SPEL – SPEL – SPEL TILL COMMODORE

ÅRGANG 1, NR 5 – NOVEMBER/DECEMBER 1987 – PRIS 24:90

SVERIGES ENDA RENA SOFTWARE TIDNING

SOFT

TÄVLING:
VINN EN TERMINATOR JOYSTICK

JOYSTICK-KILLER:
ARNOLD SCHWARZENEGGER I DET NYA "PREDATOR"-SPELET

SÅ SER DE UT:
SPELMASKINERNA SOM BLIR DATORSPEL

DATORSJUKAN:
KAN DU BLI MENTALSJUK AV DATORN?

ACTION:
ALLT OM JULENS STORSÄLJARE

ALLT OM DE SENASTE SPELEN TILL
C64/128 OCH AMIGA

358-5

IVANHOE

Computer Novels

Nästa nummer utkommer 17 december

SOFT

Clever & Smart på dator /PULS

Skakar dina händer? Well, they oughtta!! Du har nämligen just precis slagit upp ännu ett högexplosivt nummer av SOFT, din och Sveriges enda software-tidning! Överlastad med tunga tester, potenta previews, riviga recensioner och glödhett godis för de spelhungrande. Ja, SOFT som du lärt känna (och - satsar vi på - älska) den. Tidningen som rör om ordentligt i datorbranschen.
Vi går ut hårt med reportagen om allt det nya - vad sägs om t.ex. x-plosiva Arnold i det nya Schwarzenegger- spelet "Predator", ett x-tra långt reportage.
Och givetvis x-tra många sidor med hemliga fuskpokes och tips, allt det som kan göra dig odödlig och megaskjutande i dina spel.
Greppa din joystickpinne och proppa in pluggen i port 2, SOFT is here!!

Är du lika tuff som Arnold "Predator" Schwarzenegger, kan du vinna en av de 10 Terminator-joysticks som vinkar som pris i vår tävling /sid 46.

4/ **PULS**
Fräckt, fenomenalt, fartfyllt. Det är PULS, som alltid det hetaste av det heta. En anrättning av saftiga branschnyheter.

12/ **SOFT Mail**
Hanne öppnar brev. Och gör det med stil!

15/ **Julgodis**
De bästa spelen är konverteringar från spelhallsautomater. SOFT berättar om vad din dator har att vänta.

18/ **Musik-maskinen C64**
Ett nytt jättekeyboard kopplas in i din Commodore och serverar musik som en riktig synth.

21/ **Mentalsjuk?**
SOFT har talat med experterna: Några anser att du kan drabbas av datorsjuka, andra säger att det är helt fel.

24/ **Arcade Action Aid**
Hemliga fuskpokes som ger dig oändligt liv i de bästa spelen. Slå upp, skriv in, fuska!

26/ **London Alive!**
Det händer saker i datormecka. Rasmus K breder ut sig på fyra hela sidor om alla de stora spelskaparnas nya påhitt.

30/ **SOFT Check**
Testlaget har åter plockat fram sina joysticks och satt betyg på de senaste spelen. Stjärnor, stjärnor och åter stjärnor.

38/ **Bubbel**
Det sjuder och bubblar i Firebirds senaste spelhallskonvertering. Namnet är "Bubble Bobble", spelet är jättebra.

40/ **Knight Orc**
Framtidens äventyrshjälte är en orc. Och en orc är en typ av det mer märkliga slaget.

42/ **Spelfabriken**
En grupp programmerare beslöt sig för att öppna eget, och har startat sin egen softwarefirma. Vi rapporterar från "Starvisions" lokaler.

46/ **Vinn handgranater**
"Terminator" är joysticken som ser ut som en handgranat. Nu kan du själv vinna en.

48/ **Terränggående logik**
Det här numrets tryck-in-själv-program är ett som är minst i klass med många köpeprogram. Det är superbra.

52/ **El Cheapos**
När Data-Duffy är i testtagen handlar det om lågprisspel, både de bra och de mindre bra.

Ansvarig utgivare:
Klaus Nordfeld

Chefredaktör:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Mårten S Nielsen
Henrik Bang
Sven Bilen

Medarbetare:
Hans Bang
Hannibal Brennum
Björn Christ
Hans Engström
Torben Flöisdorff
Jacob Heiberg
Lennart Håkansson
Claus Leth Jeppesen
Hanne Kristiansen
Christian Martensen

SOFT
(Forlaget Audio A/S)
St. Kongensgade 72
DK-1264 Köpenhamn K
Danmark
Tel 020 79 52 04 (Gratisnummer)
Postgiro-nr 74383-1
Telefax 00945 1 91 01 21

Foto/illustrationer:
Tobisch Fotografi
Kenner Special Features
Peter Jensen
M fl

Produktion:
Haslev Fotosats
ABK Sats
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Skovs Bogbinderi
Niels Ingemann Grafisk Design

Annonser:
Torbjörn Ericsson
Music Press AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm
Tel 08 34 46 50
Telefax 08 31 73 17

Prenumerationer:
Yvonne R Pedersen
Tel 020 79 52 04 (Gratisnummer)
Lokal 23

En helårsprenumeration (6 nr) kostar 136:- inkl porto

Distribution:
Presam

Spel testade i SOFT är betygsatta i en skala mellan 0 och 5 stjärnor. Fem stjärnor ges för det helt suveräna och absolut rekommenderbara, noll stjärnor för det fullständigt oacceptabla.
Betygen är uttryck för recensentens subjektiva bedömning och är värderade i jämförelse med övriga spel på marknaden i samma prisklass för datorn ifråga.

Citat från tidningen får endast användas med tydlig källangivelse. Utlån och uthyrning i affärsmässigt syfte är förbjudet. Artiklar och bilder i SOFT får inte utan förlagets medgivande användas i försäljningsversamhet.

— *Var har ni varit?*
— ***Ute!***
— *Vad har ni gjort?*
— ***Inget!***

Lange & Persson

— *det bättre alternativet!*

Priser från ca 2 695:– inkl. moms. (C 64).

Kryssa i det bättre data-alternativet.

Skicka in kupongen redan idag, eller kontakta din Commodorebutik där Du bor.

Commodore AB,
Box 8184,
163 08 Spånga

Jag är nyfiken på:
Hemdatorn **C64** ☐ **C128** ☐ **C128D** ☐
Persondatorn **PC 10** ☐ **PC 20** ☐ **PC AT** ☐
Grafik/ljuddatorn **Amiga** ☐

Namn: _____

Företag: _____

Telefon: _____

Adress: _____

Postadress: _____

Commodore®

PULS

Spärra upp korpgluggarna och sug i dig de svarta bokstäverna från det vita pappret. PULS, den hetaste nyhetsspalten bland alla heta nyhetsspalter, är tillbaka med scoops & scandals... - Läs om allt det nya!

CLEVER & SMART

Priset för årets hittills bästa ide går utan tvivel till tyska Micro-Partner.
De har lyckats tillkämpa sig datorrättigheterna till alla (någorlunda) friska grabbars favoritserie, **Clever & Smart**. Det är, för dem som aldrig sett serien, två fullständigt vansinniga hemliga agenter som hela tiden gör alla möjliga och omöjliga stunts. Men detta beror delvis på att deras chef inte gillar dem och därför hela tiden medvetet väljer ut dem till självmordsuppdragen.
Den tecknade serien är perfekt!
Iden med spelet, som faktiskt också heter **Clever & Smart**, är att simulera huvudhistorien och innehållet i några av serierna.
Målet med spelet är att befria den kidnappade Doktor Bakterius. För att kunna genomföra uppdraget är det väsentligt att minimera energiförbrukning och penningåtgång.
Så snart energimätaren kommer ner på noll har du förlorat.
Och pengarna är nödvändiga för att köpa verktyg, förklädnader och mat.
Spelytan täcker en stad, dess byggnader och kloaker. Spelaren kontrollerar Clever medan Smart följer efter.

Under hela spelet går det runt en man och lägger bomber. Om Clever & Smart inte kan hålla mannen tillbaka och deaktivera bomben läggs hela byggnaden i ruiner.
När Bakterius äntligen lokaliseras på ålderdomshemmet ska C & S hitta den hemliga vägen upp ur kloakerna och borra sönder en hemlig dörr. Borrar du fel och träffar en gas-, vatten- eller el-ledning är det godnatt för de två agenterna.
Annars slutar spelet när Bakterius är befriad.
Clever & Smart kommer till Amiga, och har serie- teckningar, -action och dessutom något som saknas i serien, nämligen ljud!

LÅNG NÄSA

Nu kan alla de "snabba" tidningarna åter stå där med en lång näsa. Elite har nämligen beslutat att deras **Battleships** inte levde upp deras förväntningar. Och detta till trots att tidningarna gillade det och handlarna konstant låg i telefonen hos Elite och ville ha spelet. Naturligtvis skickades det runt ett pressmeddelande som förkunnade det glada **Battleships**-budskapet tillsammans med den sedvanliga smörjan.
"Under 6 månader har det programmeringsteam som också var ansvarigt för Commando, Ghost'n'Goblins och Space Harrier arbetat hårt på datorutgåvan av det klassiska Kryssarspelet", som Bernhard Douglas så vackert uttrycker det...
Moralen i denna lilla historia är att vissa tidningar får lära sig tålamodets svåra konst (en lite större "långsamhet" på en del redaktioner skulle inte sitta helt fel) och att Elite borde få ett eller annat softwarepris för omtanke om sina kunder. Bägge delarna är ganska sällsynt i branschen...

SLAINE

Martech är redo att låta barbaren **Slaine** från den futuristiska 2000 AD-serien invadera datorskärmarna.
Men **Slaine** är annorlunda. För första gången ska spelaren styra huvudpersonens hjärna istället för den "normala" direkta kontrollen av hans kroppsrörelser.
Det är Creative Reality-teamet som ligger bakom speldesignen och den unika kontrollmetoden. Och **Slaine** är enligt Martech bara det första av många spel som kommer att använda sig av denna speciella Reflex-kontroll.
Det ska bli spännande att se om **Slaine** kan mäta sig med Nemesis the Warlock, den första 2000 AD-konverteringen från Martech.
Men friska grepp är alltid välkomna!

EVENING STAR

Vi är ledsna Hewson, men ert nya spel är alltså inte det bästa vi sett...
Oavsett hur mycket ni än skriver om "autentisk tågsimulering med rörlig grafik och en massa charm" kan det inte hjälpa upp det hela.
Evening Star är och förblir ett stolpskott.
Om du inte är uttalad tågnarkoman eller masochist bör du till varje pris undvika **Evening Star**!. Undrar om ens piraterna överhuvudtaget ids offra tid och krafter på spelet.

Hjältarna från den tecknade serien, Clever & Smart, kommer i ett nytt spel från västtyska Micro-Power. Mer info i nästa nummer.

PUNS

AMERIKANSK ACTION FRÅN SVERIGE

Nu är det full fart på **American Action**. Efter en kort paus när man tog en närmare titt på Malmöfirmans ekonomi har man satt fart igen. Och bra fart dessutom.
Firmans ansikte **Philip Diab** är en upptagen man med internationella kontakter.
"- Nu ska vi nå ut till hela världen", säger han till SOFT.
Det lär de komma också, åtminstone att döma av kvaliteten på deras nya spel.
Ivanhoe har suverän grafik och ges ut till inte mindre än 6 (sex!) olika maskiner: C64, C128 (specialversion), Amiga, Atari ST, Apple Macintosh och PC-kompatibla. Till och med PC-versionen har flott grafik, tro det eller ej.
Nästa American Action-spel är en Amiga-kopia av Bomb Jack. Och sist (men inter minst) har man en Q-bert- variant i rockärmen. Åter ett spel till Amiga, och faktiskt rätt flott att se på.
De är på rätt kurs, inga tvivel om det!

WATCH IT GROW!

De demos som dyker upp till Amiga blir bara bättre och bättre, och vi har nu kommit ett långt stycke bortom den hoppande Amiga-bollen.
Nu är det musikvideos det handlar om.
Några hackers i toppklass verkar nu ha fått upp ögonen för Amigans enorma ljudmöjligheter. Vi har re dan hört ett par "hip hop don't stop"- mixar av Dire Straits **Money for Nothing** och Queens **It's A Kind of Magic**, en låt som kommer från filmen och det utskällda spelet av samma namn.
Trots häftiga musikeffekter ser även grafiken riktigt fräsch ut.
Men det häftigaste hittills verkar helt klart bli den lovande demon av Run-DMC's **Walk This Way**. Enligt vår sagesman ska ljudet vara en osedvanligt rå samplad/digitaliserad remix.

INTE ETT ÖRE TILL

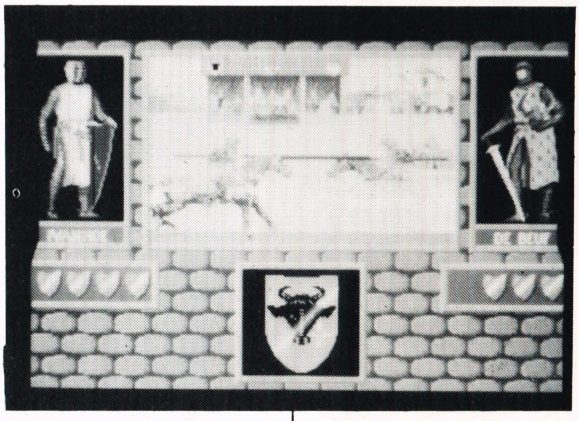
Domark kommer igen med a license to thrill.
Nu är det dock inte en James Bond-film som är offret. Det är något så trist som en bok!
Boken heter **Not a Penny More, Not a Penny Less**, och den verkar vara rätt välkänd i England. Domark-folket verkade i varje fall överraskade när jag ringde och undrade över det intetsägande pressmeddelandet.
Författaren heter Jeffrey Archer, före detta medlem av Mrs Thatchers regering och dessutom mycket välkänd thrillerförfattare. Han skrev inte **Not a Penny More, Not a Penny Less** för att han kände för det, han skrev den för att han behövde några snabba pengar när hans företagsimperium gått i konkurs. Och det var början till hans stjärnstatus som författare. Han fick både snabba och stora pengar för sin bestseller!
Historien handlar om fyra affärsmän och deras försök att skaffa tillbaks den miljon dollar som Harvey Metcalf lurat av dem. Med hjälp av fyra snillrika planer är det deras avsikt att ta tillbaka exakt en miljon - varken ett öre mer eller mindre.
Detta blir också historien på datorspelet. Var, när eller hur vet vi emellertid inte ännu.

KEEP ON JOGGING?

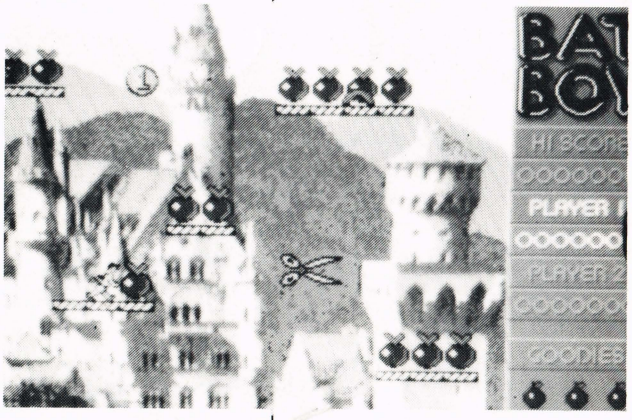
Dålig kondis? Behöver du jogga men har inte tid för att du måste sitta framför datorn?
Well, då kanske det känns fint att få veta att det nu finns ett flertal maskiner du kan hänga över axeln och ta med på din runda i parken. En av dem heter **Flyer**, och det är en av de billigaste. I minsta versionen kostar den ca 10.000:-, och tycker du att det låter mycket kan vi påminna om att de flesta motsvarande bärbara går på ungefär det dubbla. Plus moms.
Tjejen på bilden försöker tydligen skaffa sig en puckel till genom att släpa på en dator på sin lilla motionstur - vilket garanterat ger ännu bättre kondition.

I denna väska ligger Combitecs Flyer. Att döma efter Tinas ansiktsuttryck är den tung.

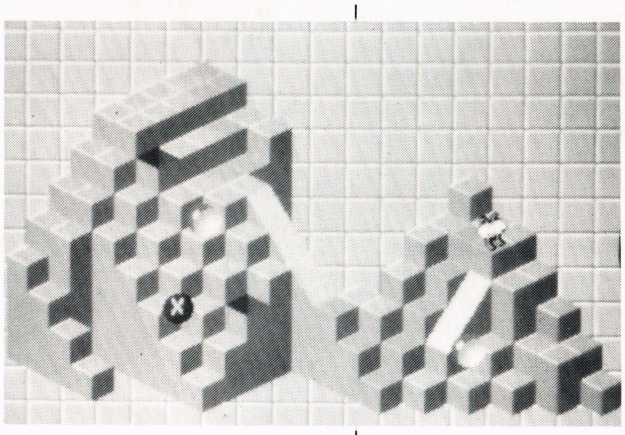
Flott grafik i American Actions Ivanhoe-spel.



Så här ser en Bomb Jack-kopia ut till Amiga. Suveränt!



Även Grafiken i Q-bert-versionen är fin. Här är du en Amiga-grön figur med stor näsa. Du ska hoppa upp och ner och runt omkring och färga rutor.



BUDGET-HEWSON

Lågprisspel, så kallade Budget Games, är hett just nu. Det säljs mängder av dem.
Och nu till den goda nyheten. Hewson är på gång med en hög budgetspel som kommer att ges ut via mastodonten Mastertronic.
Åtta titlar är planerade att komma innan nyår. Och enligt presspeleaserna rör det sig om åtta högklassiga lågprisspel.
Även om Hewsons **Rack-it**-budgetlabel bara kommer med 8-bitarstitlar i år är det deras avsikt att utnyttja en potentiell succe till att bygga vidare över till 16-bitarstitlar.
Men oavsett om **Rack-it** blir en succe eller ej, är det stensäkert att Hewson kommer att ge sig in på 16- bitarsmarknaden nästa år.
Rack-it-spelen är för övrigt lättigenkännliga på deras design. Spelens omslag är i de två festliga färgerna svart och vitt!

SIDEWIZE

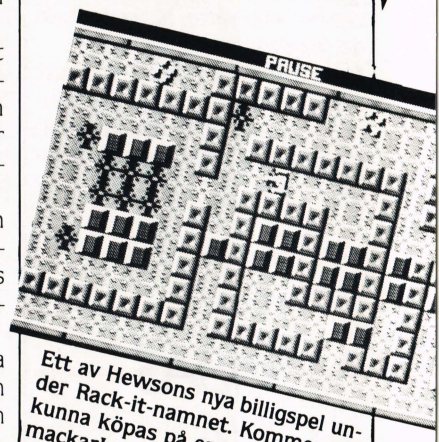
- är titeln på ett nytt actionspel som är sprängfyllt med råa effekter och pulserande ljud.
Det är **Firebird** som tillåter sig att skicka ut denna blodfyllda kassett som ett knytnävsslag rakt in i ditt oförberedda nylle. Spelet, som kommer till både Spectrum och Commodore, är ett fullprisspel men lär vara värt pengarna. Och enligt våra vänner på andra sida kanalen är **Sidewize**: "- det flottaste, elegantaste och fräckaste shoot'em up-spelet på mycket, mycket länge."

DRILLER

Interna rykten i softwarebranschen har länge surrat om att **Incentive Software** förberedde något stort. Och detta visade sig vara sanna rykten.
Det visar sig faktiskt vara något MYCKET stort!
De smarta programmerarna har "uppfunnit" en tredimensionell simulator kallad **Freescape** - med trademark, copyright och hela köret. **Freescape** låter användaren flytta runt till vilken som helst punkt i ett tredimensionellt rum, se i vilken som helst riktning och njuta av utsikten just från den punkten!
Driller är det första programmet som utnyttjar **Freescape**. Det består av 18 huvudsektioner, och varje huvudsektion innehåller, hör och häpna, 20.000 miljarder möjliga olika skärmbilder!
"**Driller**"-programmet är varken ett arcadespel, ett äventyrsspel eller strategi - det är alla tre plus mucket mer", allt enligt Ian Andrew.
I spelet gäller det att lokalisera och släppa ut de farliga gaser som ligger gömda under månytan, och samtidigt undgå försvarssystemen.

THUNDER-CATS

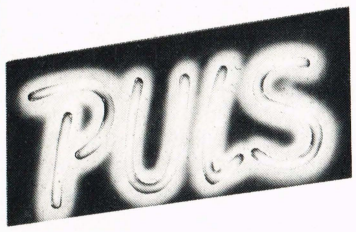
Som ni säkert allesammans vet, är **Thundercats** en TV-serie, en tecknad serie från Marvel och ligger på hyllorna i alla leksaksaffärer.
Well, detta gäller i utlandet, i Sverige är vi som vanligt ett par år (minst) efter...
Men det spelar ingen roll, fakta är att Elite arbetar med en ny, fet licens som heter **Thundercats**!
Historien, som ska ro licensen i hamn med ett prydligt överskott, är att **Thundercats** har blivit från-



Ett av Hewsons nya billigspel under Rack-it-namnet. Kommer att kunna köpas på engelska bensinmackar!

För tänkande spelare lanseras **Draughts Genius**, för oss andra lanseras arcade-adventure som **Rex Harde** och **Herbobotix**. Våldssökande och aggressiva spelare får titlar som **Powerama** och **Anarchy**.

Så här tänker sig tecknaren "Sidewize"-spelet, från Firebird. Och givetvis - det är du som är den lille!



rövade sin kraft, The Eye of Thunders, som normalt befinner sig på svärdet Omens. För att det hela ska bli ännu värre, har alla utom du, ledaren Lion-O, flytt fältet.
Elite betecknar spelet som ett skjut-, svärd-, och leda- spel, närmast en korsning mellan **Impossible Mission**, **Tir Na Nog** och **Ghost'n'Goblins**.

CAPTAIN CORAGE-OUS

Å nej, nu ska vi utsättas för en ny superhjälte igen. Och dessutom en som kallar sig något så oinspirerande som **Captain Corageous**.
I gen ä ld u as det att han ska vara snygg än Rambo (inte så svårt) och dubbelt så tuff.
Med ensamrätt ger English Software dig chans att följa med den fruktlöse kaptenen genom hårresande djungelstrider, resor uppför opålitliga floder, häftiga dueller på bräckliga rep-hängbroar och den slutliga räddningsaktionen med tillhörande upplockning medelst helikopter.

FART PÅ ATARI

Just nu händer det saker på **atari**-fronten. **Jack Tramiel**, den tidligare **Commodore**-bossen som nu är ägare av Atari Corp., har vind i selen.

Atari 520 ST är en allvarlig konkurrent till Amiga, och den har vind i seglen!

Det är **Amiga** som de glada Atarifolket kämpar mot. Och uppenbarligen med framgång. I varje fall visar försäljningssiffrorna från såväl USA som England (och för den saks skull även från lilla Sverige), att Atari 520 ST säljer bättre än commodores motspel, Amiga 500.
Tekniskt sett är Amiga bäst. Men ser man på spelkvaliteten är Atarispelen ofta bättre - programmerarna gör helt enkelt mer ut af spelen till Atari. Och varför?
- Det är en större marknad, säger **Jim Basset**, amerikansk Atariprogrammerare.
- Därför kan man tjäna mer pengar på ett bra Atari-spel än ett bra Amiga-spel.
Priset är orsaken till att Atari säljer bättre. Här hemma kostar en Atari 520 ST ca 4500:-, medan Commodore vill ha 6500:- för en Amiga 500. Och SÅ mycket bättre är knappast Amiga!
Commodore Sverige (och England) borde sänka Amigapriset, det känner vi många C64-ägare som skulle värdsätta.

MÅNBAS ALPHA

Äntligen! Alla **Moonbase Alpha**-fans kan andas ut! Långt om länge kommer äntligen en BRA version av **Star Trek**, den amerikanska rymdlångköraren.
Det nya spelet ges ut av **Firebird**, och grafiken är enorm. Själva spelet är inte heller så dumt, så vänta med spänning på nästa nummer. Då kommer intet mindre än en tvättäkta, djuplodande SOFT Check expert-test.

MAGNE-TRON

Dags för Hewsons Steve Turner att träda in i manegen igen. Han sitter just nu och svettas över de allra sist på **Magnetron**, efterföljar det populära Quazatron-spelet.
Spelet ser ut och spelas ungefär som Quazatron, men handlingen utspelas på planeten Quartech och rör sig i högre grad om strategi än tränade triggerfingrar.
Men huvudpersonen heter fortfarande KLP-2.

ELITE FÖR FULLA SEGEL

De rundade den enorma siffran 810.000 exemplar i juni. Och vad var nu detta för en siffra? Jo, det var antalet sålda spel!
Bombjack har sålts i mer än 70.000 ex och nr 2 har sålt 52.000, **Ghost'n'Goblins** blev en hit med 120.000, hittills har 57.500 **1942** lämnat hyllorna, **Space Harrier** gav 88.154 och det ligger nära 90.000 **Scooby Doo** ute runt hela världen.
Och hit-samlingarna har heller inte gått dåligt. **Hit Pak** sålde 86.000 och **"6 Pak"** ligger strax efter med 77.000 ex.
I absoluta toppen ligger **Paperboy** med 162.000, och nu när Amstradutgåvan också säljer bra väntas **Paperboy** mycket snart att runda 200.000.
I botten ligger bl a **Ikari Warriors**.
Men det är kanske inte så konstigt att spelet hittills bara sålt ca 20.000, versionerna till storsäljarna Spectrum och Commodore 64 har ju just blivit färdiga!
När det gäller kapplöpningen om antal sålda spel per datortyp, kan vi glädja oss åt att Commodore 64 för första gången gått om Spectrum i statistiken. Commodore 285.438 exemplar, Spectrum 240.037.
Till Amstrad har det överraskande nog sålts hela 207.717, så alla firmor som påstår att Amstradägare

Är det flott? Alla stäcker upp handen och ropar Jaaa. Då måste det ju stämma... Det officiella Star Trek från Firebird.

inte är ett spelande folk får nog ändra uppfattning!
Inklusive försäljningssiffrorna för C16, BBC och andra mindre maskiner hamnar Elite alltså på 809.639 st. Oh boy!

SKRÄCKENS HUS

Engelska **Incentive software** (de med **Graphic Adventure Creator**) har just lanserat namnet **double Gold**, som titel på deras nya adventures.
Iden är att du får två adventurespel till priset av ett.
Första samlingen (om man nu kan kalla två för en samling) är spelet **Haunted House** tilsammans med **Nova**. I Hounted House är du en gammal luffare som letar efter ett ställe där du kan övernatta. Du hittar ett gammalt hus, men blir fångad. Uppgiften är att komma ut igen. Nova är ett high-tech-äventyr i en ond maskinvärld. Så mycket om den samlingen.
Nästa till rakning är 2-paketet **Zodiac** ihop med **The Secret of Life.** Båda är stora och ska laddas i tre delar.
Slutligen kommer Incentive med **Karysia/Queen og Diamonds**. Ett muntert äventyrspaket med egyptiska drag.

Det är det här som är det nya. Man packar ihop två äventyrsspel och säljer dem till samma pris som ett.

GÖR DET SJÄLV!

Flera softwarehus har provat det - flera gånger dessutom. Köparna har hoppats, och har gång på gång blivit grundligt besvikna. Programmerarna säger att man inte kan gå förbi C, Pascal eller det bästa, maskinkod, när man ska programmera ett ordentligt spel. Men softwarefolket hos **Palace Software** säger något annat!

Palace riskerar nacken genom att våga producera ett allt-i-ett **Shoot'em up Construction Kit**. Här ska man själv kunna göra allt, från inledningsskärm till ökningarna i svårighetsgrad.

Och när nu **Palace Software** har investerat pengar i det borde det vara bra.
En hastig titt på möjlighterna avslöjar ett par "detaljer". Man kan använda upp till 128 sprites i storlek 12 x 21 punkter, och ljudsidan, som mest av allt liknar en minimixer, tillåter hela 24 ljudeffekter! **The Shoot'em up Construction Kit** kommer komplett med fyra demo-spel.

TRANTOR

Försök till varje pris undvika ett möte med **Trantor, the Last Stormtrooper** om du inte har gott om tid att spela.

Softwarehuset**GO!**, en ny US Gold-label, har skickat ut en ny hög pixels på marknaden i samarbete med Probe Software. Och gosse, vilka pixels!

Grafiken är stor, flott och tuff. Kan spelet vara annat än bra?

ÅTTA NYA TILL AMIGA

Spelfabriken **Melbourne House** (som ju inom parentes köptes upp av **Mastertronics** för ett bra tag sedan) fortsätter oförtrutet. Och detta med överväxeln inkopplad. Senaste utspelet från presschefen **Leslie Bossen** är ett meddelande om att firman kommer att släppa 8 (ja, **åtta**) nya Amigaspel innan jul.

Det blir action för hela slanten: Tasar, Roadwars, Rockford, AARGH!, Kelly X samt de tre sportspelen World Darts, Basketball och Pool.

På Mastertronics budgetsida är Feud, Rogue, Revenge II Och Ninja för övrigt på gång till din Amiga! Något talar för att du får plocka fram och damma av din gamla joystick...

TUFFA VIKTOR BLIR DATA-FREAK

Ja, du tror säkert inte dina pixelrödkantade ögon, men det är faktiskt sant. Tuffa Viktors baksmälla och fru (i nu nämnd ordning) kommer snart att inta din dator.
Tuffa Viktor, eller **Andy Capp** som han heter i original, är förhoppningsvis färdig från **Mirrorsoft** till jul.
Och till skillnad från vissa tidigare

Whattayaknaw! Ingen mindre än Tuffa Viktor med kepsen ska in och härja i din dator. Och du ska styra honom med din joystick...

PULS

alster från Mirrorsoft ser **Andy Capp** att döma av de skärmbilder vi fått ut som en potentiell succe. Bilderna visar perfekta versioner av Viktor själv, **Vivan**, hans vänsterprassel på den lokala puben och alla de andra.

Iden i detta arcade adventure är att du ska överleva en vecka i Viktors kläder. Och hur överlever en aktiv soffliggare och pubbesökare en hel vecka på det som andra kallar arbetslöshetsunderstöd? Wait and see...

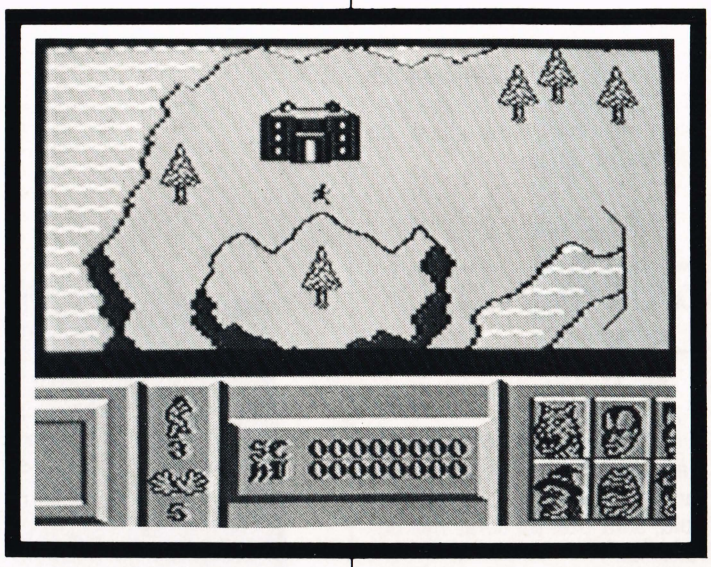
BARA BILLIGT

Amiga har också satt ett par otrevliga standarder inom datoråmrådet. En är standarden för priset - eller rättare sagt rekordet på priset.
Ett "normalt" spel kostar 4-500 kr hos din lokala handlare.Det är ju ett nästan hemskt belopp att lägga på ett spel, det kan ju nästan inte ens dina föräldrar betala!
Men detta faktum försöker engelska **Anco Software** tillsammans med Kingsoft att ändra på.

Anco har startat en Amiga Budget-label (om man nu kan tala om budget med priser på nära 200:-). De tre första spelen har redan kommit och även redan testats i förra numret av SOFT.
Det var **Demolition**, **Space Battle** och **Phalanx**, och detta var så att säga Amiga versionerna av tre av klassikerna från spelhallarna. Fast med flottare grafik och ljud, förstås...
Nu väntar vi bara på de andra titlarna, **Emerald Mines**, **Chruncher Factory**, **Challenger** och **Karate King**.
Emerald Mines är ett mazegame med nedfallande klippor, spöken, bomber och mycket annat roligt. Det finns 100 nivåer!
Cruncher Factory är en bearbetad Amiga Pac Man med massor med nyheter och 30 nivåer. Och med editorn kan du göra egna nivåer. Spela ensam eller med en kompis...
Challenger blir antagligen en scramble-klon med åtta nivåer och massor med skjutande.
Det hittills sista spelet i serien heter Karate King. Och jösses ja, det spelet är eländigt. Karate King är nog det sämsta spelet hittills till Amiga.
För din egen och din Amigas skull (en så fin dator ska väl inte behöva jobba med vad som helst!) bör du hoppa över att ens tänka på detta karatespel!

MEAN STREAK

Nu är det Mirrorsofts tur att skicka oss en inbjudan till det farliga och barbariska London i det 23 århundradet. Samhället har blivit så egoistiskt och navelskådande att allt utanför den tekniskt inkapslade staden inte existerar.
Folk transporteras via molekylära demonterings/ihopsättningssystem, och vägarna, förr stadens pulsådror, är utelämnade åt elementens raseri.
Men som i alla andra samhällen finns det några som varken kan eller vill underkasta sig denna livsform. De åker runt på Londons battletrack (framtidsnamnet på M25, motorvägen som går runt staden) på sina kraftiga motorcyklar.
För att göra turen på M25 ännu mer attraktiv finns det ett pris till den som utropar och försvarar sin rätt till vägen. Priset är världens häftigaste mc, **Mean Streak**.
Och gissa vad din uppgift går ut på...
Grafiken ser rätt fin ut, så det kanske blir kul trots allt.



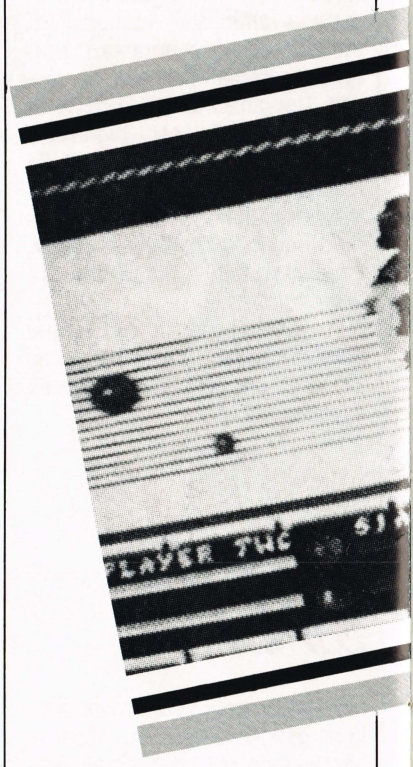
Skräck!!! "Scary Monsters" är den senaste skräck- thrillern för den dödsföraktande datorungdomen.

BUH!

Ingen rädder för vargen här, i varje fall inte PULS crew. Teamet som letar fram nyheter alla tider på dygnet, veckans alla åtta dagar.
Senaste news kommer från Firebird och handlar om skräck. Spelet heter **Scary Monsters**. Det låter farligt, men vänta bara till midnatt, så ska du få se på saker (och skåp som flyttar sig själva).

