

MYSTIK

Nr 2 / 1987

KLUBB
tidning



Redaktör'n har ordet

Välkommen till nummer 2 1987.

Det har ringt mycket de senaste dagarna.

Samtalen har handlat bl.a. om hur man laddar in kassetten och program som inte går att ladda in.

Tyvärr tar detta alldeles för mycket tid att ägna sig åt, därför skriver jag här några punkter som kanske kan hjälpa till.

1. Om det är något fel på din kassett eller diskett, skicka den då till:

**JOYSTICK
FÖRLAGSSERVICE
LUMAVÄGEN 6
104 80 STOCKHOLM**
alltså inte till redaktionen!

Förlagsservice skickar då en ny kassett eller diskett till dig som ersättning för den trasiga.

Du behöver alltså inte ringa till redaktionen, bara skicka kassetten eller disketten till **FÖRLAGSSERVICE**.

LADDNINGSSERVICE- INSTRUKTIONER

Många samtal har som sagt handlat om hur man laddar in kassetten. Därför skriver jag här hur du skall bära dig åt.

2 A. Commodore 64 kassett:

Tryck på 'SHIFT'+ 'RUN/STOP'. När datorn skriver ut "FOUND JOYSTICK" eller liknande på skärmen, tryck på mellanslaget och laddningen fortsätter. Gör likadant för att ladda in resten av programmen.

2 B. Commodore 64 diskett:

Skriv LOAD "JOYSTICK nr XX",8 och tryck på 'RETURN'. Där det står XX skriver du det aktuella numret på tidningen alltså denna gång LOAD "JOYSTICK nr 2",8

2 C. Atari XL kassett:

Skriv RUN "C:" och tryck ned 'PLAY' och 'RETURN'. Gör likadant för att ladda in resterande program.

2 D. Atari XL diskett:

Sätt i disken i driven och slå på

datorn.

2 E. Atari 400/800:

Gör precis som med XL men kom ihåg att ha BASIC-cartridgen i.

2 F. Spectravideo:

Skriv CLOAD och tryck på 'ENTER'-tangenten.

2 G. Spectrum:

Alla spel laddas med LOAD "".

2 H. Vic 20:

Tryck 'SHIFT' + 'RUN/STOP' och tryck ned play-knappen.

RING INTE!!! SKRIV!!!

Är det något du undrar över??

Skriv då ett brev till redaktionen.

Om det handlar om ditt medlemskap, skriv då till **KUNDTJÄNST**.

Adresserna hittar du på sidan 3 (innehålls-sidan) i detta nummer.

Till Kundtjänst kan du ringa **måndagars-torsdagar mellan 9-11 och 13-15, fredagar 9-11.**

De har telefon 08 - 54 16 25

Kundtjänst kan hjälpa dig om

Då är det bara att göra som Monty, gå vidare i innehållet av JOYSTICK nr. 2!!

du har något problem med en räkning eller om du har en kompis som vill gå med i JOYSTICK eller liknande.

Spectravideo fel

Tydligt har det smygat sig in ett par fel i Spectravideokassetten i nummer 1 och nummer 2. **GHOSTY II** och **GHOSTY III** fungerar inte att ladda in. Jag vet inte om alla kassetter har detta problem men det är många som har ringt om detta. Därför kommer **GHOSTY II** och **GHOSTY III** med även på denna månads kassett förutom det ordinarie innehållet.

SGL III (Spectravideo Game Library III) är tyvärr samma spel som **Game Pac III** i nummer 1.

Detta program har därför byts ut till ett annat.

Jag hoppas att detta inte kommer att upprepas.

Michael Ågren

**Michael Ågren
JOYSTICK**



I REDAKTIONEN:

Sasha Gallardo - Spectravideo
 Bjarne Hedén - Commodore 64
 Christer Högvall - Vic 20
 Clas Kristiansson - Spectrum
 Daniel Törnqvist - Atari
 Michael Ågren

SKRIBENTER:

Dick Blomberg
 Johan Lindvall
 Vicke Lööd
 Lars-Göran Nilsson
 Anders Öfverström
 Jens-Stefan Wahlberg

Redigering och layout:
 Michael Ågren



Vid förfrågan angående räkning
 eller andra medlemsfrågor, var
 vänlig kontakta kundtjänst.

Kundtjänst:

JOYSTICK
BW-DATA
 Warfvingesväg 30
 112 51 STOCKHOLM
 Telefon 08 / 54 16 25
 mån.-torsd. 9.00-11.00 och
 13.00-15.00, fred. 9.00-11.00

Återskick av kassetter / disketter
 med eventuella tekniska fel eller
 andra liknande problem:

JOYSTICK
 Förlagsservice
 Lumavägen 6
 104 80 STOCKHOLM

Redaktionen tar emot frågor per
 brev. Undvik att ringa till
 redaktionen.

Redaktionens adress:
JOYSTICK
 Box 6043
 102 31 STOCKHOLM 6
 Tel. 08 - 16 07 80 (växel)

Tryck: Tryckeri
 Magnus Wretman AB,
 Stockholm

I DETTA NUMMER:

	Sidan
TAPPEN DEL III	4-5
TEST: Quick Turbo Shot 2	6
COMMODORE 64 TIPS	7
SÅ FUNGERAR DIN DATOR	8
SPELRECENSIONER	9-13
COMMODORE 64 SPECIAL.	14
VIC-20 SPECIAL	15
SPECTRUM SPECIAL.	16
ATARI SPECIAL	17
SPECTRAVIDEO SPECIAL	18
BYTESKATALOG	19-21
TOPPLISTAN	22
ZERO & co.	22
TOPPHEMLIGT	23

Roy och Roger har en Mac ihop...

VAR OCH EN SIN EGEN

TAPPEN I QUILL

Visste ni att Roy och Roger, som är förebild till vårt lilla äventyr, har skaffat en dator?

Jo, jag hörde just på radion att de har skaffat en Macintosh.

Vad de skall använda den till övergår dock mitt förstånd (suck!).

Av Clas Kristiansson

Denna gång har jag tillverkat Tappen i Quill. Spectrumägarna kan som vanligt ladda in programmet från kassetten, men för er övriga har jag listat programmet här bredvid.

På Spectrumbandet ligger två program, som hör ihop, till TAPPEN.

Först en fil att ladda in i Quill (C-versionen) och sedan det körbara, färdiga äventyret.

Quill innehåller en massa systemmeddelanden på engelska. Jag har inte översatt dessa. Följden blir ett spel med en intensiv språkblandning, men detta skall vara en artikel om konsten att skriva ett äventyr, inte en artikel om hur man översätter engelska.

Eftersom vi redan har gått igenom äventyret i tidigare artiklar tänker jag inte gå igenom dess utseende denna gång, vi kastar oss raskt över till hur man skriver det i Quill.

Det första vi måste göra är att ge äventyret en vokabulär. Varje ord har ett nummer och ordlistan ser vi högst upp i listningen. Här hittar vi enbokstavskommandon som **N**, **S**, **V**, **O**, **I**, **Q** och **R**. Dessa bör kompletteras med synonymer. Som nummer 100 bör man ha såväl **SLUT** som **STOP** förutom **Q**. Likadant bör väderstrecken kompletteras både med fulla namn och synonym. Här kan vi också se Quills begränsning. **A**, **Ä**, **Ö** går inte att få in här och detta gör att det kan bli kombinationer som **AT APPLE** (ÄT ÄPPLE) i Quillade äventyr.

Efter detta lägger vi in de meddelanden vi skall ha. Det är de utskrifter som datorn gör vid vissa händelser. Här kan vi också lägga in "default"-meddelanden för varje verb. Det är dem som datorn skall skriva ut när den t.ex. inte kan utföra kommandot. Meddelande 3 är just ett

sådant för FLYTTA.

Vi har 4 olika platser i äventyret. Quill är så funtad att den alltid börjar på plats 0. Därför bör man alltid ha en presentation av spelet på denna plats för att senare kunna hoppa dit där man vill att äventyret skall starta. Dessutom ville jag behålla numreringen av platserna. Av dessa två skäl är plats 0 ny i sammanhanget.

Under rumsbeskrivningar kan man se hur man förflyttar sig runt på Tappen och vilka vägar som leder vart.

Nu skall vi skriva in föremål och placera in dem på sina rätta platser. Vi behåller vår gamla numrering och föremål 0 är därför tom.

Härefter kommer lång radda med responser. I Quill kallas dessa för Event Table. Till att börja med skall vi titta på verbet TA. Det enda föremål som går att plocka upp är NYCKeln. TA NYCK och SLAP NYCK är tillåtna responser. Om verben TA och SLAP inte följs av nyckel så skriver datorn ut meddelande 1 samt 2.

Man skulle kunna använt OBJECT TABLE i detta men med bara ett föremål som går att TA / SLAPpa vore det krångligare än nödvändigt. Dessutom finns inte detta kommando i alla upplagorna av Quill.

Verbet FLYTTa är lite mer intrikat. Om vi befinner oss på plats 1 och föremål 4 (toalettdörren) inte är närvarande så skapas 4:an. Man skulle kunna ha satt en flagga här så att man visste att dörren var skapad men föremål 4 går inte att plocka upp och på detta sätt sparar vi en flagga.

Två föremål går att OPPna, nämligen



KASSaapparaten samt DORRen. Första gången man öppnar KASSan skapas NYCKeln vilken man kan plocka upp. Alltså kan man inte öppna kassan bara på grund av att nyckeln inte finns i rummet. För att komma runt detta problem så sätter vi flagga 11 och kollar detta vid ORPN KASS.

OPPN DORR är äventyrets lösning så därför behövs bara kollen att såväl nyckel som dörren finns. När jag tittar på listningen upptäcker jag att villkoret AT 1 är fullständigt meningslöst. Finns toalettdörren så måste den vara placerad i rum 1.

Q, I och R är helt raka kommandon vilka inte behöver förklaras, hoppas jag.

På papper kan det vara svårt att skilja responser från händelser. Händelserna heter Status Table i Quill och de enda två händelser vi behöver kan ses under rubriken i slutet av vår listning. Deras namn **N N** och **BILM** har ingen betydelse för spelet utan de är bara ett krav från Quill.

Den första händelsen är själva spelstarten. Ändrar man GOTO 1 så kan man starta äventyret i vilket rum som helst.

I rum 1 finns det 80% chans att det skall dyka upp två banktjänstemän med en trasig bilmotor. Ett annat villkor för att de skall dyka upp är att bilmotorn inte finns där redan. Denna koll gör att vi sparar en flagga även här. Vi skriver ut meddelande 6 och skapar en bilmotor (föremål 5) i rum 1. Denna händelse är bara till för att öka stämningen i spelet.

Nu har vi gått igenom hela Quill-Tappen. Om jag får ordning på GAC till nästa månad så skall vi ta oss en titt på den också. Sen blir det dags för PAW; Professional Adventure Writer, så fort GILSOFT släpper den. Såväl CRL som Softech lär också ha något på gång, vilket betyder att denna serie nog kan hålla på i oändlighet.

Vi ses på TAPPEN!

ÄVENTYRSTILLVERKARE

T A P P E N

Här hittar du listningen till äventyret TAPPEN som den ser ut när den görs med hjälp av programmeringshjälpmedlet Quill.

Quill finns, förutom till Spectrum, också till Commodore 64.

Så här ser det alltså ut, jämför gärna med Basic-varianten i förra numret.

N	1
O	2
S	3
V	4
TA	20
TAG	20
SLAP	21
FLYT	22
OPPN	23

SVET	50
NYCK	51
KASS	52
DORR	53
BILM	54
Q	100
I	101
R	102

Message 0
No comprendo!!
Message 1
Jag kan inte ta det.
Message 2
Jag kan inte slappa det.
Message 3
Flytta och flytta! Gör det själv får du se hur gott det är!
Message 4
Oppna den gar ej. Nej! Nej! Nej!
Message 5
Dorren öppnas och där står en liten forskrad man i beiga kläder.
Message 6
Två banktjänsteman i vita nylonskjortor och gabardinbyxor kommer in. De lämnar en trasig motor och går sin väg.

