENIX 312500

## DANIEL JANSSON

MOON PATROL (E) 194330  
SEAQUEST 227740  
TUTANKHAM 3647

## NIKLAS NYSTRÖM

SMURF 2000000  
DONKEY KONG 3158700  
MOUSE TRAP 6000000  
COSMIC AVENGER 151760  
TURBO 1006640

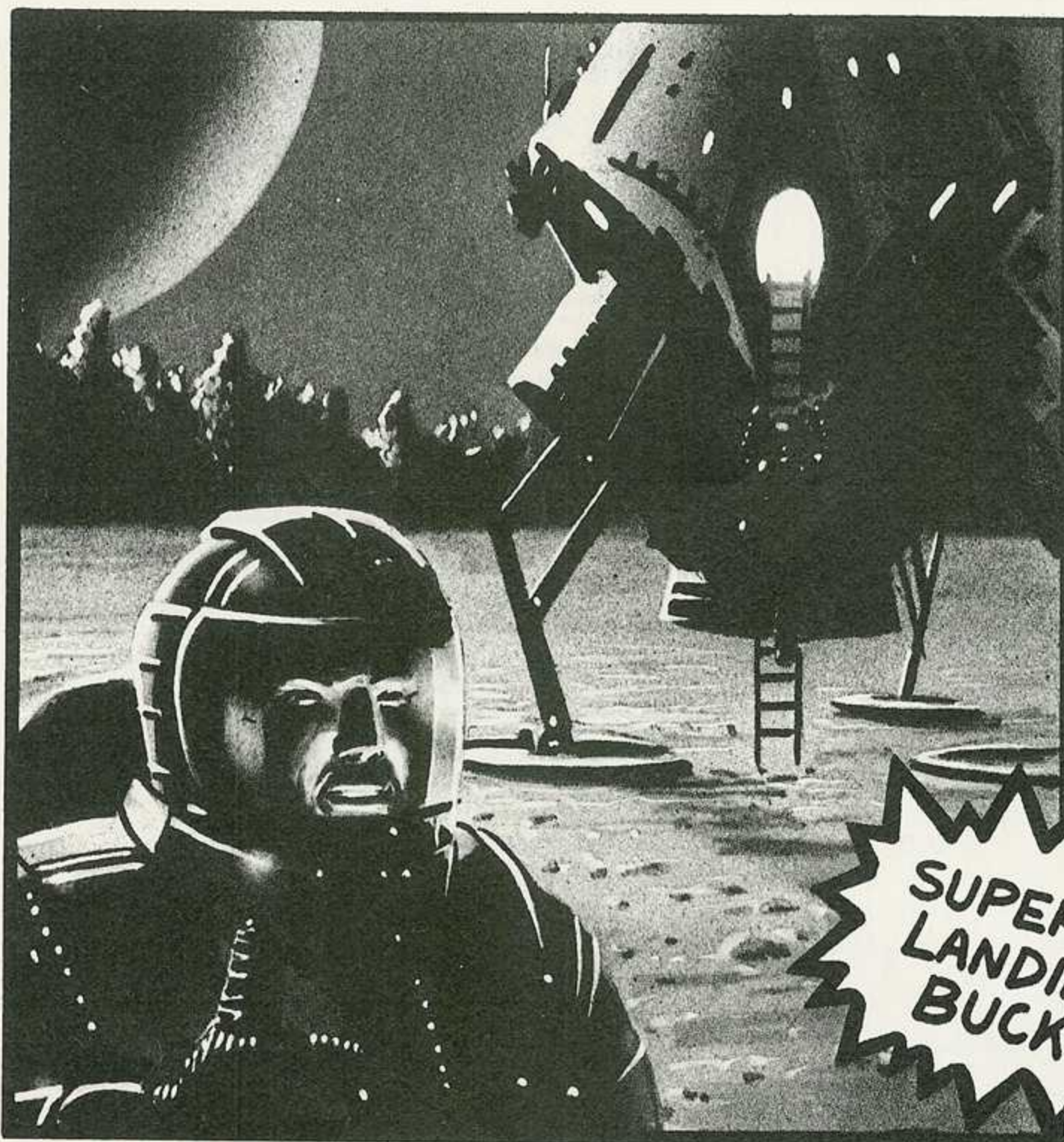
## JOHAN BORG

YAR'S REVENGE 11601511  
CHOPPER COMMAND 999999

## LARS WAHLGREN

CARNIVAL 140760  
PEPPER II 5533400  
SUPER BREAKOUT (3B) 4279  
KABOOM 10586  
GORF 36710  
VENTURE 5064500  
GALAXIAN 25230  
VIDEO PINBALL 108214  
DINK (1B) 89628  
SPIDER FIGHTER 423990  
STAMPEDE (1) 6544  
DRAGONFIRE (1B) 12060  
THE EMPIRE... (1B) 4665  
BERZERK (1B) 18760  
PLAQUE ATTACK (1B) 41220  
DEMONS TO DIAMONDS (1B) 12076





BY JEFF MINTER

# ROX 64

RUNS ON A

COMMODORE 64



```

9 REM ***BLACK SCREEN+ LIMIT MEMORY***
10 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE56,48:CLR
19 REM***SPRITE BASES***
20 FORX=0TO6:S(X)=192+X:NEXT X:V=53248
25 DIMSC$(10),SC(10):FORX=1TO10:SC$(X)="***ROX 64***":SC(X)=0:NEXT X
30 FORX=S(0)*64TOS(6)*64+64:POKEX,0:NEXTX
35 REM***MOTHERSHIP***
36 FORX=0TO50:READA:POKES(1)*64+6+X,A:NEXT X:POKE2041,S(1)
37 DATA64,20,1,16,170,4,11,255,224,21,85,88,148,0,22,144,0,6,144,0,6,144,0,6
38 DATA144,0,6,144,0,6,159,255,246,4,0,16,4,0,16,16,0,4,16,0,4,64,0,1,64,0,1
39 REM***DEFINE SPRITE #0***
40 FORX=0TO7:READA:POKES(0)*64+25+X*3,A:NEXT X
45 DATA24,62,124,255,254,126,94,8
49 REM***SPRITE #1***
50 FORX=0TO56:READA:POKES(6)*64+X,A:NEXT X:POKE2046,S(6)
55 DATA2,0,0,2,0,0,2,0,0,20,0,0,8,16,0,20,255,0,226,0,128,4,124,64
56 DATA5,66,64,4,66,64,2,66,128,1,67,0,2,254,128,4,56,64,8,40,32,16,56,16

```

## Program notes

Ett Basic-program. De kommenterande raderna kan du utesluta. "PRINT" är antingen en CONTROL- eller COLOUR-kod. Rad 5080 och rad 7506 ger dig färgkoden genom att hålla ner "Commodore" och trycka på "3".

```

57 DATA16,40,16,16,56,16,56,40,56
59 REM***SPRITE #2***
60 FORX=0TO7:READA:POKES(2)*64+25+X*3,A:NEXT X:POKE2042,S(2)
65 DATA192,224,118,56,24,20,2,0
67 FORX=0TO9:READG(X):NEXT X:DATA160,227,247,248,98,121,111,100,32,32
69 REM***SPRITE #3***
70 FORX=0TO7:READA:POKES(3)*64+25+X*3,A:NEXT X:POKE2043,S(3)
75 DATA8,20,28,28,28,28,42,8
79 REM***SPRITE #4***
80 FORX=0TO7:READA:POKES(4)*64+25+X*3,A:NEXT X:POKE2044,S(4)
85 DATA3,7,14,60,24,40,64,0
86 REM***EXPLOSION SPRITE***
87 FORX=0TO7:READA:POKES(5)*64+25+X*3,A:NEXT X:POKE2045,S(5)
88 DATA66,0,4,32,0,34,128,16
89 REM***SOUND REGISTERS***
90 VO=54296:WA=54276:AT=54277:H=54273:LO=54272:PH=54275:PL=54274:SU=54278
95 POKEVO,15:FI=0:A$="":KEY=197:POKEAT+14,32:POKESU+14,255
98 FORX=WATOWA+14STEP7:POKEX,17:POKEX,0:NEXT
99 REM***PRINT UP PLANET***
100 GOSUB20000:PRINT"J":FORX=1TO18:PRINT"X":NEXT
110 PRINT"
120 PRINT"
130 PRINT"  LUNAR EVA MODULE #5... LANDING SITE SCAN";
135 FORX=0TO30:POKE1104+RND(1)*600,46:NEXT DA=25:PA=3:NH=0:PT=0
140 V=53248:CO=7:POKE2040,S(0):POKEV+16,0:POKEV+45,3:POKEV+21,127:AW=1

```



```

160 GOSUB5000:DF=5:CO=8:GOSUB7500
170 FORX=V+41TOV+43:POKEV,5:NEXT
180 POKEV+44,1
190 DF=DF+2:ROX=11:CO=CO-1
199 REM***ROCK INITIALISE***
200 SX=180:SY=10:POKEV,SX:POKEV+1,SY:POKEV+39,CO:HI=0:ROX=ROX-1:IFROX=0THEN8000
210 XO=RND(1):IFRND(1)<.5THENXO=-XO
220 YO=.5:S=DF:IFS>20THENS=20
230 POKEWA,129:POKEH,200:POKELO,255:POKEVO,1:POKEV+30,0:POKEV+16,0
299 REM***MAIN MOTION LOOP***
300 SX=SX+XO*(S/3):SY=SY+YO*S
305 IFSX>255ANDHI=0THENHI=1:POKEV+16,PEEK(V+16)+1:SY=0
310 POKEV,SX:POKEV+1,SY:IFS>190THEN1000
315 IFFITHENGOSUB6000:IFERTHEN7000
320 S=S+.3:IFS>20THENS=20
330 POKEVO,S/2
340 IF(PEEK(V+30)AND65)=65THEN10000
400 P=PEEK(KEY):IFP>64THEN3000
410 IF FITHENGOSUB6000:IFERTHEN7000
500 GOTO300
999 REM***DO IMPACT SURFACE***
1000 T=SX+256*HI:SP=INT(T/8)-2:POKEV,0:POKEV+1,0:POKEV+16,0:POKEVO,15:POKEH,1
1010 POKEWA+14,0:FI=0:POKERY,0:FORZ=1TORND(1)*4:DA=DA-1:IFDA=0THEN12000
1016 GOSUB7500
1020 FORX=1TO10:POKEV+17,26:FORD=1TO10:NEXT:POKEV+17,27:POKEVO,15-(X/2)
1030 FORD=1TO10:NEXTD,X
1040 Q=1784+SP:P=PEEK(Q):IFP=32THENQ=1824+SP:P=PEEK(Q):POKEWA,0
1050 GR=0:FORX=0TO9:IFP=G(X)THENG=X:X=10

```

**METEORS**



```

1060 NEXT X:POKEQ,G(GR+1):NEXT Z
1100 GOTO200
2999 REM***ACTION FOR KEYS***
3000 IFFITHEN4000
3005 IFP>31ANDP<28ANDP<39THEN4000
3010 IFP>31THEN3100
3020 MX=164:MY=170:RX=V+4:RY=V+5:XC=-1:N=4:GOTO3500
3100 IFP>28THEN3200
3110 MX=164:MY=170:RX=V+6:RY=V+7:XC=0:N=8:GOTO3500
3200 IFP>39THEN4000
3210 MX=164:MY=170:RX=V+8:RY=V+9:XC=1:N=16
3500 FORX=V+4TOV+9:POKEV,0:NEXT:POKERX,MX:POKERY,MY:H2=0:N=N+1
3505 POKEWA+14,129:POKEH+14,255-MY
3510 FI=1:GOTO410
4000 IFP=10THEN4500
4002 IFP=41THEN4700
4005 IFP>60ORPA=0THEN410
4006 PA=PA-1:POKEWA,19:POKEVO,15:MX=SX:MY=SY
4010 FORX=1TO30:POKE53281,3:POKEH,29:POKE53281,0:POKEH,200:NEXT:GOSUB7500
4020 GOTO7000
4499 REM***ABORT MISSION***
4500 POKEV+21,64:POKEWA,129:POKEWA+7,0:POKEWA+14,0:POKEVO,0
4505 PRINT"*** MISSION ABORTED ***"
4510 FORX=1TO15STEP,3:POKEVO,X:YY=YY-.05*X:POKEV+13,YY:NEXT X
4520 POKEWA,17:POKEWA+7,17:POKEH,32:POKEH+7,33:POKELO,YY:POKELO+7,YY+10
4530 YY=YY-.75:POKEV+13,YY:POKEH,255-YY:POKEH+7,249-YY:IFY>6THEN4530
4540 GOTO11000
4699 REM***PAUSE FEATURE***
4700 PRINT"*** PAUSE MODE - 'P' TO RESTART ***"

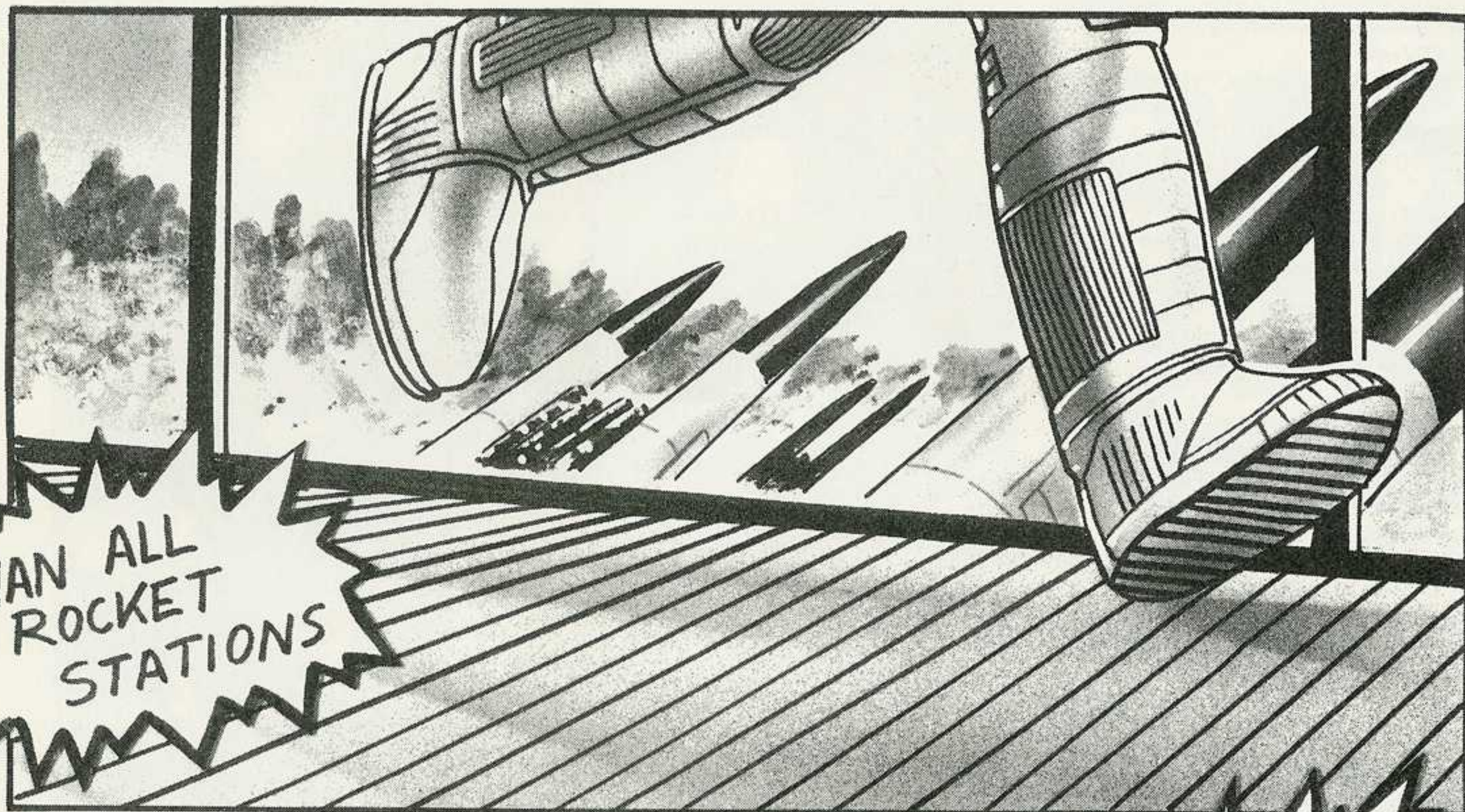
```

Planeten såg fridfull ut när forskarlaget började landningen.

Men plötsligt hördes alarmklockorna. Meteor! Ska dom klara sig tills moderskeppet dyker upp ... Meteorerna kommer i vågor. Tio i varje. Om du överlever sex av dem kommer ditt moderskepp till hjälp. "V" fyrar av raketer åt vänster, "N" fyrar av dem till höger, "B" skickar iväg en raket lodrät. Du har också tre Panic-desturctors som aktiveras med knappen Space. Om du vill dra dig ur uppdraget, tryck på "A". Poäng: 100 x vågens nummer för meteor-träff och sen 5000 i bonus för att du klarat en hel våg och för att du når ditt moderskepp. Dessutom olika extra-bonus.