Grafiken är fånig och ljudet ännu värre. Men vill du ändå se närmare på spelet ska du vara välkommen till det.

Vi kanske borde nämna att mannen bakom spelet är en **Hitchcock**-kopia med det amatörmässiga namnet **Herbert K Wright**.



DE KALLADE DEN 80386

Vad kommer att sitta i hemdatorn anno 1989 eller 90?
Den bästa gissningen just nu är 80386 eller 68020.
Motorola har nämligen redan presenterat nästa tillskott till familjen 68000 och dess äkta 32-bitarsprocessorer. Den heter 68030 och är en RISC(Reduced Instruction Set Computer)-processor med otroliga kraftreserver.
Klockfrekvensen ligger på hela 20 MHz och man använder en trefas pipeline. Två klockpulser används, vilket ger en processor-ALU (Arithmetic Logic Unit) på 100 ns.
6830 innehåller mer än 250.000 transistorer. Topphastigheten ligger på 15 MIPS (Miljoner Instruktioner Per Sekund), men i praktiken kommer hastigheten förmodligen att ligga på cirka 7 MIPS.
I detta sammanhang är Intels 8086-familj dark horses. Med ett rykte som (alltför) seriösa och med de tre magiska bokstäverna (I B M) i ryggen har de sitt på det torra.
Därför har de heller ingen brådska med att få ut den nästa i serien, 80486, på marknaden. Faktiskt

säger planerna en lansering först 1989 eller i början på 1990.
Men så är det i gengäld en processor med stort P!
80486-enheten kommer att bestå av en CPU (systemets hjärta), memory management (minnesstyrning), acceleratorer som matematik-coprocessorer och I/O-controllers samt höghastighets grafiksupport.
Chipen lär bli besyckad med mellan 1 och 1,25 miljoner transistorer, alltså ca 5 gånger så många som i en 68030!
En dator med en 80486-processor påstås kunna prestera detsamma som en av IBM's Sierra Mainframes - omkring 20 MIPS!!
Vad topphastigheten för 80486 ligger på törs varken vi eller Intel tänka på...
Om det vanliga mönstret kommer att följas kommer vi säkert snart att få se 68030 och/eller 80486 nedtryckta i hemdatorer. Bland annat Commodore lär redan vara på väg med en 68030-baserad Amiga.

ONE NIGHT IN BANGKOK

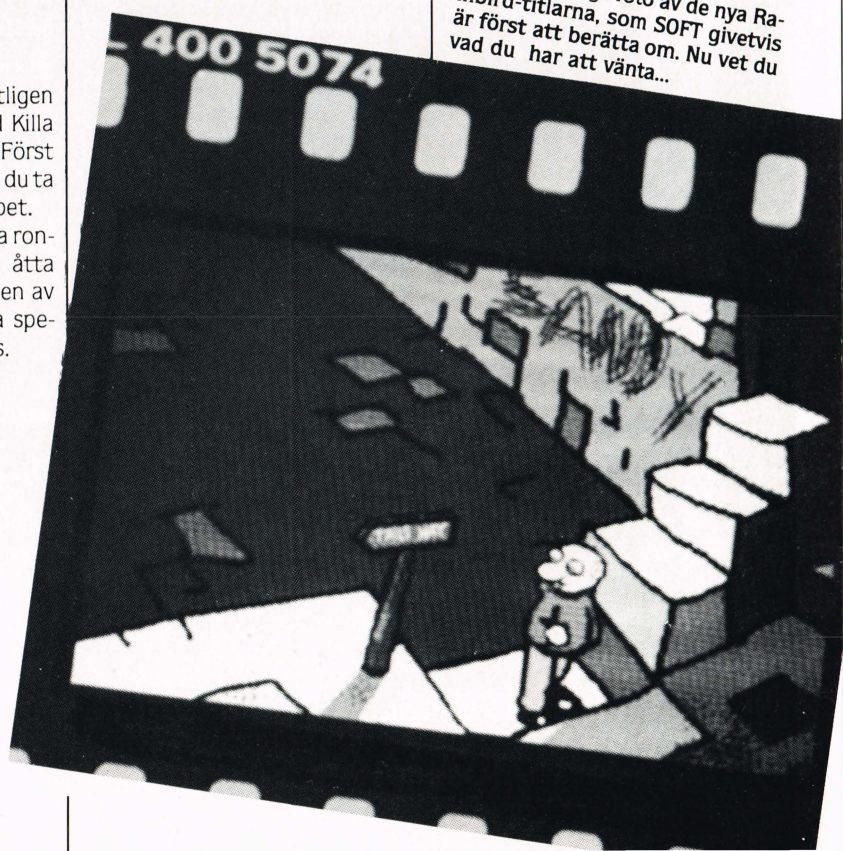
Så är det åter fart på System 3's rotationspressar. De lovar nämligen att efterföljaren till deras mycket lyckade (men en smula försenade) Last Ninja är klart.
Det rör sig om kampsportsprogrammet **Bangkok Nights**.
Spelet kan som extrafinesser erbjuda stora "serieaktiga" sprites och multiriknings scrollande bakgrund. I **Bangkok Nights** ska du ställa upp i öppna mästerskapet i kick-boxing, och det är inte precis någon sport för veklingar.
Till att börja med måste du, bondgrabben från vischan, visa de lokala tuffa grabbarna att du är värdig att delta. Man Chu Man utmanas på toppen av en klippa, Bambo ska klaras av i djungeln och slutligen ska du ta ett nappatag med Killa Kale på marknadsplatsen. Först när du klarat av dessa tre kan du ta upp kampen om mästerskapet.
I finalerna går deltagarna fyra ronder mot var och en av de åtta motståndarna. Och var och en av dessa motståndare har sina specialiteter som måste undgås.

Yaaa, här ska folk slås ner på löpande band (Bangkok Nights).

NYTT FRÅN RAINBIRD

De häftigaste nyheterna den här gången kommer från lilla söta Claire Edgeley hos Rainbird. För de har verkligen riktigt bra snurr på det hela!
Rainbird kommer inom kort att lansera 8 nya titlar på ett eller annat sätt, och om jag inte ska falla i onåd hos Clair får jag väl berätta "lite" om deras nya mega- spel..
Amiga Tracker har fräschats upp och ser ut som ett helt nytt spel jämfört med 8-bitarsversionerna. Det är strategi med vidhängande arcademoment.
Sedan har vi **UMS** (Universal Military Simulator), som är en komplicerad krigssimulering.
Och därnäst kommer **Carrier Command** från Realtime och **E.P.T.** som är en rymdopera.
Men huvudattraktionen kommer säkert att bli **Dick Special: The Search for Spook**. Det handlar om Dick som letar efter sin hund Spook. Låter ganska trist, om det nu inte var så att vi visste att flera TV-bolag försökt skaffa sig rättigheterna till att sända spelet.
Enligt vanligtvis välunderrättad källa ska animationen leva upp till standarden för tecknade filmer. Grafiken likaså, och alltihop på Amiga...
Allas vår Christian Grottman får också lite nytt. Level 9 arbetar på en ny trilogi, **Time and Magik Trilogy**. Den består av Lords of Time, Red Moon och Proce of Magik, och kommer att säljas som ett stort äventyrspaket.

Mårten S Nielsen och Rasmus K Kristiansen



Se! Ett hemligt foto av de nya Rainbird-titlarna, som SOFT givetvis är först att berätta om. Nu vet du vad du har att vänta...

SOFT·MAIL

SOFT MAIL
Att.: Hanne
Music Press AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm

SOFT MAIL's Hanne är DIN egen personliga brevöppnare! Och business as usual: Än en gång har hon inte kunnat hålla tassarna från brevhögen.

Spelmaskinernas Herre!

Hej Hanne!
Först vill jag bara säga att det är en alla tiders tidning, speciellt AAA och Puls är bra. Men jag har ett par frågor också.
1. Hur skulle det vara att låta oss följa med lite i vilka spel som kommer till SEGA och Nintendo spelmaskiner?
2. Vilken spelmaskin skulle du råda mig att köpa. Det ska vara den som bäst efterliknar en spelhallsmaskin...
3. Är spelen på dessa maskiner lika bra när det gäller grafik som spelhallsmaskinerna??
Många hälsningar till er alla på SOFT...
Kenneth Hansson, Skövde

Käre Kenneth.
1. Jo, men det gör vi ju också med jämna mellanrum i våra oöverträffade artiklar om de allra hetaste spelen.
2. Går du efter vilken som har flottast grafik, är SEGA bäst på marknaden. Men om du kan acceptera lite sämre grafik, är den nya versionen av Atari 2600 också ett mycket bra köp. Dessutom kostar den knappt hälften så mycket som SEGA.
3. Speciellt SEGA-maskinerna kommer mycket nära de "äkta" spelhallsmaskinerna när det gäller grafik - skillnaden ses bara av de riktigt övade.
Adios,
Hanne.

Whatta game??!?

Kära Hanne!
Jag tycker att det är en mycket trevlig tidning ni har börjat med, jag är stolt å edra vägnar. Men jag har ett jätteproblem: jag har sett ett spel som heter "Wings", och jag skulle gärna vilja veta vem som gjort det.
Många datorhälsningar
Jan Nyholm.

Hej Jan!
Ursäkta att jag frågar, men var i hela världen har du sett det spelet??
Vi vill gärna hjälpa, men känner inte till spelet. Är du säker på att det är ett Commodorespel, och inte till en (usch) Spectrum eller en gammal ZX81-avart?
Ge oss lite mer att gå efter...
Hanne.

Jesper var namnet!

Hej Hanne.
Jag är en kille på 11 år som heter Jesper.
Jag skulle vilja veta om man kan få "Miami Vice" till Commodore 64.
Hälsningar Jesper.

Hej Jesper!
Yes, Jesper! Visst kan man få "Miami Vice" till C64, men i mitt tycke är det inte ett av de bättre spelen på marknaden, tvärtom! Så köp hellre ett annat spel, om du nu ändå är i farten med att plundra spargrisen!
Hej från Hanne.

En dag med Kermit ze frog.

Jag är lycklig ägare till ett exemplar av SOFT, en tidning jag tyckte jag borde läsa, även om jag inte spelar så mycket. Puls var trist, Soft Mail var utmärkt, Arcade Action Aid och listningarna hoppade jag över tillsammans med reklamen, men spelrecensionerna var enormt roliga, speciellt när ni recenserar dåliga spel. Jag fullständigt föll ihop av skratt. Att man kan skriva så mycket kul på så lite plats!.
Jag köper SOFT nästa gång det kommer!!!
Recensera fler dåliga spel är ni bussiga...
Med vänlig hälsning,
Grodan Kermit.

Howdy Kermit.
Jag håller inte med om att PULS skulle vara tråkigt. Det är faktiskt mina favoritsidor, näst efter Soft Mail naturligtvis!
Men vi är rörande eniga om att recensionerna är rätt kul. Och du vet väl: SOFT är den tidning i Skandinavien som har flest sidor spelrecensioner!
Signerat,
Miss Piggy.

Brödburk eller ej

Hej Hanne.
Jag är en super-duper-maximega datorfreak på snart 15, som är i den situationen att jag gärna vill byta ut min gamla brödburk (64) mot en Amiga 500. Tyvärr vet jag inte så mycket om den vidundermaskin den förhoppningsvis är, så här kommer några frågor:
1: 64:an har en upplösning på 320 x 200, vad har Amigan?
2: Hur många färger har den (förhoppningsvis mer än 64:ans 15!).

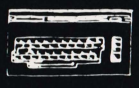
3: Vad kostar en Amiga 500 cirka?
Nu hoppas jag bara att jag kan hoppa på min tvåhjuling, trampa ner till affären, kämpa mig fram till den heliga tidningshyllan, varsamt plocka åt mig nya SOFT och där hitta svaren på mina frågor.
Hälsningar från den ovetande
Lars Kristiansson, Nässjö.
PS: Utan SOFT hade jag hoppat från balkongen för längesen.

Hej Lars!
Här kommer min samling kalla fakta och klara svar:
1: 400x640.
2: 4096, men normalt använder man bara 32 åt gången.
3: Alltså, normalt ska den kosta 6495:-, men de allra flesta säljer den billigare. Du bör kunna hitta den för mellan 5 och 6000:- nästan överallt.
Du kan också gå (eller cykla!) ner till din datorhandlare och hämta mer information om Amiga 500. Du kan också höra efter hos Commodore själva, adressen är Commodore AB, Box 8184, 163 08 Spånga. Där kan de ge dig både information om maskinen, och adressen till din närmaste Amigahandlare.
Vänligast,
Hanne.

Ninjaproblem

Hej Hanne!
"Help!!! - I need somebody, HELP" - Nej, det är inte McCartney som skrivit det här, utan JAG, en av dina säkert många fans (när kommer du som utvikningsbild på mittersidorna???). Anyway, orsaken till att jag skriver till dig har du säkert redan gissat dig till, så låt oss komma till saken: Jag SITTER FAAAST (Citat: Kaptenen på U137) - i "The Last Ninja", ett spel som jag investerade mina sista ruttna sparslantar i för ett par veckor sedan. Hoppsan, back to business. I "The Wastelands" har jag tagit klon och rensat bergsstigen. Nu står jag vid en murad avsats vid vars fot det flyter en bäck. Fråga: HUR I HELA ... KOMMER JAG VIDARE????? Kan du inte hjälpa mig, jag skulle bli ÅÅÅH så glad för ett svar.
Medan du letar efter lösningen kan jag ju ge ett tips till TLN: När du står vid draken i "Wilderness", kasta en rökbomb framför nosen på den så går den i coma! Det gör du genom att gå längst ner till vänster på skärmen.
Det var allt.
Väntar med spänning.
Niklas Frostholm, Stockholm.

Hej Niklas.
Du behöver inte ta i så för att få hjälp till "The Last Ninja". Slå bara upp rätt sidor (AAA) här i tidningen. Då får du inte bara lösningen på ditt problem, utan även på resten av problemen i spelet!
Tyvärr måste jag göra dig besviken. Inte heller i det här numret sitter jag ihopvikt på mittuppslaget. Kanske en annan gång, vem vet?
Hanne.



Claus tillbaka i SOFT!

Hello to you, Hanne-girl.
Jag är ivrig SOFT-läsare, C64-freak, kvalificerad Amstrad- hatare och varm tillhängare av Soft Mail, det vill säga brevflickan Hanne.
Jag har några things till testlaget...
Mårten: Verkligt bra och very funny. Keep him!
Henrik: Också rätt rolig, brukar använda kolossala mängder tilläggsord...
Hans: Genial! Hans recensioner får mig att skratta så tårarna rinner.
Björn: Den extremt mega-bäste recensenten... Nog sagt!
Men vart har Claus teleporterat sig? Han är också en av de bästa! No more dravel this time.
Softa hälsningar.
Mikael, Borås.
PS: SOFT...hårdkokt, äkta mjukvara!

Hej Mikael!
Kul att du gillar vår tidning, vi gillar den själva!! Men det där med Claus är ju inte så bra. Saknar du honom verkligen så mycket? Det gjorde jag också, så därför är han med igen med nya friska recensioner i det här numret!
Raskt marscherat, eller hur?
Hej från Hanne.

Where have all the Flowers gone?

Hej Hanne.
Please, hjälp. Jag har abstinensbesvär, jag skakar, kallsvettas och håller nästan på att dö. På en resa till Färöarna förälskade jag mig i en liten söt och gullig spelmaskin som hette "Flowers" (sött namn, inte sant?). Hoppas du kan tala om om den finns till 64:an, annars måste jag ta en tur med båten igen. Jag saknar henne.
Själva spelet går till så här:
Du är ett litet rymdskepp nederst på skärmen, och du ska skjuta ner en massa blommor som virvlar ner ovanifrån. Emellanåt kommer det ner fem blommor på rad, dessa ska också skjutas ner. Beroende på vilken du skjuter först, får du antingen speed, laser, missiles, cutter eller ett extra rymdskepp på skärmen som flyttar sig motsatt dig. Senare i spelet är det en stor gul blomma, och ännu senare en planet.
Jag har bara beskrivit en del av spelet, men jag hoppas du i alla fall kan hjälpa mig, annars dör jag av hjärtesorg.
Den förälskade
Jacob V.

Allra käraste Jacob!
Tyvärr ser det ut som om du kan beställa biljetten med en gång. Jag har inte kunnat leta fram ditt älskade "Flowers", jag har inte ens hittat någon som hört talas om det! Och då har vi ändå talat med både ledande spelimportörer och ett otal garvade gamesters.
Så om du inte ska ruinera dig på båtbiljetter får du nog leta upp en annan dam att ödsla din kärlek på.
Lycka till från
Hanne.

Clabbe-kompatibel

Dear Hanne.
Vilken superhäftig blaska du och resten av redaktionen fixar till. I hope you can hilfe mir. Är det månne så, att du sitter och brinner av längtan för att få berätta för mig (och andra) hur man sådär rent tillfälligtvis kan få oändligt liv i "Cobra"?
Till dig vill jag bara säga: din mega-maxi-monster-multi- mästar-miljon-mulliga superunderbara tjej.
Med vänlig hälsning,
Sören "S.O.S" Skoog.

Nej Sören,
du har valt fel tillfälle. Jag brinner inte tillräckligt mycket för att kunna skaka ut ett odödlighetspoke ur rockärmen. Men månne det sitter någon superfantom ute i vårt avlånga som har ett POKE fix och färdigt till dig. Skicka in!
Och vad är du egentligen ute efter, gubbe lille? Min autograf??
Hanne.

Så rök den kvällen!

Hej sköna Hanne!
Jag är en kille på 17 somrar som har en 128, men jag har ett par problem som jag hoppas du kan hjälpa mig med.
A. En dag öppnade jag min dator, och upptäckte att det fanns en tom plats för ett chip i övre vänstra hörnet. Jag skulle gärna vilja veta vad som ska tänkas sitta där.
B. Finns det överhuvudtaget något suveränt spel speciellt till 128? Jag är mycket intresserad av att se hur bra grafik den har. (Om nej, varför inte, om ja, varför är det inte testat i COMputer eller SOFT).
C. Har "Trivial Pursuit" kommit till Sverige? (Om inte, varför inte och var kan man få tag på det is-

SOFT·MAIL

tället, om ja, varför är det inte testat?).
D. Sedan när har tjejerna börjat intressera sig för datorvärlden? Inte för att jag har något emot det, tvärtom, jag tycker det är fint att ni börjat intressera en för den.
Tack på förhand!
Bye from K V.
PS. Jag tänkte frågat dig om du vill med en sväng på stan, men tyvärr hade jag redan skickat brevet.
PPS. Du ser alltså störtläcker ut, och jag menar det verkligen. DS.

Hej K V, din insmickrare!
A. AJ-AJ-AJJJ!!! Där rök din garanti all världens väg!!
Nåväl, svar på din fråga: Ursprungligen hade Commodore tänkt att det skulle finnas plats till en RAM-expansion, men det bidde visst inte mer än en tanke. Därför får du i alla fall än så länge låta sockeln vara tom.
B. Egentligen inte. Det lönar sig helt enkelt inte för programmerarna att göra rena 128-program. De skulle inte sälja i när så stort antal som om de också kunde köra på C64. Dessutom har C128 internationellt sett inte blivit någon storsucce. Ok, det finns ett par hyfsade spel som bara kan köra på 128:an, bl.a. "Thai Boxing".
C. Si, visst kan du köpa det i Sverige, men eftersom det finns så många andra bra spel har det inte blivit testat i SOFT! Nu är det ju också så, att killarna i testlaget mer gillar rå action!
D. Tycker du?? Jag tycker själv att det är fånigt att könsbestämma datorer. Alla kan väl ha lika kul med maskinerna, oavsett vilket kön man råkar ha. Men visst, jag känner inte så många andra tjejer som pysslar med datorer, tyvärr. Och det är ju synd om alla dem som inte provar i alla fall, men det är ju deras problem.
Det var ju synd att du skrev brevet så snabbt, där rök den kvällen!
Yours faithfully,
Hanne.

Chess

Hej Hanne.
Först vill jag bara säga, att du gör ett bra jobb. Sedan har jag ett par frågor som jag hoppas du vill svara på.
!. Jag har tänkt mig att investera i ett shackspel till datorn, och jag undrar om "Colossus Chess 4.0" fortfarande är det bästa, eller om det kommit nya och bättre schackspel.
2. Jag är helt såld på "Archon", och när jag hörde att "Archon 2" kommit till Amiga blev jag grön i ansiktet av avundsjuka. Problemet är nämligen att jag har en VIC-64, och därför undrar jag om spelet också finns till min dator.
Johan Albrektsson.

Hej Johan!
Tack!
1. Jag anser att "Colossus Chess 4.0" fortfarande är det bästa schackspelet på marknaden, även fast det är LITE gammalt.
2. "Archon 2" finns även till din dator, men ropa inte hurra riktigt än. 64-versionen är nämligen väldigt svår att skaffa. Den engelska firman har övergått till att enbart producera Amiga-utgåvan. Men om du har tur, kan du hitta en affär som har det i lager. I annat fall: Tough Luck.
Hanne.

Vi söker bra program

Gör du själv spel eller andra topprogram?
Skicka in dem till SOFT!
Vi betalar ända upp till en tusenlapp skattefritt per publicerat program - enda villkoren är att det fungerar, är bra och att du själv är upphovsman till det.

Skicka ditt superprogram på band eller diskett

DET ÄR ALLTID BILLIGAST ATT PRENUMERERA!
- Ring till prenumerationsservice, tel
020 / 79 52 04

VIKTIGT HJÄLPMEDEL

COMMODORE
Upplysningar till listningarna

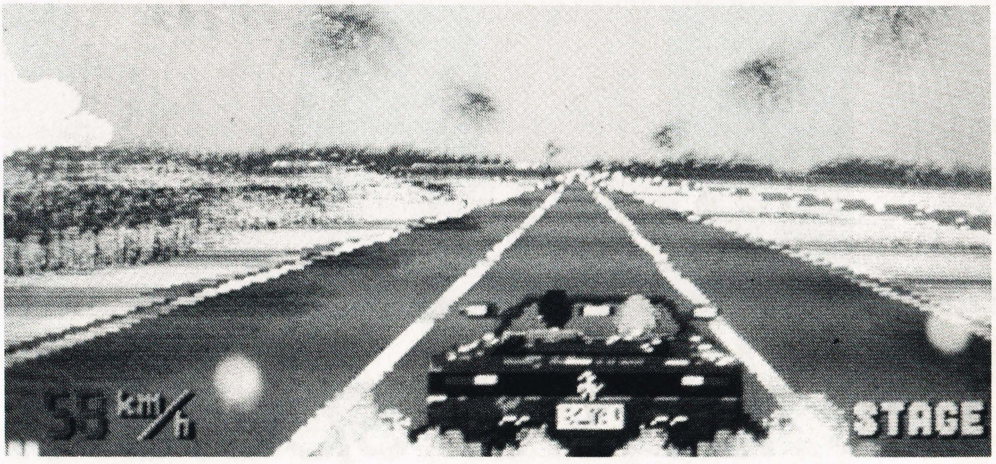
När du ser	Betyder det	Du trycker ner
(CLR)	Screen clear	SHIFT CLR/HOME
(HOME)	Home cursor	CLR/HOME
(CRSR NED)	Cursor ned	CRSR UPP/NED
(CRSR OP)	Cursor upp	SHIFT CRSR UPP/NED
(CRSR HOJRE)	Cursor höger	CRSR VÄNSTER/HÖGER
(CRSR VENSTRE)	Cursor vänster	SHIFT CRSR VÄ/HÖ
(DEL)	Delete tillbaka	INST/DEL
(INST)	Insert	SHIFT INST/DEL
(RETURN)	Return	SHIFT RETURN
(SPACE)	Space	MELLANSLAG (SPACE)
(RCS ON)	Reverse on	CTRL 9
(RVS OFF)	Reverse off	CTRL 0
(SORT)	Svart	CTRL 1
(HVID)	Vit	CTRL 2
(ROD)	Röd	CTRL 3
(CYAN)	Cyan	CTRL 4
(LILLA)	Lila (Magenta)	CTRL 5
(GRON)	Grön	CTRL 6
(BLAA)	Blå	CTRL 7
(GUL)	Gul	CTRL 8
(ORANGE)	Orange	COMMODORE 1
(BRUN)	Brun	COMMODORE 2
(L.ROD)	Skär	COMMODORE 3
(GRAA1)	Grå 1	COMMODORE 4
(GRAA2)	Grå 2	COMMODORE 5
(L.GRON)	Ljusgrön	COMMODORE 6
(L.BLAA)	Ljusblå	COMMODORE 7
(GRAA3)	Grå 3	COMMODORE 8
(F1)	Funktionsknapp 1	F1
(F2)	Funktionsknapp 2	F2
(F3)	Funktionsknapp 3	F3
(F4)	Funktionsknapp 4	F4
(F5)	Funktionsknapp 5	F5
(F6)	Funktionsknapp 6	F6
(F7)	Funktionsknapp 7	F7
(F8)	Funktionsknapp 8	F8

OBS! O i ROD, GRON osv. är ett danskt Ö

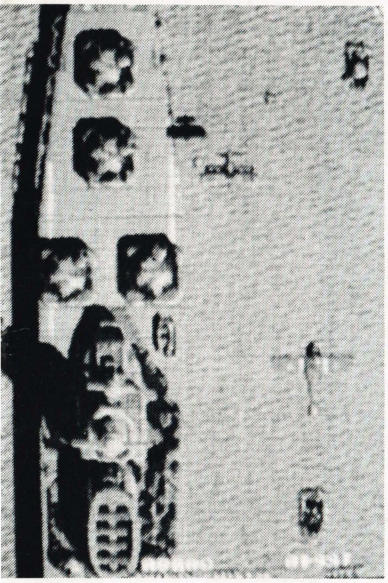
Julklappar:

De bästa spelen är **konverteringar**

Så är det nyheter på väg till din dator! Årets hetaste titlar och julförsäljningens absoluta toppar är konverteringarna. Vanliga datorspel som kopieras direkt från rykande heta spelhallsmaskiner...



Jomen, pojkar! Tack vare US Gold kommer nu Out Run lyckligtvis också i hemdatorversion.



Jag ska käka upp min reset-knapp om Firebird klarar av att göra Flying Shark-grafiken likadan. Den är bare SÅ flott.

Ditt minne är förhoppningsvis inte mer grumligt än att titlar som Road Runner, Wonderboy, Enduro Racer och Gauntlet fortfarande säger dig något.

Men bara ta det lugnt även om du inte längre har koll åp alla nya häftiga spelhallskonverteringar. Det kommer en konstant strid ström av nya preview-exemplar som bildar drivor på herr chefredaktören Kristiansens skrivbord. Och samtidigt drunknar den stackars pojken i pressmeddelanden om de för ögonblicket hetaste licensavtalen. Sådana usla arbetsvillkor finns det bara en rimlig reaktion på, nämligen recensenter som löper amok för fulla segel i SOFT Check och de spalter du just börjat läsa. - Nämligen det fetaste, flottaste och frisigaste utsläpp av licens-övertrycket i hela vårt avlånga land.
Det här är Arcade-a-go-go så det smäller!

US Gold

Om det är någon som vill vara längst framme när det gäller konverteringar, så är det det "amerikanska guldet", som egentligen består av 99% engelsk programmering och styrning. Något som vare sig programmerarna eller revisorerna gråter över.
Cheferna gråter faktiskt bara när de ska skriva under licens-checken till spelmaskinsfirmorna...
US Gold står beredda att kasta ut en handfull nya licenser på marknaden innan de andra firmorna hinner få ut sina.
Bland de mindre intressanta licenserna (det vill säga att de bör vara recenserade på annan plats i tidningen) har vi **Last Mission**, **Solomons Key**, **Survivor** och mannen med filmvärldens mest berömda läderpiska, **Indiana Jones** himself!
Med **Rygar** återvänder vi till tiden mellan världens skapelse och dinosauriernas födsel. Rygar är hjälten, och det är honom du ska hjälpa... Du ska faktiskt hjälpa honom runt cirka 300 skärmar fiendeland, innan problemet är överstått. Precis som idag var kampsporter inne på Rygars tid, så han försvarar sig och angriper med sådana medel.
Utöver Rygar har vi även **Out Run** och skateboardspelet **"720 degrees"**. Och om du nu är en sådan ignorant att du aldrig hört talas om något av ovanstående, får du antingen leva i olycklig ovisshet, uppsöka en välsorterad spelhåla eller läsa i någon av de tidigare SOFT, där undertecknade stjärnreporter spillt krut på dem...

GO!

Känner du dig blåst? Sitter du och svär över att det är så få nyheter (och förhållandevis få titlar) som programmet från US Gold innehåller? Känn dig blåst ytterligare en gång! Utbudet av nya licenser till datorerna är allt annat än påvert, och det har naturligtvis också smittat av sig å US Gold.
Interna rockader har nämligen medfört, att US Gold har flyttat över de senaste licensavtalen till sin senaste label, GO!. Men om US Gold får som de vill, blir också GO! något i hästväg.
Tills vidare har det bara sluppit ut upplysningar om spellicenserna från Capcom. I gengäld är vi nog rörande eniga om att dessa bägge är värda att omtalas.
Speed Rumbler är en gammal bekantskap i spelhallarna. Det gäller att rädda gisslan inom tidsfristen på 24 timmar. Och samtidigt ska du totalhaverera fienderna. I det 21 århundradet är bilarna standardutrustade med fastmonterade maskingevär. Gissa vad de ska användas till!
Speed Rumbler har varken fata-

stisk grafik, fantastiskt ljud eller enorm attraktionskraft. I stället är det ett gediget spel, och det borde vara möjligt att överföra till en hemdator utan större krumbukter.

Bionic Commandos är mer action av samma sort. Men den här gången är du utrustad med en armprotes och shotgun, och detta borde ge dig en rimlig chans att svinga och skjuta dig igenom de oändliga horderna av djupt psykopatiskt förvirrade individer (de som även kallas fiender av mindre begåvade, du vet).

Det verkar som om det har uppstått ett antal fnurror på tråden när det gäller Capcoms tredje "biggie", **Side Arms**. För ögonblicket verkar ingen veta om spelet gått till The Edge, US Gold eller en tredje koncern. Only time will tell!

I gengäld kan SOFT förtälja, att "GO!"-spelen kommer att vara en salig blandning av spelhallskonverteringar, populära leksaker och mycket annat smått och gott. Ock vi kommer att berätta mycket mer om alla andra licenser från "GO!" (som är en väl bevarad hemlighet till PCW-show) i nästa nummer av SOFT.

De bästa spelen...

Active Activision

Om nu inte US Gold hade haft alla dessa licenser i rockärmen, hade de förmodligen fått lämna över förstaplatsen på konverteringsmarknaden till sin värsta konkurrent, Activision.

Activision har just nu inte mindre än sju konverteringar på sitt program, och deras software-ambassadör, Andrew Wright, förtäljer att även de arbetar med lite av varje. **Supersprint** och **Rampage** är i faggorna, och dessa skulle inte behöva någon närmare presentation...

Det borde hellr inte **Gunsmoke** och **Super Hang-On** behöva. Super Hang-On är Hang-On med stereoljud, vibrerande handtag och förbättrad grafik - så blev du så mycket klokare. Men vi blir nog tvugna att ge upp tanken på vibrerande handtag till Commodore...

I det lätt föråldrade **Firetrap**-spelet övervakar du ytterväggarna på en brinnande skyskrapa. Flickor, hundar och affärsmän hänger i klasar i fönstren och väntar på att bli räddade.

Men det beror på dig och dina klätteringsegenskaper om stackarna ska räddas. Se upp för flygande inventarier och eldkulor, och gläd dig när du räddat den larmande flickan å toppen av skyskrapan. Då har du i alla fall lugn och ro i cirka fem nanosekunder.

Nu är det nämligen åter dags att rädda mänskligheten. Den här gången ska du rädda oss alla från en felkopplad superdator vid namn "Dark". Så du flyger iväg med dina **Legendary Wings** och försöker att lokalisera Dark, samtidigt med att du neutraliserar och undgår alla naturliga fiender och hinder. Ett spel som det går tretton på dussinet av!

Om det är något man inte kan säga om **Lock-On**, så är det att det är enkelt och okomplicerat. Här ska du prova dina krafter med ett avancerat jetjaktplan, och det är din plikt att utföra det nödvändiga antalet raider mot fientliga installationer (det lär finnas oändligt många) samt ställa upp på en uppfriskande luftstrid då och då. Grafiken är mitt i prick, och attraktionen flera meter åt sidan...

Ocean

Det är Ocean/Imagine som just nu har det största in-house- utvecklingsteamet, så låt dig inte luras av den beskedliga tredjeplatsen i vår uppräkning.

Rent faktiskt är de helt i linje med Activision när det gäller spelhallslicenser. Och det egna utvecklingsteamet på mer än 40 man, kan lätt betyda snabbare konverteringstider än de två andra mastodonterna någonsin kunnat drömma om.

Om man ska ta **Renegade** som ett exempel på Oceans nya förbättrade stil, borde vi kunna glädja oss åt alla nya spel frå den sidan.

Men låt dig inte förblindas av den excellenta konverteringen av Renegade. Oceans ledning försöker inte dölja att deras **Tank**-spel inte hör till de allra bästa. De var faktiskt mycket tveksam om spelet skulle hålla som fullprisutgåva, eller om de skulle släppa det på en kompilerings-pack.

I gengäld var den tidiga versionen av **Athena**, som jag fick lov att leka lite med på min senaste Englandstripp, absolut inte något dåligt spel, tvärtom. Kanske en hit till jul?

Efter denna treklöver kommer listan efter allt att döma att innehålla Gryzor och Combat School. Förmodligen inget dåligt val inför höstförsäljningen.

Gryzor är ett tämligen hektiskt shoot'em up av värsta sorten, där du ramlar in i rollen som B-filmens enmansarme. Det är dock absolut ingen B-film över din soldat och hans ljudligt smällande lasergevär. Efter ett par omgångar utomhuslekar (såsom att pricka små runda hål i fiendesoldaterna) kommer den allvarliga delen. Ett underjordiskt komplex med rullande minor, elstängsel och alla andra tänkbara imponator-effekter.

Fundera aldrig på nästa skott. Tänk aldrig på de stackars änkorna. Skjut på allt inom synhåll, så har du chans att överleva bortåt hela 30 sekunder!!

Hur Ocean har tänkt sig att proppa in bara en bråkdel av den urstarka grafiken i en hamdator kan inte jag svara på (sådana frågor hänvisas till Oraklet i Delfi). Men de inledande skärmbilder Ocean visade mig, såg rätt bra ut...

Hur Combat School kommer att se ut på datorskärmen har jag ingen aning om. Programmerarna var fortfarande inte färdiga med att analysera spelhallsmaskinen under mitt besök - men de hade istället blivit urstyva att spela det!

Combat School är en brottarhit, och som namnet antyder har man alltså hamnat på en skola för stridsträning. Träningslägret består av lite av varje, men det är rätt betecknande att spelarnas rörelser med trackerball och fireknapp är någorlunda lika krävande som en äkta stridsskola skulle vara.

Exklusiv grafik, ruggig ljudsida och massor med tuffa grenar är the name of the game!

Det borde också vara rimligt goda chanser att få se **Victory Road** i affärerna en bra bit före jul. Och detta kanske är spelet för alla Ikari Warriors.

Spelmaskinen är i princip Ikari Warriors i rymden. SNK har uppenbarligen inte tyckt det varit nödvändigt att ändra annat än grafik och historia...

