JÄTTE-TILLÄGG: EXTRA TIDNING MED FUSKPOKES!

ÅRGÅNG 2, NR. 2 – MARS/APRIL 1988 – PRIS 24:90 INKL MOMS

SVERIGES ENDA RENA SOFTWARE TIDNING

SOFT



SÅDANA ÄR DE:
DE SENASTE SPELEN I HÅRDA TESTER

GRATIS:
SÅ HÄR GENOMFÖR DU SPELEN

VINN:
ATARI SPELMASKIN

VINN:
SEGA SPELMASKIN

VI TESTAR:
VILKA TV-SPEL ÄR BÄST?

BAKOM KULISSERNA:
HÄR TILLVERKAS 90-TALETS SPEL

EXPERTEN TALAR UT:
SÅ HÄR LYCKAS DU MED DINA EGNA DATORSPEL

INUTI:
STOR RIV-UR SEKTION MED HEMLIGA SIDOR

ALLT OM DE NYA DATORSPELEN TILL COMMODORE 64/128 OCH AMIGA

358-2

IMPOSSIBLE MISSION II™



IK ELECTRONICS & SOFTWARE AB

U.S. GOLD

EPYX®

SOFT



SOFT är här igen! Och med en tidning som verkligen rör om i din dataverld.
Se bara på vårt reportage om 90-talets spel, våra heta PULS-nyheter eller vårt gigantiska gratistillägg Top Secret. SOFT-teamet har verkligen lagt på ett kol för att göra det här numret till något helt speciellt.
Vi vill att du ska pressa fireknappen i botten och fyra av så att det ger eko i grannskapet. Därför har vi späckat detta nummer med heta nyheter, saftiga SOFT Checks, praktfulla pokes och riviga reportage från hela världen. En härlig blandning av allt godis du kan vara säker på att hitta i SOFT. Varje nummer.



5/ *SOFT Mail*
Så gäller det bara att kunna skriva någorlunda läsligt. I varje fall om du när förhoppningar om att få svar från SOFT-oraklet som huserar på sid 5.

6/ *PULS*
Heta nyheter och insideavslöjanden från den pulserande softwarevärlden. De spelgalna nyhetssnokarna från SOFT har återigen nosat reda på de cassaste nyheterna och ryktena . . .

14/ *Psygnosis*
En spelfirma som inte är helt normal. Här berättar vår utsände på krigsskådeplatsen om dess storhet, fall och nya storhet.

16/ *De kallar det EYE*
Ett spel vid namn ''öga'' är det senaste de databitna engelsmännen plockat fram till oss dataspelare. Duffy berättar bakgrunden.

18/ *Kod-mästarna*
''Code Masters'' betyder ''Kodmästare'', men det är också namnet på den snabbast växande lågprisspelsfirman på västra halvklotet. Och tro det eller ej: Chefen är bara 19 år!

22/ *90-talets spel*
I ett vetenskapligt utvecklingscenter i USA sitter högt betalda män och grubblar över hur dataspelen ska se ut om 5 och 10 år. SOFT har besökt dem.

25/ *Deflektor-strid*
SOFTs Check-team har delat sig i två läger. Det ena tycker att Deflektor är ett höjdarspel, det andra att det gör sig bäst 3 fot under jorden.

26/ *Hemma hos Ocean*
Spelgiganten Ocean bor i en kyrka. Men det är inte det enda underliga med denna firma, men succeeer som bl a ''Game Over'', ''Rambo'' och ''Platoon'' bakom sig.

29/ *Vinn en SEGA*
Och helt ärligt: SEGA är värstigen bland spelmaskiner just nu. Och du kan vinna din egen tack vare SOFT och Dennis Bergström.

30/ *De bästa spelen*
Bland spelmaskinerna (Sega, Atari och Nintendo) är det strid på kniven: Vem har de bästa spelen? Vi släppte loss de tre i en nervpirrande batalj.

33/ *Vinn en Atari*
Yes, boys & girls: En sprillans ny Atari 2600 spelmaskin står och väntar. Ska den bli vin?

34/ *SOFT Check*
De senaste spelen hårdtestas av vårt garvade testteam. The SOFT Check Team. Testlaget med störst erfarenhet.

42/ *SOFT Cheap*
Data-Duffy, alias Torben, B-spelens häxmästare, ger sig i kast med spelen vi alla har råd att köpa. Det händer i El Cheapos, alias SOFT Cheap, på sidan 42.

TOP SECRET
Sprätta upp om du törs – Stort gratistillägg i mitten av tidningen, fullpackat med tips och hemlika pokes. Bli odödlig i dina spel med SOFT!

Ansvarig utgivare:
Klaus Nordfeld

Chefredaktör:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Sven Bilén
Erik Lennings Larsen

Medarbetare:
Torben Flöisdorff
Morten Strunge Nielsen
Henrik Bang
Hans Henrik Bang
Hanne Kristiansen
Claus Leth Jeppesen
Christian Martensen

SOFT International
(Forlaget Audio A/S)
St. Kongensgade 72
DK-1264 Köpenhamn K
Danmark
Tel: 020 79 52 04 (Gratisnummer)
Postgiro: 74383-1
Telefax: 009 45 1 91 01 21

Foto:
Tobish Fotografi
m fl

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

Annonser:
Thorbjörn Ericsson
Themson Media AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm
Tel: 08 34 46 50
Telefax: 08 31 73 17

Prenumeration:
Yvonne R Pedersen
Tel: 020 79 52 04 (Gratisnummer)

En helårsprenumeration (6 nr)
kostar 136:- inkl moms och 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.
Eventuella prisuppgifter publicerade i tidningen är baserade på upplysningar från återförsäljare, importörer och andra, och tidningen ansvarar inte för dess riktighet. 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 försäljningsverksamhet.

Nästa nummer utkommer 28/4



Nyhet

ACTION REPLAY MK IV...

...ÅRHUNDRADETS CARTRIDGE.

ACTION REPLAY MK IV marknadens absolut bästa kopieringscartridge har äntligen anlänt. Action Replay MK IV har hela 32k rom och inte 8k eller 16k som de flesta andra cartridge. Action Replay MK IV är så vitt vi vet marknadens absolut snabbaste och mest prisvärda cartridge Action Replay MK IV laddar 202 block från diskdrive på ca 6 Sekunder. Detta är en hastighet som är helt jämförbar med bla Dolphin Dos mfl. Action Replay MK IV kopierar alla program som något annat cartrige klarar av att kopiera och många fler därtill.. Vi vågar lova dig att du inte kan köpa något bättre och mer allsidigt tillbehör för så få riksdaler.

SVENSK BRUKSANVISNING!

* UTÖKAD BASIC
* SPRITEKILLER
* SPRITEMONITOR
* FIL KOPIERING
* SNABBFORMATERING
* KASSETT SLIDESHOW
* TEXT MODIFIERING
* MED MERA, MED MERA
* KÖP DENI DAG
* KOSTAR ENDAST 499:-

ACTION... REPLAY

499:-

* DISKETT SUPERTURBO (25 GGR)
* DISKETT TURBO NORMAL
* KASSETT SUPERTURBO (10 GGR)
* KASSETT NORMAL TURBO
* ENTANGENTSKOMMANDON
* SCREENDUMP SKRIVARE
* SCREENDUMP KASSETT
* SCREENDUMP DISKETT
* NY SUVERÄN MONITOR
* HELT MENYSTYRD INGET ATT LADDA
* KOPIERAR ÄVEN SK. ANTIFREEZE PRG.
* OSTOPPBAR RESETKNAPP
* DEN BÄSTA FREEZERN (utan tvekan)
* KOPIERAR ABSOLUT FLEST PROGRAM
* SPARAR ALLT SOM EN SUPERSNABB FIL
* HELT KOMPATIBEL MED C64/128 (64 mode)
* FUNGERAR MED 1541, 1541C, 1570, 1571, BLUECHIP, EXELERATOR +, LASER MFL.
* KOPIERAR ALLT SOM NÅGOT ANNAT CARTRIDGE KOPIERAR... OCH MER.
* 2 VECKORS FULL RETURRÄTT
* 12 MÅNADERS FULL GARANTI

ELDA

ELECTRONIC

0523-51516

AMIGADRIVE



1.595:-

* Helt kompatibel med Amiga 500 & 1000
* Vidareport för fler drivar.
* Absolut bästa kvalite' från Nec/Datel
* Levereras helt komplett med Sv. beskr.
* 2 Veckors returrätt.
* 12 Månaders full GARANTI
* BLIR DIN FÖR ENDAST.....1595:-
* I paket med MARAUDER II.....1995:-

499:-

AMIGA

Fullkomligt backup-system för AMIGA

MARAUDER II

HELT ENKELT DET BÄSTA KOPIERINGS-PROGRAMMET SOM FINNS TILL AMIGA.

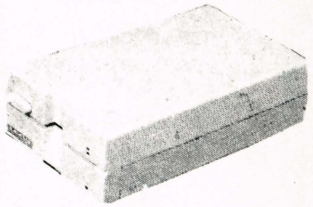
* Supersnabb kopiering. Kopierar nästan allt.
* Användarvänligt, styrs från musen
* Helt kompatibelt med Amigans Multitasking.
* Hanterar upp till 5 diskdrivar- masskopiering.
* USAs bästsäljande kopieringsprogram.
* Det blir ditt för futtiga 499:-.

LEVERANSVILKOR.

* Snabba leveranser.
* Moms ingår i alla priser
* Minst en veckas öppet köp.
* Fraktfritt vid köp för 400:-
* Betalning. Mot postförskott.

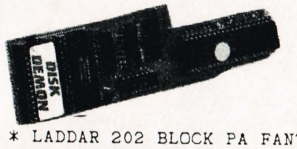
ORDERTELEFON.
0523-51516,51519.

BLUE CHIP DISKDRIVE



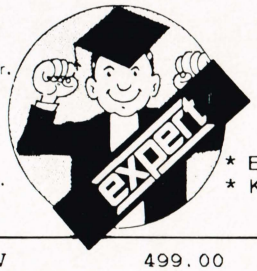
* BLUE CHIP den klart bästa diskdriven till din Commodore 64/128
* HELT KOMPATIBEL med c64/128
* TYSTARE ÄN 1541c
* KOMPAKT, liten och smidig.
* S- MÄRKT nätdel som ligger bredvid så slipper du koka dina disketter.
* Levereras helt KOMPLETT, inget extra behöver köpas.
* 2 VECKORS RETURRÄTT.
* 12 MÅNADERS GARANTI.
* VI HAR INTE FUNNIT ETT ENDA PROGRAM SOM INTE FUNGERAR.
* Pris för 41 modellen (64) 1795:-

PROFESSIONAL DOS



995:-

* LADDAR 202 BLOCK PA FANTASTISKA 2.3 SEK.
* TURBOT ÄR DET ABSOLUT SNABBASTE, 60GGR.
* 16 FUNKTIONSTANGENTER, OLD, RUN, DIR MM.
* UNIK FILKOPIERARE INBYGGD.
* ÖVER 30 NYA KOMMANDON.
* LÄTTMONTERAD, INGEN LÖDNING ETC.
* FINNS TILL C64, 128, 1570,71,1541.
* SE TEST I OBEROENDE COMPUTER.
* SVENSKA INSTRUKTIONER
* ETT ARS GARANTI.
* 2 VECKORS RETURRÄTT.
* PRIS ENDAST.....995:-



399:-

* Expert, namnet säger allt.
* KOSTAR ENDAST 399:-

..ST ACTION REPLAY MK IV	499.00
..ST ACTION REPLAY MK IV PROF.	569.00
..ST BLUE CHIP 41 DISKDRIVE	1795.00
..ST PAKET BCD 41 + MK IV	2195.00
..ST PROFESSIONAL DOS	995.00
..ST EXPERT CARTRIDGE ESM	399.00
..ST FINAL CARTRIDGE 3	529.00
..ST SEIKOSHA SP180VC/AI NLQ MM.	2295.00
..ST AMIGA DRIVE NEC/DATEL	1595.00
..ST MARAUDER II	499.00
..ST AMIGA DRIVE + MARAUDER	1995.00
..ST MINNESEXP.512K KAL & KLOCKA	1295.00

PLATS FÖR FUTTIGA 2.10 I PORTO

TILL

ELDA

450 47

BOVALLSTRAND

Namn	DATOR
Adress	
Postadress	Telefon

SOFT·MAIL

Skriv ett brev till Hanne

SOFT Mail
Att.: Hanne
Themson Media AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm



SOFT Mail's Hanne-pande-kaffekande sidder klar med kuverterne og den store brevmaskine. Her er dagens posthøst...

SOFT MAILs Hanne svarar på dina brev. Så om du har problem, frågor, ris, ros eller bara kommentarer - skicka in ett brev!

Action!!

Hej SOFT!
Jag skriver ett brev till alla Amigaspelproducenter. Kom igen va! Inte ett enda riktigt bra actionspel finns än. Jag skulle också gärna se lite mer arkadespelkonverteringar till Amigan. Jag har sett en blid från "Out Run" och den var helt fantastisk. Bara de på U.S.Gold får lite fart på spelet så är det det bästa Amigaspelet hitills!
Här är min Top 5 lista till Amigan.
1: "Terrorpods" (den svenska texten är dålig).
2: "Mission Elevator"
3: "Barbarian"
4: "Hardball"
5: "Sindbad"
Hej då!
Christian Erlandsson, Göteborg.

Hej Christian!
Visst har du rätt i att det inte finns lika många actionspel till Amigan som t ex till Commodore 64. Däremot finns det några enormt bra adventurespel till maskinen, bl.a. "Leisure Sult Larry in the Land of the Lounge Lizards", ett spel jag själv gillar skarpt! (Trots att grafiken inte) just är den bästa jag sett).
Om du inte i väntan på nya actionspel kan lägga om dina vanor till att spela några av de fina äventyrsspelen, så får du nog vackert vänta på att softwarehusen hör din bön. Det verkar i alla fall som om de börjat lyssna. Och den "svenska" texten till Terrorpods ÄR verkligen genant dålig!
So long,
Hanne!

Främmande ord

Hej Hanne!
Jag är en 13-årig kille, som inte förstår ordet "resetta". Hur gör man??? Snälla du svara!
Tack för en superbra tidning!
Kristian B., Helsingborg.

Hej Kristian!
Jag svarar alltid så snabbt jag kan, så jag hoppas att du även den här gången är tillfreds!
Att "resetta" betyder från början att nollställa, och det är också det man gör när man resettar en dator. Man nollställer den,alltså ställer tillbaks den till startpositionen.
Det finns flera former för reset - den mest brutala är den att dra ut kontakten så att allt blir svart och minnet raderas. Men det är nu inte detta man tänker på när man talar om reset. I dagligt tal betyder reset nämligen, att när du kört in ett spel kan du trycka på en liten knapp (en resetknapp) och nollställa maskinen UTAN att spelet i maskinen raderas. Sedan kan du t ex skriva in pokes (från Top Secret) och SYSa fram starten på spelet igen (men nu med oändligt liv eller annat fusk).
Den mildaste formen för reset är att trycka på RUN/STOP och RESTORE samtidigt, men idag fungerar detta bara på ett fåtal spel. I dagens läge blir du nog tvungen att köpa en resetknapp, en sådan kostar bara några tior och bör finnas hos din lokala datorhandlare. Alternativet är att köpa en av de många cartridges som har inbyggd resetknap: Final Cartridges, Expert, Power, osv., osv.
Det var allt från
Hanne.

Där rök garantin!!

Hej Hanne.
Jag är en kille på 16 år, som har en 64.
För några veckor sedan öppnade jag burken och upptäckte att det finns en tom plats för en komponent kallad U 11, tror jag.
Jag skulle gärna vilja veta vad som skulle ha suttit där.
Om du vet det kan du väl tala om för mig var komponenten finns att köpa.
PS: Datorn är av årgång 87. DS. TMLW.

NEJ-NEJ-NEJ!! TMLW, där rök garantin!
Nåväl, svar på din fråga: Det var ursprungligen Commodores mening, att det skulle finnas plats till en RAM-udvidgning, men det har visst inte kommit längre än till tanken.
Inga andra firmor har heller gett sig på uppgiften.
Därför får din sockel nog fortsatt förbli tom.
Goddy, Hanne.

Attention, please

Hej SOFT.
Jag läste i en SOFT-tidning att man kunde skicka in hemliga meddelanden.
Jag har hittat ett i "Mag-Max" på Commodore 64.
Du kan själv läsa det om du resettar vid ca 30 bandvarv och tittar på adress $0989.
Meddelandet: Hello there Hacker.... What are you doing? Trying break in.... this program isn't gullable to your limited 6502 capabilities!!! Lufsalw.
Poul H, master of the lie.
Tack så mycket för en bra tidning.
Jonas "Exure"

Well Jonas.
Det är ganska vanligt att programmerarna lägger in meddelanden i sina program avsedda för en eventuell crackers ögon. Det kan vara allt från förmaningar och varningar till jokes.
Som bekant är det ju förbjudet att kopiera spel, men det gjorde du väl heller inte, vad?
Tack för meddelandet. Finns det fler som har hittat kul texter?
Bye,
Hanne.

PULS

Heta rykten, brinnande nyheter och rykande färskt skvaller. Det är bara några av ingredienserna i PULS, de mest aktuella nyhetssidorna av alla...

KRIGS-TRÄNING

De många **Vietnam**-filmernas (**Platoon, Hamburger Hill, Full Metal Jacket** m.fl.) segertåg över världen har inte lämnat softwarefirmorna någon ro.
Ocean kommer nu äntligen med **"Platoon"**-spelet som efterföljare till deras nyss utgivna **"Combat School"**, spelet där du skickades på skola för att lära dig konsten att kriga.
Cascade Games tyckte uppenbarligen att det var en fin ide, så de köpte upp rättigheterna till **Paul Hardcastle**s Vietnamlåt **"19"**. Låten kommer nu som datorspel i två delar.

Första delen heter - logiskt nog - "19 - Part One", och undertiteln är **Boot Camp**. Här ska du överleva en av **Förenta Staterna**s hårdaste militärträningsskolor, och om du är tillräckligt bra får du lov att köpa "19 - Part Two", ett självständigt spel med undertiteln **Vietnam**. I det senare spelet skickas du iväg till krigsskådeplatsen i **Indokina**, och här gäller det att kämpa med alla medel mot de gula.

FRÅN ATARIS FADER

I USA nickar gamlingarna inom softwarebranschen igenkännande när de hör namnet **Nolan Bushnell**.
Nolan Bushnell är nämligen mannen som i sin tid uppfann datorspelen. Vi ska gå 16 år tillbaka i tiden, till år 1972. Då lyckades han framställa världens första datorspel, ett spel som fick namnet **Pong**, och i samma veva grundade han **Atari**. Han byggde om sitt garage i Sunnyvale, Californien, till ett kontor och satte igång.
Efter ett par succerika år sålde han Atari (som då, år 1976, endast producerade spel) och blev miljonär på kuppen. Sedan dess har han förgäves försökt att få till en succe av samma kaliber, bl a med något så sjukt som **Petsters**, en sorts robot-kramdjur som reagerar på ljud och ljus.
Tills nu har firman bakom Petsters, **Axlon**, bara förlorat en massa pengar på projektet, så ryktet förtäljer att Nolan Bushnell kastat sig över en annan del av branschen istället.
Datorspelens "pappa" ska enligt ryktet vara i full gång med att lansera "Ataris barnbarn" i form av en videospelsfirma som ska tillverka arcadespelmaskiner, sådana med myntinkast. Att döma efter vad vi tidigare sett från Bushnells hand, bör det bli något ganska sensationellt...

GOOD OLD DAYS...

Kommer du ihåg... Så börjar ett pressmeddelande från den nystartade amerikanska spelfirman **Thunder Mountain**, en underavdelning till **Mindscape** (de med **Defender of the Crown** och **King of Chicago**).
Att de vill att vi ska drömma oss tillbaka i tiden, beror på att de lanserar en ny serie spel för alla nostalgiker runt om i världen. De tänker sig att för en billig penning återutge en lång rad "klassiker" bland datorspel. Spel som vi kommer ihåg från den tid då farfar var ung (well, nästan... som vi kommer ihåg från den tid då er chefred. var ung, åtminstone...).
Som chefen för Thunder Mountain Software, **Roger Buoy**, så vackert uttrycker det:
- Bra spel dör aldrig. Därför vill vi nu lansera en serie spel som under många år varit bland favoriterna hos de inbitna spelfreaksen.
Och mycket riktigt: Det är äkta vara från 80-talets början i arcadehallarna som Thunder Mountain sänder ut till alla hugade 64-, IBM- och Applemaskiner.
Ta bara en titt på ett par av titlarna, så kan du nästan känna doften av tvåtaktare och spelmaskinens svaga ozonlukt, eller hur?
Pac Man, Ms. Pac Man, Dig Dug, Pole Position och **Galaxian**. Vad sägs? Good old days are here to stay!



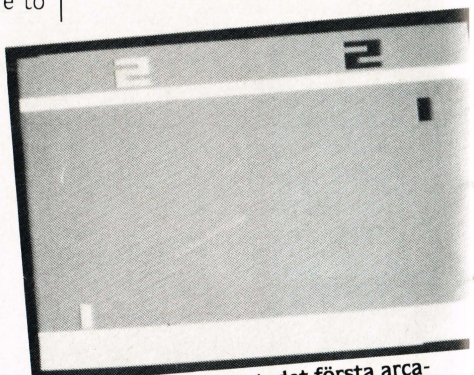
Mastertronic kommer nu att ge ut en serie gamla (men fortfarande spelvärda) Activisiontitlar till lågpris under täcknamnet Ricochet.

KARATE PÅ AMIGA

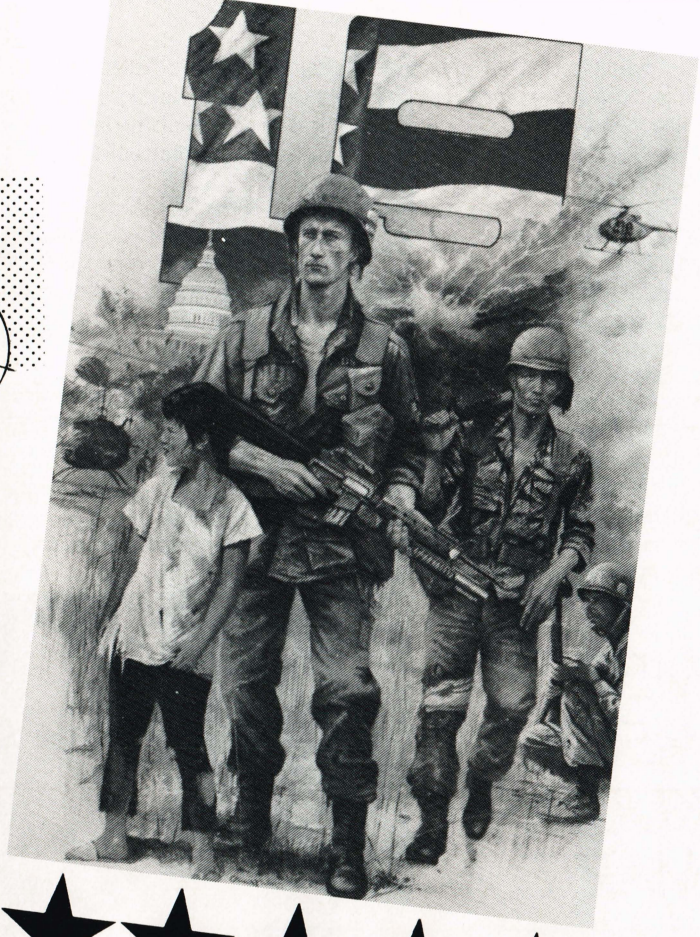
Härja, slå och sparka!
Ett tidigare Commodore 64-spel, **Moebius**, har nu också kommit till såväl **Amiga** som **Atari ST**.
Spelet ges ut av **Origin Systems Inc.** från USA, och är ett av de tuffa våldsspelen med massor med blodig karate-action. Är du bara tillräckligt tuff, kommer du att gå i närkamp på olika slagfält under utövande av allsköns karateknep.
Ray Evitts, produktionschef hos Origin Systems, spelar själv **Moebius**. Och inte bara i hemmet - han lägger faktiskt det mesta av sin arbetstid på spelet, något som inte stör hans arbetsgivare det minsta:
- Det bevisar bara att spelet i den nya Amigaversionen är minst lika bra som det var på Commodore 64, säger de.



Nolan Bushnell. Mannen som uppfann världens första datorspel och grundade Atari.

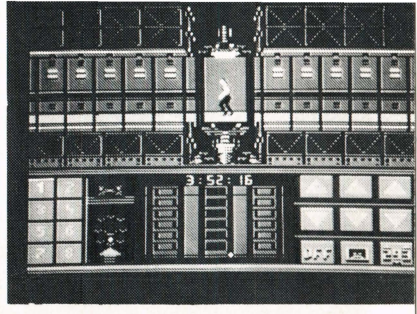


Så här såg det ut, det första arcadespelet någonsin! Året var 1972, och grafiken i "Pong" var svartvit med stora, fula grafikblock. Du skulle hålla kvar en liten boll på skärmen.



I "19" ska du ut och kriga i Vietnam. Spelet bygger på Paul Hardcastles hitlåt, och det säljs i två delar.

vetenskapsmannen från häd-angångna **Impossible Mission** som hade satt sig i sinne att förgöra allt levande på Guds gröna pixeljord?
Jadå, vi ser skogen av händer som sträcks upp, så det måste trots allt vara en hel del som fortfarande spelar den gamla **Epyx**-hiten.
Och nu kommer goda nyheter till alla inbitna Impossible-freaks:
Epyx meddelar med stolthet i rösten att efterföljaren - **Impossible Mission II** - är på väg till affärerna.
Och ska man döma av press-demon är spelet inte illa alls.
Du ska hitta en säker väg genom Elvins högkvarter och undvika de dödsbringande robotar som han byggt till sitt försvar. Sök igenom vartenda rum ett efter ett och hitta kodnumret som ger dig möjlighet att förstöra Elvins atombomber.
Hittar du Elvin och lyckas oskadliggöra honom, väntar dig en än värre uppgift! Då ska du nämligen ut igen! Förbi dödande robotar, vakter, minor, fällor i golvet och hissar som inte fungerar. Jodå, det heter inte "Impossible" utan orsak...



Impossible Mission II. Den här gången ännu mer "impossible" än föregångaren, den gamla fina Epyx-hiten utan II efter namnet.

★★★★★

ÅTER-ANVÄND-NING AV SPEL

Datorspel har det på samma sätt som skivor: Efter ett tag kan de inte säljas längre, de är inaktuella (kanske för att de är ute i piratkopior kort efter lanseringen).
Nu har lågprisexperten **Mastertronic** och fullprisfirman **Activision** beslutat att göra något åt saken. Idén har setts många gånger förr, men icke desto mindre förtjänar den att omtalas.
När Activisions spel inte längre kan säljas till fullpris ute i affärerna, är tanken den att de ska återutges under **Ricochet**-namnet till lågpris istället.
Avtalet med Mastertronic går i korthet ut på att Mastertronic tar över rättigheterna till samtliga Activisionspel när de varit ute i handeln en bestämd tid - typiskt ungefär ett år. Sedan kommer alltså de gamla spelen att ges ut igen, i lågprisaskar och under lågprismärke men utan övriga ändringar.
Activision-bossen **Rod Cousens** (tidigare chef för bl a **Quicksilva**) säger till SOFT, att i en bransch där livstiden för produkterna är kort, är det räntabelt för alla parter att spelen kan återutges till lågpris.
De första relanseringarna av gamla Activisionspel har redan kommit. Det rör sig om **Ghostbusters, Eidolon** och **Ball Blazer**.



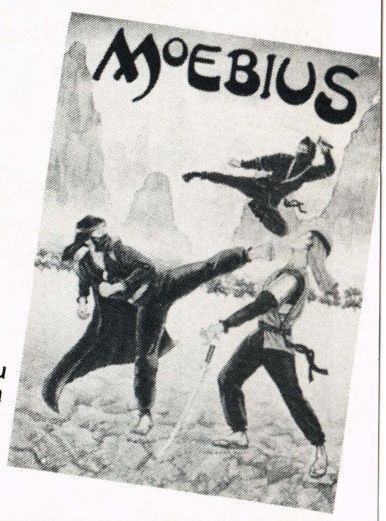
Dröm dig tillbaka till tiden för din första kyss: En amerikansk firma kommer nu att återutge en serie all-time-classics från datorspelens good old days.

ELVIN ÄR TILLBAKA!

Någon som kommer ihåg Elvin Atombender? Den galne

BRÄDSPEL FRÅN MITTENS RIKE

Den engelska firman **CDS Software** har en alldeles speciell förkärlek för "trista" datorspel. De ligger bl a bakom jättesucceerna **Colossus Chess** och **Colossus Bridge**.
Nu har de kastat sig över ytterligare ett hjärn-spel: **Mah-Jong**.
För dem som inte känner till denna utmaning till hjärnan, kan vi upplysa att det rör sig om ett brädspel som uppfanns i Fjärran Östern för länge, länge sedan (innan farfar var ung).



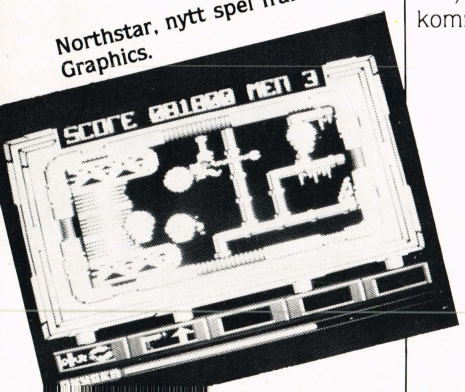
Karatespelet Moebius har nu också kommit i Amigaversion. Och det är så bra att en av de anställda på spelfirman just nu inte företar sig så mycket annat på arbetstid än att spela det...