MAN ALL  
ROCKET  
STATIONS

```

4705 POKE53281,1:IFPEEK(KEY)<>64THEN4700
4710 IFPEEK(KEY)<>41THEN4710
4715 IFPEEK(KEY)<>64THEN4715
4720 POKE53281,0:PRINT"
4999 REM***LEM DISPLAY***
5000 POKEAT,32:POKESU,255:POKEAT+7,32:POKESU+7,255:POKEH,17:POKELO,3
5001 POKEVO,15:POKEWA,17:POKEWA+7,17
5002 POKEH+7,16
5005 POKELO+7,3:POKEPH,8:POKEPL,8
5010 YY=3:L=S(6)*64+13:POKEV+12,168
5020 POKELO,16:POKELO-3,16:FORX=1TO8:YY=YY+.3:POKEV+13,YY:POKELO,YY:POKELO+7,YY
5025 NEXTX
5030 GOSUB5500:IFY>175THEN5060
5040 POKELO,0:POKELO-3,0:FORX=1TO8:YY=YY+.3:POKEV+13,YY:POKELO,YY:POKELO+7,YY
5050 NEXT X:GOTO5020
5060 PRINT"      RETRO THRUSTERS FIRING... ";
5062 POKEWA,129:POKEWA+7,129:POKEH,7:FORX=15TO1STEP-.08:POKEVO,X:GOSUB5500
5065 YY=YY+.04:POKEV+13,YY:NEXT X
5067 PRINT"      *** PLANETFALL SUCCESSFUL *** ";
5070 POKEWA,17:POKEWA+7,0
5080 POKEVO,15:FORX=1TO5:PRINT"00000000000000000000":POKEH,20:FORDL=1TO100:NEXT
5090 PRINT"00000000000000000000":POKEH,0:FORDL=1TO100:NEXT:NEXT
5100 PRINT"0000"
5110 FORDL=1TO100:NEXT:PRINT"0000 METEOR SHOWER... MAN ALL ROCKET STATIONS";
5115 POKEWA,17:FORX=1TO9:POKE53281,X:FORZ=0TO40STEP.5
5120 POKEH,Z:NEXT Z:NEXT X:POKE53281,0
5200 PRINT"
";:RETURN
5500 PRINT"0000 ALTITUDE  "185-INT(YY);""
5510 RETURN
5999 REM***MOVE MY ROCKET***
6000 MX=MX+XC*8:IFMX>255THENMX=MX-255:POKEV+16,PEEK(V+16)+16
6010 MY=MY-8:IFMY<50THENPOKERY,0:FI=0:POKEWA+14,0:RETURN
6020 POKERY,MX:POKERY,MY:ER=0:POKEH+14,255-MY:POKEVO,15
6025 IF(PEEK(V+30)ANDN)=NTHEN6200
6100 RETURN

```

":GOTO410

MOONQUAKE



RETRO  
THRUSTERS  
FIRE

```

6200 ER=1:POKEWA+14,0:PT=PT+AW*100:GOTO7500
6999 REM***DO AN EXPLOSION***
7000 POKEH,6:POKEVO,15:POKEV+1,0:POKERY,0:NH=NH+1:POKEWA,129
7005 IFHI=1THENPOKEV+16,32
7010 FORX=15TO0STEP-.3:POKEV+10,SX:POKEV+11,SY:POKEVO,X:POKEV+29,32:POKEV+23,32
7020 POKEV+10,SX:POKEV+11,SY+4:POKEVO,X:POKEV+29,0:POKEV+23,0:NEXT X
7030 POKEV+11,0:FI=0:GOTO200
7499 REM***STATUS***
7500 PRINT"00000000000000000000 SCORE:";PT;"  PANICS:";PA;" ";
7505 PRINT"  HIGH:";SC(1)
7506 C$="0":IFDA<10THENC$=""
7507 X=FRE(0):REM AVOIDS GARBAGE COLLECTION
7508 IFDA=0THENPRINT"00000000000000000000":RETURN
7510 PRINT"0000 DAMAGE:";C$;FORX=1TO4:PRINT"7";NEXT X:PRINT"  ":RETURN

```







# PROGRAM: MINI GOLF

```

0 REM ADAPTED FOR VIC BY H. COLE
10 O=36875:FOR J=0-1 TO O+2:POKE J,0
  :NEXT:POKE J,15
20 PRINT"[CLEAR,DOWN8]"TAB(6)"[RVS]
  MINIATURE"SFC(15)"GOLF[RVOFF]"
  :FOR J=1 TO 2100:NEXT
30 A$=""      ":B$=A$+"[LEFT6]"
  :Z=SQR(2)/2:PRINT"[CLEAR,RVS,
  DOWN18]"A$A$A$"12  ";
40 PRINT"[RVS]DIRECTION [RVOFF]"A$"
  [RVS]  P1.5STRENGTH [RVOFF]"A$"
  [RVS]9 P1 3";
50 PRINT"[RVS]HOLE [RVOFF]O[RVS]
  PAR [RVOFF] [RVS]
  - - STROKES [RVOFF] [RVS]
  [RVOFF] [RVS]  P6 [UP5]"
60 R=30720:T=6743:F=1:FOR J=38796 TO
  38905:B=0:IF F>16 THEN B=6
70 POKE J,B:F=F+1:IF F=23 THEN F=1
80 NEXT:POKE 8185,160
90 POKE O+4,PEEK(T):T=T+1:M=PEEK(T)
  :FOR J=7680 TO 8075:Q=M
100 T=T+1:B=PEEK(T):IF B<8 THEN M=B
  :Q=M:GOTO 100
110 IF B<16 THEN Q=B-8:GOTO 100
120 IF B>225 THEN K=T:T=5974+3*B
  :GOTO 100
130 IF B=28 THEN T=K:GOTO 100
140 IF B>128 THEN A=160:F=B-129
  :GOTO 170
150 IF B<28 THEN A=PEEK(6615+B):F=0
  :GOTO 170
160 B=B-9:A=PEEK(6642+B/20)
  :F=B-20*INT(B/20)

```

```

170 FOR B=J TO J+F:POKE B,A:POKE B+R,Q
  :NEXT:J=J+F:NEXT
180 POKE 8154,PEEK(T+1):M=PEEK(T+2)
  :N=PEEK(T+3):POKE 8147,PEEK(8147)+1
  :T=T+4:A=126
190 F=32:W=F:X=M+RND(1)/2:Y=N+RND(1)/2
  :P=7657+22*N+M:K=PEEK(P+R):POKE P,A
  :POKE P+R,1
200 PRINT TAB(32)B$"[DOWN]"B$
  :GOSUB 800:PRINT TAB(32);:POKE O,0
  :POKE O+2,0
210 GOSUB 830:IF J>13 THEN PRINT"[UP5]"
  ":GOTO 200
220 B=-J*/6:PRINT"[UP5]"
  :PRINT TAB(54);:POKE 8130,63
230 GOSUB 830:IF J>10 THEN PRINT"[UP5]"
  ":PRINT TAB(54)B$;:GOTO 230
240 POKE O,232:J=10*J+2.1*J*RND(TI)+.4
  :C=C+1:E=E+1:GOSUB 800
250 PRINT"[RVS]"A$A$A$"12 [UP2]":D=P
  :V=Y:U=X
260 S=0:POKE O,0:POKE O+2,0
  :IF F=32 THEN 630
270 IF F=99 THEN 410
280 IF F=100 THEN 430
290 IF F=101 THEN 450
300 IF F=103 THEN 470
310 IF F=78 OR F=77 THEN 590
320 IF F=233 THEN 530
330 IF F=223 THEN 510
340 IF F=105 THEN 570
350 IF F=95 THEN 550
360 IF F=174 OR F=218 THEN X=U
  :GOTO 650
370 IF F=160 THEN Y=V:GOTO 650

```

TRIED & TESTED -  
GAMES

**FOR VIC 20**  
by H. Cole

DU BEHÖVER INTE VARA  
MEDLEM I NÅN FLOTT  
GOLFKLUBB FÖR ATT  
FÅ SPELA GOLF.  
NÄHDÅ ...  
HÄR FÅR DU CHANSEN!  
NÅGRA FÖRKLARINGAR  
BEHÖVS INTE, DET ÄR  
BARA ATT BÖRJA LIRA  
- DET GER SIG SJÄLV!  
SE BARA TILL SÅ ATT  
DU INTE HAMNAR UTE  
I SKOGEN ...

# Watch





```

380 IF F=81 THEN 610
390 POKE 0+2,200:IF F=102 THEN 490
400 IF F=127 THEN J=0:S=3:GOTO 630
410 IF COS(B)>=0 OR Y-N>.5 THEN 630
420 B=-B:GOTO 620
430 IF COS(B)<=0 OR Y-N<.5 THEN 630
440 B=-B:GOTO 620
450 IF SIN(B)>=0 OR X-M>.5 THEN 630
460 B=-1*B:GOTO 620
470 IF SIN(B)<=0 OR X-M<.5 THEN 630
480 B=-1*B:GOTO 620
490 B=B+*RND(TI)/4-/B:J=J-14
:IF J<1 THEN S=4
500 GOTO 630
510 IF COS(B)<Z AND SIN(B)>-Z GOTO 630
520 GOTO 560
530 IF SIN(B)<Z AND COS(B)<Z GOTO 630
540 GOTO 580
550 IF COS(B)>-Z AND SIN(B)<Z GOTO 630
560 B=/2-B:GOTO 620
570 IF SIN(B)>-Z AND COS(B)>-Z GOTO 6
30
580 B=3*/2-B:GOTO 620
590 IF F=D THEN 630
600 ON F-76 GOTO 560,580
610 POKE 0,140:J=J-8.:B=B+*RND(TI)/9
-/18:IF J<4 THEN S=2
620 POKE 0,215:J=J-3
630 POKE D,W:POKE D+R,K:POKE P,A
:K=PEEK(P+R):POKE P+R,1:W=F:D=P:Q=A
:IF J<1 THEN 730
640 J=J-1:V=Y:U=X:Y=Y+.49*COS(B)
:X=X+.49*SIN(B)
650 M=INT(X):N=INT(Y):P=7657+22*N+M
:A=PEEK(6649+INT(2*(X-M))+2*INT(2*

```

```

(Y-N)))
660 IF P=D AND A=Q THEN 640
670 IF N>18 THEN Y=Y-.5:GOTO 650
680 IF N<1 THEN Y=Y+.5:GOTO 650
690 IF M>22 THEN X=X-.5:GOTO 650
700 IF M<1 THEN X=X+.5:GOTO 650
710 IF P<>D THEN F=PEEK(P)
720 GOTO 260
730 IF S=2 THEN 770
740 IF S=4 THEN PRINT"[RV5]
YOU ARE IN SAND[RV0FF,UP]"
750 IF S=3 THEN PRINT"[RV5]
WATER - 1 STROKE[UP]":E=E+1:C=C+1
:B=B+1:GOTO 640
760 GOTO 200
770 FOR J=0 TO 9:POKE 0,PEEK(6622+J)
:FOR K=1 TO 100:NEXT:NEXT
780 IF PEEK(8147)=57 THEN PRINT"[HOME]
GAME OVER":END
790 C=0:GOTO 90
800 S=1:IF E>9 THEN S=0
810 D=9:IF C>9 THEN D=8
820 PRINT TAB(D)C SPC(S)E"[UP5]"
:RETURN
830 P$="":FOR J=1 TO 6
840 GET F$:IF F$=""THEN 840
850 IF VAL(F$)=0 AND F$<>"0"AND F$<>"
"THEN 870
860 P$=P$+F$:PRINT F$;:GOTO 920
870 IF ASC(F$)<>20 THEN 900
880 IF J=1 THEN 840
890 PRINT" [LEFT2] [LEFT]";:J=J-2
:P$=LEFT$(P$,LEN(P$)-1):GOTO 920
900 IF ASC(F$)<>13 THEN 840
910 PRINT" ";:J=6
920 NEXT:PRINT"":J=VAL(P$):RETURN

```

# That Bunker!





# DONKEY KONG JNR.



En variant av Donkey Kong. Junior ska rädda pappa. Fiender och hinder: Fåglar och frukter. Bland annat.

Du känner säkert igen dig ...

Och ju längre du klarar dig, desto svårare blir det.

Knappar du ska använda:

5=vänster, 8=höger, 6=ner,

7=upp, V eller N=hoppa.

Lycka till i kampen för att rädda farsan högst där uppe!

HS-high score

S-score

C-if 1, fruit hit bird or snapper

BIRD 1, BIRD 2 — bird positions

LIVES—lives left

H—direction of man

COUNT—Screen number

X\$—shape under bird

CHECK—if 8, man falls off vine

A,B—Snapper positions

A\$—Snapper shape

D—direction of Snapper

```
1 REM DONKEY KONG J.R.
  © 1983 ROBERT TURNER
10 FOR a=144 TO 164
20 FOR x=0 TO 7
25 READ b: POKE USR CHR$ a+x,b
: NEXT x: NEXT a
40 DATA 0,0,0,6,15,15,6,15,31,
47,47,111,25,48,96,112,128,64,32,
:0,0,128,128,192
```

```
50 DATA 0,0,0,96,240,240,96,24
0,248,244,244,242,152,12,6,14,1,
2,4,0,1,1,1,3
60 DATA 255,254,252,252,252,24
8,248,248,255,127,63,63,63,31,31
,31
70 DATA 0,1,3,4,12,240,165,255
,0,128,192,32,48,15,165,255
80 DATA 3,7,7,3,15,31,55,39,0,
128,128,0,192,224,176,144,39,23,
12,24,24,24,56,0,144,160,192,96,
96,96,112,0
90 DATA 2,2,1,1,2,4,2,2,63,207
,15,15,24,48,96,192,253,243,240,
240,24,12,6,3
100 DATA 1,2,2,4,1,3,6,7,128,64
,64,32,128,192,96,224,8,16,48,12
0,128,48,0,0
110 DATA 0,226,115,54,248,0,0,0
120 GO SUB 1000
1000 INK 0: PAPER 7: BORDER 5: C
LS
1010 LOAD ""
```

```
1 LET HS=0
2 LET C=0: LET X$="" : LET BI
RD2=3: LET S=0: LET LIVES=3: LET
H=1: POKE 23658,8: LET SNAPPERS
=1: LET COUNT=1
1000 CLS
1010 PRINT AT 3,0: INK 2;"KL": P
RINT AT 4,0: INK 3;"MN": INK 2:
FOR W=0 TO 15 STEP 4: PLOT W,136
: DRAW 0,15: NEXT W: DRAW -10,0
1015 INK 0
1020 PRINT AT 0,0: " " INK 0;
" " INK 4;"0": INK 0;" "
" " INK 4;"0": INK 0;" " INK
3;"T": INK 0;" " INK 4;"0":
1030 PRINT INK 0;" " INK 4;"0":
" " INK 0;" "
```







```

2000 LET CHECK=0: LET X=18: LET
Y=0: DIM A(5): DIM B(5): DIM A$(
5): DIM D(5): IF SNAPPERS>5 THEN
LET SNAPPERS=5
2080 FOR U=1 TO 5: LET A(U)=(5*U
)-1: LET B(U)=(U*5)+5
2090 IF U/2=INT (U/2) THEN LET A
$(U)="J": LET D(U)=-2
2100 IF U/2<>INT (U/2) THEN LET
A$(U)="I": LET D(U)=2
2110 NEXT U
2120 LET A(5)=14: LET B(5)=6: FO
R U=1 TO LIVES: INVERSE 1: PRINT
AT 20,U*2;"A";AT 21,U*2;"BC": N
EXT U
2230 PRINT AT 20,20;"SCORE:";S;A
T 21,19;"HI-SCORE:";HS: INVERSE
0: PRINT AT X,Y;"A";AT X+1,Y;"BC
"

```

```

2250 FOR U=1 TO SNAPPERS: PRINT
AT A(U),B(U); INK 1;A$(U): NEXT
U
3010 IF INKEY$="8" THEN GO SUB 4
000: LET H=1
3020 IF INKEY$="5" THEN GO SUB 4
040: LET H=0
3030 IF INKEY$="7" THEN GO SUB 4
080
3040 IF INKEY$="6" THEN GO SUB 4
130
3050 IF INKEY$="N" OR INKEY$="U"
THEN GO TO 4180
3060 IF ATTR (X,Y-1)=58 THEN GO
TO 5000
3090 FOR U=1 TO SNAPPERS: PRINT
AT A(U),B(U); " ": LET B(U)=B(U)+
D(U): IF B(U)<4 THEN LET A(U)=A(
U)+5: LET D(U)=2: LET A$(U)="I"
3100 IF B(U)>29 THEN LET A(U)=A(
U)+5: LET D(U)=-2: LET A$(U)="J"
3110 IF A(U)>19 THEN LET A(U)=4
3120 PRINT AT A(U),B(U); INK 1;A
$(U)
3130 IF ATTR (X,Y)<>184 THEN IF
ATTR (X+1,Y)=57 OR ATTR (X+1,Y+1
)=57 THEN GO TO 7000
3140 BEEP .05,-40: NEXT U
3150 PRINT AT 20,26; INVERSE 1;S
: IF ATTR (X,Y)=184 THEN LET CHE
CK=CHECK+1
3165 IF ATTR (X,Y)<>184 THEN LET
CHECK=0
3170 IF CHECK=8 THEN GO SUB 4130
: LET CHECK=0
3180 IF CHECK=0 AND BIRD2=3 THEN
GO TO 3000
3190 IF BIRD2=3 THEN LET BIRD1=2
+(5*(INT (RND*4)))
3200 PRINT AT BIRD1,BIRD2;" ": I
F X$="0" THEN PRINT AT BIRD1,BIR
D2; INK 4;"0"
3220 LET BIRD2=BIRD2+1: LET X$="
": IF ATTR (BIRD1,BIRD2)=60 THE
N LET X$="0"
3225 IF ATTR (BIRD1,BIRD2)=184 T
HEN GO TO 7000
3230 PRINT AT BIRD1,BIRD2; INK 1
;"U": IF BIRD2<30 THEN GO TO 30
00

```

```

INK 4;"0"; INK 0;"
4;"0"; INK 0;... PRINT TAB 0;"
1040 PRINT
K 4;"00"; INK 0;"
INK 0;" INK 3;"T"; INK 0
INK 4;"0"; INK 0;" INK 4;"
INK 4;"0"; INK 0;" INK 4;"00"
1050 PRINT INK 0;" INK 4;"
0"; INK 0;" INK 4;"0"; INK 0;
NK 0;" INK 4;"0"; INK 0;" INK 0;
INK 4;"00"; INK 0;" INK 4;"
1060 PRINT PRINT TAB 0; INK
4;"00"; INK 0;" INK 4;"00"; INK
0;" INK 4;"0"; INK 0;" INK
0;" INK 4;"0"; INK 0;" INK
4;"0"; INK 0;" INK 3;"T
4;"0"; INK 0;" INK 4;"0"; INK 0;
INK 0;" INK 4;"00"; INK 4;"
1070 PRINT INK 0;" INK 4;"
0"; INK 0;" INK 4;"0"; INK
0;" INK 4;"0"; INK 0;"
0;" INK 4;"0"; INK 0;"
"; INK 4;"0"; INK 0;"
"
1080 PRINT : PRINT TAB 0;" INK
4;"00"; INK 0;" INK 4;"
"0"; INK 0;" INK 4;"0"; INK 0
INK 0;" INK 4;"00" INK
1090 PRINT INK 0;" INK 4;"0"
4;"0"; INK 0;" INK 4;"0"; INK
INK 0;" INK 4;"00"; INK 0
1100 PRINT
1110 PRINT