Nästa levande bilder, ett spel vid namn **Rastan Saga**, är också lite av ett kö-objekt för alla spelglada. Kort sagt är det en sorts vikinga-plattform-kampspel. Get it?

Det finn sex nivåer, var och en har en storlek på tre skärmar. På sista nivån går du in i drakens håla, och har chans att skaffa ytterligare en prinsessa till hushållet.

Du tror garanterat att jag försöker dra en vals, när jag berättar om den sista konverteringen. Namnet är **Psycho Soldier**, och huvudpersonen är en liten gullig figur som kallar sig Athena.

Vad tycker du att den titeln låter som för sorts spel? Nej, nej och åter nej, titeln är ytterst missvisande. Här hade man satt sig ner med ett glatt leende, beredd på en omgång tanklöst våld, så ska man istället sörja för framtida fred i världen! Men spelet är ändå rätt underhållande.

Konami vill själva

Det är synd att säga, att Konamis helt egna "byrå" för datorkonverteringar (eller NMC Global, som de själva föredrar att kalla den) har visat framfötterna något speciellt på sistone. Vi har faktiskt inte sett något vettigt sedan de glada Jailbreak- och Nemesis-dagarna. Men å andra sidan kan det ju självfallet bara bli bättre...

Fakum är, att NMC sitter i en särdeles behaglig sits på ett par av de bästa titlarna av idag, Salamander/Nemesis II och Jackal!

I **Salamander** flyger du också ner genom en lång tunnel, där du bankar, skjuter och som en sista utväg manövrerar dig fram genom problemen. Det finns tillfälle att samla upp några gröna grunkor på vägen, om du nu inte skulle vara nöjd med fart, vapenlager, lasern eller kraftfältet (och det är du aldrig i Salamander!).

Salamander är helt och hållet i bästa Nemesis-stil. Varken bättre eller sämre på några punkter - bara annorlunda.

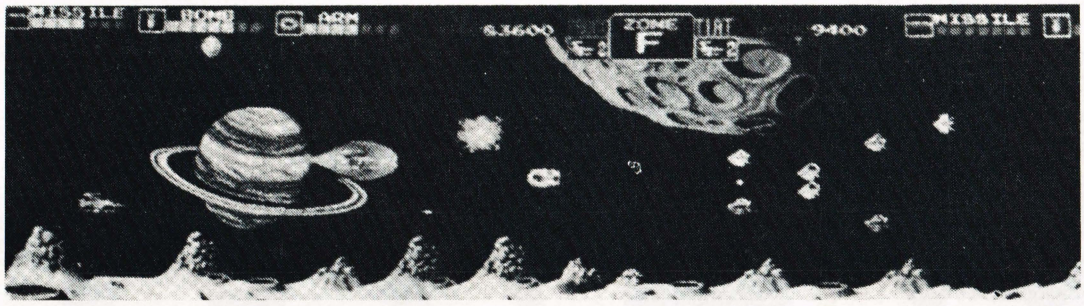
Jackal är inte fullt så fantastiskt. Cyniker kallar det en tam Commando/Rambo-kopia. Men i rättvisans namn måste vi säga, att Jackal är mycket bättre än både Commando och Rambo. Frågan är bara om marknaden har plats för mer destruktion!?

Småttingarna

Det finns naturligtvis också några licenser utspridda på andra händer än de stora. Först har vi Firebird med deras superba konvertering av **Bubble Bobble**, och deras the-up-and-coming-star, om man nu ska tro bråkdelen av PR-avdelningens svada, Flying Shark.

Eftersom Bubble Bobble av goda grunder (se annan plats i tidningen) inte skulle vara speciellt intressant att omtala här, får vi ty oss till den kommande stjärnan på datorhimlen.

Hoppet är ljust. **Flying Shark** är redan en stjärna i spelhallarna, en



som plockar till sig en stor del av de slantar som stoppas in i springorna. Spelet är helt enkelt en storsäljare. För vilken fanatiker med självrespekt kan låta bli att prova det spel som kallats den enda värdiga efterföljaren till 1942? Fast egentligen är det inte speciellt rättvist att kalla det en efterföljare, när spelet rent faktiskt är bättre...

Det gäller helt enkelt att få sitt World War II-plan genom angrepp från jaktplan, bombplan, stridsvagnar, krigsskepp och alla andra spelingredienser. På din väg genom spelet kommer du alla gånger att fängslas av den flotta vyn över tropiska djungellandskap, haven, stränderna, hamnarna och städerna.

Flying Shark är enormt flott och enormt fängslande.

Hoppas Firebird gör ett bättre arbete av Flying Shark än Elite gjorde av 1942, för att inte tala om vår svenska klon-version, 1943, ett tvättäkta urrk-spel som jag mycket, för att inte säga blixt, snabbt arkiverade i mitt lodräta arkiv.

The Edge har också stora planer för sin konvertering. Och nej, det är inte Gustaf det gäller. Det gäller maskinen för alla sanna machos!.

Side Arms kan då inte vara något annat än ett verkligt mulligt shoot'em up med hår på bröstet och allt övrigt som behövs. Du ansvarar för styrningen av ett par supersoldater (löjtnant Henry och sergeant Sanders), som kämpar mot all världens onda krafter.

Allt du behöver tänka på, är att bomba de onda krafterna tillbaka till stenåldern och hitta objektet som gör att Henry och Sanders bildar ett oövervinnligt superhjälteteam!

Till sist har vi outsiderfirman Alligata, som har en viss förmåga att varva verkligt bra spel med en hel del garanterat skräp...

Och sannerligen, om det inte lyckades Alligata att inkassera licensen till Capcoms **Section Z**. Men det är inte någon guldgåva, för Section Z har aldrig slagit speciellt bra i spelhallarna.

Spelet är faktiskt rätt enkelt. Du flyger från vänster mot höger längs en korridor, allt medan fienderna (förhoppningsvis) flyr av rädsla. Enda skillnaden mot Nemesis och de andra är, att du inte gömmer dig i ett rymdskepp utan är ensam ute i stora världen med en jet-pack på ryggen.

Kan du föreställa dig en större värsting än Darius, med sina tre ihopkopplade TV-skärmar (bortsett från en med fyra eller fem skärmar, förstås)?
Ja, en precis likadan hemdatorversion är ju förvisso inte möjlig, av rent praktiska orsaker...

Redaktören på väg till sitt kontor? Nu snart till din dator...
Här är det Rastan Saga, och skärmbilden är plockad från spelautomaten.
Vi gissar att hemmaversionen inte blir fullt så lysande.

Överraskningarna

Men utan tvivel har softwarehusen också gömt ett par licensöverraskningar till Personal Computer World Show. Jag vet helt säkert att tre särdeles intressanta licenser ligger och väntar på PCW. Först och främst är det Segas **Alien Syndrome**, som definitivt bör bli en klassiker på Nemesis, Gauntlets och Out Runs nivå. Sega har nämligen "snott" ett par ideer från Quartet för att kunna producera ett av världens bästa shoot'em up.

Vi befinner oss på 90-talet, och den första rymdkolonin har just etablerats. På din fjärrskrivare har du just mottagit ett meddelande om att kolonin invaderats av aliens från planeten Alpha.

Historien är helt enkelt Aliens ytterligare en gång.

Men det ör först på spelmaskinen som filmen blir riktigt levande. Stora äckliga alien-sprites och äkta slem...

Ljudens oaptitlighet har man heller inte försökt dämpa. Min personliga favorit är kvinnoskriket på two-player-game - med inbyggd garanti för grundlig och total rensning av hörselgångarna.

Taitos **Soldier of Light** blir faktiskt ett platt fall vid en jämförelse. Och det fast spelet på intet sätt är dåligt!

Soldier of Light är "bara" ytterligare ett shoot'em up, där en handfull onda män försöker att ta över ett antal planeter i din galax. Så trots verkligt fin grafik och bra ljud är det här spelet ingen ursäkt för att nte stå i kö för Alien Syndrome. Ännu ett Taito, det tre skärmar stora Darius-spelet, som väl nunera inte borde behöva någon närmare introduktion...

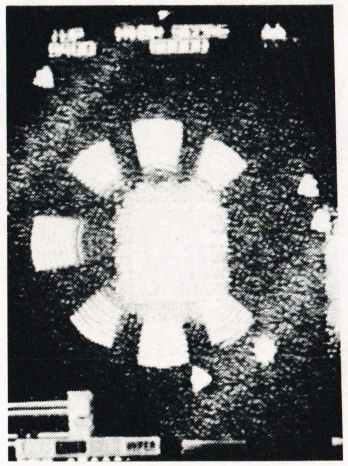
Kort sagt, ett Scramble-aktigt spel i uppdaterad 87-version med fantastisk hårdvara och en funky melodi, a la Shannons "Let the Music Play". Fullt med psykedeliska sprites, otroliga monster, fyllda skärmar och fantastiska ljudeffekter!

Du kan helt enkelt inte låta bli att ta "bara en" runda till...

Vilken/vilka firma(or) som snott åt sig dessa tre spel är det tyvärr omöjligt att förtälja idag. Men förväntningens glädje efter nästa SOFT är väl heller inte fy skam, eller hur?

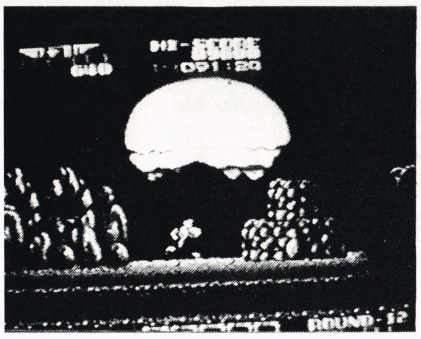
Ten, four, rubberduck and out från...

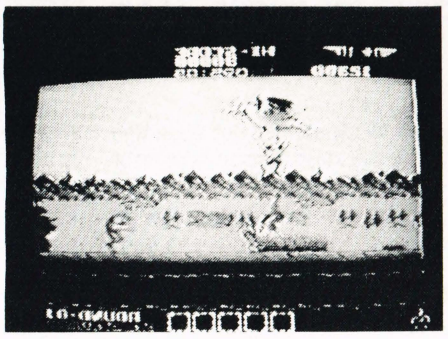
Mårten S Nielsen



Här är ett screenshot från Last Mission (i original automatversion, inte datorversionen).

Redaktionen gillar supermachon Rygar skarpt, så vi kunde inte låta bli att lägga upp två skärmbilder på disken... Imponerande!





Din dator som "synt".

När datorn står för m MUSIKEN

Ta ett keyboard, proppa in det baktill på en 64 och ladda in ett program. Vad får du då? Bara Sveriges mest avancerade musikleksak för hemmabruk. Och detta för under 2000:-

Den tunga basen pulserar i mellangärdet. Allt under bältet vibrerar i takt och stämningen i lokalen är så förtätad att man kan skära i den med kniv. Det är fullt tryck.

Plötsligt bankar det på dörren. Det är grannen som inte kan sova. Han tror vi har party. Och blir tämligen förvånad, när det enda han ser är två killar med en hemdator och ett keyboard.

Sådana var förhållandena när vi testade ett av de senaste keyboardsen till Commodore 64/128. En smart, billig och effektiv musikmaskin.

Utan datatekniken skulle breakdance och Jean-Michel Jarre aldrig blivit uppfunna. Sedan synthen första gången såg dagens ljus har utvecklingen varit enorm inom musikvärlden - och speciellt rockmusiken.

Men synthar har alltid varit för folk med välfyllda plånböcker, ända tills för ett par år sedan, när Yamaha kom med en av de första syntharna man kunde plugga in i en Commodore 64, CX5M. Nu har marknaden fyllts med mer eller mindre smarta synthar till datorer. Nu har alltså SOFT fått fingrarna på en av de smartare, "Music Expansion System For The Commodore 64/128" från Commodores engelska avdelning och SFX.

När testlaget fick produkten bör-jade vi genast sätta upp hela klabbet, och till vår stora förvåning visade det sig vara buslätt - 1 st Sound Expander Cartridge skulle placeras i porten på 64:ans baksida, och sedan skulle en kabel kopplas mellan datorn och keyboardet. Men vad kan Music Expander egentligen? Ert trofasta testlag gav sig ut på en resa i musikens värld...

Vi packar upp

Med i paketet finns tre band: Sound Expander, Music Maker II och Sound Studio.

När man kört in det första bandet, Sound Expander, får man upp en skärmbild bestående av fyra huvudmenyer.

En av menyskärmarna heter Synth

Det är flott, keyboardet till Music Expander. Inklusive interface och program kostar det bara cirka 2000:-.

somt den gamla instrumentalgodingen Telstar.

Music Maker är ett band för sig

Music Maker II, det nästa bandet i raden, innehåller 10 olika bakgrundsljud som du kan sätta ihop med din egen melodi. De mest anmäskningsvärda är väl närmast bakgrundstrummor och bas, vilka ger en enormt effektfull verkan.

Anser du att din låt är en given hit, kan du naturligtvis gömma den på band eller disk. Kanske du kan få ett fett kontrakt med ett skivbolag (eller skicka in till nästa schlagerfestival).

Om du tröttnar på att spela "Kalle Johansson" och istället vill utöka ditt musikaliska kunnande, kan du leka lite med den medföljande "musikläraren". "Han" berättar vad dina noter heter och hur de placeras i ett notsystem. Längst bar i instruktionsboken finns ett antal små melodier, som du kan öva dig på när du lärt dig notsystemet.

Saknar du inspiration kan du spela en av de medföljande demo-melodierna, t.ex. "The Entertainer". Dessa demo- melodier är mer professionella än de på Sound Expander.

Proffsens Sound Studio

Det sista bandet som följer med är Sound Studio. Detta är något för mer avancerade music-maestros, dvs halvproffs.

I Sound Studio kan du med hjälp av tre parametrar, tonhöjd, klang och styrka, skapa dina egna synthljud.

Inte så illa, men heller inte superbra. Vi har sagt att Sound Studio är halvprofessionellt, mer är det i alla fall inte. Och det är rent löjligt att programmet ligger på band! Varför finns det ingen diskettversion? Var och en kan ju lätt begripa att ingen professionell musiker sitter och kladdar med en slö Commodore datasette! Nej, sådana här program ska ligga på diskett, det är ett absolut krav.

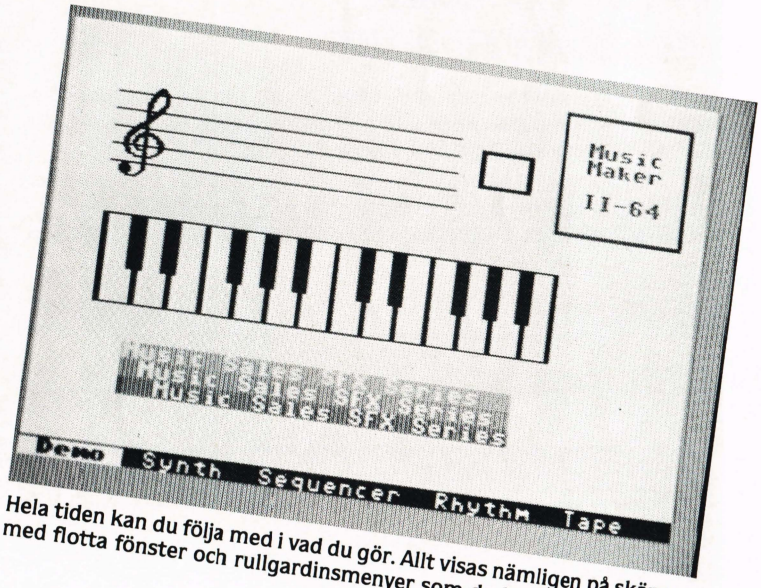
Frågar vi importören, HK Electronic, säger de att det inte existerar en diskettutgåva, inte ens til högre pris. Löjligt!

Keyboard för scenbruk?

Music Expander keyboard och program kan endast med ytterst god vilja användas som backing instrument vid en konsert. Inte för att ljudkvaliteten skulle vara för dålig, den är faktiskt bra, och ljudet liknar nästan till förväxling ljudet från en DX7. Nej, tänk vad som händer vid en strömsvikt mitt i alltihop. All information i maskinen skulle raderas och man skulle vara tvungen att ladda in alltihop igen. Tack vare Commodores fantastiska bandspelare skulle ett band nästan hunnit fram till extranumren innan bandspelaren snurrat färdigt.

Nybörjaren har stora möjligheter med Music Expander. Men det kräver att han/hon har en viss erfarenhet av musikaliska fackuttryck, och dessutom känna till dem på engelska.

Voices, och här väljer du musikinstrument. Urvalet är rätt brett: flöjt, gitarr, vibrafon, horn, stråkar, piano, två sorters orglar, harpa och tre slags synth.
Vissa av instrumenten låter dock inte precis som i verkligheten. Pianot låter som något från en speldosa, hornet som en klarinett och flöjten som... ja, inte vet jag. Resten av instrumenten är helt okej, speciellt blev vi imponerade av de fräcka ljuden från syntharna.
"Ensemble" och "Octave" är de nästa punkterna, och med dessa effekter har man möjlighet att framhäva tonen och välja tonläge (högre och djupare).
Sista punkten i menyn är L.H. Voices, vilket ger din ton mer eller mindre basklang i klangfärgen.
Nästa nuvudmeny heter Setup, och här kan man gå in och få komp på vänsterhanden, du får alltså flera toner när du trycker ner en tangent. Det fungerar precis som på de flesta elorglar av idag, och det låter utmärkt.
Dessutom har du möjlighet att få eko på dina toner, vilket ger en läcker verkan när man har synthljud inkopplat. Dessutom finns en rad "lek"-funktioner, som bakgrundsfärger, visa dina toner i ett notsystem mm.
Nästa huvudmenu är intressantare - Rythm. Här har du möjlighet att få lite klös med de inbyggda discorytmerna, rock'n'roll, reggae, swing, march och flera andra, och det ger dina melodier ett ordentligt lyft mot när du bara sitter och tar en ton åt gången.
Sista menyn på Sound Expander är Riff, och den innehåller olika musikstycken som kan användas till demonstration - bl.a. en corny höns-mix med banjo och fioler



Hela tiden kan du följa med i vad du gör. Allt visas nämligen på skärmen med flotta fönster och rullgardinsmenyer som du kan dra ner.

MUSIKEN

Lägg märke till storleken på Music Expander keyboard. Helprofessionellt.

Dessutom bör man ta i beaktande att Music Expander är uppdelad på tre band. Detta medför att man bara kan använda ett bands möjligheter åt gången, något som snabbt begränsar den vane musikern. Man kan inte blanda effekterna från två band.

Music Expander i hemmastudion

Det är närmast i hemmastudion som Music Expander på allvar kommer till sin rätt. Genom möjligheten att koppla Commodore och keyboard till stereoanläggningen kan man få verkligt power-ljud från högtalarna.
Med Music Expander kan man också skaffa sig grundläggande kunskaper om funktionerna på en synth. Får man en god ide till en melodi kan man prova den på keyboardet med alla olika möjligheter man kan tänka sig, bakgrundskomp, eko etc.

Lätt att sköta

Manualerna för de olika banden är allesammans på engelska. Detta ställer till vissa problem att förstå dem helt och hållet, många ord är rena engelska fackuttryck.
Manualerna genomgår klart och koncist var enskild menypunkt och berättar kort vad de olika kommandona kan användas till. Tyvärr saknas en referensmanual, så man blir tvungen att ta sig igenom de olika manualerna för att hitta just det kommando man är intresserad av. Annars är manualerna utmärkta.
Dessutom följer det med små klisterlappar som man kan märka tangenterna på keyboardet med. Detta kan vara praktiskt när man ska lära sig var de olika tonerna sitter. Det är ganska lätt att använda Music Expander. Du flyttar markören fram och tillbaka med hjälp av funktionstangenterna F1 och F3. När du hittat det kommando du vill använda bekräftar du detta med ett tryck på F7. Utöver dessa tangenter behöver du då och då använda mellanrumstangenten, t.ex. när du ska ändra tempo.

Enda avvikelsen från detta system finns på Studio Sound- bandet. Här flyttar du markören, bestående av en pil, antingen med hjälp av definierade tangenter eller joystick.

Slutsats

För bara knappt 2000:- är Music Expander ett sant fynd för folk som är intresserade av att komponera lite på hemmaplan. Som paket är det en dröm för dig som redan har en 64 eller 128. Och priset är ju som hittat.
Man kan få tag på en begagnad synth med ungefär likvärdiga funktioner för ungefär samma pris, men vill man ha en musikmaskin i den mer professionella klassen får man lägga upp 4-5 gånger så mycket. Minimum!

Fördelen med en riktig synth är att man har alla funktionerna från Music Expanders band liggande på en separat panel på maskinen. Det betyder att man har större möjligheter att sätta ihop olika saker och att den är lättare att betjäna. Nackdelen? Du kan inte leka med datorn samtidigt. Och det där med dataskärm är det många av oss som sätter pris på...

Torben Flöisdorf och Rasmus K Kristiansen

÷

- De tre programmen kan inte köras samtidigt.
- Vissa musikinstrument låter fel.
- Komplicerade fackuttryck på engelska.
- Programmen är på band.

+

- Lätt att använda.
- Bra sätt att lära sig spela.
- Lätt att installera.
- Stort keyboard.
- Ett fynd till priset.

VINN DITT EGET MUSIK-KEYBOARD

SOFT ger dig chansen att vinna ditt eget Music Expander keyboard inklusive interface och all software (normalpris ca 2000:-). Fix och färdigt att kopplas in i din Commodore 64/128.
Skicka in kupongen så att vi har den tillhanda senast 16 november.
Så deltar du automatiskt i utlottningen av 1 st keyboard.
Du får gärna skriva av kupongen om du inte vill klippa i tidningen.

Namn: _____

Adress: _____

Postnr: _____ **Ort** _____

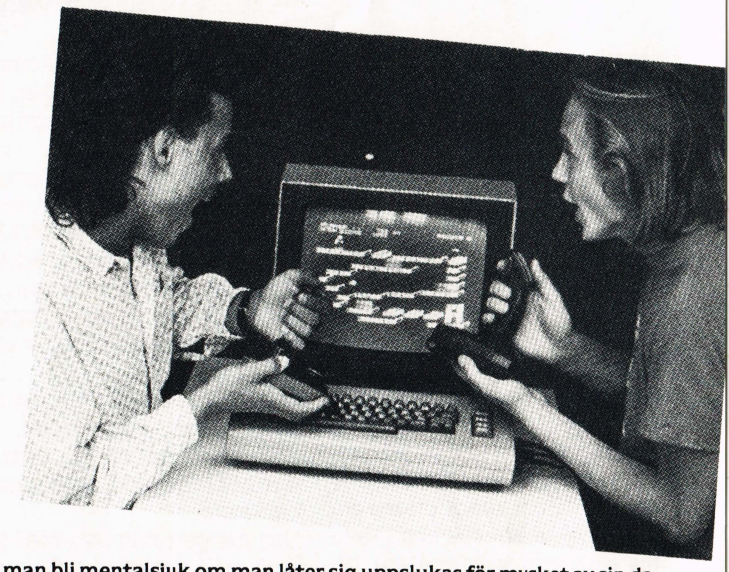
Tel: _____ **Ålder** _____

Skickas före den 16/11-87 till:
SOFT
Music Press AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm **- Märk kuvertet "Synth-tävling"**

DATOR-SJUKAN:

Kan din dator göra dig MENTAL-SJUK?

Mentalsjuk. Det är diagnosen två läkare och en psykolog satt på en 18-åring som suttit för mycket framför sin dator.
Men KAN man verkligen bli sjuk av för mycket data? Eller är det hela bara en upprekla-merad tidningsanka...?



Kan man bli mentalsjuk om man låter sig uppslukas för mycket av sin dator? Två läkare och en psykolog lägger fram teorin, andra är skeptiska...

September 1987. Debatten startade i Danmark, och svenska tidningar var inte sena att haka på: "Datorerna gör ditt barn mentalsjukt", kunde man läsa. "18-åring inlagd med datorsjuka". Och den här: "Datorerna gör dina barn paranoida".
Rubrikerna är stora, för det luktar sensation.
Allt har sitt ursprung i en artikel i en veckotidskrift för läkare, där två läkare och en psykolog berättar om ett enskilt fall: en 18-åring som blivit inlagd med en svår psykos. Den här 18-åringen var också mycket datorintresserad, och på försök länkar läkarna ihop psykosen och dataintresset.
Men ligger det något i det? Är det verkligen farligt för hjärnan att arbeta med datorer? Eller är det hela bara en lite för snabb journalistik? Det råder delade meningar om detta, och SOFT har talat med experterna...

Mentalsjuk är ett starkt ord

Joseph Weizenbaum är professor i datalogi på vad som i fackkretsar betecknas som världens förmodligen ledande forskningscenter inom ny teknik, MIT (Massachusetts Institute of Technology). I en bok med titeln "Computer Power and Human Reason" skriver han om en sjukdom han kallar "Det kompulsiva tvånget att programmera".
Han beskriver de drabbade av sjukdomen som "begåvade unga män med ett något sjaskigt yttre och ofta med insjunkna glödande ögon". Unga män som upplever "fantasier präglade av storhetsvansinne och drömmen om att vara allsmäktig" framför dataskärmen. De sitter vid sina maskiner, skriver han, "med spända axlar, väntande på att få fyra av sina fingrar som redan svävar över tangentbordet ner mot de tangenter och knappar deras uppmärksamhet är fixerad på, likt spelarens fixering av tärningarna".
Så långt den amerikanske professor Weizenbaum, som inte finner "sjukdomen DKTAP" vare sig smittsam eller svår att bli kvitt. Att tala om mentalsjukdom är för mycket sagt, andra har använt ord som "bitna av intressen" eller "uppslukade av de spännande möjligheter datorn har".

En ung och spelglad datorägare vi talat med säger såhär:
"- Visst kan det hända att man har ett vilt uttryck i ögonen, t ex när man sitter och försöker få high-score i Eagles. Och några gånger när min mamma kommit in på mitt rum har hon sagt att jag sitter som klistrad vid skärmen. Men det gör hon ju själv också, fast framför TV:n istället".

Läkare slår larm

Det kunde vi läsa i rubrikerna i september. Starten på det hela var att den danska tidningen BT gjorde ett hopkok på en artikel i den likaledes danska Ugeskrift for Läger. De två varnande läkarna blev nu till "flera danska läkare". Med BT-artikeln som utgångsmaterial tog sedan flera svenska dagstidningar upp historien och redigerade och bättrade på den danska dagstidningsartikeln.
Originalartikeln skrevs av de två läkarna Erik Simonsen och Erik Jen-

Kan din dator göra dig MENTALSJUK?

sen tillsammans med psykologen Bent Brok. I den skriver de bl a:
"- Den unge mannen är totalt uppslukad av arbetet med datorn. Samvaron med denna träder in istället för samvaro med kamraterna, och den dominerar nu hans tillvaro."
Läkarna berättar att 18-åringen har utvecklat en mycket teknisk och desillusionerad människosyn, och att datorn hämmat honom i hans känslomässiga utveckling.
Några har därför fört fram tanken att datorn också kan bli ett problem senare i livet. Diskussioner om att datorn kunde orsaka äktenskapsproblem dök upp i samma veva som artiklarna om 18-åringen.

Problem i äktenskapet?

I ärlighetens namn försökte flera av de svenska tidningarna hålla en saklig linje genom sina reportage, tala med svensk expertis och lägga fram resultatet. En kvällstidning i vårt södra grannland valde en annan linje:
"- Jag har hatat den där datorn intensivt, men nu har jag lärt mig att leva med den", säger en 40-årig kvinna till en journalist. Enligt journalisten är hon mor till två barn och gift med ett datorgeni. Mer får vi inte veta. Kvinnan tycker att hennes man lägger ner för mycket tid på datorn och för lite tid på henne. Fortsättningen påminner om ett brev till en frågespalt:
"- I början ursäktade sig min man med att han var tvungen att sätta sig in i systemet. Men jag har inga illusioner kvar. Det är som en sjukdom hos honom. När han kommer hem från arbetet säger han hej, men redan då lyser det dator i hans ögon."
"- Han glömmer tid och rum när han sitter framför skärmen. Det är inte av illvilja, han blir verkligt ledsen när han märker att jag och barnen kallat på honom i timmar. Jag går och lägger mig vid midnatt, så kommer han ett par timmar senare".
En annan kvinna från "the real life" (ålder okänd, namn okänt, bostadsort okänd) blev så trött på sin mans hobby att hon tog konsekvenserna:
"Jag har gett mig iväg med barnen", stod det på den flimrande skärmen när mannen kom hem en kväll. Åter en historia från samma journalist.
Kan det vara så illa ställt? SOFT ville givetvis tala med journalisten som har en så fin förmåga att hitta försummade hustrur. Vi hörde oss nämligen för hos såväl kvinnor gifta med datafreaks och frågespaltsredaktörer som kunde tänkas kommit i kontakt med problemet.
Ingenstans har man hört talas om sådana fall som journalisten kommit i kontakt med. Men nämnda journalist ville uppenbarligen inte tala med oss, hon var alltid förhindrad när vi upprepade gånger sökte henne.

Det måste vara en tidningsanka...

"En tidningsanka". Det är vad en familjerådgivare kallar historien om kvinnan som lämnade sin man på grund av hans stora datorintresse. Fredriksbergs Familjerådgivning har i alla fall inte hört talas om fall där datorn var upphov till familjeproblem. Och de professionella familjerådgivarna känner inte till något fall där mannens datorintresse angivits som skilsmässoorsak.
"- Det är ju en hobby som så många andra. Jag kan inte heller tänka mig att någon vill ta ut skilsmässa för att deras man är biten av frimärkssamlande, modelljärnvägar eller fotboll", säger en psykolog som SOFT talat med.
Även advokaten är oförstående:
"- Visst kan ett överdrivet intresse för någon fritidsaktivitet orsaka ett dåligt förhållande mellan äkta makar, men då kan man ju lika gärna säga att segling är orsak till 1000 skilsmässor om året", säger Steen R Andersen, advokat.
"- I grund och botten är det bara trams, och jag har aldrig någonsin hört om ett skilsmässofall där datorn funnits med som ett specifikt argument."
Men tidigare nämnda journalist håller fast:
"- Kraschade parförhållanden är en välkänd yrkesskada i datorbranschen."

Midnattsprogrammerarnas kult

I de stora datorländerna har man länge känt till att man kan bli så fascinerad av data att man varken kan sköta studier eller parförhållande. Men - och i USA poängteras detta - man kan bli minst lika biten av baseball, bilar, videofilm, möbelrestaurering och femtielva andra mer eller mindre märkliga fritidsintressen. Det är kanske en av orsakerna till att de stora datorländerna inte offrat speciellt mycket spaltutrymme på "Datorerna gör dina barn sjuka". Tyska BILD - som annars är ytterst pigg på att göra sensationer - offrade t ex bara 21 rader på ämnet.
I sin bok "The Soul of a New Machine" låter Tracy Kidder en datorfreak berätta om sin collegetid, på den tiden en dator var ett nytt fenomen som ingen privatman hade råd med.
"- Jag var midnattsprogrammerare. Jag led av maskinitis."
"- Jag körde ett litet program, och när det fungerade kände jag mig så hög att jag skrev ett program till. Det var skönt. Jag älskade att skriva program. Jag kunde kontrollera maskinen. Jag kunde få den att uttrycka mina egna tankar. Det var ett utvidgande av medvetandet att ha tillgång till en dator."
Flera av den unge programmerarens vänner, ca 10 stycken, alla manliga, kom regelbundet till universitetets nattliga programmeringssessioner.
"- Det var en hel subkultur. Nu har det blivit ett utbrett fenomen, men på min tid var det en hemlig kult", säger den amerikanska freaken, nu en man som närmar sig medelåldern.
"- Programmeringleken - för det är en lek - var enormt fascinerande. Vi satt ofta uppe hela nätterna för att vara med och leka. Jag tror det fungerade ungefär som att knarka."

Dator-freaken:
"- Det var ett utökande av medvetandet att ha tillgång till en dator."

Professorn:
"- De unga framför datorerna upplever fantasier präglade av storhetsvansinne."

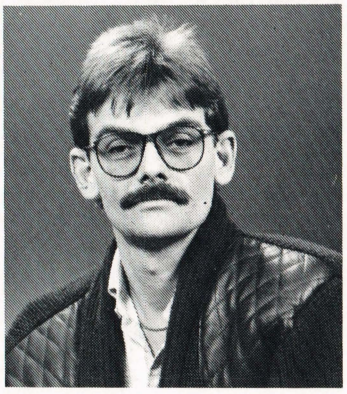
Ett par av midnattsprogrammerarna började ignorera sina väninnor, för att sedan helt förlora dem på grund av sitt maskinlekande nätterna igenom.
Det råder inga tvivel om att man kan försumma både vänner och familj genom att sitta i timmar framför datorn. Men det kan man också genom att sitta i timmar framför schackspelet eller frimärkssamlingen, för att nu bara ta ett par exempel.
Det här enskilda fallet med 18-åringen som fick en förvrängd bild av verkligheten ska ses som en varning. En varning om vad som kan hända när du överdriver din hobby. Han hade kopplat bort all kontakt med omvärlden, och enligt läkarna lade han ner upp till 16 timmar om dygnet på sin hobby. Det är alldeles för mycket, och detta oavsett vilken hobby du ägnar dig åt.
Det stora flertalet, de som lägger en eller två timmar om dagen, kan vara lugna: Det finns INGEN risk för mentala störningar, inte ens om du ökar på ditt "tim-tal" litegrann.
Och som en datorhandlare sade när han skulle kommentera fallet med 18-åringens psykos:
"- Det finns 2-300.000 hemdatorer ute i landet. Vi har nu sett ett fall med inläggning på mentalsjukhus. Det skulle ju vara rätt märkligt om inte en enda av alla hemdatorägare inte hade det i sig redan från början, och hade utvecklat sin psykos oavsett om han hade haft dator eller ej."

Rasmus K Kristiansen

Datorägarna:
"Vi blir inte mentalsjuka!"

SOFT har talat med en liten grupp slumpvis utvalda datorägare om tidningsskriverierna. Vi frågade bland annat om de blivit rädda att slå på maskinen efter att de läst artiklarna. De svarade samstämmigt nej.

Steen, 32 år:
"- Jag har en Commodore 64 som jag använder till lek och spel, men även i min lilla affär. Den styr försäljningen av fotoutrustning och för räkenskaper åt mig.
Tidigare har jag haft en Spectrum, och jag gissar att jag kör dator ca en timme om dagen - inga problem.
Min 7-årige son använder också Commodoren. På helgerna sitter han tre-fyra timmar om dagen. Visst, jag har läst om att det skulle vara farligt. Men helt ärligt - jag tar inte de artiklarna så högtidligt."



Steen tar inte artiklarna så högtidligt.

Jan, 16 år:
"- Datorer är inte farliga. Sånt dösnack. En dator är ju inget annnat än en hög microchips, precis som en miniräknare eller en digitalklocka.
Om någon blir psykiskt sjuk av en burk måste han varit rätt loony från början. Mej får du inte att tro annat.
Jag tänker fortsätta att använda burken som jag alltid gjort, oavsett alla så kallade varningar."

Christian är inte rädd för datorn: Jag använder den som en riktigt häftig leksak tillsammans med mina kompisar.