Location 0
Tappen! Ett äventyr till Spectrum
Location 1
Jag står i ett garage.
Location 2
Jag står i kassan på en tapp.
Location 3
Jag står på parkeringen utanför en tapp.
Location 4
Jag står på kontoret i en tapp.

Location 0		
Location 1	N	2
	O	3
	S	4
Location 2	S	1
Location 3	V	1
Location 4	N	1

Object 0
Object 1
En svets.
Object 2
En nyckel.
Object 3
En kassaapparat.
Object 4
En toalettdorr.
Object 5
En trasig bilmotor.

Object 0 not created
Object 1 at location 1
Object 2 not created
Object 3 at location 2
Object 4 not created
Object 5 not created

TA NYCK	Conds		
	Acts	GET	2
		OK	
TA _	Conds		
	Acts	MESSAGE 1	
		DONE	
SLAP NYCK	Conds		
	Acts	DROP 2	
		OK	
SLAP _	Conds		
	Acts	MESSAGE 2	
		DONE	
FLYT SVET	Conds	AT	1
		ABSENT	4
	Acts	CREATE	4
		DESC	
FLYT _	Conds		
	Acts	MESSAGE	3
		DONE	
OPPN KASS	Conds	AT	2
		ZERO	11
	Acts	CREATE	2
		SET	11
		DESC	
OPPN DORR	Conds	CARRIED	2
		AT	1
		PRESENT	4
	Acts	MESSAGE 5	
		END	
OPPN _	Conds		
	Acts	MESSAGE 4	
		DONE	
Q _	Conds		
	Acts	END	
I _	Conds		
	Acts	INVEN	
		DONE	
R _	Conds		
	Acts	DESC	
		DONE	

STATUS TABLE

N	N	Conds	AT	0
		Acts	ANYKEY	
			GOTO	1
			DESC	
_	BILM	Conds	CHANCE	80
			AT	1
			ABSENT	5
		Acts	MESSAGE 6	
			CREATE	5
			DONE	

Det var Quill-versionen.
I nästa nummer kanske vi tittar närmare på något annat i "TAPPEN"..

För dig som inte är så snabb i avtryckarfingre har det nu kommit

EN NY JOYSTICK!!

Spectravideo Quick Turbo Shot 2 är en ny joystick med ett greppvänligt handtag, autofire och mikroswitchar.

Allt detta gör den ytterst exakt.

Smaskigt värre!

En ny joystick har kommit från Spectravideo i USA.

Här i Sverige är det generalagenten Ronex Computer AB som lanserar den nya joystickens vars namn är "Quick Turbo Shot 2".

Spectravideo har ett stort sortiment på joysticks bakom sig. De har exempelvis givit ut hela den kända Quickshot-serien.

I den serien ingår alla sorters joysticks, från Trackballs till Turbojoysticks.

Den nya joysticken är som sagt en Turbojoystick.

Den har inbyggda mikroswitchar som gör den helt superb.

Spectravideo använde tidigare så kallade "blad" istället för mikroswitchar.

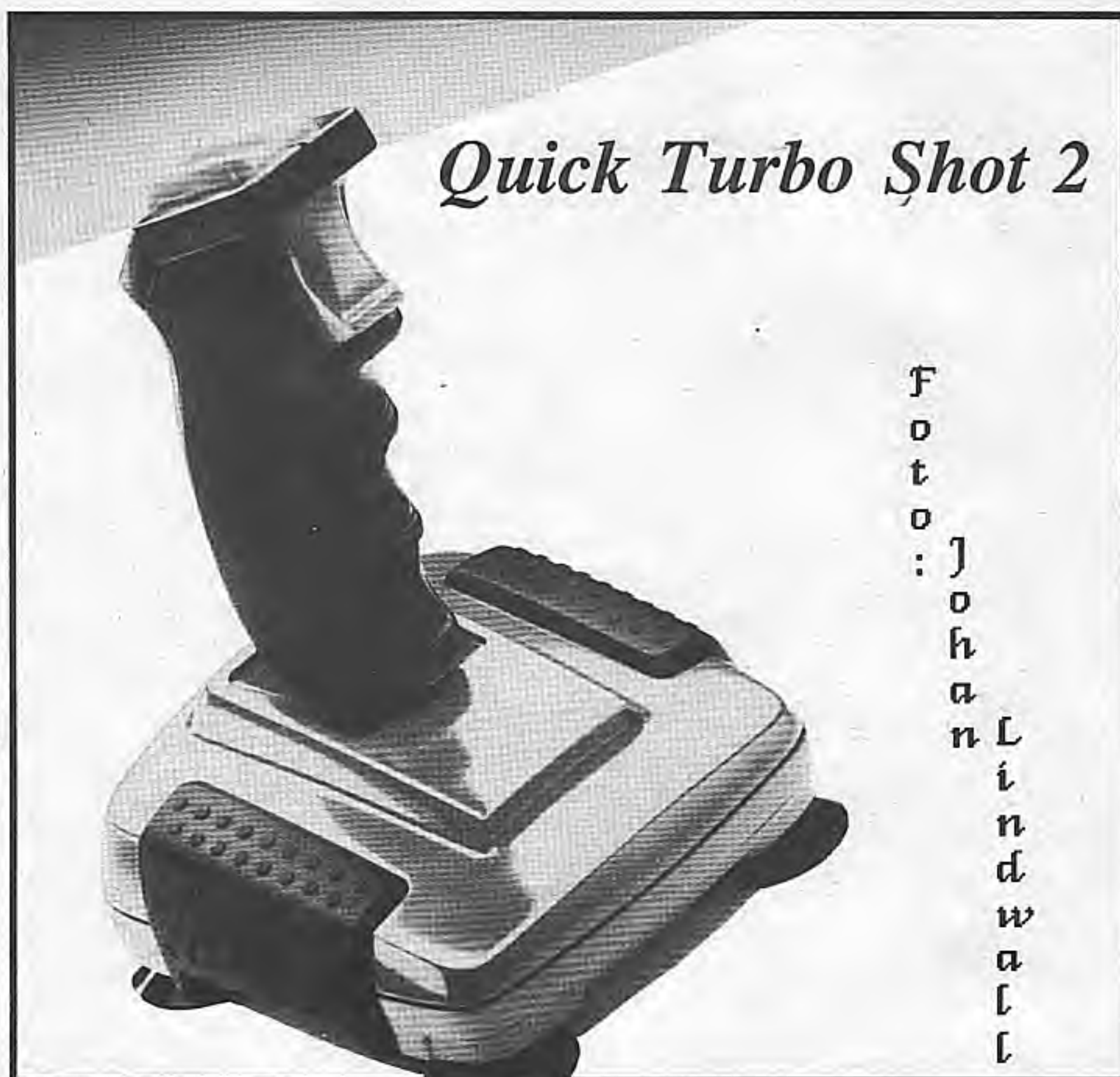
Det är en avsevärd skillnad att spela med den nya joysticken.

STABIL

För att ge stabilitet till joystickens finns det fyra sugkoppar monterade.

Trycker man fast joystickens i bordet så sitter den där.

På bakre sidan sitter knappen för autofire. Den används då man spelar spel där det är en fördel att kunna skjuta snabbt. Så du som inte har ett snabbt avtryckarfinger har här chansen att få ordentlig hjälp.



F
o
t
o
:
J
o
h
a
n
L
i
n
d
w
a
l
l

Längst upp på joystickens sitter det en lång avfyringsknapp. Under sitter ännu en. Dessa knappar brukar ha olika uppgifter i vissa spel, t.ex. granatkastare, laserskjutare m.m.

Sammanfattning

Sammantaget kan man säga att Quick Turbo Shot 2 är en positiv överraskning.

Den har en superkänslig avfyringsknapp som gör det möjligt att hålla undan även i de snabbaste spelen. Den har glödheta egenskaper som ger den ett vinnande övertag.

En bra joystick.

Priset kommer att ligga på cirka 160 kronor i handeln.

Spectravideo har även en robotarm, hörselintagare och röstmoduler i sitt sortiment.

Jag har haft nöjet att prova deras robotarm. Det var verkligen en rolig sak.

Man kunde ta en kaffekopp och föra den till bordet etc.

Den enda nackdelen med armen var att den var lite instabil i sina rörelser. Att flytta ett champagneglas är otänkbart.

Johan T. Lindwall

Värdefull MS-bok till C 64

Det är inte varje dag man kan hitta en maskinspråksbok som är begriplig.

Men det gjorde jag, till min stora glädje, för en tid sedan.

Den är visserligen på engelska, men för den som kan bara lite engelska är den lättläst. Det är inte en lärobok i första hand - ändå har jag lärt mig mer av den här boken än av många andra s.k. läroböcker.

De flesta är tyvärr ganska obegripliga.

Boken är skriven av flera olika författare och den är utgiven av det amerikanska förlaget **Compute** - känt för många andra välgjorda publikationer.

Den inleds med artiklar om assembler, disassemblering etc. Man gör pedagogiska jämförelser mellan Basic och MS. Det fina är att man egentligen inte behöver kunna så mycket engelska. Det är bara att knappa in de olika maskinkodsprogram som finns.

Börja med de kortare. De flesta är verkligen användbara. Ta t.ex. **Scroll 64** (s. 171) eller **Maze Generator** (s. 178). När du blir varm i kläderna kan du försöka dig på de långa och väldigt bra grafikprogrammen: **High-Speed Graphics** och **Sprite-Magic**.

I slutet av boken finns ett **MLX-program** som du bör knappa in först. Det underlättar mycket när du ger dig in på de längre ms-programmen, dessutom kan du använda det även för andra ms-program publiceras (publicerats) i **Compute's Magazine**.

Om du tycker att det är jobbigt att knappa in alla de långa programmen så "byt" med en kompis - ni tar var sitt! Och orkar du knappa in **Basic-Aid** (14 sidor data!!) så har du nästan gjort din Commodore 64 till en 128:a. Den här boken är värd sitt pris (ca. 200 kronor). Du blir knappast missnöjd.

Anders Öfverström

COMPUTE!'S Machine Language Routines for the Commodore 64

Dozens of easy-to-use routines and programs which make your Commodore 64 even more powerful and versatile. Includes programming aids, game enhancements, and high-speed graphics routines.

A COMPUTE Books Publication

FLYTТА PROGRAM

Det går att flytta Basicprogram. Om du t.ex. vill lägga in två olika program efter varandra, eller använda den första sidan (eller fler) till ms-rutiner.

Antag att du vill flytta ett program till sidan 9.

Då har du arean 2048-2304 som du kan använda för några korta ms-rutiner.

Första byten skall, som du minns nu, vara en nolla.

Du skriver följande:

```
POKE 43,1:POKE 44,9:POKE 2304,0:NEW
```

Nu kan du skriva in ett nytt program, eller ladda in ett.

Men tänk sedan alltid på att spara och ladda de här programmen med:

SAVE "(namn)",1,1.

Det är viktigt med 1,1 eftersom det talar om för datorn att programmet skall laddas in på samma area som det sparades ifrån - annars laddas det bara in på den vanliga adressen 2048.

Om du sedan "Pakar" in en ms-rutin på den nu lediga arean kan du dock spara alltsammans som vanligt, men du måste först lägga in en styrrad på adress 2048:

```
10 POKE 44,9:RUN
```

Den tar 15 byte och du kan alltså börja med din ms-rutin på adress 2046 eller senare.

Experimentera!!

Mr. Ö.

Varning för TEXT 64!

Troligen är **TEXT 64** det bästa ordbehandlingsprogrammet som finns till Commodore 64.

Men det har också vissa brister.

En av dessa brister stötte jag på härom dagen.

Jag hade arbetat i flera timmar en kväll och skrivit över 4 tätskrivna **A4-sidor**.

Jag skulle då radera ett stycke som jag inte ville ha kvar.