```



BY ROBERT TURNER

RUNS ON A SPECTRUM IN 16K



```

3250 PRINT AT BIRD1,BIRD2;" ": I
F X$="O" THEN PRINT AT BIRD1,BIR
D2; INK 4;"O"
3260 LET BIRD2=3: LET X$=" ": GO
TO 3000
4000 IF ATTR (X,Y)=184 AND Y<>30
AND ATTR (X,Y-1)=56 OR ATTR (X,
Y)=184 AND ATTR (X-1,Y)=60 THEN
PRINT AT X,Y; INK 4;"O"; AT X+1,Y
;"O": LET Y=Y+1: LET X=X+2: PRIN
T AT X,Y;"A"; AT X+1,Y;"BC": RETU
RN
4010 IF ATTR (X,Y-1)=60 AND Y<>3
0 AND ATTR (X,Y)=184 THEN PRINT
AT X,Y;" ": AT X+1,Y;" ": LET Y=Y
+1: LET X=X+2: PRINT AT X,Y;"A";
AT X+1,Y;"BC": RETURN
4020 IF Y<>30 THEN LET Y=Y+1: IF
ATTR (X,Y)<>184 THEN IF ATTR (X
+1,Y)=57 OR ATTR (X+1,Y+1)=57 TH
EN LET CHECK=10
4025 PRINT AT X,Y-1;" A"; AT X+1,
Y-1;" BC": IF CHECK=10 THEN GO T
O 7000
4030 RETURN
4040 IF ATTR (X,Y)=184 AND Y<>1
AND ATTR (X,Y-1)=56 THEN PRINT A
T X,Y; INK 4;"O"; AT X+1,Y; INK 4
;"O": LET Y=Y-1: LET X=X+2: PRIN
T AT X,Y;" D"; AT X+1,Y;"FE": RET
URN
4050 IF ATTR (X,Y-1)=60 AND Y<>1
AND ATTR (X,Y)=184 THEN PRINT A
T X,Y;" ": AT X+1,Y;" ": LET Y=Y-
1: LET X=X+2: PRINT AT X,Y;" D";
AT X+1,Y;"FE": RETURN
4060 IF Y<>1 THEN LET Y=Y-1: IF
ATTR (X,Y)<>184 THEN IF ATTR (X+
1,Y)=57 OR ATTR (X+1,Y+1)=57 THE
N LET CHECK=10
4065 PRINT AT X,Y;" D "; AT X+1,Y
;"FE ": IF CHECK=10 THEN GO TO 7
000
4070 RETURN
4080 IF ATTR (X-1,Y)=60 AND ATTR
(X,Y)=56 THEN PRINT AT X,Y;" "
; AT X+1,Y;" ": LET X=X-2: PRINT
AT X,Y; OVER 1; FLASH 1;"D"; AT
X+1,Y;"O": RETURN
4090 IF ATTR (X-1,Y-1)=60 AND AT
TR (X,Y-1)=56 THEN PRINT AT X,Y;
" "; AT X+1,Y;" ": LET X=X-2: P
RINT AT X,Y; FLASH 1; OVER 1;"A"
; AT X+1,Y;"P": RETURN
4100 IF ATTR (X-1,Y+1)=60 AND AT
TR (X,Y+1)=184 THEN PRINT AT X,Y
; INK 4;"O"; AT X+1,Y;"O": LET X=
X-3: PRINT AT X,Y;" A"; AT X+1,Y;
"FE": RETURN
4110 IF ATTR (X-1,Y)=60 AND ATTR
(X,Y)=184 THEN PRINT AT X,Y; IN
K 4;"O"; AT X+1,Y;"O": LET X=X-3:
PRINT AT X,Y;"A"; AT X+1,Y;"BC"
4120 RETURN
4130 IF ATTR (X,Y)=184 AND ATTR
(X,Y-1)=60 AND ATTR (X-1,Y)<>60
THEN PRINT AT X,Y;" ": AT X+1,Y;"
": LET X=X+2: PRINT AT X,Y;" D"
; AT X+1,Y;"FE": RETURN
4140 IF ATTR (X,Y)=184 AND ATTR
(X,Y-1)=60 OR ATTR (X,Y)=184 THE
N PRINT AT X,Y; INK 4;"O"; AT X+1
,Y;"O": LET X=X+2: PRINT AT X,Y;
"A"; AT X+1,Y;"BC": RETURN
4150 IF ATTR (X,Y)=56 AND ATTR (
X+2,Y)=60 THEN PRINT AT X,Y;" "
; AT X+1,Y;" ": LET X=X+3: PRINT
AT X,Y; FLASH 1; OVER 1;"D"; AT
X+1,Y;"O": RETURN
4170 RETURN
4180 IF ATTR (X,Y)=184 OR Y=30 O
R Y=1 THEN GO TO 3060
4181 LET B$=" ": IF ATTR (X-2,Y
)=60 THEN LET B$="O"
4185 IF ATTR (X-2,Y+1)=60 THEN L
ET B$="O"
4186 IF ATTR (X-1,Y+1)=57 OR ATT
R (X-1,Y)=57 THEN PRINT AT X,Y;"
"; AT X+1,Y;" ": LET X=X-2: PR
INT AT X,Y;"A"; AT X+1,Y;"BS": GO

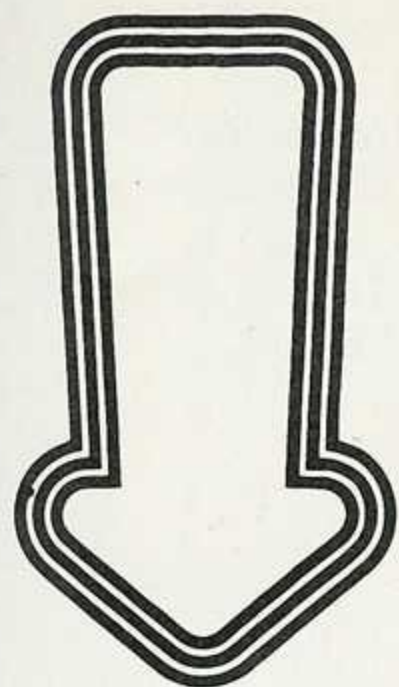
```

```

TO 7000
4190 IF ATTR (X-2,Y+1)=59 THEN L
ET N=X-2: LET M=Y+1: LET C=1
4191 IF ATTR (X-2,Y)=59 THEN LET
N=X-2: LET M=Y: LET C=1
4195 PRINT AT X,Y;" ": AT X+1,Y;
" ": LET X=X-2: IF H=1 THEN PRI
NT AT X,Y;"A"; AT X+1,Y;"BS"
4200 IF H=0 THEN PRINT AT X,Y;"
D"; AT X+1,Y;"RE"
4210 IF C=1 THEN GO SUB 6000
4230 FOR W=1 TO SNAPPERS: PRINT
AT A(W),B(W); " ": LET B(W)=B(W)+
D(W): IF B(W)>29 THEN LET A(W)=A
(W)+5: LET D(W)=-2: LET A$(W)="J
": LET B(W)=30
4240 IF B(W)<4 THEN LET A(W)=A(W
)+5: LET D(W)=2: LET A$(W)="I"
4245 IF A(W)>20 THEN LET B(W)=3:
LET D(W)=2: LET A(W)=4
4250 PRINT AT A(W),B(W); INK 1;A
$(W): NEXT W: IF B$="O" THEN PR
INT AT X,Y; INK 4;"O"; INK 0;" "
; AT X+1,Y; INK 4;"O"; INK 0;" "
GO TO 4310
4295 IF B$="O" THEN PRINT AT X,
Y;" ": INK 4;"O"; AT X+1,Y; INK 0
;" ": INK 4;"O": GO TO 4310
4300 PRINT AT X,Y;B$; AT X+1,Y;B$
4310 LET Y=Y+(H=1)-(H=0): BEEP
.05,10: LET X=X+2: IF H=1 THEN PR
INT AT X,Y;"A "; AT X+1,Y;"BC"
4320 IF H=0 THEN PRINT AT X,Y;"
D"; AT X+1,Y;"FE"
4330 LET C=0: FOR W=1 TO SNAPPER
S: PRINT AT A(W),B(W); INK 1;A$(
W): NEXT W: GO TO 3140
5000 PRINT AT 3,0; INK 1; FLASH
1;"KL"; AT 4,0;"MN": BEEP .05,0:
BEEP .05,20: PRINT AT 0,0; INK 4
; PAPER 0;"WELL DONE! BONUS "; CO
UNT;"*100": LET S=S+(COUNT*100):
FOR A=-50 TO 50 STEP 2: BEEP .0
2,A: NEXT A: LET COUNT=COUNT+1:
LET snappers=snappers+1: GO TO 1
000
6000 BEEP .05,10: BEEP .05,20: F
OR W=X TO 19: IF ATTR (N,M)=57 T
HEN BEEP .01,10: BEEP .01,20: LE
T S=S+100: GO SUB 9000
6030 PRINT AT N,M; INK 3;"T": BE
EP .05,W: PRINT AT N,M;" ": IF W
/5=INT (W/5) THEN PRINT AT N,M;"
"
6050 LET N=N+1: NEXT W: RETURN
7000 PRINT AT X,Y; FLASH 1; OVER
1;" ": AT X+1,Y;" ": FOR W=-25
TO 50 STEP 2: BEEP .05,W: BEEP
.05,W-25: NEXT W: LET LIVES=LIVE
S-1
7010 IF LIVES<1 THEN GO TO 8000
7020 GO TO 1000
8000 PRINT AT 0,0;"HIT ANY KEY T
O RESTART": IF HS<5 THEN LET HS=
5
8010 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 80
10
8020 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 2
8030 GO TO 8020
9000 IF N=BIRD1 AND M=BIRD2 THEN
LET BIRD2=3: RETURN
9010 IF N=A(1) AND M=B(1) THEN L
ET A(1)=4: LET B(1)=4: LET D(1)=
2: LET A$(1)="I": RETURN
9020 IF N=A(2) AND M=B(2) AND SN
APPERS>1 THEN LET A(2)=4: LET B(
2)=4: LET D(2)=2: LET A$(2)="I":
RETURN
9030 IF N=A(3) AND M=B(3) AND SN
APPERS>2 THEN LET A(3)=4: LET B(
3)=4: LET D(3)=2: LET A$(3)="I":
RETURN
9040 IF N=A(4) AND M=B(4) AND SN
APPERS>3 THEN LET A(4)=4: LET B(
4)=4: LET D(4)=2: LET A$(4)="I":
RETURN
9050 IF N=A(5) AND M=B(5) AND SN
APPERS>4 THEN LET A(5)=4: LET B(
5)=4: LET D(5)=2: LET A$(5)="I":
RETURN

```





# VILL DU BYTA SPEL?

BYTES ELLER SALJES  
BURGERTIME OCH TENNIS  
MOT HAPPY TRAILS OCH  
BUMP'N' JUMP.  
VID KÖP, PRIS DISKUTERAS.  
PATRIK PASTUHOFF  
BORGTAKT SV.7 783 00 SÄTER  
TEL: 0225/51668

DESSA SPEL TILL OEX.VIC-20  
VILL JAG BYTA BORT:  
CRAZY KONG, PENNY SLOT,  
WACKY WAITERS, GRIDRUNNER,  
METAGALACTIC LLAMAS.  
DESSA SPEL VILL JAG BYTA  
TILL MIG: ARCADIA, TRAXX,  
ABDUCTOR, TORNADO,  
SPACE JOUST.  
JOHAN NYGREN  
SKRINDV.16 752 47 UPPSALA  
TEL: 018/300824

JAG VILL BYTA BORT SPELEN  
MS.PAC MAN, MISSILE COMMAND,  
BREAKOUT, CIRCUS ATARI,  
WARLORDS OCH ADVENTURE.  
JAG VILL HA DESSA SPEL:  
AGENT 007, RIDDLE OF THE  
SPHINX, SLOT RACE, VANGUARD,  
CENTIPEDE, JOUST,  
POLE POSITION OCH GALAXIAN.  
(ATARI 2600)  
MARCUS HOLM  
MYRTENV.18 862 00 KVISSLEBY  
TEL: 060/561762

SPEL TILL ATARI HEMDATOR  
M-KODSPEL PÅ KASSETT. EX:  
CLAIM JUMPER, FLYING ACE,  
DIAMONDS, JAWBREAKER, DARTS,  
SEA DRAGON, RACE IN SPACE,  
CAVERNS OF MARS M.FL.  
JOHAN KRISTIANSSON  
YMERSV.2 281 00 HÄSLEHOLM  
TEL: 0451/14618

JAG VILL SALJA MIN VIC-20  
16K RAM, BANDSPELARE,  
BÖCKER, JOYSTICK OCH SPEL.  
FREDRIK BERGFELDT  
TEL: 031/8811 EFTER KL.18

JAG VILL BYTA  
INTELLIVISION TV-SPEL+  
INTELLIVISION HEMDATOR(20K)  
7 ST CARTRIDGES(SCOOBY DOO,  
BOXNING, BOXNING, TENNIS, GOLF,  
AUTO-RACING, SEA BATTLE,  
BASEBALL), ALL INSTR., ILÄGG,  
SLADDAR.  
ALLT I NYSKICK(CA 6 MAN.)  
BYTES MOT 2990 KR.(NYPRIS  
CA 5000)  
TEL: 019/164887 EFTER 16.00

SPEL TILL ATARI 2600 SALJES  
TA CHANSEN OCH KÖP SPEL  
SOM ÄR DITT ATARI VÄRDIGT.  
EX: POLE POSITION, VANGUARD,  
CENTIPEDE, STAR RAIDERS,  
PAC-MAN M.FL.  
SAMMANLAGT 37 KASS. SALJES.  
SKRIV SA SKICKAR JAG EN  
LISTA.  
LENNART WIGDEN  
GASELLV.24 981 37 KIRUNA

JAG SKULLE VILJA BYTA SPELEN  
GOLF OCH AIR-SEA BATTLE MOT  
PITFALL, ENDURO, POLE POSITION,  
CENTIPEDE(ATARI 2600).  
RING ELLER SKRIV TILL:  
ANDREAS SUND  
TREDINGSG.7 711 00 LINDESBERG  
TEL: 0581/10931

JAG VILL BYTA BORT  
POLE POSITION MOT KEYSTONE  
KAPERS, VILL OCKSA KÖPA  
MS.PAC-MAN ELLER PAC-MAN  
FÖR CA.175 KR.  
JOAKIM SWARDH  
FLATSLAGAREGATAN 69  
603 59 NORRKÖPING  
TEL: 011/142633

JAG VILL BYTA BORT FÖLJANDE  
ATARI SPEL: PAC-MAN, FAST FOOD,  
MISSILE COMMAND, STAR RAIDERS.  
MOT HELST DESSA: DIG DUG,  
TENNIS, SOCCER, BATTLEZONE,  
MOON PATROL ÄVEN ANDRA.  
MATTIAS TORSTENSSON  
KLOCKARVÄGEN 2E  
240 17 SANDBY TEL: 046/51911

JAG ÖNSKAR BYTA BORT ETT  
NIGHT DRIVER MOT ETT SUPERMAN  
ELLER ADVENTURE(ATARI 2600).  
FREDRIK MAGNUSSON BRÄCKÄV.39  
437 00 LINDOME TEL: 031/760791

JAG VILL BYTA BORT  
SPACE INVADER MOT ASTEROIDS  
ELLER BATTLEZONE(ATARI 2600).  
JOAKIM SAHLGREN STÖVARG. 28  
124 41 BANDHAGEN TEL: 08/995585



JAG VILL BYTA DEFENDER+  
MINIGOLF(ATARI 2600) MOT  
VANGUARD(ATARI 2600)  
EVERT HIDING  
N.KALLTORPSV.3  
702 17 ÖREBRO  
TEL:019/189694

JAG SKULLE VILJA BYTA  
BORT DE HÄR TVÅ SPELEN:  
BERZERK OCH COSMIC ARK  
MOT ETT AV DE HÄR:ZAXXON,  
RIVER RAID,Q\*BERT ELLER  
RAIDERS OF THE LOST ARK.  
(JAG HAR ATARI 2600).  
THOMAS CARLSSON  
TEL 0300/16962

JAG VILL BYTA BORT  
PAC-MAN,MISSILE COMMAND  
OCH ASTEROIDS MOT ENDURO,  
POLE POSITION,PITFALL  
ELLER ANDRA ROLIGA SPEL.  
JAG HAR ATARI 2600.  
THOMAS MATTSON  
LINGONGATAN 27  
733 00 SALA  
TEL:0224/11365

3 AV DESSA SPEL BYTES MOT  
RIVER RAID ELLER CHOPPER  
COMMAND.(ATARI 2600).  
BERZERK,SPACE INVADERS,  
GORF,DODGE EM,ASTEROIDS,  
DONKEY KONG,BASKETBALL.  
RING 0175/20258 FRÅGA  
EFTER MATS

JAG VILL SÄLJA ATARI 2600  
MED 4 KASSETTER.KOMPLETT  
MED 2 JOYSTICKS,EN BATTERI-  
ELIMINATOR OCH ANNTENBOX.  
NYPRIS:1670 KR.  
SÄLJES FÖR:1000 KR.  
SKRIV ELLER RING TILL:  
LEIF SVANBERG,STÖKHAGSV.146,  
145 50 NORSBORG  
TEL:0753/85927

JEG HAR TI SPILL TIL VIC 64  
PÅ TURBO-TAPE SOM JEG VIL  
BYTTE BORT.SPILLENE HETER:  
FROGGER,KONG,RENESSANCE,  
FORT APOCALYPSE,JUICE,  
MOON BUGGY,NEUTRAL ZONE,  
PROTECTOR II,SCRAMBLE OG  
GRANDMASTER.  
SEND LISTE OVER DE SPILLENE  
DU VILL BYTTE BORT TIL:  
KARSTEN FULLU  
3629 NORE NORGE  
PS:JEG BYTTER BORT ALLE  
SPILLENE MOT CARTRIDGEN  
PIT-STOP OG KASSETTEN  
SWORD OF FAROGAL.