Christian, 9 år:
"- Jag är inte rädd för datorn. Det är min pappas, och vi har bara haft den ett år men jag kan ändå programmera lite. Och den är kul att leka med. Jag använder den som en riktigt häftig leksak tillsammans med mina kompisar.
Vi spelar mest spel, och min lillbror på 7 får också vara med. Han kan inte ladda själv, så det får jag hjälpa honom med.
I början när de skrev att man kunde bli galen av datorer blev jag lite rädd, men det är jag inte längre. Jag har i alla fall inte märkt något, och fast jag leker med datorn går det inte sämre i skolan."

Jimmy, 12 år:
"- Både min kusin och jag spelar mycket, mest rymdspel och Decathlon. Jag går i sjuan, och jag har aldrig hört om någon som blivit tokig av datorn.
Man kan väl inte bli tokigare av den än av att se på TV, och jag är i alla fall inte rädd för datorn.
Men jag kanske också ska säga att jag inte använder maskinen så mycket, jag har inte tid. När jag har läxor spelar jag bara en halvtimme per dag. Men på helgerna blir det ju mer..."

Jimmy: "Man kan väl inte bli tokigare av datorn än av att se på TV."

Jan: "- Sånt dösnack. En dator är ju inget annat än en hög microchips, precis som en miniräknare eller en digitalklocka."

ARCADE ACTION AID

Sitter du fast i ett spel? Dör du alldeles för ofta i ett annat? Hjälpen är inte på mer än en 40 centimeters avstånd! Var? Mitt framför ögonen på dig! 3 x A, räddaren i nöden!

Åter dags för en samling fusk, pokes och finesser till alla dina favoritspel. Den här gången inte lika enorm i omfång som i förra numret, men ändå sprängfylld med fina trix. Och kom ihåg - det är DIN medverkan som gör Arcade Action Aid möjlig!

Rambo

Vi börjar med Stallonepojken, en bekant för de flesta av oss.
POKE 6099,234:POKE 6100,233:POKE 6101,234
POKE 6099,175
POKE 4820,173 gör dig odödlig,
POKE 6099,173 ger dig oändlig energi.

H.E.R.O

I H.E.R.O tar du bort fienderna genom att skriva
POKE 14652,25

Dropzone Här kan du prova med ett par små pokes.
POKE 2460,255: POKE 2465,255

Trailblazer

Är du innehavare av detta spel, kan du försöka med att trycka ner SHIFT/LOCK medan du spelar. Varför får du ta reda på själv...

Future Knight

Här kan du komma in i cheat mode från titelskärmen. Allt du behöver göra är att trycka ner tangenterna B U G 8 7 samtidigt, det kan du faktiskt klara med en hand på ryggen.

Legend of Kage

Ytterligare ett tangentbordstrix att ta till medan spelet kör. Håll ner tangenterna A E och D, och tryck till på X. Varje gång du gör detta kommer du att hoppa fram en bana.

Army Moves

Håller du fortfarande på med första delen? Då kanske du är sugen på koden till del två. Då kan vi ju avslöja att den lyder som följer:
15863

Krakout

Om du skriver in (C) på highscorelistan kommer du att få mängder med bats (bollar).

Miami Vice

Några tips som bör göra detektivlivet lättare för alla Don Johnson in spe.
1. Ställ dig i mitten av en gata.
2. Ladda pistolen genom att trycka på knappen.
3. Skjut när en bil är bredvid dig.
Du kommer nu att dö, men du ska inte vara orolig, du lider ingen skada. Tiden kommer att ökas med en timme. Det påstår i varje fall Björn och Jesper i Ronneby.

Ghost'n'goblins

Här kommer en hel rad med pokes som kan vara ytterst nyttiga.
POKE 12707,255 sätter hastigheten 10 gånger högre.
POKE 12707,240 gör hastigheten normal igen.
POKE 7777,0 tar bort rörliga odjur.
POKE 7777,168 plockar in dem igen.
POKE 4070,170 för att starta efter level 1.
POKE 4170,10 för att stoppa alla sprites.
POKE 4070,160 genomför level 1, och du kan gå där du normalt inte kan.
POKE 2198,1-255 skiftar odjurens färger.
SYS 2090 för att starta igen.

Jump Challenge

Jens Wall i Karlstad har kommit på, att man åker förbi rampen om man trycker snabbt på Commodoretangenten. Håller man den nere en stund vänder sig motorcykeln.

Street Surfer

Jesper, oläslig poststämpel, menar att man ska hålla ner RUN-STOP/RESTORE när man kommer fram till flasklämnandet.

Nemesis (Konami)

Här har vi redan tidigare talat om två olika sätt att slå av spritekollisionsdetektorn på. Nu har det kommit tre nya varianter på samma sak! Alla tre utförs när du har titelskärmen framme.
Sätt 1: Håll ner SHIFT LOCK och tryck tre gånger på SPACE.
Sätt 2: Tryck ner SHIFT LOCK och SPACE samtidigt och håll dem nere en stund.
Sätt 3: Tryck ner vänster SHIFT-tangent och tryck SPACE tills du ser ett c i övre vänstra hörnet.
Vi är alltså uppe på fem olika sätt att göra samma sak! Finns det fler förslag? Vi väntar med spänning...

Antiriad

När du hittat dräkten och slått på strömmen till den går du fem vänster och ett upp. Här borde du hitta en doja som du tar med till dräkten. Då kan du flyga med den. Flyg tre upp och tre höger. Här ligger en grunka. När du tar den och går bort till dräkten kan du även skjuta. Men det visste du väl redan?

Jeep Command

POKE 32627,241
SYS 16384

Orpheus in the Underworld

POKE 18870,234
POKE 18871,234
SYS 9278

Commando

POKE 2280,255 gör att du kan gå genom kulor, kanoner och bazookas utan att dö.

Aliens (US vesion)

Här kommer några koder:
Bana 1: 1334 E
Bana 2: 2727 H
Bana 3: 4106 D
Bana 4: 1339 E
Bana 5: 7660 G
Bana 6: 7433 G

Repton 3

Och vi fortsätter kodandet med några av kodorden till de olika banorna i Repton 3:
PRELUDE
CITADEL
MORNING
AWKWARD
FRITTER
LAWLESS
RATION
TOBACCO

Iridis Alpha

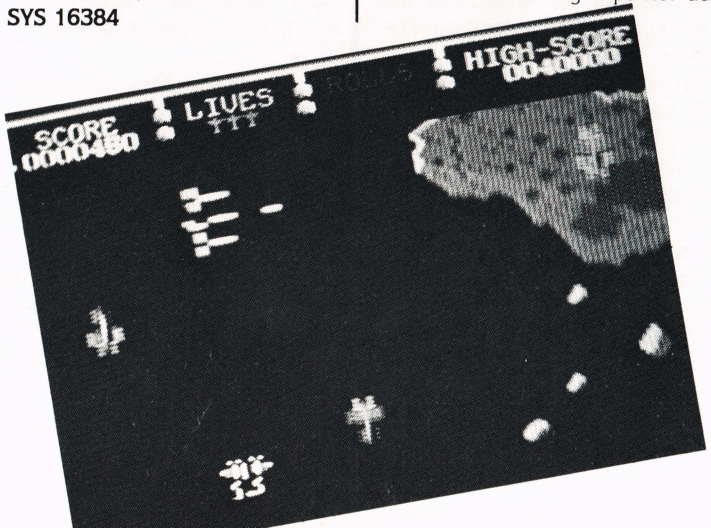
Du ändrar antalet droider med
POKE 36020,234
Oändliga droider får du med
POKE 36485,234
POKE 36486,234
POKE 36487,234
Du kan stoppa alla kollisioner med
POKE 38318,234
POKE 38319,234
POKE 38320,234

Equinox

Naturligtvis kan "spökena" tas bort. Fattas bara annat. Hur?
POKE 16497,96
POKE 16605,0
förstås!
Oändligt liv? Inga problem!
POKE 13561,208
Du startar med
SYS 2830

BombJack

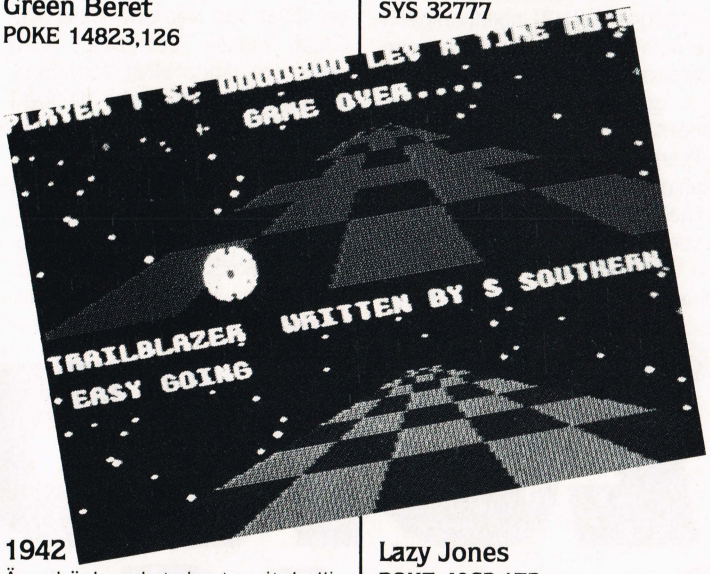
Här kommer lösningen på hur du



stänger av spritekollisionen i första spelet om BombJack:
POKE 5693,255
POKE 5694,255
POKE 5695,255
SYS 2096 startar spelet igen.
Och här kommer ett par pokes till.
POKE 6819,173
SYS 3101
Eller
POKE 5112,0
SYS 3101

BombJack II
Naturligtvis har vi något till brorsan också. Här kan du få oändlig energi.
POKE 7053,200
SYS 3303

Green Beret
POKE 14823,126



1942
Även här kan du ta bort spritekollisionen, men det kräver lite jobb. Ladda in spelet, och när det är färdigt ska du skriva
POKE 816,167
POKE 817,2
POKE 2095,76
POKE 2096,248
POKE 2097,252
SYS 2061 laddar färdigt programmet.
När datorn resettar ska du skriva
POKE 3237,169
POKE 3239,0
POKE 5765,234
POKE 5766,169
POKE 5767,0
Och så kan du ha nytta av att skriva
POKE 5806,234
POKE 5007,234
SYS 2640 startar spelet igen.

Sentinel
Du kan få fram den märkliga effekten att robotarna får "röntgensyn". Detta sker med
POKE 1212,12
POKE 9462,173
SYS 16128

Mermaid Madness
POKE 21244,208
POKE 21250,240
POKE 21290,234
POKE 21291,234
POKE 2,54
SYS 16384 startar spelet igen.

Mutants
Nu följer några pokes till diverse spel som du kan testa. Vad de gör i spelen får du komma på själv...
POKE 9273,230
SYS 4096

Killer Ring
POKE 20898,234
POKE 20899,234
POKE 20900,234
SYS 32777

Lazy Jones
POKE 4063,173
SYS 2061

Back to Reality
Resetta med "Q".
POKE 20109,241
SYS 16384

Who Dares Wins II
Och nu ska vi inte vara fullt så hemlighetsfulla längre. Här i WDW II kan du ta på dig den skottsäkra västen och bli osårbar.
POKE 5941,169
POKE 5942,0
POKE 5943,234
SYS 16384

Manic Miner
Även ett gammalt höjdarspel får vara med. Du kan göra en disable sprite med
POKE 16632,0
SYS 16348

They Stole A Million
Och från det gamla till det nya. Du har väl läst recensionen i det här numret? Knappt har alltså spelen hunnit komma ut förrän tipsen börjar droppa in till oss. Joakim Pettersson i Västerhaninge har hittat en bug.
När inbrottet är klart och listan börjar komma upp, tryck RUN-STOP/RESTORE. Då försvinner bilden och en markör dyker upp. Skriv RUN, så startar diskettstationen och spelet laddas in igen. Men nu med den väsentliga skillnaden att du har kvar dina gubbar och alla pengarna, och dessutom kan du angripa samma mål en gång till.
På så sätt kan du bygga upp ett större kapital innan du ger dig i kast med de mer krävande rånen, och du riskerar inte att dö av brist på pengar.

ARCADE ACTION AID

Elite
Carsten G har ett par tips på hur du lättare ska kunna utföra din rymdhandel.
Börja med att köpa så mycket vapen som möjligt, åk sedan till en anarkistat (ex. RIEDQUAT).
Så snart du har råd med det SKA du köpa en docking-computer.
Åk aldrig till DISO eller andra demokratistater, speciellt inte om du har slavar ombord.
Försök att bli god vän med en Anaconda, så får du några vaktskepp som följer med och skyddar dig. OBS! Skjut aldrig ner dem.

The Last Ninja
Detta spel verkar vara oerhört populärt. Och svårt, för vi har fått mängder med frågor om hur man tar sig igenom det. Och här kommer en VARNING! Vill du klara av det helt på egen hand, sluta läs här. Riv ut eller tuscha för texten. Per Lindqvist och Ulf Nordstrand (bl.a) har skickat in den färdiga lösningen. Per och Ulf har dessutom gjort snygga kartor över varje level. Men den som löste det först, var förmodligen "SOFT"s egen Mårten. Han fick spelet före er andra, så han kunde tjuvstarta...
Men vi följer Pers och Ulfs lösning.
Del 1: Du måste söva draken för att komma förbi den. Detta gör du med hjälp av rökbomberna.
Del 2: Klon gör att du kan klättra uppför och nerför stupen i bergskedjan. Ninjamagin skyddar dig mot elden från drakstatyn.
Del 3: Kaststjärnorna hittar du inte förrän de gamla tagit slut. Handsken skyddar dig mot blommans gift. Du ska ge amuletten till guldstatyn i slutet på nivån.
Del 4: Du kan klättra upp till del 5 med hjälp av repet.
Del 5: Man öppnar givetvis portarna med nyckeln. För att kunna passera statyn ska du gå så nära den som möjligt. Ninjamagin låter dig gå uppför trappan.
Del 6: Titta i teleskopet, men akta dig för kanonen. Håll i blomman och undersök den bortre vasen (blå-vit). Då kommer det att öppnas en lönndörr. Du söver hunden med hjälp av flaskan. Ta det grå klägget på golvet, så kan du passera statyn utan att dödas. När du dödat shogunen går du bara genom lönndörren. Hoppa till plattan i mitten, och därifrån till altarets kant. Tag pergamentrullen, VOILA!!!
Och så några småtips. Enklaste och säkraste sättet att döda en fiende på, är att gå in på skärmen, vänta tills han anfaller, skada honom, gå ut från skärmen, in igen, skada honom igen, ut etc., tills han är död.
I del 5 bör du gå baklänges in mot stålsamurajen, och så tätt på som möjligt.
I del 6 klarar du bågskytten genom att undersöka blodpölen. Shogunen gillar inte en snurrande stav... Och du... staven finns i del 2...

Det var allt för den här gången, men vi kommer givetvis tillbaka i nästa nummer. Och som sagt - har du själv tips, pokes och goda råd, skicka in dem till oss! Adressen hittar du på sida 3.

Rasmus K Kristiansen
och Sven Bilen

LOND
PCW-

London är HOT! Både när det gäller musicals, trender och ny musik.
Men det är också fart på datorerna mitt i miljonstaden. Nyligen var dator-ägarnas huvudstad värd för PCW Soft-show för tionde gången.

De långa köerna utanför Olympia, utställningshallen i Londons centrum, är ett årligt återkommande fenomen. De får undrande förbipasserare att lyfta på bowlern och konstatera att årets PCW-show är i full gång.

På utställningens första dagar kan köerna längs Kensington Road lätt bli nära nog kilometerlånga. Alla ska in och se det senaste av det sena på Europas ledande spelmässa. En softwarebegivenhet av megaformat.

SOFT var också där. Tillsammans med vår systertidning "COMputer" bidrog vi till kön med nio huvuden. Och om nu någon trodde att datorspel var "ute", så får de vackert tänka om...

Javisst, herr Minister

Ser någon på TV? Uppenbarligen. I varje fall satrar Mosaic Press mycket stort på TV-tittarna till jul. De har gjort datorutgåvan av den populära "Javisst, herr Minister" (Thames Television), och de har kallat spelet "Yes, Prime Minister -The Computer Game".

I spelet har du kommit till toppen på den politiska arenan. Och här ska du helst stanna, men det är inte så lätt som det låter. Försök bara att överleva fem dagar som James Hacker, Member of Parliament. Klarar du det inte, är det game over.

Till din hjälp har du ditt statsministerkontor, som är ikon-drivet. Med joysticken kan du välja skrivbord, telefon, klocka, telex, anteckningsblock, dagbok, kassaskåp mm.

Ett annat av de typiskt engelska spelen är "Compendium", en release från Gremlin Graphics. Programmet låter 1-4 spelare spela pubspel som fia (nej, vi ljuger inte), bingo, snakes & ladders och beerthrow. Det sista är en tävling om vem som kan kasta ölglas högst upp i luften. Det är nästan väl kraftigt!

Mer från Gremlin: "Blood Valley", ett grafikäventyr så blodet sprutar. Eller vad säjs om "Basil The Great Mouse Detective", som långt om länge blivit färdigprogrammerat? Här spelar du Basil Mus, känd seriedetektiv från Disney-succen med samma namn.

Gary Lineker i pixels

Alla engelsmän vet vem Gary Lineker är, örikets stora fotbollshopp. Nu har denne gentleman lånat sitt namn till "Gary Linekers Superstar

Här ser du "How To Be A Complete Bastard" -datorspelet. På själva skärmen finns både "fartometer" och "smellometer".

Blood Valley. Grafikäventyr från Gremlin.

Ta fyra militärer och en gammal japansk jeep, så får du det nya "Jackal" från Konami.

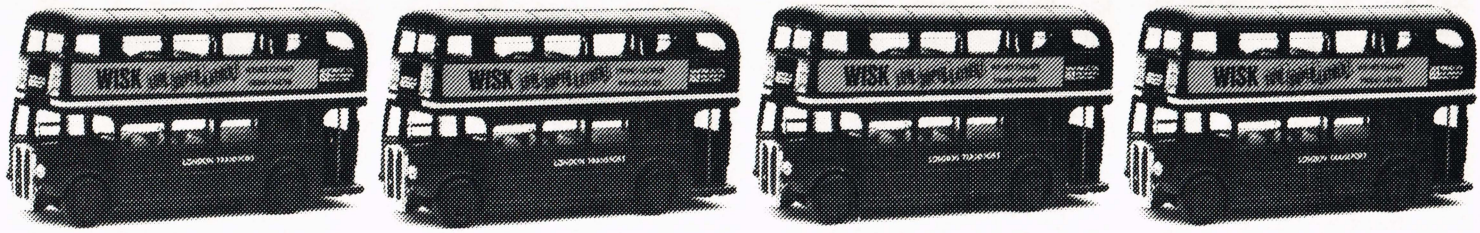
Soccer", ett hyfsat fotbollsspel från Gremlin.
Alla datorägare känner också till Jack the Nipper, databranscens Gossen Ruda, som helt ohämmad kutar runt och förstör allt och alla. Och gläd dig, han är tillbaka igen. Nu i spelet "Coconut Capers", även kallat Jack the Nipper II.
Bland efterföljarna hittar vi även "Mask II" en sequel till det nyss utgivna "Mask" (SOFT Puls nr 4). Och så har vi något till alla pedalatleter: "Tour De Force", ett sportspel där det verkligen gäller att sätta snurr på pedalerna och leka Fåglum.
En flygsimulator kan vi också hitta i Gremlins gottepåse. Titeln är "Night Raider" (icke att förväxlas med crap-spelet "Knight Raider") och här rör vi oss verkligen i de övre luftlagren. Spelet är något för både shoot'em up-fanatiker och flygkaptener in spe. Mer Gremlin Graphics?
Jodå, ur pressarna rullar "Deflektor", ett sci-fi-spel med massor med rymdkrig och laserbeams. Din uppgift är att styra en laserstråle genom speglar, linser och annan optik i en steril och öde framtidsvärld.
Mer jordnära är "Alternative World

ON ALIVE!
SHOW 1987

Games", en genomtänkt parodi på succen "World Games". Ledsagad av en munter papegoja ska du springa säcklöpning, kasta stövel, stå på pinne, segla på trädstammar och springa upp och ned för väggar. Alltsammans försiggår i italienska omgivningar (Verona, Rom, Venedig, Neapel osv) och med otrolig grafik. Värt att ta en närmare titt på.
Slutligen lovar Gremlin oss ytterligare ett spel byggt på "Masters of the Universe" (de tidigare i serien kom från US Gold, som också äger Gremlin).
Den här omgången "Masters"-spel sägs sopa banan med de tidigare, och de är också byggda tätt på de senaste He-Man-filmerna.

Data för barnsliga

Mattel, en av världens ledande leksaksfabriker, hade också en utställning på PCW-show. Och även om detta omedelbart kanske verkar en smula underligt, så finns det en förklaring. Firman är nämligen på god väg in i High-Tech-eran med sina senaste leksaker. Gränserna mellan lek och data håller på att suddas ut.
Först har vi Teddy Ruxpin, en talande teddybjörn som har fått stor succe i USA (han har gått om de annars så populära kåldockorna). Teddy kan såväl tala som sjunga, allt medan ögon, näsa och mun rör sig i takt -allt är synkroniserat och resultatet är förbluffande.
Ännu mer intressant är "The Laser Tag Kit". Med infraröda strålar skickar du iväg ett "skott" med en pistol, och detta skott registreras på motståndarens "hjärta". Detta hjärta -en fotocell -skickar ut ljud och ljus när det blir träffat. Och till detta set finns det både hatt och smart väst. Ett set kostar ca 500:- för två personer.
Man visade också Nintendos TV-dator, och till denna har det kommit både en laser-gun (du skjuter på din TV) och en robot. Roboten kan du spela med -den står nämligen i kontakt med spelet på TV-skärmen. Så när du spelar är den med i leken. Läckert!
Senare debuterar Mattel i Europa med "Captain Power and the Soldiers of Fortune". Här ska du styra leksakssoldater i vad leksaksfirman själva säger "det absolut bästa inom high-tech toys". Du



LONDON ALIVE!
PCW-SHOW 1987

såg kanske själv lite av vad du kan göra med Captain Power i "Fönster mot TV-världen"?

Den gamla rymd-travaren

Vi ska ut på en resa i rymden. Igen. Det gamla temat är mer populärt än någonsin hos fabrikanterna. Softwarefirmorna spottar ut det ena rymdspelet efter det andra.

Ett av dem är Pandoras "Satar", där hjälten Zak Jones ska skjuta och skjuta tills han kommer tillbaka till jorden. Ett annat är "Implosion" från Cascade, och här kan inte budskapet missförstås: When the world is under attack, Fight Back!

Tröttnar du på de färdiga rymdspelen kan du alltid göra ditt eget. Du behöver inte ens kunna programmera, för om du har "The Shoot'em up Construction Kit" ska du bara välja mellan olika menyer. På så sätt kan du bygga upp ditt helt egna spel, och blir det bra kan du sälja det. Tillsammans med "The Shoot'em up Construction Kit" får du fyra gratisspel (men vem är intresserad av detnär man själv kan tillverka så många man vill ha?!).

Från Outlaw och Palace Software kommer "Starship", en omgång rymdkrig på lägsta nivå. Här finns färger och 3D så det märks.

Ett bra spel är också "Rimrunner", ett skjutspel med scroll och en något annorlunda bakgrundshistoria: Du rider på en insekt och ska skjuta skadedjur.

Nyheter från Ocean

Ocean är ett namn som på allvar har slagit sig fast på vårt västra halvklot. Firman är en synonym för software, och deras tidigare dåliga rykte att ha ytterst varierande kvalitet håller nu på att ändras. Ledningen lovar att vi i framtiden bara ska få se superspel från deras sida.

Ett av dessa superspel är till Amiga och Atari ST. Namnet är "Eco", ett spel som försiggår i en värld av scrollande 3D. Du startar ditt liv som amöba och ska utvecklas genom fisk-och faunastadierna tills du slutligen blir en människa. Ett spännande spel om livets uppkomst.

Till C64 kommer "madballs", ett spel som byggts på några leksaksfigurer från firman TCFC (Those Characters From Cleveland Inc.). Några av typerna är helt otroliga och blev givetvis visade på PCW -det var Dustbrain och Screeming Meemie.

Från Imagine kommer "Freddie Harvest", historien om en rymdplayboy som letar efter sitt rymdspel. Och som uppföljare till "army Moves" kommer nu "Navy Moves", ett spel utvecklat av spanska Dinamic. Samma folk står också bakom "Basketmaster" och "Phantys".

Slutligen har Ocean "Gryzor", "Rastan Saga", "Combat School" och "Where Time Stood Still" i princip klara förlansering. Flera av dessa är ursprungligen spelautomater, som traditionen trogen bara konverterats till en vanlig datorskärm.

Levande pirayor

Pirhana Software lever alltid upp till sitt namn. De visade tänderna på PCW tack vare ett stort akvarium fyllt med äkta levande pirayor, den köttätande typen. Samtidigt kom Yogi Bear på besök. Känd från TV i våras i Yogis Skattjakt.

Yogi Bear är huvudpersonen i ett nytt spel som också följdriktigt bär hans namn. Andra nya spel från Pirhana är "Flunky", "Judge Death", "Through The Trap Door" (även kallat Trap Door II), fotbollsspelet "Roy of the Rovers (äntligen kommer den gamle fotbollshjälten på dator. Du har väl läst om Roy i SerieMagasinet?), "Gunboat" och det humorfyllda spelet med det långa namnet "The Astonishing Adventures of Mr. Weems and the She Vampires". Sistnämnda kallas för enkelhetens skull bara för "She Vampires" och handlar om feminina blodsugare, som på höga klackar och med blodrött läppstift jagar den stackars Mr Weems.

Ett annat skräck-spel kommer från Viz Design, som i samarbete med Ariolasoft har kallat det "Werewolves of London". Spelet handlar om varulvar i dator-mekka, och har du aldrig mött en data-varulv bör du vara på din vakt. Det är några äckliga typer. De har hår överallt, och i spelet -där du själv är en av dem -ska du genomsöka storstadens gator och gränder på jakt efter offer.

På lågprissidan kommer CRL's Power House med ett spel de kallar "Soft and Cuddly". Det låter ju omedelbart mycket trevligt (SOFT är i alla fall något vi kan applådera), men sanningen visar sig vara en annan: Ju fler blodiga huvuden du kan kapa av, desto fler poäng får du. Highscoren tillfaller den bödel som kan orsaka mest våld, fasa, ödeläggelse och bloddrypande lik!

Vi kanske borde nämna, att folk vid spelets premiär fick var sin äkta spypåse med påskriften "Soft and Cuddly Sick Bag"...

"Så här blir du ett stort svin" -

"How to be a complete bastard" från Virgin Software.

I spelet är du Ade, en löjlig typ vars största glädje är att irritera andra. Han har just ödelagt en fest i grannhuset och nu ska han göra livet surt för så många som möjligt. Ju surare han kan göra livet för alla andra, desto fler "bastard points" får han. På skärmen finns en "fartometer" sim visar hur många pruttar han kan lägga av. Hela spelet är packat med 7k humor.

Är du mer för vanliga spel har Virgin också "Rebel" på programmet. I "Rebel" gäller det att undslippa slaveriet på en framtidsplanet år 2081, och till din hjälp har du en laser du kan dirigera. Grafiken är fin och spelet bådar gott.

Från Wild Bill Stealy och softwarehuset Microprose kommer "Airborne Ranger" med fallskärmsjägare i huvudrollen, "AcroJet" med segelflyg och "Project Stealth Fighter", där temat är USAs supernya topphemliga jetjaktplan. Här har du till din rådighet laser, missiler, raketer och en kanon. Fienden? Ruskies, of courski.

Ariolasofts Reaktor-label är hot just nu med "Ziggurat", ett pussel om en pyramid som ska utforskas. Samma firma har också "Bushido Warrior" på tapeten, ett spel om samurajer, shoguns, yakusas och ninjas. Du ska igenom the Temple of Time, och detta kan du bara klara av genom att kämpa både hårt och bra.

"Vermeer" är en Reaktor-release i en något annorlunda genre. Det är ett spel om pengar, och all action försiggår i börsmäklarnas värld, där en fin konstsamling är guld värd.

Slutligen har vi "Prime Time", spelet som handlar om reklam-TV. Kanske Sven Melander & Co är intresserade av att ta en omgång med joysticken? Never mind, handlingen går ut på att du ska köpa fin sändningstid framför näsan på dina konkurrenter. Är du duktig får du din egen satellit och upprättar kanske också din egen TV-station.

Dungeon Master från FTL

Mirrorsoft visade såväl Cinemaware som titlar från PSS, FTL,

3D-glasögonen hör ihop med Segas spelmaskin. Med dem påtagna kommer du att se tuff ut och spelen att bli långt mer verklighetstrogna.

Spectrum Holobyte och Mindscape.

Från deras egen hand kommer Tony Chrowthers senaste, vid namn "ZigZag". Spelet är ett multi-way scrolling där det gäller att både tänka och skjuta. "Bermuda Project" är ett nytt äventyr, "Andy Capp" är spelet om Tuffa Viktor, "Mean Strike" handlar om snabba dräparmotorcyklar och "Moon Strike" är ett snabbt arcade-game som ursprungligen blev utvecklat på Nya Zealand. Slutligen har vi gamla fina "Spitfire 40" och "Strike Force Harrier" som långt om länge blivit färdiga till Amiga och Atari ST., så att även ägare av dessa maskiner kan få glädje av dessa två flygspel.

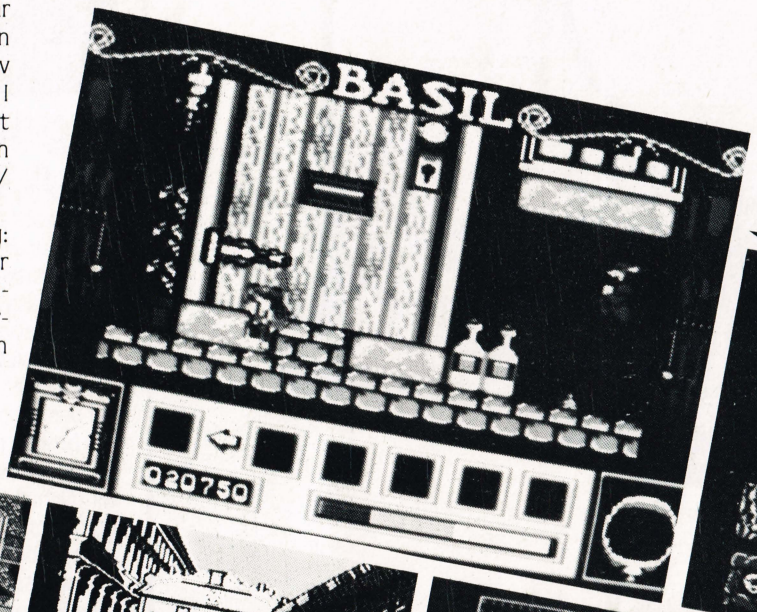
PSS ger oss "Fortress America", ett spel som placerar dig i ovala rummet i Vita Huset. Jo, du är Reggie och ska utföra en 100%-ig världsomspännande nedrustning (rätt stor uppgift, till och med för The President of US of A, we might add).

Från Mindscape kommer "Deja Vu" nu i en Commodore 64-utgåva, liksom "Shadowgate" konverteras till Amiga.

Spectrum Holobyte är klara med "Fighting Falcon", en F16A-simulator. "PT109" är en simulering av John F Kennedys torpedbåt från

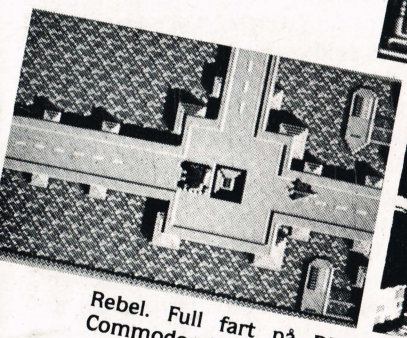
andra världskriget. "Soko-Ban" är ett labyrintspel på PC-plan medan "Solitaire" är en datorversion av det gamla välkända brädspelet. I "Intrigue" har din bror Joe blivit kidnappad och du ska hitta honom -spelet kommer endast på C64/128-diskett.

Från FTL (skaparna av "Sundog: The Frozen Legacy") kommer "Oids", uppkallat efter en ny slavras som du ska beftia. Samma firma är också klara med "Dungeon Master", ett spel uppkallat efter "COMputers" populäre äventyrsskribent.



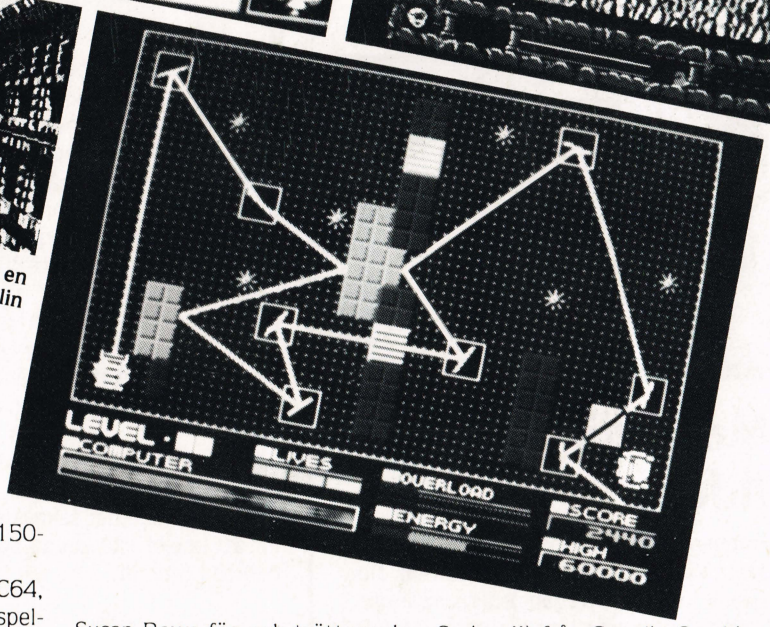
Basil Mus-spelet har äntligen kommit (men det tog tid).

Jack The Nipper II har fått titeln "Coconut Capers" av Gremlin.



Rebel. Full fart på DIN Commodore!

"Alternative World Games" är en World Games-parodi från Gremlin Graphics.



Spelmaskiner på gång

Medan Atari i sin enorma Atari World-avdelning lanserade de prisbilliga 2600 TV-spelen i ny version stod menigheten och såg på med tappade hakor. TV-spelet kommer att kosta under 500:-inklusive joystick, så det kommer säkert att säljas en del till jul.

Samtidigt trollband Sega många i Mastertronic-ståndet. Sega är skaparna av TV-spelet Master System, och nu börjar det verkligen hända saker! "Out Run" är lanserat i originalutförande och "Space Harrier" likaså. Båda på cartridges som rymmer 2 megabytes!

Till detta kommer 3D-glasögon och speciella 3D-spel. Plus den infraröda lasern som låter dig skjuta direkt på TV-skärmen. Här finns tre spel till, bl a det berömda "Gangster Town" som hämtats från spelhallarna.

Det blir en hård kamp mellan Atari och Sega i kampen om TV-spelskundernas gunst. När Sega kommer så tätt som 99% på originalspelen, så har Atari de lägsta priserna. Även på spelen -här kommer Atari att nöja sig med 150-200 kr/cartridge.

Till vanliga hemdatorer (C64, Spectrum, Amstrad) lanserar spelautomat-specialisten Konami en konvertering av automaten "Jackal". Köper du spelet har du chans att vinna en egen riktig spelhallsautomat, och samtidigt kan du bli medlem i Konami Software Club, som ger dig ett litet kreditkort och möjlighet att ringa till en helpline om du sitter fast i ett spel.