För att göra det skall man trycka på en **F-tangent** och därefter **'R'** en gång för att Radera.

Nu är det så att tangenterna repeterar om man råkar hålla nere tangenten en bråkdels sekund för länge.

Gör man det i **TEXT 64** betyder det **Radera RESTEN**.

Märkligt nog finns det inget skydd för radering som i de flesta andra program, t.ex. **Är du säker (J/N)?**

Det är ganska svagt!

På grund av detta miste jag allt jag så mödosamt totat ihop under kvällen. Jag grät och höll på att slå sönder datorn.

Sådant här får bara inte hända!!
Så se upp!!!

Men annars är det ett utmärkt program. Men tänk på att det finns dåliga piratkopior på diskett.

De kan inte sända en del viktiga styrkoder till skrivaren och blir då helt oanvändbara.

Satsa på att köpa ett begagnat cartridge - de fungerar alltid.

Då bör du även få den mycket utförliga instruktionsbok som finns till **TEXT 64**. Utan den kan det vara svårt att utnyttja alla funktioner.

Sammanfattningsvis kan **TEXT 64** rekommenderas - men jag gråter över mina förlorade sidor.

Mr. Ö.

Glödlampor i min dator???

Så fungerar din dator

Clas Kristiansson skall i denna artikel försöka att förklara för dig vad som händer under skalet på din dator.

Artikeln vänder sig till dig som är nybörjare, ni andra får ge er till tåls ett tag.

Clas återkommer i senare nummer med fler artiklar, bl.a. om maskinkodsprogrammering!

Av Clas Kristiansson

BYTES finns det i min dator? Eftersom jag inte vet vad du har för en dator kan jag inte besvara den frågan. Om vi tar en titt på min "Spectrumhav" så kanske du själv kan räkna ut hur många BYTES din har.

Man räknar minne i K. Min dator heter Spectrum 48K medans Commodore 64 just har 64K. (Det har i och för sig Spectrum också men man räknar lite olika). K är en förkortning av Kilobyte. Kilo betyder 1000 så alltså borde 1K vara lika med 1000 Bytes men tyvärr är det inte så enkelt. Låt oss i stället fortsätta med 2-potenserna. 2 upphöjt till 10 är lika med 1024 och detta är entalet BYTES i ett K.

Den lilla enheten som sköter allt jobb i datorn kallas processor. Min processor är av märket Z80A (f.ö. samma som i en Spectravideo - eller hur Sasha?). Denna processor klarar bara av ett visst antal BYTES och det antal den klarar är 65536 st. ($256 \cdot 256 = 65536$).

Om vi nu delar 65536 med 1024 får vi talet 64. Detta är anledningen till att man talar om 64K.

Tyvärr är det så att det inte går att skriva Basic-program i alla dessa 64K. Datorn i sig själv förstår bara ettor och nollor, därför upptas en stor del av dessa 64K av ett fast program som översätter dina väl inknappade Basic-rader till, för datorn, begripliga ettor och nollor. Detta program brukar kallas för ROM (Read Only Memory) och det resterande för RAM (Random Access Memory). På Spectrum upptar ROM 16K vilket lämnar 48K kvar för RAM. Commodore anger hela minnesutrymmet med sina 64K. Detta beror på att riktigt smarta maskinkodsprogrammerare kan koppla bort ROM ur Commodore och på så sätt få en massa extra minnesutrymme.

Vad som menas med maskinkodsprogrammering? Det tar vi en annan gång...

JOYSTICK'S DATALÄRA

Gratulerar! Du är en stolt ägare till en alldeles utmärkt dator. (Inte för att jag vet vilket märke du har, men lite smicker skadar ju aldrig).

Nu gäller det bara att ta tillvara dess möjligheter. För att kunna göra det är det bäst att lyfta på skalet och se efter hur den fungerar inuti. Utan tvekan vet du hur man laddar in program i den och kanske kan du grunderna i Basic. Är du en av dessa hackers som tycker dig kunna allt om din "hav" så kan du läsa någon annan artikel istället. Den här artikeln är avsedd för dig som är nybörjare.

En dator är egentligen det mest korkade som finns. Egentligen förstår den inte ens Basic. Den begriper sig bara på det här med ettor och nollor. I denna artikel tänkte jag följa datorns väg från det att man skriver PRINT 48 på tangentbordet till dess att datorn skriver talet 48 på skärmen.

För att förenkla det hela kan vi ta en liten liknelse. Tänk dig en glödlampa. Den kan vara släckt eller tänd. Vi kallar släckt för 0 och tänd för 1. Då kan vi lista lampans två lägen som: 1 0.

Nu skaffar vi ytterligare en glödlampa. Även denna har två lägen: 1 och 0. Kombinerar vi dessa två glödlampor får vi 4 kombinationer: 00, 10, 01 och 11. 00 betyder att bägge lamporna är släckta, 10 betyder att den ena är tänd o.s.v.

Skaffar vi ytterligare en glödlampa ger detta 8 olika kombinationer: 000, 001, 010, 011, 100, 101, 110 och 111.

Man kan urskilja ett mönster i detta.

Hela tiden rör vi oss med potenser av 2. 2 upphöjt med 1 är lika med 2. Upphöjt med 3 blir det 8 etc.

Skaffar man sig 8 glödlampor kan man få 256 olika kombinationer och detta är en mycket lämplig siffra i datasammanhang, vilket jag kommer att visa senare. Dessa kombinationer tänker jag inte lista av förklarliga skäl, men vi kan ta en titt på några slumpvis utvalda.

10011100 är en. 00110000 är en annan. Dessa nollor och ettor kan enkelt göras om till begripliga tal genom att man använder sig av 2-potenser som jag nämnde tidigare.

Det första talet blir då:
 $1 \cdot 128 + 0 \cdot 64 + 0 \cdot 32 + 1 \cdot 16 + 1 \cdot 8 + 1 \cdot 4 + 0 \cdot 2 + 0 \cdot 1 = 156$

Observera att talen 128, 64, 32, 16, 8, 4, 2 och 1 är de 8 första potenserna av 2. (2 upphöjt med 0=1 enligt definition).

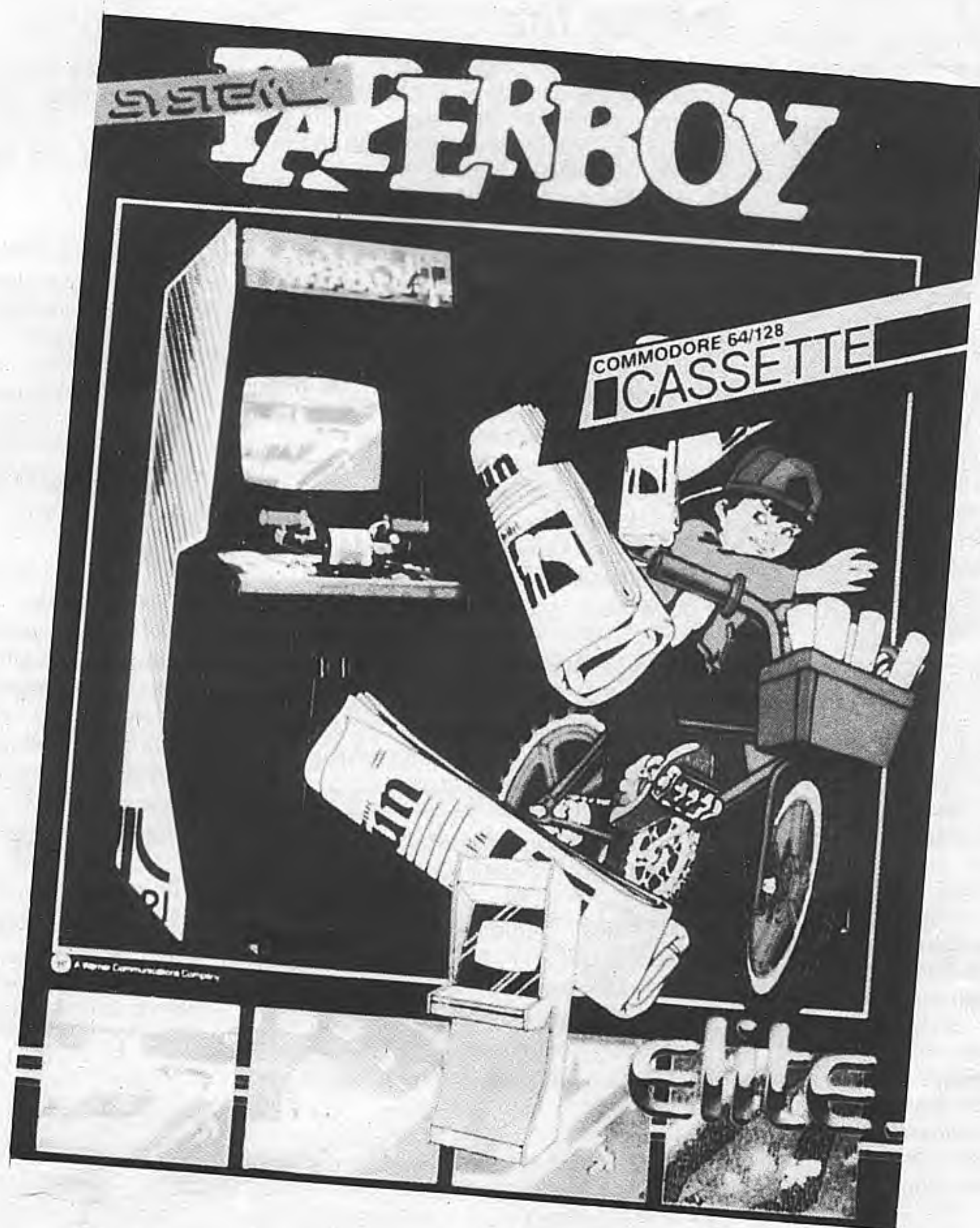
Det andra talet blir alltså i förkortning:
 $32 + 16 = 48$

- Nåväl, tycker den läsare som har orkat sig igenom såhär långt! Vad har dessa glödlampor med min dator att göra?

Jo, detta är det fina i resonemanget. Datorns minne innehåller en mängd små brytare vilka just kan ha lägena AV och PÅ, eller 1 och 0. En sån här brytare kallas en BIT. Dessa siffror sitter grupper om 8 och en sådan grupp kallas BYTE. Varje BYTE kan alltså lagra ett tal mellan 0 och 255.

Nu uppstår den stora frågan. Hur många

SPELRECESSIONER



Den här gången recenseras bland annat **The Very Big Cave Adventure** till Spectrum. En härlig parodi på bland annat **Space Invaders**, skriver Clas Kristiansson.

Dessutom tar vi död på myten att dataspel skall innehålla våld för att vara spännande och intressanta.

Läs Jens-Stefan Wahlbergs recension av **Paperboy**.

Lars-Göran Nilsson recenserar **Chapionship Wrestling** och **Sigma 7**.

SPELRECESSIONER

Nosferatu

Pirinah
Spectrum

Den gotiska skräckromanen har fyllt vår mytologi med mängder av monster och vidriga varelser. Frankensteins monster är ett.

Ett annat är Bram Stokers Greve Dracula. Få monster har väl blivit så misshandlade på film som Greve Dracula. Jag tänker då mest på en förfärlig soppa som visades på bio för ett halvår sedan, "En Lady på hugget" tror jag att den hette. Usch!

En av de bättre lär Nosferatu med Klaus Kinski vara. Tyvärr fick jag inte se den på bio men med lite tur kommer den kanske på video så småningom.

Av denna film har Design Design tillverkat ett grandios spel. Vad som mest attraherar mig är deras förmåga att ligga nära originalet. Alltså Bram Stokers bok.

Spelet har tre delar. Tyvärr ligger jag fortfarande i första delen och har inte lyckats fly från Transylvanien än men än så länge verkar det mycket lovande. Jag har blivit uppäten av såväl spindlar som fladdermöss, Jag har hittat ett krusifix, ett bibliotek samt en sovande hund (eller är det en varg?). Kuuuul!