JAG ÖNSKAR BYTA BORT  
8 VIC-20 SPEL MOT NAGON AV  
ATARIS 2600 TV-SPELS KASS.  
BL.A. SMURF,Q\*BERT,  
SUPER COBRA,THE EMPIRE...,  
CONGO BONGO,POPEYE,PENGO,  
DONKEY KONG JR,AGENT 007.  
BENNY BENGTSSON  
DOCENTG. 18A 214 52 MALMÖ  
TEL:040/949448

JAG VILL BYTA VIC-64 SPEL  
MOT ANDRA SPEL.JAG HAR:  
PHARAOH'S CURSE,BLUE MAX,  
CONGO BONGO,SERPENTINE,AMC,  
JUICE,JUMPMAN JR,CHOPLIFTER,  
CUP FINAL,HUNGRY HORACE,  
ARCADIA,SKIER-64,APE CRAZE,  
CUDDLY CUBERT,EXTERMINATOR,  
WIDOWS REVENGE,LASER ZONE,  
SUPERGRIDDER,MOTORMANIA,  
PACACUDA,SCRAMBLE,GRIDRUNNER,  
CRAZY KONG,SNAKMAN,  
ANNIHILATOR,DEFENDER,HUSTLER,  
TANK ATAK,JACKPOT,CYCLOPS.  
LARS GRANDEFORS  
MALMGATAN 23 780 50 VANSBRO  
TEL:0281/10263

JAG VILL BYTA SPECTRUM  
MACHINECODESPEL.HAR CA.70.  
JAG HAR EN 48K MEN 40% AV  
SPELEN PASSAR TILL 16K.  
PETER AXELSSON  
NORRA RYDBERGSV.28  
443 00 LERUM  
TEL 0302/13448

JAG ÖNSKAR ATT FÅ BYTA BORT  
FÖLJANDE VIC-20 SPEL:  
16K:SCRAMBLE,METEOR RUN,  
JET-PAC,SCORPION,THE SHIP,  
QUEST OF MERRAVID,MUTANT  
SPIDER.  
DEXP:SCRAMBLE,SNAKE PIT,  
SIEGE,SHADOWFAX,COSMIADS.  
JAG ÖNSKAR BYTA TILL MIG  
FÖLJANDE VIC-20 SPEL:  
HELLGATE,RIVER RESCUE,  
PIXEL POWER,STARQUEST,  
STAR TREK,BOMB RUN,ORB,  
THE WIZARD & THE PRINCESS,  
ZOK'S KINGDOM,SHIFTY,  
MARTIAN RAIDER,SUBSPACE  
STRIKE,MINER 2049ER,  
CRUSH & CRUMBLE,VIRUS,  
SERPENTINE,KRELL,  
MUTANT HERD,KRITTS,  
ALIEN ATTACK,MAGIC MIRROR,  
NOSFERATU,FLIPPER,QUADRANT,  
INSECTOR,SNAKMAN.  
PER WALLENTIN  
KVARNV.5 150 21 MÖLNBO  
TEL:0158/60430

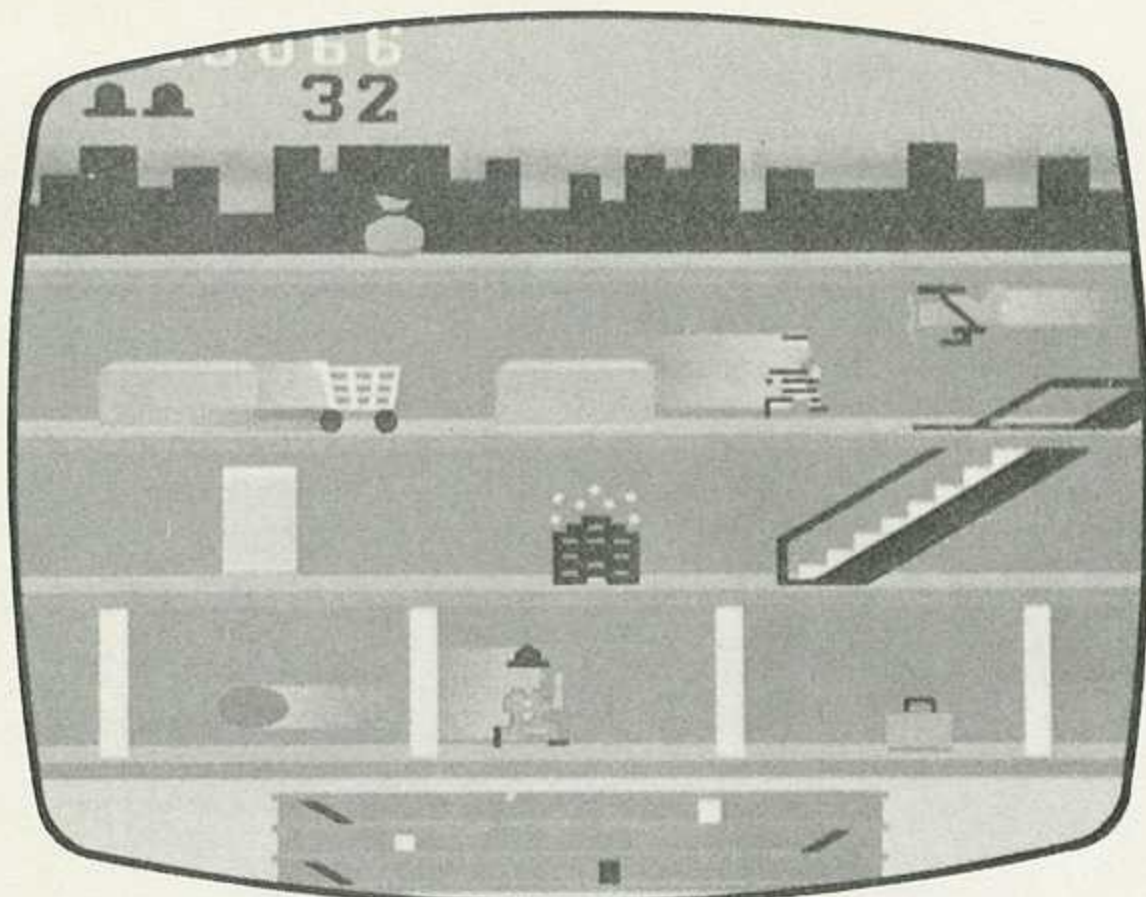


# KLÄTTRA FÖR LIVET!

Daniel Törnqvist  
har tittat på  
alla klätterspelen  
— här är hans favoriter!







Keystone Kapers

**Bounty Bob som kan hoppa långt i Miner 2049:er. Jumpman som i 30 scener slåss mot robotar och fladdermöss. Canyon Climber som ska ta sig upp till toppen av Grand Canyon. Keystone Kapers som jagar tjuvar på tre våningar. Kangaroo med uppdrag att rädda sin unge. Beauty and the Beast på toppen av ett höghus. Spiderman som med en lina ska desarmera en bomb. Peter Pepper som jobbar i ett kök i Burgertime. Mountain King som är inlåst i en diamantgruva. Loderunner som letar guld i olika skattkammare. Och så Donkey Kong. Vem är din favorit? Här är våra!**

□□I de första TV-spelen slog man mot en boll på skärmen. Ganska bra för handleden, men resten.

Sen kom skjutspelen. Bra för koordinationen (för att inte tala om tummusklarna), men någonting nytt behövdes Klätterspelet var fött.

I klätterspelet får man springa, klättra, ducka och så klart hoppa. Tre typer av bakgrundsscener dominerar: Skogar (Donkey Kong J.R, Kangaroo), grottor (Miner 2049er Mountain King), stora ställningar (Donkey Kong, Jumpman). I Klätterspelen är huvudpersonerna ofta övermänskliga.

□ Ta **Bounty Bob** till exempel, huvudpersonen i **Miner 2049er**. Han kan hoppa väldigt långt och överleva höga fall. Miner är unikt på det sättet att du skall erövra hela spelplanen innan du kan fortsätta till nästa. Och du måste

också ta alla skatter och döda alla monster. Miner kräver också mer strategi än de flesta andra klätterspel, och det är tur att man inte är attackerad hela tiden, för annars skulle man inte hinna tänka.

Om du däremot gillar att bli attackerad, prova **Jumpman** från **Epyx**. Jumpman har 30 scener, och spelet går ut på att desarmera bomber som är utplacerade på skärmen. Jumpman möter många faror, t.ex. robotar, skott, fåglar, fladdermöss, m.m. Jumpman är ett av de bästa klätterspelen idag. Jumpman Junior är nästan likadan som Jumpman, med undantag att Jumpman Junior har 12 scener och finns på 16 K cartridge. (Jumpman finns bara på 48 K disk).

□ Lite lugnare än Jumpman är **Canyon Climber** från **Datasoft**, och spelet går ut på att ta sig upp

till toppen av Grand Canyon. I första scenen möter du getter som du måste hoppa över, och för att komma till nästa scen måste man lägga ut bomber och sen spränga dem. I den andra scenen möter man indianer, som skjuter pilar. Ta en sköld och stoppa pilarna med eller hoppa över dem. I den tredje och sista scenen möter man fåglar. Vad de än släpper, undvik det. När du nått toppen har du klarat spelet och får börja om på första scenen igen. I **Activisions Keystone kapers** klättrar du inte, du åker. Du är en polis, tydligen en nattvakt i ett stort varuhus. Du är ute efter en brottsling, klädd i en fängelseuniform. Det finns tre våningar. Och radar längst ner på skärmen som talar om var tjuven finns. Tjuven kan gå neråt, men det kan inte du. Du kan bara gå uppåt. För att stoppa dig kastar tjuven badbollar, shoppingvagnar, leksaksflygplan m.m. mot dig. Du måste fånga tjuven innan tiden tar slut eller han hinner upp på taket. Även om man hoppar mycket (över badbollar, shoppingvagnar m.m.) så klättrar man inte. Det finns inga trappor. Antingen tar man hissen eller rulltrappan för att åka upp. Keystone Kapers är kanske det bästa klätterspelet för Atari 2600.

□ I **Kangaroo från Atari**: är du en känguru som ska rädda sin unge. På vägen samlar hon frukt för bonuspoäng. Men hon blir attackerad av apor som kastar äpplen på henne. Hon måste antingen ducka eller hoppa över äpplena som kommer flygande. Men hon kan också döda aporna genom att boxa dom. Kangaroo för Atari 2600 har tre scener och är också ett bra klätterspel.

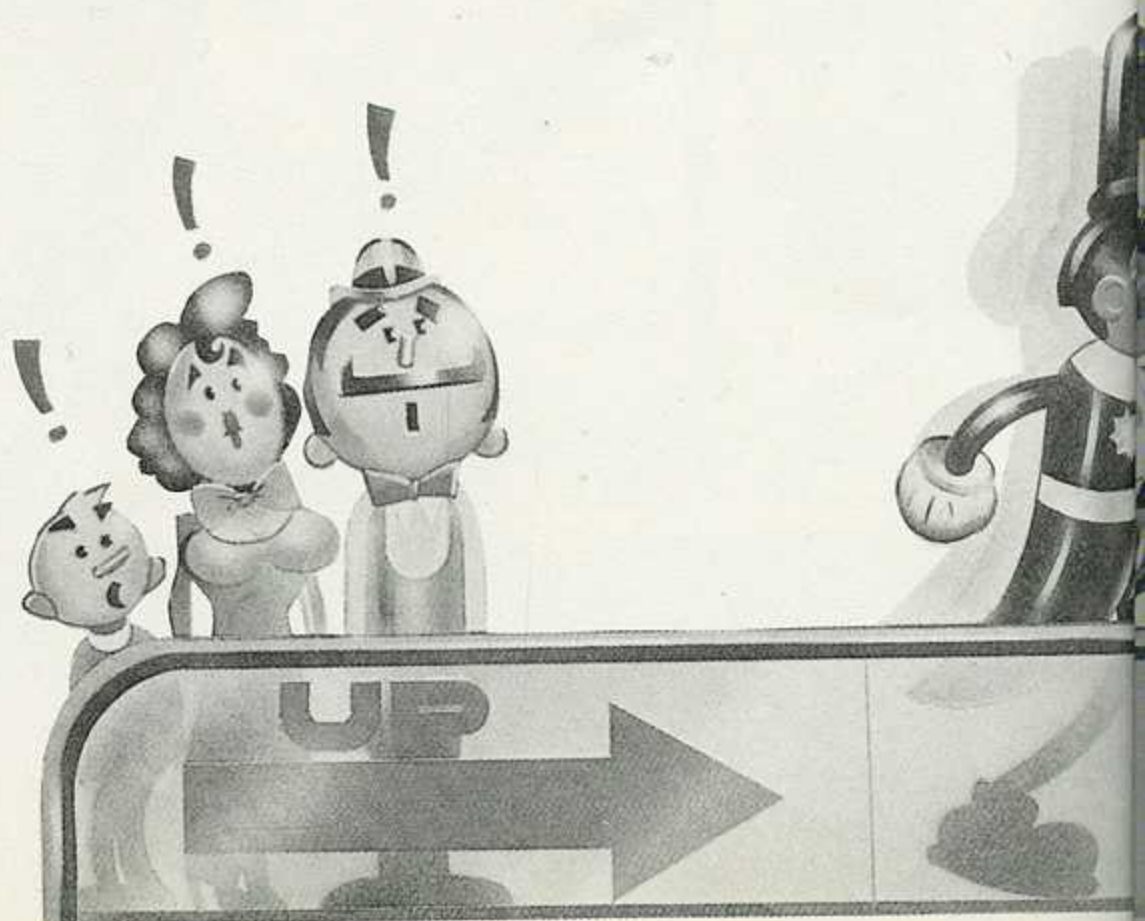
**Beauty and the Beast** för **Intellivision** utspelar sig på ett höghus. Spelet går ut på att klättra upp för huset och rädda sin flick-

vän från en King-Kong-liknande varelse. Du kan fånga fallande hjärtan för att få bonuspoäng, men du måste undvika katterna som jagar dig. Emellanåt får du se hela skyskrapan för att veta hur långt du har kvar till toppen.

**Spiderman från Parker** är ett ganska ovanligt klätterspel, utrustad med en lina ska du ta dig till toppen av en byggnad där en tidinställd bomb skall explodera snart. Olika skurkar dyker upp i fönstren ibland – akta så linan inte korsar dem, för då skär de av linan. Du träffar också på mindre bomber som du får poäng för. Spiderman tillhör inte de bästa klätterspelen och grafiken är inte heller särskilt bra.

**Intellivisions Burgertime** däremot, är ett av de bästa klätterspelen, med fantastisk grafik och högt spelvärde. Du är Peter Pepper, som måste göra färdigt hamburgarna innan det är för sent. Men du måste akta dig för maten, som jagar dighela tiden. För att försvara dig har du peppar, som du kan kasta i ansiktet på dem. Burgertime är det bästa klätterspelet för Intellivision.

□ Vid det här laget har väl de flesta träffat på Klätterspelens Konung, **Donkey Kong**. Det är nästan omöjligt att undvika Donkey Kong, eftersom det finns i fyra versioner, plus en massa piratkopior. Versioner finns för Atari 2600, Intellivision och ColecoVision. Men om du letar efter det bästa, finns det inget som slår Atari i datorns version. Otrolig grafik och alla fyra scener från arkadspelet. Sådan far, sådan son, sägs det, och så är det här med. I Donkey Kong J.R. försöker Junior rädda sin pappa från Mario som håller honom fångad i en bur. Återigen finns den bästa versionen för Ataris datorer. Alla fyra scener från arkadspelet och om möjligt ännu bättre grafik än





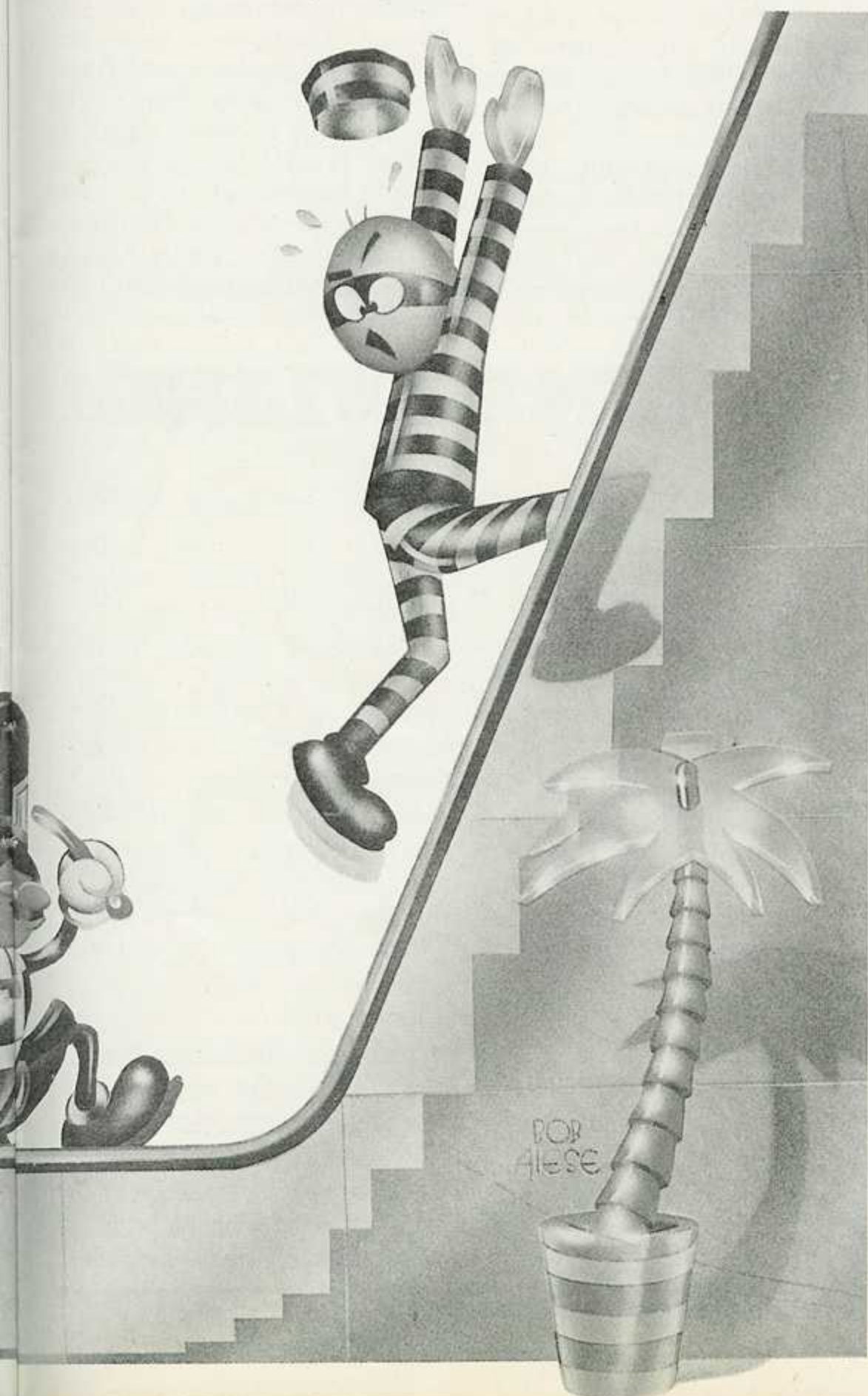
Donkey Kong. **Space Panic** från **Coleco** är ett av de spelen som faktiskt är bättre än sin föregångare i spelhallen. Du är inlåst i en rymdstation, har begränsad syretillgång och en invasion av rymdmonster att slå mot. Det enda sättet att döda monstren är att sakta gräva hål i marken och sen låta monstren falla i och sen fylla igen hålet. Det får dem att falla en våning och dö. **Space Panic** är ett enkelt men bra spel.