PULS

Kolonisationen förde Mah-Jong till västerlandet, och idag kan du alltså spela spelet i flott 3D pixelgrafik mot en dator. Undrar vad **Chi-Huan-Tsi** hade sagt om det...
Med spelet följer en lärobok i Mah-Jong och fyra "nybörjar"-spel. **Colossus Mah-Jong** följer de internationella reglerna till 100%. Datorn har nio intelligensnivåer och en full tournament-mode. Varje bricka kan ses under en bestämd tid, och denna tid kan sättas ända ned till 1 sekund. Här är verkligen något för till och med den mest härdade Mah-Jong-spelare att sätta tänderna i!
Just nu finns spelet till Commodore 64/128 och Amstrad, men skaran kommer att utökas med både IBM och Amiga under året.

NYTT FRÅN GREMLIN

Gremlin Graphics. Det var de som en gång i tiden hade världens sötaste grafik-tomte som varumärke.
Idag är firman en del av den stora spelkoncern som bl a också omfattar **US Gold, Ocean** och **Imagine**, för att nu bara nämna några av de mest kända.
Gremlin har just utkommit med ett nytt C16/plus 4-spel vid namn **Tube Runner**, och att döma av reaktionerna hos vår C16-expert (han har fortfarande abstinensbesvär) är spelet nog värt att offra ett par kronor på. Check it out hos din lokala spelhandlare.
För oss andra som inte är lyckliga (hm) ägare av en C16, kommer snart **Northstar**, ytterligare ett Gremlinspel. Vill du spela detta, måste du ha antingen en Spectrum, en Commodore 64, en Amstrad CPC eller en Atari ST. Å andra sidan lär spelet i gengäld vara värt investeringen i maskinen...



Northstar, nytt spel från Gremlin Graphics.



Datorspel a la russkij? Nej det är inget skämt. Det första "röda" spelet heter "Tetris" och har kommit till oss via Mirrorsoft.

DATASPEL FRÅN SOVJET

USSR. Det är ju något med feta Olgor på kolchoser, långa köer och två **LADA** per 1000 innevånare. Ja, den uppfattningen har de flesta, men nu är det hög tid att tänka om.
Det första Sovjet-producerade dataspelet har nämligen just kommit. Om det är ett led i **Glasnost**-politiken vet vi inte, men faktum kvarstår - spelet finns här. Tyvärr är detta första försök ett inte speciellt lyckat sådant.
Det är lite svårt att förklara vad **Tetris** går ut på. Egentligen är spelet rätt enkelt (faktiskt rätt primitivt). En samling olika former kommer fram överst på skärmen, och med hjälp av olika tangenter och joystick ska du flytta runt på de olika figurerna och vända dem så att de passar ihop i några rader längst ned på skärmen. Ju bättre du blir desto snabbare går det. Förbryllad? Tja, det är lättare i verkligheten.
Engelska **Mirrorsoft** står för konverteringen till västerländska maskiner som Commodore 64/128, Spectrum, Amstrad CPC/CPW, BBC/Electron, MSX, Atari, Amiga och IBM. Men tyvärr, kamrat Ivan! Trots att Mirrorsoft hjälp till *är* spelet faktiskt inget vidare. Bättre lycka nästa gång. När får vi ett shoot'em up där Mikhail och grabbarna pepprar sönder Ronnies gäng?

MER MEGA-KUL FRÅN MARTECH

En av de stora julsäljarna i England var **Mega Apocalypse**, uppföljaren till klassikern **Crazy Comets**.
Nu har **Martech** konverterat hiten så att även Spectrum-ägare, Amstrad-ägare och snart även Amiga-ägare kan få glädje av spelet. Jodå, du läste rätt, **Mega Apocalypse** kommer alltså även i andra versioner än C64-diton.
Och alla finesserna finns bevarade - digitaliserat ljud och tal, 360 graders rotationsgrafik och massor med blixtsnabb action. Se upp - hela universum kommer farade mot dig och du ska ÖVERLEVA!
De utländska tidningarna blev vilda av glädje när 64-versionen av Mega Apocalypse kom. Tyska "Happy Computer" kallade det "ren galenskap", "Commodore Computing International" korade det till årets actionspel och engelska "Games Machine" skrev: "Ett fängslande spel, välputsat och mycket snabbt. Ett säkert kort för alla fans av Crazy Comets".
Med **Rob Hubbard** på ljudsidan och Crazy Comets geni **Simon Nicol** som programmerare är Mega Apocalypse säkerligen värt att satsa på. SOFT kommer snart också med en intervju med mästaren himself, Simon Nicol. Don't miss it.

BRYT UT

Och de fortsätter och fortsätter och fortsätter...
Spelförfattarna dränker oss i en flod av **Breakout**-program. Det är alltså de där spelen med en bat, en boll och en mur som bollen ska göra hål i.
Variationerna är många, ta t ex spel som **Arkanoid** och **Krakout**. Men ändå: Nu är förmodligen höjden av uppfinningsrikedom inom genren nådd.

Simon Nicol är hjärnan bakom Mega Apocalypse. SOFT kommer med en intervju så småningom...

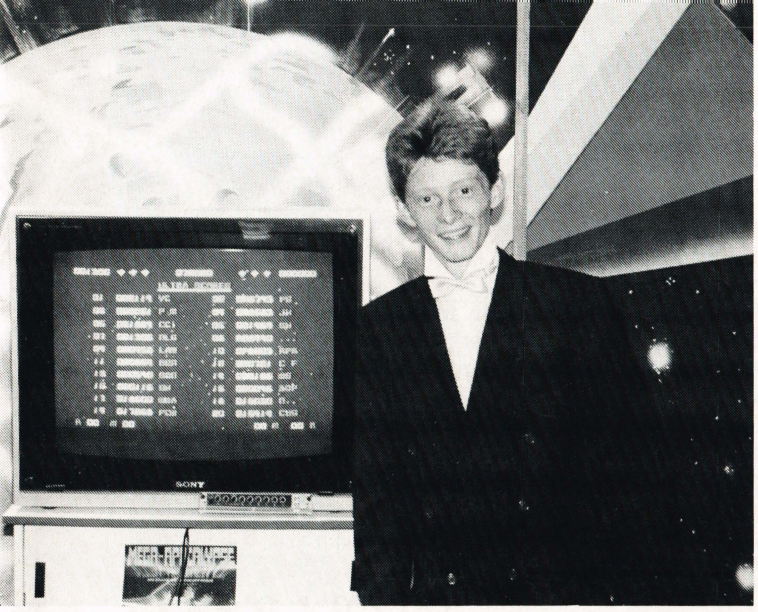
Mega Apocalypse, 64-hiten från Martech, kommer nu även till Spectrum, Amstrad och Amiga.



Det är **The Edge** som nått höjderna med sitt **Tonic Tile**, ett Breakout-spel på inte mindre än två disketter och med finfin grafik (vad sägs t ex om en laddningsskärm med 180 olika färger på Amiga och Atari ST-versionerna?).
Det finns 33 nivåer, och om du dödar draken på den sista nivån utlovar The Edge en överraskning. Vad denna består av kan vi dessvärre inte förtälja, eftersom vi hittills inte är så duktiga att vi klarar av att ha ihjäl draken.
På spelet, som utöver Amiga och Atari ST även kan fås till C64, kan de första 16 banorna byggas om med den inbyggda construcktion kit.

BMX-UNGAR

BMX-ungar. Det är i direkt översättning namnet på ett nytt spel från **Firebird Silver**. Då rör det sig också om ett lågprisspel, men hurdant är spelet? Den frågan ställde SOFT till **Sean Brennan** på Firebirds Londonkontor.



- "BMX-kids" är grejen för alla 64-ägare på frihjul, svarade han och fortsatte:
- Du ska fara uppför ramperna, göra konster med din stuntcykel och visa bakhjulet för motståndarna. Det är jättekul att dra runt på de leriga BMX-cyklarna. Testa själv... Vi skickar härmed uppmaningen vidare.



I "BMX-kids", ett nytt lågprisspel från Firebird, är ungarna ute och fräser genom dypölarna.

STARGLIDER II

Här på nyhetssidorna i förra numret av SOFT kunde vi berätta att **Starglider**, rymdspelet med den flotta grafiken från **Rainbird**, sålts till en spelhallsfirma som skulle konvertera det till coin-up-maskiner.
Nu kommer ännu fler Starglider-news. Programmeraren till starglider, **Jez San**, arbetar nämligen i all hemlighet på en uppföljare. Vi gissar att spelet kommer att få namnet **Starglider II**.
Ännu kan vi inte visa screenshots från spelet. Det är långtifrån klart, och kretsen kring Jez San väntar inte att spelet kommer förrän i slutet av året. Tills dess kan vi ju passande fördriva tiden med att spela Starglider i originalversion, ett spel som inte alls är så illa (milt sagt).

TIDS-BANDITER

"Tiden höll på att löpa ut. Det gör den ju då och då även för oss resande i tiden. Mitt slutliga mål var ohyggligt nära, men det var de rakbladsvassa stålklorna också. Allt var alldeles för intensivt för en liten paus. Jag försvarade mig, sprang, vek runt hörnet och..."
Time Bandits" från engelska Microdeal var på sin tid ett arcadespel med snabba rörelser, fest och färger. Det är det fortfarande, men nu i ännu högre grad. Spelet har nämligen kommit till Amiga, och det har verkligen fått överväxeln inlagd. Det händer något i det här spelet!
För att ett spel ska vara en riktig höjdare krävs det att det också finns något för de små grå. Så på vissa ställen i spelet finns det text-äventyrslika gåtor som du måste lösa för att komma vidare. Mums!

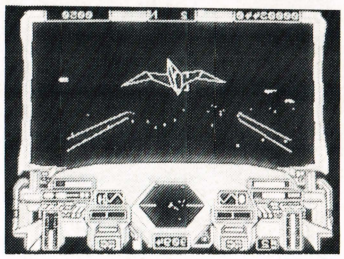
C16-GRAFIK PÅ AMIGA

Intet ont om C16, det är en bra maskin. Om man jämför med priset, alltså.

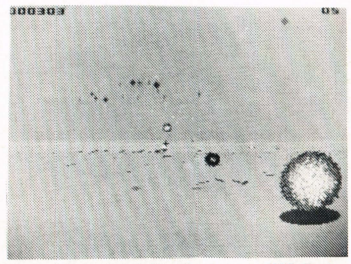
Men om man är innehavare av en Amiga, känns det säkert en smula surt att offra bortåt 400 spänn på ett spel, ladda in det och upptäcka att både grafik och ljud kunde gjorts häftigare på en Commodore 16. Speciellt när man på omslaget läst reklamtexter som: "Detta spel pressar Amigans möjligheter till det yttersta".
Så är fallet med **Backlash**, det senaste Amigaspelet från **Novagen**. Denna firma, som annars gett oss flera bra spel, t ex **Mercenary**, har nu lyckats prestera ett rejält stolpskott.
Snyggt omslag, feta reklamtexter och... noll spel! Man får verkligen en lång näsa när man laddat in det. Spelet har ljud som från världens första elorgel, och man kan förledas att tro att programmeraren deltagit i en tävling om att få ut sämsta möjliga melodi ur tre toner. Och vi överdriver inte!
Grafik är det heller inte mycket av. Spelet försiggår i ingenting, där du ska utöva målskjutning på något krimskrams. Men det värsta är reklamtexten: "Allt är tecknat i flott 3D och med effekter från tecknade serier". Icke sa Nicke!
Vi ger årets gonzo till programmerare **Paul Woakes** och gänget på Novagens PR-avdelning. Om det här varit ett lågprisspel hade det kanske till nöds kunnat gå an. Men vi gillar inte att smarta texter lockar en att investera sina sista slantar i årets skräpspel. Därför: Dubbelt fy till Novagen.

DROID-ANGREPP

Du har sett filmen... Du har köpt T-shirten... Du har använt tandkrämen... Nu kan du köpa spelet!



Starglider i originalversion. Nu är tvåan på väg också.

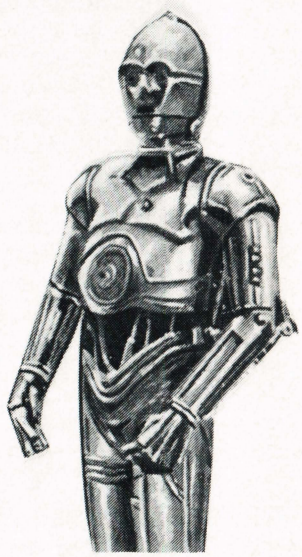


Varning! Undvik detta spel!!! Det är minst sagt uselt...

Det är **Droids** det hela handlar om. Det är en känd (i varje fall på andra sidan Nordsjön) TV-serie från **Lucas Film**, där bl a robotarna **R2D2** och **C3PO** har kul ihop med en massa andra **Star Wars**-typer.
Och nu har det alltså även kommit ett spel. Det är **Mastertronic** som låter sin senaste **MAD**-titel (namnet står för **M**astertronic **A**dded **D**imension) utgöras av **Droids**. Spelet blir, som alltid när det rör sig om Mastertronic, en lågprisvariant. Och vissa av er som har tillgång till kabel-TV har haft möjlighet att följa Droidernas upplevelser via BBC ett tag nu.

BILLIGT FIREBIRD

Billiga spel är som regel B-spel. Detta faktum tänker nu **Firebird** ändra på.



I "Droids" från Mastertronics MAD träffar du bl a på R2D2 och C3PO från Star Wars.

- Bara för att ett spel kostar ett par tior behöver det inte nödvändigtvis vara dåligt, menar **Martin Defries**, försäljningschef hos **Telecomsoft**, firman som står bakom Firebird och Firebirds Silverserie med lågprisspel.
Bland nya titlar är **Break Street**,

PULS

ett spel där det gäller att ha putsat dansskorna och ha talang för att flytta fötterna på fräckast möjliga sätt. Du ska steppa och breakdansa för hela slanten. Och musiken är fin. Firebird säger: Visa grannarna vem som är breakdance-boss!
En annan nyhet, även denna till C64, är **Pyramids of Time**. För ett par tior får du lov att ta en psykedelisk tripp in i en fjärran framtid av färger och ljud. Resan är för en eller två spelare och det hela är faktiskt rätt flippat.

NEMESIS UPP FÖLJARE

Japanska **Konami** har alltid minst ett ess i rockärmen. Så efter **Nemesis, Jailbreak** och nu senast **Jackal**, kommer de med **Iron Horse**. Nej, det är inte din gamla rostiga Monark, här är det fråga om ånglok som skenar (!) fram över vilda västerns prärier. Och grymma banditos överfaller utan förvarning.

Nytt från Konami är också **Track & Field**, hemdatorversionen av det populära myntspelet son nu i nästan två år girigt sugit ur våra fickor. Track & Field är tiokamp i en klass för sig.

Slutligen är **Salamander** den nya höjdaren från coin up experten Konami. Salamander är uppföljaren till Nemesis, och om det visar sig att vara bättre tvekar vi inte en millisekund: Då måste vi bara äga spelet!
Om du någonsin haft fruktansvärda mardrömmar om att hjälplös falla ned i rymdens djupa intet, så tänk dig en yttre rymd dominerad av en fruktlös, dödsbringande skapelse, farlig för allt och för alla. Så startar förhistorien till spelet, och ditt jobb är - vi hade så när skrivit naturligtvis - att förgöra den fruktansvärda Salamander.
Yeah!

REN RUTA

Våren står (nästan) för dörren, dags för vårstädning. Vinterns smuts och skräp ska bort.
Och glöm nu inte din dataskärm. Ibland får man intrycket av att ytan på skärmen är tillverkad av tape, så mycket damm och smuts som det fastnar på den. Till din hjälp finns ett otal kemiska medel, och nu har skaran utökats med ytterligare ett. Det rör sig om **Profect**, våtservietter för datorskärmar, och dessa får bort såväl den antistatiska strålningen som den mer synliga smutsen.



Ren ruta. Profect heter våtservietten för datorbruk. De tar bort allt elände som satt sig på din dataskärm.

PYROMANI

Fjutta eld på tidningen, rusa skrikande ut på badrummet, lås in katten, ladda in det nya spelet och få utlopp för dina inneboende pyromantendenser.
Vill du inte gå lös på inventarierna kan du ju alltid istället ladda in **The Plot**, ett lågprisspel som snart lanseras under **Firebird Silver**-etiketten.
I spelet är du **Guy Fawkes**, och du ska springa runt och bränna ner parlamentet (för bakgrund till spelet, slå upp under Fawkes, Guy. Han står i uppslagsboken!). Spring genom källargångar medan du samlar ihop sprängmedel och tutta sedan på hela eländet.
Ett brännhett spel!



Du har avancerat till pyroman i det nya spelet "The Plot" från Firebird. Du ska runt i källargångarna under parlamentsbyggnaden och tutta på så mycket som möjligt.

EN SVART LAMPA

Ni som har Atari ST eller Amiga: Var Redo! **Black Lamp** kommer snart till DIN skärm.
Programmerarna **Steve Cain** och **Graham "Kenny" Everett** har totat ihop ett medeltidsdrama i vilket du spelar **Jack the Jester** och ska hitta en magisk lampa.
Och det går inte lugnt till precis. På din färd möter du allsköns underliga väsen, från vampyrer, fladdermöss och varulvar till troll, äckliga häxor och eldsprutande drakar. Tack för kaffet.
Grafiken är flott, och Steve påstår själv att han tillsammans med Kenny gjort sitt bästa för att få fram ett spel som alla kommer att bli bitna av. Man måste säga att de lyckats bra med **Black Lamp**.

MER BIO-WARE

Dags att gå på bio igen. Amerikanska **Cinemaware** (de med bl a **SDI, King of Chicago** och **Defender of the Crown**) har två nya biografspel på gång för Amiga.
Först och främst har vi **The Three Stooges**, tre galna bröder som är stumfilmsstjärnor på 20-talet och en sorts pendanger till **Helan och Halvan**.
The Three Stooges är slapstick arcade-komik kryddat med mer än 1 megabyte samplat ljud! Låt oss stilla hoppas att det blir bättre än **Helan och Halvan**-spelet...
Nyhet nummer duo från Cinemaware är **Rocket Ranger** som bygger på något amerikanarna har på TV och som vi andra - om vi har kabel eller parabol - kan se på BBC varje lördag.
Rocket Ranger är i korthet snygg grafik och handling med mycket romantik. Två spel att se fram emot.

RÄDDA JORDEN

Många datorspel handlar om att rädda Moder Jord från en stor och allt överskuggande fara. Och detta



"Pawn"-aktig grafik och "Guild of Thieves"-parser är grundstenarna i nya "Jinxer", ännu ett äventyr från Magnetic Scrolls och Rainbird. Och - i detta spel kan du inte dö!

DU KAN INTE DÖ

Goda nyheter för alla adventurefreaks komme från **Rainbird** och **Magnetic Scrolls**.
Nu kommer de med äventyrsspelet där du inte kan dö. **Jinxter** heter det, och grafiken är av samma höga klass som i föregångarna **The Pawn** och **Guild of Thieves**. Enda skillnaden är alltså bara den att du inte kan dö.
Oavsett hur idiotiskt du bär dig åt kommer du att överleva. Du har nämligen alltid lite extra tur med dig...
Jinxter utspelas i fantasilandet Aquitania, och din tur beror på lyckoamuletten Turani.

CINEM

Nu kommer nytt från Cinemaware. "Rocket Ranger" och "The Three Stooges" heter de nästa två spelen.

försöker i alla fall inte **Firebird** att ändra på.
PULS-teamets softwaresnokare har nämligen snappat upp rykten om deras nya spel, och även om vårens Firebird-utsläpp är brännheta är det intet nytt under solen vad angår bakgrundshistorierna.
Läs själv om de nya titlarna. Vi har bl a **Genesis**, ett spel där snabb horisontell scrollning och massor med skjut-dem-i-bitar-action är huvudingredienserna. Spelet kommer till Atari ST och Commodore 64/128, är skrivet av **Steve Bak** och är en uppföljare till **Gold-**

runner från samma upphovsman. **Pandora** är ett rymdskepp som i spelet med samma namn är på väg hem från sitt femåriga uppdrag i yttre rymden. Plötsligt bryter kommunikationssystemet ihop, allt blir kaos och du får göra ditt yttersta för att ordna upp det hela och rädda galaxen.
Ytterligare ett save-the-world-spel, **Sentinel**, är en Amigaversion av det välkända spelet där du ska ta dig an vakter i ett fantastiskt landskap. Spelet påminner en hel del om schack, men är ändå ytterst originellt på ett sätt som du helt enkelt själv måste uppleva. Och det får nu alltså alla Amigainnehavare chans till.
Slutligen har PULS-crew hört rykten om **Io**, ett spel som ingen ännu vet speciellt mycket om. Vi lovar att återvända till det i nästa nummer. Allt vi vet på nuvarande tidpunkt är att det är talangerna **Doug Hare** och **Bob Stevenson** som lierat sig för att fixa till ett heavy shoot'em up med fin C64-grafik. More info soon, som de säger i Norge.

SLÅ INTE DE SMÅ

Den samlade engelska softwarebranschen går just nu omkring höttande med pekfingrarna och förmanande: Slå inte barn!
Inspirerad av skivbranschens

AWARE

Band Aid och deras egen **Softaid** från 1986 har de stiftat organisationen **BACK** (Battle Against Cruelty to Kids), vilket betyder Kampen Mot Grymhet mot Barn.
BACK ska till att sälja **Backpack**, en samlingskassett med tio tidigare fullprisspel på ett och samma band. Kassetten ges ut till Commodore, Spectrum och Amstrad, och priset kommer att vara som för ett normalt fullprisspel. Hela överskottet går till välgörande institutioner som kämpar mot barnmisshandel, barnporr och våld mot minderåriga över hela världen.

Förra gången det begav sig med ett välgörenhetsband blev överskottet nästan 4 millioner kronor. Ett projekt värt att stötta.

BACK
BATTLE AGAINST CRUELTY TO KIDS

BACK är en ny förening som spelproducenterna stiftat för att hjälpa barn som utsätts för grymhet av olika slag. Överskottet från ett antal bestämda spel kommer att gå till välgörande ändamål.

NYTT FRÅN OCEAN

- är bland annat **Phantom Club**, ett 3D-spel med över 500 rum, **Gryzor**, ett all-action soldatspel för stridisar som låtit vänta på sig men nu alltså är här och **Platoon**, det otroliga spelet om Vietnamkrigets fasor.
Nytt är också sportspelet **Basket Master**, gissa vilken sport det handlar om, och **Victory Road** som bygger på spelmaskinen med samma namn. Dessutom har uppföljaren til **Army Moves** kommit, den heter **Navy Moves**. Kommit har också **Phantys** och PC-spelet **WTSS**.
Det enda vi väntar på just nu är alltså **Chute Pursuit** till vår kära C64...

HÄRLIGA HEWSON

Hewsons lågprismärke, det **Mastertronic**-distribuerade **Rack-It** går bra just nu. Så bra, att man gått över från de trista svartvita omslagen och har fått råd till snyggt färgtryck.
Nya spel är det danskproducerade "fiaskospelet" (det tog programmeraren ett år och en ansenlig mängd refuseringar att få avsatt spelet) **Thunderforce**. Som lågprisspel är det nu faktiskt suverän "value for money" och hamnar i avdelningen bästa köp.
Nytt är också **Blietzkrieg**, historien om sex fiendebaser som du ska invadera med din stridsvagn och din helikopter. Jo, Hewson stavar speltiteln så, det är inte Tyrkfelnsisse som varit framme. Här är massor med missilsilos, maskingevärsräder, våld, blod och ödeläggelse.
Mer? Okej, ta en titt på **Ocean Conqueror** med undertiteln **Master of the Seven Seas**.
Här är du chef för en liten ubåt som plöjer genom de sju havens blåa böljor i en jakt på fyra fiendekonvojer. Här är ubåtssimulator för hela slanten, fullpackat med torpeder, värmesökande robotar och allt vad man övrigt kan önska sig.
Slutligen bör nämnas **Overkill**, ett Rack-It-spel om världen som den ser ut efter ett atomkrig. Du är agent Norman, en lugn och stillsam grabb som skickas ut på årets jobb: Kasta atombomber på fienden. Varför? Ja, motivet är hämnd - de har ju kastat atombomber på er. Öga för öga...



Victory Road är ett av de nya Oce an-spelen. Det är en kopia av spelmaskinen med samma namn.

BRA ÅR FÖR ATARI

Nu har **Atari** börjat gå bra igen. Firman som på sin tid togs över av förre Commodore-bossen **Jack Tramiel**, och idag är Commodores ärkefiende nummer ett, har gått från konkursens rand år i 1984 till

HEWSON RACK IT

Lågprisspelen från Hewson heter Rack-It. Och här finns flera nyheter att hämta.

en vinstökning på 79,4% i senaste bokslutet. Inte illa!
Och det är inte småpengar de brede pöjkarna rör sig med. Förra året hade Atari en omsättning på - håll i dig - 216,2 millioner. Dollar!

NY PC-LABEL

Normalt skriver SOFT inte om PC, men här kommer lite tips på vad pappa kan få i födelsedagspresent. En ny serie PC-spel har sett dagens

PULS

ljus. Nu är ju som bekant PC-maskinernas grafik jämmerlig (och ljudet som ett fickspel från 80-talets början), men priset på de här spelen ligger på ungefär det halva av det normala.Det är **Prime Leisure** som tagit initiativet. De har helt enkelt köpt upp kända amerikanska titlar som i vår del av världen kommer att säljas som en slags "kontorsmaskinernas lågprisspel". Så långt allt väl.

Titlarna är som följer: Frågespelet **AM/FM Trivia** med engelska frågor om känd musik, stenspelet **Boulderdash/Boulderdash II**, ett spel välkänt från hemdatorernas värld, ordleken **Mind Dance**, pappas chans att leka Elton John i **Football Manager**, kontorsspelet **Poker** (höjdare till affärslunchern a), **Backgammon**, **Blackjack** ("21" på engelska), **Quarterback** samt antispelen **Greeting Card Maker, Sign & Banner Maker** och **Calendar & Stationery Maker**. De tre sistnämnda är program som låter dig göra dumma saker på skrivaren.



YTTERLIGARE ETT ESS

Om du inte redan har upptäckt det: **Cascade Games** HAR faktiskt redan lanserat uppföljaren till sin vida berömda flygsimulator **Ace**. Och priset för fantasifulla namn lär de nog knappast komma ifråga för. Tämligen antikreativt har de valt att kalla den för - **Ace 2**! Ja, man behöver i alla fall inte tveka om vad det rör sig om...
Nr 2 bjuder på bättre grafik, tunga vapen och möjlighet till närkamp i luften. Om du redan har Ace är det knappast värt att investera i tvåan, men om du inte har ettan är uppföljaren ett klart bättre köp. Geddit?

GAMLA SKATE-BOARD-FREAKAR

Det händer märkliga ting hos **Electronic Arts**.
Firman hyrde ett par skateboard-freaks som "tekniska assistenter" på det nya **Skate or Die**-spelet, och det förlöpte inte stilla och lugnt.
Experterna skulle ju hela tiden prova realismen i de rörelser man lagt in i programmet. Det medförde att korridorerna i spelfirmans högkvarter nästan konstant härjades av ett par vilda skateboard-freaks som vilt ylande skatade genom lokalerna.
Och det värsta av allt: De två medelålders skatefreakarna lyckades få spelets huvudprogrammerare med på dillen. Så nu är det kaos på Electronic Arts. "Rullbrädeflugam" härjar!

MASTER-TRONIC STORMAR FRAM

Nu kan vi inte bara få **Way of the Exploding Fist**, karatespelet som lade grunden till en hel genre, till lågpris. Nej, **Mastertronic** har ännu ett ess i rockärmen. Och det är? **Ghostbusters**, det datorspel som hittills sålts i flest exemplar i hela världen. Ingen tvekan om att det kommer att säljas ytterligare några nu när det precis som Explo Fist kommer som lågprisspel.
Och vad mera är: **Knucklebusters**, det spännade slå-sparka-och-klös-spelet från **Melbourne House**, kommer också det som lågpris. På **Ricochet**-labeln, för övrigt.
Helt nyprogrammerade Mastertronic-titlar under den närmaste tiden blir **Scumball** och **Rollaround**. Något att se fram emot.



Nu kommer Exploding fist (och Ghostbusters) som lågprisspel.

SPEL TILL DIN AMIGA

Jo, det är inte småsaker våra engelska vänner på **Microdeal** vräker över oss just nu. Tillräckligt för att få varje Amigadiggare att dregla.
Först på pisten är **Tanglewood**, ett ST-adventure som nu konverterats till Amiga. Du styr med mus, för i det här spelet behöver du inte skriva in text. Mums för oss som inte greppar engelskan särskilt bra.

Slaygon är ett annat purfärskt Amigaspel. Du ska rädda jorden med din Slaygon-maskin, en sak fullsmockad med vapen som en mindre stridsvagn och med styrka som 100 män.

Nytt är också **Major Motion**, där spioner jagar varandra och fienden utgörs av racerförare, dödsbringande helikoptrar och andra småtrevligheter. Du försvarar dig med nervgas, maskingevär, missiler och olja som du kan lägga ut framför racerbilarna.

Leatherneck är ytterligare ett Microdealspel värt att lägga märke till. Här är full action för upp till fyra spelare - men se upp så du inte skjuter en kompis.
"Ett strategiskt spel för alla åldrar" heter det om **Omega Run**, och trots att det onekligen låter gäsp så trist är det kanske värt att ta en titt på. Om inte annat har man något att somna till...

Slutligen är det dags för **Soccer**, sista spelet i den här omgången från Microdeal. Och namnet har inget med mammas hemmastickade eller pappas illaluktande att göra. Nej, en titt i ordboken avslöjar att "Soccer" är det engelska ordet för fotboll. Och då kan du ju gissa vad det spelet handlar om.

SKOLSPEL

Undervisningssoftware. Om du tycker det låter som döden i grytan och mycket hellre vill spela det nya Skjut-Pacman-i-bitar-spelet, borde du kanske undersöka det nya **Michtron**spelet lite närmare. Michtron gör undervisningssoftware för skoltrötta. Deras software är designade som spel, dvs undervisning kamouflerad till heta actionspel. Med andra ord något som kan sätta lite fräs på vår så trista skola.

Abzoo är ett av de spel du bör visa för din lärare. Eller **Algebra**, ett spel som är mitt i prick om du är hopplös i matte. Slutligen har vi **Invasion**, skolans svar på **Galaxians**. I Invasions ska du skjuta ord i bitar...