Nosferatu är tillverkat i den vanliga monochroma 3D-stilen, typ Fairlight och Alien 8. Eftersom det är frågan om ett arkadäventyr är det lätt att man jämför med Fairlight. Denna jämförelse utfaller inte helt till Nosferatus fördel.

Nosferatu har, tycker jag, mer stämning än Fairlight medans Fairlight är mer tekniskt avancerad. I Nosferatu kan man inte manipulera föremålen i samma utsträckning. Man kan inte knuffa och flytta på dem. Inte heller kan man hoppa upp på dem för att nå det som ligger högre upp.

Grafik och ljud får "inte utan viss tvekan berömt" eller hur det nu stod i betygen förr.

Clas Kristiansson

SPELVÄRDE



GRAFIK



After the Shock

Incentive
Spectrum

Interceptor har gjort flera underliga äventyrsspel.

De flesta till såväl Spectrum som Commodore.

Det senaste i raden heter After the Shock och utspelas i en, tyvärr, inte alltför osannolik verklighet.

Ett kärnkraftverk har gått åt pipan.

Detta var ditt - spelarens - ansvar och nu måste du ställa allt tillrätta igen.

Joystick är väl inte rätt forum för uttryckande av de här åsikterna, men som ivrig kärnkraftsmotståndare tycker jag att det finns en moralisk resning i detta äventyrsscenario.

Vi måste ta ansvar för våra handlingar, om så bara i spelets och lekens form. Kan After the Shock få människor att ifrågasätta den tekniska utvecklingen så har spelet verkligen gjort nytta.

Detta bara som några mycket personliga funderingar runt detta äventyr.

I praktiken undrar jag emellertid om en stad ser ut som i After the Shock efter en kärnkraftsolycka.

De mycket välformulerade och långa rumsbeskrivningarna beskriver närmast en bombad stad under andra världskriget, med inslag av Mad Max.

Som vanligt när det gäller Incentive är bilderna mycket välgjorda.

De är verkligen ett föredöme när det gäller illustrationer.

Dessutom ritas bilderna upp blixtnabbt på skärmen.

Texthanteringen däremot är ett sorgligt kapitel.

Bara för att programmet känner igen ord som "ONTO" och "OUT OF" så behöver man inte göra dessa obligatoriska. I spelets början skall man klättra upp på en

stol.

Jag försökte med alla tänkbara kombinationer "CLIMB UP", "CLIMB CHAIR", "UP" o.s.v.

Nej, "CLIMB ONTO CHAIR" skulle det vara.

Ännu värre blev det senare i spelet. För att klättra ut ur en hiss - genom taket - kunde man inte skriva "CLIMB UP" eller "CLIMB OUT".

Nej, här skulle man använda sig av meningen "CLIMB OUT OF LIFT" och absolut inget annat.

Sådant är sematiska frågor, de har inte i ett äventyr att göra.

Lite tidigare hade jag samma problem med att plocka upp vissa saker.

Ordet "GET" fungerade inte.

Man var tvungen att skriva "TAKE".

Det är också irriterande.

Efter alla dessa problem lossnade dock spelet och blev riktigt "trivsamt".

Om man nu kan använda ett sådant begrepp om detta otäcka scenario.

När man väl kommit in i After the Shock blir det riktigt välgjort.

Men början är osedvanligt tramsig och tålamodspåfrestande.

Clas Kristiansson

SPELVÄRDE



GRAFIK



Bedömning: = TOPPKLASS

= MYCKET BRA

= BRA

= MED TVEKAN GODKÄNT

= DÅLIGT

SPELRECESSIONER

Sigma 7

Durell
Commodore 64/128
Kassett

Sigma 7 består av sju nivåer och varje nivå är indelad i tre stadier. Det är med andra ord 21 olika planer att klara av innan mysteriet är löst. I början är det relativt lätt... Men mot slutet är det i det närmaste omöjligt att komma vidare. Det här är ett laddat rymd/actionspel för snabba joystickhänder.

Det första stadiet påminner mycket om rymdflygning a'la **Zaxxon**. Här gäller det att veta vilken höjd du ligger på och framför allt vilken höjd de minbestyckade fiendeskeppen befinner sig på. För varje nivå ökar avståndet till rymdstationen du skall flyga till.

Då du har tagit dig igenom det fiendliga försvaret landar du på en främmande rymdstation och det andra stadiet inleds. Här börjar det så kallade fabriksområdet. Spelmässigt kan det här stadiet be-

skrivas som en 3-dimensionell, scrollande **Pac-Man** variant i jätteformat, sett ovanifrån snett till vänster. Robotar rör sig i systemet och måste undvikas. Då du har sökt igenom alla gånger finns ett mönster kvar som du måste komma ihåg då den tredje nivån inleds.

En tidsfaktor finns också inbyggd i **Sigma 7** vilket skapar en hel del stress, speciellt på högre nivåer eftersom spelet är slut om inte tiden hålls!

Slutmålet är det tredje stadiet. Har finns kontrollen för rymdstationen. Mönstret som du fick fram i det andra skall nu stämplas in på en platta med 7*5 punkter. I början av spelet är bara nio punkter aktiverade men senare måste du komma ihåg ett mönster inom alla de 35 punkterna.

Uppdraget här är att flyga över rätt punkt vid rätt tillfälle då färgen är den rätta. Det betyder att du måste skjuta på en punkt när färgen är gul, inte när den är röd, grön eller blå. Färgen på punkterna vandrar efter ett särskilt mönster. Står du för länge och väntar ovanför en punkt är risken stor att du skjuter på

försvarssystemet och förlorar ett "liv".

Då du har träffat rätt punkt (då den är gul) färgas den vit och slutar blinka. På det här sättet skall du tända vita punkter och återskapa mönstret från det andra stadiet. Lyckas du med detta skall du flyga till nästa rymdstation där motståndet är hårdare och koden svårare att komma ihåg.

Sigma 7 är ett mycket prisvärt arkadliknande spel som är svårt att sluta spela då förutsättningarna har klarnat.

Gillar du snabba rörelser utan att koppla bort huvudet skall du satsa veckopengen på **Sigma 7**.

Lars-Göran Nilsson

SPELVÄRDE



GRAFIK



Championship Wrestling

Epyx
Atari ST, Commodore 64&128
Disk

Epyx har de senaste åren koncentrerat sig på sportspel. De ligger bakom **Summer Games** och **Winter Games** för att nämna de mest kända.

Championship Wrestling bygger vidare på den här traditionen även om det här finns andra ingredienser.

Att kampsporter har blivit populära på datorer syns inte minst på alla karatespel som finns nu. Det är bara en naturlig utveckling att **Wrestling** dyker upp just nu. Som vanligt kan du spela mot datorn eller en kompis.

Upp till åtta tävlande kan tävla samtidigt.

I **Championship Wrestling** finns det åtta

figurer att välja mellan.

Vad sägs om **K.C. Colossus**, **Purple Hays**, **Colonel Rooski**, **Prince Vicious**, **Zantoklaw**, **Zeke Weasel**, **The Berserker** och **Howling Manslayer**?

Inga trevliga typer precis!

Alla karikatyrer på de mest fruktade busar som döljer sig i undre världen. Aldrig har jag sett så fula uppsyner på bildskärmen!

Innan du bestämmer dig för att tävla på riktigt kan du praktisera rörelserna...

Och det behövs, eftersom det finns över 25 stycken. Att det finns så många beror på att du rör dig olika beroende på vilket läge du befinner dig i. Du kan hoppa, slå, lyfta, bryta och bända i de mest akrobatiska manövrar. Det går också att studsas mot repen för att få upp högre fart för att slå ut motståndaren eller kasta honom ur ringen. Men se upp så att du inte själv blir utslängd.

Publiken är inte att leka med.

I likhet med **Summer Games** och de andra **Epyx**-spelen i samma genre så finns det en lista med världsrekord som sparas på disken. Där kan man följa utvecklingen av poängjakten.

Det roligaste med spelet är nästan att titta på presentationen av alla brottare. De fräser, spottar och grimaserar på ett sätt som är mycket underhållande... Och har du inte tröttnat på alla kampsporter än så skall du definitivt prova på **Championship Wrestling**. Det har det där lilla extra som gör att man kommer ihåg spelet.

Lars-Göran Nilsson

SPELVÄRDE



GRAFIK



Bedömning: = TOPPKLASS

= MYCKET BRA

= BRA

= MED TVEKAN GODKÄNT

= DÅLIGT

SPELRECESSIONER

Hit Pak

Elite
Commodore 64/128

Ännu en samlingskassett med actionspel.

Marknaden drunknar i samlingskassetter.

Men det gör ingenting! Inte när det kommer så pass bra samlingskassetter som Hit Pak.

(Pak stavas här faktiskt bara med K).

Hit Pak innehåller de kända spelen **Bomb Jack**, **Commando**, **Airwolf** och **Frank Bruno's Boxing**.

Nog känner väl alla datafantaster igen spelet Bomb Jack, eller?

Nåväl, Bomb Jack är den lilla oskuldsfulla pojken som måste samla bomber, därav namnet Bomb.

Fyndigt, eller hur?

I spelet styr man en liten superhjärte som inte kan flyga men han kan ta super-

skutt.

Bomb Jacks uppgift är att samla in bomber som terroristligor har lagt ut över hela världen.

Man får åka till **USA**, **Egypten**, **Ryssland**...

Ett mycket underhållande spel!

Det andra spelet på kassetten är Frank Bruno's Boxing.

Det är ett boxningsspel, som titeln anger.

Med en serie av slagkombinationer skall du försöka få ned motståndaren för räkning.

Det gäller också att du håller undan för motståndarens jabbar, punchar m.m.

Grafiken är bra och välgjord.

Redan i första rondan överraskas man av att motståndaren räcker ut tungan. Tufft!

Näst sista spelet är Airwolf.

Du skall med din helikopter befria fem

professorer som är kidnappade i Vietnam.

Flyg till Vietnam med din helikopter, men se upp för anfallande fienden.

Det sista spelet är Commando.

Det är verkligen ett spel som är roligt och spännande.

Du skall ta dig till fiendens bas och där ta hemliga papper.

Det är också meningen att du skall bränna ner deras högkvarter.

En varning:

Se upp för legosoldaterna!

Johan T. Lindwall

SPELVÄRDE



GRAFIK



Trivial Pursuit

Oxford Digital
Commodore 64/128

Nu har det kända frågesportsspelet **Trivial Pursuit** kommit ut som dataspel.

Det bygger på precis samma principer som bordsspelet.

Det första man gör är att man väljer hur många spelare man skall vara. Man kan välja mellan 1-6 spelare. Därefter bestämmer man hur lång tid spelarna skall ha på sig för att svara på de knepiga frågorna som datorn kan ställa.

När spelet sätter igång kommer du att möta lilla **TP** även kallad **Trivan Purre**. Han kommer att ta hand om dig samt dina kamrater under spelets gång.

Till en början bjuder han på te hemma hos sig i det lilla söta vardagsrummet.

Efter testunden bjuder han in er i det vackra finrummet.

Det är där som han kommer att ställa både lätta och enkla frågor till dig och dina vänner.

Det första man skall göra är att kasta pil mot en tavla som TP har satt upp på sin vägg.

På denna tavla finns de ämnen som man skall tävla i.

När man har fått sitt ämne kommer TP att ställa en frågeställning. Du får svara ja eller nej.

Vissa frågor kan vara musikfrågor, då kommer TP att sätta på sin nyinköpta stereo på högsta volym. När TP har satt på sin glänsande stereo kan man se hur dB-mätarna gör utslag. Enorm grafik!

När man väntar för länge med att svara på en fråga kan TP bli orolig och börja gå fram och tillbaka i rummet samtidigt som han rullar sina knubbiga ljusa tummar. Det är kul att se.

En väldigt stor brist i spelet, som sätter ned betyget drastiskt, är att när TP ger alternativ på frågorna så är det alltid ett nekande svar. Alltså ett nej.