Ett mycket bra spel för Ataris datorer är **Mountain King** från **CBS**. Inlåst i en diamantgruva söker du efter ett försvunnet tempel som innehåller en guldkrona med mystiska krafter. Åtskilliga faror lurar i mörkret, som skyddar kronan: en jättespindel, fladdermöss som försöker stjäla kronan av dig m.m. Utrustad med bara en ficklampa måste du först hitta tillräckligt med diamanter för att komma in i templet. När du egentligen fått tag i kronan, gäller det att komma upp till toppen av berget. Musiken i **Mountain King** har stor betydelse i spelet – volymen och hastigheten på musiken berättar hur långt det är kvar till templet.

□ **Loderunner** från **Broderbund** för Atari och Commodore 64 är en vidareutveckling av **Space Pa-**

**nic**, **Loderunner** har 150 (!) scener, och spelet går ut på att samla ihop guld som är utplacerat i de olika skattkammarna. Varje skattkammare vaktas av tre eller fler vakter, och dessa kan ganska lätt bli fångade i en fälla. Man är en soldat som kan klättra upp och nerför stegar, hoppa från vilken höjd som helst, klättra med hjälp av linor högt över marken. Soldaten är utrustad med en laserborrpistol för att borra vägar genom golvet och nå gömda guldskrin. Det är också enda sättet att döda vakterna. Varje scen i **Loderunner** är en ny utmaning, men många av scenerna kräver mycket strategi och verkar omöjliga att läsa. Men man kan ändå spela vilken scen som helst genom att använda fusk-knapparna. Fusk-knapparna ger dig också fler liv, men om man använder fuskknapparna kan man inte spara sitt Highscore – ett rättvist byte. Man kan också göra egna scener och spara på disk. Att göra egna scener är väldigt enkelt, man behöve inte veta något om programmering alls. **Loderunner** är en klar vinnare, med bra grafik och det dröjer väldigt länge innan man tröttnar på det. □

**DANIEL TÖRNQVIST**



## DEN ELEKTRONISKA PENSELN

Vad är gamla tiders färgkritor mot datorns fantastiska färglek...

□□Förr i tiden fick man färgkritor då det var födelsedagskalas, eller i bästa fall vattenfärger och en målarbok. Tillhörde man överklassen var det äkta oljefärger som skvalpade omkring i pake-ten med silkesnören. Nu är det andra tider. Nu är det slut med kladdiga penslar och avbrutna kritor. Nu kan du sitta med fin-kostymen på utan att få en enda fläck på byxorna. Nu är tiden kommen då du kan skapa dina egna mästerverk med den elekt-roniska penseln.

Till nästan alla datorer finns det numera bra grafiska program och hjälpmedel. Stillbildaren i gengren heter **Micro-Painter** som tillverkas av **Datasoft** för **Apple** och **Atari**. Det programmet gjordes 1982 men känns redan gammalmodigt. Utveck-

lingen går som vi vet rasande fort inom datavärlden. **Harry Tarnoff** som skapade **Micro-Painter** startade emellertid en revolution inom grafikprogrammen för hemdatorer.

□ De flesta moderna grafiska program är uppbyggda på ungefär samma sätt, oberoende av tillverkare eller vilken dator som används. Först kommer en meny upp på bildskärmen där det går att välja tjocklek på penseln, hur snabbt penseln skall röra sig, vilka färger som skall användas, olika specialkommandon som cirkel, fyrkant, linje eller rita på fri hand. Ett tiotal olika sorters penslar kan användas. Enkel, dubbel, tredubbel, fyrkantig, rund, bred, smal, snedställd... och äntligen går det att måla ru-  
**VÄND!**



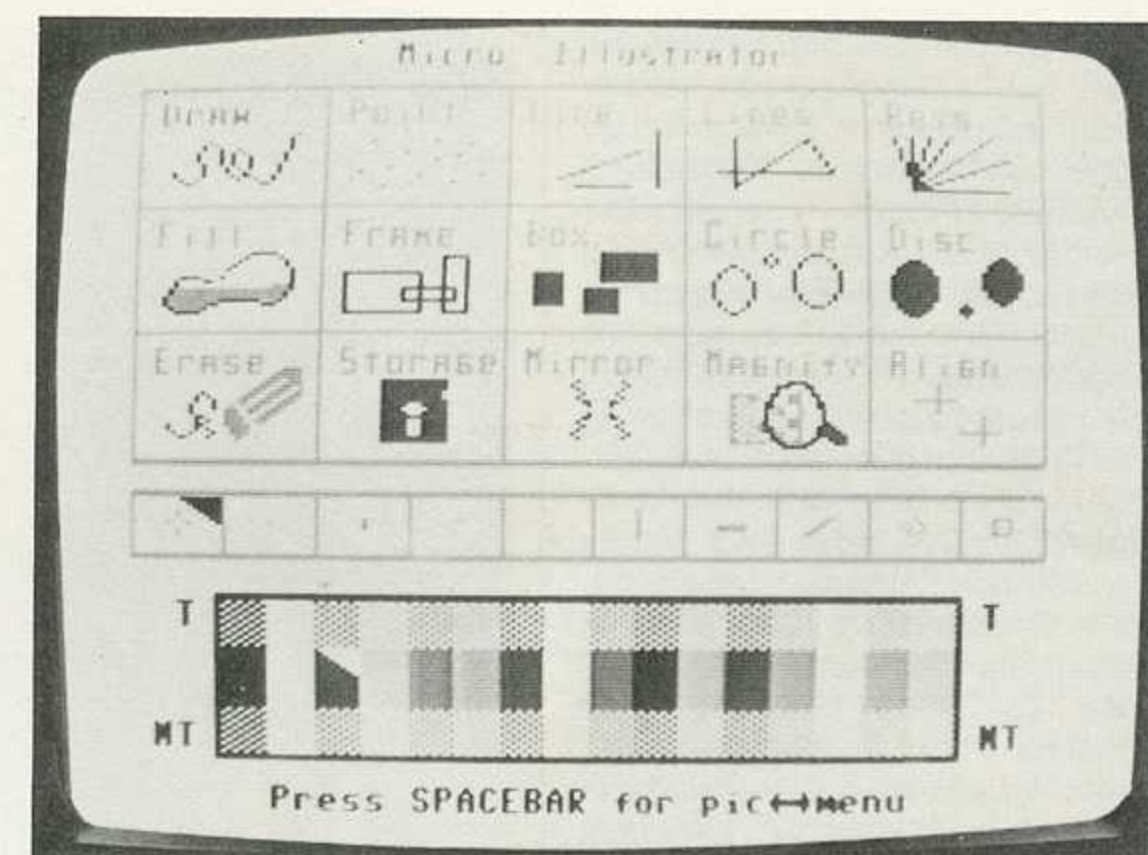
## DET FINNS RUTIG FÄRG!

tigt. De har jag drömt om sedan jag såg Walt Disney's tomtfabrik på TV för många julaftonar sedan. På de moderna elektroniska paletterna finns det rutig, randig, blommig och prickig färg utöver de vanliga "normala" färgerna. Här kan du i de bästa programmen blanda ihop ditt eget mönster i en färgpytt och måla schackbrädet blommigt. Oftast är din egen fantasi den ena begränsningen.

□ Vissa program har specialmenyer där exklusiva kommandon kan utnyttjas. Spegeleffekten är ett sådant kommando. Rita en figur i ena hörnet på bildskärmen och en exakt spegelvänt kopia växer samtidigt upp i det andra hörnet. Det brukar också gå att flytta omkring hela block, eller smådelar av en tavla och placera dem var som helst... eller duplicera föremål så att exakta kopior kryllar över bildskärmen.

Det vanligaste är att man använder en joystick att måla med men nu har det dykt upp andra hjälpmedel som göra att det blir ännu enklare att göra elektroniska konstverk hemma.

**Koala Technologies** har utvecklat någonting som kallas för "Koala Pad". Det är en rektangulär platta som kopplas till ena joystickporten. På plattan ritas du sedan med en pinne eller direkt med fingret... på TV-rutan visar sig resultatet omgående. Det går till och med att skriva en namn-



Ett av de många elektroniska målar-systemen.

teckning vilket är svårt med en joystick. Med Koalas platta, som tillverkas för Atari, Commodore 64, Apple och IBM kommer även det fina programmet Micro Illustrator.

□ Atari har utvecklat ett nästan indentiskt program som heter **Atari Touch Tablet**. Där ingår också Micro Illustrator men här ligger programmet på en cartridge vilket kan vara en fördel om diskdrive saknas. Ataris Touch Tablet känns aningen bättre än Koalan. Den verkar något snabbare... men båda produkterna är förnämliga.

**Suncom Inc.** tillverkar också en elektronisk målarplatta som kallas för **Graphics Tablet**. Den ingår i paketet **Animation Station** som tillverkas för IBM, Apple, Atari, Commodore 64 och **Coleco Adam**. Under hösten kom-

mer flera program att utvecklas som passar till tabletten.

Förutom dessa grafiska paletter så har det kommit fram billiga ljuspennor för de vanligaste hemdatorerna. **Tach-Sketch Inc.** tillverkar ljuspennor och grafikprogram för **VIC 20**, Commodore 64, Apple och Atari. Atari gör även en egen ljuspenna tillsammans med en cartridge så att även 16K maskiner kan åtnjuta pennans fördelar. Med en ljuspenna ritas du direkt på TV-skärmen. Koala Technologies tar också fram en ljuspenna till Commodore 64, Apple och IBM. Det är **Gibson Light Pen**, samma som Atari använder sig av.

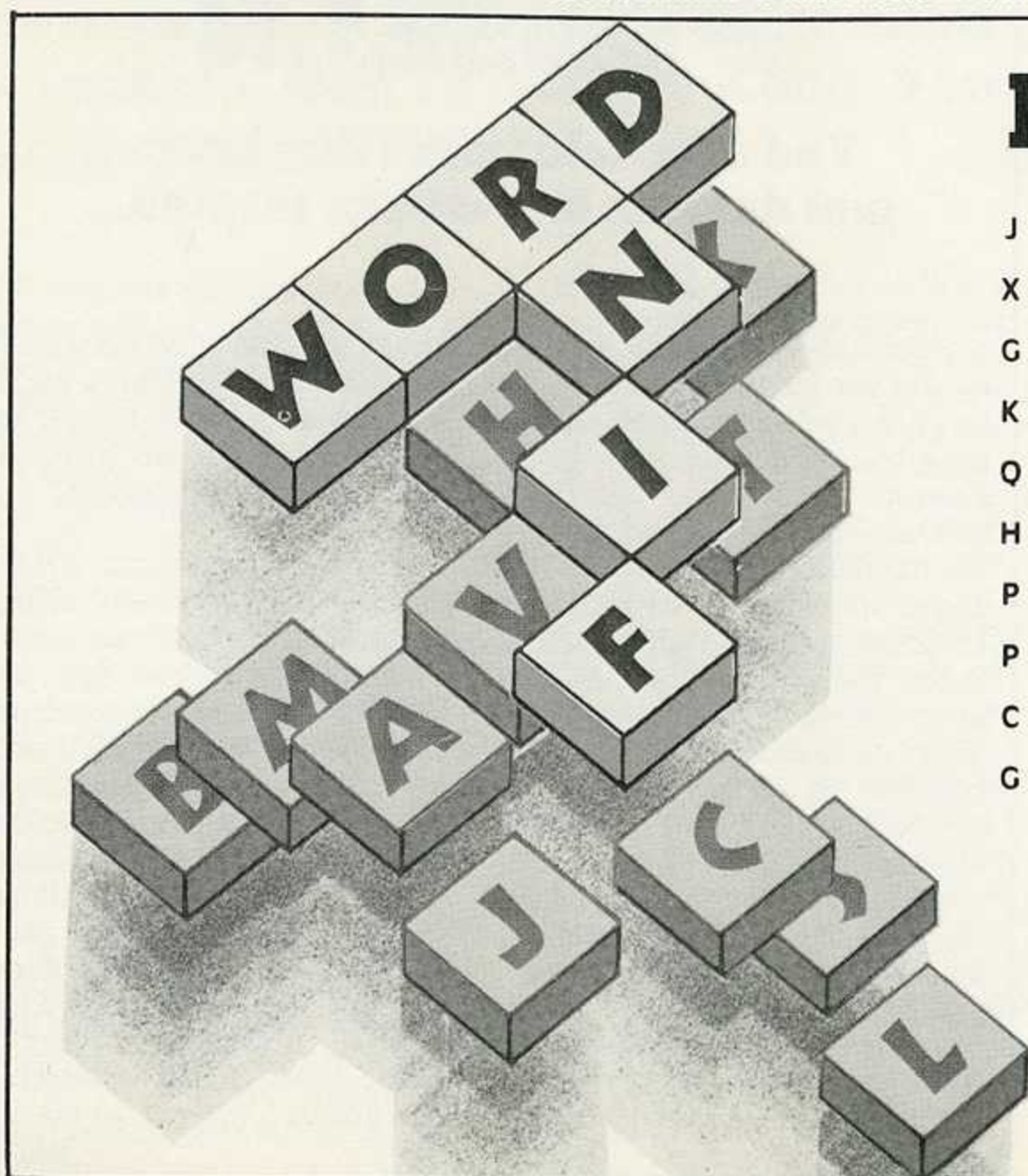
□ Hur skall man då välja ett bra grafikprogram i denna djungel av målarredskap? Det finns mycket att välja på utöver de redan nämnda. **Epyx** har programmet

**Fun With Art** för Commodore 64 och Atari. Det finns på cartridge och fungerar med en joystick. Bilderna som skapas kan sparas på disk. **Datamost** har det nya **Paint Magic** för Commodore 64. **Midwest Micro** tillverkar **64 Panorama** för Commodore 64 och **VIC Pics** för VIC 20.

Atari har sitt eget mycket förnämliga **Paint** och **Playground Software** gör barngrafikprogrammet **Computer Crayons** för Commodore 64. **Adventure International** lancerar just nu **S.A.G.E.** (Scott Adams Graphic Editor) för Ataris datorer och **Datasoft** verkar ha ett kanonprogram i sitt kommande **Ultragraphics** på disk för Apple, Atari, Commodore 64 och IBM.

Andra grafiska hjälpmedel är **Spritemaster** för Commodore 64 tillverkad av **Access Software**. **English Software** har i höst lancerat **The Atari Graphics Wizard** som är ett avancerat verktyg för att utnyttja Ataris player/missile grafik.

... som sagt hur skall man välja det "rätta" grafikprogrammet bland allt som finns på marknaden. Oftast är det plånboken som bestämmer vilket program man köper. Joystickprogrammen är de billigaste. Koala Pad och Ataris Touch Tablet kostar runt 1300 kronor. Ljuspennor med program ligger mellan 400-1000 kronor beroende på kvaliteten. Vad du än väljer så kommer du aldrig mer att få målarfärg på kläderna och du kommer att bli en bättre konstnär än du någonsin har vågat hoppas på. **LARS-GÖRAN "REMBRANDT" NILSSON**



## EN LITEN TÄVLING

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| J | L | R | H | G | J | J | R | R | K |
| X | Z | J | A | H | W | O | F | U | O |
| G | A | H | C | M | M | S | U | I | D |
| K | R | E | T | U | P | M | O | C | I |
| Q | B | A | S | I | C | H | Y | E | S |
| H | W | D | R | A | O | B | Y | E | K |
| P | R | I | N | T | X | X | H | D | K |
| P | R | O | G | R | A | M | T | C | S |
| C | W | V | S | I | N | P | U | T | M |
| G | M | O | N | I | T | O | R | P | N |

Gömt bland bokstäverna ovan hittar du tio vanliga datauttryck. Alla på engelska. Dom kan finnas lodrätt eller vågrätt. Eller diagonalt. Framlänges eller baklänges. Försök hitta dem? Svaren får du på sidan 8.



# TESTADE: 15 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 tillverkaren och dels namnet på den spelmaskin vi använt. CBS/Atari 2600 betyder alltså att kassetten kommer från CBS, spelmaskinen från Atari.

## DAN STRIKES BACK

English Software Ataris Datorer Kassett/Disk 16K

👤👤👤 spelvärde 👤👤👤👤 grafik

Vår tappre hjälte heter **Digger Dan**. Han ägde en gång i tiden en jättediamant. Digger Dan hittade diamanten vid Round Mount i Australien. Dan's ärkefiende **Brian The Blob** ("Gröna Droppen") lyckades lista ut var Dan hade gömt sin skatt och stal den. Brian förde diamanten till sina mörkaste valv där den nu vaktas av diverse giriga monster och giftiga spindlar.

Vår uppgift som Digger Dan är att ta tillbaka diamanten utan att fastna i Brians kusliga fällor. Spelplanen består av sex nivåer. Varje nivå måste klaras av innan det går att avancera vidare ner i de djupa valven genom de automatiska dörrarna. Lyckas vi nå den eftertraktade jättediamanten är problemet dessvärre fortfarande inte löst... det gäller att ta sig upp till den säkra, fasta marken också, utan att bli fångad av Brian och hans krälande kumpaner som sätter in alla sina sista krafter för att stoppa oss. Dan Strikes Back, som är konstruerat av **Simon Hunt**, är ett förhållandevis svårt spel i klättergenren. Inte speciellt originellt men snyggt, mycket roligt och framför allt billigt som alla English Softwares produkter. Vill du leka skattesökare i hemliga grottor utan att lägga ner en förmögenhet så bör du kolla in Dan Strikes Back. Svensk generalagent är Digicom i Höör.