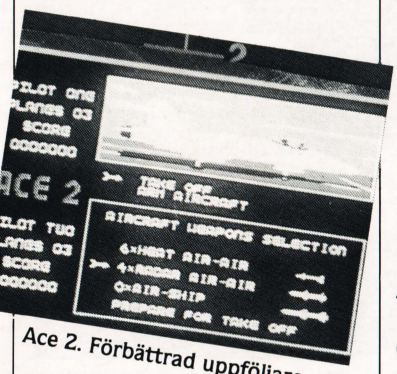
Utöver undervisningssoftware berättar Michtrons smäckra pressflicka (her name is Tracey) att de har såväl **Master Cad** som **Quickpage** på gång. Förstnämnda är ett designsystem där du kan göra tredimensionella figurer, sistnämnda är ett professionellt program för layout av sidor.
Michtron är systerfirma till **Microdeal**, de med det nya **Fright Night** skräck-och-rädsla-och-sitt-inte-ensam-i-mörkret-och-barnförbjudna-spelet. Undrar vad de å så pedagofila lärarna skulle säga om de visste det?

STAR WARS PÅ SPEL

När **Domark** vid årsskiftet kom med den officiella hemdatorver-

sionen av **Star Wars** var det många som rynkade på näsan. Men spelet var faktiskt inte så dåligt. Det var en konvertering av den populära arcademaskinen med samma namn, komplett med filmljud och vektorgrafik. Okej, medges, strecken var inte så fina som på originalet, men de fanns där och gameplay var också acceptabelt.

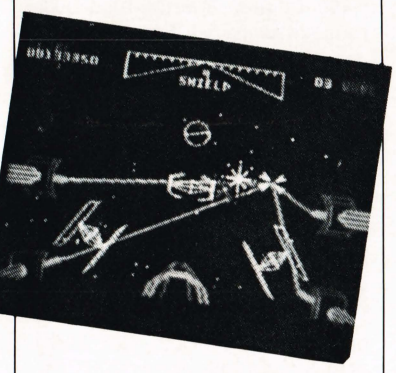
Nästa levande bilder från Domark Games blir **The Empire Strikes Back** och senare kommer **The Return of the Jedi**, båda uppföljare till den ursprungliga Star Wars-filmen från **George Lucas**.



Ace 2. Förbättrad uppföljare.



Det går bra för Jack Tramiels firma Atari. Försäljningen går så bra att omsättningen blev över 200 miljoner dollar.



radioreklam hörs så en häftig speakerstämma som försöker övertala dig att söka jobb hos Hewson. Som bakgrundsmusik ligger ljudspåren från firmans största spelsuccéer. Också ett sätt, men ett nytt sådant, att skaffa folk på.



Bloddrypande "Fright Night" ges ut av en systerfirma till det softwarehus som nu försöker sälja moraliskt uppbyggeliga och sunda undervisningsprogram till världens ungdom...

HEWSONS PROGRAMMERARSKOLA

De stora softwarehusen utkämpar en hård kamp om att ha de bästa programmerarna. Och detta vet **Hewson** allt om. Deras toppfolk, **Andrew Braybrook** och **Steve "Paranoid" Turner** snodde **Firebird** åt sig, men nu tar Hewson upp kampen. De är ute efter nya talanger.

Därför har de startat en softwareutvecklingsgrupp med namnet **Project Four**. Och för att skaffa folk har de skickat ut en platsannons i form av ett kassettband. Detta band har de så sänt ut till en massa folk i branschen. Det enda man behöver göra är att stoppa in bandet i en bandspelare (inte datasetten, en vanlig bandspelare!), luta sig tillbaka i stolen och bara lyssna. Nästan som hämtad från en

NYA SEGASPEL

På annan plats här i bladet kan du läsa om **Sega**s spelmaskin, den smart designade **Sega Master System**. Och här kommer lite mer.

Det har kommit nya cartridges till maskinen. Och håll i dig nu: **Kung Fu Kid, Fantasy Zone II, After Burner, Global Defense, Alien Syndrome, Zillion II: The Tri Formation, Alex Kidd: The Lost Stars, Super Wonder Boy, Monster Land** och Cobe Zone.

Och det vara bara standardspelen.

Nya spel till Sega. Dussinet fullt!



Har du extrautrustning som t ex 3D-glasögonen finns det ännu fler att välja på. **Zaxxon 3D** och **Maze Hunter 3D** är nya för alla glasögonormar. Har du pistolen kan du köra det nya **Rescue & Mission**.

2 LÅGPRISSPEL PÅ SAMMA BAND

Duffy checkin' in.

Dags för Cheapos-nyheter igen.

Årets första stora nyhet kommer från **Mastertronic**, som meddelar att de från och med nu stoppar sin **M.A.D.**-serie. MAD har intill nu varit de lite dyrare lågprisspelen. Men MAD avlöses av en annan serie i samma prisklass, och den serien har döpts till **MAD X**.

X:et på slutet står för EXTRA, och nu är du naturligtvis nyfiken på vad detta extra står för. Men det tänker jag inte berätta! Ha!

Nåja, när du nu ber så enträget på dina bara knän...

Mastertronic har lagt märke till att skivbolagen har en B-sida med en låt till på deras singelskivor. Detta är också iden på nya MAD X. När du köper ett sådant band ligger det alltså ett gratis extraspel på B-sidan (B för baksida? Red.). Du får alltså två spel för samma pris som du tidigare fick ett.

Först i MAD X-serien kommer **Energy Warrior** med **Molecule** som gratisspel. Nästa blir **Rockford** med **Back to Reality** som bonus. Och vad som följer därnäst - ja, det kan du läsa om i nästa PULS.

Duffy signing off.

BESÖK:

HEMMA HOS

Psygnosis

Här är hela den oförfalskade historien om det första softwarehuset, som tänkte i 16-bitar. Jodå, det är Psygnosis det handlar om, firman du senast såg i tidningens spalter med det råa Barbarian-spelet.



Jodå, vi vet. Psygnosis fabelaktiga Barbarian-tecknare påminner rätt mycket om en hippie. Men det beror på för mycket arbete, påstår han själv... Och det svaret kan Dave Lawson inte låta bli att skratta åt - det var han som stod för Barbarian-programmeringen!

Efter att vi sett Barbarian på Amigan rådde inga tvivel, den firman skulle besökas!
Sagt och gjort.
SOFTs egen Mårten tog en tur till England - helt precist till Liverpool. Och visst var det värt besväret! Här kommer hans berättelse om detta förunderliga besök:
Det var en gång i hemdatorernas allra tidigaste barndom en firma som var **Softwarehuset** med stort S. Det var nämligen inte något vanligt softwarehus, utan firman som var drivkraften för all förnyelse på spelmarknaden.
Softwarehuset hette Imagine, och hade ingen koppling till Ocean överhuvudtaget.



Men som alla andra reformatorer kunde Imagine inte leva upp till sina drömmars mål. Ballongen sprack med en knall. För mycket pengar hade spenderats på reklam, programmerarlöner och flotta bilar, allt medan försäljningen dalade brant. Imagine var inte anpassat till lägre försäljning.
Men det var inte bara namnet (som en Ocean-label) som levde vidare efter likfärden. Både de anställda och deras ideer fanns fortfarande med i leken.
En av historiens mest uppreklamerade titlar från Imagine- eran hette Bandersnatch, megaspelet! Bandersnatch skulle ges ut på Spectrum tillsammans med en hårdvaruexpansion så att det skulle finnas plats tillräckligt för decenniets spel. Och just Bandersnatch och diverse tidigare anställda klarade sig från att åka med i konkursen tillsammans med deras Ferraribilar.

Psygnosis

Tre av de "gamla" Imaginekillarna, inklusive tidernas mest uppreklamerade programmerartalang Eugene Evans (som senare försvunnit i mängden), startade genast en ny firma.
Det första den nya firman skulle göra var att klämma ut Bandersnatch på marknaden, men nu på den super-duper- fantastiska QL-maskinen från en viss herr Sinclair (som senare också köptes ut ur sin firma). Men QL lät vänta på sig, och när den äntligen kom var det försent.
Det kom en massa irriterande rykten om nya stora 68000-hopp från andra sidan Atlanten. Och efter tre år fanns det faktiskt hemdatorer med plats till Bandersnatch.
Megaspelet lyftes åter fram från sin dammiga hylla, och långt om länge kunde arbetet alltså ta sin början. Spelet skulle "konverteras" tii Macintosh, den splitternya Atari ST och den kommande Commodore Amiga.
Det gav firman, som man döpt till Psygnosis, en historisk chans. Psygnosis hade en jättemöjlighet att placera sig som en av de marknadsledande på 16-bitars-arenan eftersom de skulle bli bland de första att ge ut spel till ST och Amiga. Det enda felet med det hela var själva spelet. Det hade nu fått namnförändring till Brataccas, och var rent faktiskt ganska trist och fullpackat med irriterande småfel!

De nästa

Efter denna förspillda chans fick en del av staben kicken eller trädde tillbaka av egen fri vilja, så att det i realiteten endast resterade två programmerare. Det var Dave Lawson och Ian Hetherington. Ian Hade tidigare arbetat med business software och Dave stammade från de glada Imagine- dagarna (mitt första köpe-spel hette Arcadia och kom faktiskt från hans hand).
Nu koncentrerade sig Psygnosis uteslutande om Amiga och Atari ST. Och året efter, alltså 1986, lyckades de få ihop två program. Det var Deep Space och Arena, det första ett tredimensionellt solid graphics strategispel, det andra ett olympiadspel med överhäftig grafik.
Arena innehåller 100 m, längdhopp, höjdhopp, stavhopp, kula

och spjut. Genomsnittshastigheten för dina figurer ligger på 64 pixels per sekund, och gubben är faktiskt 56 x 80 pixels stor!
Sourcekod och sourcedata fyllde 5140 Kbytes!
Arena kör med 32 färgers display och är en fullständigt genomförd miniolympiad med fyra spelare. Den är uträknad till att ta 144 minuter.

Hjärtat

Tillvägagångssättet för Ian och Dave är alltid detsamma, oavsett spelet.
Först går man igenom alla de frågekort som besvarats av köparna till det föregående spelet, detta för att få reda på om eller varför förra spelet inte varit tillräckligt bra.
Sedan förfinar man råiden genom att fundera fram dator- manuskript och konferera med tecknaren om vilka möjligheter som finns.
När så alla blivit eniga om spritestorlek, antalet animationer och allt det andra börjar de arbeta var för sig.
Tecknaren startar på sin Deluxe Paint II till Amigan och Ian och/eller Dave börjar bygga ihop spelet med sina utveclingssystem.
Och det är detta utvecklingssystem som är Dave och Ians eget hjärtebarn. Systmet startades för tre år sedan, och har hela tiden byggts ut fram till sitt nuvarande skick.
Som systemet ser ut idag menar de att kunna göra tre program var om året. Väl att märka tre program som utkommer i både Amiga och ST-versioner (det tar bara tre dagar att konvertera spelet från ST till Amiga).
Samtidigt beklagar de djupt att Amigamarknaden ännu inte är så stor att det kan betala sig att lägga ner mer tid och arbete på den.

Barbarian

Superspelet Barbarian kom till med samma tillvägagångssätt, och som det torde framgå av de tre skärmbilderna har det innebarit mycket arbete från Collins (deras supertecknare) sida.
De tre vitt skilda bilderna visar ändå bara en bråkdel av vad den stackars tecknaren fått gå igenom. Längst till vänster hittar du hans ursprungliga ide, i mitten en lätt bearbetad version och till höger den radikalt ändrade färdiga skärmen!
Mellan första iden och den färdiga produkter uppskattade han att han gjort mellan 30 och 40 mer eller mindre stora ändringar. Men när vi väl kommit överens om vilken riktning vi ska jobba mot är det a piece of cake, säger han vidare.
Först gör jag alltid ett par stillbilder av hjälten och alla hans motståndare, som jag tänker mig dem. Sedan diskuterar vi vad som är bra och vad som är dåligt, samt inte minst hur mycket plats där är.
Så enda problemet är egentligen att välja ut rätt figurer och tänka ut en passande animation. Hjältens rörelser finputsas naturligtvis också med en uppsättning "övergångs"-sprites.
Och när jag känner till den första grottans utseende tar det inte många dar för mig att fantisera fram och producera resten!
Det som var mest kul med Barbarian var nog när David kom på att vi hade 170 K över, och vi beslutade oss för att göra en överrå intro. Sådana teckningar får jag lägga betydligt mer tid på!

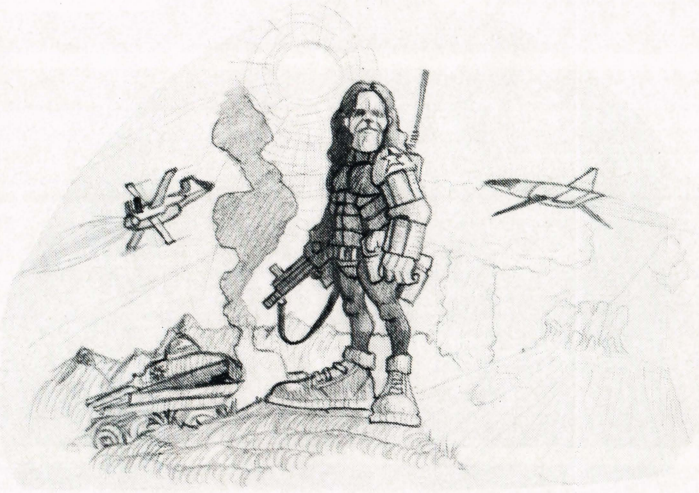
Framtiden

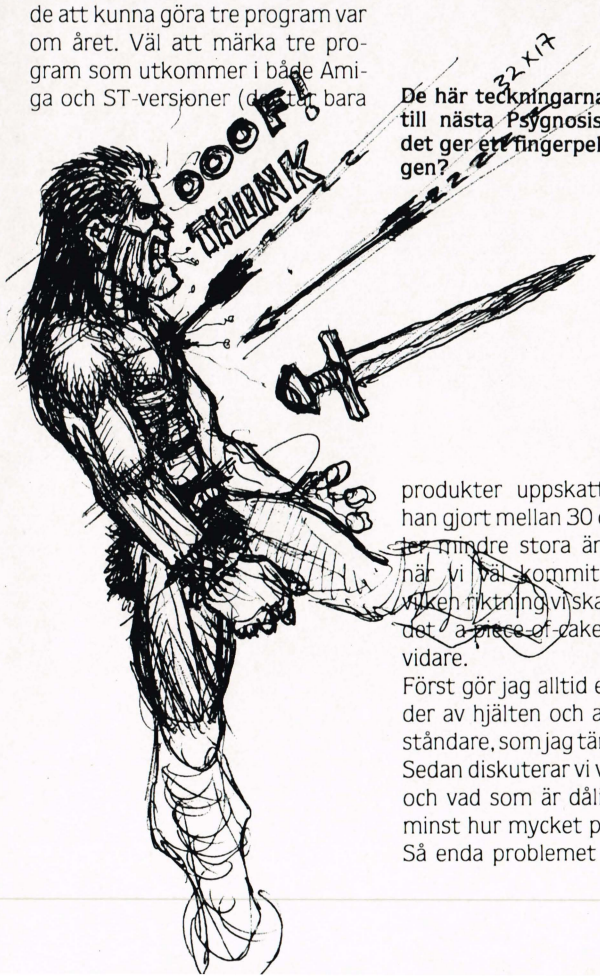
Ett av de ämnen softwarefolk normalt gillar bäst att diskutera är framtiden.
Men även här är Psygnosis annorlunda. Det krävdes faktiskt rätt mycket övertalning för att få dem att röja något. Men när väl tungans band lossats var det inga problem.
Jag fick smakprover på deras kommande epos - och vilka smakprover!
Terrorpods är ett "trist" strategispel med flott grafik, och en nästan lika otrolig intro som Barbarian!
Spelet bygger på det gamla kända handelstemat, där du ska resa runt i en okänd galax, finna/skapa vänner, upprätta kolonier och byta och handla dig fram till en förmögenhet. Vid några tillfällen är det också nödvändigt att banka ett par fiender i småbitar - men generellt är det inte den bästa metoden.
Nästa spel borde nästan vara framme i affärerna när du läser det härmen jag har lovat Dave att inte avslöja mer än att det blir ett science-fiction-adventure med lite skjutande och animerad grafik.
Sedan kommer något **mycket** arcade a la Barbarian från Ians hand, och slutligen är det ett Ben Hur-aktigt spel på gång.
Och det här Ben Hur-spelet har varit en hård nöt att knäcka, säger Psygnosiskillarna. Spelet försiggår huvudsakligast i hippodromen och inkluderar häftiga "filmsekvenser" aldrig tidigare sett på dator.
Samtidigt lovar Både Ian och Dave att de uppmärksammat kritiken på Barbarians dåliga ljudsida och hastighetsproblemen på sina ställen i spelet. Redan i spelet Terrorpods kommer det att vara mycket bättre.
Så det är något som tyder på att det inte var sista gången vi kände oss manade att göra en "exclusive" på Psygnosis...

Mårten S Nielsen

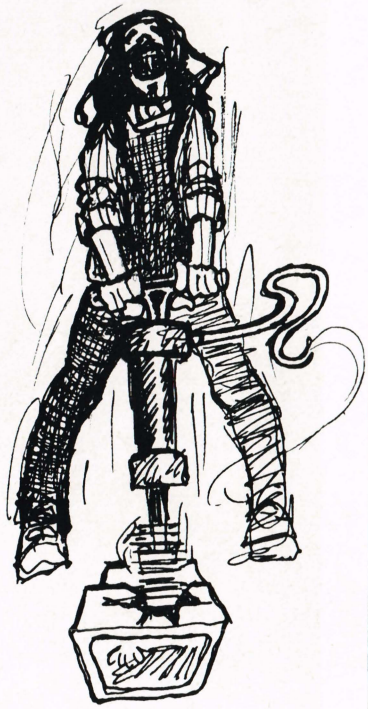


Här ser vi den något mer stilrene Ian Hetherington vid sin käresta nr två, Amigan. Det allra käraste han och Dave har är deras programutvecklings-system, ett system som kör på en Mac.





De här teckningarna är skisserna till nästa Psygnosis-spel. Månne det ger ett fingerpek om handlingen?



Nya spel-dillen?

Ett spel vid namn EYE

Du har aldrig hört talas om spelet, det kan inte fås i Sveige. Fråga efter "Eye" i din lokala leksaksaffär, och de tittar undrande på dig (den där Är-du-från-en-främmande-planet-blicken, du vet).
Ändå är "Eye", som det populära brädspelet heter, en större försäljningssucce än Fia, Mastermind, Monopol och Trivial Pursuit. I julförsäljningen är det "Eye" som är den stora vinnaren - i varje fall i England. Men även i USA är man på väg att gå förbi den tidigare ledaren, Trivial Pursuit.
Många artiklar har skrivits om "Eye", och tidningar allt från Sunday Mail till The Times har lovprisat det. Inga tvivel om att "Eye" *är* ett bra spel.
Därför kan det inte förvåna någon att en datorutgåva redan är på väg...

Redan innan original-brädspelet "Eye" kommit till landet har vi välsignats med datorversionen. Ett spel vida ifrån de många rymd- och karatespel man annars ser på datorn. "Eye" är ett nytt spel för barn och barnasinnade - även om några kallar det efterföljaren till schack.

Kommer som datorspel

Det att konvertera kända brädspel till datorspel har vi sett förr. Tänk bara på Mastermind, Monopol, Trivial Pursuit och det allerstädes närvarande datorschacket. Nu senast har Gremlin till och med gett oss en version av Data-Fia(!), så det är knappast något onormalt i att vi får se "Eye" på dator.
Ursprungligen skapades "Eye" av en västtysk geisha i Tokyo, en skotsk frilansbutler på en cementfirma och en australiensisk före detta lärarinna som blivit barflicka. Spelet kostar ca 200.- och det väntas inte till Sverige förrän om ett par månader. Vill du ha en förklaring på spelets märkliga skapare, sa du? Okej, då får du det.
"Eye" skapades av tyskan Iris Luttring, skotten Billy Barry och australiensiskan Kerry Kovil, alla 31.

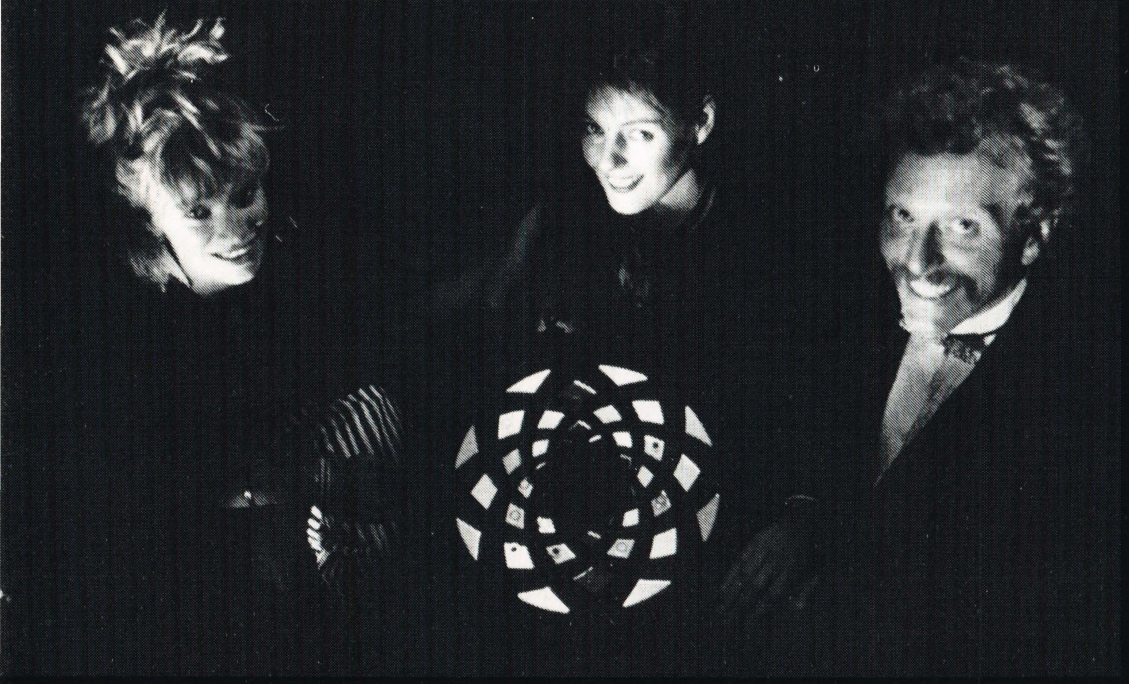


"Eye" som du inom kort kommer att se det i din datoraffär.

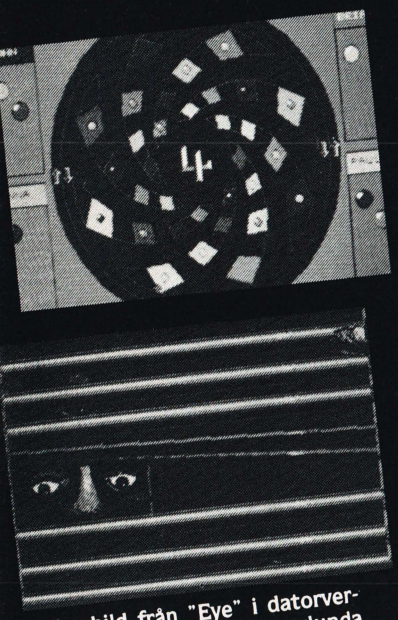
När de möttes för åtta år sedan som lärare på ett internationellt sommarläger för handikappade barn, blev de strax goda vänner. Lägret låg i en stor öde skog en bra bit utanför New York, och man hade inte så mycket att sysselsätta sig med. För att få tiden att gå, började de tre diskutera att göra sitt eget spel. Det skulle vara lätt att förstå för alla, oavsett ålder och nationalitet. Man skulle kunna spela det utan att tala samma språk, och varken tärning eller poäng skulle finnas med i spelet.
- Vi ville göra ett spel där du inte var tvungen att ha turen på din sida för att kunna vinna, berättar tyskan Iris Luttring.
- Inte heller skulle spelet tala om för dig att du var på väg att vinna förrän i sista minuten, fortsätter hon.
- Vi döpte det till "Eye", mest för att man inte behöver tala med varandra medan man spelar, men också på grund av spelplanens runda form.
Iris är en före detta fotomodell som helre ville resa jorden runt, och efter sitt uppehåll på sommarlägret hamnade hon som en sorts Geisha i Tokyo. Om spelets tillkomst säger hon så här:
- Efter två månader i sommarlägret var vi tre tvungna att ta farväl av varandra. Vi hade omkring 200 ritningar och massor med ideer till spelet, men vi hann aldrig göra det färdigt.

Möttes först 7 år senare

Sju år senare möttes de igen, och detta på ett sätt som närmast verkar ödesbestämt. Skotten Billy hade under tiden blivit butler av bästa engelska märke, men bara



Trojkan bakom "Eye": Iris, Billy och Kerry.



Skärmbild från "Eye" i datorversion. Det ser verkligen annorlunda ut (men det är värt att spela).

som frilans - han hade massor med småjobb, mest för en cementfirma vid högtidliga tillfällen, men även för det brittiska parlamentets underhus.

Genom att spela lite på hästar på sin fritid hade han vunnit 400 pund. En del av pengarna smällde han på att ta en tripp till Amsterdam.

Vid den tiden hade den vässtyska modellen Iris kommit tillbaka till Europa, och hade åkt till staden tillsammans med sin pojkvän. Tillsammans hade de kommit på att Kerry bodde i Amsterdam, och så hade de avtalat att träffas. Nu jobbade Kerry i en bar på en restaurant, och de gick dit för att äta en bit på kvällen. Och minsann om inte hungrige Billy också valt att gå på den restauranten just på samma tidpunkt!

- Vi började genast att tala om vårt gamla spel som aldrig blev till något. berättar Iris.

- Och vi kom på att vi säkert hade arbetat tillräckligt, dags att slappna av och göra något själva. Sagt och gjort, de åkte till Kreta där de slappnade av genom att arbeta(!) i ett halvår på en lokal restaurant. När de var lediga lade de sig på strandenoch talade om spelet, "Eye".

På ett kyrkogolv såg Iris ett helt fantastiskt mosaikmönster, och de ritade av det. Nu hade de färgerna och spelplanen till "Eye". Spelet var färdigt, nu återstod bara att ge ut det och sälja det till alla leksaksaffärerna.

Svårt att skaffa pengar

De tre spelförfattarna tog tillbaka till kalla London. Här fick de snabbt klart för sig att London var kallt på mer än ett sätt, för när de försökte sälja speliden till de stora leksaksproducenterna blev det kalla handen.

Inte ens Billy-Butlers förbindelser på högre plan hjälpte.

- De log, bjöd på ett glas sherry och skickade ut oss, berättar han.

- Vi kände oss mer och mer som tre freaks som hade varit globetrotters för länge. Speciellt för att två av oss var tjejer. Inställningen var att tjejer inte uppfinner spel, och inte blev det bättre av att jag var mycket gravid just då, skrattar Kerry.

Trötta och modlösa började de tre att vandra runt på pubarna i Londons city. Där satte de sig i ett hörn med varsin öl och spelade "Eye".

En dag när de satt och spelade på en pub på Brompton Road, kom en halvgammal, halvskallig, halvnyfiken man fram till dem. Han studerade intresserat deras spel och frågade sedan vad det hette.

På så sätt kom de av en tillfällighet i kontakt med Ted Jones Fenleigh, mannen som i tidernas begynnelse hade haft mycket att göra med lanseringen av Mastermind.

När han hörde att de tre inte kunde få in "Eye" hos leksaksindustrin, uppmanade han dem till att starta en egen firma och ge ut spelet själva.

- Det har vi inte tillräkligt startkapital för, blev Billys svar, varpå den äldre herren resolut tog fram sitt checkhäfte och skrev ut en check på 10.000 pund (CA 110.000 kr).

- Här är en slant till själva starten, sade han och räckte över checken.

Egen firma

Mindre än 72 timmar senare hade de tre tillsammans med Ted Jones Fenleigh startat en firma. Sistnämnde kom med pengarna (ca 2 miljoner kronor) mot att han fick hälften av aktierna. Den andra halvan ägs gemensamt av de tre uppfinnarna.

När leksaksbranschen hörde att mannen bakom Mastermind blivit involverad i projektet, blev det genast annat ljud i skällan, och orderna började strömma in. Redan innan spelet var färdigtryckt hade Iris, Billy, Kerry och Ted förhandsbeställningar på 130.000 spel. I den engelska julhandeln har "Eye" blivit den stora vinnaren, i Schweiz ligger det just nu som etta bland sålda spel och även amerikanarna har tagit spelet till sig. Uppenbarligen är det alltså värt pengarna.

Nu har pengarna också börjat strömma in, och som Billy Barry uttrycker det:

-Det är läckert att vara stinkande rik.

För honom är det att vara stinkande rik samma som att ha ett par tusen kronor på bankboken.

Spelet som de tre gjort är uppbyggt av två plastcirklar med några hål i. Genom att vrida på cirklarna kan du se färger från den underliggande spelplanen genom hålen. Det gäller att styra sin egen färg på ett sådant sätt satt motståndarens brickor inte kan flytta sig på hans eller hennes färg. Det kanske låter invecklat, men det är lätt att lära. Flera schackexperter har redan gett sig i kast med spelet, och, precis som fallet var med Rubiks kub, skrivit böcker om olika strategier.

Datorversionen har gjorts av Endurance Games och ges ut av Prism Leisure Corporation (de med Advance Games).

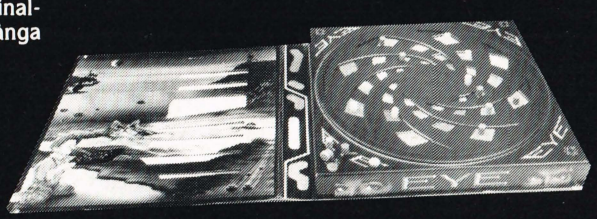
Lådan till datorspelet ser ut precis som lådan till brädspelet "Eye": En fyrkantig pappask med titthål och ett enormt brett gummiband runt det hela! Det ser märkligt ut, men det väcker uppmärksamhet.