"Jackal" handlar om fyra militärpojkar -Bob, Deckar, Grey och Quint -som far runt i en gammal japansk jeep. Spelet har gott om skjutande för alla med febril avtryckarfinger.

För de mindre skjutgalna borde Starlights "White Feather Cloak" vara saken. Detta äventyrsspel bygger på inget mindre än en dikt(!) författad av Mark Phearson. Grafiken i spelet står kärestan Susan Rowe för, och tröttnar du på den kan den kopplas bort. Ganska praktiskt.

Gratis spel med varje joystick

Hos Konix hade man slagit å stort med lanseringen av de senaste Speedking-produkterna. Speedking är den där lilla deformerade joysticken som inte liknar någon annan, men som ändå kan reagera mycket snabbare. Inuti finns det microscitchar, och du håller den i handen.

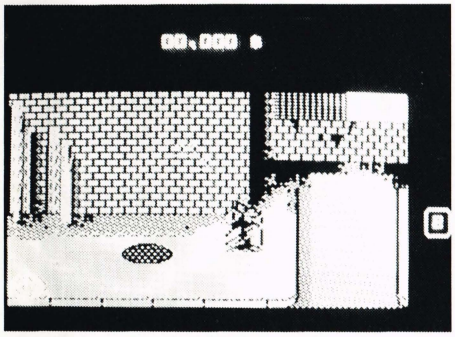
Nytt på Speedking-fronten är emellertid en version med autofire samt en version till Segas och Nintendos TV-spel. Autofireutgåvan säljs för ett par hundra kronor tillsammans med ett gratisspel, "Thing Bounces Back" (Thing on a Spring II) från Gremlin Graphics. Erbjudandet gäller såväl ägare av Commodore 64/128 som Amstrad CPC och Spectrum.

Såväl Konix som alla andra joystickfabrikanter går ljusa tider till mötes. De närmaste månaderna ska det nämligen SPELAS! Och det ska spelas mycket!

Med alla nya spel från PCW-mässan är de långa kalla vinterkvällarna i monitorns sken säkrade. Inte tu tal om den saken. SOFT håller dig up-to-date med det senaste, hetaste och allra nyaste på spelfronten. Kolla nästa nummer. Då kommer utförliga recensioner och tester på de flesta spelen från PCW Soft Show 87 -Be There!!

Rasmus K Kristiansen

SOFT check



Mord för öppen ridå

Återigen står polisen maktlös. Innan var det i Death Wish III, nu är det i **Prohibition**. New York är förvandlat till gängledarnas paradis... Lejda mördare lurar i varje gathörn. Men DU finns lyckligtvis till, och din sort är en bristvara där över i Staterna. Polisen har nämligen bett just DIG att ta hand om eländet, och de är villiga att betala dig säckvis med dollar för jobbet.

Du har en sak gemensam med Dirty Harry, Paul Kersey och Rambo - du står ensam med din Magnum Special mot ett övertal av mördare.

Handlingen i **Prohibition** (på svenska "Förbud") från franska Infogrames är: Dra först, fråga sen och hämta pengarna i kassa 4.

Du befinner dig på ena sidan av vägen, och tvärs över har du en rad byggnader där de olika lejda mördarna och de andra skjutglada befinner sig.

I genomsnitt har du mellan tre och nio sekunder på dig att hitta dem och skjuta ner dem. Några befinner sig bakom gardiner, andra gömmer sig under kloakgaller eller på taken. Ditt pistolsikte pekar över på byggnaderna, och detta ska du zooma in på den förbrytare som utgör ett hot mot din nästa födelsedag. Sedan ska du sända honom till de sälla jaktmarkerna - men var uppmärksam på att rekylen från din pistol försvårar en perfekt träff. Å andra sidan kan du ju bara trycka på avtryckaren ett par hundra gånger, då borde det väl lyckas. Men kom ihåg att du har max nio sekunder till varje skott.

Får du panik kan du ducka i sista ögonblicket, innan din opponent hinner fyra av. Men detta kan du bara göra ett par gånger, så du ska inte använda den möjligheten till morgongymnastik.

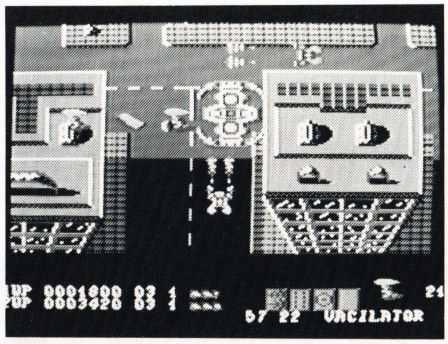
Grafiken i **Prohibition** är verkligt flott, och ljudet är heller inte så dumt, faktiskt ganska realistiskt. Men det saknas en hel del action för att spelet ska kunna binda dig framför burken i timmar.

Duffy

Grafik	★★★★
Ljud	★★★★
Action	★★(★)
Fängslande	★★
Pris/kvalitet	★★★

Här är de nya SOFT Check-betygen:

★	**Uselt, gå långa omvägar!**
★★	**Dåligt. Mer lämpat som lågprisspel.**
★★★	**Standard, men inte mer heller.**
★★★★	**Klart över standard. Bra!**
★★★★★	**Fantastiskt. KÖP!!**



Ingen M.A.C.H.ulatur

I Danmark dyker softwarefirmorna upp som svampar ur jorden. Nu har en ny sett dagens ljus. Firman heter Starvision, och mer om den kan du läsa på annan plats här i tidningen. Vi har testat deras första spel, en kreation vid namn **M.A.C.H.**, och det skäms inte för sig. **M.A.C.H.** är nämligen ett bra spel.

Du har kastats ut i rymden och allting flyger om öronen på dig. Ditt rymdskepp ser ut som Stålmannen sedd ovanifrån, men det fungerar. Och det är i alla fall det väsentligaste.

Från första sekund är det full fart på det hela. Hela klabbet far omkring på skärmen, och vi frågar oss hur programmeraren fått plats med 22 sprites på skärmen på en gång?? Never mind, det ser flott ut.

Du kastas ut på ditt uppdrag och resten är upp till dig - ensam (om nu inte du och en vän valt two-player) ska du genomföra de tre nivåerna (en blå skärm, en jordskärm och en skär/brun skärm). Alla är ritade i crispy planet-grafik. Flott.

Nederst på skärmen har du en informationsdisplay, och här var alltså testlaget tvunget att konsultera de tre kilometer långa medföljande instruktionerna. Första gången vi såg info-skärmens många underliga tal och symboler gav vi helt enkelt upp - inte precis aptitretande för spelet!

Nåväl, cirka 50 rader ner i instruktionerna stod en drapa om info-displayen. Först har vi poängen för spelare 1 och 2. Spelar bägge, spelar de tiisammans som ett team och kan inte skjuta varandra.

Vidare från vänster har vi lasermätaren som anger din skjutenergi. Den startar på 03, och genom att skjuta några speciella laser-carriers kan du öka på den.

Sedan finns ett antal smarta bomber, bomber som utrotar allt levande liv på skärmen (förutom dig själv, naturligtvis). En sådan smarting avfyrar du genom att snabbt vicka joysticken från sida till sida. Men när vi provade det hände inte ett dugg. Varför? Vi hade inga smarta bomber från början! Dessa måste man samla upp genom att skjuta några andra grunkor och samla upp avfallet efter dem.

Efter smartbomberna kommer några strecksaker som är din sköld. När du inte har mer sköld kvar omkommer du, men lyckligtvis kan du hela tiden bygga på din sköld genom att skjuta några skölddjur. Spelet är så smart inrättat att dessa håller till i en viss bestämd del av spelytan. Märker du att du ligger risigt till med skölden åker du bara dit och mejar ner några skölddjur. På samma sätt fungerar det med smart bomb-grejorna och laser-car-

riers, de har också sina fasta tillhåll. Skärmen är totalt rätt stor, den är uppbyggd av 25 scrollande skärmar.
Nedesta raden på din display visar några nya siffror (de är koordinater). Det är din placering på den stora skärmen. Genom att lära dig de två talen kan du blixtsnabbt styra dig till de delar av skärmen skölddjur och alla de andra håller till. Det är smart, men återigen: Det är för svårt att sätta sig in i! Förvirrande för en nybörjare...
Över koordinaterna finns fyra klossar, eller ikoner som de heter i instruktionerna. Vi har alltid trott att ikoner var sådana där bibliska motiv som ryssarna målade på träbitar, men här används de alltså för att visa vilka vapen du har.
Först har vi Mega Blaster, skott som härjar rätt friskt. Sedan kommer Auto-Fire, sedan Super Shield (gör dig odödlig i 40 sekunder) och till sist Penetrator, en våldsam missil som tar kål på allt.
Medan vi spelade fanns alla fyra ikonerna där, så vi trodde givetvis att vi hade alla vapnen. Men icke, sa Nicke! Ikonerna SKA LYSA! Aha, lyser de inte har du inte vapnet. Det hade vi naturligtvis vetat allt om, om vi bara hade offrat de ynka fem timmar det tar att ta sig igenom den tegelstensroman som instruktionerna består av.
Efter fyrkanterna har du en radar, och här kan du ta en närmare titt på din fiende. Hurden ser ut som du ska kämpa mot just för tillfället.
Efter radarn, ja, där kommer min själ ytterligare en siffra! Vid en noggrann inspektion av instruktionerna hittade vi att siffran visar när planeten är skjuten i småbitar. När siffran kommer ner på noll går du vidare till nästa bana. Och när (läs: om) du genomför bana tre, får du, precis som i "Tiger Mission", en hemlig kod. Med hjälp av denna har du chans att vinna en Amiga 500.
Som helhet är **M.A.C.H.** ett bra spel. Okej, det är inte det lättaste att lära, men när du väl bemästrar det blir du hängande. Det är nämligen ett spel som hela tiden bjuder på nya utmaningar.
Starvisions första spel är en vinnare. Inte underligt när firman har "stulit" gräddan av programmerarna från de andra danska softwarehusen.

Duffy

Grafik	★★★★
Ljud	★★★
Action	★★★★
Fängslande	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

Mega pang-pang

Finns det någon därute som fortfarande kommer ihåg spelet Ikari Warriors? Kommer ni också ihåg varför spelet blev flera månader försenat? Det berodde alltså på en programmerarfigur vid namn John Twiddy. And guess what, det är faktiskt han som producerat fastloadern till det här spelet.
Men vi ska vara gåtfulla en liten stund till! Spelet vi talar om har uppreklamerats med att det tagit två år att producera. Två hårda programmeringsår.
Men på den scrollande inledningsbilden säger programmeraren att det är lögn och bedrägeri. Ett påstående som det smarta marketingfolket själva hittat på för att det lär fräckt.
Okej, låt oss lyfta på slöjorna. Allt detta handlar om **Mega Apocalypse** från Martech. Och **Mega Apocalypse** är inte ett spel vilket som helst. Det är efterföljaren till mitt tidigare favorit-shoot'em up, Crazy Comets.
Numera är mitt favoritdito **Mega Apocalypse**!
Simon Nichol har producerat en helt fenomenalt häftig follow-up. Spelet flyttar fram Commodore 64:an ett par milstolpar längre än någonsin förr.
Om maskinkoden är komplicerad är i gengäld handlingen easy- peesy. Du har blivit utvald att utforska universum och se om du kan hitta andra intelligenta väsen. Skulle du träffa på några är dina instruktioner kristallklara. BEAT THE LIVING DAYLIGHTS OUT OF THEM (inga paralleller till Bonde-James, utan engelska för att fullständigt mörbulta potentiella fiender).

Så snart du lyssnat färdigt på den otroliga Rob Hubbard- melodin och valt om det ska vara en eller två spelare bär det iväg.

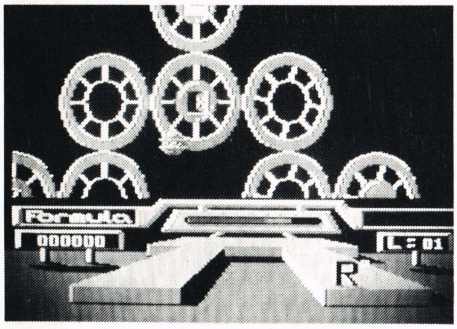
Mega Apocalypse startar lugnt och stilla med lite samplat ljud, ett eller annat nöt som skriker "get ready" och en djupsimulerande bakgrundsstjärnhimmel.

Självklart är spelet ruggigt svårt, trots all extrautrustning som man kan samla upp i början. Häribland hittar man missiler, extra fart, auto-fire, rotationsmotorer och extra liv.
Men se upp för rotationsmotorerna. De är extremt svåra att styra den första effektiva trekvarten du spelar. I gengäld blir den stora 360 graders rotationen helt perfekt.
Kort sagt: **Mega Apocalypse** är Crazy Comets ide kryddad med bättre grafik, ljud och gameplay. Programmet är enormt snabbt, enormt flott och enormt tilldragande. Och ljudets fem simulerade kanaler med tal, fet melodi plus Star Wars ljudeffekter som inte går av för hackor (och inte ens sinkar hastigheten på spelet) är av femstjärneklass. - Så det får **Mega Apocalypse**!
Jag är totalhooked, och kommer förmodligen att fortsätta ta "bara en omgång till" de närmsta åren. Kan det bli mycket bättre?

Mårten

Grafik	★★★★
Ljud	★★★★★
Action	★★★★
Fängslande	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★(★)

SOFT check



Tanklöst race

Emellanåt tycker man bara synd om de stackars programmerarna, som gång på gång använder samma tunna och sega bakgrundshistorier till sina spel. T.ex.: Du är kapten B Rutal, som med din mega-magnum-multispaceziber med fyrdelad afterburner har högst 24 timmar på dig att rädda jorden (och universum) från avskyvärda slemmiga små gröna män...

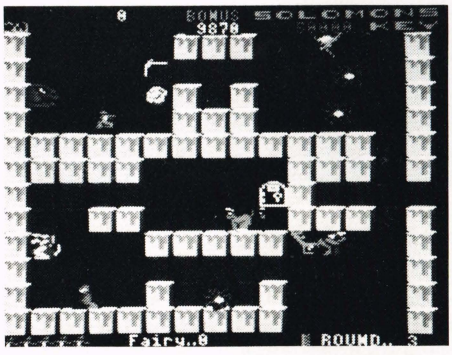
Därför känns det skönt att emellanåt få ta emot ett spel som π^2. Ett spel, där för en gångs skull historien dikterar spelet i stället för tvärt om. I π^2 spelar du Brian Storm, disträ professor, som just ska debutera i en TV-utfrågning. Men mitt i alltihop slår det slint, och tankarna börjar flyta omkring i abstrakta spekulationer om elementär geometri. Paniken kommer när du märker att du inte kan komma ihåg en viktig formel. Problemet är helt enkelt att kugghjulen inne i ditt huvud inte snurrar rätt. Du måste desperat försöka ta dig in i ditt huvud för att se vad som händer, och för att få in din hjärna på rätt spår igen.

I praktiken ska du med en liten kapsel, din uppmärksamhet, köra omkring i huvudet och samla ihop brottstycken av den bortglömda formeln. Hela ditt minne består av runda hjärnceller som du kör omkring på. Du kan köra runt dessa roterande celler åt båda håll, och kör du runt en cell ett helt varv samlar du automatiskt in den information som cellen innehåller.
Men långtifrån alla celler är fulla, och de små brottstyckena av formeln ska naturligtvis samlas upp i rätt ordning. Under tiden blir du konstant störd av främmande tankar, några som bara förvirrat far omkring, andra som följer ett bestämt rörelseschema. Rammar du en av dessa tankar (små runda grunkor) suger de av din IQ, och du riskerar att till slut bli en lallande fårskalle. I en del celler stöter du på olika saker. Några ser till att du ökar din IQ, andra ger dig möjlighet att förstöra de främmande tankarna. På andra ställen kan du hitta små miniräknare som ökar din hastighet betydligt.

Grafiken i π^2 är varken speciellt bra eller utpräglat dålig, bara ganska medelmåttig med en tendens att bli en smula frustrerande efter en stunds spelande. Musiken som ackompanjerar spelet är rätt bra gjord, men inte speciellt avslappnande att höra på.
Säkert är, att π^2 är ett spel som bygger på en tämligen otraditionell ide, vilket i sig självt gör det mycket spännande. Men när du suttit en stund och cirklat runt små grå hjärnceller några tusen gånger, börjar det roliga att ta slut och trivialitetens grå skuggor att breda sig. Trotsar du skuggorna och spelar vidare möter du ännu fler roterande kugghjul, och dessa blir fler och fler tills verkligheten till sist blir en enda stor roterande förvirring.
Det mest spännande med π^2 är kanske trots allt den medföljande manualen. Den är otroligt bra skriven, och på inte mindre än tre språk...

Claus

Grafik	★★(★)
Ljud	★★★(★)
Ide	★★★★
Spänning	★★
Pris/kvalitet	★★★(★)



Salomos gruvor

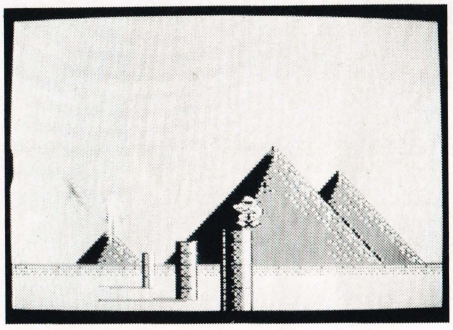
Ja, öhhh,var är jag?
Ursäkta, förlåt, jag ber tusen gånger om hundra kronor.
Jag får just veta från kontrollrummet att **Solomon's Key** från US Gold inte har ett duggmed Kung Salomos berömda silvergruvor att göra.
Däremot har det betydligt att göra med spelmaskinen med samma namn. US Gold han nämligen spottat ut ännu en konvertering på marknaden. Och som omväxling är den här konverteringen inte alls dålig!
Solomon's Key är ett rätt "välsmakande" spel. Det kräver både mandom, mod, strategiskt tänkande och snabba reaktioner. Arcade Strategi behöver inte alls vara tråkigt, i **Salomon's Key** finns det massor av attraktion!
Iden är givetvis rätt simpel.
Du är en upptäcktsresande på jakt efter kung Salomos skatt (vad nu? Där var ju en koppling i alla fall!) i en labyrint av rum. I din sökan efter skatten ska du hoppa runt på jättestenar, som efter behag både kan krossas och återskapas.

Egentligen letar du efter nyckeln till dörren som leder till nästa rum. Men man är väl inte dum, när man går förbi "värdesaker" vore det ju korkat att inte samla upp dem.
Odjuren i rummen är det å andra sidan ingen ide att samla på. De försöker hela tiden stjäla ett av dina få liv.

Skärmar i massor att genomföra och riktigt attraktivt spelande borde väl kunna locka folk att lägga upp kontanter som kan gå direkt vidare till US Golds investeringsfond för lyckade konverteringar.
Och vi lägger de närmaste veckosluten på att genomföra **Solomon's Key**.

Mårten

Grafik	★★★★
Ljud	★★★
Action	★★★★
Fängslande	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★



Komplicerad krigföring

Vi skruvar fram tiden till 2846, och där hittar vi spelet **Falcon** från Virgin. Ditt kodnamn som special agent är Falcon (härav namnet på spelet, finurligt, eller hur?) och det krig som varat i 300 år håller fortfarande på. Dock har atombomberna ersatts med genetiskt skapta personer.
Du är den hårtslående agent med hår på bröstet (sorry girls) som har fått till uppgift att utrota dessa underliga personer. Och till din hjälp har du ditt specialkonstruerade Eagleplan med G-turbo-motor, laser och Xeno Photon-kanon.

Lyckas du utrota krypen går du vidare till uppdrag 2. Här ska du finna fem kommunikationsbaser som du ska ta med och leverera i ditt underjordiska högkvarter. Sedan ska du ta upp kampen mot en Zeta-fighter, och detta kräver både mandom, mod och morskhet. På din väg kan du ha tur att hitta några så kallade devastor devices. Dessa kan du använda till att utrota allt omkring dig. De kan vara en vekligt god hjälp när det börjar hetta till för mycket runt omkring på skärmen.

Till sist hittar du (förhoppningsvis) The Renegate Lord - en avhoppare från kåren. Honom ska du likvidera utan förbarmande.

Klarar du alla banor är det bara att börja från början igen, men då med fler genpersoner och hinder. Hindren består av eldkulor, och dessa kan du bara få att försvinna med hjälp av konstant full fart på din laser.

Via din databas kan du välja mellan 8 olika tidszoner - forntid, nutid och framtid sätter alla sin prägel på vald tidspunkt. Du kan också välja var, t.ex. Egypten, Mexico mm. CAIN (Cybernetic Artificial Intelligence Nexus) är en "dator" som du också har med dig. Den berättar hela tiden om aktiviteten i ditt område, och det är också med hjälp av denna du ska hitta The Renegate Lord.

Avslutningsvis bör det nämnas, att du även har möjlighet att, tillsammans med någon, spela två former av tvåspelarspel. Det är Team-play, där ni tillsammans ska kämpa för att utrota genetikerna, samla kommunikationsbaser och specialbomber, och till sist ska spelare 1 ta sig an Zeta. Men ni delar också alla fiaskon. Dör en spelare mister medspelaren också ett liv.

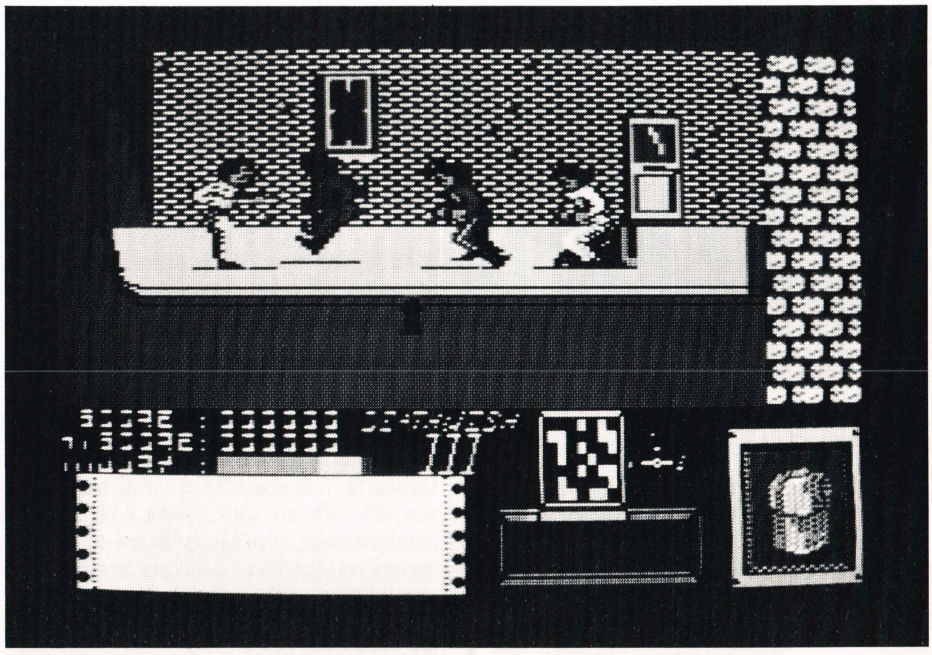
Den andra tvåspelarformen heter Head-to-Head. Här ska ni kämpa MOT varandra och försöka ha ihjäl varandra.

Falcon är rätt komplicerat att sätta sig in i, men när du väl är insatt är det rätt kul. Ljud och grafik är bra, och det finns även rätt gott om action.

Duffy

Grafik	★★★
Ljud	★★★
Action	★★★
Fängslande	★★★(★)
Pris/kvalitet	★★★

SOFT check



Bronson ser rött III

Visst kommer ni ihåg Charles Bronson från "Death Wish"? Speciellt den där scenen där han har lagt en hög mynt i en strumpa - och senare använder den som batong. Den var grymt häftig.

Inga tvivel, Charles Bronson, alias Paul Kersey, är en tuffing, speciellt när det rör sig om at utrota busar och annat katten släpat in i New York City. Och vilka metoder han använder sen.

Handlingen i Gremlin Graphics **Death Wish III** följer mönstret: Du (Paul Kersey, polis, domare, jury och bödel) har blivit uppringd av en gammal vän, som berättar att New York håller på att förvandlas till dödens huvudstad. Och, modig som du är, sticker du dit med en gång.

Polisen hittar dig, och ber dig att du ska komma till ett personligt möte hos dem. Här berättar de, att "gangs" har terroriserat, överfallit och rånat folk på gatorna i New York under en längre tid, och att det nu är dags för dig att träda in på scenen. Polisen orkar helt enkelt inte mer.

Death Wish III går så ut på att du ska ha ihjäl busarna och undgå att skjuta ner gamla damer med käpp. Du får heller inte skjuta på de ambulansmän som hela tiden tar bort de lik du lämnar efter dig. Inte heller får du skjuta på poliserna. Om du utrotar för många civila eller poliser börjar de istället en klappjakt på DIG.

Till din hjälp har du fyra vapentyper: Din berömda 475 Wildey Magnum, ett pumpgevär, ett maskingevär och en bazooka. Bazookan är den mest effektiva. Skjuter du en buse med den, ligger han som en klick lingonsylt på trottoaren. Använder du maskingeväret lättar busen från marken, och han landar inte igen förrän du släpper avtryckaren (fireknappen) igen, en lättande känsla. Pumpgeväret och revolvern har inga speciella finesser förutom att förbrytarna "bara" faller ihop döda.

Skulle det hända att du blir utan ammunition till ett eller flera av dina dödsbringande vapen, gäller det att hitta ny ammunition igen, ammunition som du gömt runt om i olika lägenheter. Dessa depoter finns utmärkta på en karta nederst på skärmen.

Tar ammunitionen slut för ALLA dina vapen, ja då gäller det att blixtsnabbt ta dig till en av dina depoter och få fatt på ett nytt vapen. I annat fall kommer du att krossas till oigenkännlighet.

Du har även en skottsäker väst som skyddar dig mot skjutglada galningar. Får du för många skott på dig, börjar den skottsäkra västen att gradvis förstöras och du blir ett lättare offer för "storstadsvåldet". Men du kanske har tur och hittar en ny skottsäker väst, vem vet?

Du ska också se upp så att du inte får för mycket stryk på en gång. Det tär på din energi, en energi som du hela tiden kan följa nederst på skärmen.

Ett gäng utan ledare är ett dött gäng, så därför är det en god ide att hitta de olika gängledarna och utrota dem en efter en. Gängledarna kan du lokalisera med hjälp av en annan karta och en kompass som du bär på. Dessutom får du löpande informationer från polishögkvarteret om en gängledare är i närheten av dig. Detta gör att det är lättare att göra processen kort med dem.

En annan möjlighet att ta kål på busarna är att gå in i en lägenhet, öppna ett fönster och från detta ligga och prickskjuta på de förbigående förbrytarna. Detta ger extrapoäng. Men man ska se upp, för det kan komma in busar som vill "tala förstånd" med dig, och dessa kan du inte omedelbart se.

Death Wish III är verkligen sprängfyllt med action - från a till o. Träffas du för många gånger av en skum typ börjar du verkligen se rött, och det enda du har i huvudet då är hur du helst vill utplåna honom.

Grafiken är verkligen bra. I vissa sekvenser kan man faktiskt se att pixelkladden på skärmen verkligen liknar Charles Bronson en hel del.

Om det är skumma typer eller fredliga människor du möter, kommer du snart underfund med - några biffar har tuppkam och ser

SOFT check

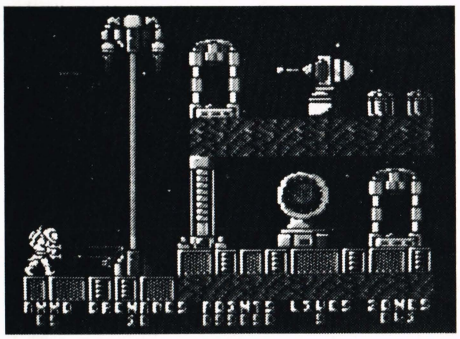
ut som en buse, andra går bara runt med solglasögon och jätteslagträ och leker psykopater.

En annan liten fräck detalj är de chicks (brudar) som går runt och lyfter på kjolen till din ära.

Jo, det händer saker och ting i det här spelet. Inga nyskapelser, men gillar du att slå på käften är detta ännu ett spel av det slaget.

Duffy

Grafik	★★★★
Ljud	★★★(★)
Action	★★★★
Fängslande	★★★(★)
Pris/kvalitet	★★★★

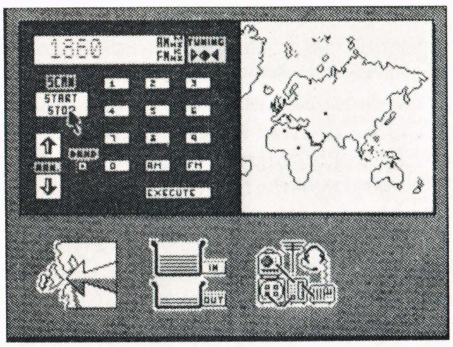


Exolon mot höjderna

Hewsons nya effektfyllda, häftiga och på det hela taget superläckra nya actionspel **Exolon** är en säker röjare på hitlistorna.
Redan från första skärmen märker du att den här nya datormotsåndaren är något i särklass. Det sista du hinner se första gången du spelar är en mega-rymdkanon, som far tillbaka på grund av rekylen när den zappar dig. Visst dör du, men det ser min själ flott ut.
Historien bakom **Exolon** är, som vanligt när det gäller actionspel, rätt tunn. Som tungt beväpnad krigare ska du krossa, strida, hoppa och zappa dig genom mer än 100 skärmar sprängfyllda med action. Kasta en granat för att ta kål på kanoner och skjut hordar med aliens med din lasergun.
Det enda nya är ditt val mellan en atletisk kropp och ett långsamt, tungt och väl bepansrat exoskelett.
H.C. Andersen skrev bättre sagor, eller hur? Men historien är en sak, action en annan.
Du startar ditt uppdrag utrustad med ett lasergevär och en äggkartong fylld med tio handgranater. Lyckligtvis är spelet gjort så att du inte behöver använda annat än din gamla slitna joystick för att spela det.
De fårskallar till programmerare som tycker det är enormt smart att kombinera ett tryck på procentecknet med ett ryck uppåt i joysticken, efterföljt av F1, F6 och mellanrumstangenten nedtryckta samtidigt, var i alla fall inte de som uppfann den djupa tallriken. Alla som minst har provat två rundor Pacman 5 - the Challenge, vet att actionspel ska skötas med joysticken. I **Exolon** klarar man av problemen genom att hålla nere fireknappen en halv sekund för att kasta ett "ägg".
Visst, det är en känd metod, men varför i glödheta $—&/!%! finns det spel där denna metod inte fungerar?
Skillnaden på dina vapens effekt är, att geväret klarar av de små problemen, medan bomberna klarar av kanoner, murar och andra större hinder.
Geväret kan dock ibland klara av de större sakerna, men då kräver det både gott om tid och dito ammunition.
Apropå ammunition, du startar med 99 skott och 10 granater. Med detta ska du kämpa dig igenom mängder med banor, och det är inte något för mjukisar som Mårten. Lyckligtvis har du, precis som en av våra fyrbenta vänner, nio liv, och dem kommer du... heller inte speciellt långt med!
Exolon är helt enkelt högklassigt. Alla spelets aspekter ligger i topp, och för att nämna ett exempel är grafiken både detaljerad och superbt animerad.
Ljudet är det också fyllt ös på, och spelet är fullt med små trevligheter som författarna kommit på. Försök t.ex. leka Bror Duktig och stå för länge utanför en kanons räckvidd...
Varje gång du klarat 25 banor vankas det bonuspoäng och extra liv.
Det står det i varje fall i manualen...

Björn

Grafik	★★★★
Ljud	★★★★
Action	★★★★
Fängslande	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★



Politisk begåvning?

Nej, överskriften är inte ett försök att locka in dig i den politiska ankdammen, den är bara ett försök på att få dig intresserad av den här recensionen av spelsimuleringen **The Armageddon Man**.

Kort: En miniutgåva av Amigaspelet "Balance of Power".

Långt: Året är 2032, och världen balanserar på slak lina mellan överlevnad och totalförstörelse av ett atomkrig.
De sista trettio åren har medfört enorma ökningar av världens kärnvapenarsenaler. 16 nationer har kraft nog att radera ut mänskligheten - kraft nog att iverksätta Armageddon (domedagen).
I denna värld av opålitlighet går de 16 länderna samman i en desperat allians. Tillsammans finansierar och bygger de ett gigantiskt nätverk av spion- och laser- försvarssatelliter, som kan övervaka, påverka och kontrollera händelserna nere på jorden.
Huvudkontrollcentret ligger i satelliten "Olympus", och kontrollen över denna ligger i händerna på överkommendanten, The Armageddon Man.
Honom spelar du inte. Istället är du en mongolisk vildjak-mjölkare som ska fotvandra till Ulan-Bator för att... Jaså, inte det?

Ditt mål som överbefälhavare är att etablera ekonomisk, politisk och militär stabilitet i världen. men när det kommer till kritan är det nog tillräckligt ambitiöst att försöka hålla nere radioaktivitetsnivån.

Till hjälp har du satelliter till övervakning och skydd, en arme du kan sätta in på kritiska platser, en bra radioanläggning som kan snappa upp meddelanden över hela jorden samt din styrka som kommendant, vilket medför att man i regel lyder när du säger något.

The Armageddon Man visar en stor karta över de inblandade nationerna, samt en massa små markörer som du kan placera för att visa vilket förhållande ett land har till ett annat, osv.

Spelet är grafiskt snyggt uppbyggt, utan annan användning av animering än några missilsymboliserande prickar som rör sig från Sovjet mot USA och/eller tvärtom.

Armageddon Man är spännande, men lite enformigt i längden. Det tar minst fyra tim-

mar att bli färdig med ett spel, men man kan göra SAVE var tionde minut.
Ljud finns det inget nämnvärt av.
Låt mig säga det så här: Har du gott om tid och pengar - köp. Om inte, så har du inte missat något speciellt.