LARS-GÖRAN NILSSON

## BOULDER DASH

First Star/Ataris Datorer, Commodore 64, Disk & Kassett 32K

👤👤👤👤 spelvärde 👤👤👤👤 + grafik

En ny stjärna är född: **Rockford**. Han är den charmige själv-säkre centralfiguren i mästerverket **Boulder Dash**.

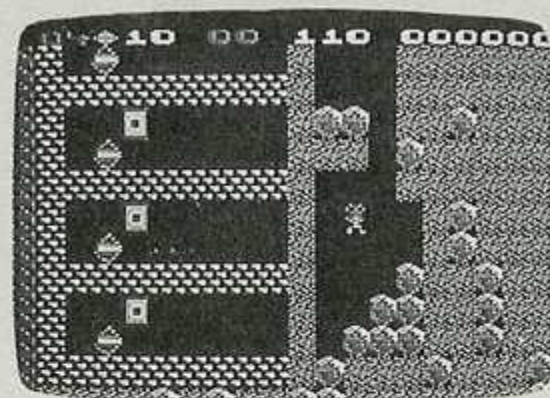
Boulder Dash består av 16-planer (A-P) men du ser bara en fjärdedel i taget av varje plan. Flyttar du dig i någon riktning kommer nya delar av planen fram. Efter var fjärde plan (D,H,L & P) finns det också spelbara mellantakter där det är möjligt att skaffa sig extraliv. Du kan också välja att starta spelet på plan A,E,I eller M. Spelet är för en eller två personer och det finns en bekväm pausfunktion inbyggd.

Det storslagna med Boulder Dash är den enorma mångfalden och de fantastiskt levande och vackra spelplanerna. Din uppgift som Rockford är att samla ett visst antal juveler på varje plan för att gå vidare till nästa. För att nå fram till de eftertraktade ädelstenarna måste du flytta på stora stenblock, spränga sönder ogenomträngliga vallar eller förvandla guldskimrande fjärlar till juveler genom att släppa ner stenar på dem. Här finns också en plan (G) med en växande amöba som det gäller att stänga in med stenar innan den blir för stor. Lyckas du förvandlas amöban till diamanter... men misslyckas du med uppdraget blir amöban stor som hela planen och förvandlas till gråberg. De första planerna är relativt lätta att klara av men längre in i spelet krävs det stor skicklighet och list för att få utgången till nästa nivå att öppna sig. Vissa planer tycks vara totalt omöjliga att lösa men efter några experiment brukar möjliga lösningar skymta fram.

Lilla Rockford är nästan kusligt mänsklig då han tittar ut på oss genom TV-rutan. Han blinkar, viftar med armarna och stampar otåligt med foten om vi låter honom stå still alltför länge. Det är med en viss rätt eftersom spelet också är en kamp mot klockan. Grafiken och ljudeffekterna är bland de bästa jag någonsin har sett och hört. Det är fantastiskt bara att se stenarna falla... och det porlande ljudet av den växande amöban får vanligt, verkligt vatten att låta som torrmjöl.

Har du inte redan köpt Boulder Dash så gå genast ut och gör det. Det är höstens, förmodligen också årets, absolut bästa spel. Det enda negativa med Boulder Dash är att det är totalt omöjligt att sluta spela då man börjat.

LARS-GÖRAN NILSSON



## LOCO

Alligata/Commodore 64 (band)

👤👤👤 spelvärde 👤👤👤👤 grafik

I Loco styr du ett lokomotiv på ett komplicerat järnvägsnät. På tv-skärmen ser du loket från sidan och landskapet som det kör igenom. På nedre delen av bilden finns en scanner där hela järnvägsnätet visas uppifrån. Ditt bränsle går åt hela tiden så du måste styra loket fram till de bränsledepåer som finns utspridda på järnvägen. Du kan inte bromsa eller påskynda lokets framfart så det gäller att styra rätt. Dina fiender här är flygplan och zeppelinare som släpper bomber mot ditt lik samt en dressin som kommer skenande mot dig på skenorna då och då.



För att förhindra en kollision och bortgången av ett av dina tre lok så kan du släppa ut lite ånga genom att dra joysticken åt höger och på så sätt förintä den galna dressinen. Mot flygplan, zeppelinare och deras bomber kan du släppa iväg lite rökpuflar ur skorstenen och pricka ner dem. Spelet går ut på att få så mycket poäng som möjligt och att klara av alla nivåerna. Vid varje station får du en flagga och efter fem flaggor flyttas du till nästa nivå. Det finns fem nivåer och svårare blir det efter varje gång...

Grafik och ljud är mycket bra i Loco. En underbar melodi spelas under hela resan. Är det inte...? Jovisst, Jean-Michele Jarre, mästaren! Spelet är klart spelvärt men inte särskilt originellt, till skillnad från grafiken. Det händer inte särskilt mycket. Men vem vet vad som händer när man klarat alla fem nivåerna?

**Pontus Österlin**

## BRUCE LEE

Datasoft/Ataris Datorer, Commodore 64, Apple II, Disk/Kassett 32K  
(Endast disk till Apple)

👤👤👤👤 spelvärde 👤👤👤👤 grafik

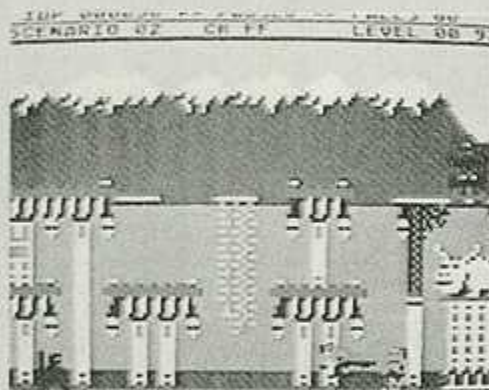
**Bruce Lee** är den store karatemästaren. Han söker efter oändlig rikedom och den magiska kunskapen om odödlighet. Dessa hemligheter ruvar den mystiske trollkarlen på.

Spelet börjar då du står utanför ingången till trollkarlens fort. För att komma fram till trollkarlens innersta gömställe måste du ta dig igenom otaliga hinder. Du är tvungen att hoppa upp och hämta lanternor i taket för att passera vidare i fortet. Då du har samlat tillräckligt många eller (i vissa fall) speciella lanternor öppnar sig hemliga dörrar till nya kammare. Kamrarna är finurligt konstruerade och det krävs stor list för att klara av trollkarlens hiskliga hinder: blixtrar, elektriska fält, m.m.

Trollkarlens tuffaste medhjälpare är det svarte karatepinne-svängande **Ninja** och den vilt sparkande gröne **Yamo**. Dessa två yrväder är dig tätt i hälarna hela tiden. Det extra roliga med Bruce Lee är speltekniken. Bruce Lee kan springa, hoppa, sparka, boxa, klättra, ducka... och allt med mycket mänskliga rörelser. Ljudeffekterna från duellerna är också mycket naturtroga. Spelet är gjort för en eller två spelare som kan spela mot varandra eller mot datorn. En pausfunktion finns också inbyggd. (Det borde alla spel ha... bra då det ringer på telefonen t.ex. eller om man vill studera en spelplan extra noga utan att bli störd av giftiga monster).

Även om du inte älskar karate så tycker jag ändå att du ska sätta på det svarta bältet och ge Bruce en rejäl chans... han är värd det.

**LARS-GÖRAN NILSSON**



## JOUST

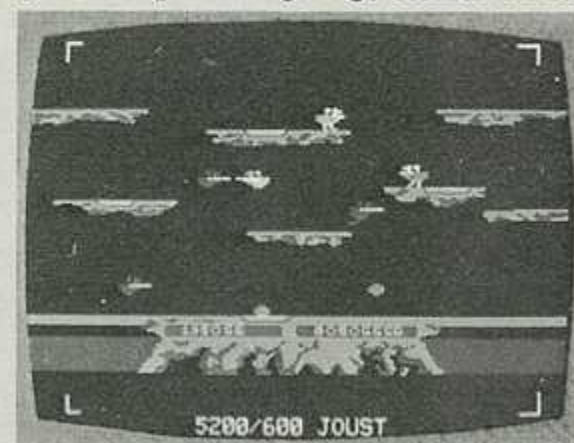
Atari/Ataris Datorer Cartridge 16K

👤👤👤👤 spelvärde 👤👤👤👤 grafik

När Joust släpptes som arkadspel i USA blev det stor succé. Joust's nya spelidé och snygga grafik gjorde det till en "hit" i spelhallarna. Atari har rättigheterna för Joust på hemspelsidan. Joust för 2600 kom ut för ett tag sen. Nu finns också en version för Ataris Hemdatorer, som nästan är i klass med arkadspelet.

I Joust är du en riddare, som flyger på en struts och är utrustad med en lans. Du försöker döda de andra riddarna och ta äggen som blir resultatet av kollisionen. Din lans måste vara högre än din motståndares för att vinna, men kollisionerna måste inte vara rakt på. Du kan döda en motståndare bara genom att landa på honom uppfra (du flaxar med vingarna med nappen på joystick). Dina motståndare är olika skickliga, beroende på färgen. Det finns röda, grå och blå. De blå är de farligaste motståndarna. I början kommer det bara röda fåglar, men längre in i spelet kommer det även grå och blå. Det kan även komma grå fåglar i början, om ett ägg som man inte tagit kläcks. Och om du tar för lång tid på dig att klara av en nivå, kommer den fruktade Pterodactyl, en jättefågel som inte går att döda, och jagar dig. Och ett lavatroll drar ner dig i lavasjön om du kommer för nära. Klipporna fungerar som hinder och landningsplatser, och nya motståndare kommer upp ur klipporna. Det kanske bästa med Joust är att man kan spela två spelare på en gång, tävla eller samarbeta, vilket man vill. Joust har fyra svårighetsgrader, från nybörjare till expert. Atari har gjort ett mycket bra jobb med Joust. Även om grafiken kanske inte är i klass med arkadspelet, är både ljudet och spelvärdet det.

**DANIEL TÖRNQVIST**



## JUNGLE HUNT

Atari/Ataris Datorer Cartridge 16K

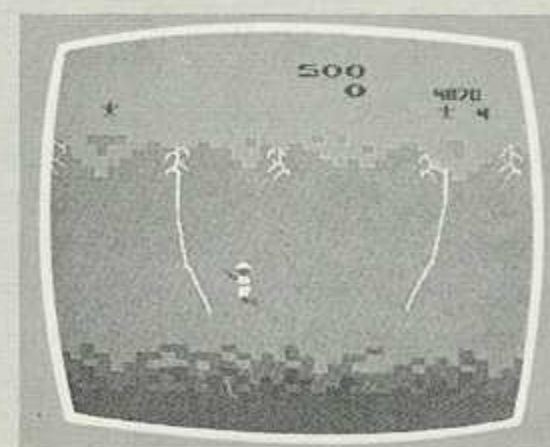
👤👤 spelvärde 👤👤👤👤 grafik

Från Japan kommer de flesta arkadspelsidéerna. Det gäller även **Jungle Hunt**, eller Jungle King som tillverkaren **Taito** först kallade spelet. Uppdraget i Jungle Hunt är att rädda din älskade fästmo från de hungriga kannibalerna. I den första planen gäller det att svinga sig från lian till lian för att tränga längre in i djungeln. Lianerna gungar fram med olika hastighet så det gäller att "tajma" in hoppet... annars blir du tigermat. Vid den sista lianen ligger floden som du måste simma över. Floden är djup och bred och innehåller glupska krokodiler med slipade huggtänder. Undvik krokodilerna eller stick ner dem med din djungelkniv. Lyckas du ta dig över floden med livet i behåll väntar nya faror. Den tredje planen består av en kraftig uppförslänta där klippblock och jättestenbumlingar faller emot dig. Hoppa över stenarna eller rusa under, ducka eller retirera. På något sätt måste du ta dig fram. Det gäller ju livet på din förtjusande fästmo! Målet är nära... snart är du framme. Den fjärde planen visar sig och du kan beskåda den sköna för första gången på länge. Dessvärre står hon redan i grytan och mellan dig och henne finns kannibalerna med långa, förgiftade spjut. Skall du lyckas rädda henne eller skall du också hamna i grytan?

Grafiken är detaljrik och spännande, djungelljuden är naturtroga och temat i Jungle Hunt är genomtänkt... ändå är inte spelet i toppklass. Det är något som saknas. Vad är svårt att säga men magin existerar bara inte. Å andra sidan så finns det ingen magi i arkadspelet heller men Atari har gjort en snygg transkription.

Du som har spelat Jungle Hunt på arkaden och tycker om det kommer inte att bli besviken.

**LARS-GÖRAN NILSSON**





# JUMPMAN JUNIOR

Epyx/Colecovision, Commodore 64, Ataris datorer

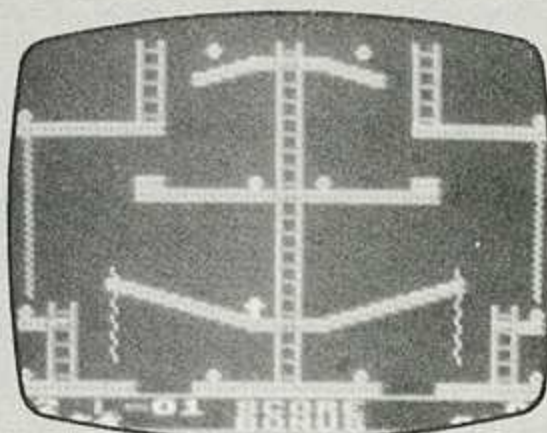
★★★★ spelvärde ★★★★★ grafik

**Jumpman** i sitt ursprungliga datorformat är ett fantastiskt spel med hela trettio olika spelplaner att bemästra. Det är designern **Randy Glovers** debutverk och spelet blev en sådan succé att en uppföljare snabbt blev nödvändig. Randy konstruerade även fortsättningen, **Jumpman Junior** denna gång i ett mindre format med tolv helt nya spelplaner. När detta spel, utan några som helst skador på vägen, nu har letat sig ner till TV-spelnivå, är det bara att tacka och ta emot.

Varje spelplan består av en snillrik byggnadskonstruktion där **Jumpman Junior** med hjälp av stegar och rep tar sig runt för att inom rimlig tid försöka desarmera ett antal sprängladdningar. Finessen med spelet är att varje plan dessutom har ett alldeles eget problem att upptäcka och lösa. Den första planen bjuder på bra grundträning inför kommande svårigheter med djävulsstenar, rörliga väggar, farliga eldar och kolsvarta rum. Det är nästan som tolv olika spel i en och samma förpackning, men som i vilket bra äventyrsspel som helst, är enda vägen till den tolfte planen via de andra elva i tur och ordning.

Grafiken på varje enskild plan är ganska enkel men den flitiga belönan istället då och då med helt nya synintryck. Spelmässigt förenas klätterspelens precision med äventyrsspelens upptäckarglädje på ett förträffligt sätt. Lägg därtill en hel del action och du har hittat alla viktiga egenskaper för ett bra TV-spel. Finesser i marginalen är paustangent och "High Score" lista. **Jumpman Junior** som i det närmaste är helt identisk med datorversionen, är det bästa spelet för Colecovision just nu.

**DICK BLOMBERG**



# JET BOOT JACK

English Software/Ataris Datorer  
32K Disk eller Kassett

★★★★ spelvärde ★★★★★ grafik

Situationen är följande: Du heter **Jet Boot Jack**. Du jobbar i skivpresseriet. Ditt uppdrag är att samla noter till din musiksamling. Du har speciella jet-drivna stövlar som drivs av vinyl. Vinylen hänger i rosa kapslar i taket på varje våning. Varje scen består av fem våningar. Det finns tio olika scener. Med andra ord finns det femtio våningar i detta jättepesseri.

Miljön påminner om de flesta klätterspelen, **Donkey Kong**, **Miner 2049er** och andra men detaljerna är många och ovanliga. Här finns inte en stege. Du måste åka hiss mellan våningarna. Du kan inte hoppa... du flyger fram med dina jetstövlar. Jo, du kan göra ett litet mygg-hopp för att dina fiender i taket våningen under skall tappa taget och ramla ner.

Precis som **Popeye** har **Jet Boot Jack** speciella joystickfunktioner. Tryck på röda knappen och du duckar... dra joysticken mot dig och gör små hopp upp och ned... Om du trycker joy-

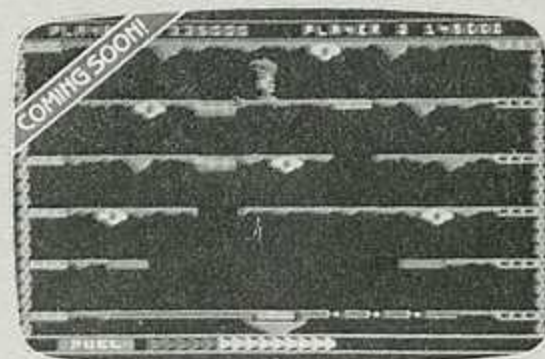
sticken uppåt kontroller du hissarna och de finurliga glidplattformarna.

**Stators, Patrollers och Flappers** är dina motståndare bland skivtravarna. Akta dig också för att slå huvudet i det låga och ojämna taket.

En snygg automatisk demonstrationsrunda i början, ett "High Score" resultat som bevaras under spelet och framför allt ett mycket roligt spel att både se på och spela gör **Jet Boot Jack** till en klar vinnare i klätterspelen.

Det låga priset (ca. 160:-) gör inte saken sämre.