Denna brist borde man ha åtgärdat innan man släppte spelet.

Johan T. Lindwall

SPELVÄRDE



GRAFIK



Bedömning: = TOPPKLASS

= MYCKET BRA

= BRA

= MED TVEKAN GODKÄNT

= DÅLIGT

SPELRECESSIONER

The Very Big Cave Adventure

CRL
Spectrum

Kommer ni ihåg **Space Invaders**?
Det är ett arkadspel med nästan antikvärde och ett av de mest klassiska "skjuta ned spelen" som har gjorts.

Nu har jag spelat det som äventyrsspel!

I **St Bridges** vansinnigt roliga parodi på äventyrsspel förekommer detta nämligen i ett rum.
Man skall skriva "LEFT", "RIGHT" och "FIRE" på skärmen och när man har skjutit ned 20 stycken får man frispel.

Nej, det sista var bara ljug men att spela **Space Invaders** som äventyrsspel är en upplevelse som alla borde få vara med om.

Annars börjar spelet mycket traditionellt utanför en tegelbyggnad vid slutet av en landsväg.

Enda problemet är att tegelbyggnaden är en mynttoalett.

The Very Big Cave Adventure är med andra ord ytterligare ett av dessa "SPOOF"-äventyr som är den senaste äventyrstrenden.

Det är alltså frågan om en mycket rolig parodi på klassiska **Colossal Caves** från **Level 9** eller **Classical Adventure** som det hette när **Melbourne House** gav ut det.

Helst skall man ha spelat föregångaren för att riktigt uppskatta vinklingarna i spelet.

Ett exempel: Nere i grottan hittar man en fågelbur. Den skall inte användas för att fånga fågeln längre fram. Däremot kan man klättra in i den!!

Hela spelet är fyllt av intelligenta och roliga små kommentarer.

Gör man t.ex. en närmare undersökning av nyckeln får man reda på att det är en nyckel av den sort som man låser upp med. Smart, det hade jag aldrig kommit på själv.

Plötsligt när man spelar kastas man iväg

från grottsystemet.

Det verkade plötsligt som flickorna på **St Bridges** hade tröttnat på alltihop.

Var man hamnar?

I **Gotham City** naturligtvis.

Räkna ut logiken i det, den som kan.

The Very Big Cave Adventure är ett svindlande äventyr. Det är inget för en nybörjare men mycket roligt för dem som har lite vana vid äventyrsspel.

Hade man inte fyllt grottsystemet med osedvanligt tula bilder hade det fått högsta betyg. Att sedan bilderna inte går att stänga av gör inte saken bättre.

Clas Kristiansson

SPELVÄRDE



GRAFIK



Paperboy

Elite
Commodore 64&128

I **Paperboy** skall du, som namnet antyder, dela ut tidningar. Närmare bestämt morgontidningar. Ditt distrikt är ett villaområde i en liten amerikansk förort.

För dig som är van vid actionspel typ **Rambo**, **Commando** eller liknande låter detta troligtvis inte alls spännande.

Då kan jag tala om för dig att ett spel inte behöver ha våld som en självklar ingrediens för att vara spännande och roligt.

Fast visst trodde jag att det skulle vara enklare och därmed tråkigare än vad det verkligen var, det kan jag hålla med om.

För att kunna dela ut tidningarna snabbt och smidigt är du utrustad med en häftig **BMX-cykel**.

Spelet börjar med att du skall korsa en gata med din **BMX-cykel**. Då kommer det första

hindret på din väg. En joggare kommer springande på trottoaren vid den korsande vägen.

Ser han mig? Eller kommer han att springa rakt ut på gatan??

Han såg mig, rundade hörnet och sprang vidare den väg jag skulle ta.

Så kommer du fram till det första huset med en brevlåda.

Dags att kasta en tidning.

Aj, aj, aj där gick ett fönster...

Det gäller att inte cykla för fort när du skall kasta, då missar du lätt.

Du är utrustad med tio tidningar åt gången och när de är slut måste du hämta nya i någon av de buntar som finns utplacerade på trottoaren.

För att komma upp på trottoaren måste du åka upp där trottoarkanten sluttar, annars åker du omkull. Du kan inte heller åka på en brunn med cykeln, då ramlar du också.

Konstigt, med tanke på att det är en **cross-cykel** man åker på!

Det är lättare att träffa brevlådorna om du åker på trottoaren, men där möter du desto fler

hinder, som t.ex. radiostyrda bilar, däck som kommer farande m.m.

När du har delat ut tidningarna i ditt område kommer du fram till en **crossbana** som du skall ta dig igenom.

När du har klarat även detta får du en dags rapport. Den talar om vilka hus som är dina kunder (baserat på vilka du har delat ut tidningar till denna morgon).

Sedan är det tisdag. Nu finns det bara brevlådor på de hus som du skall dela ut tidningarna till. Eftersom din boss inte tycker om dem som inte prenumererar på tidningen har han inget emot att du "rålar" ha sönder ett par fönster eller tre... Spelet innehåller inte fler våldsinslag än detta men det är ett av de roligaste jag någonsin spelat...

Jens-Stefan Wahlberg

SPELVÄRDE



GRAFIK



Bedömning: = TOPPKLASS

= MYCKET BRA

= BRA

= MED TVEKAN GODKÄNT

= DÅLIGT

Commodore 64 Special nr.2

Månadens innehåll

1. LABYRINT:

Styr kulan genom labyrinten, utan att den faller i hålen.
Styrs med tangenter.

2. RENEW:

Om ett program låser sig eller om du har råkat skriva "NEW" kan du använda dig av detta program.

3. HUNTERS:

Styr skeppen, undvik hindren och försök att skjuta ned din motståndare. Hindren kan också användas till att ta skydd bakom.
Ett 2-mans joystickstyrt spel.

4. MPS - 801:

Ett ritprogram som du kan rita figurer/bilder i högupplösning och sedan spara dem eller köra ut dem på en printer.

5. HELIKOPTER:

Styr helikoptern genom grottan utan att krocka med grottväggarna.

Laddningsinstruktioner

Kassett:

Tryck 'Shift' + 'Run/Stop', tryck på Play.

När datorn skriver:

FOUND "JOYSTICK 2" tryck på mellanslaget, laddningen fortsätter.

Diskett:

Skriv LOAD "Joystick nr 12", 8

TOPPLISTA

1. 1942
2. Fist II
3. Sacred Armour of Antr.
4. Uchi Mata
5. Sanxion
6. Thai Boxing
7. Warhawk
8. Asterix and the magic...
9. Super-Cycle
10. Alleykat

SPELRECESSION

WARHAWK Firebird

Warhawk är ytterligare ett rymd/actionspel med metallgrafik, typ **Uridium** och **Wor**, där det går ut på att skjuta ner så många fiender som möjligt för att samla poäng.

Till skillnad från liknande spel har du här bara ett liv. För att du skall kunna veta hur mycket kraft du har kvar, finns det en kraftmätare.

De olika landskapen, som scollas förbi uppifrån och ned, håller ungefär samma klass som **Uridium** och **Wor**, detta trots det otroligt låga priset (troligen kring en 50-lapp) som **Firebird** håller på sina lågprisspel.

Vill ni köpa ett bra rymd/actionspel utan att lägga ut allt för mycket pengar, köp i så fall **Warhawk**. Det kommer att underhålla er i åtskilliga timmar.

Spelvärde:



Grafik:



SPELTIPS

Light Force - rymd/ction

Firelord - arcade/äventyr

The last Ninja - senaste karate-spelet från **System 3**

Xevious - **Ataris** berömda arcadespel

Judge Dredd - Bygger på science-fiction-serien med samma namn

Sigma 7 - rymd/actionspel från **Durell**

Kettle - **Tony Crowter's** senaste actionspel

Strike Force Cobra - arcade/äventyr

The Sentinel - **Firebirds** senaste Hjärn/gnidar-spel

och slutligen **Handball Maradona** - sportspel

Det var allt den här gången. Skicka in dina bästa program, frågor, idéer m.m. till:

JOYSTICK
Commodore 64
Box 6043
102 31 Stockholm

Vi betalar 100-400 kronor för införda program.

Vic-20 Special nr.2

Hej alla glada Vic-20 medlemmar!

Nu är det dags för lite av varje, så ta din Joystick-kassett och tidningen och slå dig ner framför skärmen.

TIPS

Vi har fått in ett programmeringstips från en Mr P.

Det lyder: Skriv SYS 59765 för att "scrolla" (rulla) bildskärmen uppåt.

HI-SCORES

Inga nya Hi-scores sedan förra numret. Listan ser alltså ut som nedan.

Din egen 10-I-TOPP - lista

I nummer 10 ville jag att ni skulle skicka in er egen 10-i-topp-lista. Det har dock inte kommit in så många listor, så jag vill ännu en gång be er att ni knäpar ihop en egen 10-i-topp-lista som ni sedan skickar till oss.

Denna lista hoppas vi att vi sedan kan publicera i nummer 5. Listan jämförs med vår och sedan får vi fram den slutliga listan som sedan publiceras.

Veckans utmanare till TOP10:

Pool-20 (8K), 3-D space (8K) och Snake Pit (oex.)

Utslagna blev 3-D space, Trader (16K) och Bewitched (oex.)

På bandet den här gången:

1. VINJETT

2. MENY

3. SUPER JACKPOT:

Vid kasinorundan fastnar du vid en bandit.

Kan du göra den bankrutt? Eller blir det tvärtom? Akta dig för speldjävulen!

4. MUSIC:

Vic:ens motsvarighet till synth.

Ljudet är väl utnyttjat, men kanske ändå inte till fullo.

Anstränger man sig kan man dock få fram hyfsat ljud.

5. SNAKE vs SNAKE:

Ett spel av typ spelet **Barrier battle** som vi hade med i nr. 11. Uppfräschad variant dock!

Här gäller det att lura datorn och stänga in honom så att det blir han som krockar först och inte du.

6. PROTECTOR: Du är stadens försvarare i ditt hyperspace:ade autoplan, utrustat med laser.

Vad du försvara staden mot?

Mot utomjordiska varelser (V-gubbar). De kommer för att hämta människor från jorden. Låt dem inte få fem (5) stycken, för då är spelet slut.

Du har bara tre autoplan, var rädd om dem.

Människornas framtid ligger i dina händer, gör allt du kan annars kanske jordens befolkning utrotas...

7. GLOS: Ännu ett glosprogram som ni förhoppningsvis tycker är ännu bättre än dem vi tidigare har haft med? I vilket fall som helst så är det dags att förbättra språk-kunskaperna... Sätt fart!

Kräver extraminne!!

För att ladda kassetten program: Tryck Shift+Run/Stop+Play

TOP 10

1. (3) Moons of Jupiter (3, 8 eller 16K)
2. (3) Manic Miner (16K)
3. (3) Sword of Fargoal (16K)
4. (ny) Pool-20 (8K)
5. (1) Tank Commander (8K)
6. (3) Jetpac (8K)(2) Trader (16K)
7. (3) Shamus (8K)
8. (3) Submarine Commander (16K)
9. (1) Omega race (8K)
10. (ny) Snake Pit (oex.)

Skriv till oss och rösta på ditt favorit-spel bland dessa eller kanske en ny, utmanare.

Hi-Score

9.350	Alien Attack	Martin Johansson
34.120	Gorf	Martin Johansson
112.200	Jelly Monsters	Johan Svensson
76.995	Jupiter Lander	Johan Karlsson
103.454	Metagalactic Llamas	Martin Johansson
126.350	Rest in peace	Roger Eriksson
7.800	Shamus	Peter Olsson
1.180	Snake Pit	Martin Johansson
56.960	Space snake	Tomas Carlsson
53.575	Subchase	Peter Olsson
144.380	The forth Enconter	Tomas Carlsson
12.770	Trashman	Roger Eriksson
2.305.800	Xeno II	Johan Karlsson

Försök att slå dessa rekord. Skicka dem till oss. En regel gäller för vår Hi-score lista. Ett rekord får stå kvar max. 6 nummer. Sedan plockar vi bort det.