Precis som i originalspelet kan man spela flera spelare mot varandra, men du kan också spela ensam mot datorn.

Introskärmen är flott - på de större maskinerna blir den helt levande, och det är fascinerande att bara luta sig tillbaka vid skärmen och njuta av alla de flotta färgerna.

Det lönar sig att kasta ett öga på "Eye", inte tu tal om det. Här är ett spel du måste överväga - även om du normalt håller dig till de mer "gammeldags" datorspelen med rymdodjur och massor med skjutande.

Torben Flöisdorff



Så här ser lådan till original-"Eye" ut. Avlånga hål i lådan och ett enormt rött gummiband fulländar det märkliga utseendet.

Richard (tv) och David Darling sitter på en guldgruva: Lågprisspel. Och de verkar gilla situationen.



När Richard var 13 år skaffade han sig en dator och började göra egna spel, han hade inte råd att köpa alla han ville ha. Idag är Richard 19 år och Managing Director för ett av de tio största softwarehusen i England. Han kör en fräck liten MR2 sportbil och är god för en million - pund!

Experten avslöjar:

SÅ HÄR FÅR DU SUCCÉ MED LÅGPRIS-SPEL

Utan överdrift ser engelsmannen Richard Darling ut som något katten släpat in. Trots sina 19 år ser han inte ut att vara en dag över 14, han har inte kommit i målbrottet än och finnar har satt djupa spår i hans anlete. Han har öron a la vingmutter och en näsa som endast en mor kan älska. Kort sagt: Richard har utseendemässigt haft lite otur.

Ändå har han succe hos tjejerna. Han är nämligen en ruskigt trevlig kille, och det stör ju inte heller att han var miljonär redan vid 18 års ålder - pundmiljonär, till råga på allt.

När han kommer körandes i sin röda MR2 med targatak och toppfart på en bit över 200, vänds många flickhuvuden i Banbury, den lilla stad som Richard bor i tillsammans med mor, far och syskon.

Men Richard är inte godsägarson och har heller inte någon rik släkting i Amerika. Han har själv skapat sin förmögenhet, och det väl att märka genom hårt arbete. Richard är datorfreak och ägare av Code Masters software, en lågprisfirma han driver tillsammans med sin bror David och hela den övriga familjen.

Det hela började när Richard var 13 och just sparat ihop till sin första dator...

Skrev egna spel för att han inte hade råd att köpa

För en 13-åring med begränsade fickpengsresurser kan 200 kr för ett datorspel vara en astronomisk summa - speciellt om han just offrat flera månaders sparande på investeringen i själva maskinen.

Så var fallet för Richard när han var 13. Datorn hade varit dyr, så han hade varit tvungen att låna de sista pengarna av sin far för att få ihop hela summan. Därför blev det inte mycket kvar att köpa spel för när veckopengen på 2 pund betalades ut.

Först försökte han att få ett jobb efter skoltid. Det gick inte. Banbury är en liten stad, och de få jobb som fanns hade Richards kamrater redan lagt rabarber på. Å andra sidan betydde ju detta bara att han hade mycket mer fritid.

Denna fritid skulle utnyttjas på ett förnuftigt sätt. Richard lärde sig att programmera, och rätt snabbt kunde han stolt visa fram sitt första spel för familjen: Ett enkelt skjutspel, där en svart fyrkant skulle skjuta på en hoppande vit boll.

Handen på hjärtat - det var inte det mest geniala spel man sett, men för att vara första försöket var det inte så illa. Han var ju nybörjare, och standarden på spel var inte så hög på den tiden.

Storebror David på 15 blev mer och mer intresserad av sin lillebrors maskin efterhand som Richards spel blev bättre och bättre. David kom med goda ideer till nya spel, och i gengäld lärde Richard honom att programmera. Snart var de två bröderna så duktiga att de kunde börja sälja sina hemkörda program.

Den första annonsen

Killarnas första annons kom i januari 1983 i den engelska Popular Computing Weekly. Den var inte speciellt stor, men den kostade hela 70 pund - en förmögenhet som de två hade sparat ihop till i flera månader.

I annonsen erbjöd de 14 av deras bästa spel till ett pris av 15 pund - ett pris som folk år 1983 var vana att betala för ett enda spel.

Dagen efte att tidningen utkommit fanns det mycket post till Richard och David. Folk i hela England hade klippt ut annonsens kupong, och allt som allt sålde de spel för nästan 5000 kr.

- Vi var tvungna att vara uppe hela natten och skolka från skolan nästa dag för att vi skulle hinna med att kopiera alla banden. Vi hade bara vår bandspelare och föräldrarnas stereo, så det tog tid och var lite knepigt med kablarna mellan, erinrar sig Richard.

- Men det gick, även om vi var lite förvånade att det gick att tjäna så mycket på vår hobby. Vi misstänkte att vi träffat på en guldgruva, så vi beslöt oss att sätta in fler annonser.

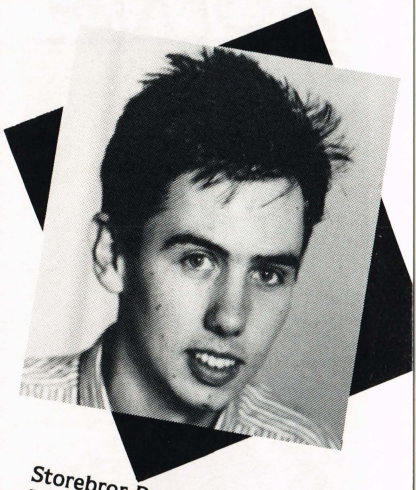
"Skolan är död, den är så gammalmodig"

Kort efteråt började vi sätta in större och större annonser. Vår lilla postorderverksamhet växte så mycket, att vår mamma efter ett tag förbjöd oss att sitta vid köksbordet och packa kuvert. Hon kom inte åt att laga mat!

Folk köpte så mycket band att vi blev tvungna att investera i en kopieringsmaskin, en sådan som skivbolagen har. Alltså en bandspelare som kopierar flera band samtidigt. Lyckligtvis hittade vi en begagnad, så vi behövde inte investera en förmögenhet. Tack vare denna maskin fick vi vårt nattsömn tilbaka.

- Jag kommer ihåg att vi belutade oss för att sluta skolan när vi tillsammans tjänade 1000 pund i månaden, berättar Richard. Då var jag 14 och David 16 och vi hade redan slutat att lira boll för att kunna sköta om vår lilla firma. Jag slutade skolan när jag var 15 och David slutade omedelbart.

Lärarna visste inte vad de snackade om. Vi skulle lära oss om gamla kungar och krig som utspelades för flera tusen år sedan. Men det är inte något du kan använda ute i det verkliga livet idag. Allt handlar om pengar, helst mycket pengar, och datorer finns i nästan alla branscher.



Storebror David, 21, lockades in i Richards firma. Det har bl a givit honom råd till en Celica Supra, en tämligen tyr sportbil.

Det enda ämne som intresserade mig var datalära. Men det var så föråldrat och verklighetsfrämmande att det var löjligt. Jag visste mycket mer om datorer än alla mina lärare tillsammans, så jag lade av. Jag ville ut och tjäna pengar istället. Jag såg möjligheterna i att göra spel.

Fick jobb hos Mastertronics

Våra spel blev bättre och bättre, faktiskt nästan professionell klass. Detta tack vare att vi köpt oss bättre och bättre utrustning och fått mer tid till programmering.

Eter ett tag märkte vi att de verkliga mängderna inte såldes per postorder. Långt de flesta spel såldes ute i affärerna. Men dessa hade vi inte kontakter till, så vi började se oss om efter en bra grossist eller distributör som kunde vara agent för våra spel och förmedla kontakter till affärerna.

Ungefär vid den här tidpunkten startades Mastertronics. Det passade oss fint, för de ville sälja spel långt under normalpris, alltså helt i vår linje. Att spelen ofta inte var lika bra som fullprisspel gjorde inget - ända från början hade ju våra

SÅ HÄR FÅR DU SUCCÉ MED LÅGPRIS-SPEL



- Hos Mastertronic började vi tjäna pengar på allvar.

egna spel varit en sorts lågprisspel.
Jag skrev alltså kontrakt med Mastertronics, och många kommer säkert ihåg att både David och jag stod som författare till några av dåtidens bästsäljare bland Mastertronicss lågprisspel.
Vi blev så småningom de mest använda och utgjorde helt plötsligt kärnan bland Mastertronicss B-spelsprogrammerare.
Och vi märkte att det fanns pengar att hämta i lågprisspel. Mycket pengar. För trots att ett spel kanske bara kostar ett par tior tjänar man mycket mer, tack vare att det säljs många fler spel till det priset än till 200 kr. Visst tjänar man mindre per spel, men i det långa loppet tjänar man på det. Ju billigare ett spel är, desto fler spel säljs.

Missnöjd som anställd

Hos Mastertronics började vi tjäna pengar på allvar. Vi fick också succe med lite dyrare spel, t ex The Last V8.

Ändå kom det lite grus i maskineriet. Det är inte alltid lika kul att vara anställd, att ha en chef över sig som ska bestämma att man ska göra saker man egentligen inte vill, osv. Med andra ord fick vi lust att pröva lyckan som självständiga igen. Men den hör gången skulle det inte vara postorder, utan en firma precis i stil med Mastertronics och med tusentals försäljningsställen över hela Europa. Vi ansåg att vi borde klara av det. Vi hade blivit äldre, hade mer erfarenhet och hade inte minst lurat åt oss alla specialknepen från Mastertronics. Vi visste precis hur en lågprisfirma skulle skötas för att få succe.

Sagt och gjort, vi sade upp oss och startade Codemasters. Startkapitalet hade vi ju från alla Mastertronicsspelen, så på den fronten hade vi inga problem. Detta var för ett år sedan.

På det år som gått har det hänt så mycket att det är otroligt. Code-



- Det första vi gjorde var att anställa pappa.

masters har blivit en av Englands 10 största spelfirmor, vi har ungefär 40 frilansprogrammerare knutna till oss och har haft en omsättning på 2.3 miljoner pund. Inte illa på ett år. Och jag är fortfarande tonåring...

Anställde pappan

Det första vi gjorde när vi lämnat Mastertronics och startat Codemasters var att anställa vår pappa. Han hade en del affärserfarenhet eftersom han sålt kontaktlinser i 10 år. Okej, det är kanske inte direkt samma bransch, men han är en bra säljare, och när vi erbjöd honom jobb slutade han direkt på kontaktlinsfirman.
Idag är resten av famijen också inblandad. Vår lillasyster jobbar i växeln bland telefonerna och till och med William, vår 7-årige lillebror, är aktiv i firman. Vad han gör? Han lägger in de färdiginspelade banden i askarna, sista stationen innan spelen kan levereras.
Programmerare vill vi helst anställa på frilansbasis. Då slösar de inte bort sin tid, utan får bara betalt för det de rent faktiskt gör, säger Richard, som själv varit fastanställd programmerare och därför vet hur lätt det är att slappa på arbetstid.
Vi har idag ett team på 40 programmerare. För lite mer än ett halvår sedan hade vi 100, men det var för många. Vi fick sortera från de sämsta. Man kan inte hålla reda på vad 100 människor gör, men alla ville ju arbeta för oss när de såg hur snabbt vi fick succe med vår nya firma.
De 40 vi har idag utgör kärnan. De



- Vår lillasyster har fått jobb i växeln.

är de bästa. Folk som känner varandra och har många års erfarenhet av programmering. Alla är 18-20 år, vi har den principen att inga medarbetare ska vara äldre än vi själva, vilket kan vara lite knepigt när vi inte är äldre.
Men jag tror att det är svårt att få igenom något som chef när du är mycket yngre än den du är chef för. Då respekterar han dig inte lika mycket. Som tur är är de flesta duktiga programmerare på ungefär vår ålder.

Kör japanskt

När det ska säljas, vill handlarna inte köpa något av ett par grabbar. Därför är det fint att ha pappa som anställd. Han är den födde säljaren och har dessutom rätt ålder. Han kan kommunikera direkt med alla halvgamla affärsinnehavare runt omkring i landet.

Vi är fast beslutna att den framgång vi har just nu inte får stiga oss åt huvudet. Vi har varit så länge i branschen att affären Imagine fortfarande finns i färskt minne. Imagine var ju ett tag den ledande firman i branschen. Omsättningen var så fin att den ene chefen köpte en Ferrari och den andre en Lamborghini. Dessutom köpte firman ett sommarresidens vid den franska rivieran. Två månader senare gick det inte fullt lika bra. Cheferna hade lagt ut för mycket pengar, och för att undvika konkurs fick



- De 40 vi har kontakt med är kärnan. De bästa.

Imagine säljas till Ocean. Och idag är det ju knappast Englands ledande firma längre.
Våra pengar ska inte läggas på lyx, de ska användas till att göra firman ännu bättre och stabilare.
Ja, våra bilar kanske är lyx, men det är ju knappast Ferrariklass på dem. Jag har en liten snabb MR2, en tvåsitsig sportbil med avtagbart tak. David har en lite större bil, en Toyota Celica Supra, även det en sportbil.

Enda lyxen utöver detta är en stor inomhuspool som vi lagt in i en gammal lada som hör till huset. Vi bor fortfarande hemma och betalar inget för det, även om vi i förra veckan enades om att köpa en splitterny röd Citroen BX till mamma som tack för att hon fortfarande ids tvätta våra kläder och borsta våra skor. Hon blev verkligen jätteglad för den där bilen.

Tidigare var vi Toyota-fans, men nu har vi ändrat mening. Toyota gör visserligen fortfarande de bästa bilar du kan få till priset, men mamma fick ingen Toyota. Vi har

beslutat att bojkotta alla japanska varor. Japanerna vill nämligen inte importera våra Codemasters-spel. De säger att de förstör marknaden för deras egna spelproducenter när vi säljer våra spel så billigt. Därför existerar det inga lågprisspel i Japan. Varken Mastertronics, vi, Firebird eller någon av de andra lågprisfirmorna kan sälja sina produkter där.
Närsta gång vi byter bil har vi bestämt att vi ska ha två Jaguarer, två exakt likadana.

Inga fullprisspel här

Jag kommer själv ihåg hur det var att ha begränsat med fickpengar.



- Jag har en liten snabb MR2 sportbil.

Man hade sannerligen inte råd till dyra fullprisspel inte.
Därför ska vi på Codemasters bara göra lågprisspel. Vi tycker att fullprisspel är för dyra därför att vi har det på samma sätt som alla dem som ska köpa spelen. Vi vill ha bästa möjliga produkt till billigast möjliga pris.

Kanske kan vi inte hålla kvar priset på 1,99 pund, men vi ska försöka. Mycket dyrare kommer det i varje fall inte att bli.

De enda ställen man kan tänka sig ett högre pris är på spel till Atari ST, Amiga eller IBM, för till dessa maskiner krävs det mer programmering.

Just nu håller några av våra bästa programmerare på med ett spel till Amiga, och här blir grafiken i stort sett lika bra som om du satt och såg en videofilm. Här kommer priset nog att närma sig 10 pund, men vi tycker ändå att det är billigt. Tänk på att många Amigaspel kostar ca 40 pund i affärerna.

Vi har också vissa planer på att göra några spel i stil med Advanced Dungeons & Dragons. De ska säljas tillsammans med några små figurer, ett par tärningar och en stor spelplan. Det är saker som kanske kommer att fördyra spelet en smula, men inte så mycket att det äventyrar vår målsättning att göra spel till ett pris långt under det normala.

De mest populära

När vi själva skulle börja hade vi vår målsättning klar: Vi skulle göra spel som var bättre än dem vi hade gjort för Mastertronics. Bland våra första hits fanns Terra Cognita, Cosmonaut och det helt otroliga BMX Simulator, en slags simulering av hur det är att köra BMX-cykel på en svår bana. Det blev verkligen en hit, och förmodligen det spel som på allvar gjorde Codemasters-namnet känt.



- Jag kommer själv ihåg hur det var att bara ha sin vecko-peng.

BMX-simulator har grafik som man annars bara är van att se hos fullprisspelen, och även ljudet är i särklass. Ett spel man måste uppleva in natura.
Gran Prix Simulator är ett av våra allra senaste spel. Här har vi också satsat hårt på både grafik och ljud, vilket David Whittaker står för. Men gameplay är också bra, och vi har fått en känd engelsk sportstjärna, racerföraren Johnny Dumfries, en adelsman som vi också sponsrar, att göra reklam för spelet.

Våra övriga stora succeer är speciellt Red Max, Thunderbolt, Armourdillo och Laser Force, men Creations har också sålt bra. Det ligger fyra spel på Creationsbandet, men det är inte tack vare dessa som spelet säljs. Creations är en sorts budgetversion av Shoot'em Up Construction Kit, alltså ett program där man kan göra sina egna spel om man har en fin ide. Det hela är enkelt och menystyrt, så man behöver inte programmera så mycket som en enda rad själv om man vill göra sitt eget spel. Och priset är givetvis detsamma som på alla våra övriga band. Det måste man väl säga vara prisvärt?

Det senaste Codemasters-spelet är Super G-Man. Det är ett rymdspel, men generellt sett är vi emot för mycket våld i våra spel så här är inte så mycket skjutande.

Du ska utforska tio olika rymdlandskap och ta dig tillbaka till ditt moderskepp i kamp med tiden och planetens aliens. Se också upp så att du inte river sönder din rymddräkt mot några av de skarpa kanterna eller ramlar ned i någon av de underjordiska grottor som döljer sig i planetlandskapen.

Vi väntar oss en stor försäljning av Super G-Man, det är ett bra spel.



- Jag tror att det är en skillnad tack vare att jag är så ung.

Mitt råd till alla nya

Att jag är så ung tror jag utgör en fördel. Jag och David har tillsammans mycket känsla för vad som rör sig hos ungdomen, och de är ju också ungdomen som köper flest spel.

Därför kan vi göra spel som träffar mitt i prick i vad marknaden vill ha, och inte som t ex Ocean med sina halvgamla bossar råka ut för en rejäl flopp emellanåt.

Om du är en ung programmerare idag som vill bli framgångsrik, är det viktigt att du gör något som inte ser ut som allt annat som finns på marknaden. Men ännu viktigare är nästan att du är bra på det du vill göra. Idag vill ingen köpa ett band med 14 spel för 15 pund, marknaden har ändrats. Köparna kräver kvalitet. Du måste vara duktig, och är du inte duktig får du se till att bli det. Snabbt! Annars kommer du aldrig att slå igenom som programmerare.

Kom också ihåg, att om du vill tjäna pengar ska du göra actionspel. Spel där folk inte behöver tänka så mycket kommer alltid att sälja bättre än spel som kräver något av spelaren. Så är det bara, det är lika bra att se det i ögonen.

Sist men inte minst bör du veta att marknaden idag är mycket specialiserad. Det ska förstås så, att det är ett fåtal som gör hela spelet på egen hand. Den tid när en man



- Idag är det bättre om du specialiserar dig på ett fält, och koncentrerar dig om att bli riktigt bra inom det.

stod för allting är förbi. Nu har man specialister för grafik, andra för ljud, några helt tredje till introduktioner, andra till kopieringsskydd och kanske även andra som skriver instruktioner. Räknar man också in dem som ritar omslag och annonser kommer vi upp i ett ansenligt antal. Och försöker du göra allt själv, kommer spelet förmodligen att se ut som om det hade minst tre-fyra år på nacken. På den tiden gjorde nämligen alla allt själv.

Idag är det bättre att specialisera sig på ett område och koncentrera sig på att bli riktigt duktig inom det. Då kanske du snabbt blir känd som super-ljudmannen, grafikgeniet eller något annat. Det är det mycket större framtid i.

Och då kanske miljonerna vinkar om hörnet...

Torben Flöisdorff och
Rasmus K Kristiansen

På besök hos Epyx:

HÄR SKAPAS 90-TALETS SPEL

Mannen som skapade Amigan har blivit direktör för Epyx. Och det är ingen slump. Efter att ha skapat framtidens dator vill han nu skapa framtidens datorspel...

Det är morgon i Redwood City, Californien, USA. Kaffet puttrar på spisen, morgondimman lättar och Radio KXLA klämmer mellan ett par reklaminslag in att temperaturen är nästan 30 grader.

Klockan är 07:35, många är på väg till jobbet, men i en stor byggnad har folk arbetat sedan klockan sex. Det är hos Epyx, en av USA:s största spelproducenter.

Då och då arbetar man här i tvåskift - det är när spelutvecklingen ska gå snabbt och konkurrenter ska slås på mållinjen. Och då bryr man sig inte om ifall medarbetarna hellre vill sova länge på morgonen. Games är big business och en stor exportvara för Guds eget land, de Förenta Staterna.
Firman är idag så stor, att om du vill köpa den måste du hala upp minst 200 millioner ur plånboken. Om nu aktieägarna överhuvudtaget vill sälja, vilket är tveksamt. Vart år de senaste fem åren har Epyx nämligen givit rekordöverskott, så förmodligen sitter ägarna hellre kvar under parasollerna på Hawaii än säljer.
Vi brydde oss inte ens om att fråga. Istället bjöds vi på en rundvisning in de flotta lokaler som inhyser ett av de mest succefyllda softwareföretagen någonsin.

Här berättar SOFT den fantastiska historien om firman som startades av en galen datorfreak år 1979 och idag är en av de allra största. Men först lite om bossen själv.

Chefen uppfann Amigan

Andan i Epyx är att det ska arbetas. Och chefen, David Morse, gör sitt till för att arbetet ska köra för högtryck från tidig morgon.
Han är högsta hönset i Epyx, en chefsställning han fick i januari 87. Den störste aktieägaren i Epyx, Gilbert K Freeman, säger så här:

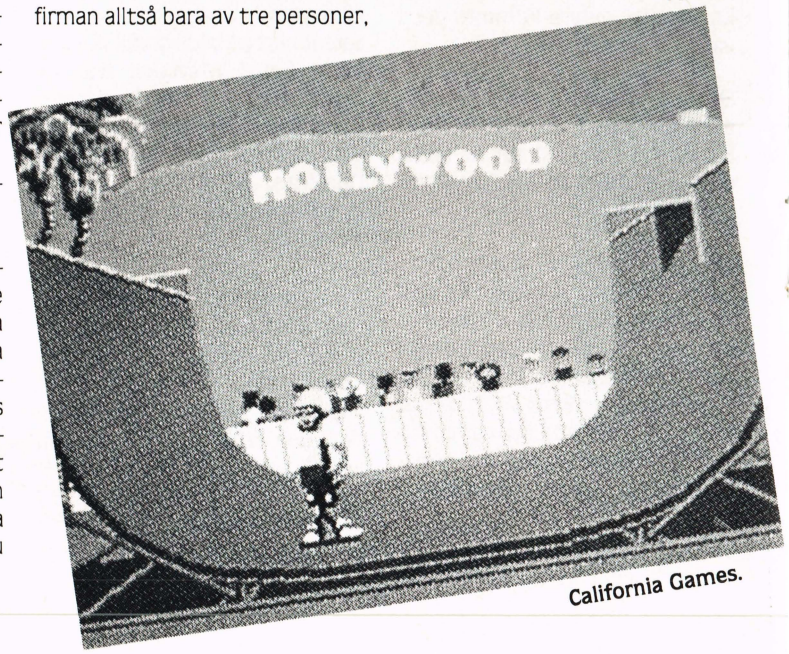
- Sedan Mr Morse anställdes som chef har utvecklingen i firman lett fram emot att alla tänker längre fram i tiden. De anställda har ideer som räcker långt in på 90-talet, och detta är osedvanligt för en softwarefirma. I den här typen av företag koncentrerar sig de flesta om vad som ska hända inom de närmaste 6-12 månaderna. Men Mr Morse uppmuntrar folk att arbeta vidare med sina ideer, och just nu har vi en mängd arbetsgrupper inom Epyx, där de anställda uteslutande sysslar med framtidens spel. Spel som först kommer på marknaden om fyra eller kanske fem år.
Själv är Morse blygsam och kommenterar det så här:

- Epyx är en ekonomiskt solid firma som har utmärkta ledare på de olika avdelningarna och sålunda har god grund för arbete i flera riktningar. Och gärna olika riktningar, för vem säger att framtidens datorspel kommer att likna varandra? Jag tror att vi kommer att uppleva en specialisering inom software, och Epyx kommer alla gånger att sprida sig och bli ännu större.

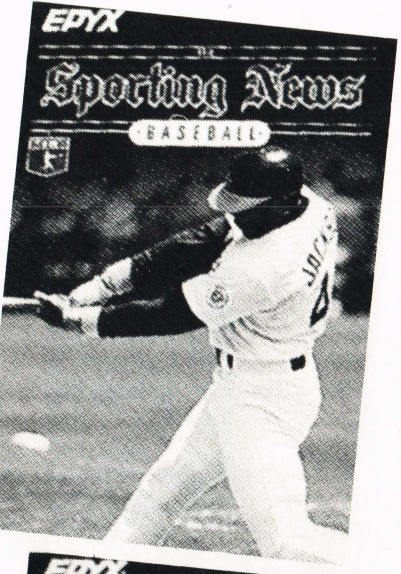
Han fortsätter:
- Just nu ser vi över non-softwareområdet, och det är mycket möjligt att vi kommer att kombinera spelen med helt andra tillbehör än vad man har idag. Idag är i stort sett det enda speltillbehöret en joystick, men vem säger att de kommer att vara så om bara ett par år?
David Morse vet vad han talar om när han ser in i framtiden. Utan överdrift är han en man med visioner och en säregen förmåga att kunna förutsäga hur datormarknaden kommer att se ut om några år.
Det var den förmågan han tjänade många millioner på, när han år 1982 tillsammans med två vänner startade en firma vid namn Amiga Computer. Han hade gott om idéer och lite pengar, men ingen hade hört talas om varken honom eller firman. Det enda han hade som kunde överbevisa banken om att ge honom ett lån var några pappersark. På dessa hade han skrivit ned några särdeles förnuftiga tankar om hur framtidens dator (alltså Amiga) skulle se ut.
Detta var alltså 1982. Då bestod firman alltså bara av tre personer, men de gick genast igång med projektet och började konstruera den första Amigaprototypen. Det var då David Morse lärde sig vad det innebär att arbeta både natt och dag. Men alla gick in för projektet med liv och lust, och 1983 var den första hembyggda Amigaprototypen klar. Så småningom fick Commodore se den, och de förstod snabbt att Morse och hans vänner hade konstruerat en höjdare. Med andra ord: Här fanns framtidens dator.
1984 tog så Commodore fram det stora checkhäftet och köpte den lilla firman Amiga Computer. Priset är hemligt, men det rörde sig om många - riktigt många - millioner dollar. Kontant.
Efter Commodores köp bytte firman namn från Amiga Computer till Commodore Amiga, och året efter startade Commodore serieproduktionen av den maskin som skulle bli känd hos allmänheten som Amiga 1000. Framtidens dator och David Morses idé.

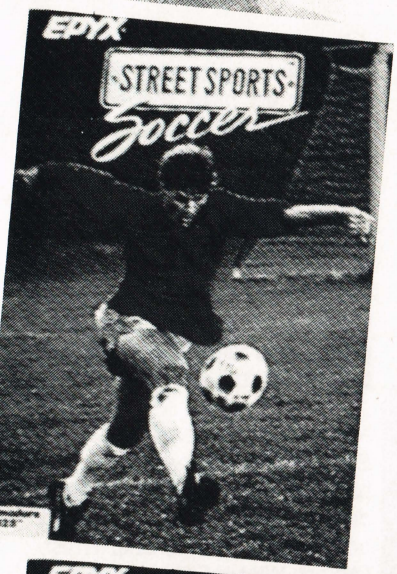
Världens mest produktiva softwarefirma

Att det arbetas hårt hos Epyx rå-



California Games.









der det inga tvivel om, och det ger också resultat. Nu har det kommit svart på vitt på att Epyx är det spelhus i världen som går bäst. Branschtidningen "The Software Industry Bulletin" har utnämnt Epyx till "the most productive software company" mätt i relation till antalet anställda. De 75 fast anställda medarbetarna hos Epyx ordnade fram ett överskott lika stort som det 100 eller 200 anställda hos andra firmor kunde få fram. Och det är ju profiten som räknas.

Det menar i varje fall försäljningschefen, John Brazier, som är en så upptagen man att han inte nöjer sig med ett enda kontor. Han flyger och far så mycket, att han har kontor (med sekreterare som väntar på honom) både i Californien och i New York. Men han säger att det är värt kostnaderna. Han är tvungen att resa mycket eftersom Epyx är så världsomspännande. Epyx säljer till och med spel i Saudiarabien och i Japan, länder som annars är stängda för de flesta västliga spelproducenter. Något av en bedrift.

I dag gör Epyx spel till snart sagt varenda dator som är värd att göra spel till. Förutom att vara en smula inblandade i några nya spelautomater, gör Epyx spel till Apple II-serien, Atari ST, Apple IIGS, Atari 8007130, IBM och PC-kompatibla, Tandy TRS80, Macintosh och givetvis Commodore 64/128, Amiga, Amstrad och Spectrum. Inte dåligt!

Alla stora butikskedjor i USA säljer Epyx-spel, även stormarknader som t ex K-Mart och Target. Du kan till och med hitta Epyxspel i amerikanska skivaffärer, ofta för övrigt som det enda märke de vill handla med.

Grundat 1979 av en galen datorfreak

I en bransch som får se spelfirmor slå igen var vecka och nya skjuta upp nästan ännu oftare, är det sällsynt med firmor som blir mer än 2-3 år. Ännu mer fantastiskt är det därför att Epyx har hela nio år på nacken och faktiskt är en av världens älsta spelfabriker.

Epyx grundades redan 1979 av en datorgalen kille vid namn Jim Connelly. Han hade blivit ordentligt biten av sitt universitets jättedator och var dessutom en tvättäkta Dungeons & Dragons-fanatiker. Han gjorde själv ett Dungeons & Dragons-spel till en dator, det första någonsin, och sålde det till vänner och bekanta. De tyckte att det var så bra att han borde se till att få det utgivet. Tyvärr fanns det inte så många spelfirmor på den tiden, så Jim blev tvungen att öppna eget. Han kallade firman Automatic Simulations och sålde enbart på postorder. Det var starten på Epyx.