**LARS-GÖRAN NILSSON**



# MR. ROBOT AND HIS ROBOT FACTORY

Datamost/Ataris Datorer, Commodore 64, Apple II, Disk 32K

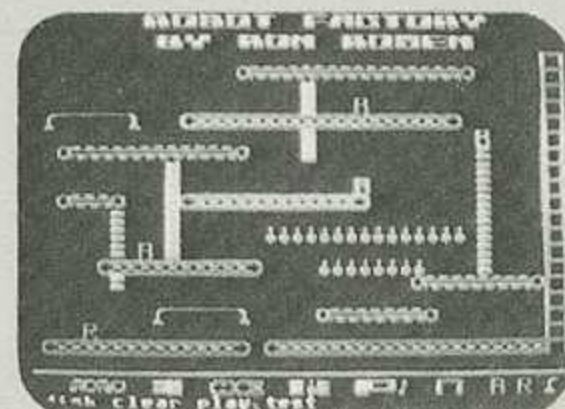
★★★★ spelvärde ★★★★★ grafik

Tycker du att **Miner 2049er** tillhör de absolut bästa spelen? I så fall bör du titta extra noga på **Mr. Robot and His Robot Factory**. **Ron Rosen**, som har konstruerat spelet, har knuckat själva grundidéen direkt från **Miner**. Här finns stegar, trappor, transportband, hissar och rulltrappor. **Mr. Robot** måste gå över alla kraftpiller på varje plan för att komma vidare i spelet. Se upp för de brännheta eldarna som förföljer dig, hoppa ned på en studs-matta eller glid ner på de hala stolparna för att komma undan. Det finns så många som 22 olika planer att utforska innan du kommer tillbaks till den första igen. Du kan t.o.m. välja vilken du skall börja med. Det är en förträfflig hjälp om man fastnar på någon svår plan men ändå vill gå vidare för att se de nästkommande nivåerna. Det här är en finess som borde vara självklar i alla spel med många nivåer. Köper man ett spel för flera hundra kronor som innehåller ett tjugotal planer... och man bara lyckas spela fem... känns det ju som man blivit lurad. I **Mr. Robot** kan du spela alla 22! En "high-score" lista i slutet av spelet gör inte intrycket sämre.

Om **Mr. Robot** slutade med detta skulle det vara mer än nog för att vara ett toppspel. Det som gör programmet unikt och oändligt är robotfabriken. I "The Robot Factory" kan du med hjälp av endast en joystick konstruera hur många egna planer du vill. Längst ned på robotfabrikens bildskärm finns två fullproppade rader med alla ingredienser du behöver: Små stegbitar, hissar, bomber, magneter och allt annat som planerna är uppbyggda av. Plocka vad du vill och bygg... Du kan också testspela de egna planerna innan du för över och spar dem på disk. På en tom diskett kan du lagra 26 egna spelplaner som går att spela i den ordning du själv bestämmer. På det här sättet kan du göra ditt eget multi-nivå spel... och det blir till sist roligare att göra egna planer än att spela själva spelet!

**Mr. Robot And His Robot Factory** är ett av höstens absolut bästa program. Det hamnar inte längst bak i spellådan i första taget.

**LARS-GÖRAN NILSSON**





# FRENZY

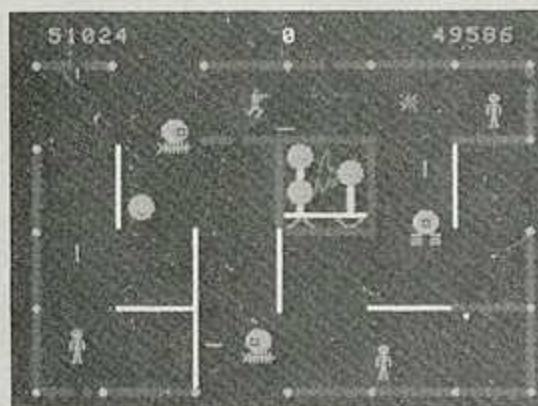
CBS/Colecovision

👤👤👤 spelvärde 👤👤👤 grafik

Grundprincipen i **Frenzy** känner vi igen från det klassiska spelet **Berzerk**. Fångad i en värld, uppbyggd av olika rum, jagas du av robotar och skelett. Skjut så många du kan utan att själv bli träffad och försvinn sedan så fort som möjligt ut genom en ytterdörr. Du hamnar naturligtvis i ett nytt rum med ännu hemskare fiender. Om du uppehåller dig för länge på en spelplan dyker **Evil Otto** upp. Han studsar genom väggar för att till varje pris sätta stopp för din vidare framfart.

Så långt är allt sig likt för den trogne **Berzerk**spelaren men i **Frenzy** har grundidéen utvecklats till sin fulländning. Istället för elektriska väggar hittar vi två andra typer. Den första kan man skjuta hål i och det är faktiskt möjligt att göra ett så stort hål att du kan passera genom det. Mot den andra typen av vägg studsar dina kulor. Med smarthet och alla vinklar under kontroll är det alltså möjligt att döda fienden runt hörnet. Med tre (fyra på svåraste nivån) välriktade skott kan du också för en kort stund sätta stopp för **Evil Otto's** vilda framfart. Slutligen hittar vi några fina specialeffekter i fyra av rummen. Om du skuter på **Big Otto**, **Power Plant**, **Computer** och **Robot Factory** inträffar något som inte låter sig avslöjas här. **Frenzy** är ett kul spel för dig som gillar högt tempo. Grafiken är bra i all sin enkelhet och en paus-tangent är välkommen på din väg mot nya högre resultat. Du som har Coleco's "Super Action Controller" kan med fördel använda den. **Frenzy** betyder ursinne, raseri, vansinne. Du som uppskattar dessa egenskaper kommer för alltid att vara jagad av **Evil Otto**.

**DICK BLOMBERG**

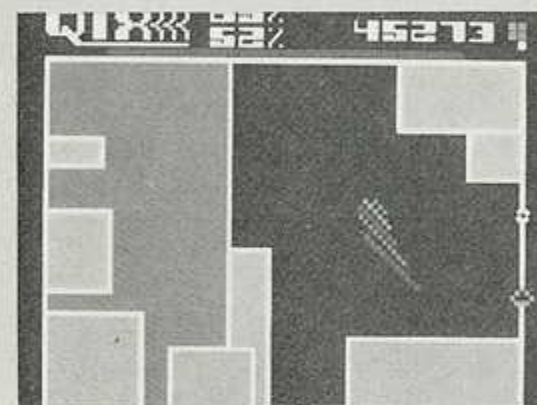


söker förstöra din Stix.

När du har fyllt 75 procent får du börja om att rita på nästa nivå. Spelet blir betydligt svårare för varje nivå, och på nivå 3 jagar 2 st. Qix dig. Ibland kan det vara bra att göra många små rutor för att förvirra **Sparx**. Eftersom man får bonuspoäng för varje procent över 75 procent, gäller det att försöka täcka så stora ytor som möjligt med låg hastighet.

Spelets grafik är väldigt enkelt men är ändå bra gjord. Ljud-effekterna är viktiga eftersom de varnar dig för vissa faror. Spelet är ganska långsamt och det krävs stor skicklighet för att nå alla 100 procent. Qix är ett förträffligt spel för dig som tröttnat på alla "vanliga" spel.

**DANIEL TÖRNQVIST**



# WAR GAMES

CBS/Colecovision

👤👤👤 spelvärde 👤👤👤 grafik

I **War Games** knackar tredje världskriget på dörren. Du ska förhindra jordens undergång genom att försvara USA mot ett anfall från främmande makt (Det är väl Sovjet som avses?). Spelet bygger tillsammans med datorstorebror **Computer Wars**, på filmen **Wargames** och det är ingen lätt uppgift du ställs inför.

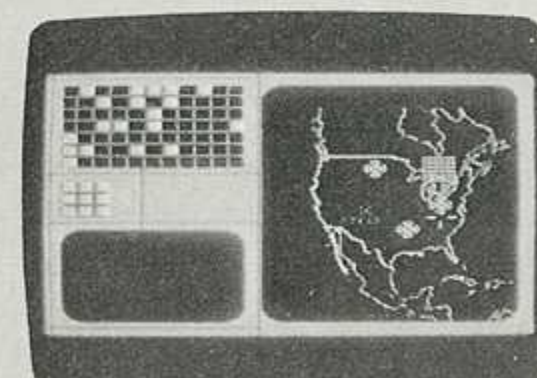
Öppningsscenen föreställer en karta över USA indelad i sex mindre sektorer. Med hjälp av knappatsen på handkontrollen kan du välja in ett av dessa sex områden och gå till attack mot angriparna. I första hand måste du försvara städer och militärbaser. Det finns fyra olika typer av försvarsvapen som du också väljer från handkontrollen. Med hjälp av jaktplan, ubåtar, robotar och satelliter försvarar du dig mot fiendens bombplan, ubåtar och missiler. Håll ett vakande öga på varje område **DEFCON STATUS** (Defense Condition, försvarskondition). Om Californien visar upp en femma, sitter man i lugn och ro och spelar TV-spel i detta område. Visas däremot en etta, är vi alla väldigt illa ute.

**War Games** är ett mycket svårt spel i början. Handkontrollens iläggskort beskriver visserligen alla funktioner på bästa sätt, men först när allt detta sitter i ryggmärgen, har du en chans att välja bästa försvar i ett givet läge. Anfallet kommer från flera håll samtidigt så det gäller att vara strategisk och sätta in alla styrkor i det värst drabbade området först. Anfallet ska hållas tillbaks under en viss tid. Om du lyckas utdelas miljonhög poäng för varje överlevande stad eller militärbas. Om du inte lyckas kan vi alla hälsa hem. Tryck i så fall på "Reset-knappen" och det fjärde världskriget är i dina händer.

Det går utmärkt att använda Coleco's "Super Action Controller" och om du tycker att denna kusliga uppgift kräver två man, kan ni kämpa tillsammans med hjälp av kulan (Coleco's "Roller Controller").

För mänsklighetens bästa: Lycka till!

**DICK BLOMBERG**



# QIX

Atari/Ataris Datorer Cartridge 16K

👤👤👤 spelvärde 👤👤👤 grafik

**Qix** är ett ganska unikt spel som kräver mer strategi än snabba reaktioner och ett snabbt avtryckarfinger. Spelet går ut på att stänga in **Qix**, din värsta motståndare. För att göra det måste du fylla minst 75 procent av skärmen med små rutor. Rutorna ritar du med din **Stix** – en slags penna. Du får olika poäng för varje ruta du fullbordar, beroende på hur stor den är. Om du dessutom trycker ner knappen när du ritar får du dubbla poäng, men då går du bara med halva hastigheten. **Qix** går slumpmässigt fram och tillbaka över skärmen, och om den nuddar en av dina linjer före du fullbordat en ruta, förlorar du en av dina tre **Stix**. Samtidigt är **Qix**, medhjälpare, **Sparx**, dig tätt i hälarna, och om tiden tar slut så kommer det två nya **Sparx**. Om du slutar rita på en påbörjad ruta, tänds en gnista som följer efter dig och för-



# THE DALLAS QUEST

Datasoft/Commodore 64 (diskett)

👤👤👤👤 spelvärde 👤👤👤👤 grafik

The Dallas Quest är ett adventure spel med suverän grafik till 64:an. För er som inte vet vad ett adventure spel är kan man beskriva det som ett spel där utgången inte styrs av joysticken utan av mer eller mindre komplexa kommandon som du ger datorn genom tangentbordet som datorn sedan svarar på. Om du gör rätt sak på rätt ställe så kommer du ett steg närmre på vägen till lösningen av spelet. I Dallas quest är du en detektiv som fått i uppdrag av Sue Ellen att hitta en karta över ett rikt oljefält som inte får falla i händerna på J.R. Det gäller alltså att med alla medel hålla sig undan från honom. Spelet börjar på Southfork ranchen där du fritt kan undersöka de nio första scenerna. Adventure spel ska man helst inte berätta om, risken är att man avslöjar för mycket så jag går vidare med bedömningen av spelet.

The Dallas quest är ett ovanligt logiskt adventure spel så om man bara tänker logiskt så kommer man vidare. Ett annat plus är att det finns en viss humor i spelet, något som verkligen saknas i TV-serien! Det finns en unik detalj som gör att man när som helst kan använda en av nio ledtrådar som ger lite hjälp om vad man ska göra när man kört fast eller inte kommer på något att göra. Men tyvärr är dessa ledtrådar lite för bra, de gör helt enkelt spelet för lätt att lösa. Dessutom är spelet för kort. Det finns inte tillräckligt med scener. Men de scener som finns har så otroligt fin och rolig grafik att jag gärna löser spelet ett par gånger till bara för att få se alla scenerna en gång till. Varje bild laddas in för sig från disken så det är inte vilka bilder som helst vissa scener scrollas och det händer alltid något.

Spelet är fullt av små grafiska överraskningar. Men tyvärr går det lite för fort att lösa spelet, särskilt på slutet. The Dallas quest räcker inte särskilt länge men den tiden det räcker är desto roligare.

**PONTUS ÖSTERLIN**



# SUMMER GAMES

Epyx/Commodore 64 (diskett)

👤👤👤👤 spelvärde 👤👤👤👤 grafik

Vilken animeing, vilket ljud och vilket spel! Summer games har den bästa animering jag någonsin sett och det är ett fantastiskt underhållande spel också... När chocken över grafiken i inledningsscenen lagt sig så är det dags att ta ett stadigt grepp om joysticken och börja spela. Summer games innehåller 8 stycken sportgrenar som upp till 8 personer kan spela. Det har krävts hela 7 stycken designers för att göra det här spelet, bl.a. Randy Glover som även står bakom de två hitsen Jumpman och Jumpman junior. Spelet börjar med att man får skriva in sitt namn och välja en av de 17 länder som finns med i spelet på en speciell scen med flaggor och nationalsånger. Sedan kan tävlingarna börja. Först kommer höjd hopp, därefter simhopp följt av 4 x 400 meter stafett, 100 meter löpning, gymnastik, simstafett, 10 meter simning och tills sist lerduveskytte. Alla grenar med superb grafik och sin egen speciella styrning av joysticken. Ibland ska

man trycka på knappen i precis rätt ögonblick och ibland ska man dra spaken åt höger sedan vänster så fort man orkar tills man kommit i mål. Men i Summer games krävs det mest att ha full kontroll över joysticken och en otrolig timning. Även här som i alla spel gäller regeln: övning ger färdighet. Om du tar något rekord så blir din bedrift automatiskt registrerad i en världsrekordlista med rekord i alla grenarna.

För att kunna utnyttja så mycket som möjligt av 64:ans kapacitet (vilket verkligen har gjorts här) så laddas de nya grenarna in från disken medan man får ställningen av datorn. Detta tar visserligen sin tid men å andra sidan hinner man ta igen sig och kontrollera om man fått guld eller ej. Summer games är ett verkligt toppspel och ett verkligt sällskapsspel också, vilken kampandra det blir om guld i slutstriderna! Och som sagt grafiken är oslagbar, vilken realism. Vänta bara tills ni får se Summer games!

**Pontus Österlin**

# GATEWAY TO APSHAI

Epyx/Ataris Datorer, Commodore 64, Colecovision Cartridge 16K

👤👤👤👤 spelvärde 👤👤👤👤 grafik

Epyx har tidigare givit ut den redan klassiska äventyrsserien **Temple Of Apshai**, **Upper Reaches Of Apshai** och **Curse Of Ra**. Dessa spel är skrivna i Basic och kontrolleras från tangentbordet. Det fordras även diskdrive eller kassettstation för att kunna få behållning av dessa äventyrsspel. Nu stundar emellertid bättre tider. Det nya **Gateway To Apshai** finns på cartridge och är skrivet i maskinkod vilket gör spelet mycket snabbare än de tidigare Basic äventyren. Spelet kontrolleras också till största delen med joystick även om tre knappar på tangentbordet används för speciella kommandon.

Uppgiften i Gateway är att hitta en säker väg till det omtalade och försvunna templet i Apshai. Du befinner dig i en jättelabyrint bestående av åtta nivåer. Varje nivå består av 16 olika labrynter och varje labrynt har ungefär 60 rum. Totalt består alltså spelet av över 7.500 rum! (Sjutusenfemhundra!!! Det står rätt). Du börjar alltid på nivå ett men kan fritt välja en av de 16 labrynterna. När du önskar går det att flytta sig till en högre nivå, men var säker på att du har tagit upp rätt saker på vägen igenom labrynten. I de olika rummen finns verktyg, diverse vapen, skatter, amuletter, nycklar och mycket annat som kan vara bra att ha. Men se upp!... där kan också finnas ylande vargar, giftiga mambor, flaxande fladdermöss och farliga fällor som kan skada dig eller i värsta fall döda dig. Använd dina vapen och den läkande salvan på rätt sätt så går det att komma vidare och undersöka stora delar av detta gigantiska spel. Rita gärna en karta och slös inga piller i onödan på småmonster. Det kommer värre saker längre in i labrynten då pilarna bättre behövs.

På en speciell skylt kan du se hur ditt tillstånd är, hur många skatter du har och vilka vapen du har tillgång till.

Gateway To Apshai är ett spännande äventyrsspel med en hel del action... och i detta jättelandskap vet man aldrig vad som gömmer sig bakom nästa krök. Har du svärdet i handen och sinnena på spänn så kanske du hittar den rätta vägen till templet i Apshai.