Har du frågor, nya hi-scores, idéer eller program du vill skicka till oss?

Skriv då till oss. Adressen hit:

JOYSTICK "Vic-20"
Box 6043
102 31 Stockholm 6.

Bra program som vi använder kan du tjäna 100-400:- på att skicka in.

Spectrum Special nr.2

Hej och välkomna!

JOYSTICK-RED. FÅR ETT ANFALL...

I ett anfall av nostalgi började jag gräva in mig i en hög med gamla datatidningar. Strax till höger, under en kvarglömd smörgås, hittade jag ett uråldrigt exemplar av Sinclair User. Augusti 1983 stod det på framsidan.

Det var verkligen intressant att se hur marknaden har förändrats bara på de här tre åren. Den stora nyheten då var Sir Clives adelskap. Man spekulerade kring den kommande elbilen och Timexdatorn vilken skulle bli det stora genombrottet i USA. Föga visste man då att dessa två projekt skulle bli början på slutet för Sinclair. Annars var ett expansions set det stora ämnet. Alla som hade 16K skulle uppgradera sin dator. Man kan undra om det sitter någon kvar med 16K i sin Speccare. Topplistan kröntes av Psions Flight Simulation tätt följd av Jet Pac och Penetrator.

Håller Flight Simulation?

Det verkade vara läge att ladda in Flight Simulation och se hur väl programmet har åldrats.

Den första överraskningen var att ett toppliste-program kunde innehålla så mycket Basic. Om du har ett ex. själv så ta och gå in och "snoka". Man blir överraskad. Om programmet är det väl inte mycket mer att säga än att det känns gammalt.

Min favoritsimulator är annars den nästan lika uråldriga Fighter Pilot från Digital Integration. 1983 kunde denna bara fås till ZX81:an.

Nog med nostalgi...

Men nog med nostalgi nu.

Vi skriver anno 1987 och den nya Joystick ligger i din bandspelare och antagligen vill du veta vad du har fått för pengarna.

Efter den vanliga Inledningen och min tjugatiga "ledare" kommer det som vanligt ett litet förklaringsprogram till M-koden. Månadens bonusrutin ligger strax efter, är 494 lång och ligger i original på adress 62500 men naturligtvis kan du lägga den var du vill i ROM:et. Vad bonusrutinen går ut på förklaras i det föregående Basic-programmet. Sedan följer spel och nyttoprogram.

INNEHÅLL DEN HÄR MÅNADEN

1. RALLY:

Detta riktigt mysiga spel är inskickat av **Fredrik Mikaelsson** i **Skellefteå**.

Spelet är en ny vinkling av en gammal idé. När man ser denna spellösning så slås man av tanken: **Varför kom jag inte på detta själv?**

Ladda in och se efter själv. Lyssna också!

Fredrik har lagt in en melodislinga med hjälp av **Melbourne House Wham The Music Box** (tror jag) och detta fräschar upp programmet ordentligt!

2. BROOK:

Månadens äventyr är skrivet av en av råvarna i **SÄK**. Han heter **Richard Silfveberg** och har antagligen löst alla problem som finns till Spectrum.

Gillar du äventyren från **Delta 4**, kommer du säkert att gilla Brook också.

Ett annorlunda och medelsvårt program.

Efter de obligatoriska recensionerna av ett nytt och ett gammalt spel följer:

3. CHARS:

Månadens **Pelle Arvinder-program** är en **tecken-editor**.

Nu kan du tillverka egna tecken-upsättningar till ZX:en.

CHARS är mycket lättarbetat och ger t.o.m. de **POKAR** som behövs för att "aktivera" dina egna tecken.

4. ZZZAPPP:

Här kommer ett eldorado för dig som vill skjuta ned små rymdskepp från yttre rymden. ZZZAPPP är svårare än man tror vid första anblicken och en fin fingertopps-tränare.

5. TAPPEN:

Först kommer en fil till Quill, vilken innehåller Tappen och som kan studeras parallellt med artikeln på annan plats i tidningen. Därefter följer det färdiga och körbara äventyret TAPPEN. Jag kanske även här skall nämna att jag inte har översatt Quills

systemkommandon så äventyret innehåller en salig blandning av svenska och engelska. Anledningen till detta är att jag vill visa hur Quill används. Att översätta engelska är en helt annan kopp te.

6. SOLITAIRE:

Kassetts sista program är det klissiska Solitaire. Om du inte vet hur man spelar det, finns det en komplett beskrivning i programmet. Solitaire kan närmast beskrivas som enmannadama på en korsformad spelplan.

Det var månadens innehåll det.

Här följer 10-i-topp-listan från januari-numret av **Your Sinclair**:

SPECTRUM 10 I TOPP

1. Paperboy	Elite
2. Light Force	FTL
3. 1942	Elite
4. Ollie and Lisa	Firebird
5. Kai Temple	Firebird
6. The great Escape	Ocean
7. Trivial Pursuit	Domark
8. Dragons Lair	Software Projects
9. Head Coach	Addictive
10. TT Racer	Digital Integration

Det var allt för den här gången.
Till nästa månad: Ha det så bra!

SKRIV HIT!

Program, frågor eller tips,
beröm eller skäll.

Skriv till:

JOYSTICK, Spectrum
Box 6043

102 31 Stockholm 6

Vi betalar mellan 100-400 kronor för
varje infört program.

Atari Special nr. 2

Hej och välkomna till Atari special nr. 2

Den här månadens program:

1. BUMBLEBEE:

I det här spelet är du en humla vars uppgift är att samla nektar från blommorna. Detta Basic-spel kräver stor snabbhet och skicklighet med joysticken.

2. SKIING:

I detta Basic-spel gäller det att på skidor ta sig nerför berget. Träd, buskar och stenar utgör hinder för dig på din väg neråt. Kräver snabba reaktioner.

3. ESCAPE:

Det här spelet går ut på att rymma från en rymdbas. I din väg finns diverse fällor. För att kunna komma ut måste du hitta en nyckel som finns gömd.

4. BASYNTH & SYNDRUM:

Med dessa två program kan du utforska din ATARI's ljudkapacitet. Tangentbordets tangenter representerar olika toner.

5. GAUNTLET:

48K maskinkodsspel som innehåller 50 olika skärmar, 17 olika typer av fiendeskepp med 10 sorters vapen. Du själv har fyra typer av missiler. 3 svårighetsgrader.

Software News

SSI släpper ut ett nytt strategispel, **GETTYBURG**. Det är fortsättningen på deras tidigare spel, **BATTLE OF ANTIETAM**.

Från **FIREBIRD** kommer **GOLDEN PATH**, ett grafikäventyr som utspelar sig i Kina. Spelet baserar sig på gammal kinesisk mytologi. Spelet sägs vara av samma klass som **THE PAWN**, ett annat grafikäventyr av hög klass från **FIREBIRD**.

Fler nyheter från SSI: **PHANTASIE**, ett daterat rollspel av hög klass, **BATTLEGROUP**, **SHILOH**, **WARSHIP** och **WAR-GAME CONSTRUCTION SET!**

ORIGIN kommer med **AUTODUEL**, **OGRE** och **MOEBIUS**.

Två filmer har nu blivit spel tack vare **ACTIVISION**. Filmerna som har fått denna ära är **LABYRINTH** och **HOWARD THE DUCK** (Ingen plockar Howard).

Andra nyheter från **ACTIVISION** är: **TRANSFORMERS**, **TASS TIMES**, **MURDER ON THE MISSISSIPPI**, **PAINTWORKS** och **PAPER MODELS**.

Laddningsinstruktioner: Atari XL (Disk): Sätt i disken i driven och slå på datorn.
Atari XL (Band): Skriv RUN "C:" och tryck ned PLAY och RETURN. Om programmet inte automatiskt går vidare så tryck på BREAK eller RESET och skriv RUN "C:" för att ladda in ett nytt program från kassetten.
Atari 400/800: Samma som XL men kom ihåg att ha BASIC-cartridgen i.
Tips: Nollställ bandspelarens räkneverk innan du laddar in ett nytt program. Om laddningen skulle avbrytas, backa tillbaka bandet till noll och ladda in igen.

ELECTRONIC ARTS släpper **AGE OF ADVENTURE** och **MAIL ORDERS MONSTERS**, två program som funnits länge till 64:an.

ATARI 10-I-TOPP

(ur den engelska tidningen Computer+Video Games)

1. Kik Start / Mastertronic
2. Ninja / Mastertronic
3. Beer Belly Burt's Brew Biz / Americana
4. Hardball / Accolade
5. Racing Destruction / Ariola Soft
6. Thrust / Firebird
7. Fight / Accolade
8. Vegas Jackpot / Mastertronic
9. Action Biker / Mastertronic
10. Last V8 / Mastertronic

EPYX har konstruerat en joystick som skall slå det mesta. Den är designad för att precis passa in i handen och är utrustad med micro-switchar för längre hållbarhet och exaktare kontroll.

Har du tips, recensioner, frågor, program eller annat så skriv!

Adressen:

ATARI, Joystick

Box 6043

102 31 Stockholm 6.

Vi betalar 100-400 kronor för de program vi använder!!

Spectravideo Special

Hejsan!

Vi är tillbaka med nummer 2 af årgång 1987, med härliga program att kasta sig över.

Jag har fått ett lätt jobb nu mer. Att recensera program till Spectravideo visar sig vara svårt, eftersom, vilket alla redan har upptäckt, det inte finns speciellt många program att tillgå. Är det någon som vet var man kan få tag i program, så är ni välkomna att skriva och tala om det, så kanske vi kan hitta något intressant

att recensera.

Vidare verkar ni ha blivit proffs på att programmera.

Det kommer nämligen nästan inga frågor alls nu.

I detta nummer ha vi ett par. Det betyder att denna sida blir lite tunn eftersom det då är brist på material.

Har du några problem kring programmering eller liknande, skriv hit så skall vi försöka att lösa dem.

Brevfrågor

Månadens frågespalt innehåller endast en (1) frågeställare, nämligen **Joakim Wetterskoog**.

1. Finns det något sätt att få bort en sprite från skärmen. t.ex. då en gubbe skall dö?

2. Om man skapat ett ljud med hjälp av SOUND-kommandot, kan man då stänga av det på något annat sätt än genom att trycka på CTRL-STOP?

SVAR:

1. Jodå! Och enkelt är det också. Det enda du behöver göra är att placera spriten på punkten x,209, detta medför att spriten 'släcks', d.v.s. placeras på en punkt där den är helt dold. Ett annat sätt är att använda VPOKE I SPRITE ATTRIBUTE TABLE, adress 6912 för x-kordinaten, 6913 för y-kordinaten, 6914 för Sprite-Plane och 6915 för färgen. Alla för Sprite 0 (noll). Nästa sprite har de fyra efterföljande värden, upp till Sprite 31, som har x-7036, y-7037, S-P-7038 och F-7039.

2. För att stänga av ett ljud skapat med SOUND-kommandot räcker det med att stänga av volymen hos den kanal som man utnyttjar (8, 9, 10). Alternativt kan man nollställa Tonregistren antingen till 0 eller 255 (register 0 och 1 för kanal A, 2 och 3 för B och 4 och 5 för C).

Det var allt för den här gången. Väl mött i nummer 3 1987

På kassetten:

1. MOONLANDER:

Kan du landa på månens alla skrymslen?

Försök med detta program innan du satsar på en karriär som astronaut.

2. REGISTER:

Ett enkelt registerprogram med de olika kommandon som behövs för att lägga upp kartotek m.m.

14 kommandon finns, alla menystyrda.

3. L.A. OLYMPIAD:

Ett sportspel i storformat. 6 grenar att tävla i.

Enkelt är det inte. 100 m, längdhopp, 400 m, spjutkast, kula och 110 m häck är

grenarna.

Mycket bra rörelser.