Björn

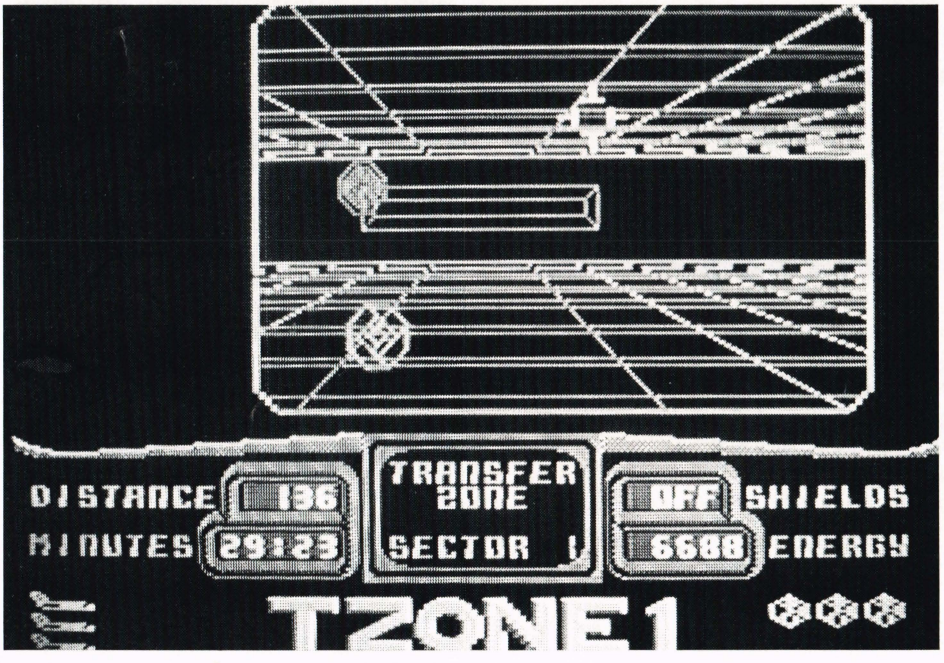
Grafik	★★★(★)
Ljud	(★)
Action	★★
Fängslande	★★★★
Pris/kvalitet	★★★

En ihålig förnimmelse

Den 20 maj 2523 hamnade rymdskeppet GRS Tracker II på sin hemresa i något som mest av allt påminde om en meteorstorm. En lampa började blinka på kontrollpanelen, ett öronbedövande ljud började breda sig från någonstans i skeppet och plötsligt blev motorerna svårt skadade.
Var det en mås i propellern? Eller en alien på vindrutan? Nix, baby, det var "bara" ett stort alien-fyllt svart hål som hade sugit in rymdskeppet.
Det var bara en som inte greps av panik. Gissa vem? Jovisst, DU! Du blev snabbt befodrad till ansvarshavande för GRS Tracker II. Och så börjar resan genom hålet.
The Tube (yes, det är vad Quicksilva kallar det här spelet) består av tre levels. Den första är The Transfer Zone, där du ska skjuta ner underliga skapelser med din lasergun. Du kan också använda dina smarta bomber. Dessa utrotar all fientlig aktivitet omkring ditt rymdskepp. Samtidigt ska du försöka samla in rymdkapslar. Dessa ger dig extra energi till din resa. Efter detta åker du in i The DMT (Defence Mechanism Tunnel), som består av en mycket smal tunnel - fylld med nedåtfallande bomber och uppåtgående missiler. Här lär du också få användning av dina smarta bomber, men eftersom du bara har ett begränsat lager av dessa gäller det att spara.
Klarar du The DMT hamnar du till sist i The Capture Area. Här ska du samla in fler energikapslar samt kristaller som du ska reparera din motor med. Dessa kristaller hittar du på förolyckade rymdskepp som ännu ej ätits upp av skaparna av **The Tube**.
Du startar med en energibehållning på 7500 kJ, och denna tär du på ordentligt under din resa genom The Tube.
Nederst på din skärm har du en informationspanel. Här kan du se hur lång väg du har till nästa nivå. Dessutom finns där en dator som berättar hur mycket shield och ammunition du har kvar.
Du har bara tre liv på dig för din resa, och klarar du alla tre nivåerna börjar du om från början - den här gången med fler hinder och ännu snabbare hastighet. Så spänn fast säkerhetsbältet och luta dig tillbaka med joysticken i ett fast grepp.
Grafiken i spelet är mycket, mycket flott. Ren godis för spelmumsare. Ljudet är också verkligt imponerande.
Actiongraden når dock bara upp till en viss gräns, vilket du märker när du spelat **The Tube** ett par gånger, och jag måste tillstå att det nog inte är det fetaste actionspel jag stiftat bekantskap med under årens lopp.

Duffy

Grafik	★★★★
Ljud	★★★★
Action	★★★
Fängslande	★★★
Pris/kvalitet	★★★



SOFT check

Säregen skräck

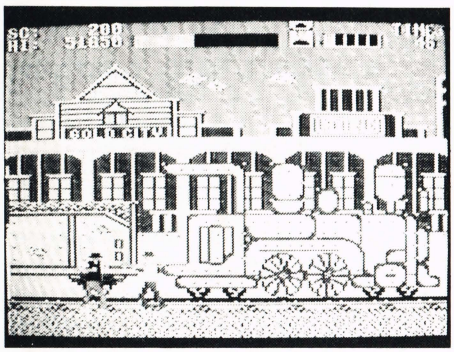
Vilket tema ser man oftast använt i skräckfilm: Är det något med rymdväsenden? - Eller mutanter? Båda delarna, I guess. Tänk bara på "The FLY", "Aliens" och den där med frögurkorna, så förstår säkert de flesta vad jag tänker på.
Spelet **Alien Evolution** från den där kinesiska grävlingens firma, Gremlin (man har väl läst naturkunskap), bjuder på en blandning av ovanstående två skräckteman.
Historien kan till och med ge den mest härdade recensent nervösa ryckningar, so here it comes...
Efter ett världsomfattande atomkrig har människan drivits ned i underjorden. Jordytan är radioaktiv, och när människorna vågar sticka upp näsan 2000 år senare, upptäcker de att en grupp rymdväsen har slått sig ner på jorden.
HA, säger de kära humanoiderna, vi bygger bara en android som kan meja ner dem. Sagt och gjort, och androiden for lyckligt skjutande genom landskapet, lämnande ett spår av döda aliens efter sig. Men...
Från de döda väsendenas lik växer det upp en ny typ väsen, nu smartare, snabbare och farligare.
Situationen är (som när jag skulle förklara på banken varför det fattades 16000:- på mitt konto) minst sagt ohållbar!
Du styr droiden Cyborg, som, låt det vara sagt från början, inte har skuggan av en chans. Men du kan skjuta det oundvikliga framför dig med att i stor stil använda TNT, laser bomber och minor. Några av rymd-zom-

SOFT check

bierna äter dina bomber utan pardon, så de bör zappas med minor, osv.
Den här recensentens omedelbara reaktion var att der låter lite fånigt. För mig är skillnaden på att bli träffad av TNT, bomber eller minor minimal.
Alien Evolution spelas i ett 3D-perspektiv som "Knight Lore" och "Ant Attack". Finfin scrollning och en del action gör spelet helt OK. Dock finns det bara monokrom grafik pga kapaciteten i maskinen. Valet har stått mellan färg och detaljerad grafik.
Alien Evolution är svårt att bedöma. Acceptabel handling, snabbt fint spel och bra grafik drar upp helheten. Representationen av själva rymdmonstren (teckning av odjuren och det sätt de rör sig på) och vapenlagret tyder dock på lite hastverk.
Mitt råd är: Se eller prova det innan du köper. Några blir hooked, andra ser sig om efter närmaste spann...

Björn

Grafik	★★★(★)
Ljud	★★★
Action	★★★
Fängslande	★★★
Pris/kvalitet	★★★(★)



Tillbaks till Vilda Västern

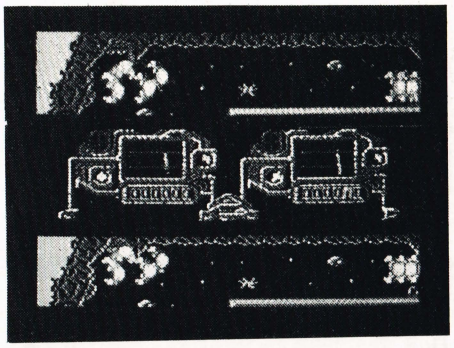
Express Raider är en gammal välkänd spelautomat från Data-East som nu konverterats till den gamla välkända 64:an. Själva handlingen utspelas i den gamla välkända vilda västern, på den tiden när de klingande sporrarna röjde en man på 50 meters avstånd och respekten satt i knytnävar och revolver.
I **Express Raider** är du huvudpersonen i ett legendariskt tågrån på Starternas snabbaste express. Eftersom tågrån på den här tiden inte precis var någon sällsynthet, är expressen proppfull med tuffa revolvermän. Dessa ska du kallblodigt meja ner.
På den första banan värmer du upp med att slå ner dina motståndare med knytnävarna uppe på tågvagnarna. Detta är långt före begreppet fair play, så dina motståndare använder allt från skjutvapen till skyfflar, spadar och flaskor att försvara sig med. Klarar du av alla vagnarna kommer du till sist fram till loket, där två påsar med guld ligger och väntar otålmodigt på dig.
På nästa bana har du glömt att köpa biljett till tåget. Därför rider du i stor stil vid sidan av tåget, medan du prickar ner den ena pistolmannen efter den andra när de dyker fram bakom lådor, säckar och fönster. Givetvis skjuter de tillbaka, så du måste dessutom rida i zig-zag över skärmen. Skulle något skott komma i för obehaglig närhet av dig, kan du utföra lite hästakrobatik. Elegant och i bästa indianstil kan du ducka på ena sidan av hästen. Det kan vara knepigt ibland att träffa rätt, dels för att du gungar upp och ner, dels för att männen hela tiden duckar just när du lyckats ställa in siktet ordentligt.
Express Raider är tekniskt sett inte speciellt bra, men grafiken är trots det ganska flott. Rörelserna på den första banan kunde gärna varit mer flytande, striden liknar ofta mer en polka än ett vilt handgemäng från vilda västern. Men **Express Raider** bjuder i högsta grad på omväxling, och du lär få fullt upp de första timmarna i alla fall. För övrigt har spelet 4 svårighetsgrader och 3 olika spelmodes (övnings-, normal- och avancerad mode). Ljudet i **Express Raider** är förhållandevis bra, även om några av slagen låter lite rostiga.
Har du en liten cowboy inom dig och gillar kulor, krut och slagsmål, kan jag inte annat än rekommendera **Express Raider** varmt och innerligt. Spelet bjuder verkligen på både spänning, handling och stämning.

Claus

Grafik	★★★(★)
Ljud	★★★
Spänning	★★★★
Pris/kvalitet	★★★(★)

Mutant i Mean City

Quicksilva har tagit sig en ordentlig funderare på rädslan för atomkrig och dess följder i spelet **Mean City**. Handlingen tar sin plats omedelbart efter ett atomkrig, där bara ett fåtal storstäder är oskadade av strålningen. Utanför städerna är det ännu värre. Så gott som alla människor har blivit mer eller mindre degenererade mutanter.



The Mutant Federation är en förening för alla mutanter boende utanför storstäderna. Denna förening står givetvis i stark kontrast till stadsborna, som krampaktigt håller fast på den smula välfärdssamhälle som fortfarande finns kvar.
I **Mean City** spelar du en mutant vis namn Sante, och du är son till ingen mindre än ledaren av The Mutant Federation. Problemet är bara att din far blivit tillfångatagen och sitter inlåst i en storstad. Din uppgift är naturligtvis först och främst att befria din far, så The Mutant Federation inte riskerar att bli upplöst. Därför ska du in i storstaden och leta upp fyra delar till en digital nyckel. Dessa delar ligger gömda här och där i staden.
Men du är inte ensam. Din kusin tänker också försöka undsätta din far. Hans motiv är dock inte lika rena som dina, hans går uteslutande ut på att vinna prestige och anseende, så att han eventuellt kan bli nästa ledare av The Mutant Federation.
I ditt sökande efter nyckeldelarna har du ett antal skjutvapen till din rådighet, och dessa lär du få rika tillfällen att använda mot polis och ett otal märkliga enforcer robots. Dessutom ska du se upp för diverse minor och fällor, snillrikt utlagda på strategiska ställen i staden.
Mean City har tre splitscreens a la Spy vs Spy, men handlingen ses uppifrån. Även om spelet således bara är tvådimensionellt, har Quicksilva ändå lyckats leka med dimensionerna. De har även lagt in möjligheten att gå upp och ner för trappor, och på så sätt komma upp på ett annat plan.
Grafiken i **Mean City** är rätt imponerande och persongalleriet är också rätt omfattande. De hyfsat flytande rörelserna går i ett förhållandevis acceptabelt tempo, bortsett från att det hade varit bra om du kunde rört dig själv lite snabbare.
Mean City är ett flott arcade-adventure som precis når ovanför normal standardkvalitet, men det vore synd att beskylla det för att vara överdrivet fängslande.

Claus

Grafik	★★★★
Ljud	★★★★
Fängslande	★★★
Pris/kvalitet	★★★(★)

Programmerarnas egna SPEL-FABRIK

Bak denna ödmjuka fasad döljer sig det senaste tillskottet bland spelfirmorna. De kallar sig Starvision, och har redan en månad efter starten lyckats knyta till sig alla de bästa namnen i grannlandet.

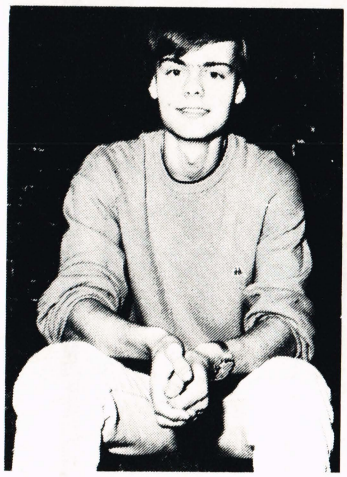
"Starvision" kallar de sig. En handfull erfarna programmerare som beslutat sig att starta eget... SOFT fick tillstånd att kika in bakom kulisserna.

Det låter som en saga, men är en realitet. Ett par spelprogrammerare i Danmark som tröttnat på att bli utnyttjade, har på en knapp månad lyckats locka till sig grädan av alla spelprogrammerare i vårt södra grannland. Vi får väl kolla om detta är sant. Låt oss ta en titt på rollistan...

SOFT fick lov att titta i den interna medarbetarlistan, en vem är vem över alla de som arbetar frilans för Starvision. Och listan var imponerande.

Ännu mer imponerande var listan över fastanställda medarbetare, hel- eller halvtidsanställda hos Starvision. Några av de mer kända, namn som du säkerligen stött på tidigare i SOFT, är "Vikings"-mannen **Sören Grönbech**, som också är en av firmans grundare och den daglige ledaren, "Tiger Mission"-grafikern **Torben Bakager** och Danmarks bäste spelprogrammerare (SOFT nr 3) **Per Madsen**, som tidigare gjort "Eagles" åt Hewson. Som co-programmerare hittar vi **Martin Pedersen**, killen som låg bakom Amstrad-versionen av "The Vikings".

Dessutom har man **Johannes Bjerregård** i sitt stall, en kille som gjort musiken till flera framgångsrika spel. På tankesidan har man knutit till sig ingen mindre än **Ivan Sölvason**, chefredaktör på vår systertidning "COMputer".Han fixar det som med ett fint ord kallas "story-boards", spelets handling mm.



Så här ser Sören Grönbech ut, killen som tog initiativet till programmerarnas egen spelfabrik.

Satsar på Amiga

Precis som kollegorna World Games har Starvision sina lokaler på Amager, världens fulaste ö. Har ni åkt färjan Limhamn-Dragör vet ni vad jag menar. Det är den ö Kastrup ligger på. Invändigt har man fräschat upp de tre stora rummen med data-affischer och överallt står Amigor och C64:or.

"- Vi satsar faktiskt mest på Amiga. Visst det är möjligt att det kommer ett och annat 64-spel emellanåt, men alla våra programmerare har köpt Amiga, så det lär bli framtiden för oss".

"- Vårt första spel, M.A.C.H., är till Commodore 64, men nästa spel kommer att vara till Amiga. Det heter Gigaball", fortsätter han.

"- Faktiskt är det också så, att det finns fler pengar att hämta på Amiga-marknaden. Konkurransen är ännu inte så stor och priserna är högre. Ett Amigaspel kostar 400-500 kr medan ett vanligt 64-spel bara kan säljas för knappt 200:-. Men på Amigasidan ligger också ett betydligt större utvecklingsarbete, både på ljud-, grafik- och programmerings-sidan.

Sören förklarar att han och de andra programmerarna samlades i Starvision för att på så sätt kunna få ut mer av sitt hårda arbete.

Framtidsplanerna

Starvision har många projekt på gång. Förutom redan nämnda Gigaball är ytterligare fyra Amigaspel under utveckling, och SOFT kan redan nu avslöja lite om de nya spelen. Det ena är ett kampspel med handlingen förlagd till 1400-talet. Här ska du med ditt svärd kämpa dig fram til slottet, och blodet kommer att flyta innan din seger över den onde slottsherren är i hamn. Spelet är i mastodontstorlek och kommer att ta ett par timmar att spela sig igenom. Redan nu i utvecklingsfasen finns det massor med action i spelet.

Dessutom arbetar Starvision med ett vertikalt och ett horisontellt scrollande shoot'em up, plus ett actionspel med 3D-effekter. Fler informationer följer allt eftersom spelen närmar sig sin fullbordan.

Hård exportmarknad

"- För att vi ska kunna överleva måste vi exportera spelen till resten av världen, men det är inte det lättaste", berättar Sören.

"- Softwaremarknaden är överfull med smarta grabbar som försöker att skinna nystartade firmor som oss. Alla vill gärna hjälpa oss, men bara om de får en ordentlig bit av kakan själva. Men vi har hittat de rätta kontakterna nu och exporterar redan till de flesta europeiska länderna, USA, Australien, Japan och några länder till.

Rasmus K Kristiansen

Ronnies SDI-projekt "live"

Vi skriver år 2017, och amrisar och ryssar håller äntligen på att enas om att avskaffa all världens kärnvapen.
Nejvisst, Mindscape är ju en amerikansk firma. Då låter det genast mer rimligt, att ett gäng ohyvlade KGB- fanatiker har gjort en statskupp i Sovjet.
Gruppen kräver naturligtvis att USA ska uppfylla några helt omöjliga krav. Värden står på randen till ett kärnvapenkrig!
Som kapten Sloan McCormick mottar du ett alarmerande meddelande på telexen. Det rapporteras om inkommande ryska XB3:or. Ut i rymdskeppet och skjut ner luspudlarna, allt medan det utförs "första hjälpen" på de "sårade" satelliterna.
Senare gäller det sammankoppling av vänligt sinnade amerikanska och ryska rymdstationer samt befriandet av din älskade ryska, Natalya Kazarian.
Och även om det inte verkar anti-ideologiskt direkt, så är **S.D.I.**, som Cinemawarespelet heter, faktiskt tämligen underhållande. Animeringen är rätt bra och ljudet har också blivit lite bättre, fast det är fortfarande inte direkt imponerande.
Le grande finale med kvinnan och lite shoot'em dead fun är nog den bästa delen av spelet.
På det hela taget ett typiskt Mindscapespel!

Mårten

Grafik	8
Ljud	7
Action	8
Attraktion	7
Pris/kvalitet	7

Ut och åk med Max Torque

Grensla maskinen, på med hjälmen, in med fötterna och iväg med 260 knutar. Det är faktiskt det enda **Max Torque** från Bubble Bus går ut på - från början till slut.
Det är meningen att du, från din position bakom styret, ska vinna årets motorcykelrace. Detta sträcker sig över sex banor.
I starten ska du välja vilken förare du vill vara. Du väljer mellan namn som Bill Bullet, Hairy Harry, Chris Chrunch osv. Varje förare har sina fel och förtjänster.
När du har valt förarkropp åker du direkt till startlinjen. Där väntar det övriga kopplet förare.
Efter den obligatoriska nedräkningen gäller det så att gasa iväg i full karriär. Under loppet kommer du konstant att råka ut för att motståndarna på ett eller annat sätt vill skicka ut dig från banan och modellera om din cykel till en skrotskulptur. Detta gör de helst genom att helt enkelt köra på dig bakifrån. Och värre blir det av att du inte har någon möjlighet att se dig om. Men med lite känsla för timing bör du klara av det mesta.
Likaledes måste du komma ihåg att svänga i tid när du kommer till en kurva, annars hamnar du i diket som ett antal kilo blandfärs.
Men du ska inte bara rycka joystick. Nej, du ska också se till att växla vid rätt tidpunkter, samt dessutom se till att du inte pressar din cykel för mycket när du ska lägga all din vikt till sidan i svängarna.
Men din största fiende är tiden. Du har 60 sekunder på dig att ta dig igenom en bana. Är du för långsam blir det bara att börja om från början igen - om du inte hunnit tröttna tills dess, alltså.
Varje ny bana blir svårare och svårare, antingen i form av längden på banan eller på grund av diverse omöjliga svängar.
Banorna hittar du på olika ställen i världen, som t.ex. Mexico och Egypten, och varje gång du klarat en får du en kraftig bonuspoäng.

Grafiken är både och... Vissa sekvenser, landskapen t.ex, är utmärkta, medan utformningen av dina konkurrenter har blivit gröna, vita och blå klattar. Knappast det mest realistiska jag sett. Ljudsidan, bestående av rent larm och skrikande hjul, är däremot inte så illa.

Max Torque har vi kunnat se som spelmaskin under namnet "Motor-Race", och då är det ganska kul. Men jag kan ju inte döjla att jag blev ganska irriterad på det här spelet under spelandets gång, när jag märkte att mina konkurrenter kunde tränga ut mig i diket så jag vurpade, men jag kunde inte göra detsamma mot dem! Surt!
Och också orsaken till att jag starkt rekommenderar t.ex. Super Cykle från Epyx istället.

Duffy

Grafik	6
Ljud	7
Action	5
Fängslande	4
Pris/kvalitet	5

Fullt ös från början – HÅLL ÖGONEN ÖPPNA, DON'T MISS SOFT

I NÄSTA NUMMER kan du läsa spännande nytt!!

SOFT

BILLIGA SPELPROGRAM

COMMODORE 64/128 & AMIGA

SPELPROGRAM COMMODORE 64/128

	pris kass	pris disk
ACCOLADE COMICS		369:-
ACE II	129:-	179:-
AIRBORNE RANGER	179:-	249:-
ALIENS	129:-	179:-
AMERICAS CUP	129:-	
ARMAGEDDON MAN	159:-	229:-
ATHENA	119:-	179:-
BARBARIAN	129:-	179:-
BATTLE CRUISER		349:-
BATTLE GROUP		369:-
BATTLE SHIPS	129:-	179:-
BISMARK	129:-	179:-
BMX SIMULATOR	49:-	
BUBBLE BOBBLE	119:-	179:-
CAGE MATCH	49:-	
CALIFORNIA GAMES	119:-	159:-
CENTURIONS	129:-	179:-
CHAMPIONSHIP WRESTLING	129:-	179:-
COLOSSUS BRIDGE 4.0	149:-	199:-
CONFLICT IN VIETNAM	179:-	269:-
CONVOY RAIDERS	129:-	179:-
CRUSADE IN EUROPE	179:-	269:-
DEATH WISH III	129:-	179:-
DECATHLON	39:-	
DEEP STRIKE	119:-	149:-
DEFENDER OF THE CROWN*	179:-	
DETECTIVE	129:-	
DRAGONS LAIR I	129:-	179:-
DRAGONS LAIR II	129:-	179:-
DRUID II	119:-	179:-
EAGLES	119:-	179:-
EDGE CLASSIX	129:-	179:-
EPYX EPICS	129:-	179:-
EVENING STAR	129:-	179:-
EXOLON	119:-	179:-
FLIGHT SIMULATOR II	499:-	599:-
FRENESIS	49:-	
GAME OVER	119:-	179:-
GETTYSBURG		369:-
GHOSTS'N GOBLINS	119:-	179:-
GUILD OF THIEVES		269:-
GUNSHIP	179:-	249:-
HEAD OVER HEELS	119:-	179:-
HIGH FRONTIER	129:-	179:-
IMPLOSION	129:-	179:-
INHERITANCE I	139:-	199:-
INHERITANCE II	139:-	199:-
JACK THE NIPPER II	129:-	179:-
KICKSTART II	49:-	
KILLED UNTIL DEAD	129:-	179:-
LAST MISSION	129:-	179:-
LAST NINJA	119:-	179:-
LIVING DAYLIGHTS	129:-	179:-
LURKING HORROR		369:-
MANIC MANSION	179:-	
MARIO BROS	119:-	179:-
MASK I	129:-	179:-
MEGA APOCALYPSE	119:-	179:-
METRO CROSS	129:-	179:-
MOEBIUS		269:-
MOVIE MONSTER GAME	129:-	179:-
MUTANTS	119:-	179:-
NEMESIS	119:-	179:-
NEXUS	59:-	
NICK FALDO	59:-	
NIGHTMISSION PINBALL		269:-
OGRE		269:-
ON CUE	59:-	
OINK	129:-	179:-
OLYMPIC SPECTACULAR	49:-	
PHANTASIE I		269:-
PHANTASIE II		269:-
PHANTASIE III		269:-
PILE UP	129:-	179:-
PIRATES	179:-	249:-
PROHIBITION	139:-	199:-
PROJECT STEALTH FIGHTER	179:-	249:-
QUE-DEX	129:-	179:-
RE-BOUNDER	129:-	179:-
REBEL CHARGE		349:-
RED ARROWS	49:-	
RED L.E.D.	129:-	179:-
RENEGADE	119:-	179:-
REVS+	129:-	179:-
RIVER RAID	39:-	
ROAD RUNNER	129:-	179:-
RUN FOR GOLD	49:-	
SANXION	129:-	179:-
SECTOR 90	129:-	179:-
SLAP FIGHT	119:-	179:-
SQIJ	49:-	
STAR FOX	129:-	179:-
STAR PAWS	89:-	149:-
STATION FALL		369:-
STIFFLIP & CO	129:-	179:-
SUMMER GAMES II	129:-	179:-
SUMMER GOLD	129:-	
SUPER SPRINT	119:-	169:-
SUPERSTAR PINGPONG	129:-	179:-
TAI PAN	119:-	179:-
TANK	119:-	179:-
TEMPLE OF APSHAI	139:-	
THING BOUNCES BACK	129:-	179:-
TRACER SANCTION		299:-
TRANTOR	129:-	179:-
TURBO 64	59:-	
TWIN TORNADO	129:-	179:-
ULTIMA I		269:-
ULTIMA III		269:-
WAR IN THE SOUTH PACIFIC		349:-
WINTER GAMES	129:-	179:-
WITNESS		369:-
WIZ	129:-	179:-
WIZBALL	119:-	179:-
WONDERBOY	129:-	179:-
WORLD OF CLASS LEADERBOARD	129:-	179:-
WORLD GAMES	129:-	179:-
ZONE RANGER	39:-	
ZYNAPS	119:-	179:-

*= ej 1571 diskdrive/128D

SPELPROGRAM AMIGA

	Pris
AMIGA KARATE	299:-
ARENA & BRATTICUS	449:-
BALANCE OF POWER	399:-
BARBARIAN	369:-
BUREAUCRAZY	449:-
CHALLENGER	149:-
CHAMPIONSHIP BASEBALL	369:-
CHAMPIONSHIP GOLF	449:-
CRUNCHER FACTORY	149:-
DEEP SPACE	449:-
DEFENDER OF THE CROWN	399:-
DEJA VU	399:-
DEMOLITION	149:-
FAERY TALE	599:-
FLIGHT SIMULATOR II	699:-
GOLD RUNNER	369:-
GUILD OF THIEVES	369:-
HARDBALL	369:-
HITCHHIKERS GUIDE	399:-
HOLLYWOOD POKER	299:-
KAMPFGRUPPE	369:-
KARATE KID PART II	369:-
KINGS QUEST III	369:-
MEAN 18 GOLF	369:-
MINDSHADOW	369:-
MOON MIST	399:-
OGRE	369:-
PAWN	369:-
PHALANX	149:-
ROADWAR 2000	399:-
SHANGAI	369:-
SILENT SERVICE	369:-
SILICON DREAMS	299:-
SINBAD THRONE OF FALCON	399:-
SPACE BATTLE	149:-
SPACE QUEST	369:-
STAR GLIDER	369:-
STATIONFALL	399:-
STRIP POKER	299:-
SUPER HUEY	299:-
SWOOPER	299:-
TASS TIME IN TONETOWN	369:-
TERRORPODS	369:-
UNINVITED	399:-
WINTER GAMES	369:-
WORLD GAMES	369:-

SPELPAKET TILL COMMODORE 64/128
KÖP FLERA SPEL TILL PRISET AV ETT

ACTION HITS: Soldier One, Captured, 43 One Year After och Blood'n Guts. Pris kassett 129:-, diskett 179:-.

COMPUTER HITS III: Geoff Capes Strongman, Elidon, Blagger goes to Hollywood, Cauldron, 3D Lunattack, Crazy Cornets, Dynamite Dan, Herbets Dumm Run, Attack of the Mutant Camels och Basildon Bond. Pris kassett 129:-, diskett 179:-.

EDGE CLASSIX: Bobby Bearing, Brian Bloodaxe, Quo Vadis, Wizardry och Firequest. Pris kassett 129:-, diskett 179:-.

EPYX EPICS: Impossible Mission, Break Dance, Summer Games I och Pitstop II. Pris kassett 129:-, diskett 179:-.

KONAMIS COIN-OP HITS: Mikie, Green Beret, Yie Ar Kung-Fu, Hyper Sports och Ping Pong. Pris kassett 129:-, diskett 179:-.

SHOOT'EM UPS: Super Zaxxon, Drop Zone, Blue Max 2001 och Fort Apocalypse. Pris kassett 129:-.

SIX PACK II: Into the Eagles, Batty, Ace, Shockway Rider, Light Force och International Karate. Pris kassett 129:-, diskett 179:-.

STAR GAMES II: Highway Encounter, Avenger, Ball Blazer, Eidolon, Trailblazer och Knight Games. Pris kassett 129:-, diskett 179:-.

SUMMER GOLD: 10th Frame, Impossible Mission, Rebel Planet, Dambusters, Bruce Lee och Beach-Head II. Pris kassett 129:-.

BESTÄLL IDAG!

ORDERTELEFON
016-13 10 20

Exp.avg. tillkommer vid beställning.
Ange dator och om du vill ha programmet på diskett eller kassett när du beställer.
Ytterligare spel och nyttoprogram finns på kassett och diskett. Ring för information.
Minsta beställning = 100 kronor.

C.B.I. Computer Boss International

Box 503 631 06 Eskilstuna

Se upp!

"ORC"ARNA är hä

Om du inte är en ignorant som inte kan se det fina med adventurespel eller bara låtit mossan växa på dina små grå sedan förra numret, borde du hört talas om Knight Orc.
Knight Orc är nämligen det absolut senaste adventurespelet från Level 9.
Men det är inte bara ett run-of-the-mill adventure från Level 9 med superb parser och en massa trista bokstäver. Sagt i all blygsamhet är Knight Orc det första spelet från hedervärda Level 9 med lite (läs: rätt mycket) och rätt flott grafik. Och det verkar som om adventure-experterna inte riktigt kommit överens med det nya arbetssättet ännu.
Vad orsaken än må vara, så mottog vi den första prereleasedisketten en bra stund före Guild of Thieves. Och icke desto mindre har Knight Orc - stick i stäv mot alla utgivningsplaner - först kommit på marknaden efter Magnetic Scrolls utmärkta Guild of Thieves.
Berodde det på att Rainbird inte gillade sekreteraren på Level 9? Eller var de rädda att de inte skulle sälja tillräckligt med Guild of Thieves-spel om Knight Orc kommit före?
Ja, det är två av många frågor som i varje fall aldrig kommer att bli besvarade i dessa spalter!

Scenario

Oavsett vad man än tycker om Level 9, kommer man säkert att få revidera sin uppfattning när man sett, spelat och kanske även lyckats genomföra Knight Orc. En Orc är ett oöversättbart engelskt ord för ett mycket speciellt äventyrsfolk (ordboken menar faktiskt att orc betyder späckhuggare). Orcarna är ett mycket skyggt och sarkastiskt folk som föredrar att leva på så långt avstånd från de nyfikna människorna som överhuvudtaget är möjligt. De är lite större än överviktiga älvor, har personlig utstrålning som spyflugor och aptit som flodhästar!
Dessutom har orcarna små eller obefintliga magiska egenskaper. De nöjer sig med rudimentära kunskaper om att behärska knivar och snören att strypa med. Kort sagt är de några illaka, djävulska små bestar.
Vår orc är till på köpet osedvanligt ful - till och med för att vara en orc. Hans namn är Gringleguts. Och folks uppfattning av honom som två snäpp lägre än en amöba är kanske inte helt fel. Gringleguts är en pest och en pina, men värst av allt, han kan inte låta bli att äta upp andras husdjur.
Och ja, om du vill spela Knight Orc får du vackert finna dig i att ikläda dig Gringleguts roll.

Början till slutet

Knight Orc börjar där novellen "The Sign of the Orc" slutar, och det är efter en äkta Orc-raid mot den närmaste byn - eller rättare sagt, den närmaste puben.
Men - till sin fasa upptäcker det törstiga Orc-teamet att de blivit omringade medan de tittat för djupt i glasen. Lyckligtvis är det en liten arme som har satt dem i knipa, och de insisterar på ett avgörande mellan de två armeernas mästare.
Gringlegut har haft oturen att råka somna under ett bord, så gissa vem som väljs till mästare. För att han inte ska få några dumma ideer, som t.ex. att rymma, blir han bunden. Först binds han till ett bord, sedan till en häst, allt medan de övriga gör en strategisk reträtt (du vet, fly över stock och sten för allt vad tygeln håller tillbaka till tryggheten).
Gringleguts första uppgift i det datoriserade äventyret blir därför att överleva kampen mot den andra armens mästare och undkomma över viadukten till Orc-berget.
Men innan du kommer fram till Orc-berget ska du igenom tre nivåer i en inte helt "normal" magisk värld.

Intelligent adventure

Att Level 9 har valt att ge ut en hel trilogi på en gång är kanske den minst intressanta nyheten med Knight Orc. Tidigare var det ju normalt att ge ut en del i taget som tillsammans bildade en sammanhängande historia. Som exempel har vi ju trilogierna Jewels of Darkness och Silicon Dreams.
Mer intressant är att Level 9 nu gått över till att utveckla sina äventyr på en 16-bitars Atari ST, vilket har medfört ett helt nytt adventuresystem.
Med detta nya system är urvalet av kommandon och speciella faciliteter utökat. De har faktiskt utökats så mycket, att spelet har fått en helt ny "feel". Alla tidigare problem med att kartlägga ett stort antal rum har utrotats. Vissa bestämda möjligheter medför nämligen att du kan GO TO ett bestämt ställe, eller kanske till och med RUN dit. Som om det inte skulle vara tillräckligt kan du även FIND saker och ting samt använda RAM SAVE och RAM RESTORE. Skulle det gå helt snett finns alltid OOPS-kommandot, som steppar tillbaka i programmet - flera steg, dessutom!
Knight Orc är ett interaktivt multicharacter, enspelars- äventyr med omkring 50 olika gestalter. Alla 50 lever som sagt sitt eget liv, oberoende av varandra och dig!
Därför kan man kommendera de olika personerna man möter att utföra bestämda uppgifter. Det finns bara en hake - oftast giter de inte lyssna till dig alls.
Den ende som blint lyder dina order är Denzyl. Han fladdrar planlöst omkring mellan rummen på nivå 1.
Och javisst ja! Vi har ju de digitaliserade bilderna. Och de är verkligen speciella. Level 9 har valt att använda några mycket stämningsuppbyggande oljemålningar istället för de sedvanliga kalla bilderna med fotografisk noggranhet.

Goda ideer

Eftersom Knight Orc kommer att vara en icke alltför ringa (positiv)

Nu är surrogatgrottmannen back in black. Och naturligvis är det i all blygsamhet ett av de bästa adventurespelen norr om Alperna han skakar fram en recension av. Och dessutom har han ett par tips i rockärmen!

är!

omvälvning för både vana och ovana äventyrare, har vi ansett att ett antal "allmänna betrakningar" (läs: fusktips) inte kommer att skada utbytet av spelet. Och förtvivla icke om du inte med ens förstår vad jag menar. När du spelar äventyret kommer säkert tioöringen att ramla ner.

Först och främst, **det är ett onödigt slösert med tid och kraft att sitta och rita kartor**. Det är mycket mer givande att notera några av upptäckterna kring varje person eller sak!