1982 ville Jim Connelly utvidga sin lilla firma, och sökte därför efter några partners med kapital. De gick med på att skjuta in pengar om firman lade om från postorder till "riktigt" softwarehus och dessutom bytte namn. Sedan dess har det bara gått framåt.

Fyramiljonerssatsningen har gett tiofalt tillbaka och investorerna från 1982 är nöjda och glada. Numera äger de lejonparten av firman, och förutom Gilbert Freeman är det The Mayfield Fund, Early Stages Development Co, Arscott Norton & Associates samt US Venture Partners som sitter på aktiemajoriteten.

Firman har blivit så stor, att David Morse talar om att köpa upp små firmor en efter en. Eller i varje fall delar av dem, de delar han kan se framtid i. Och inom det området är ju han, om någon, expert.

David Morse är chef för Epyx. Han gör framtidens spel och var den som skapade den första Amigan 1982.



Växte 500% på ett år

Trots hård konkurrens, ja faktiskt krig i branschen, har Epyx vuxit år efter år. 1987 så mycket att försäljningen steg med 500% på världsmarknaden.

Detta har även de 75 anställda fått del av. Alla har fått bonus, och även de 200 frilansmedarbetarna fick en hyfsad check, en slags tack-förhjälpen-julklapp.

Ett par av orsakerna var "World Games" och "California Games", efterföljarna till hitserien med "Summer Games", Summer Games II" och "Winter Games", alla spel som byggde på olika grenar i olympiaderna (vinter och sommar).

Men David Morse själv har en lite annorlunda förklaring:

- Jag tror att vår stora tillväxt beror på, att vi hela tiden ligger ett stag framför våra konkurrenter. Vi har fler kreativa medarbetare än någon annan spelfirma, och jag är övertygad om att spelköparna kan märka det på den färdiga produkten. Den är en liten smula bättre än allt annat folk är vana vid. En liten smula mer avancerad, men fortfarande till samma pris som alla de andra.

Utan att säga det direkt, ger David en pik till MicroProse. De gör också mycket avancerade datorspel, men har en prispolitik som gör att deras spel ofta blir 50-100 kr dyrare än normalpriset.

- Här på Epyx gör vi allt vad vi kan för att hålla förnuftiga priser på våra spel. Och det lyckas. Vi gör inga lågprisspel, men alla våra spel ligger på samma prisnivå som övriga spel på marknaden. Våra spel är bara lite bättre...

Annat än bara spel

Visst är Epyx en datorspelsfirma, därom råder inga tvivel.

Jag är själv entusiast och spelar ofta, berättar David Morse.

- Mitt favoritspel är det nya Impossible Mission II, som jag var en av de första som fick prova. Jag har spelat det sedan dess.

Trots sin förkärlek för spel har Da-

HÄR SKAPAS 90-TALETS SPEL

vid Morse beslutat att firman även ska syssla med andra saker. Firman ska ju gärna växa.
Därför har det kommit en serie som heter "The Designer Series". Det är program för folk som vill arbeta med text och illustrationer, alltså om man så vill en slags "Mini Desktop Publishing". Hittills har det kommit tre program i serien: Print Magic, Graphics Scrapbook och gör-din-egen-kalender-programmet Create A Calender. Det är software som inte kan kallas professionell, men som ändå är seriös. Och som dessutom inte kostar mycket mer än ett vanligt spel.
Bland tillbehör har Epyx tidigare gjort flera saker, bl a Epyx Fastloader, ett program som tyvärr hade den nackdelen att det kunde kopiera en massa software. Exempelvis alla program som Epyx själva gett ut!
Strax efter kom dock Vorpal Utility Kit och Programmers Basic Toolkit, två "verktyg" som utökat 64:ans prestanda avsevärt, både med avseende på hastighet och programmeringsmöjligheter.
Epyx har också gjort C64/128-versionerna av "Multiplan", det berömda PC-programmet från Microsoft som är ett mycket avancerat och professionellt spreadsheet som används av över en million IBM- och Appleanvändare.
Senaste tillskottet bland tillbehör är nya versioner av Epyx-joysticken 500XJ, en stabil joystick designad speciellt för Epyx egna spel ("- Men den fungerar också fint till våra konkurrenters spel, skrattar David Morse").
Joysticken har blivit en sådan storsäljare, att det utöver den vanliga Commodore/Atari-versionen nu också kommer versioner för Apple, IBM, Nintendo och Sega.

Nya Epyx-vindar

Inom den närmsta framtiden, alltså innevarande år, kan vi förvänta att Epyx redan börjar sprida sin inriktning. Inte bara tillbehörsmässigt, även softwaren kommer att bli mer varierad.
Först och främst kommer det att hända saker i den långa "Games"-serien. Efter nr 5, "California Games", kommer ytterligare en efterföljare under året. Temat (och titeln) är fortfarande en väl förborgad hemlighet. Men en sak är säker: Det kommer att bli ett spel i stil med de tidigare i serien. Alltså ett spel som faktiskt är en samling av mellan 6 och 10 olika underspel, alla sportsimuleringar, som man ska tävla i. Det är ett recept som visat sig sälja bra. Alla "Games"-spelen har sålt utmärkt, med "Winter Games" som den verkliga smash-hiten.
Även i en annan serie, "Street Sports", kommer nya spel under året. Serien, som startade med "Street Sports Baseball", har nu utökats med "Street Sports Basketball", och snart kommer också "Street Sports Football". Gemensamt för alla tre programmen är flott grafik plus en hel del humor, något man inte än bortskämd med i de många skjut-på-allt-som-rör-sig-spel som marknaden översvämmas av.
- Epyx vill inte vara som alla andra firmor, säger David Morse.

Vi vill täcka en bredare marknad, göra fler saker. Arcade. Action Games. Adventure. Vi vill vara störst inom alla områden och det blir vi bara genom att hålla hög kvalitet, inte genom att kopiera andra eller sänka priset på bekostnad av produktens helhetsintryck.

Stora i Skandinavien

Epyx säljer bra här hemma. Så bra, att de till julförsäljningen samlade ihop fyra av sina klassiker på ett band som de döpte till "Epyx in Scandinavia". Kassetten såldes bara i Sverige, Norge, Danmark och Finland.

Vanligtvis har de anerikanska softwarehusen ett Englandskontor som tar hand om Europaförsäljningen. Så icke Epyx. De har sparat pengarna och istället låtit US Gold distribuera deras produkter i Europa. Att US Gold fått hand om detta är egentligen inte så märkligt.

- Jag är gammal vän till ägaren av US Gold i England, Geoff Smith, berättar Morse.

- Han känner marknaden sedan 1984 när han själv reste omkring i USA för att hitta spel som han kunde importera. Och det var ungefär vid den tidpunkten som Commodore köpte min Amiga-firma, så just då fick jag mer tid över till spelens värld. En värld som är så intressant, att jag aldrig tror jag kommer att lämna den. Ja, det skulle i så fall vara för att göra Amigans efterträdare någon gång efter sekelskiftet.

- Efterhand som Geoff lärde känna Epyx bättre, fick han bättre och bättre spel att ta hand om. Då gällde det Temple of Apshai Trilogy och senare Championship Wrestling och Winter Games. Fina spel, som alla sålde utmärkt.

Idag håller Epyx på att lansera två nya linjer.

- Ja, vi hoppas på det stora genombrottet för vår Maxx-Out-serie inom de närmaste veckorna, berättar David Morse.

- Maxx-Out är några spel som designats speciellt för den nya generationen datorspelare. Ungdomar som i stort sett vuxit upp med datorn och kan den. De är inte rädda för den, vilket öppnar helt nya perspektiv. Maxx-Out är inte barnspel, det är spel för alla unga som känner datorn på ett helt annat sätt än vi andra som inte hade den i vår barndom.

- Slutligen kommer det att hända saker med vår Masters Collection. Några av våra bästa spel i en sorts samlingsutgåva. Men vänta och se. 1988 kommer att gå till historien som ett Epyx-år, och framöver kommer vi att skapa de bästa, mest fantastiska och teknologiskt avancerade spel man kan tänka sig. Framtidens datorspel, om du så vill.

Torben Flöisdorff

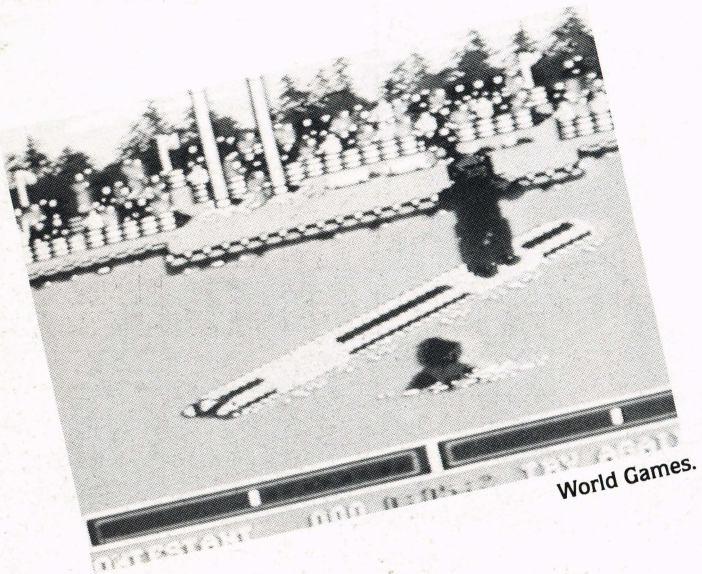
FRAMTIDENS DATORSPEL

Epyx-chefen David Morse vill med hänsyn till konkurrenterna inte berätta något specifikt om vilka typer av spel hans olika arbetsgrupper har på tapeten för 90-talet. Men en sak är säker: De blir mycket avancerade. Som han själv säger:
- Bättre än något någon tidigare sett.
- Jag arbetar med utvecklingen, och jag vill att Epyx ska bli Number One. Det är vårt mål. En mer teknologisk underhållningsbaserad firma.

- Spelen kan kanske komma på laserdisk och rymma små världar spelaren kan gå runt i som i en 3D-film. Världar som är så stora att det tar veckor att utforska dem.

- Man kan också tänka sig en blandning av vanliga videoband och datorspel. Det är något som en av arbetsgrupperna arbetar med just nu, men vad det är och om det blir till något vore dumt av mig att avslöja redan nu.

- Nästa maskingeneration, RISC-maskinerna, kommer givetvis att bli några underbara spelmaskiner. Dem ser vi fram emot med glädje, men de kommer förmodligen först till hemmen omkring 1995. Men, That'll be a great games machine...



World Games.

Gremlin Graphics har lanserat "Deflektor", ett nytt datorspel som orsakat röra och debatt. Även här på redaktionen går vågorna höga. Recensenterna är oense...

Strid om DEFLEKTOR

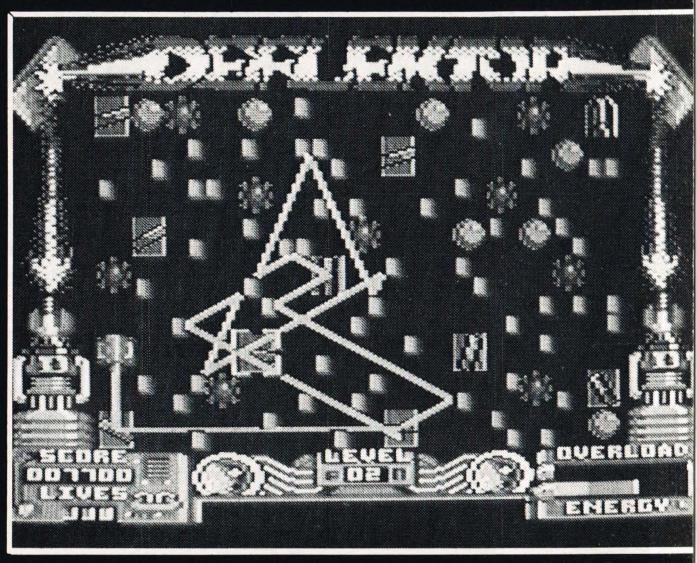
Vad gör man när redaktionen på Sveriges enda softwaretidning delat sig i två läger: Ett som gillar det nya spelet "Deflektor" skarpt och ett som tycker det är eländigt?
Jo, man leker naturligtvis Salomo och låter båda komma till tals. Varje grupp utsåg sin talesman å det mest demokratiska vis, och sålunda möts här Henrik Bang och Torben Flöisdorff i den heta debatten om det kontroversiella spelet. Läs deras inlägg...

Henrik:
Det söker nya vägar

Gremlins senaste heter **Deflektor**, och det är sannerligen ett nytänkande på ett högre plan. Håll fast, för du kommer kanske inte att tro dina ögon när du läser att man producerat ett spel utan vare sig hjälte, hjältinna, skurkar, troll, krigrsmaskiner och allt annat som normalt utgöt ramen till de datorspel vi är vana vid.
Deflektor är ett spel som kräver att du tänker dig för. Jodå, du ska "faktixt" använda det där vissna som sitter ovanpå halsen.
Spelskärmen är ett rum där en samling olika saker står uppställda. Först och främst har vi en laser, en receiver (mottagare), speglar, polarisatorer och all möjlig annan utrustning.
Alla dessa saker ska tillsammans få ljusstrålen att vinklas ned i receivern så att lasern laddas upp igen. Det låter kanske lätt, men det är det inte. Det står nämligen en mur i vägen mellan lasern och recievern, så man kan inte proppa in strålen direkt. Dessutom finns det en hel del optik som kan förvirra. Råkar du vända laserstrålen åt fel håll kan det uppstå ett annat problem, nämligen det att du skickar in laserstrålen i kanonen igen. Dettta åstadkommer en överladdning så att du nästan kan känna i näsborrarna hur din kanon ryker. Då får du snabba dig att vända strålen bort igen.
Du har alltså ett par problem att slåss med i **Deflektor**, plus en fruktansvärd massa nivåer. **Deflektor** är absolut ett spel för dem som inte gillar krigsspel men gillar pussel och på det hela taget att använda huvudknoppen lite, naturligtvis i samband med datorer och datorspel.

Henrik

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



Torben:
Sov gott

Om din skalle är rätt påskruvad och du går under öknamnet Einstein är detta spelet för dig. Men för oss andra...
Deflektor är nog det mest komplicerade och urtråkiga spel undertecknade stött på.
Kort och gott går det ut på att du ska guida en laserstråle runt på en bana med hjälp av speglar så att den till sist träffar din generator. Låter det kul? Vänta tills du sett spelet...
Banan består dessutom av Gremlins som du kan skjuta sönder och samman - om du väl att märka kan få din stråle i rätt riktning - celler och minor som är farliga för din stråle samt små boxar som skickar din laserstråle till en annan box på skärmen.
Det du ska koncentrera dig på är att styra runt strålen utan att den träffar sig själv. Om detta händer överhettar du din laserkanon, och upptäcker du inte det i tid brakar den ihop.
Lyckas du komma fram till generatorn innan tiden gått ut kommer du vidare till nästa bana med fler färger och fler speglar. Gääääsp!
Grafik och ljud är någorlunda, men handlingen är rent ut sagt godnatt, trist och komplicerad i längden. Unvik **Deflektor**. Här döms klart ute!

Duffy

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

Spelbranschens svar på Eurythmics:

De håller till i en KYR

Om du inte bott i Timbuktu de senaste fem åren eller varit på en tur dit rymden kröker sig, har du otvivelaktigt hört talas om Ocean. En nyligen gjord undersökning visade att Ocean var det spelnamn som flest människor kände till. Och det är ju rätt bra klarat av en spelfirma med bara fem år bakom sig.
Det är heller inte utan orsak att alla spelfreaks känner till namnet Ocean. De är Englands okrönta datorspelskungar, och trots att de bara ger ut fullprisspel är de ändå bland de största.
Vi kan nämna många spel, och du känner säkert igen de flesta: Wizball, Arkanoid, Renegade, Rambo, Madballs och Game Over (yes sir, spelet heter så!).
Nyligen besökte SOFT Ocean i Manchester, staden som fått sitt namn av fotbollshjältarna i Manchester United. - No, just kiddin', joke... Nåväl, SOFT besökte i alla fall Ocean i Manchester, närmare bestämt på adressen 6 Central Street, en adress som vi fått telefonledes vid intervjuöverenskommelsen.

Stor var vår förvåning när taxin stannade på den uppgivna adressen. Där låg (ligger) en kyrka! Skojade Ocean med oss, eller vad i hela friden höll de på med? Tankarna flög irrande genom våra huvud.

Efter att vi återfått fattningen beslöt vi oss för att ta en närmare titt på Vår Herres jordiska etablissemang. Och har man sett! På en liten skylt kunde man läsa namnet Ocean. Vi klev in i helgedomen.

Översteprästen tog emot

Väl inomhus ville vi ha klart besked. Och det kunde översteprästen, Miles Rowland, ge oss. Lugn, Miles är inte någon riktig präst, han är en trind och glad liten engelsman som älskar att driva med folk. Samtidigt är han PR-man för Oceans exportavdelning. Vännerna kallar honom översteprästen - han jobbar ju de facto i en kyrka.

- Kyrka och kyrka, säger han och drar på ordet medan han döljer ett leende.
- Egentligen är det ju ingen kyrka, den är ju nedlagd, och det är mest på skoj som vi har ett par Jesusbilder hängande. Det kunde ju tänkas att andan föll över någon medarbetare under arbetstid - det är alltid nyttigt med lite väckelse då och då.

Vi såg skeptiskt på varandra. Menade han det på allvar? Han såg då verkligen allvarlig ut. Precis när vi höll på att gå på det kom han med en riktigt bullrande skrattsalva: Nej, nej, det var bara på skoj!

Om vi ville ha nattvardsvin?

Han skickade över tekannan och vi hällde upp var sin kopp Earl Grey av allra bästa märke. Så började han berätta om firman.

- Officiellt heter vi Ocean Software Limited, men hela branschen känner oss som Ocean. Vi har funnits i fem år, har 50 anställda, och har egentligen tagit över den här kyrkan för att vi tyckte att vi skulle ha ett trevligt ställe att arbeta i. Ett ställe med atmosfär.

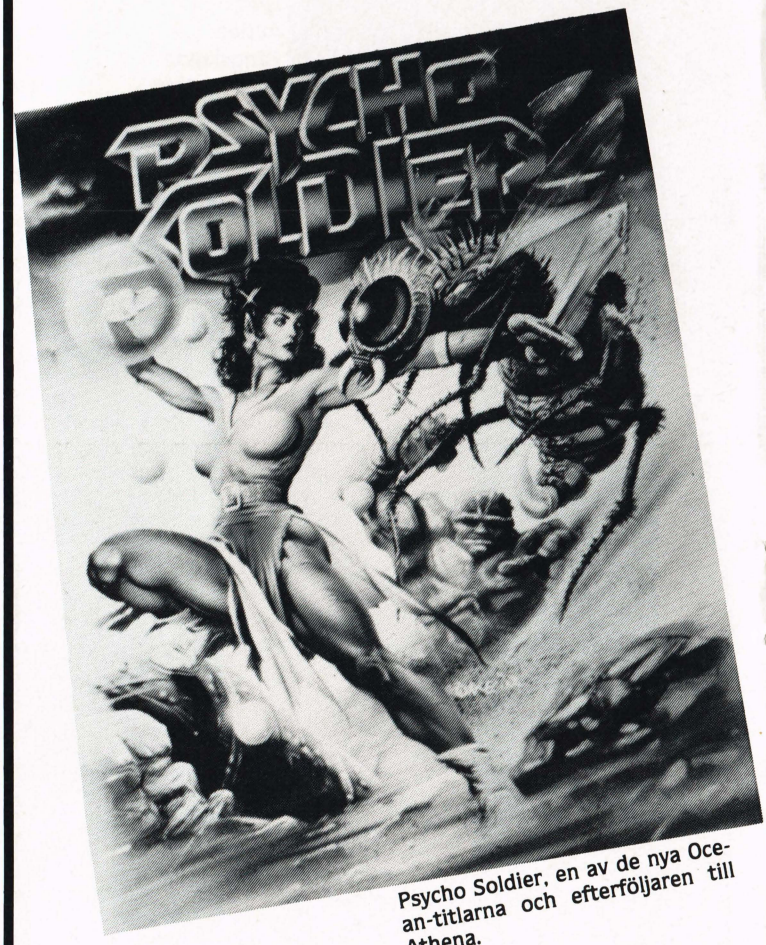
- I början gick vi runt och såg på några riktigt trevliga restaurerade lantställen. Det var alla tiders, antikt och så där, men för litet. Vi sökte ett ställe med plats för alla 50, och så dök den här kyrkan upp. En utmärkt lokal.

Miles skrattar, och man kan se att han verkligen menar det. Det har verkligen blivit trevligt. Man har inrättat små kontor överallt, men ändå har man lyckats bevara den ursprungliga arkitekturen. Den nakna stenväggen syns fortfarande och fönstren är fortfarande original.

Miles fortsatte:
- När Imagine gick i konkurs för ett par år sedan köpte vi upp resterna. Idag är Imagine på fötter igen. Vi äger firman, och man kan faktiskt säga att Ocean och Imagine är en och samma firma. Det finns i varje fall inga större skillnader och ibland är det rena tillfälligheter som bestämmer om ett spel ska komma ut under det ena eller det andra namnet. Alla anställda job-



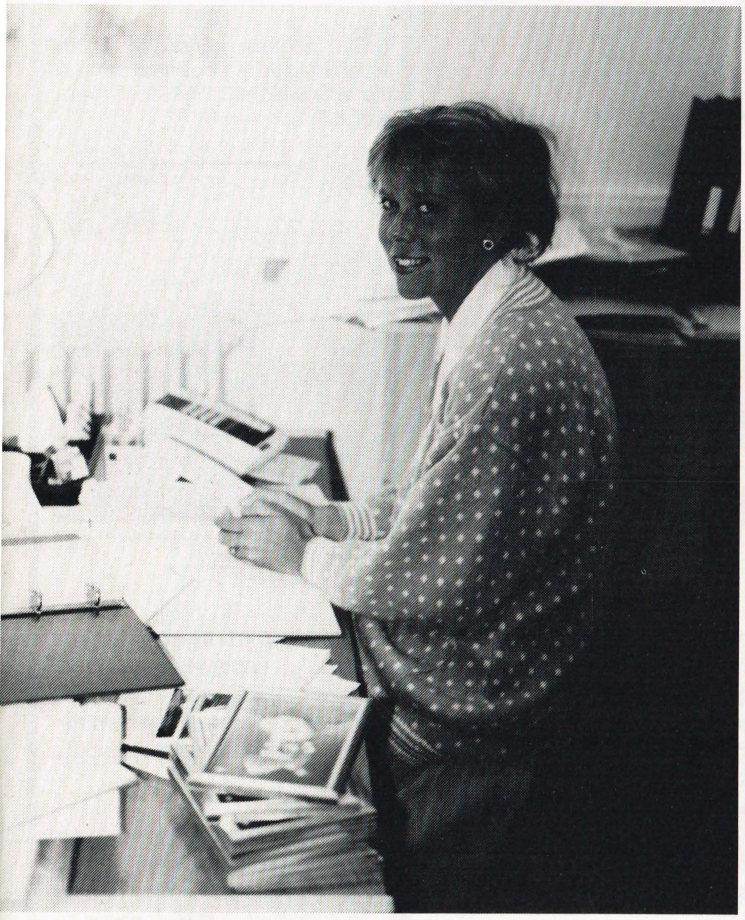
Gänget bakom Oceans Platoon-spel: "Det är skönt att det är klart, för det var verkligen hårt jobb för hela teamet. I gengäld var det värt allt slitet, Platoon är ett spel i en klass för sig."



Psycho Soldier, en av de nya Ocean-titlarna och efterföljaren till Athena.

KA!

Alla spelgalna känner till Ocean Software. Ocean är ju ett av Englands ledande softwarehus. Men det är också ett av de mer speciella. Visste du t ex att de håller till i en kyrka?

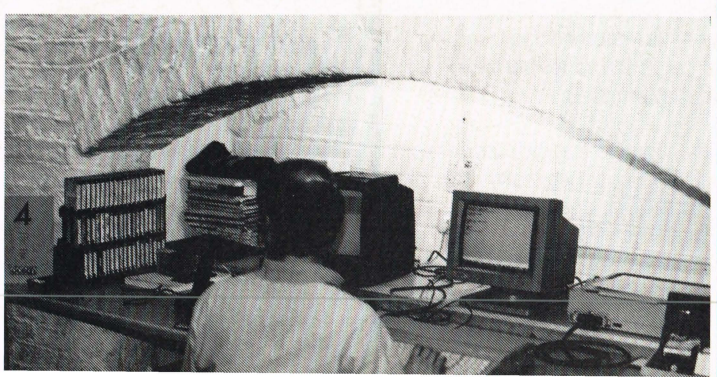




Lilla snygga Lynne i Oceans PR-avdelning har grabbarna ett gott öga till. Men även om hon flirtar tillbaks, blir det inte så mycket att det går ut över arbetet. För som hon säger: "Jag ÄR ju förlovad".

Miles Rowland: "Mina vänner kallar mig översteprästen, men jag är ingen riktig präst. Namnet kommer av att Ocean håller till i en gammal nedlagt kyrka, en allatiders lokal."

Programmerarnas grottor är små rum som inrättats i kyrkans källargångar. Här tar vi en titt in i ett smalt rum som inhyser en av Amstrad-experterna. Som alla andra Oceanprogrammerare utvecklar han först spelen på en Atari ST.



bar faktiskt i båda firmorna. Vår direktör, David Ward, är direktör både i Ocean och Imagine och själv är jag export PR-man för båda firmorna. Det kan ju inte undgås att det präglar det dagliga arbetet, men bara till det bättre.

Läckra Lynne får grabbarna att jobba

Under det dagliga arbetet hinner ingen med böner och slikt. Alla de 50 anställd jobbar hårt, vilket hjälper till att säkra Oceans status som en av de stora software-fabrikerna i England (och därmed världen).

Enda stället för rast, vila är i den gamla korgången som numera är ommöblerad till spelhåla. Den har fått namnet "Arcade Alley", och inte utan orsak. Här står alla de senaste spelautomaterna, så att de anställda själva kan testa dem. Myntinkasten har satts ur funktion, så det är bara att spela på gratis och franco. Det är knappast förvånande att det är trängsel i "Arcade Alley" under lunchpauserna.

Trängsel är det också omkring Lynne, Mike Rowlands PR-flicka. Hon är fena på det där med annonser, presskontakter och hennes utseende gör henne till en veritabel pojkmagnet.

- Öh, rodnar hon, så är det inte.

Inte? Kom igen nu.

- Att alla killar flockas kring mig beror på att jag vet vad som ska göras. Jag styr en del av annonsproduktionen, vet när annonserna ska in osv. Någon annan orsak är det faktiskt inte.

- Och dessutom är jag redan förlovad, så ni kan glömma alla era antydningar.

Klara besked.

"- Jag fick täcka över brösten"

Lynne ansvarar för att instruktionerna blir översatta till franska och tyska. Andra mer eller mindre obskyra språk (som t ex svenska) står importörerna själva för.

Och dessutom har hon som sagt hand om annonserna.

- Jag kommer ihåg när vi körde annonskampanjen för Game Over. Teckningen föreställer en prinsessa i ett fjärran framtidsland och hennes livvakt, som närmast ser ut som en robot.

- Prinsessan ser rätt normal ut, men vår tecknare hade fått med en smula ljusrött från prinsessans bröstvårtor med på teckningen.

Lynne visade oss annonsen. Jodå, där fanns faktiskt en svag antydan till bröstvårta. Inte något direkt upphetsande precis, inte ens tillräckligt för att leda in tankebanorna åt ett visst håll, men tydligen tillräckligt för att stöta de engelska datortidningarna.

- De vägrade helt enkelt att ta in annonsen om vi inte täckte över brösten. Så vår tecknare blev tvungen att rita på ett par stora metallplattor som täckte det där ljusröda och en bra bit till. Då var tidningarna nöjda och vi fick sätta in annonsen.

Är det sant? frågade vi skeptiskt.

Jodå, de nya annonserna döljer alla behag ordentligt. Men annonserna i alla utländska tidningar (tyska, franska osv) har originalteckningen. De vågar uppenbarligen. No sex please, we're British!

Men å andra sidan krävs det knappast så mycket mod för att våga sätta in originalannonsen. En ljusröd antydan av en bröstvårta är knappast SOFTs definition på snusk...

Alla spel startar på en Atari ST

Efter samtalen med Miles och Lynne kom vi in till det mest spännande, programmerarnas tillhåll.

Chefsprogrammerare är Gary Bracey. Han programmerar inte så mycket själv numera, han är idag närmast en koordinator för de 20 inhouse-programmerarna. 20 programmerare är mycket, de flesta softwarefirmor har bara en eller

två fast anställda. Och utöver dessa 20 har Ocean en ocean (jaja, den var lite sökt) frilansprogrammerare som de använder sig av.

Gary tog med oss ned till det allra heligaste, programmerarnas grottor som ligger gömda nere i de gamla källargångarna under kyrkan. De många små programmeringsverkstäderna ligger som en labyrint med massor med gångar och hit kommer bara ett fåtal besökare. Det är nämligen här som alla hemligheter om de kommande Oceanspelen finns.