**LARS-GÖRAN NILSSON**



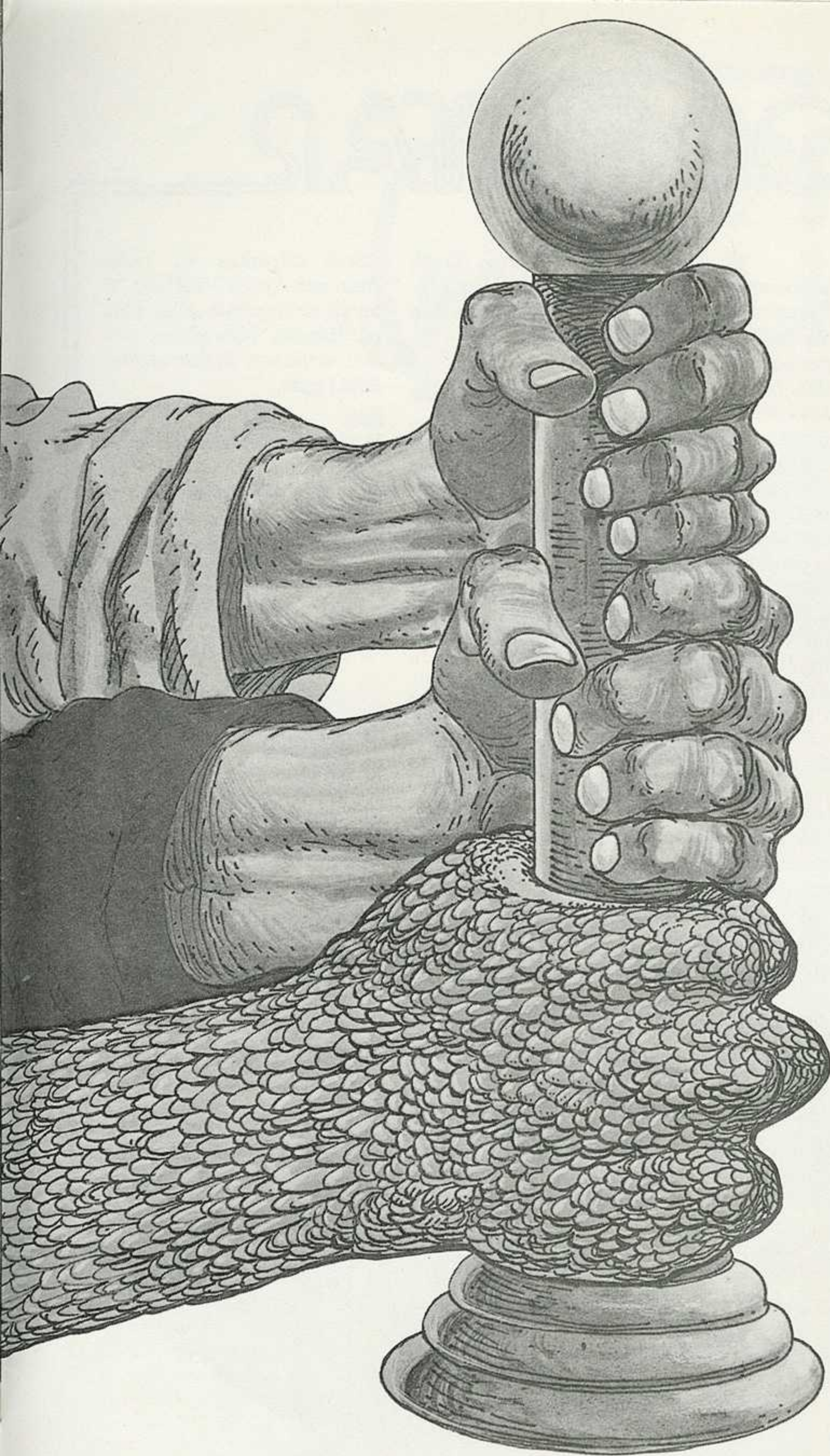


# TIDIGARE TESTADE SPEL

Vi får ofta förfrågningar om olika äldre spel. Är det ett bra spel? Har vi testat det? Här följer en sammanställning över alla testade spel i tidigare nummer. Observera att vissa spel finns både för TV-spel och datorer. I sådana fall är det det först angivna systemet vi har testat.

| Spel                                            | Fabrikat          | System                          | Poäng | Test i nr. |                                                                                                       |                   |               |     |        |
|-------------------------------------------------|-------------------|---------------------------------|-------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---------------|-----|--------|
| Advanced Dungeons & Dragons/ Treasure of Tarmin | Mattel            | Intellivision                   | 5/5   | 4-84       | Plaque Attack                                                                                         | Activision        | Atari 2600    | 2/5 | 2-83   |
| Asterix                                         | Atari             | Atari 2600                      | 2/3   | 1-84       | Popeye                                                                                                | Parker Bros.      | Atari dator   | 4/4 | 4-84   |
| Astro Chase                                     | First Star        | Com 64/Atari dator              | 3/5   | 2/3-84     | Q-Bert                                                                                                | Parker Bros.      | Atari 2600    | 5/3 | 1-83   |
| Battle Zone                                     | Atari             | Atari 2600                      | 3/3   | 2-84       | Robotron                                                                                              | Atari             | Atari dator   | 4/3 | 4-84   |
| Bristles                                        | First Star        | Com 64/Atari dator              | 4/5   | 2/3-84     | Rocky                                                                                                 | CBS               | Colecovision  | 4/5 | 2/3-84 |
| Bump'n' Jump                                    | Mattel            | Intellivision                   | 4/4   | 2/3-84     | Royal Dealer                                                                                          | Mattel            | Intellivision | 3/3 | 4-84   |
| Burger Time                                     | Mattel            | Intellivision                   | 5/4   | 1-83       | Shark! Shark!                                                                                         | Mattel            | Intellivision | 4/4 | 2-83   |
| Dig Dug                                         | Atari             | Atari 2600                      | 2/3   | 1-84       | Slither                                                                                               | CBS               | Colecovision  | 3/4 | 2/3-84 |
| Dig Dug                                         | Atari             | Atari dator                     | 4/4   | 2/3-84     | Solar Fox                                                                                             | CBS               | Atari 2600    | 3/3 | 2-83   |
| Donkey Kong                                     | Atari             | Atari dator                     | 4/5   | 2/3-84     | Space Fury                                                                                            | CBS               | Colecovision  | 3/4 | 1-84   |
| Donkey Kong Jr.                                 | CBS               | Colecovision                    | 5/4   | 2-83       | Space Panic                                                                                           | CBS               | Colecovision  | 3/3 | 1-84   |
| Encounter!                                      | Synapse           | Com 64/Atari dator              | 3/3   | 4-84       | Spike                                                                                                 | Vectrex           | Vectrex       | 3/3 | 2/3-84 |
| Fortress Of Nazrod                              | Vectrex           | Vectrex                         | 3/3   | 1-84       | Stampede                                                                                              | Activision        | Intellivision | 3/3 | 1-84   |
| Galaxian                                        | Atari             | Atari 2600                      | 2/4   | 2-83       | Subroc                                                                                                | CBS               | Colecovision  | 3/3 | 4-84   |
| Gorf                                            | CBS               | Colecovision                    | 3/3   | 2-83       | Tennis                                                                                                | Atari             | Atari dator   | 5/4 | 4-84   |
| Happy Trails                                    | Activision        | Intellivision                   | 5/4   | 1-84       | Thrusta                                                                                               | Software Projects | Spectrum      | 3/3 | 4-84   |
| Joust                                           | Atari             | Atari 2600                      | 3/2   | 2-83       | Time Pilot                                                                                            | CBS               | Colecovision  | 3/3 | 1-84   |
| Jumpman                                         | Epyx              | Atari dator                     | 5/4   | 1-84       | Tron/Maze-A-Tron                                                                                      | Mattel            | Intellivision | 4/3 | 2-83   |
| Jungle Hount                                    | Atari             | Atari 2600                      | 3/2   | 1-83       | Tron/Solar Sailer                                                                                     | Mattel            | Intellivision | 2/3 | 2-83   |
| Kangaroo                                        | Atari             | Atari 2600                      | 3/2   | 2-83       | Tutankham                                                                                             | Parker Bros.      | Atari 2600    | 4/1 | 1-83   |
| Keystone Kapers                                 | Activision        | Atari 2600                      | 4/5   | 1-83       | Utopia                                                                                                | Mattel            | Intellivision | 4/4 | 2-83   |
| Looping                                         | CBS               | Colecovision                    | 4/5   | 1-84       | Zeppelin                                                                                              | Synapse           | Atari dator   | 5/5 | 1-84   |
| Manic Miner                                     | Software Projects | Spectrum                        | 5/4   | 2/3-84     |                                                                                                       |                   |               |     |        |
| Mario Brothers                                  | Atari             | Atari 2600                      | 3/2   | 2/3-84     | Vissa spel har ingått i större tester eller artiklar. Här kan du se i vilka äldre nummer du ska leta. |                   |               |     |        |
| Masters of The Universe                         | Mattel            | Intellivision                   | 4/4   | 4-84       | <b>Ämne</b>                                                                                           | <b>Nummer</b>     |               |     |        |
| Maziacs                                         | OK Tronics        | Spectrum                        | 4/4   | 2/3-84     | Bilkörningsspel                                                                                       | 1-83              |               |     |        |
| Millipede                                       | Atari             | Atari dator                     | 5/5   | 4-84       | Colecovisionspel                                                                                      | 2-83              |               |     |        |
| Mission X                                       | Mattel            | Intellivision                   | 3/5   | 2/3-84     | Krigsspel                                                                                             | 2/3-84            |               |     |        |
| Moon Patrol                                     | Atari             | Atari 2600                      | 4/2   | 2-83       | Labyrintspel - Del 1                                                                                  | 2/3-84            |               |     |        |
| Mr. Do!                                         | CBS               | Colecovision                    | 4/4   | 1-84       | Labyrintspel - Del 2                                                                                  | 4-84              |               |     |        |
| Ms. Pac-Man                                     | Atari             | Atari dator                     | 5/4   | 4-84       | Miner 2049er                                                                                          | 2-83              |               |     |        |
| Obelix                                          | Atari             | Atari 2600                      | 3/3   | 1-84       | Q-Bert                                                                                                | 2-83              |               |     |        |
| Oink!                                           | Activision        | Atari 2600                      | 1/4   | 2-83       | Q-Berts kopior                                                                                        | 4-84              |               |     |        |
| Pengo                                           | Atari             | Atari dator                     | 3/4   | 2/3-84     | Rymdspel                                                                                              | 1-83              |               |     |        |
| Pepper II                                       | CBS               | Colecovision                    | 4/4   | 1-84       | Simulationsspel                                                                                       | 1-84              |               |     |        |
| Pharach's Curse                                 | Synapse           | Com 64/Atari dator              | 5/5   | 2/3-84     | Spel om spel                                                                                          | 2/3-84            |               |     |        |
| Pitstop                                         | Epyx              | Colecovision/Com 64 Atari dator | 4/3   | 4-84       | Sportspel                                                                                             | 1-84              |               |     |        |
|                                                 |                   |                                 |       |            | Äventyrsspel                                                                                          | 4-84              |               |     |        |





# GRIP CHANSSEN

Du tjänar alltså 15:95 jämfört med lösnummerpriset. Men bestäm dig nu. Erbjudandet gäller bara till 15 oktober. Alltså:

## ÅRETS 2 SISTA NUMMER FÖR 19:75

Nästa nummer av Joystick beräknas komma ut i sista veckan av oktober. Och det stora Julnumret kommer i början av december. Missa inte chansen att få de här numren före alla andra – och billigare!

JÅ, jag beställer årets två sista nummer av Joystick för endast 19:75. Jag betalar när inbetalningskortet kommer.

Namn: .....  
Adress: .....  
Postadress: .....

Frankeras ej  
Joystick  
betalar  
portot

JOYSTICK

Svarsporto  
Kundnummer 712 860 17  
102 30 Stockholm



# FRÅGOR & SVAR

1. Jag undrar om James Bond kommer som TV-spel?
2. Kan man byta kassetter med en del av läsarna?

Daniel Oreborg  
Danderyd

1. Ja, Parker Brothers gör James Bond Agent 007 till Atari 2600 och Colecovision. Dessutom kommer spelet ut till Ataris datorer och Commodore 64.

2. Ja, bläddra till sidan 29 så får du se.

Hej Joystick!

Först vill jag tacka för en underbar tidning... men vi har några frågor att ställa till er: Varför funkar inte Centrion och Worm Squirm på Atari 600XL? Går programmen bara på Atari 400/800?

Peter Eklund  
Tomas Hjalmarsson  
Moheda

Hallå, Hallå,

Vi har fått många liknande frågor rörande program som inte fungerar på de nya XL maskinerna. Det kan bero på två saker Atari 600XL har en kapacitet på 16K. Kräver programmen mer minnesutrymme kan de inte laddas in. Då måste datorn byggas ut med extraminne eller också måste man skaffa en 800 XL som klarar av större program. 800XL har 64K. En annan orsak kan vara att Atari har ändrat något i operativsystemet på de nya XL maskinerna. Därför fungerar inte alla äldre program. Dessbättre finns nu ett program från Atari som heter The Translator. Det programmet gör att Ataris gamla operativsystem kan simuleras i de nya XL datorerna. Laddar man i The Translator först och sedan det program man önskar brukar det reda upp sig... och så glöm inte att hålla

nere Option-knappen då du laddar i ett maskinkodprogram. På så sätt kopplas den inbyggda Basicen bort.

Hej!

Snälla Joystick, hjälp mig att hitta ett par bra simulations-, affärsspel. Finns det ingen motsvarighet till Great Britan LTD, Airline, Autochef och Tyrans Of Athens för Atari. Tack för en i övrigt nära perfekt tidning som bara behöver fler dataspelsrecensioner för att bli perfekt.

Tack!

Janne

Hej Janne!

Du ska genast gå ut och köpa Electronic Arts spel M.U.L.E. som är ett suveränt affärsspel. Dessvärre envisas den svenska generalagenten Handic med att bara ta hem Electronic Arts spel i Commodore 64 format trots att spelen

också tillverkas för både Atari och Apple. Vänd dig till en direktimportör eller tjata på Handic. MicroProse gör den suveräna flygsimulatorens Solo Flight.

Hej!

Jag har en Vectrex och hade tänkt köpa tangentbord till den, men det kommer inget. Därför undrar jag om ni vet om det finns något annat tangentbord som passar. Det är så tråkigt att bara spela.

Hälsningar

Tor Adonis  
Järfälla

Hej Tor!

Tyvärr måste vi meddela att vi inte känner till något tangentbord alls till Vectrex. Deras eget visades bara upp i några få demonstrationsexemplar. Vill du använda ett tangentbord blir du nog dessvärre tvungen att investera i en ny maskin.

## BESTÄLL GAMLA NUMMER!



**SLUT**

**NR 2** Med bland annat stort test av Colecos spel. Pris 9:95

**NR 1** Med bland annat stort test av alla sportspel. Pris: 12:85

**NR 2/3** Med bland annat stort reportage om krigsspel. Pris 14:85

**NR 4** Med bland annat action program för Atari, Vic 20 och 64. Pris: 14:80

Gör så här: Skriv till Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6, och tala om vilket du vill ha. Och så skickar vi det till dig. Portoavgiften är 3:25. Skicka inga pengar till oss. Inbetalningskort kommer med tidningen/tidningarna du betalar.



# TOPP HEMLIGT

□□ Det svänger i branschen... upp och ner. För vissa går det bra för andra går det sämre. Tätt i hä-larna efter **Vectrex** nedläggning följer **Intellivision**. **Mattel** har slutat tillverka flera konsoller. Om det kommer fler spel till sys-temet är fortfarande ovisst.

Den förre VD:n för **Commo-dore Computers** i USA, Jack Tra-miel, har köpt **Atari** av **Warner Brothers**. Han har redan hunnit avskeda 1.500 personer och satt sin egen son Sam som VD. Ataris förre chef **James Morgan** blev således inte gammal på den pos-ten. Han kom från **Philip Morris**-koncernen i september förra året... och nu är det tack och ad-jö. Så kan det gå. Jack Tramiel har givit många i datorbranschen nytt hopp om Atari. En nytändning är förhoppningsvis på gång. Jack Tramiel är känd som en envis bulldogg. Den stora framgången med Commodore är till stor del hans förtjänst... Även i Sverige har Ataris förluster drabbat ge-neralagenten **Vasatronic**. **Pro-ventus**, med **Robert Weil** i spet-sen, har tagit över Atari agentu-ren. Vad det betyder för vår marknad är i skrivande stund döljt i dunkel. Lycka till Atari!

**Paul McCartney**, en gång i ti-den **Beatles** största fjärdedel, har konstruerat ett dataspel som byg-ger på den egna långfilmen "Give My Regards To Borad Street". Det kommande spelet kommer att ges ut av mjukvaruföretaget **HES** (Human Engineered Software). Filmen lär komma i höst sägs det.

Det går en "story" om **Epyx** spel **Summer Games** på stan... Då teknikerna hade programme-rat färdigt alla de stora ländernas nationalsånger så backade Sovjet ur OS. (Summer Games är ett sportspel där man kämpar mot



varandra i tio olika grenar). Epyx måste ju ge ut spelet trots att öst-staterna inte kom till Los Angeles. ... Då kom man på den briljanta idén att skicka ett spel till den ryska ambasaderna i USA och bjuda ryssarna på en privat match... utan trycket från Moskva att bojkotta OS. Marknadschefen på Epyx, **Bob Botch**, blev mäkta förvånad då han några dagar se-nare fick ett samtal från **Vladimir Grachov**, assistent till ambassa-dören **Anatolliy Dobrynin**. ... "Vi är mycket intresserade av att se spelet", sade han till Mr. Botch, "men olyckligtvis så har vi ingen tillgång till en Commodore 64... Vi har en Atari ... kan ni sända en så'n version istället... vi har sänt Commodore versionen vidare till Moskva...". Ja, nu vet vi vad dom gör på de ryska ambasaderna. Tro inte på alla spionfilmerna du ser... det är bara bluff. Folk leker ju bara med datorer hela tiden. Det har vi klara bevis för. Eller hur?

**Atari/Lucasfilm-spelet Behind Jaggi Lines** finns redan ute som pirat-kopia. Det är förlagan till spelet **Rescue On Fractalus**. Så kan det gå om inte haspen är på.

Programmen du bör söka efter heter **Movie Maker**, **Spelunker**, **Pogo Joe** och **The Heist**... för-utom alla som du har läst om tidi-gare i Joystick. Happy hacking!... kom ihåg att det var här du såg det först. □

*Vink Lood*

Ansvarig utgivare: Jan Törnqvist  
Tryck: Civiltryck i Köping.  
Sättning: SATS, Fotosats & Originalproduktion AB, Stockholm.  
Redaktion: Daniel Törnqvist och Pontus Österlin.  
Konsulter: Lars- Göran Nilsson och Dick Blomberg.

Teknisk redaktör: Per-Åke Welin.  
Annonsförsäljning och annonsbokning: Anne Fant 0764-616 67.  
Adress: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6.  
Förfrågningar: Endast brev. Prenumerationer: Club-Data,  
Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Tel: 08-717 18 77.





**BEGRÄNSAT LAGER!  
BESTÄLL IDAG!**

# REA!

Rekordbilligt TV-spel. Atari 2600 GP, komplett. Plus: En kassett, Space Invaders, 1 par joysticks, batterieliminators och antennekopplare. Nu kan det bli ditt för bara

## 829:-

Rekordbilliga kassetter. Det här är spelen du nu kan köpa hos oss:

Ms Pac-Man, Dig Dug, Battlezone, Galaxian, Kangaroo, Moon Patrol och Pole Position (bilden). Pris per kassett endast

## 329:-

Sänd in kupongen till Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Skicka den idag! Lagret är begränsat.

**JA, jag beställer**

☐ Atari 2600 GP

☐ .....  
(skriv namnet på önskat spel ovan)

Namn .....

Adress .....

Postnr. .... Postadr. ....

Föräldrars underskrift om du är 16 år:

.....  
Varorna sänds mot postförskott, porto och postförskottsavgift tillkommer.

Om du inte vill klippa i tidningen, skriva av kupongen.