När den inledande kampen är över hamnar du alltid på skräphögen. Här ska du **Take all, wear cloak and go downwards**. Då är du redan en god bit på väg.

För att genomföra nivå 1 ska du skaffa ett 100 fot långt rep som kan nå över till andra sidan av viadukten. Men det skulle ju inte vara någon större konst om man bara skulle hitta ett rep. Problemet ligger istället i att lokalisera de saker som kan bindas ihop och bli ett riktigt Orc-rep.

Nödvändiga material är belt, cord, hair, haylard, hawser, lassoo, line, noose, reins och tether. Och tja, då behöver du bara skriva FIND framför önskat material, lösa den speciella gåtan som är knuten till objektet och gå vidare till nästa sak på "komihåg-listan".

När du samlat ihop alla saker ska du bara skriva "TIE TOGETHER" och "RUN TO VIADUCT". För att komma till Orc Lair ska du bara kasta repet genom ringen (har du inte krafter att kasta repet långt nog kan du binda fast repet i spjutet och kasta detta!).

Tyckte du nivå 1 var svår?

Då kan du lägga dig på knä och gråta en skvätt. Nivå 1 är en barnlek i jämförelse med de kommande nivåerna, som närmast måste betraktas som relativt knäppa...

Det grundläggande problemet på andra nivån är att få de andra medverkande att samarbeta. Du klarar av detta antingen genom att fånga skepnaden (musen), Hitta runt bakom dess försvar (draken och trollen), eller, i avsaknad av bättre, överbevisa dem med dina egenskaper (regnbågen).

Men detta räcker inte. Du ska även rekrytera skepnaderna innan de kommer att lyda dig. Och detta måste sägas vara lättare komplicerat.

Först ska keycardet lokaliseras (okay, hota mig inte, det ligger i råtthålet), sedan kan du öppna metalldörren. Innanför dörren står ett skåp. Detta ska du helt enkelt dammsuga på allt som kan tänkas vara däri. Nu borde du ha fått en så kallad reprogrammeringsmaskin. Och det är denna maskin som gör att de andra kommer att lyda dina kommandon.

Du kan också bli herre över fireballen och ögat genom att "kasta" en trollformel med samma namn not dem.

Känner du för övrigt till Level 9:s definition på en valkyria?

En flygande nekrofil, vars enda existensberättigande är att hämta döda kroppar och transportera dem till paradiset för uppståndelse, om de nu inte ätit upp dem först!!

Häftigt program

En rätt given fråga om det "lätt" försinkade Knight Orc är om det varit värt att vänta på. På denna fråga kan man inte svara annat än **JA**.

Även om produkterna från Level 9 redan tidigare ligger i topp på marknaden både med avseende på spelglädje, iderikedom och giftiga gåtor, är Knight Orc något helt unikt.

Kan man överhuvud taget tillåta sig att kritisera det till dags dato hittills mest uppfinningsrika spelet från Level 9? Ett suveränt äventyr, som för första gången levereras med riktiga "digitaliserade" bilder till 16- bitarna - och inte en spann kallt vatten med något som knappt kan kallas grafik.

Nej, jag har ingen lust att kritisera det här äventyret. Och absolut inte när de dessutom arbetar med en uppdaterad parser och riktiga interaktiva figurer! Men, okay, visst är äventyret stort och tämligen tufft att genomföra.

Knight Orc är helt enkelt ytterligare ett fantastiskt kvalitetsäventyr från Rainbird till 16-bitarna. Och när programmerarna dessutom gjort sig en smula omak med att förbättra de oljemålningsaktiga stillbilderna en knivsudd gentemot Atari ST-versionen (genom att utnyttja 16-färgersmoden) kan vi inte klara oss undan längre. Knight Orc blir det andra spelet från Rainbird till Amiga, som får fem fina flotta stjärnor från SOFT! Det är ju alltid lite farligt att dra till med toppbetyget (man vet aldrig hur nästa spel kommer att se ut), men vi ska ju också vara snälla då och då.

Mårten S Nielsen

Grafik	★ ★ ★ ★ ★
Ljud	**nope!**
Atmosfär	★ ★ ★ ★ (★
Fängslande	★ ★ ★ ★ (★)
Pris/kvalitet	★ ★ ★ ★ (★)

EL CHEAPOS made in SOFT

I "El Cheapos" ser Data-Duffy närmare på lågprisspelen, de så kallade "budget games". This time har det relanserats flera spel som tidigare varit fullprisspel!

UTMATTANDE GENGÅNGARE

Decathlon (Firebird)

Decathlon är säkert det värst tänkbara, mest skadliga och fruktansvärda spelet för din kondition. Din joystick kommer att hata det, dina möbler kommer att braka ihop och grannen kommer att ringa till polisen om du köper det - så hårt är det när du kastar dig ut i Decathlon, 10-kamp på dator.
Ursprungligen var det ett fullprisspel från Activision, nu (2 år senare) lanseras det som lågprisspel från Firebird. Spelet är 100% samma, men pris och förpackning är annorlunda.
Du ska ta dig igenom följande grenar: 100 meter, diskus, 400 meter, 110 meter häck, spjut, stavhopp, höjdhopp, längdhopp, kula och 1500 meter. Får du över 1000 poäng i någon gren jublar åskådarna (ett ljud som mest av allt låter som om en atombomb exploderat i grannskapet).
Själva spelandet är enkelt. Allt du ska göra är att rycka joysticken fram och tillbaka så snabbt att man till slut inte kan se dina händer.
Mina favoritgrenar var helt klart spjut, diskus, kula och häck. Härmed inte sagt att de andra är tråkiga, tvärtom, men om man springer 1500 meter ett par gånger kan du vara säker på at händerna darrar dagen efter. väljer du t.ex. höjdhopp, har du tre försök på dig att klara varje höjd. Kommer du över ribban höjs höjden ytterligare, och så måste du verkligen hitta rätt sätt att styra joysticken. När du missar i en gren går du vidare till nästa.

Dessutom har du, som väl är, möjlighet att välja din favoritgren i öppningsmenyn - alternativet är att spela igenom dem en efter en.
Dessutom har du möjlighet att spela mot datorn, men här ska understrykas med ett tjockt streck att det är avsevärt roligare att tävla mot en riktig levande motståndare.
Grafik och ljud ligger helt i topp, och det är garanterat ett spel du kommer att ta fram mer än en gång.
Och skulle the mamas and the papas klaga över att "du sitter bara där framför TV:n hela dagarna, ut och motionera lite istället", sätt joysticken i händerna på dem och låt dem tävla mot datorn i 1500 meter-sloppet. Då blir du garanterat fri från att höra det tjatet gång på gång.

★★★★

BLI DIN EGEN CARLA

Kikstart 2 (Mastertronic)

Är du en riktig motocrossfan? En sådan som flippar ut totalt varje gång du ser en offroader? Då är Kikstart 2 en pärla. Kikstart 2 går kort och gott ut på att du ska vråla igenom fem motocrossbanor.
Skärmen är uppdelad i två halvor. På den ena kör din konkurrent, som antingen kan vara en av kött och blod eller datorn, på den andra kör du. Du har 99 sekunder på dig att genomföra en bana, och det är gott om tid - också att hinna med att se på omgivningarna.

Det finns i allt 24 banor, som var och en har sina svårigheter och specialiteter. Det kan vara olika hinder, natt, dag eller snö. Hitta rätt hastighet och placering för din cykel för diverse hinder, så är du så gott som mästare i Kikstart 2.
Du har också möjlighet att göra egna banor med just de hinder du gillar bäst. Blir banan för lätt kan du bara stoppa in fler hinder. Det finns många olika hinder, och vart och ett har sin halsbrytande verkan, som t.ex. en eldkastare, en telefonkiosk, en bombad väg mm.
Slutsatsen på det hela är, att Kikstart 2 har flott grafik och ljud, och handlingen är ren hårresande underhållning för de motocross-crazy.

★★★★

FLOPP!

Frenesis (Mastertronic)

Detta spel - ja jösses, det är nästan så jag får tårar i ögonen - är det värsta, gräsligaste och mest katastrofala jag haft innanför min räckvidd sedan ZX81 kom till.
Programmet verkar ha kommit till av en slump, när en fyraåring för första gången satte sina feta fingrar på ett datortangentbord. För det första är handlingen hela tiden likartad, för det andra är grafiken närmast rent löjlig och för det tredje är ljudet - bläääh.
Du ska ha ihjäl några tre- och fyrkanter (ska föreställa aliens) i cirka 40 levels, sedan ska du ha ihjäl moderskeppet och sedan, ja, så är det faktiskt inte mycket mer att säga om det. Ett spel att ta l-å-n-g-a omvägar förbi!
INGA STJÄRNOR!

ENGELSKA FÖR ÖVADE

The Pay Off (Bug-Byte)

Jag har alltid undrat över varför man köper även-tyrsspel med enbart text, när man kan få både text och grafik till samma pris. Annars är iden bakom The Pay Off från Bug-Byte rätt kul. Du har åkt på en blåsning i ett av Lucky Lucianos casinos, och du är skyldig honom hela 40$. Allt du har på dig är 50$ att leva för, och minus skulden har du alltså bara kvar 10$. Det lär du ju inte komma särskilt långt med.
Vad göra? Betala Lucky och svälta ihjäl? Råna en bank? Knacka ner en gammal dam, eller vad? Ja, det är faktiskt helt upp till dig själv, men prova att skriva "help" så får du se.
Grafik, öhhh, bokstäverna är i alla fall flotta, och ljudet, tjaaa, det är inte precis öronbedövande.
Jag skulle bara köpa spelet om jag skulle lära mig engelska, för det är rätt knepigt att förstå vissa meningar. Men köp det om du ska ha engelskprov - det är ett lite roligare sätt att lära sig språket på.

★★

HALSBRYTANDE STUNTS

Eddie Kidd - Jump Challenge (Ricochet/Mastertronic)

Gasa... i med ettan, tvåan, trean, fyran... stegra... flyg... hoppsan... bang, krash, babubabubabu... "hoppas du gillar sjukhusmat".

Så här bedömer Duffy:

★ **Undvik till varje pris dette spel!**

★★ **Dåligt, till och med på rea!**

★★★ **Bra, värt att överväga til det priset.**

★★★★ **Full valuta för pengarna och mer till, köp det!**

★★★★★ **Helt suveränt, hade gärna slantat in på det som fullprisspel!!**

Det var vad som hände mig första gången jag grenslade min offroader för att hoppa över fem bilar. Spelet från Mastertronic heter Jump Challenge, och ditt namn är Eddie Kidd - världsberömd stuntman när det gäller flygande stunts.

Din uppgift är enkel. Du ska hoppa över så många bilar som överhuvudtaget är möjligt - UTAN att bryta vartenda ben i din kropp.

Det låter kanske grymt enkelt, men icke! Du ska först se till att du har rätt hastighet uppför rampen, sedan ska du ligga rätt i luften och slutligen ska du landa säkert igen.

Växlar gör du med funktionstangenterna, bromsar med mellanrumstangenten och styr/gasar med joysticken. I instruktionerna står, att innan man kunde testa offroadern skulle man hoppa över några tunnor på cykel. Det hände inte i min version av programmet - de tyckte väl att jag var för bra för det (dåligt skämt).

Det är ett rätt kul spel, speciellt när du ska hoppa över åtta bilar. Då krävs det verkligen att du har tungan rätt i mun.

Grafiken är snygg - inte fantastisk, men snygg, och ljudet (brrrr, skriii, babubabubabu) är ganska realistiskt.

Men det var rätt irriterande att jag var tvungen att vänta 10 sekunder efter att ha genomfört en bana, innan jag fick veta att jag gjort ett bra hopp och nu skulle gå över till X antal bilar.

Annars - mycket nöje med stuntman-spelet, och jag hoppas att sjukkassan är välvilligt inställd till dig. Må kryckan stå dig bi.

★★★(★)

SYSTEM I GALEN-SKAPEN

Realm (Firebird)

Vad gör man när solsystemet är i upplösningstillstånd och allt är kaos? Tillkallar Ghostbusters? Nej, man tillkallar naturligtvis dig och din minirobot XR3, de enda som kan klara av det hela.

Du får veta att resterna av solsystemet ligger i "Inner Sanctum", en plats omgiven av mysterier, gåtor och dödsfarliga skelett. Så gäller det för XR3 att plocka upp kungakronor (poänggivande), tillträdeskort, olja och batterier, saker som du vid ett eller annat tillfälle kommer att vara i starkt behov av för att få ordning på solsystemet, och att överhuvudtaget få tillåtelse att gå vidare till nästa nivå.

Tycker du att det låter för lätt? Glöm det, det här är ett spel som kräver att du har gott minne. Vissa ställen riskerar du nämligen att bli instängd, och om detta händet blir du tvungen att begå harakiri.

Det enda som är dåligt med Realm är, att du bara har tre liv till ditt förfogande, och det kan vara ruggigt frustrerande att bli tvungen att börja om från början när man nu kommit till bana 100.

★★★(★)

EN TUR I HORMUS-SUNDET

River Raid (Firebird)

Här är ett spel för de verkligt skjutglada, för i River Raid från Firebird är det en verklig fördel om du har autofire på din joystick.

Du ska flyga över en flod i ett krigshärjat land, där du - little Rambo - ska skjuta ner allt du får ögonen på, antingen det är luftballonger, helikoptrar, flygplan, stridsvagnar, skepp eller annat.

På vägen ska du tanka ditt flygplan via några flytande bensintankar som dyker upp här och där. Du flyger över vatten hela tiden, du kan inte ta dig in över land.

Det är gott och väl 50 nivåer innan du överlevt mardrömsfärden. Men lyckligtvis har du möjlighet att hoppa över de första 49 när du tycker att du är en fullfjädrad stridspilot, och gå direkt på den värsta av dem alla, nivå 50.

När jag kom till nivå 12 dök det plötsligt upp en Röda Kors-helikopter. Blöthjärtad som jag är gjorde jag allt för att undvika att skjuta på den. När jag äntligen manövrerat mig förbi den skjöt den mig sönder och samman - en sån pxjsrmhgrhhh...!

Grafik och ljud är bra, men ingen världssensation. Men man måste säga, att det finns rikligt med action för de skjutglada.

River Raid är ett spel som helt klart är en ordentlig test på dina joystickfärdigheter. Som flera andra av de nya lågprisspelen är det ett tidigare fullprisspel, som nu - ett par år senare - får nypremiär i lågprisförpackning. Starkt!

★★★★

ÅH NEJ, ALIENS IGEN...

Beamriders (Firebird)

Aliens är över dig för 10.039.483 gången. De är på "besök" på jorden, där de försöker tillintetgöra dig med diverse bomber och irriterande saker.

Din uppgift är att utrota de kära små vännerna, och när du eliminerat 15 stycken ska du ta itu med moderskeppet med en av de tre specialkonstruerade bomber du har på dig.

Spelet är kul första gången, men efter den andra börjar hjärnan att gå på tomgång. Efter den tredje har du totalt fallit i coma. Grafik och ljud är lika "spännande" som spelet.

★

WE DON'T NEED ANOTHER H.E.R.O.

H.E.R.O. (Firebird)

En man har blivit instängd djupt nere i ett schakt i en kolgruva. Du är Roderick Hero, chef för räddningshelikopter-eliten, och din uppgift är att rädda den stackars mannen från de fasor som kan gömma sig nere i gruvan.
Det "enda" du har till din hjälp är en lasergun, fem bomber och en liten smart helikopter som tar dig runt i de olika schakten.
Lasergunen ska du anända till att skjuta ner diverse spindlar, ormar och andra leda kreatur, bomberna använder du till att spränga bort murar som spärrar din väg. Var uppmärksam på att vissa murar är dödliga vid fysisk kontakt, så det finns all orsak till att ta det lugnt och stilla, trots att du har begränsat med bensin.
Efterhand som du kommer vidare till de mer professionella nivåerna, krävs mer och mer omtanke. Och givetvis kommer det fler och värre hinder på din väg.
Precis som i River Raid kan du hoppa direkt till de riktigt svåra nivåerna när du anser att du är fullfjädrad och alldeles för duktig för de lätta.
Ljud och grafik är i topp. Inget felköp att komma hem med H.E.R.O. efter shoppingrundan.

★★★★

SJÖJUNGFRUN BLIR KÄR

Mermaid Madness (Firebird)

Den lilla sjöjungfrun lever i högönsklig välmåga, i varje fall i det re-lanserade Mermaid Madness från Firebird. I dag är hon gott och väl 110 år, väger 200 ton och ser ut som en fot i ansiktet.
Colin, vars favoritsport är dykning, har otur en dag när han är ute och dyker. Han fastnar under ett stort skeppsvrak. Och som om inte det skulle vara otur nog, så har han dessutom glömt sin nödranson av syre. Nu står valet mellan knäppa Myrtle och En Grav I Böljan Den Blå.
Var kommer du in i det hela? Jo, du ska hjälpa sjöjungfrun Myrtle att befria den stackars inspärrade Colin. Du (Myrtle) ska komma på hur i hela friden du ska befria honom från vraket, all medan du ska se upp för fiskar och andra monster som tär på dina krafter. När du träffar på en syrgastub gäller det att sluka innehållet om du känner dig svag.
Du kan hela tiden följa din livskraft överst på skärmen. Här finns en syrgasflaska, och varje gång du blir träffad av något försvinner en del av innehållet.
Dessutom finns här ett hjärta som illustrerar hur tätt inpå Colin du är, samt en syremätare som talar om hur mycket syre Colin har kvar.
På din väg hittar du saker som kan användas för att befria Colin eller till att komma vidare in i spärrade grottor. Men du kan bara bära en sak åt gången, så det gäller att välja med omsorg.
Grafiken är verkligt imponerande, och spelet innehåller många spännande och överraskande saker, som t.ex. en sjunken egyptisk stad.

★★★★

STACKARS ALICE

Alice in Videoland (Bug-Byte)

Det är otroligt så många utgåvor av Alice man kan göra. Böckerna, givetvis, hon har kommit på skiva, finns på film i minst 100 utgåvor, och nu har hon alltså även kommit som datorspel med titeln: Alice in Videoland. Men poängen är nästan alltid densamma.
Du ikläder dig rollen som Alice, och din uppgift är att guida henne genom ett förunderligt land bestående av berg, åar, hus mm. Under tiden kämpar du förtvivlat mot onda drakar genom att hoppa upp på dem. Emellanåt dyker det upp en jättefågel, och då blir drakarna riktigt ondskefulla. Nu måste du slå ihjäl fågeln - åter genom att hoppa på den - innan du blir uppäten (yep, det är en RÅ birdie!).
På det hela taget ser spelet rätt kul ut, men tyvärr var det bara första delen av spelet som fungerade på min utgåva. Plötsligt stod det "Insert Disk", och då känner jag en som flippade ut totalt. Jag vet inte om detta bara är ett fel på testutgåvan eller ett generellt fel på alla spelen, så därför får ni ta mitt betyg med förbehåll. Men man undrar sig över "Insert Disk" när man sitter och spelar KASSETT-versionen!! Rätt kass!.

★★★

ROBOTPANIK

Captain Kelly (Bug-Byte)

Du har just sökt jobbet som pilot på turen månen tur och retur, och hur otroligt det än låter får du jobbet, trots att du inte ens har flygcertifikat. Men det visar sig att det hade sina orsaker att du fick jobbet. Du stationeras på en robotskyddad bas vid namn Obsidian 2. Denna har flippat ut fullständigt. Robotarna har blivit fientliga, men du upptäcker det inte förrän du kommit in på basen. Som en säkerhetsåtgärd stängs dörren bakom dig...
Din uppgift som Captain Kelly är nu att få kontroll över basen, och du har bara ett enda liv.

Till din hjälp finns en jättegun, men tyvärr har den begränsat ammunitionsförråd. Å andra sidan finns det omkringliggande depoter där du kan hämta både ammunition till din gun och syre för eget bruk. Du ska igenom flera våningar, och detta sker via luftslussar. När du förstört alla de 35 robotarna kommer kontrollrummet att öppnas, och då har du bara att få ut tummen och "bringa reda på grejorna igen".

Grafik och ljud är läckert, och det är ett spel som kräver att din hjärna går på högvarv för att du ska klara dig igenom.

★★★★

ENFORMIG ACTION

Starforce Nova (Mastertronic)

"Är du trött på rutinjobb? Då har vi jobbet för DIG!". Tur eller otur, i varje fall fick du jobbet som rymdpilot, och din uppgift är att göra en planet vid namn F-Dimension beboelig för människor. Man kan nämligen inte bo på jorden längre. Vår planet har skrumpnat ihop till en liten obetydlig kula i rymden.

Som rymdpilot ska du utrota all fientlig aktivitet på F- Dimension. Detta medan du samlar ihop bokstäver som till sist ska forma ett kodord. Vad detta kodord ska användas till förtäljer icke historien.

Din största fiende är ditt bränsleförråd, som konstant tär på dina nerver och ditt skepp. Du får bara nytt bränsle när du klarat en level.

Även om Starforce Nova utlovar hårresande action var det närmast en besvikelse. Samma banor, samma bonus och samma angripande rymdskepp.

★★

ATOMER PÅ AVVÄGER

Zenji (Firebird)

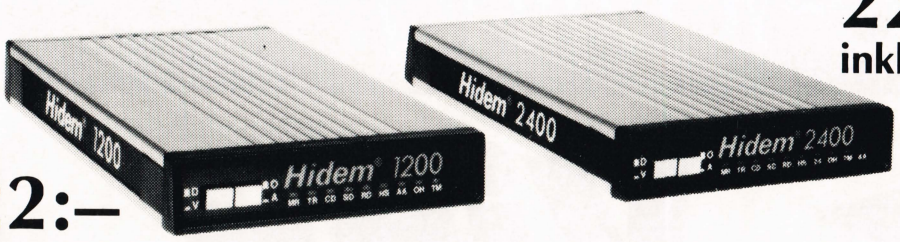
Nästa spel till rakning heter Zenji, och problemet den här gången är en instabil Delta-B-reaktor - ett atomkraftverk - som är på väg ned i jorden med kurs mot Kina.

Du ska försöka rädda världen från en ny Tjernobylkatastrof genom att vrida och vända de vägar som förbinder kraftverket till en viss bestämd färg inom en viss bestämd tid. Då stabiliseras kraftverket igen. Efter varje level kommer det fler och fler vägar, så det kräver ett visst mått av strategi.

Zenji är en flopp. Efter tre banor börjar det att bli sömnigt, och efter fem banor sover du som en stock. Grafik och ljud hjälper till med vaggandet.

★

MODEM



1222:–
inkl. moms

2222:–
inkl. moms

Tekniska specifikationer:

	Hidem 1200	**Hidem 2400**
Hastighet CCITT	300/1200	1200/2400
Hayeskompatibelt	Ja	Ja
Autouppringning	Ja	Ja
Autosvar	Ja	Ja
Fristående	Ja	Ja
Indikeringslampor	9 st	10 st
Gränssnitt	RS232	RS232
Storlek (BxHxD) cm	15, 5x3, 5x25	15, 5x3, 5x25
Garanti mot fabr.fel	2 år	2 år
Godkänd av televerket	Nej	Nej
PRIS: inkl. moms.	**1222:–**	**2222:–**

Lämplig kabel till telefonjack: 50:– inkl. moms.

DISKETTER

5.25'' DS/DD **60:–/10 st.** inkl. moms.
3.50'' DS/DD **140:–/10 st.** inkl. moms.

5 års garanti.

OBS!! Vid köp av minst 50 st disketter erhåller du en diskett full med program utan extra kostnad.

OBS!! Vid köp av minst 100 st får du dessutom en rengöringsdiskett utan extra kostnad. (Gäller endast 5.25'' DS/DD).

KH DATATJÄNST AB P.g. 492 03 25-0
Box 13, 442 21 Kungälv.
Tel. 0303/111 80.

Försäljningsvillkor:
Moms och porto ingår.
Postförskott kostar 10:–, faktura 10 dagar 25:–.
Beställning via p.g. kostar inget extra.

Ja, jag beställer följande:
Jag betalar mot
☐ Postförskott (10:–)
☐ Faktura (25:–)

..... st modem 1200
..... st modem 2400
..... st kabel
..... st 3.50'' DS/DD
..... st 5.25'' DS/DD

Namn: .....

Adress: .....

Postadress .....

Ja, jag har tagit del av ovanstående villkor

Underskrift: .....

Jag har en ..... dator.

Frankeras ej
KH Datatjänst AB
bjuder på portot

KH DATATJÄNST AB

SVARSPOST
Kundnummer 28774008
442 20 Kungälv

Jätte-tävling:

Vinn en granat till din hand!

Bjarne M Jensen, Supersoftboss: - Vi säljer otroliga mängder av den nya joystick vi producerat själva.

"The Terminator" är den allra senaste joysticken, designad av danska Supersoft. Nu kan du själv vinna en!

Allt är ett enda kaos av damm, flammor och mursten. Luften dånar av fiendens kanoneld, och tätt intill dig - alldeles för tätt, tycker du - viner en granat genom luften. Dina nerver är spända som fiolsträngar, adrenalinet pumpar. Ditt blod fryser till is när du kastar dig ner i den gyttjiga skyttegraven och landar på fyra kroppar. Döda. Din egen pluton.

Du söker hämnd, stridsviljan flammar upp, men du är ensam! Hela styrkan är utplånad. Några klarade inte av helvetet utan gjorde slut på sig själva. Andra hamnade i fiendens knattrande maskingevärssalvor. En hel styrka borta, fienden tog dem en efter en. Och nu är du ensam kvar. Ensam vid liv i den gyttjiga skyttegraven.

Främmande röster hörs närma sig. Du kisar försiktigt med ena ögat och ser konturerna av de snedögdas khakiuniformer. Tre män är på väg rakt emot dig. Du kan höra dem närma sig, men de är på sin vakt - de framåtriktade k-pistarna är redo att skicka allt ännu levande till evigheten.

Det finns bara en sak att göra: Du måste ligga stilla. Blickstilla. Låtsas som om du också är död. Och du ser verkligen död ut. Likblek ligger du och håller andan, insmord i gyttja och blod, för rädd att tänka en enda klar tanke. Ligger bara och koncentrerar dig om att se stendöd ut.

Det lyckas. Gulingarna går förbi dig, nu kan de inte se dig längre. De står med ryggen till en bit bort. Försiktigt, utan ett ljud, för du handen ner till ditt ammunitionsbälte. Ja! Den är kvar! Den välkända formen av ett svullet ägg, kallt och refflat - din handgranat!

Nu är din stund kommen! Du känner hämndlystnaden bubbla upp inombords medan du försiktigt lösgör handgranaten från ditt bälte. Försiktigt drar du ut sprinten, siktar och lobbar iväg den med full kraft mot de tre fiendesoldaterna. Duckar snabbt.

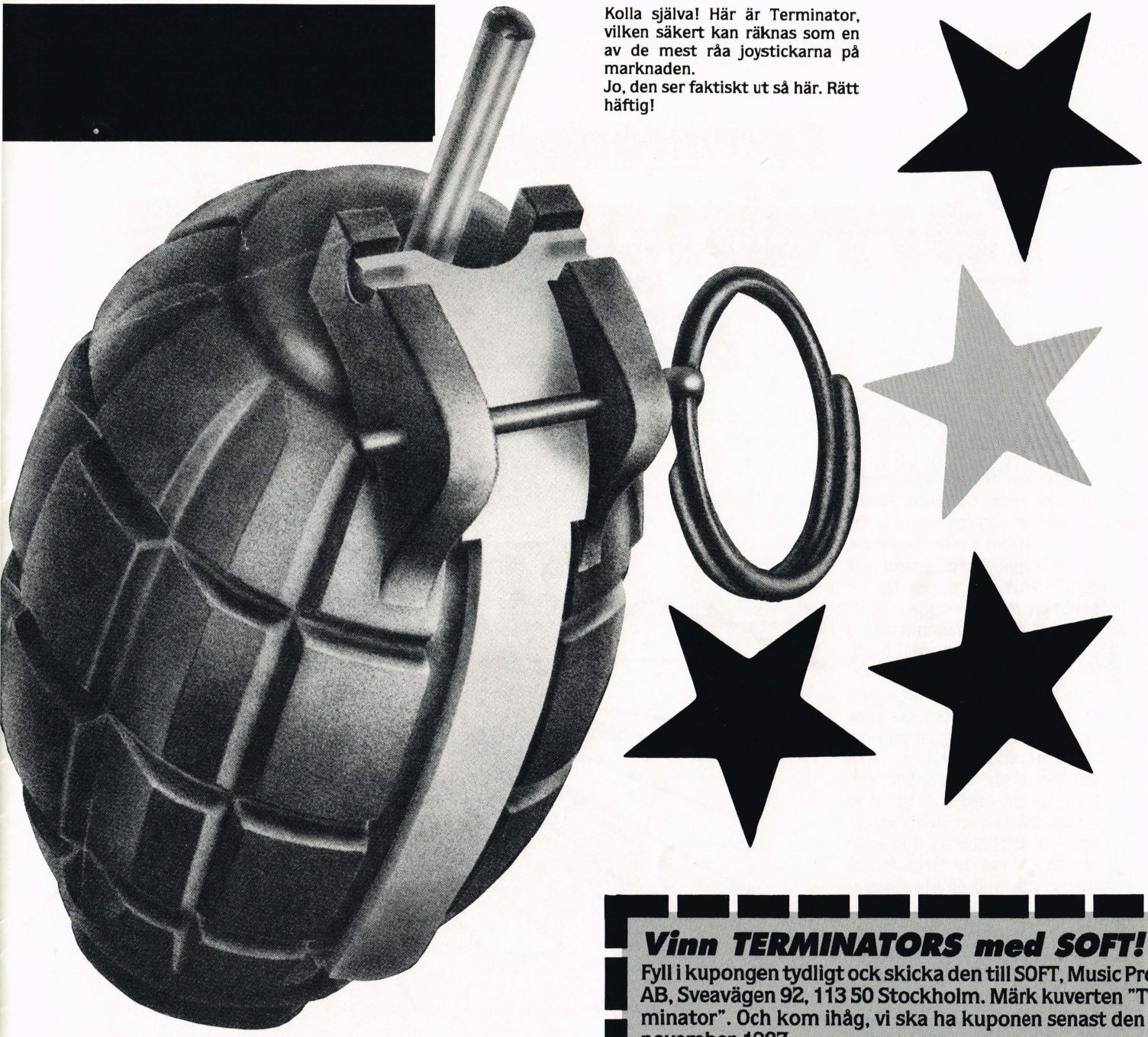
Men shit! Vad är detta? Du ser den virvla igenom luften med en lång sladd efter sig. Ingen explosion! Du tog fel - istället för en dräpande handgranat fick fienden en "Terminator"-joystick i nacken. Icke dödande, men den räddar livet på dig. När japsarna ser denna nya fräcka joystick jublar de, och de glömmer allt om krig, elände och sitt mordiska uppdrag. De skyndar sig hem till sina fula små MSX-maskiner, pluggar in den nya handgranatsformade joysticken och börjar spela.

Du klarade dig med livet i behåll. Men du förlorade din nya "Terminator"-joystick.

Vinn Terminators

Nu har du chans att vinna tillbaka din "Terminator"- joystick. Eller vinna en, om du nu aldrig har ägt någon. Oddsen talar faktiskt mot det. Trots att Terminator funnits på marknaden några veckor nu, har faktiskt många affärer inte fått den ännu. Åtgången har varit stykande.

Men SOFT kan råda bot på leveransproblemen. Allt du behöver göra är att fylla i kupongen och skicka in den till SOFT. Och vi kvitterar med



Kolla själva! Här är Terminator, vilken säkert kan räknas som en av de mest råa joystickarna på marknaden.
Jo, den ser faktiskt ut så här. Rätt häftig!

att skicka en splitterny "Terminator" till dig. Om du nu alltså är bland de tio lyckliga som Fru Fortuna väljer ut.

Vi ska ha din kupong senast den 16 november. Alla kuponger som kommer senare arkiveras direkt i det lodräta arkivet.

Så fatta pennan och fyll i. Kom ihåg, det är inte varje dag du kan lägga händerna på en joystick med en sådan form...

Supersoft ville producera den bästa tänkbara joysticken, och hyrde därför in professionella designers för bästa resultat. Desa satt också i domarpanelen när Supersoft hade en stor "Designa en joystick"-tävling.

Men "Terminator" är inte ett resultat av tävlingen.

- Den är självutvecklad, från ide till produktion, berättar Bjarne M Jensen, bossen på Supersoft. Samtidigt berättar han att firman redan fått stora order från flera länder, joysticken väcker uppmärksamhet vart den än kommer.

"Terminator" passar til alla datorer med standard Atari-ingång. Givetvis passar den til Commodores maskiner, men har du en Amstrad eller Spectrum med interface kan du också kopla in utrotaren. Och, som sagt, skickar du in före den 16 november och lyckan står dig bi kan du altså vinna en "Terminator"!!

Rasmus K Kristiansen

Vinn TERMINATORS med SOFT!

Fyll i kupongen tydligt ock skicka den till SOFT, Music Press AB, Sveavägen 92, 113 50 Stockholm. Märk kuverten "Terminator". Och kom ihåg, vi ska ha kuponen senast den 16 november 1987.

Den nya "Terminator"-joysticken liknar:
_____ En klase bananer
_____ En rysk minibåt
_____ En handgranat
(OBS! Du får bara sätta ETT kryss!)

Namn: .....

.....

Adress: .....

.....

Postnr/ort: .....

.....

Tel: .....

Födelsedatum: .....

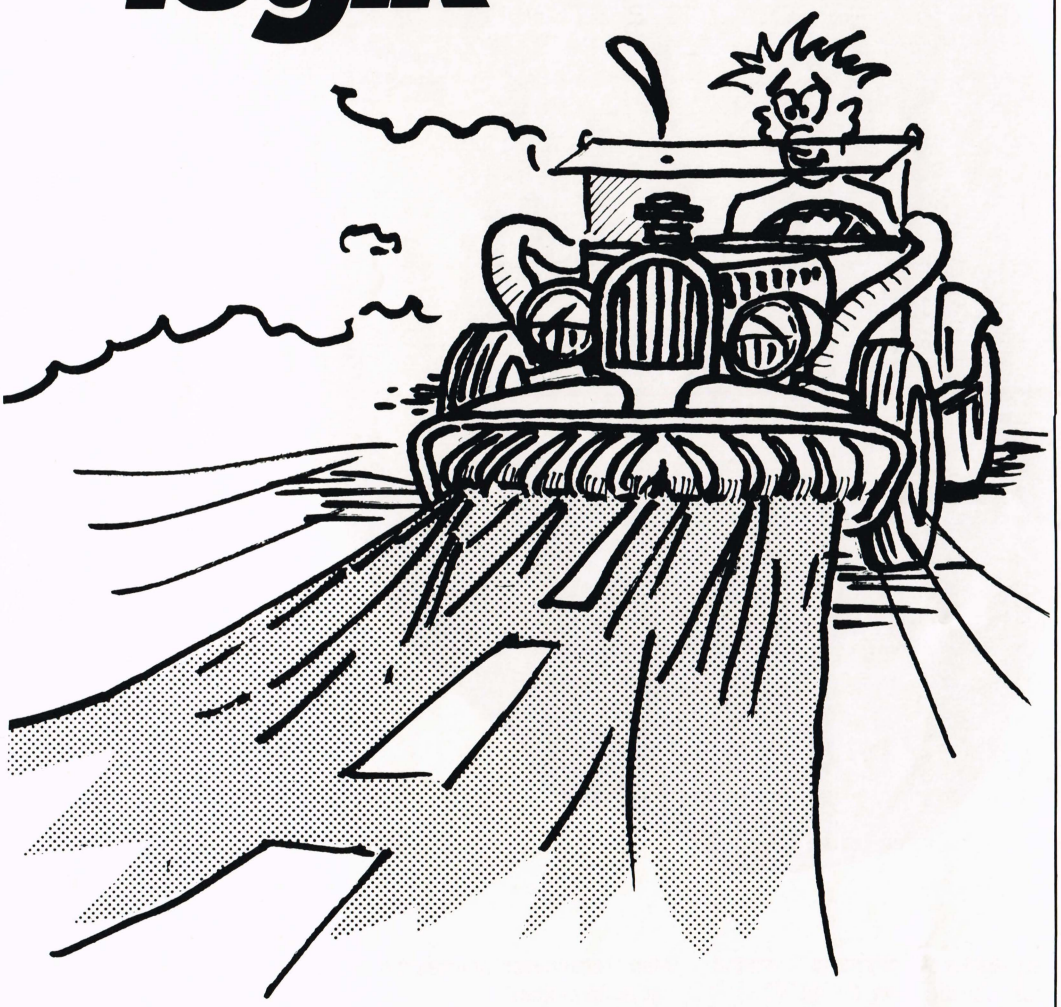
Datortyp: .....