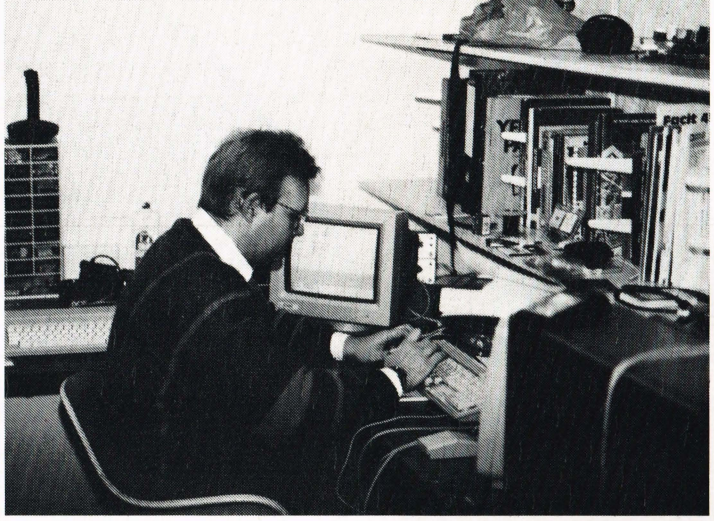
Det skulle ta alldeles för stor plats att beskriva var och en av alla dessa intressanta typer som jobbar i källaren. Så låt oss bara konstatera att det är specialister det rör sig om. Var och en är expert inom sitt fält, bland de allra bästa.

Programmeringsgruppen har en arbetsstrategi som går ut på att alla spel utvecklas på en Atari ST. Från denna maskin förs så programmen över till övriga maskiner: Commodore 64, Amstrad, Spectrum osv.

Många av programmerarna är Amigafans, men Ocean har i varje fall i nuläget valt Atarin som utvecklingsdator, och det får de alltså försöka leva med. Å andra sidan fick vi syn på många Amigor i de små rummen, så förhoppningsvis kommer det att hända saker även med vår favorit.

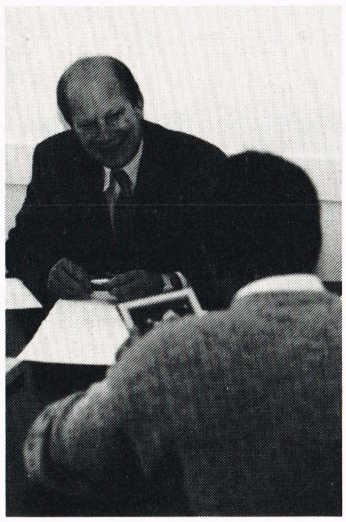
Tekniken att använda en utvecklingsdator gör det enklare att färdigställa spelen. Alla kan Atarimaskinen, oavsett om de är Commodore-, Spectrum-, Amstrad- eller till och med Amigaprogrammerare.. På så sätt kan alla arbeta tillsammans, vilket gör processen betydligt snabbare. Den genomsnittliga utvecklingstiden för ett spel är fyra månader, väl att märka med alla versioner klara. Det betyder att alla versioner till de olika maskinerna ligger klara ungefär samtidigt, och det är ganska snyggt. Men Ocean är ju också något av experter på detta.

När det gäller musik använder alla programmerarna sig av Roger, en superprogrammerare som specialiserat sig på ljud. Han får veta hur mycket hans musik får fylla i maskinens RAM-minne och så får han arbeta utifrån det. Han kan inte tillåta sig att överskrida gränsen, i så fall kommer det att gå ut över själva spelet. Och det tillåter inte de övriga spelprogrammerarna. I gengäld har Roger alla de senaste



Steve Lavache kallar sig The Hardware King. Och det är också vad alla andra kallar honom - det är faktiskt ett fåtal som vet vad han egentligen heter.

Colin Stokes: "Softwarebranschen idag är big business. Men vi har ett mål innan 1990: Vi vill vara störst."



David Ward, mannen bakom Ocean/Imagine-imperiet i den nedlagda kyrkan.



syntarna och andra hjälpmedel till sitt förfogande, så att han kan göra det bästa tänkbara av ljudsidan.

Hårdvarukungen heter Steve

Längst inne i gångarna, i den bortersta programmeringsgrottan, hittade vi Steve Lavache. Det är bara ett fåtal som vet vad denna mystiske "grottman" heter, och när vi frågade honom verkade han knappast veta det själv.

- Alla här nere kallar mig rätt och slätt för The Hardware-king, svarade han, och det får ni gärna också kalla mig.

Goddag, goddag. Först trodde vi att denne herre tog sig själv väl mycket på allvar, men så är det faktiskt inte. Han *är* en äkta hårdvarumästare som verkligen förtjänar sin titel. Han kan trolla med elektroniken på ett sätt som gränsar till det otroliga.

Ett av hans favoritnöjen är att plocka isär en stor arcademaskin. Han river den och packar försiktigt ner alla delar i en stor väska, väl att märka med alla kopplingar och sladdar fortfarande intakta. Så stänger han väskan, och voila! En spelautomat i tusen delar i en väska, men den fungerar! Du kan ta med den överallt och spela av hjärtats lust. Tänk dig att plocka igenom en sådan väska genom tullen: Tullarna öppnar lådan, där ligger en enda härva av elektronik, men spelet kör på högtryck!

Det senaste från Ocean

Naturligtvis såg vi alla de spel som kommer att härja på hitlistorna till sommaren. Och det är spel som räddar sommaren om den nu blir lika usel som den var förra året. Du behöver inte oroa dig för regn och rusk, du kommer ändå att sitta inne och lira för fulla muggar.

Givetvis vill Ocean inte att vi läcker detaljer om dessa spel redan nu. Det är fortfarande så lång tid kvar innan de ska lanseras, att konkurrenterna skulle få alldeles för bra kort på handen om vi redan nu avslöjade vad som är i antågande. Därför har vi lovat Miles och Lynne att hålla inne med vad vi vet ett litet tag (men vänta bara till PULS i nästa nummer!).

Men vi kan berätta lite om det som just kommit och som just ska komma. Och dessa spel går heller inte av för hackor.
Platoon, spelet som bygger på filmen med samma namn om en ung soldats upplevelser under Vietnamkriget, har du kunnat läsa utförligt om i ett tidigare nummer av SOFT, och nu är alltså spelet ute i handeln.

Gryzor är ett annat spel med flott grafik. Även här rör det sig om krig, men temat är inte hämtat från en film utan från Konamis arcademaskin med samma namn. Gryzor är skjuta-och-full-fart-framåt.

Även Rastan the Barbarian är ett hett spel. Det är ytterligare en konvertering av ett känt arcadespel. I Rastan the Barbarian är du den tuffe, muskelstinne ensamme hjälten som tar upp kampen mot övermakten i ett fjärran och farligt rike befolkat av demoner, drakar och märkliga gudar.

Jo, det händer saker i den gamla kyrkan, inte tu tal om det. Och som vicedirektören Colin Stokes sade innan vi gick:

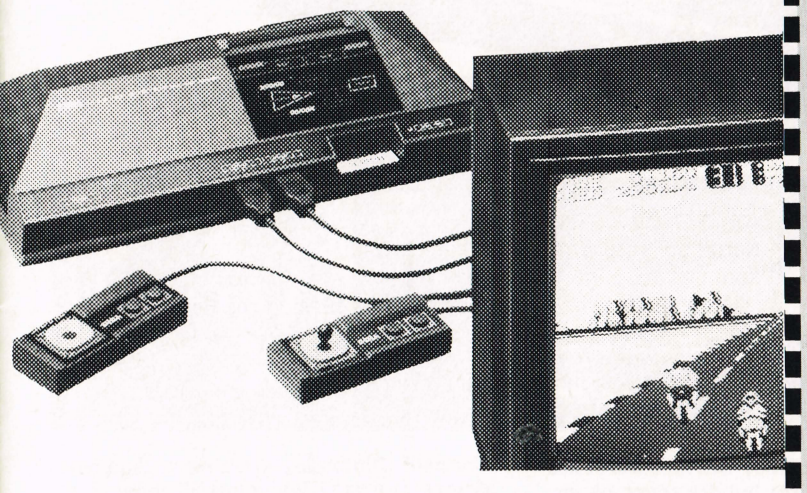
- Visst är vi en av de största spelproducenterna i Europa just nu, men vi har ett mål före 1990: Vi ska vara den allra största. Och det målet når vi bara genom att göra spel som folk tycker är värda att köpa.

Torben Flöisdorff och
Rasmus K Kristiansen

Årets TV-spel: SEGA!

VINN: Den bästa spelmaskinen...

SEGA Master System kommer från upphovsmännen till Out Run, Wonder Boy, Enduro Racer, Space Harrier och alla de andra flotta spelen. Nu kan du vinna din egen maskin!



Vi har sagt det förr och vi säger det igen: SEGAs speldator, den så kallade Master System, osar kvalitet. Och vi medger det: Kvalitet kostar. Priset för en spelkonsoll med två joypads, alla kablar och de medföljande spelet "Hang-On" är 1395:-. En nätt summa.

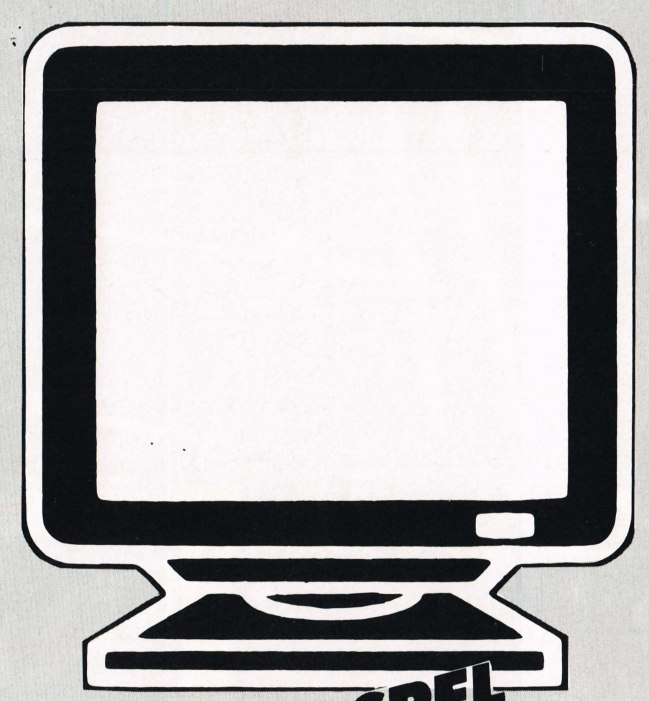
Men nu får du chansen att spara pengarna och ändå få en SEGA innanför husets fyra väggar. SOFT och Dennis Bergström Trading ger dig chans att vinna ditt eget Master System. Om du är snabb, alltså.

Vi ska ha kupongen innan den 27 mars. Och uppgiften du ska lösa är som följer: Hitta på ditt eget favoritspel och rita in en skärmbild från det i det tomma utrymmet. Hitta också på ett namn till spelet. Du får gärna använda färger, men kom ihåg att skärmbilden ska hålla sig inom ramen.

Vill du inte klippa i tidningen får du gärna fotokopiera kupongen. Men - bara en kupong per hushåll.

Se till att komma igång! Låt fantasin flöda! Kom ihåg att det vankas en SEGA som pris!

Rasmus K Kristiansen



RITA ETT SUPER-SPEL - och vinn en SEGA!

Spelets namn: .....

Insänt av:

Namn: .....

Adress: .....

Postnr./Ort: .....

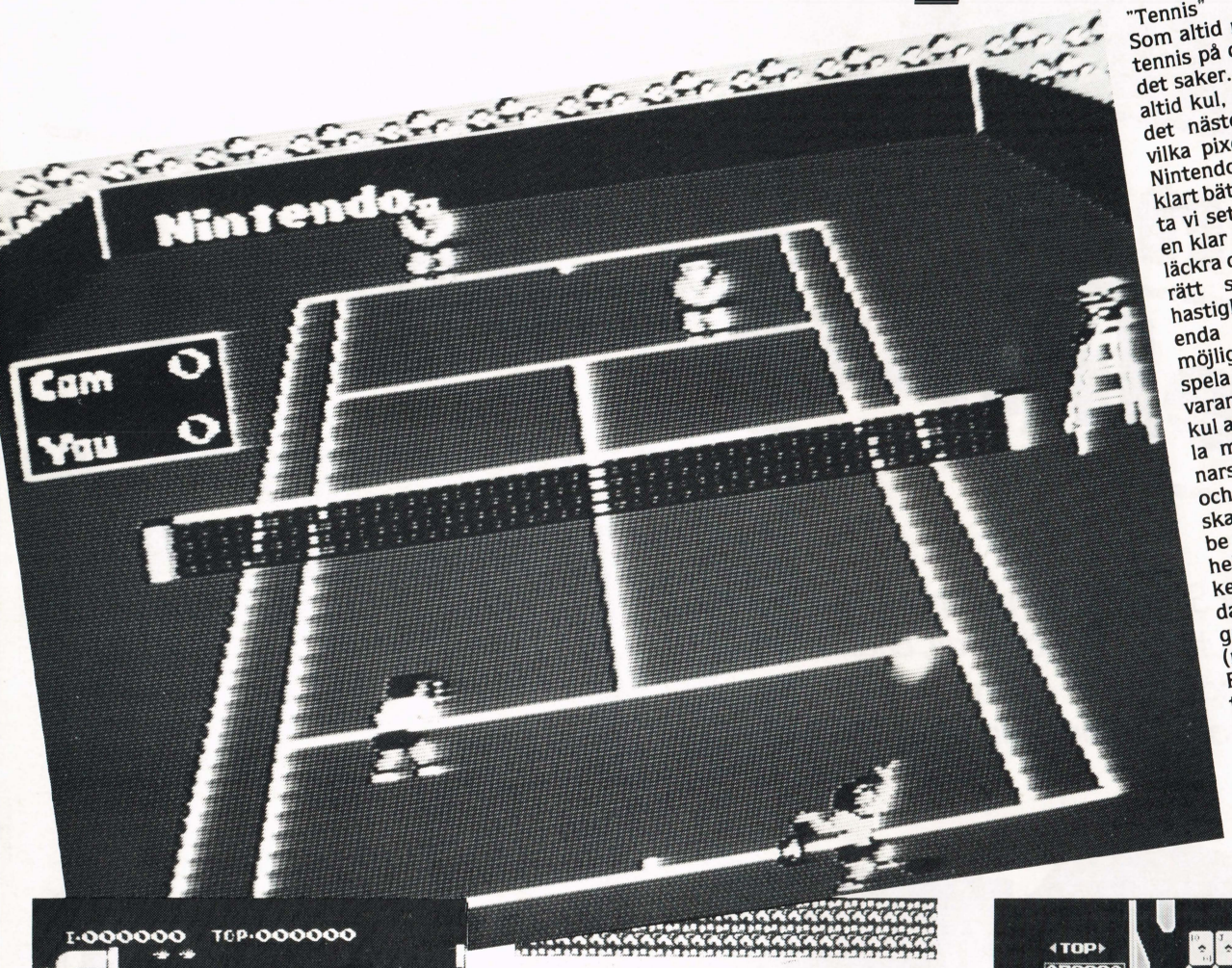
Tel: ..... **Ålder:** .....

Datortyp: .....

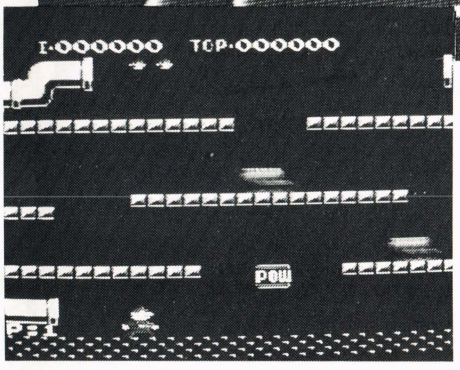
Kupongen ska vara oss tillhanda senast den 27 mars 1988.
Adressen är:
"SOFTs SEGA-tävling"
Themson Media AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm

Kamp mellan spelmaskinerna:

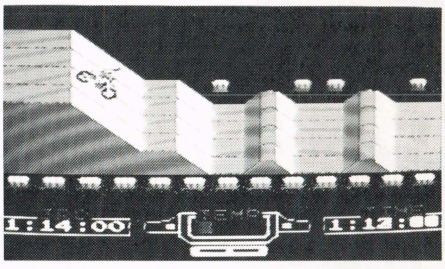
Vilka TV-spel är



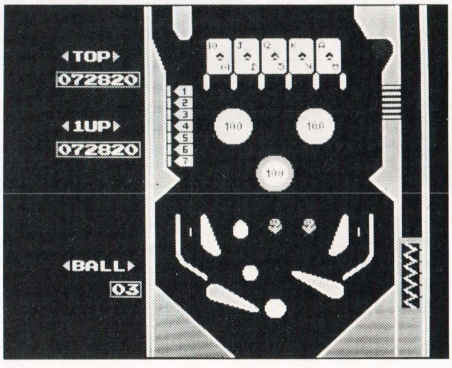
"Tennis" (Nintendo). Som altid när vi spelar tennis på dator händer det saker. Jo, tennis är altid kul, och så spelar det nästen ingen roll vilka pixels det gäller. Nintendo-tennis är klart bättre än det mesta vi sett, så här har vi en klar vinnare. Många läckra detaljer, figurer i rätt storlek, perfekt hastighet, the lot. Det enda som saknas är möjligheten att kunna spela två spelare mot varandra - det är inte så kul att bara kunna spela mot maskinen. Annars är både grafiken och ljudet bra. När du ska serva står din gubbe och vaggar lite i den helt riktiga stilen. Läcker touch, som fulländar känslan av värstingen bland tennisspel (näatan).
Roligare än i verkligheten.
★ ★ ★ ★ ★



"Mario Bros." (Nintendo). Här är spelet som du numera kan få till snart sagt varenda dator. Och på Nintendomaskinen är konverteringen så nära det ursprungliga arcadespelet som man kan drömma om.
I spelet är du Mario, den ene tvillingen i tandemparet Mario & Luigi. Mario är samme kille du jagade runt med i "Donkey Kong", men den här gången har han tagit med sig sin bror.
Du ska vara elak och bland annat vända sköldpaddor på rygg, och om ni är två som spelar är det extra bra. Då kan ni nämligen både arbeta tillsammans och motarbeta varandra. Det kan man ha mycket kul med.
Grafik i arcademaskinsklass, ljud likaså och gameplay som inte avviker från originalet gör spelet bra.
★ ★ ★



"Excite Bike" (Nintendo). Det känns surt att hosta upp nästan tre hundralappar på ett spel, komma hem och sticka in det i sin Nintendo och sedan upptäcka att det inte är bättre än det spel grannens grabb köpte igår till sin C64 för 29:95.
Så är det med "Excite Bike". Spelet liknar mest något budgettrams från lågprisfirmor som Mastertronic eller Firebird, men - detta är fullpris.
Kort sagt går det ut på att du ska forcera en drös hinder på en BMX-liknande crossbana, och din "cykel" kan både hoppa och ramla omkull. Sistnämnda bör undvikas.
Är ni två som spelar med eller mot varandra kan spelet bli okej, men annars: Undvik det.
★



"Pinball" (Nintendo). Visst, till vanliga hemdatorer kan du få flipperspel till under femtilappen, men vem garanterar att de är lika kul som "Pinball" från Nintendo?
"Pinball" är alltså en datorversion av flipperspel med underliga ljud och märkliga skräck-/dam-målningar. Testlaget stoppade in cartridgen och befarade det värsta, men våra värsta farhågor besannades inte. "Pinball" var faktiskt ganska flott, och betydligt roligare än vi hade väntat.
Är ni ett par stycken som kan bygga upp den rätta stämningen och komma med tillräckligt med glada (och mindre glada) tillrop, blir Nintendos flippervariant nästan roligare än på fiket.
★ ★ ★

bäst?

När vi talar om det som en gång hette TV-spel och idag kallas speldatorer, beror kvaliteten i stort sett bara på en sak: Hur bra är spelen? Soft har låtit de tre mest sålda "spelburkarna" drabba samman i en jämförande test. Vilken "burk" har de bästa spelen...?

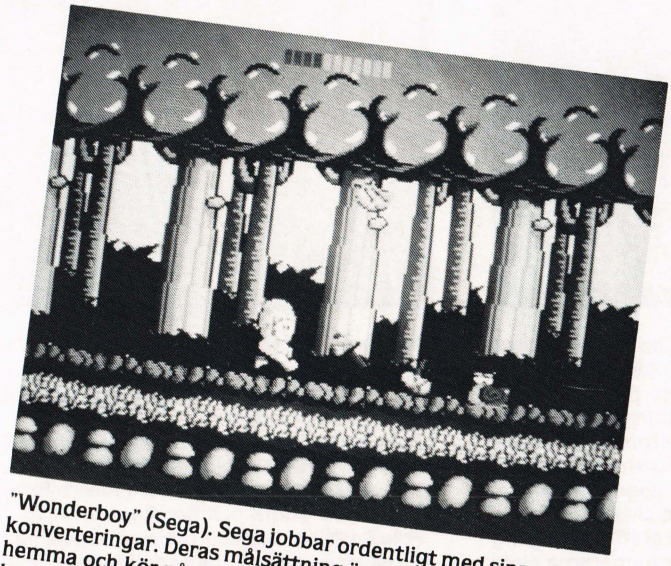
Speldatorerna, vår tids versioner av de gamla TV-spelen, är högst speciella. Du kan inte programmera på dem. Du kan inte använda dem till ordbehandling. Inte till räkenskaperna, inte ens ansluta en skrivare.

De är konstruerade bara för en enda sak. Rätt! Att spelas och åter spelas på.

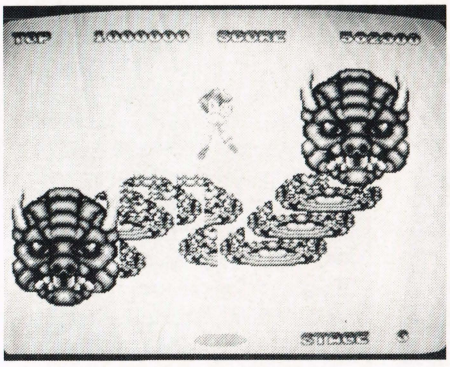
Det är de också i gengäld rätt bra till allihop. Producenterna har lagt in fin grafik, bra ljud och rika möjligheter för såväl spelminne som joystick. Men för att hålla priset nere har de i gengäld sparat på allt det "överflödiga": tangentbord, RAM, printerport, kassett/disketttanslutning, BASIC och andra seriositeter. Sådana saker är tämligen överflödiga för en sann spelfreak...
Resultatet har blivit maskiner som är ganska trevliga lekkamrater, men heller inte mer. De kan spela datorspel så huset skakar och grannarna flyr, men de är inte speciellt intelligenta. Du kan glömma allt om att använda dem som läxhjälp.

Just nu är tre modeller högaktuella på den svenska marknaden. Atari 2600 är en relansering av världens mest sålda TV-spel, Atati 2600 VCS. Nu, fem år efter, har den fatt ett nytt kabinett, och ingen tvekan om att ansiktslyftningen hjälper. Men detta är också det enda som är nytt - denna lågprismaskin kör fortfarande samma spel och varken ljud eller grafik har förbättrats.

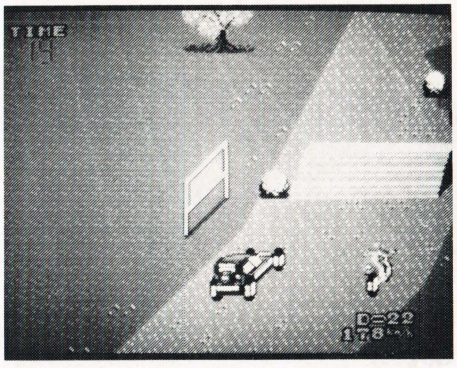
De två andra maskinerna är från två japanska fabrikanter, Sega och Nintendo. Här är allt nyutvecklat, och det märks. Grafik och ljud är i



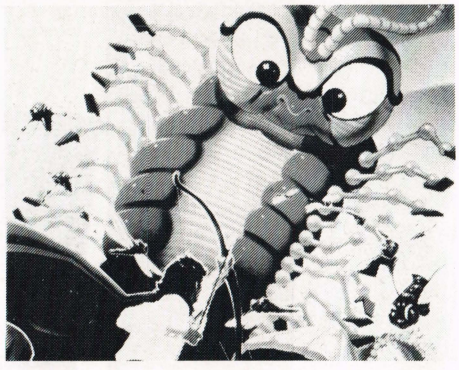
"Wonderboy" (Sega). Sega jobbar ordentligt med sina arcadekonverteringar. Deras målsättning är, att spelet som du sitter hemma och kör på din elektroniska skokartong ska vara lika bra som det du kan spela på myntmaskinerna. I regel lyckas de också rätt bra. Till och med "Wonderboy"-konverteringen är i arcadeklass. Här är spelet om Wonderboy, den fantastiska skateboard-babyn, som ska igenom eld och vatten (bokstavligt talat, wait and see) för att rädda sin käresta, den tio veckor gamla Tanya - en skönhet i blöjor. Har du kört "Wonderboy" i original kommer du inte att bli besviken över Sega Master Systems version. Klass!
★ ★ ★ ★



"Space Harrier" (Sega). Ytterligare en arcadekonvertering som till förväxling liknar originalet. "Space Harrier" är en imponerande snabb programmering, där enorma grafikgrunkor utan förvarning kommer susande from nowhere. Live and let die, men var snabb med avtryckarfingern!
Spelet har ganska fint digitaliserat tal, det är bara för lite av det. Grafiken är i Amigaklass, det är i varje fall det intryck man får. Och även om detta är ett av de dyrare Segaspelen är det värt en investering. Här får du många timmars underhållning i ett spel du aldrig kommer att kunna köra på vare sig Nintendo eller Atari (Sega har nämligen världsrättigheterna).
★ ★ ★ ★



"Enduro Racer" (Sega). Det här är närmast en korsning mellan Novemberkåsan och motocross, fast inne i ditt eget vardagsrum. Grensla cykeln, kicka igång, gasa och ge dig ut på en kapplöpning med tiden.
Du ska forcera sten, gropar i vägen, fientliga bilar och ett otal hopp medan du njuter av melodin och gör dina vägval.
Synd då att grafiken är som på en Commodore 64. I och för sig är ju detta inget fel, C64 är en bra maskin. Men när vi vet att Sega kan göra det så mycket bättre (och har gjort det i de flesta andra spel), varför har de då inte gjort det även i "Enduro Racer"?
Själva gameplayet är ju okej...
★ ★ ★



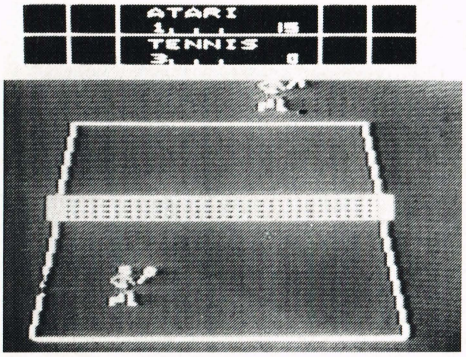
"Millipede" (Atari). Många av spelen till Atari 2600 är restlager från det glada 1983. Detta är också fallet med "Millipede", som på den tiden var en av höjdarna för TV-spelarna.
Nu härjar "Millipede" återigen. Nytt pris, men bortsett från det är det samma gamla spel. Intet ont om spelet, men åldern sätter trots allt sina spår. Grafiken är lite klumpig och vi saknar lite av de fantastiska ideer och vilda infall som gör dagens datorspel till något speciellt. Det har hänt en del på fem år...
Är du nostalgiker kan du med en tår i ögonvrån drömma dig tillbaka med "Millipede" och åter känna din ungdoms glada sorglöshet. Jodå, detta är äkta vara från den gamla goda tiden. På gott och ont.
★ ★ ★

MASKINER OCH PRISER

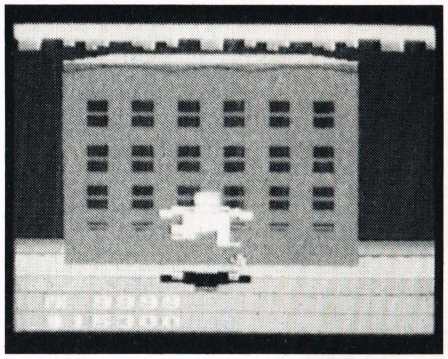
ATARI 2600: TV-spel med en joystick och alla nödvändiga kablar. Capris 495:-

SEGA Master System: TV-spel med två joypads, ett spel och alla nödvändiga kablar. Capris 1395:-

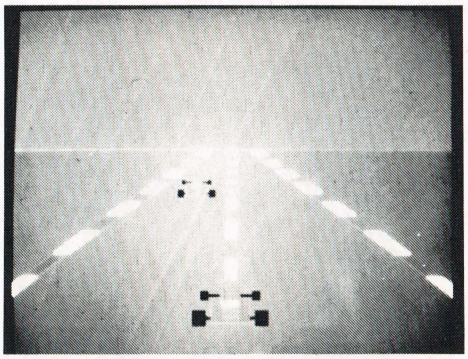
NINTENDO Entertainment System: TV-spel med två joypads, ett spel och alla nödvändiga kablar. Capris 1495:-



"Realsports Tennis (Atari). Tennisspel är alltid bra. Ja, nästan alltid i varje fall. Och Atari-varianten är inget undantag.
Fastän Atari idag väl närmast får betecknas som TV-spelens Skoda (gammaldags teknik och ett utseende som knappast är sista skriket, men det fungerar fint och du har fått det nästan gratis), har programmerarna verkligen pressat maskinen att göra sitt yttersta. Figurerna ser faktiskt ut som små män och det hela är enormt kul att spela.
Ljudsidan är mager, men - vill du ha ordentligt ljud får du också betala för det. Tänk på att Atari bara kostar en tredjedel av vad de andra kostar.
Du kan spela såväl nybörjare som avancerad i Atari Tennis. Och har men sett! Här finns min själ också möjlighet för två spelare mot varandra. Många timmars svettigt spelande väntar.
★★★



"Ghostbusters" (Atari). - Who ya gonna call? Ghostbusters! Se filmen, läs boken, köp pusslet, bär knappen, sätt på skivan och sjung med i Ray Parkers landsplåga från 83. Och spela spelet! Ljudsidan med originalmelodin låter ungefär som Beethovens nia på näsflöjt - med andra ord något förenklad. Men även det kan ju ha sin charm.
Grafiken är som Atari 2600-grafik nu en gång är. Inga tvivel om att programmerarna gjort sitt yttersta, men maskinen är nu en gång för alla utrustad med ett eländigt grafik-chip. Nog om detta, det får vi leva med (och det är ju också därför man kan få maskinen för under 500:-, ett fynd för priset).
Själva spelet kan vi däremot inte klaga på. Det är skojigt och kul att spela, när man lär det att känna är det till och med bättre än C64-versionen. Fyra stjärnor är det absolut värt.
★★★★



"Pole Position" (Atari). Racerbilsspel är en av de genrer där man snabbt blir bortskämd efet att ha sett vad bl a Sega ("Outrun"-mästarna) kan prestera.
I flera år var Ataris Pole Position ledande och stilbildande. Men spelet har för länge sedan blivit omkört av ett otal andra racerbilsspel med bättre grafik och fler finesser. Idag är "Pole Position" ungefär det som engelsmännen kallar so-so. Det är inte dåligt, men heller inte något att falla i extas över.
Du kör på olika banor och tävlar mot andra Formel 1-kärror som du ska ta dig förbi. Krocka inte, varken med bilarna eller andra hinder, för då dör du. Visserligen blir du snabbt levande igen, men du måste axa upp från 0, och det kostar viktiga sekunder.
★★★

en kvalitet som hör till år 1988. I motsats till Atari säljs både Sega och Nintendo med ett spel inkluderat i priset. Och istället för en enkel joystick får du här två så kallade joypads - små utmärkta plattor som du styr med.