4. SKRÄCKBORGEN:

Ett adventure. Mer skall inte sägas, då förstörs nöjet för den inbitne D&D-spelaren.

5. SGL III:

Spectravideo Game Library III. Två spel i ett, Schizoid och Hangman.

Kan du rädda gubben från att hängas eller blir du hans bödel?

6. MASKEN:

Enkelt gjord men mycket skicklig ändå.

Hur lång blir din mask innan du krockar?

Laddningsinstruktion:

Skriv CLOAD och tryck på ENTER-tangenten. Starta bandspelaren. För att ladda in tidigare program, spola tillbaka bandet och gör om ovanstående.

Skicka dina program till oss. Vi betalar 100-400 kronor för de program vi använder.

Adress:

Spectravideo, JOYSTICK
Box 6043

102 31 Stockholm 6

BYTESKATALOG nr. 2/1987

Spel till 64:an säljes billigt!!

Har bl.a. Infiltrator, Uridium, Breakdance, Computer Hits 3, Eureka och Enigma Force. Inget spel kostar över 100 kr. Alla spel för 300 kr. OBS! Originalspel. Kenneth Andersson, Mandolingatan 23, 421 45 Västra Frölunda. Tel. 031/45 66 80 (efter 15:30, ej torsdag). Porto tillkommer.

Hej Datafreaks!!

Jag säljer spel till 64:an. Har bl.a. Paper Boy, World Games! Eventuellt säljer jag några nyttoprogram. Jag har bl.a. DI-Sector V3. Är du intresserad så ring till Krille 0478-411 09 efter kl. 19.00.

Jag vill byta spel till C-64:an

Jag har bl.a. V, PSI-5, Zorro, Nexus, Uridium, V8, Infiltrator II, Back to the future, Paperboy, 1942, Green Beret, Solider 1, Boul Dash 1-3, Asterix, Leader Board, Transformers, Spindizzy, Cauldron II. Jag vill ha: Hacker 1-2, Ace, Saboteur, Infiltrator, World Games, Top Gun, Aliens, Jail Break, Dan Dare, Super Cycle, Mission Elevator. Vill du byta de med mig så ring 031/53 31 31. OBS! På band.

Atari Atari Atari

Atari 800 XL med 256K RAM och fem operativsystem 1500:-. Atari 1050 Diskdrive 1500:-. Atari 1050 Diskdrive inkl. 1050 Duplicator 3000:-. Atari 850 Interface 800:-. Atari Touch Tablet 300:-. Litteratur 500:- Säljes i delar eller allt för 7100:-. Ring tel. 0141/705 20 BUMS!

Atari News - Svensk Atartidning!!

Nr 3 är äntligen färdig! Sätt in 15 kr på pgnr. 497 30 89-8 så får du tidningen omgående!

Vic -64 spel bytes eller köpes

Jag har bl.a. The Gauntlet, Cobra, Xevious, Blood'n Guts, Judge Dread, 1943, Enter the Ninja. Söker bl.a. Miami Dice, Master of the universe, The last Ninja, Hypaball.... Jag byter även till mig originalspel. Hör av dig till Patrik Åhgren, Fårhjordsvägen 40, 583 21 Linköping. Tel. 013/29 74 27. Ni som inte har det jag söker, ring ändå.

Atari Disk spel bytes ca 150 st.

Har: Hardball, Silent Service, Ninja, Boulder Dash I, II, Alternate Reality m.fl. Söker: Alla nya spel. Ring 0620/143 82 eller skicka lista till: Henrik Magnusson, Morkullesträcket 4, 881 00 Sollefteå.

MSX C-64 MSX C-128 MSX C-64 MSX C-128

Vi har det mesta och de bästa programmen till MSX och C-64/128. Prisex. Hypersports III (MSX) 219:-. Blood'n Guts (CBM) 149:- Även många andra spännande titlar! Ring nu: 021/33 39 02.

Commodore 64 spel (Kassett)

Söker spel som The Quill, Game Maker, Boulder Dash constr. kit, Art Studio, Vidcom 64, Music system. Alla program som ovan. Ring 0684/216 25 Roger.

Köpes till Vic - 20

Dessa spel vill jag köpa: Drawpoker, Superslot, Jupiterlander, Vicavenger, Midnightdrive, Superalien (köper även 16K minne). Köper även andra spel. Ring till Mats Göthberg, tel. 0522/865 18.

Atari 520 spel bytes

Ring eller skriv till Magnus Karlsson, Teskedsgård 8, 393 64 Kalmar. Tel. 0480/747 91.

CBM 64 spel bytes (band)

Vi har bl.a. Breakthru, Highlander, Avenger, Uchi Mata, Trailblazer, Bobby Bearing, Paperboy, Mikie, Asterix, Sanxion, Iridis Alpha, Mermaid Madness, Fist II m.m. Vi söker: Tarzan, Cobra, Go for gold, Super Cycle, Karate Champ, Bridgehead, Gauntlet, Xevious, The Pawn, Championship Wrestling, Spy Vs Spy III och allt nytt och bra. Ring Vesa 0227/130 98 eller Johan 0227/123 29. Ps. Vi byter även till oss originalspel. Ring nu!

*Diskett *Toppspel till 64:an *Kassett*

Spel bytes, säljes, köpes. Nya toppspel. Bl.a. Newsroom, Blood'n Guts, 1943, Asterix. Söker: Alla bra men framförallt sportspel. Ring Olof tel. 0304/615 81 eller Mattias tel. 0304/617 34.

Diskettsamling säljes till Commodore 64

pga såld dator. Över 200 disketter med allt ifrån The Newsroom, GEOS och Calc Result Adv till World Games, Alter Ego och The Movie Monster Game. 3 st boxar medföljer. Allt som nytt! Säljes för 2000 kr eller högstbjudande. Ring 013/15 44 91. Nu!

C-64 -ägare, Kolla här!!!

Originalspel till C-64 på band säljes! Klassiska spel från 1983-1986 med instruktioner. Priser från 30 kr och uppåt. Otroligt men sant!! Ring: 0431/155 01 och fråga efter Pelle, eller skriv till Pelle Fritzon, Villagatan 24 A, 262 00 Ängelhol, men skynda er, för jag har bara ca 40 spel kvar! Spel bytes också mot Alternate Reality (original eller kopierad). Pelle.

Köpes

Atari 1010 bandstation, Sexgames, DT-Superfuck, Boulder Dash I, III (III Construction Kit). World Games, Fairlight men även andra Atarispel. PS. Har Diskdrive. Tel. 0300/608 25 (Jörgen).

Disketter säljes

Fabriksnya SKC 5,25" SS/DD 48 tpi säljes för 130 kr/förp. (= 10 st). Skicka din beställning till Anders Forvass, Grindstugevägen 43, 582 62 Linköping så får du dem om ett par dagar.

Printer säljes

Commodore MPS 801 matris skrivare säljes för 1500 kr. Mindre än 1 år gammal, ej mycket använd. Helt feltri (som ny). Flera bra program medföljer. Nypris exkl. prg vara 1995 kr. Ring 013/15 44 91.

**DU HITTAR
FLER ANNONSER
PÅ NÄSTA SIDA...**

C 64 spel bytes el. säljes

Har: 1943, Street Surfer, Galivan, Tarzan, Trivial Pursuit, Rolands Rat Race, Burn Mc Quegans boxing, Dan Dare, Trailblazer, Bazoka billi, Paper Boy, Mission A.D, Flight Sim II, Mission elevator, Spy vs Spy, Yie Ar m.m. Söker: Ikari, Movie monster, Destroyer, Commando 86, Tapper, Superstar Wrestling, Blood 'n Guts, World Games m.m. Ring eller skriv till Fredrik Borneskog, Per Eriksgatan 16, 703 58 Örebro, tel. 019/14 86 99.

Ciao! Datafreaks!

CBM 64 spel bytes på kassett (ev. disk). Ring eller skriv till Roger Lundgren, Hornsvägen 1, 542 00 Mariestad, tel. 0501/161 82.

Se hit alla Vic-20 ägare!

Jag är en kille på 13 år som vill brevväxla med er (som är 12-14 år). Min adress är Svante Gerhard, Orrbackgatan 21 B, 415 06 Göteborg. Skynda dig att skriva. Jag kan inte besvara alla brev.

Commodore 64 spel bytes och säljes

Har bl.a. Dart 180, 43 the year afte, Cobra trainer, Flash Gordon, Space Harrier, The Ultimate, Boulder Dash, Captured, Uridium II, Assault Machine, Sigma Seven, Sentinel 86, Legend of cage, Terra Cresta, Rags to riches, West Bank, Judge Dreed, Two on Two, Yie Ar Kung Fu II och många flera. Skriv eller ring till mig: Johan Kling, Bessermorgatan 8 E, 811 33 Sandviken, tel. 026/27 02 51

Beta Basicens Vänner

Nu har vi äntligen fått igång BBV (Beta Basicens Vänner).

Föreningen står öppen för alla som är intresserade av mer seriösa applikationer på ZX-Spectrum och då i synnerhet Beta Basic.

I de framtida planerna ligger nyhetsblad m.m.

För vidare upplysningar kontakta Clas Kristiansson, Kungsladugårdsgatan 22 A, 414 69 Göteborg.

Bruce Lee-koden odödlig

Bruce Lee-koden odödlig köpes för en tia.

Ring och fråga efter Rikard tel. 040/46 45 73.

RC-Bil säljes

Tomahawk med elektronisk fartreglage och radio. Bra skick.

Tel. 021/35 07 83 fråga efter Tommy.

Commodore 64/128 köpes

Till ett skäligt pris, helst med handböcker, Joystick och bandstation. Ring 0246/250 76 fråga efter Joakim. Säkrast efter kl. 17.00.

Jag köper inte vilket kras som helst

utan endast spel till Ataris datorer på disk. Allt nytt av intresse.

Skicka lista eller ring till: Peter Nyman, Abrahams-bergsvägen 80, 161 45 Bromma. Tel. 08/25 39 38 mån-fre 16-18.

CBM 64/128

Big Swapping! Endast disk. Endast nytt. Ring 0171/306 76, Ulf.

*****Spectravideo 328*****

Spel till SVI-328 köpes, bytes och säljes. Skriv eller ring till Torbjörn Olofsson, Uttervägen 15, 891 00 Örnsköldsvik. Ring efter kl. 17.00, tel. 0660/424 76.

Spectravideo spel köpes

Söker bl.a. Spitfire 40, Jail Break, Wintergames, Kung fu master och alla simulatorspel.

Ring 0503/113 91 fråga efter Fredrik.

****Band-Spel till Vic 64 säljes****

Jag har ex Fist II, Paper Boy, Trail Blazer, Cobra, Avenger, Antiriad, Scooby Doo, Tarsan, Spy vs Spy III, Druid, BMX, War, Parallax, Hacker II + några spel till. Om ni vill köpa ring 0476/129 78, fråga efter Claes mellan 18-19. Vi syns.

Disketter säljes och spel

Kvalitetsdisketter säljes för 10 kr/st. Säljer originalband: Dandy, Alleykat, Galvan till CBM 64 till humana priser. Säljer även Vic-20 spel billigt t.ex. Gridtrap, Nosferatu, Skyhawk, Gridrunner, Cyclons, Super Screen, 6 cartridge säljes för 80 kr/st eller 400 kr för allihopa.

Ring 0431/612 80 Andreas eller 0431/159 87 Stefan.

64 spel bytes (band).

Har bl.a. Thaiboxing, Fairlight, War, Trailblazer, Spy 3, Highlander, Paperboy, Fist 2, Druid, Trapdoor, m.m.

Söker endast Cobra, Ikari, Gauntlet, Three Musketeers, Supercycle, Pubgames, World Games, Dantes Inferno, Newsroom, Sanxion, Murder on Mississippi, Hotwheels, Movie Monster, Acroject, Bomb Jack 2, Champ. Wrestling, Firelord, Allbreak, Xevious, Karateka, Ace of Aces, Eidolon, Tarzan. Ring 021/35 66 18 (Pontus).