.....

Du får gärna skriva av kupongen.

Commodore 64

Terränggående logik



Road Puzzle är ett något annorlunda racerspel till 64:an. Farten har hamnat i bakgrunden till förmån för snabbt logiskt tänkande. Spelet är uppbyggt på samma sätt som "15-spelet", ni vet, det där spelet där man ska lägga 15 brickor med siffror i nummerföljd. I Road Puzzle har brickorna ersatts av små vägbanor, som din lilla åkdonsprick ska köra på. Varje gång din bil lämnar en bricka, ska du se till att den har möjlighet att köra vidare på nästa bricka. Eftersom alla "överkörda" brickor blir blanka, så blir det med tiden något av ett konststycke att skaffa vägbana till din asfaltslukare. Tycker du att det går lite för långsamt, så tänder du bara din efterbrännkammare genom att hålla ner firetangenten. Kör du ut över en av skärmsidorna fortsätter du på andra sidan, förutsatt att vägen fortsätter på andra sidan, alltså.
Å redaktionens vägnar kan vi lova, att Road Puzzles inte gör ens den mest garvade inknappare besviken.

```
10 VV=53248:POKE VV+39,0:POKE VV+21,0
20 POKE 53290,15:POKE 53281,15
   :PRINT"(CLR,BLAA)ØJEBLIK!"
30 FOR A=0 TO 62:POKE 51968+A,0:NEXT
40 FOR A=0 TO 15 STEP 3:READ B
   :POKE 51968+A,B:NEXT:POKE 53240,44
50 DIM BR$(10),FE(7,12)
60 FOR A=1 TO 10:READ X1$,X2$,X3$
   :BR$(A)="(RVS ON)"+X1$+"(CRSR NED,
   CRSR VENSTRE3)"+X2$+"(CRSR NED,
   CRSR VENSTRE3)"+X3$+"(CRSR OP2,
   RVS OFF)":NEXT A
70 BR$(0)="(GRAA2,RVS ON)LNN(CRSR NE
   D,CRSR VENSTRE3)M@@(CRSR NED,
   CRSR VENSTRE3)M@@(CRSR OP2,
   RVS OFF,GRAA1)"
80 AD=49152:FOR A=0 TO 21:CS=0
   :FOR B=0 TO 7:READ C:POKE AD+B,C
   :CS=CS+C:NEXT B:READ D
90 IF D=CS THEN AD=AD+8:NEXT A
   :SYS 49280:GOTO 110
100 PRINT"(CRSR NED)FEJL I DATA-LINI
   E"PEEK(63)+PEEK(64)*256:END
110 POKE 53272,52:POKE 56576,196
   :POKE 648,204:PRINT"(CLR,
   GRAA1)"CHR$(8);:HI=100
120 PRINT"(CLR,BLAA,SPACE)ROAD LEFT
   : 0      %: 100      HI
   : 100 %(GRAA1)"
130 PRINT"(HOME,CRSR NED,SPACE,
   RVS ON)LNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNN
   NNNNNNNNNNNN"
```

```
140 FOR A=1 TO 21:PRINT" (RVS ON)M(R
   VS OFF,SPACE36,RVS ON)M":NEXT
150 PRINT" (RVS ON)MNNNNNNNNNNNNNNNNN
   NNNNNNNNNNNNNNNNNNNO"
160 X=1:Y=1:GOSUB 1990:PRINT BR$(7);
   :FOR Y=2 TO 11:PRINT BR$(3);
   :NEXT Y
170 Y=12:PRINT BR$(8):FOR X=2 TO 6
   :GOSUB 1990:PRINT BR$(2):NEXT X
   :GOSUB 1990:PRINT BR$(6)
180 X=7:FOR Y=11 TO 2 STEP-1
   :GOSUB 1990:PRINT BR$(3):NEXT Y
   :GOSUB 1990:PRINT BR$(5)
190 Y=1:FOR X=6 TO 2 STEP-1
   :GOSUB 1990:PRINT BR$(2):NEXT X
200 PRINT"(HOME,CRSR NED8,
   CRSR HØJRE9)P O A D    P U Z Z L
   E"
210 PRINT"(CRSR NED2,CRSR HØJRE10)(C
   ) 1987  JESPER HØY"
220 PRINT"(CRSR NED2,CRSR HØJRE10)EN
   TER SPEED (1-3)  (RVS ON)@(RVS OF
   F,CRSR VENSTRE)";
230 GET X$:IF X$<"1"OR X$>"3"THEN 230
240 PRINT X$:SP=7-VAL(X$)*2
250 PRINT"(CRSR NED2,CRSR HØJRE10)SE
   TTING UP HIGHWAY --"
260 PRINT"(HOME,BLAA,SPACE)ROAD LEFT
   : Ø       %: 100(GRAA1)"
270 RO=2:FOR X=1 TO 7:FOR Y=1 TO 12
   :FE(X,Y)=20:NEXT Y,X
280 BX=INT(RND(Ø)*7)+1
   :BY=INT(RND(Ø)*12)+1:FE(BX,BY)=4
290 HX=INT(RND(Ø)*7)+1
   :HY=INT(RND(Ø)*12)+1
   :IF HX=BX AND HY=BY THEN 290
300 FE(HX,HY)=Ø
310 FOR G=1 TO 18:FOR H=5 TO 8
320 X=INT(RND(Ø)*7)+1:Y=INT(RND(Ø)*1
   2)+1:V=FE(X,Y):I=Ø
330 IF V=20 THEN I=H
340 IF H=5 AND V=8 THEN I=9
350 IF H=6 AND V=7 THEN I=10
360 IF H=7 AND V=6 THEN I=10
370 IF H=8 AND V=5 THEN I=9
380 IF I=Ø THEN 320
390 FE(X,Y)=I:RO=RO+1
400 PRINT"(HOME,BLAA,SPACE)ROAD LEFT
   :"RO"(GRAA1)"
410 NEXT H,G
420 FOR X=1 TO 7:FOR Y=1 TO 12
   :IF FE(X,Y)<20 THEN 470
430 V=INT(RND(Ø)*3)+2:FE(X,Y)=V
440 IF V=4 THEN RO=RO+1
450 RO=RO+1
460 PRINT"(HOME,BLAA,SPACE)ROAD LEFT
   :"RO"(GRAA1)"
470 NEXT Y,X:RS=RO
480 FOR X=1 TO 7:Y=1:GOSUB 1990
   :FOR Y=1 TO 12:PRINT BR$(FE(X,Y));
   :NEXT Y,X
490 R=INT(RND(Ø)*4)+1:FX=12:FY=12
   :GOSUB 2020:POKE VV+21,1
500 GOSUB 510:GOSUB 2020
   :FOR S=1 TO SP:GOSUB 1320:NEXT S
   :GOTO 500
510 G=FE(BX,BY)
520 ON R GOTO 530,640,750,860
530 ON G GOTO Ø,540,Ø,540,Ø,Ø,560,
   600,600,560
540 FX=FX-1:IF FX>Ø THEN RETURN
550 GOTO 970
560 IF FX<20 THEN FY=FY+1
570 IF FX>12 THEN FX=FX-1
580 IF FY<25 THEN RETURN
590 GOTO 970
600 IF FX<20 THEN FY=FY-1
610 IF FX>12 THEN FX=FX-1
620 IF FY>Ø THEN RETURN
630 GOTO 970
640 ON G GOTO Ø,650,Ø,650,670,710,Ø,
   Ø,670,710
650 FX=FX+1:IF FX<25 THEN RETURN
660 GOTO 970
670 IF FX>4 THEN FY=FY+1
680 IF FX<12 THEN FX=FX+1
690 IF FY<25 THEN RETURN
700 GOTO 970
710 IF FX>4 THEN FY=FY-1
720 IF FX<12 THEN FX=FX+1
730 IF FY>Ø THEN RETURN
740 GOTO 970
750 ON G GOTO Ø,Ø,760,760,780,Ø,820,
   Ø,780,820
760 FY=FY-1:IF FY>Ø THEN RETURN
770 GOTO 970
780 IF FY<20 THEN FX=FX-1
790 IF FY>12 THEN FY=FY-1
800 IF FX>Ø THEN RETURN
810 GOTO 970
820 IF FY<20 THEN FX=FX+1
830 IF FY>12 THEN FY=FY-1
840 IF FX<25 THEN RETURN
850 GOTO 970
860 ON G GOTO Ø,Ø,870,870,Ø,890,Ø,
   930,930,890
870 FY=FY+1:IF FY<25 THEN RETURN
880 GOTO 970
890 IF FY>4 THEN FX=FX-1
900 IF FY<12 THEN FY=FY+1
910 IF FX>Ø THEN RETURN
920 GOTO 970
930 IF FY>4 THEN FX=FX+1
940 IF FY<12 THEN FY=FY+1
950 IF FX<25 THEN RETURN
960 GOTO 970
```

```
970 X=BX:Y=BY:RR=R
980 IF FX=0 THEN FX=24:R=1:BX=BX-1
    :IF BX=0 THEN BX=7
990 IF FX=25 THEN FX=1:R=2:BX=BX+1
    :IF BX=8 THEN BX=1
1000 IF FY=0 THEN FY=24:R=3:BY=BY-1
    :IF BY=0 THEN BY=12
1010 IF FY=25 THEN FY=1:R=4:BY=BY+1
    :IF BY=13 THEN BY=1
1020 BR=FE(BX,BY)
1030 IF BR<2 THEN 1130
1040 ON R GOTO 1050,1070,1090,1110
1050 IF BR=3 OR BR=5 OR BR=6 THEN 11
    30
1060 GOTO 1170
1070 IF BR=3 OR BR=7 OR BR=8 THEN 11
    30
1080 GOTO 1170
1090 IF BR=2 OR BR=6 OR BR=8 THEN 11
    30
1100 GOTO 1170
1110 IF BR=2 OR BR=5 OR BR=7 THEN 11
    30
1120 GOTO 1170
1130 IF RO=1 THEN 1170
1140 PR=INT(RO/RS*100)
    :IF PR<HI THEN HI=PR
1150 PRINT"(HOME,CRSR HØJRE33,
    BLAA)"HI"(CRSR VENSTRE,
    SPACE)% (GRAA1)";
1160 FOR A=1 TO 10:FOR F=0 TO 15
    :POKE VV+39,F:NEXT F,A
    :POKE VV+21,0:POKE VV+39,0
    :GOTO 1920
1170 BR=FE(X,Y)
1180 IF BR<>4 AND BR<9 THEN BR=1
1190 IF BR<>9 THEN 1220
1200 IF RR=2 OR RR=3 THEN BR=8
1210 IF RR=1 OR RR=4 THEN BR=5
1220 IF BR<>10 THEN 1250
1230 IF RR=2 OR RR=4 THEN BR=7
1240 IF RR=1 OR RR=3 THEN BR=6
1250 IF BR<>4 THEN 1280
1260 IF RR=1 OR RR=2 THEN BR=3
1270 IF RR=3 OR RR=4 THEN BR=2
1280 GOSUB 1990:PRINT BR$(BR);
    :RO=RO-1:FE(X,Y)=BR
1290 PRINT"(HOME,CRSR HØJRE11,
    BLAA)"RO"(CRSR VENSTRE,SPACE,
    GRAA1)"
1300 PRINT"(HOME,CRSR HØJRE21,
    BLAA)"INT(RO/RS*100)"(CRSR VENSTR
    E,SPACE,GRAA1)":IF RO>0 THEN RETU
    RN
1310 GOTO 1730
1320 CO=0
1330 JO=PEEK(56320)
1340 IF JO=111 THEN S=SP:RETURN
1350 IF JO=126 AND HX<7 THEN 1410
1360 IF JO=125 AND HX>1 THEN 1490
1370 IF JO=123 AND HY<12 THEN 1570
1380 IF JO=119 AND HY>1 THEN 1650
1390 CO=CO+1:IF CO<6 THEN 1330
1400 RETURN
1410 X=HX+1:Y=HY:FOR A=1 TO 3
    :GOSUB 1990:PRINT LEFT$("(CRSR OP
    3)",A);
1420 IF A<3 THEN X1$="M@@"
1430 IF A=3 THEN X1$="LNN"
1440 IF X=BX AND Y=BY THEN SX=SX-8
    :POKE VV+1,SX
1450 PRINT BR$(FE(X,Y));"(CRSR NED3,
    CRSR VENSTRE3,GRAA2,
    RVS ON)"X1$"(RVS OFF,GRAA1)"
1460 NEXT A
1470 IF X=BX AND Y=BY THEN BX=BX-1
1480 FE(HX,HY)=FE(X,Y):FE(X,Y)=0:HX=X
    :RETURN
1490 X=HX-1:Y=HY:FOR A=0 TO 2
    :GOSUB 1990:PRINT LEFT$("(CRSR NE
    D3)",A);
1500 IF A=0 THEN X1$="LNN"
1510 IF A>0 THEN X1$="M@@"
1520 IF X=BX AND Y=BY THEN SX=SX+8
    :POKE VV+1,SX
1530 PRINT"(GRAA2,RVS ON)"X1$"(RVS O
    FF,CRSR NED,CRSR VENSTRE3,
    GRAA1)"BR$(FE(X,Y))
1540 NEXT A
1550 IF X=BX AND Y=BY THEN BX=BX+1
1560 FE(HX,HY)=FE(X,Y):FE(X,Y)=0:HX=X
    :RETURN
1570 X=HX:Y=HY+1:FOR A=1 TO 3
    :GOSUB 1990:PRINT LEFT$("(CRSR VE
    NSTRE3)",A);
1580 IF A<3 THEN X1$="N":X2$="@"
1590 IF A=3 THEN X1$="L":X2$="M"
1600 IF X=BX AND Y=BY THEN SY=SY-8
    :POKE VV,SY AND 255
    :IF SY<0 THEN POKE VV+16,0
1610 PRINT BR$(FE(X,Y))"(GRAA2,
    RVS ON)"X1$"(CRSR NED,
    CRSR VENSTRE)"X2$"(CRSR NED,
    CRSR VENSTRE)"X2$"(RVS OFF,GRAA1)"
1620 NEXT A
1630 IF X=BX AND Y=BY THEN BY=BY-1
1640 FE(HX,HY)=FE(X,Y):FE(X,Y)=0:HY=Y
    :RETURN
1650 X=HX:Y=HY-1:FOR A=0 TO 2
    :GOSUB 1990:PRINT LEFT$("(CRSR HØ
    JRE3)",A);
1660 IF A=0 THEN X1$="L":X2$="M"
1670 IF A>0 THEN X1$="N":X2$="@"
1680 IF X=BX AND Y=BY THEN SY=SY+8
    :POKE VV,SY AND 255
    :IF SY>255 THEN POKE VV+16,1
```

```
1690 PRINT"(GRAA2,RVS ON)"X1$"(CRSR
   NED,CRSR VENSTRE)"X2$"(CRSR NED,
   CRSR VENSTRE)"X2$"(CRSR OP2,
   GRAA1)"BR$(FE(X,Y))
1700 NEXT A
1710 IF X=BX AND Y=BY THEN BY=BY+1
1720 FE(HX,HY)=FE(X,Y):FE(X,Y)=0:HY=Y
   :RETURN
1730 POKE VV+21,0:X=4:Y=6
   :X$="   (CRSR NED,CRSR VENSTRE3,
   SPACE3,CRSR NED,CRSR VENSTRE3,
   SPACE3,CRSR OP2)":GOSUB 1990
   :PRINT X$;:GOSUB 1910
1740 PRINT X$;:GOSUB 1910
1750 X=3:FOR Y=5 TO 8:GOSUB 1990
   :PRINT X$;:GOSUB 1910:NEXT Y
1760 X=4:Y=8:GOSUB 1990:PRINT X$
   :GOSUB 1910
1770 X=5:FOR Y=8 TO 5 STEP-1
   :GOSUB 1990:PRINT X$;:GOSUB 1910
   :NEXT Y
1780 X=4:Y=5:GOSUB 1990:PRINT X$
   :GOSUB 1910
1790 X=2:FOR Y=4 TO 9:GOSUB 1990
   :PRINT X$:GOSUB 1910:NEXT Y
1800 Y=9:FOR X=3 TO 5:GOSUB 1990
   :PRINT X$:GOSUB 1910:NEXT X
1810 X=6:FOR Y=9 TO 4 STEP-1
   :GOSUB 1990:PRINT X$:GOSUB 1910
   :NEXT Y
1820 Y=4:FOR X=5 TO 3 STEP-1
   :GOSUB 1990:PRINT X$:GOSUB 1910
   :NEXT X
1830 PRINT"(HOME,CRSR HØJRE13,
   CRSR NED6)YOU HAVE DONE"
1840 PRINT"(CRSR HØJRE13,
   CRSR NED)THE IMPOSSIBLE"
1850 PRINT"(CRSR HØJRE12,CRSR NED2,
   SPACE4)YOU ARE"
1860 PRINT"(CRSR HØJRE11,
   CRSR NED)THE MASTER PUZZLER"
1870 PRINT"(CRSR HØJRE11,CRSR NED2,
   SPACE3)KICK BUTTON"
1880 PRINT"(CRSR HØJRE11,CRSR NED,
   SPACE2)TO PLAY AGAIN"
1890 JO=PEEK(56320):IF JO<>111 THEN
   1890
1900 GOTO 130
1910 FOR P=1 TO 10:NEXT:RETURN
1920 PRINT"(HOME,CRSR NED2)";
1930 FOR A=1 TO 21:PRINT"(CRSR HØJRE
   2,SPACE36)":NEXT A
1940 PRINT"(BLAA,HOME,CRSR NED7)"
1950 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE6)M@@M@
   @MIH@M@@AAH@IMA@M@@M@I"
1960 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE6)MLNMN
   @MFG@MNAAA@A@MA@MNAMNG"
1970 PRINT"(RVS ON,CRSR HØJRE6)MN@MA
   @MAA@MNNAAF@GF@GMNNMFI"
1980 PRINT"(CRSR NED3,
   CRSR HØJRE6)PRESS BUTTON TO PLAY
   AGAIN!(GRAA1)":GOTO 1890
1990 PRINT"(HOME)";
2000 PRINT LEFT$("(CRSR NED37)",
   X*3-1);
2010 PRINT LEFT$("(CRSR HØJRE37)",
   Y*3-1);:RETURN
2020 SX=BX*24+FX+39:SY=BY*24+FY+13
2030 IF SY<255 THEN POKE VV+16,0
2040 IF SY>255 THEN POKE VV+16,1
   :SY=SY-256
2050 POKE VV+1,SX:POKE VV,SY:RETURN
2060 DATA 48,120,252,252,120,48
2070 DATA LNN,M@@,M@@,LAN,MA@,MA@
2080 DATA LNN,AAA,M@@,LAN,AAA,MA@
2090 DATA LAB,MIA,M@@,CAN,AH@,M@@
2100 DATA LNN,MGA,MAD,LNN,AF@,EA@
2110 DATA LAB,AJA,EA@,CAN,AKA,MAD
2120 DATA 255,255,255,255,255,255,
   255,255,2040
2130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2140 DATA 0,255,255,255,127,63,31,15,
   1001
2150 DATA 0,127,127,127,126,124,120,
   112,863
2160 DATA 15,31,63,127,255,255,255,
   255,1256
2170 DATA 112,120,124,126,127,127,
   127,127,990
2180 DATA 255,127,63,31,15,7,3,1,502
2190 DATA 255,254,252,248,240,224,
   192,128,1793
2200 DATA 1,3,7,15,31,63,127,255,502
2210 DATA 128,192,224,240,248,252,
   254,255,1793
2220 DATA 128,64,32,16,8,4,2,1,255
2230 DATA 1,2,4,8,16,32,64,128,255
2240 DATA 0,127,127,127,127,127,127,
   127,889
2250 DATA 127,127,127,127,127,127,
   127,127,1016
2260 DATA 0,255,255,255,255,255,255,
   255,1785
2270 DATA 127,255,255,255,255,255,
   255,255,1912
2280 DATA 120,169,51,133,1,162,0,189,
   825
2290 DATA 0,208,157,0,208,189,0,209,
   971
2300 DATA 157,0,209,189,0,210,157,0,
   922
2310 DATA 210,189,0,211,157,0,211,
   189,1167
2320 DATA 0,192,157,0,212,232,208,
   223,1224
2330 DATA 169,55,133,1,88,96,0,0,542
```

SOFT söker fler medarbetare!

SOFT håller på att utvidga sin redaktion, och för detta behöver vi fler personer med "go" och ett friskt, ungt sätt att skriva.
Speltestare har vi mer än tillräckligt av, så du kommer bara att skriva vanliga artiklar. I gengäld kan du förvänta dig spännande uppgifter och mycket bra frilans-betalning.

Kontakta:
SOFT International
St. Kongensgade 72
DK-1264 Köpenhamn K
Danmark
Att: Chefred.
Rasmus K Kristiansen

Kortvågslyssna med din dator!

NU kan du ansluta din radio och se:

- De senaste nyheterna direkt från nyhetsbyråerna
- Amatörradiotrafik, båttrafik ambassader och mycket mer

SWL-cartridge.. 690:-

Frekvenshandboken:

"GUIDE TO UTILITY-STATIONS"

Hitta rätt bland alla 1000-tals kortvågssändningar!

- 480 sidor FYLLDA med information
- 75 nyhetsbyråer listade på 438 olika frekvenser
- 82 olika väderstationer på 232 olika frekvenser
- Sändningstiden, sändningsmoder adresser m m

• Pris 285:-

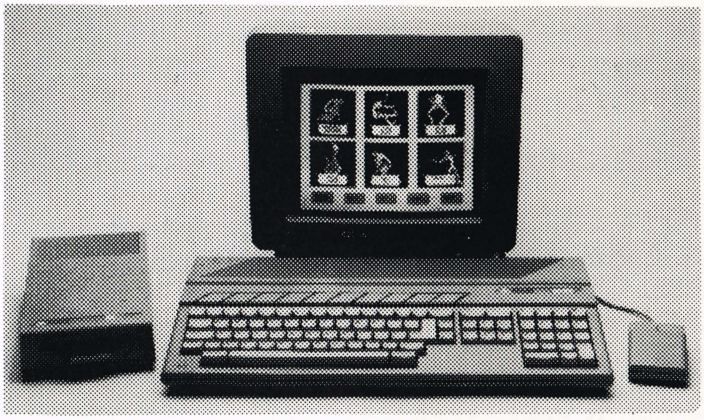
COMTRONICS
Box 10035, 781 10 BORLÄNGE Tel 0243-253 20

DATORVÄRLDENS BODYBUILDERS

ATARI 520 STM

512 Kb Ram, 192 Kb Rom, 512 färger, diskettstation 360 Kb, inbyggd TV-modulator, midi-interface mm. Komplett med mus **ENDAST**

3.695:–



ATARI 520 STM

ATARI 1040 STF

1024Kb Ram, diskettstation 720Kb, ej TV-modulator, i övrigt som 520 STM. Komplett med mus **ENDAST**

5.195:–

ETT UNIKT PROGRAMPAKET MEDFÖLJER VARJE DATOR

I PROGRAMPAKETET INGÅR BL.A. FÖLJANDE: ORDBEHANDLING, GRAFIKPROGRAM, SPEL, CP/M EMULATOR, C-KOMPILATOR, LISP (programspråk för konstgjord intelligens), OTROLIGA GRAFIKDEMOS, TERMINALPROGRAM VT 52, BASIC MM. MEN INTE NOG MED DET DU FÅR OCKSÅ 10% RABATT, ETT HELT ÅR FRÅN INKÖPSDATUM, PÅ ALL PROGRAMVARA, BÖCKER, TILLBEHÖR DU KÖPER AV OSS UR VÅR OMFATTANDE KATALOG TILL ATARI ST.

Vi har alla de hetaste toppspelen till COMMODORE, ATARI, MSX, PC, SPECTRUM, VIC 20 m.fl.
MYCKET LÅGA PRISER. GRATIS KATALOG

pyramid software
Grytvägen 12, 183 65 TÄBY, tel 08-756 90 93

Verkligheten är vatten jämfört med ”COMputer”!

Du behöver inte riskera att dö av törst, för i nästa nummer av ”Oberoende COMputer” kan du bl a hitta följande:

C64-tester: Fem EPROM-brännare, två Fastloaders, Expert Cartridge, tre expansionskort och mycket mer!
Tips och trix till Amiga/C64/128/+4
Amiga-tester: XT-kortet, VIP Spreadsheet och Amiga som vulkandetektor!
Allt detta och MYCKET mer i DIN egen Commodoretidning! Finns i handeln nu! Pris endast 24:90.

”COMputer” – för DIG och din Commodore

Det sjuder och bubblar

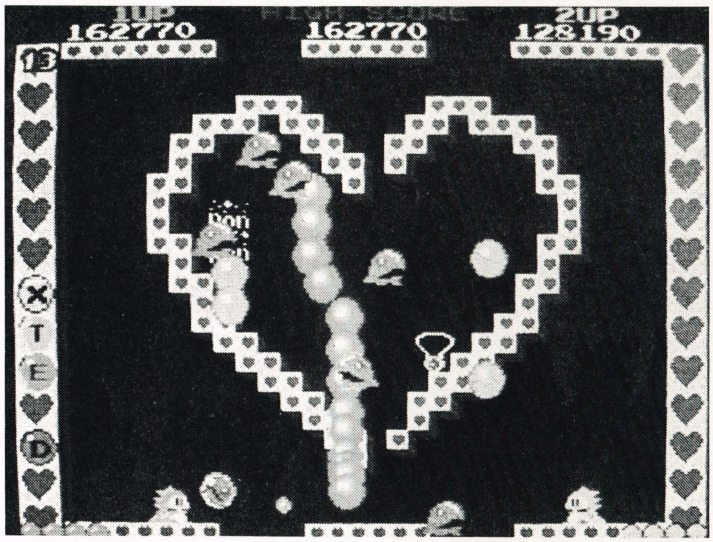
"Bubble Bobble" är titeln på en spelautomat som nu konverterats till din "brödburk". Översatt heter spelet ungefär "Bubbel Bubbel" - och om vi inte visste bättre blev vi inte mycket klokare av det.
Men först - lite kultur.
En brontosaurus (gammalgrekiska för åsködla) är namnet på en förhistorisk amerikansk jätteödla. Ödlan var växtätande och blev upp till 22 meter lång och vägde mellan 30 och 35 ton.
Den övre delen av skelettet bestod av en förhållandevis lätt benkonstruktion, medan ben och fötter var av en betydligt kraftigare konstruktion. Detta tyder på att den färdats på bottnen av floder och sjöar.
Fötterna var 64 cm breda och kloförsedda - en klo på varje framben och tre på varje bakben. Tandgarnityret visar att brontosaurerna livnärde sig på saftig och mjuk vegetarisk föda.

Bub och Bob

Och vad skulle nu denna lexikala föreläsning vara bra för?
Jo, huvudpersonerna i Taitos spel är just två brontosaurer. Men det är två icke helt normala ödlor.
Bub och Bob är två brontosaurer i bantamvikt som är fullt och fast övertygade om, att det bästa försvaret mot världens alla faror är att blåsa stora bubblor. Bubbelblåsning är faktiskt bättre än både att använda bazooka och att kasta bomber från flygplan. Inte ens gammal hederlig boxning går upp mot bubbelblåsning.
En välriktad bubbla kan spärra in den värste bland våldsmän. Och när busen väl är innesluten i bubblan kan man befria världen från en sådan meningslös existens genom att banka bubblan i småbitar. Det ser givetvis flottast ut att krossa bubblan med sin tjocka brontosaurus-skalle...
Oavsett om det är en eller två spelare uppträder Bub och Bob alltid som ett team. Det betyder att en eventuell medspelare när som helst kan ta över kontrollen med den andra ödlan. Och det säger sig väl nästan själv, att två spelare alltid är bättre än en ensam. Så läs lugnt vidare om du vill bli den bäste Bubble Bobble bubbel-blåsaren i grannskapet.

Massor med busar

När du klämt till en bubbla med bus-innehåll med ditt råbarkade ödlehuvud, hoppar och dansar bubblan runt på skärmen. Och busen dansar omtumlad med. Sedan omvandlas bubblan till en banan som ger dig en bonus på 500 poäng.



Forntidsodjur i farten. Det är något som bubblar i "Bubble Bobble".

Om du också är galen i de små gulliga Brontosaurerna borde Bubble Bobble verkligen vara något för dig. Men det är också något för dig som vill ha omväxling, utmaningar eller en av klotets bästa spelmaskins-konverteringar!

Samlar du in flera odjur i dina bubblor samtidigt, kommer bonusen att variera mellan äpplet på 1000 poäng och diamanten på 32000. Samtidigt kommer det att dyka upp en bokstav på skärmen, och när du fått ihop ordet extend får du ett bonusliv.
Men se upp med samlarmanin! Bubblorna håller bara för våldsmännens rymningsförsök i 15 sekunder. Och om de lyckas rymma blir de röda i ansiktet av ilska och far som galna runt över skärmen för att hämnas på Bub eller Bob.
När skärmen inte klaras av tillräckligt snabbt blir det emellertid ännu värre. Då dyker den odödlige Baron von Blubba fram ur mörkret för att göra slut på de två vännerna!
Det finns även magiska grunkor bland bonusmöjligheterna. En sko betyder extra fart, en karamell ger större bubbel- produktion och ett kors betyder tur. Några gånger kommer en bestämd magigrunka att sätta igång en speciell kedjereaktion - bäst är det när alla odjuren försvinner och hela skärmen fylls med underliga saker. Samlar du ihop alla dessa inom 20 sekunder får du en bonus på 100.000 poäng!
Men det är inte bara de mer än tio olika magisakerna som är kul. Även busarna bjuder på mycket skoj.
Var kan du annars hitta stenkastande spöken, flygande fisk och missilglada Space Invaders? Eller den enormt stora spriten på skärm nr 100?

Det dröjer inte länge förrän du lärt känna och älska dem allihop. Hoppande Bonnie-bo, satte Benzo, gremlinen Boa- boa, den flygande Bubba-fisken, spöket Boris och Bonner.

Tummen upp!

Bubble Bobble kan helt enkelt inte undgå att få SOFTs stora fina stämpel för Överhäftig Full Fräs i Spelet (ÖFFiS).

Firebirds programmerare har lyckats prestera optimalt resultat i förhållande till spelmaskinen. Spelet är en nära nog exakt kopia på alla punkter, från grafik och ljud till den otroliga attraktionen. Man har till och med behållit two-player möjligheten, och detta med lika fint resultat - massor med skoj. Det är väl nästan synd att spelmaskinens grafik och ljud inte är något att gå totalt bananas över, det är bara utmärkt. Men å andra sidan, det är kanske just för att spelmaskinen har ett par år på nacken som programmerarna lyckats utföra konverteringen så bra. Vid de andra konverteringarna vadar programmerarna i möjligheter, och snubblar därför över den enkla hemdatorn.

Fördelen med Bubble Bobble är (precis som med klassiker som Space Invaders och Pac Man) att succen bygger på spelglädje, där nya absolut måste vara snabbare, flottare och mer omedelbart tilldragande än konkurrentens, vilket är till skada för den mer långlivade attraktionen. Det är inte många firmor som ödar tid på att producera spel med 100 nivåer som här på Bubble Bobble - folk hinner ju aldrig så långt innan nästa produkt är på marknaden.

Kort sagt är Bubble Bobble perfekt till din 64. Kanske borde det bli femsjärnigt över hela linjen...

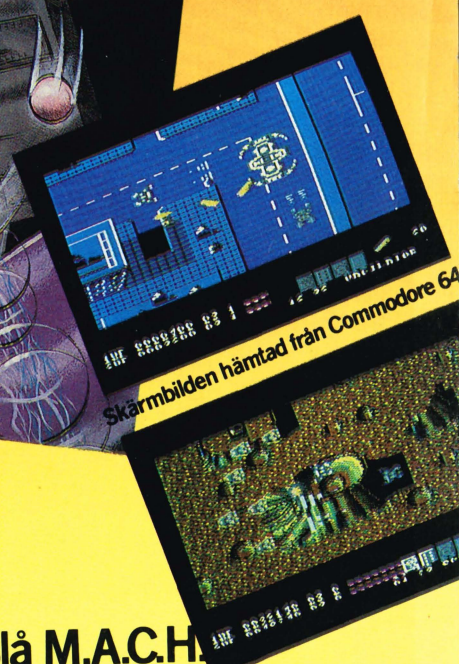
Nej, nu har jag inte tid längre, abstinensbesvären blir mer och mer uttalade. Jag MÅSTE bort och ta en ny dosis Bubble Bobble!

Mårten S Nielsen

Grafik	★★★(★)
Ljud	★★★(★)
Action	★★★★(★)
Fängslande	★★★★(★)
Pris/kvalitet	★★★★(★)

Starvision

IS HERE !



Skärmbilden hämtad från Commodore 64

Vill du ha hårresande action? Vill du känna den äkta arcadekänslan? Vill du använda din intelligens? Pröva då M.A.C.H. – det nya danska superspelet till din Commodore 64/128. M.A.C.H. innhåller över 200 animerade sprites, 3 gigantiska spelfält, suverän tvåspelar-möjlighet, scroll i 8 riktningar, superljud, läcker grafik och mängder med extrafinesser. Bland annat kan du få Mega-Blaster, jättemissiler, extra sköldar och auto-fire, Penetrator, genomträngande skott, smarta bomber, större skottstyrka och mycket, mycket mer. Kan du klara av den slutliga uppgörelsen, mötet med superroboten, kan du delta i tävlingen om en Amiga 500. M.A.C.H. – i din lokala spelaffär i november.
M.A.C.H. utges av Starvision Software, Rodosvej 42, DK-2300 Köpenhamn S, Danmark.
Tel 00945 – 1 55 14 41.

Världspremiär den 15 november.

Slå M.A.C.H.
och vinn en AMIGA

MORE ACTION!

PROF COMPETITION

THE NEW LINE

Två fulländade Joysticks från Suzo

HK Electronics
Tel 08-733 92 90

Justerbar auto-fire

ATARI - COMMODORE - MSX
- SINCLAIR (with adaptor)
- SPECTRA VIDEO
- TEXAS INSTRUMENTS - ETC.

1 års garanti

HK Electronics
Tel 08-733 92 90