Både Sega och Nintendo är klart att föredra, i varje fall för den som har pengar. Du betalar nämligen för kvalitet, i båda fallen ungefär tre gånger så mycket som för en Atari.

Vem har de bästa spelen?

När man då ställer frågan om vem som har de bästa spelen. måste man alltså se det i förhållande till priset. Eller med andra ord: Hurdant är förhållandet pris kontra kvalitet.

Här måste vi sätta Atari främst. Spelmaskinen kostar ju bara 495:-, och även spelen är billiga.

Normalpriset är 99:-, några kostar 119:-, men det finns även spel för 79:-.

Sega och Nintendo då? Ja, Nintendospel kostar normalt ca 289:-, men en del spel ligger en bit över 300:-. Segaspel kostar 199:-, 249:- respektive 269:-, allt beroende på hur omfattande spelet är. Men kvalitetsmässigt går det knappast att jämföra. Ataris allra bästa spel matchar bara med nöd och näppe genomsnittet på en sliten Commodore 64, medan speciellt Segaspelen med lite god vilja kan sägas ha arcadekvalitet. Åter alltså en fråga om kronor och öre. Atari är billig, Sega och Nintendo tekniskt överlägsna.
Detta kommer Atari att råda bot på under året när de lanserar sitt XE Games System. Det blir dyrare, men också mycket mer avancerat. Då blir det dags för en ny batalj om vem som gör de bästa spelmaskinerna för hemmabruk. Och Ataris skolåda kommer inte bara att kunna köra spel. Har man programmeringsambitioner ska man så småningom kunna köpa ett löst tangentbord, haka på det på maskinen och på så sätt bygga sin egen dator enligt Lego-principen. Men detta är framtid. Vi ser istället på hur läget är just nu. Samtliga spel är här-och-nu-spel, spel som du kan gå ut och köpa idag. Läs speltesterna och gör ditt val!



"Outrun" (Sega). Mina damer och herrar, och alla andra: Det här är helt enkelt det mest fantastiska, häftigaste, flottaste och grymmaste "Outrum" vi sett utanför spelhallarna. Alla andra konverteringar, från Commodore till Amstrad, ja till och med Amiga, kan gå hem och gömma sig. Det här är bättre än alla de andra (givetvis undantaget originalautomaten).
Varför är det så bra? Jo, punkt ett är att Sega är den mest avancerade av de här speldosorna för hemmabruk. Punkt två är det var Sega som stod för själva arcademaskinen "Outrun" på sin tid, så de borde ju kunna spelet utan och innan.
"Outrun" är ett måste. Några tycker til och med att enbart detta spel är tillräcklig orsak för att köpa en hel Sega-maskin.
★★★★★

Vinn din egen



Atari 2600 är den billigaste speldatorn av alla. Den kostar 495:- inklusive en joystick. Och man kan bara göra en sak med den: Spela, spela och åter spela...

Vi ger dig alltså chansen att vinna den nya Atari 2600.

Maskinen är en relansering av det gamla välkända Atari TV-spelet, men i ny design och till ett mycket lägre pris. Spelet levereras normalt med en joystick och alla kablar, men utan spel.

Grafik och ljud stammar från TV-spelens guldålder i början på 80-talet, och detta syns (och hörs) också. Men till det priset kan man ju inte begära att få en maskin med högupplösning och stereoljud.
Spelen är också överkomliga i pris. De allra flesta spelen kostar 99:-, några 119:- och ett par kan du få för endast 79:-.
Många av spelen är gamla bekanta, men det finns även helt nya spel. Och bland dessa finns det några som verkligen pressar ut det yttersta ur maskinens efterhand tämligen "gammalmodiga" chips.

Vinn din egen Atari

Den nya designen har reducerat maskinens storlek till en knapp fjärdedel av den tidigare modellen! Och den är snygg att se på, dessutom...
Handen på hjärtat: Skulle du inte hemst gärna vilja ha en sådan här liten apparat?
Vi tror det i varje fall. Därför ger nu SOFT och Atari dig chansen att vinna en alldeles egen. Komplett med medföljande joystick, alla kablar och ett häftigt skjut-ner-dem-spel, så att du kan gå igång direkt med spelandet.
Allt du behöver göra för att vara med i utlottningen är att fylla i kupongen och skicka in den till oss innan angivet datum. Vill du inte klippa i tidningen får du gärna fotokopiera kupongen eller skriva av den, men vi godkänner bara en kupong per hushåll. Och kom ihåg att vi ska ha kupongen senast den 27 mars 1988.

Om du skickar in kupongen före den 27 mars 1988 är du med i utlottningen av en sprillans ny Atari 2600 med kablar, spelcartridge och joystick.

Svara rätt på frågorna och fyll i kupongen med namn och adress. Endast korrekt ifyllda kuponger deltar i den stora utlottningen. Vinnaren får besked direkt. Du får gärna fotokopiera eller skriva av kupongen om du inte vill klippa i tidningen, men kom ihåg att vi bara godkänner en kupong per hushåll.

Atari ägs av en amerikan som tidigare varit chef för Commodore. Vad heter han?

SOFTs chefredaktör älskar när folk kommer ihåg hans namn. Vad heter han? (Fortsätt på baksidan om du inte får plats).

Ataris racerbilsspel var i flera år det stilbildande på marknaden, spelet som alla försökte kopiera och som bildade skola för racerbilsspel till hemdatorer. Vad heter det?

Namn: . . . . . .

Adress: . . . . . .

Postnr/Ort: . . . . . .

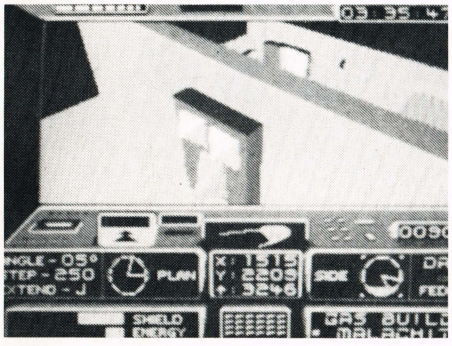
Tel: . . . . . **Alder:** . . . . . .

Datortyp.: . . . . . .

Skicka in kupongen så att den är oss tillhanda senast den 27 mars 1988 till adressen:

"Vinn en Atari med SOFT"
Themson Media AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm

SOFT check



SLÅ EN DRILL

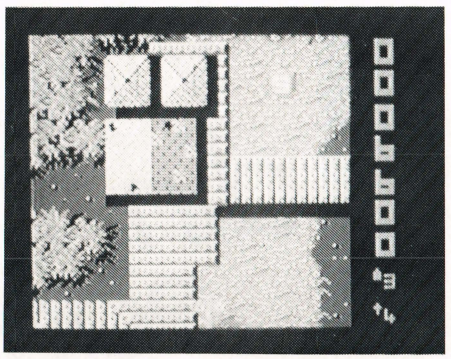
Att döma av reklam och pressmeddelanden är **Driller** den största uppfinningen sedan hjulet, den djupa tallriken och varmvattnet. Ja, egentligen är det "Freescape"-systemet, det system som **Driller** är konstruerat med, som de haussar.

"Freescape" är ett nytt sätt att konstruera spel på, en slags blandning av ett programmeringsspråk och ett construction kit. Programmerarna hos Incentive Software har plockat fram systemet, och det har tagit dem över ett år och flera millioner pund i utvecklingskostnad. **Driller** är det första spel som gjorts med systemet och vi kan vänta oss fler spel i samma genre - vilket väl förmodligen betyder en oändlig massa kopior och varianter av **Driller**.

Så långt är allt väl. Men vad går egentligen "Freescape" ut på? Jo, om vi håller oss till reklam och pressmeddelanden är vi i en fantastisk tredimensionell grafikvärld med otrolig realism och över 20 milliarder olika lokationer, dvs skärmar. Pretty heavy!
Och hur stämmer detta med verkligheten? Tja, det är sant och visst att vi för första gången rör oss i gedigen 3D, alltså målade ytor och inte bara streck. Och visst kan vi se de 18 olika "världarna" från vilken vinkel som helst. Men så är det också slut på det roliga.
Grafiken är mega-slö, hyper-långsam, ja, du hinner nästan gå och göra kaffe medan du väntar på att maskinen ritar klart. Och då försvinner liksom en del av suset kring det hela. Det susar inte heller så mycket om "världarna". De är relativt enkla geometriska rum, så det där med att gå runt och utforska håller inte en tum.
Å andra sidan är ljudet suveränt. En häftig låt suveränt drabbad av datorn. Synd att vi bara kan ge fem stjärnor, det här soundtracket hade nästan förtjänat sex...
Nuff said. Spelet i sig själv är bra, men om det är sant att Incentive lagt millioner pund och över ett år på utvecklingen av det här spelsystemet, då kan jag lätt tänka mig mängder av bättre sätt att göra slut på pengarna. "Freescape" har inte blivit någon bra investering, i vajre fall inte att dörna efter det första spelet.
Med spelet följer en pusselkloss och en jättelik instruktionsbok (30 sidor). Det är ett ambitiöst spel, och inga tvivel om att tusentals "Elite"-fans kommer att gilla det. Vi andra? Ja, egentligen blev vi nog en smula besvikna...

Duffy

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



HAJAR I LUFTEN

Det är något i luften som surrar... Vad är det? Jo, Firebird har just lanserat ett spel med namnet **Flying Shark**, något vi genast försvenskar till "Flygande Haj". En närmare titt på förpackningen avslöjar dock INTE en haj med enorma vingar. Nej, det hela rör sig om ett amerikanskt bombplan från andra världskriget. Besättningen hade på skoj målat nosen på planet så att den såg ut som en hajkäft. Därav namnet "Flying Shark" och därför även namnet på spelet.

Efter denna långa tirad krävs det väl ingen större fantasi för att räkna ut vad spelet handlar om. Rätt gissat! Du styr ett amerikanskt bombplan på väg över Stilla Havet. Målet är Japan, tiden World War II. Action! **Flying Shark** är en konvertering av spelautomaten med samma namn. Och för dem som spelat originalet kan jag berätta att hemdatorversionen rammar automatstämningen rätt bra. På många punkter liknar spelet "1942": Skärmen scrollar uppifrån och ner, fienderna är små plan som flyger runt och skjuter på dig. Dessutom tillkommer stridsvagnar, robotbaser och andra jordiska fiender - action ungefär som i "Tiger Mission".

Blir det hela lite för tufft har du tre smartbombs till ditt förfogande. Det är alltså vapen som utrotar 100% av fiendestyrkan på skärmen. Enda minus är att det är för lätt att fyra av en smartbomb av misstag - man smartbombar nämligen genom att föra joysticken framåt och samtidigt hålla ned fire. Som tur är kan man dock samla upp fler smartbombs på vägen, det är ju i alla fall en liten tröst.

Grafiken i **Flying Shark** är bra - bättre än i "Tiger Mission", och det säger ju inte så lite. Tyvärr har dock några av färgerna valts olyckligt. Ibland kan det vara svårt att se fiendens kulor (pang, du är död är rätt surt om man inte ens sett kulan!).

Ljudet är som det ska vara, inget fel på det. Men ack! Spelet är gjort i multiload, så varje gång man genomfört en bana ska man vänta, vänta och åter vänta. Det är lite tunt, speciellt när man tänker på att spelet är så likt "1942" och "Tiger Mission". Inget av dessa spel behövde ju ta till multiload.

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!!

Efter dessa små sura uppstötningar bör klarläggas att **Flying Shark**" ändå är en klar hit. Ett spel av den sort som du tar fram om och om igen, till och med flera månader efter du köpt det...

Duffy

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

tidigt (men du ska köpa spelen var för sig). Du bestämmer själv vilka 8 av 11 tillgängliga spelare som ska spela och på vilka platser. Ja, det är bara 8 spelare i laget, men det antalet är nog en fråga om hur många sprites man kan få att kuta omkring på banan samtidigt. När du så vill göra din uppsättning på planen får du via färgkoder reda på var dina spelare gör sig bäst. Alla dessa val görs med joystick, du pekar på spelaren och trycker fire.

Precis innan du går över i Start Game får du en meny där du ska bestämma olika saker. Du kan variera hastigheten från 1-15, där 15 är rätt snabbt. I varje fall för snabbt för nybörjare.

Nästa justeringsmöjlighet har tre underpunkter. Här kan du välja om du vill ha joystickstyrning från port 1, port 2 eller datorstyrning för din center (som ju Gary Lineker är), målvakt och tränare (den som bestämmer taktik och strategi i spelet och coachar laget).

Dessa tre roller kan du kontrollera själv, eller också kan du låta datorn ta sig an en, två eller tre av dessa roller.
Givetvis har det stor betydelse för spelet hur dessa tre figurer beter sig, så ta en titt på hur datorn löser problemen innan du går igång på allvar.

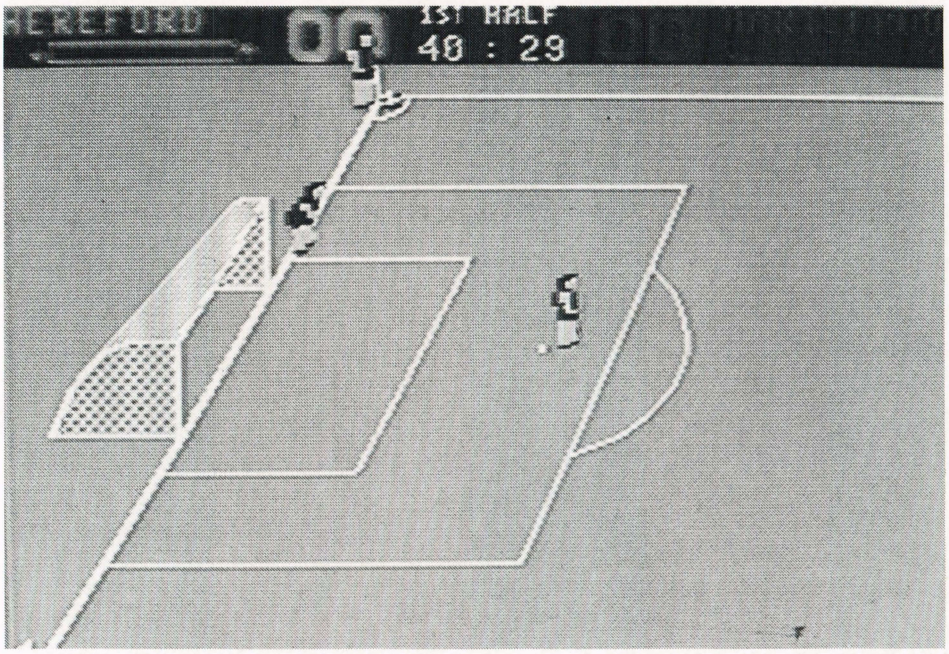
mål ensamma, du ser vad som händer. Dock händer det att du inte har en aning om var din center finns, när han är utanför bild får du lita till din förmåga att hålla reda på honom på känn.

När du ska passa bollen representerar joystickens 8 riktningar de 8 olika spelarna. Om du alltså ska passa till en speciell spelare ska du peka med joysticken mot honom.

Gary Linekers Superstar Soccer är nog det fräckaste fotbollsspelet vi riktat våra pixelsökande ögon mot hittills. Köp det.

Henrik

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



SOFT check

SPELA BOLLEN, GRABBEN!

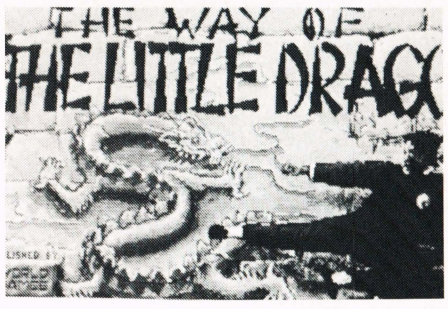
Gremlin Graphics slår sina påsar ihop med FC Barcelonas kände B-lagsspelare, VM-skyttekungen Gary Lineker. Vad kommer ut ur det samarbetet? Jo, två saker. Först och främst ett fotbollspel i en helt annan stil än man är van vid. Dessutom kommer ett brädspel som givetvis också handlar om fotboll. Det där med ett brädspel är något nytt, i varje fall från softwarefirmorna. Nu har Gremlin alltså kommit på att göra bräd- och datorspel samDessa justeringar gör du för bägge lagen. När det är gjort ber du om att få igång spelet och ytterligare en del laddas in.

Så ska tränaren bestämma taktik, spelarna ställer upp sig och domaren blåser till spel. Nu kommer det häftiga. I **Gary Linekers Superstar Soccer** har Gremlin lyckats få hela 16 små gubbar att kuta omkring på samma gång. Förmodligen har man använt samma princip som man gjorde i Water Polo.

Dessutom kan du använda dig av hela planen när du spelar. Kameran följer (dvs skärmen rullar med) den spelare som har bollen. Du kan lugnt låta dina medspelare sticka mot

DEN LILLE DRAKEN

Karate från Danmark, kan de' va nåt?
Det nya Amigateamet Parsec Software har börjat bra, och detta till på köpet på den något bortskämda karatemarknaden.



Spelet **The Way of the Little Dragon** bjuder på stora figurer, bra animering, flott grafik och realistiska kampsekvenser. Rätt stor skillnad från Karate Kid II där hastigheten överdrivits och figurerna blivit alldeles för små...

Parsec Software är en dansk trio som har investerat i en utvecklingsstudio med massor med teknisk utrustning. Här finns bland mycket annat två professionella syntar, samplingsutrustning, grafiska ritbord och en grabbnäve Amiga 1000-maskiner.

Samplingsutrustningen lägger man märke till redan i introns astronautsnack. Spelets österländska melodier är jag dock inte så förtjust i, men så dåliga att de är direkt vidriga är de inte.

Så är vi framme vid spelets första kampscen. Här får du, en glad kines med svarta tygskor, kämpa mot en allvarsam ninja. Rörelserna är verkligt autentiska (fast en smula groft animerade) ända från karatekämparnas framåtböjda positioner till blockeringarna.

Och det är just blockeringarna som är spelets stora förtjänst. I **Way of the Little Dragon** kan man verkligen finta och blockera motståndarens slag och sparkar, om man är tillräckligt snabb vill säga. Men man frestas att tro, att programmerarna hållit på med kampsport i verkligheten också.

Om målet är realism för de som är invigda i kampsportens mysterier kommer spelet mycket nära. Men den totala realismen strandar på att få in tillräckligt med slag och sparkar på en joystick - är det kanske snart dags för ett spel till två sticks?

Grafiken är också den i topp. Det finns fyra olika flotta bakgrunder, och de två antagonisterna är ren bomull för ögat med veck i tyget och "riktiga" skuggor.

Parsers grafikman Jim Rankenborg är helt enkelt rätt duktig!

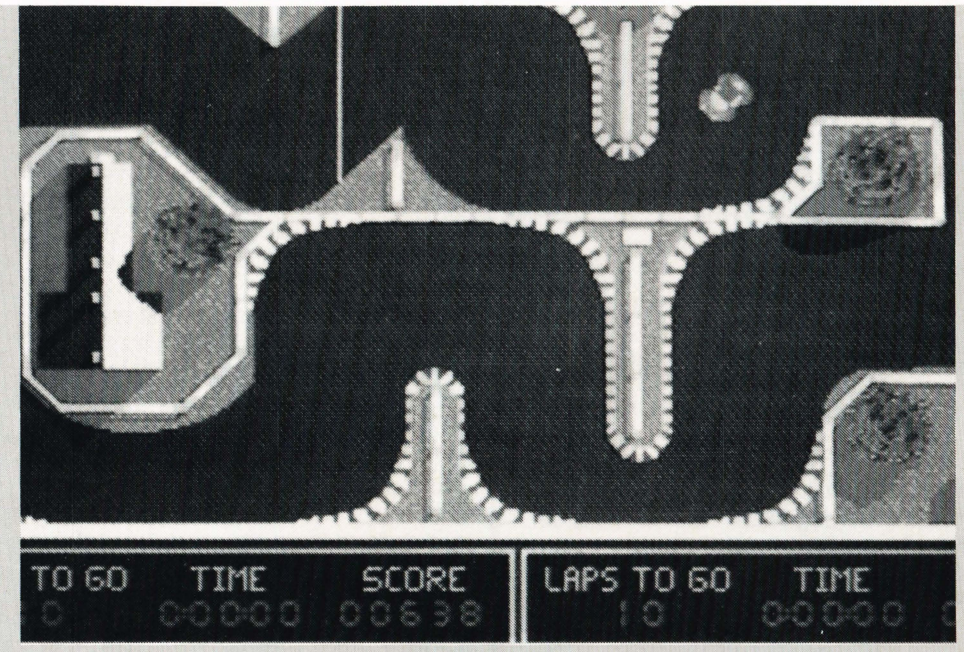
Spelljuden är inte det bästa vi hört, ljudeffekterna "missbrukas" för ofta och de fyra österländska musiksnuttarna är inte direkt min kopp te. Men själva spelet fungerar ju bra, och det är ju huvudsaken.

The Way of the Little Dragon är rätt och slätt ett av de hittills bästa karatespelen till Amiga som SOFT sett hittills.

Mårten

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

SOFT check



GOKART UTAN GO

Så ska vi på det igen . Nytt Amigaspel från en tysk firma, med tyska instruktioner och något som skulle kunna betecknas som textat på engelska.

Vad sägs t ex om ordet **Rallye Master**, det är alltså spelets namn...

Men lugn, bara lugn. Det blir mycket värre. Omslagets reklamtext som försöker att sälja spelet ska tydligen också gälla som instruktion till spelet. En sak är att stava sig genom en tysk instruktion - en annan är när det inte finns några instruktioner alls!

Nå, men spelet autobootar åtminstone.

Efter en ovanligt tam introskärm rullar en menyskärm upp, och efter ett par minuters förvirring är det dags att köra.

Köra och köra, det är kanske för mycket sagt. Men i varje fall är programmet och datormotståndaren i full gång med att lägga resterna av ditt självförtroende i ruiner.

Trots att du har körkortet i bakfickan och är 100% nykter tar det bortåt en timme innan du lärt dig att bemästra joystickstyrningen. Musen fungerar nämligen inte i det här spelet, trots att knapparna vore upplagda för gas och kombinerad broms/back och musstyrningen helt givet vore bättre.

Rallye Master har minsann även en highscorelista. Och du har bara att vänja dig till att programmet kraschar om du glömt slå ifrån diskettens skrivskydd.

Lika bra att säga det med en gång. De tyska programmerarna råder inte direkt över några imponerande grafiska talanger. Å andra sidan skulle allt annat varit orättvist mot programmerarna. De har ju inte ens kunnat göra ett felfritt program...

Här finns fel, trots att programmet ödslar en hel del tid på att plocka bort bilarna från banan innan skärmen blir svart och vi drabbas av en meningslös utdelning av grafiska medaljer för våra prestationer på banan. Under medaljutdelningen kan programmet t ex få för sig att hålla kvar ett av de irriterande ljuden från spelet. Suck.

Och så är det för övrigt totalt talanglöst att offra så mycket plats på disketten för lite trist grafik som tar en evighet att ladda in.

Det är rena döden att behöva gå igenom tre skärmar med menyer varje gång du förlorat. Hela resan tills man kan köra igen tar ca 50 sekunder, varav halva tiden går åt till att visa en svart skärm. Hörde jag någon viska något om användarvänlighet?

Enda ljuspunkten är syntmelodin som har en pumpande bas och faktiskt låter riktigt bra! Testa den på din stereo och skruva upp volymen ordentligt.

Det är bara synd att programmerarna inte klarat att stoppa in ljudet i alla delarna av spelet. Speciellt då under körningen, som nu spolieras av ett tamt digitaliserat helikopterljud från det äkta Super Sprint-spelet.

Är det inte helt godnatt att lägga in ett helikopterljud som överröstar däcktjutet från bilen, när det nu inte ens finns med en helikopter i spelet? Jag bara frågar!

Håll er till sauerkraut und knödel, kära tyskar. Det är ni mycket bättre på än speltillverkning.

Mårten

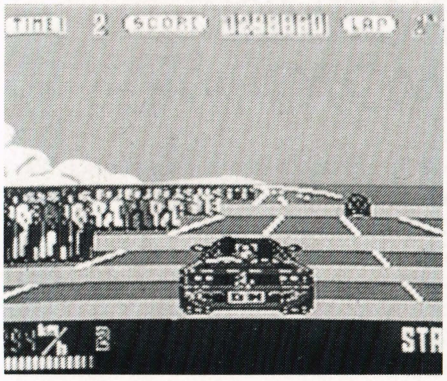
Grafik	★★(★)
Ljud	★★★
Action	★★★
Fängslande	★★
Pris/kvalitet	★★

UTSPRUNGEN FRÅN SPELMASKINEN

Outrun är spelmaskinen Spelmaskinen i spelhallarna.

En enorm upplevelse med hydraulik, racerratt och högtalare inbyggda i förarsätet. Gra-

fiken är perfekt, blondinen likaså och bilen - en Ferrari Testarossa Convertible - går som en dröm.
Ur radion strömmar feta västkustsoundtracks, komplett med rythmbox och Hammondbrus.
Kan din gamla utarbetade 64 verkligen mäta sig med ett sådant 100.000 kronors monster?
Nej, naturligtvis kan den inte det, trots US Golds påstående om att **Out Run** är "ett av de bästa, om inte det allra bästa hemdatorspelet genom tiderna"!
idén till **Out Run** är enkel och simpel. Du ska ta dig själv och din chick över USAs vidsträckta asfaltvägar så snabbt som möjligt. Starten går vid Coconut beach, axet från 0-100 går på 5.8 sekunder och toppfaretn är 294 km/h.
Men det är inte helt ofarligt att dåna runt med en sådan hastighet på highways där det vimlar med Mac trucks, VW-bubblor, Corvetter och andra amerikanare. Klockan tickar



obarmhärtigt ner, även när du gjort en tabbe. Misstag tolereras varken av klocka eller blondin. Men efter att ha bjudits på en ordentlig luftfärd hoppar hon ändå glatt in i skrindan igen för fortsatt färd.
Måhända för att inte missa målflaggan?
Den har C64-programmerarna i varje fall inte glömt. Först lite klappande i de små händerna och sedan en kram av format. Tyvärr lyser skillnaden mellan hemdator och spelmaskin igenom klart. Din väninna ser faktiskt inte särkilt snygg ut. Dessutom är hon mörkhårig.
Gentlemen prefer blonds. Hur i hela världen har programmerarna fått lov att färga håret på Out Run-blondinen?
Talanglöst!
Och så är det hela vägen, trots rimligt lyckad 3D-effekt och detaljerad Testarossa.
Vägkanterna är bland de värsta rysligheterna. En handfull palmer och buskar, några rader människor, stentunnlar och en massa leksakshus, och så var det inte mer där.
Dina med/motkörare är lika ointressanta...
Ljudet är som man kunde vänta sig, ett fåtal ljudeffekter och två olika soundtracks. Men det är en rätt häftig ide att offra en kassett på originalsoundtracken. Dock blir det inte helt detsamma som att sitta vid spelmaskinen.
En av de fatala missarna i förhållande till originalet är vägskälen, en av de många saker som ger **Out Run** i original omväxling utöver det vanliga. I US Gold-versionen ska du välja en av fem fastlagda rutter, och när du tröttnat på den måste du släcka datorn och ladda in från början igen.
Jag har alltid varit en stor racerspelsfan, så **Out Run** borde ha stor chans hos mig. Men det är varken mer eller mindre än ett hyfsat racergame ungefär i klass med Pole Position. Det kunde alltså varit ett rätt bra C64-spel om det nu inte varit för namnet.
US Gold blåser dunster i ögonen på folk med denna besvikelse. Hemdatorspelet kan inte på något sätt leva upp till spelmaskinen, men det betyder kanske inte så mycket så länge pengarna rullar?
Därför är det garanterat bättre att lägga de många pengar spelet kostar på originalmaskinen istället. Den är *mycket* häftigare.