****Ave 64-ägare****

CBM 64 spel bytes på kassett. Ring eller skriv till Björn Andersson, Musikvägen 2, 542 00 Mariestad, tel. 0501/143 47.

efter 18.00.

ZX Spectrum 48K säljes

Lämplig nybörjardator med Joystick och Interface + handböcker + 30 originalspel ex. Rambo, Fighterpilot, Bruce Lee, Formula one, Exploding Fist, Hunterkiller, Baseball, Tranzam m.m + Joystick tidningar med band nr 5-12. Om ni är intresserade ring 0246/250 76 efter kl. 17.00 Joakim.

Spel till 64:an (disk).

Har: Americas Cup, Panther, Destroyer, Gauntlet, Blood'n Guts, Champ... Wrestling, Trivial Pursuit, Bazooka Bill, Breakthru, Marble Madness, Yie Ar Kung-fu II, Tarzan, Scooby Doo, Light Force Asterix, BMX, Simulator, Trail Blazer, Trapdoor, Dart 180, Air Wolt II. OBS! Nya spel kommer in hela tiden. Ring Lars tel. 0520/709 58.

Spel bytes (Turbo) på C 64. Obs! Kassett.

Har: Asterix, 1942, Druid, bobby bearing, Exploding fist II, Spy vs Spy III, Paperboy, Darts 180, Antiriad, Strike Force, Cobra, Galivan.

Söker: The Gauntlet, The Eidolon, 1943, Movie Monsters, Ikari, Warriors, Labyrin, Police Academy, Tomahawk, Arkpandora, Popeyz.

Ring 040/92 95 70 hela veckan. DS! Jag söker en 1541 diskdrive dock ej över 1000 kr. Jag köper av lägstbju-dande. Jag söker kartor till spel.

TOPPLISTA FEBRUARI 1987

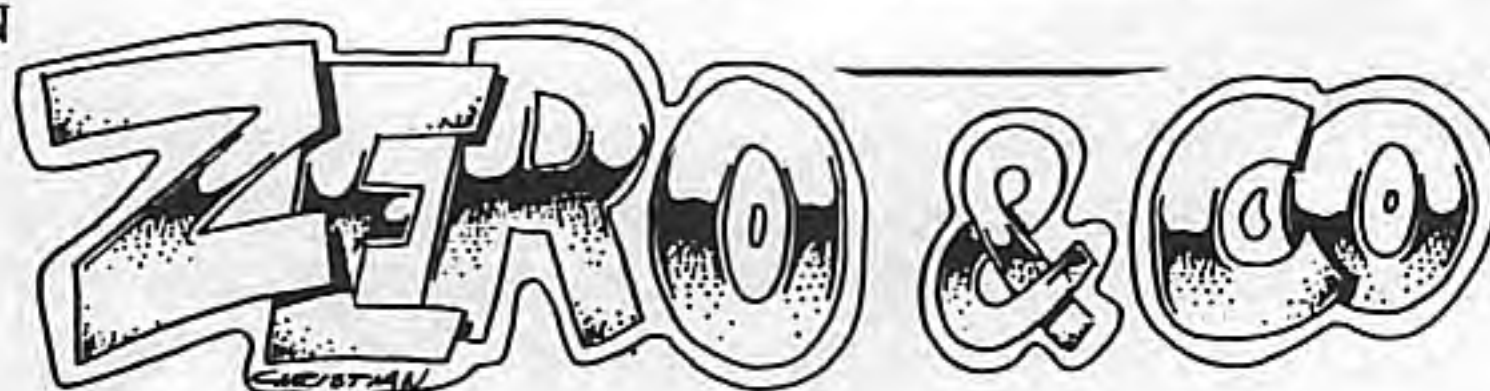
PL. PLFG PROGRAM

1. (7) ACES OF ACES
2. (4) BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT
3. (8) IKARI WARRIORS
4. (-) STARGLIDER
5. (21) SPACE HARRIER
6. (2) WORLD GAMES
7. (13) CHAMPIONSHIP WRESTLING
8. (3) THE PAWN
9. (6) CAPTURED
10. (1) HACKER II
11. (16) TRIVIAL PURSUIT
12. (20) GAUNTLET
13. (-) SIGMA 7
14. (5) GHOST'N GOBLINS
15. (10) BORROWED TIME
16. (-) STAR RAIDERS II
17. (11) FIST II
18. (14) LEADER BOARD
19. (19) BALLYHOO
20. (-) '43 ONE YEAR AFTER
21. (12) SANXION
22. (-) TRAILBLAZER
23. (18) PARALLAX
24. (-) BLOOD'N GUTS
25. (24) MARBLE MADNESS

TILLVERKARE

- US Gold
 Databyte
 Elite
 Rainbird
 Elite
 Epyx
 Epyx
 Rainbird
 Action
 Activision
 Domark
 US Gold
 Durell
 Elite
 Activision
 Atari
 Melbourne House
 US Gold
 Infocom
 Action
 Thalamus
 Gremlin Graphics
 Ocean
 American Action
 Ariolasoft

PL= PLACERING. PLFG=PLACERING FÖRRA GÅNGEN
 (-) = NY PÅ LISTAN



Har du spelat **Bounty Bob Strikes Back** på sista tiden? Jasså inte! Då är det dags att ta fram det suveräna plattformspelet och prova några nya grepp... På menyn där det går att ställa in en hel rad förutsättningar finns det ett ställe där det står "Special Code".

Prova med följande nummer så får du ett gott skratt eller fler: 5, 6, 49, 69, 666, 782, 818, 1000, 2049 och 6861. Om du skriver in 40 så fylls **High Score** tabellen upp och **Yokon Yohan** visar sig. Skriver du in 100 så blir **Bob** barhuvad och utan hår!

Har du några andra hemliga koder, hör av dig till **Vicke Lööd**.

Hur många nivåer har du kommit till i **One Man and His Droid**? Det finns 20!!! Och det finns lika många hemliga koder.

I Atari-versionen gäller följande kodord:

1 None, 2 Bubble, 3 Atari,
4 Finders, 5 Genetic, 6 Zapped,
7 Megasonic, 8 Timewarp,
9 Ectoplasm, 10 Gorgeous,
11 Seaside, 12 Gizmo,
13 King Kong, 14 Hologram,
15 Curry Rice, 16 Coffee,
17 Cassette, 18 Telescope,
19 Computer

och slutligen nivå 20 **Edacraeda**.

ATARI FILIAL I SVERIGE

Under våren kommer Atari att öppna filial i Skandinavien med högsäte i Sverige. VD blir **Lars Molander**, tidigare marknadschef på Commodore i Sverige. Även andra medarbetare på Commodore hoppar på den snabbseglande Atari-skutan.

LAS VEGAS-MÄSSAN

På tal om Atari... I **Las Vegas**, på den stora **CES (Consumer Electronic Show)** i januari, presenterade Atari flera sensationella nyheter. Förutom tre nya **MEGA ST** på en, två och fyra megabyte så visades också en mycket billig IBM-kopia upp. **Atari PC** är ett mycket attraktivt alternativ både vad det gäller prestanda, skönhet och pris. Strax under \$500 för en 512K-maskin!

MEGA ST-maskinerna är kompatibla med tidigare ST-modeller men den har fått helt ny klädsel. Tangentbordet är fristående och datorn finns i en liten rektangulär box med inbyggd diskdrive. Datorn fungerar också som stöd för monitorn.

En **hårddisk** presenterades på mässan. Den har exakt samma form som datorn och placeras lämpligen på eller

TOPP HEMLIGT

Vår globetrotter **Vicke Lööd** har denna gång precis kommit hem från **CES-mässan i Las Vegas**. Förutom att tala om vad som fanns att se där, berättar han också om "hemliga" koder till några olika spel!

under den samma. Ett komplett "desktop publishing"-program visades också upp. Det innehåller en **MEGA ST**, laserskrivare och mjukvara. Priset i USA blir strax under **3.000 dollar**, vilket är betydligt billigare än Macintosh-alternativet.

Jag trodde att de nya **Amiga-modellerna** skulle visas upp i **Las Vegas**...

Men så var inte fallet...

Sista dagen på mässan lyckades jag emellertid komma in bakom kulisserna och där stod de...

Två stycken!

Lillebror heter **Amiga 500** och påminner till utseendet starkt om en **Atari 1040STF** med inbyggd diskdrive. Den skall vara helt kompatibel med "gamla" **Amiga 1000**. Prismässigt skall den konkurrera med Atari's billiga ST-modeller.

Men snälla Commodore, sätt i 512K på en gång!!!

Den stora Amiga-sensationen var annars **Amiga 2000**. Det var en mycket imponerande maskin byggd krig **Motorola 68020**.

Förutom att vara en enastående snabb maskin, mycket lämplig för "multitasking" så kan den också köra **IBM PC**-program...

Samtidigt!

Prismässigt kommer den stora Amigan att hamna en bra bit över 20.000 kronor, vilket förmodligen avskräcker även den mest entusiastiske.

TV-SPELENS TID ÄR INTE FÖRBI...

Än en gång bekräftades att TV-spelens tid inte är förbi. Förutom Atari's TV-spel 2600 och 7800 så fanns också **SEGA**, **Nintendo** och det nyligen återuppväckta **Intellivision**. Nintendo har sålt mycket bra

i USA under det gågna året och hela TV-spelsbranschen tror på en rejäl comeback under 1987. Så kan det gå i den mycket omväxlande data-branschen.

PROGRAMNYHETER

Nya program som kommer till, i första hand, Commodore, Atari ST och Amiga under våren:

Från **Electronic Arts**: **DeluxePaint II**, **DeluxePrint**, **DeluxeVideo**, **DeluxeMusic**, **Construction Set**, **Return To Atlantis**, **PHM Pegasus**, **Chessmaster 2000** och **Autoduel**.

Från **Activision** kommer arkadspelen: **Portal**, **Aliens** och **Tass Times In Tonetown**.

Från **Infocom** kommer textäventyren: **Hollywood Hijinx** och **Bureaucray**.

Firebird lancerar: **Golden Path**, **Universal Military Simulator**, **Tracker** och **Talking Teacher**.

Epyx släpper snart: **Sub Battle Simulator** och **Street Sports Basketball**.

Slutligen presenterade **Spectrum Holobyte**: **Gato**, **Orbiter** och **Falcon** för att ta några i raden av hundratals programtillverkare som ställde ut på mässan i **Las Vegas**.

Välkommen till Sverige igen Atari.

På "riktigt"...

Kom ihåg att det var här du så det först.

Vicke Lööd

PARIS TILL FRUKOST TOKYO TILL LUNCH OCH KANSKE KREML TILL MIDDAG



Screen from Commodore 64/128 version of game. The Movie Monster Game is Trademark of Epyx Inc. Godzilla is a trademark owned by and used under license from Toho Co. Ltd © 1986 Toho Co, Ltd. All Rights Reserved. © Epyx; Inc.

Ombytta roller! Istället för att springa ifrån monster är det Du som är monstret i Epyx nya spel The Movie Monster Game.

Här finns alla Dina favoritmonster att välja mellan. Vad sägs om Godzilla ©, The Glog, en gigantisk spin-del och roboten Mechatron. Vilken är Din favoritstad? Paris? Tokyo? New York? London? Moskva? Kreml kanske skulle smaka bra.

Eller en räddningsaktion i New York. Ett flyktförsök i London nära Big Ben. Du kanske blir sugen på Golden Gatebron i San Fransisco.



Välj Ditt monster och äventyr och ge Dig ut på en resa runt världens mest kända städer.

Akta Dig! Alla är inte lika förtjusta i Din framfart. Militären och polisen är efter Dig, inte ens i Din dator är Du säker.
LYCKA TILL!

The Movie Monster Game från Epyx
Finns i Din datorbutik.

EPYX
COMPUTER SOFTWARE
Strategy Games for the Action Game Player



PYLATOR AB

PYLATOR AB. BOX 2018 183 02 Täby