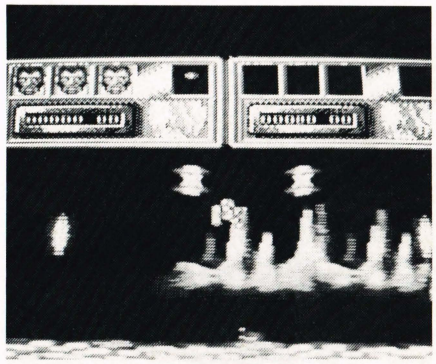
Mårten

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

SORGLIGT SKJUTSPEL

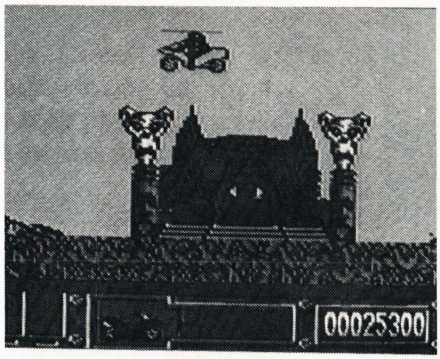
Jet-boys är det senaste shoot'em-spelet från CRL, och den här gången är det knappast något som förmår göra någon människa glad. Som Jet-boy ska du flyga runt i en så kallad trooper, och det enda du ska göra är att blåsa allt du ser till atomer.
Spelet är av den sidlänges scrollande typen där det hela tiden väller in motståndare från sidorna. Varje motståndartyp har givetvis sitt eget angreppsmönster. På jorden under dig växer det underliga växter som du helst ska undvika att komma i närheten av. Dessutom finns det möjlighet att spela två spelare samtidigt, vilket är en god ide om du har lust att komma in bara en liten smula i spelet utan att somna.
Annars finns det inte så mycket att säga om **Jet-boys**. Spelet liknar sina otaliga föregångare till förväxling. Bortsett från en något annorlunda grafik känner du snabbt igen den typiska stilen. Ibland får du chans ett fånga en grafikgrunka som flyger över skärmen, och gör du det utökar du din vapenarsenal ytterligare.
Av extragrejor som du kan få på det sättet kan vi nämna extra laser, en Quad Blaster samt extra sköld och speed. Men kom ihåg - speed kills! Det finns fyra olika banor i **Jet-boys**, och varje bana avslutas genom att du möter en eller annan jättelik rymdputte som spottar ut mängder med skott efter dig.
När du spelat **Jet-boys** bortåt en halvtimme börjar spelet så smått att bli en smula *för*irriterande. Alla dina motståndare angriper på samma sätt oavsett var på skärmen du befinner dig, så du lär dig snabbt hur du ska placera dig på skärmen för att överleva den första banan. Det krävs alltså inte mycket fantasi för att tänka sig att de första banorna i längden inte blir särkilt upphetsande.
Jet.boys är nog ett av de mest medelmåttiga spel som kommit på marknaden på länge. Hur du än vrider och vänder på värderingen av spelet hittar du inget nytt eller överraskande (det är kanske det CRL menar är överraskningen). Spelet kan vara en smula underhållande om du kan hitta en medspelare (vilket gott kan bli ett litet problem), men utan en sådan är spelet obetingat bara slöseri med tid.

Claus



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

SOFT check



PÅ MED MASKEN

Det är tämligen troligt att du någon gång i ett eller annat sammanhang hört talas om förbrytarorganisationen Venom och dess motståndare, actionklubben MASK. Det har hittills kommit ut allt från MASK-pistoler till MASK-kalsonger, och nu är det alltså tid att

SOFT check

stoppa in nästa MASK-spel, **MASK II**, i din stackars Commodore 64.
MASK är en fantasifull brottsbekämpningsorganisation som använder högteknologiska bilar som främsta vapen i sin kamp mot kriminalitet. Dessa bilar kan när som helst ändra utseende och funktion allt efter vad situationen kräver. I **MASK II** börjar du med att välja besättning till det nära förestående uppdraget. Organisationen har ett rikt urval av riktigt stereotypa actionmän som närmast dreglar för att få slåss och (be)visa hur duktiga de är. Och de har minsann lustiga namn också, speciellt låter Thunderhawk och Condor särskilt välklingande. Kanske det är värt ett försök att kalla sig något sådant nästa gång du ska ut och välta stan?

När du omsider plockat ihop de fyra hjältar som krävs för varje uppdrag är spelet igång. På ditt första uppdrag ska du bara rädda Presidenten från en kidnappning. Givetvis är det VENOM som ligger bakom det hela. På ditt andra uppdrag ska du förstöra en nästan färdig VENOM-bas vars funktion är att kontrollera oljehandeln i Fjärran Östern. Så fortsätter det slag i slag med det ena uppdraget mer otroligt än det andra. I praktiken är det dock inte så stor skillnad mellan de olika uppdragen, grafiken skiljer sig inte speciellt mellan dem.

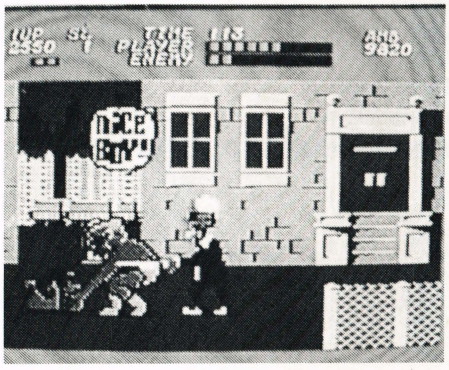
På skärmen ses som regel en eller annan form för berglandskap i vilket din "bil" står placerad. Beroende på vilken hjälteroll som finns till hands kan bilen nu utföra olika fantastiska prestationer. Några av bilarna kan flyga och dyka, andra kan segla och hoppa. Den enda gemensamma funktionen mellan dem är att de alla även kan köra. Genom att kombinera alla individuella egenskaper i gruppen ska du nu försöka trotsa alla de hinder VENOM satt upp för dig. Varje gång du träffar på en omöjlig uppgift byter du bara till ett fordon som kan klara av just den situationen.

Runt omkring på strategiska platser i landskapet finns kanoner som skuter mot dig om du står för länge på samma plats. Dessutom hänger det alltid en eller ett par helikoptrar över dig som också ser till att du håller dig rullande.

Grafiken i **MASK II** är egentligen inte speciellt flott, men den vibrerande rörelse som finns i spelet ger ändå intryck av konstant hektisk aktivitet. Men det är en smula irriterande att behöva flytta uppmärksamheten från skärmen till tangentbordet varje gång man vill skifta actionman. Annars är **MASK II** ett hyggligt spelvärt program som glimrande maskerar din C64 till oigenkännlighet.

Claus

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



ATT AVREAGERA SIG

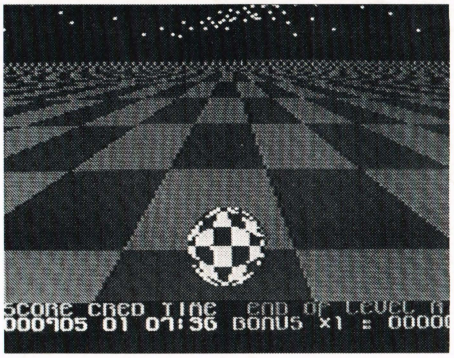
Så kom äntligen spelet till alla lärare och pedagoger som är snälla och rara mot eleverna på dagtid, men har ett behov av att avreagera sig på ett civiliserat sätt efter det att klockan ringt. **Street Hassle** heter det, och inga tvivel om att lärarna kommer att känna en stor lättnad när de spelat det ett par gånger. Drömmen om att utföra alla tänkbara nedrigheter mot de små stupida eleverna är en realitet.
Du spelar rollen som lärare efter skolans slut. Det du helst vill göra är att avreagera dig mot alla de små korkade eleverna. Tungt beväpnad med dina bara nävar går du till verket mot skolans värsta slödder.
Du kan t ex skalla dem så de försvinner ur bilden (!), eller... kasta upp dem i luften fem-sex gånger och sedan strunta i att ta emot dem, eller... ta dem i örat så de blir ordentligt röda, ja det finns faktiskt inga gränser för vad du kan göra mot dem.
Spelet börjar på skolgården där du ska slå ned apor, dumma elever och gamla damer. När du slagit ned tillräckligt många går du vidare till en park där du fortsätter din massaker.
Förutom att utöva våld mot människor ska du se upp för en liten man iklädd stor rock (en sådan där blottare har). Han är nämligen en riktig lurendrejare.Några gånger har du tur och får din energi förnyad, i värsta fall blir du sprängd i luften om han lägger en bomb vid dina fossingar. Då gäller det att komma bort från bomben i en fart.
Du har fyra liv till ditt så kallade uppdrag, och de enda sätt du kan dö på är antingen via bomben eller om eleverna klippt till dig för många gånger.
Detta är ett skönt spel för alla de lite mer våldliga elementen bland oss. Det finns mängder med sätt att krossa dina motståndare på och ljudet när du gör det är långt nere i magen och vänder.
Grafiken är super och ljudet fint. Beat'em all up, boy!

Duffy

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

KOSMISK MOTORVÄG

Har du Hyséns överblick, bolisinne som Ekström och teknik som Torbjörn Nilsson, är detta spelet för dig.
Cosmic Causeway heter det och det går ut på att du ska styra en stor läderkula över 24 olika banor. I slutet på varje bana träffar du på en drake, och denna ska du skjuta på tills den långsamt går i upplösning. Dina poäng beror på hur snabbt du genomför banan.
Varje bana består av en rad kulörta fält där t ex ett grått fält är säker mark, ett svart fält är ett hål, ett grönt fält ger dig turbo osv. Om du åker in i ett svart fält för många gånger tappar du tid, och har du inte klarat banan inom en minut är du död (yes sir, kaputtski).
Några gånger kommer en blinkande disk farande mot dig. Kolliderar du med denna får du olika saker. Det kan vara 3xpoäng, möjlighet att köra normalt över skära fält (annars medför de att din boll åker baklänges) och andra spännande saker.
Om du kommer fram till bana fyra åker bollen in i en tunnel. Här krävs det verkligen full kontroll över joysticken - farofältens antal blir nämligen större.
Trycker du på fireknappen kan du få bollen att göra små hopp, och denna möjlighet kommer du att få behov av ca var tredje sekund.

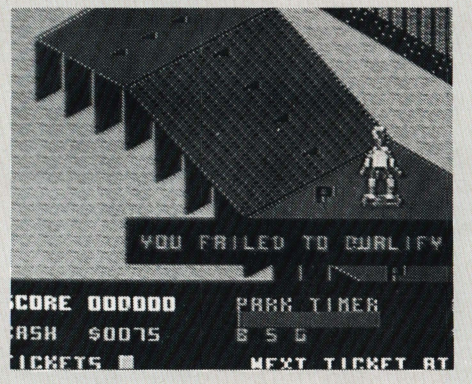


SOFT check

So how's that for a game? Som du kanske kunnat räkna ut, är alltså **Cosmic Causeway** uppföljaren till **Trailblazer**, och alla Trailblazerfans kommer inte att bli besvikna. Vi andra som aldrig gillat Trailblazer blir heller inte besvikna, för i denna efterföljare har de ordnat alla små dumheter i föregångaren och dessutom lagt in en hel del extra. Med andra ord: **Cosmic Causeway** har DET!

Duffy

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



SKATEBOARD-PUNK

Gillar du skateboard kommer du att bli helt galen i US Golds briljanta konvertering av **720**.

Tycker du det är dödssjukt att stå på en bit plast och sprattla med armar och ben, kommer du att älska konverteringen i alla fall bara för att det är så fett programmerat.

Personligen älskar jag att gå på stritan och klippa till så många skateboardare som möjligt. När det regnar är **720** ett fullgott alternativ.

Konverteringen har inte speciellt bra grafik, ljudet har vi hört bättre många gånger förr, men spelet attraherar som en magnet.

Du börjar spelet i hjärtat av Skate City, den rätta platsen för en up-and-coming skater. Du kan åka överallt i Skate City - bortsett då givetvis från vattnet.

I vart och ett av stadens fyra hörn finns en Skate Park där man kan tjäna bonus och cool cash genom att utföra ett par konststycken på brädan.

I Slalom Park ska du ta dig igenom en serie vita flaggor, i Ramp Park ska du göra en halfpipe (precis som i California Games), i Downhill Park går det utför (fort!) och slutligen i Jump Park ska du tima dina hopp precist om du inte ska sluta som en våt fläck.

Du kan inte undvika parkerna. Var och en ska genomföras för att du ska komma vidare till nästa nivå, och dessutom är parkerna enda chansen att undkomma de dödliga killer bees.

När din tidsgräns i Skate City går ut är det "Skate or Die" på grund av denna svärm killer bees.

720 är den amerikanska drömmen återigen, och du är dömd att fortsätta till den slutgiltiga manövern - 720-gradaren i luften.

Och allt du egentligen kan klaga på är den barska verkligheten. Men samtidigt kan du glädja dig över att originalmaskinens punkare och slagsmål är betydligt tuffare än de på din C64.

720 är en fin nyhet till Commodoren. Det är kul och utmanande utan att vara för svårt. Konverteringen är faktiskt betydligt lättare att klara av än originalet!

Att det följer med ett extra band med ljudet från spelmaskinen gör ju inte det hela sämre. Det är nämligen hardcore punk av värsta sorten. Med rätt ljudstyrka (full sula) är det full stimulantia för cool skateboarders och grannens temperament.

SOFT-redaktionen gillar **720**, och det kommer du också att göra!

Mårten

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



UTAN HOOLIGANS

Matchday var en jättesuccé för ett par år sedan, så varför inte upprepa denna succe? Sagt och gjort! **Matchday II** är en realitet med ännu mer verklighetstrogen action och massor med fler nya detaljer. Här finns massor med möjligheter att välja mellan, handicap för laget, tidsbegränsning för varje halvlek, lagets namn, taktik och mycket annat.

Antingen kan du spela **Matchday II** mot datorn eller med/mot en vän. Är du riktigt cool väljer du cup- eller divisionsspel som kan innehålla upp till sju lag (ni kan vara en grupp om sju personer som tävlar!).

Möjligheterna är oändliga men lätta att överskåda.

Detsamma gäller själva matchen. Även om du inte får ditt spel att fungera första gången bör du inte tappa modet. Helt plötsligt fungerar spelet för dig. Snart kan du göra allt från nick till klackspark.

Det är egentligen kickometern som är skillnaden mellan succe och fiasko. Potentiella matchvinnare bör först av allt koncentrera sig på att justera skottkraften!

När du blir mer avancerad kan du koncentrera dig på dödbollsituationer, målvakten och att utnyttja det speciella Diamond Deflection systemet. Detta ser till att bollen ska rikochettera på ett realistiskt sätt (och det gör den).

Det enda du inte kan göra i **Matchday II** är att fälla din motståndare. Programmet tillåter inte fula tricks, och sålunda behövs varken domare eller varningar.

Matchday II är faktiskt ännu mer simulator än sin föregångare, men det finns fortfarande ett grundläggande fel - hastigheten. Dribblingarna företas i gäsp-hastighet medan skotten är relativt snabba.

Är det simulator och användarvänlighet som står överst på önskelistan kan det aldrig bli fel med **Matchday II**, om du nu alltså inte redan har Matchday I i din samling. Skillnaden mellan spelen är inte stor nog att försvara ett inköp av uppföljaren.

Mårten

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

X-PUNKTEN

Denna gång har vi den stora äran att kunna presentera en helt ny och färsk svensk softwaredebutant. Firman heter Power och har startats på resterna av American Action AB. Och deras Amigaprodukter ser helt friska ut. **Point-x** är emellertid ett 64-spel, och det är de inte fullt så duktiga på. Blygsamhet är tydligen ett okänt begrepp i Malmö, så de rosar spelet i reklamen så att man nästan skäms. Det påstås vara det tuffaste och snyggaste shoot'em up någonsin till C64, fullpackat med läcker scrollande grafik i ett hav av färger ackompanjerat av massor med läckra ljudeffekter.

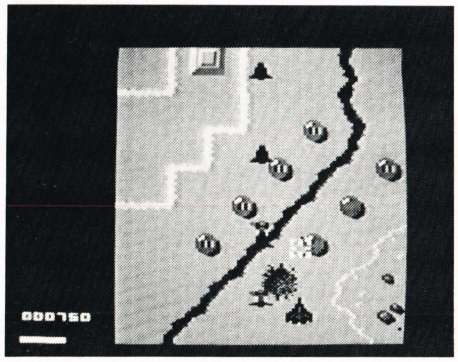
Nå, det var vi ju bara tvungna att ta en närmare titt på. I **Point-x** flyger du över ytan på en eller annan namnlös planet och ska träffa

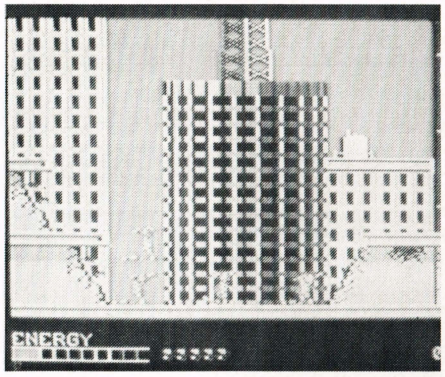
SOFT check

bombmål under dig. Varken grafik eller ljudeffekter är skäl nog att tappa vare sig haka, ögon eller öron. Däremot dröjer det nog inte så länge innan du tappar tålamodet, då hastighet och variation knappast väcker din begeistring i någon högre grad.
Utöver ett tämligen trist landskap genom hela spelet avbryts ditt monotona bombande med jämna mellanrum av fientliga maskiner som förvirrat far omkring. **Point-x** är knappast särskilt svårt, snarare kan det närmast beskyllas för att vara en smula slött i början. Men det är kanske alla tiders för de lite yngre.
Du ska vara uppmärksam på att det är skadligt för hälsan att kollidera med vissa typer av rymdskepp. Därför får du med en förteckning över fientliga maskiner, och det är speciellt dem med hög defencefaktor du ska koncentrera dig på. Du kan dessutom tidsbegränsat utrusta ditt skepp med specialfinesser genom att fånga upp speciella grafiksaker såm då och då flyger över skärmen. Här kan du få turbo charger, extra energienheter, firepower mm. Mycket praktiskt, fin liten detalj.
Egentligen är **Point-x** ett bra och välprogrammerat spel med flera smarta infall. Det är bara det att det inte räcker. Man har liksom sett det hela för många gånger förr, nytänkning saknas. Tyvärr, för det märks tydligt att programmerarna KAN! Kom igen!

Claus

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





GALEN SOLDAT

Återigen är det tjejen Athenas tur att beträda högglanspolerade glitterpixels på actionspelens stjärnhimmel. Denna gång möter vi hjältinnan Athena i Imaginespelet **Psycho Soldier**.

Spelet ska naturligtvis laddas in, och till att börja med får vi för ett kort ögonblick lite RAMBO-musik, som ju numera är Imaginespelens signaturmelodi. När den är klar kommer ett brutalt musikstycke av den sort man helst hörde live från scen med riktiga syntar istället för genom de tre kanalerna på en C64. När allt detta är klart är vi redo för krig, och det finns det tillräckligt av här.

Athena har kastats genom tid och rum in i en annan tidsålder där mänskligheten håller på att tas över av fula demoner och annat otäckt. Detta kan ju inte Athena stillatigande åse.

Hon har just vaknat och ska kämpa sig genom sex nivåer stenhård spacefight. Varje nivå består av ca 30 skärmar rå action där du verkligen får användning av en kvinnas snillrikhet.

Athenas medel är tämligen brutala: Hennes inte så lite överdimensionerade bodybuilderarmar (med tillhörande naglar).

Psycho Soldier är en sorts plattformspel där du kan hitta olika ikoner (små bilder) som både kan hjälpa och skada dig. Du får själv komma på vilken du ska ta och när.

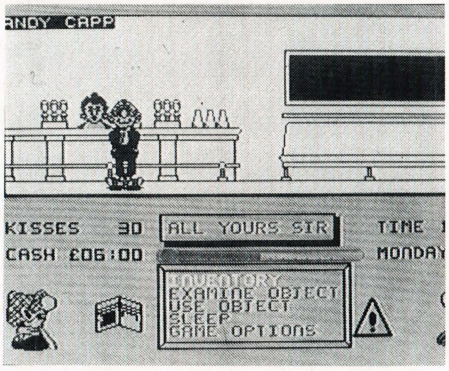
Från starten är du utrustad med laserkanoner (sitter i dina fingrar - tror jag)och runt omkring finns diverse bomber som du kan samla upp. Med hjälp av omvägar och mycket skjutande kan du också för en kort stund uppnå odödlighet, ända tills din energi även här är uttömd.

Så fortsätter din färd med skjutning av små oformliga tingestar, ibland räcker ett skott, ibland krävs det två. Stora grafikmonster och underliga saker i alla möjliga former och storlekar ska också mejas med så att du till slut når slutet på nivån. Här ska du krossa den stora byggnaden med en kombination av skott och bomber, och här bör du vara glad att du hann samla upp så många bomber på din väg, annars hade det varit goodbye.

Poängräkningen går inte alltför snabbt. Du får bara 100 poäng för vanliga "protagonier", som invånarna heter, och upp till 1500 poäng för de stora. Men då är de också mycket större och med motbjudande än de små och lätta.
Med poängräkningen i färskt minne kan du nog tänka dig att det tar några spel innan du kommer upp i de 50.000 som ger ett extra liv. Nästa extra liv får du först vid 150.000 poäng och sedan efter varje ytterligare 100.000. Men vem säger att du kommer så långt?
Inrycket av grafiken i **Psycho Soldier** är blandat. En del av grafiken är lite plottrig, och några av de små spritesen kan man bara knappt se röra sig. Ljudet är rätt tunt, de skulle fortsatt med musiken från intron.
"Skriket" när Athena får ett odjur i skallen och faller ner till skärmens botten är knappast skräckinjagande. Det låter mera som ljudet av en missil från ett av de allra första rymdspelen.
Nåväl, i varje fall kan du säkert få ut något kul ur **Psycho Soldier**.

Henrik

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



SKÅL, TUFFA VIKTOR

Ja, så är det hög tid att läska den törstiga strupen, och sedan måste man ju ha en i andra benet också. När det är klart är man en smula torr i strupen igen, och när den läskats behövs en till (bara för jämviktens skull).
Fem minuter ur Tuffa Viktors liv, ett liv fyllt av pilsner och väntan på att puben ska öppna.
Nå, varför nu allt detta prat om Tuffa Viktor? Jo, det engelska softwarehuset Mirrorsoft har nu kommit med spelet **Andy Capp**, och Andy Capp är det engelska originalnamnet på Tuffa Viktor.
Och gissa vem du ska spela? Rätt! Du ska se till att Viktor klarar sig igenom en hel vecka utan att någonsin vara helt nykter. Men det där med alkoholen är bara ett av alla de problem du ställs inför.
Först och främst ska du se upp för Vivan (Flo

på engelska), Viktors kära hustru. Hon försöker hela tiden sno åt sig Viktors slantar. Varje gång de träffas blir det ett stort slagsmål, och det slutar varje gång med att Vivan lyckas sno åt sig lite pengar. Detta kan dock undvikas genom att använda charmen lite grann.

Viktor kan nämligen pussas, och det ger mycket olika resultat beroende på vem det är han pussar.
Samtidigt med att du ska hålla ögonen öppna för Vivan (som med jämna mellanrum hotar att flytta hem till sin mamma) ska du hålla koll på två andra personer också.
Den ene är pantlånaren, den andre är konstapeln. Just som du själv tror att du är oskyldig som ett lamm blir du haffad av konstapeln, och då har du bara två möjligheter. Antingen följer du med honom eller också försöker du slå dig fri. Och det går hårt till när du slåss. Det står ett dammoln kring Viktor och konstapeln, och spelet avgör själv vem vinnaren blir.
Om konstapeln vinner ställs du inför domstol och får stora böter. Kan du inte betala böterna (som nästan alltid överstiger din kassa) får du sitta av böterna. Då riskerar du att dö för att du inte får någon alkohol medan du sitter inne.
Om du däremot vinner slagsmålet går du fri och får dessutom en hel del pengar. I stridens hetta har du nämligen passat på att fiska upp lite sedlar ur konstapelns fickor.
Vad ska nu dessa pengar användas till? Jo, det finns massor med saker att lägga stålarna på. Först och främst ska du alltid se till att hålla din "Alkometer" i topp. När alkometern når botten är du nykter, och det betyder GAME OVER för en gammal fyllbult som Viktor.
Och var ska man fylla på denna alkometer? Givetvis på stampuben. Här kan du stå och snacka med bartendern, höra om någon är efter dig eller om de vill sälja dig öl tillräckligt så att din alkometer kan toppa igen.
Så har vi trav & galopp. Det är något Viktor verkligen gillar.

Men det kan vara tämligen komplicerat att spela på hästar om man inte får tips här och där. För att få stalltips måste du ned i kiosken och köpa Racing News. Här kanske du också kan bonna lite slantar av din kompis.

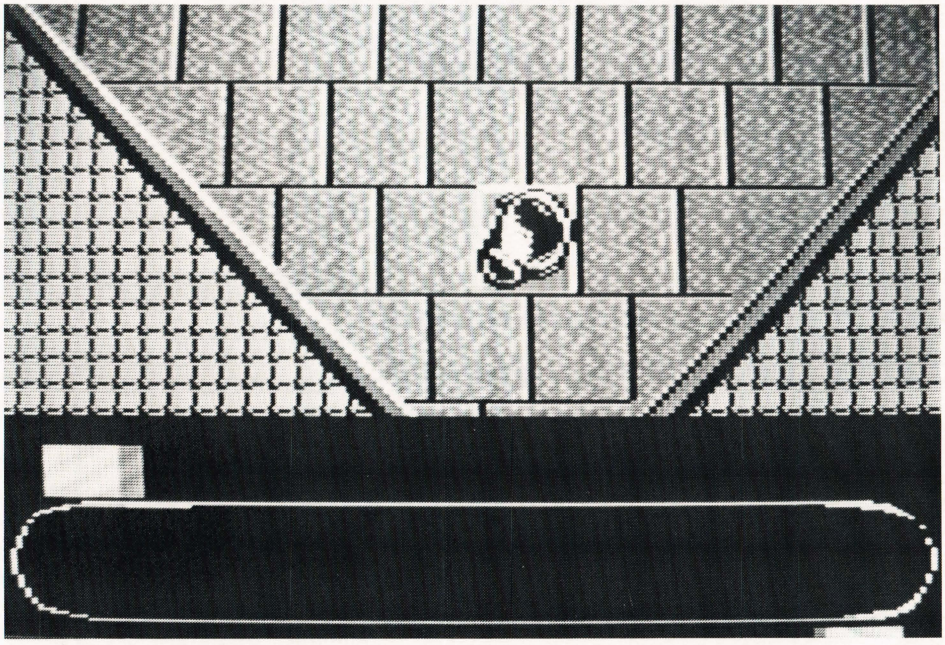
När tidningen är inköpt är det bara att leta rätt på bookmakern igen och satsa, och sedan är det spännande att se om det blir vinst. Det hela utspelas i hela den trista engelska industristad vi lärt känna som Tuffa Viktors hemstad (staden Colchester kan stå med att vara förebilden, tecknaren Reg Smythe växte upp där). När du ska betala, prata osv har du fyra ikoner till din hjälp på nedre delen av skärmen. Dessa betjänar du med din joystick.

När du tryckt fire vid den ikon du vill använda kommer det upp några valmöjligheter som du sedan kan styra med hjälp av joysticken. På så sätt kommer en dialog igång som i stort sett styrs av datorn och dess svar, till ditt stora nöje.

Andy Capp är ett verkligt kul spel med en söt liten melodi man kan slå från om man så önskar. Det är verkligt skoj och mycket svårt att få Viktors dagliga liv att fungera ordentligt, men det är inga tvivel om att det bara är en tidsfråga innan man får styr på det.

Henrik

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



HOPPFULLT

Ocean/Imagines senaste produkt heter **Mad Balls**, och detta överesstämmer också med verkligheten. Spelet består nämligen av en rad fullständigt galna hoppande bollar.

En kort översiktsbeskrivning kanske kan ge dig ett intryck av genren för detta spel. En snygg blandning av Thing, Thing bounces back, Paradroids, ett labyrintspel och ett par andra häftiga actionspel.

De åtta deltagande i spelet är åtta hoppande väsen i bollform. De heter Freeky Fullback, Swine Sucker, Slobulus, Dust Brain, Fist Face, Horn Head, Skull Face och Screamin' Meemie. Du är Dust Brain, vilket du ju blixtsnabbt översätter från engelskan och sålunda hittar din plats i spelet.

Ett schema i instruktionerna förklarar vilken styrka de olika bollarna har och vad de äter. Jodå, även vad de äter, för spelet är fullsmockat med mat som du ska hoppa i, detta för att uppnå en oslagbar styrka i den eviga kamp som utspelas på banan. Det gäller att putta in varandra i de "mål" som finn utplacerade här och där. Dessutom finns givetvis en rad andra regler för detta knuffande och förstörande, men alla bollarna har det överordnade målet att få kontroll över och styra planeten ORB.

När du ska runt på planeten finns det vissa hjälpmedel du säkert kommer att få glädje av. Bland dessa hittar vi studsmattor, sviktbrädor, gummihjul, katapulter, "dustbins", "open dustbins", ramper, pyramider, oljefläckar, bubblor, kokta ägg och höns. Som du kan se är det inte småsaker du stöter på under din farofyllda färd runt på ORB. Som du kanske gissat är det inte alla av de ovan uppräknade som är lika hjälpande, några kan också ställa till ordentliga problem.

Som i alla Dentons produkter är ljud och grafik ganska bra och originellt. Det tar lite tid att komma in i själva spelet, men det är inte dumt att bara "hoppa" rätt ut i det. När du väl kommit igång kan du inte sluta studsa.

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



SOFT cheap

Dif-Daf-Duffy är tilbaka i stolen där han recenserar lågprisspel. Den här gången har han sett på såväl helt nya spel som återutgivningar av tidigare fullprisspel. Full spead ahead!



TUNT OCH TÖNTIGT

Space Relief (Backroom Software)

Hade jag haft en tändsticka kunde jag lätt gjort det här spelet mer eldigt. Nu är det bara ett enda stort elände.
Handlingen går ut på att du - Reginald Claudine - förvisats från planeten Tessican. Men du har lyckats kapa ett rymdskepp ur flottan och med detta går din vilda flykt över olika landskap, allt medan du strider mot lokala rymdstationer och -skepp.
I starten på spelet har du möjlighet att välja mellan tre olika svårighetsgrader, men det har ingen större betydelse vilken du väljer. Alla är lika lätta!
När du är klar med en bana vänder rymdskeppet och du flyger åt motsatt håll. Detta ska spegla(!) att du flyger i en spegelvärld - det låter mer och mer genialt, eller hur?
Handlingen är förvirrande och absolut ingen nyskapning - jag skulle tippa att det finns minst flera tusen spel av den här typen. Ljudet är inte heller någon sensation. Grafiken är dock ganska snygg, men det uppväger tyvärr inte resten av spelet. Här finns bara en sak att göra, och det är:
★ (buuuhh)

HÅRDHUDADE TUFFINGAR

Masters of the Universe (Americana)

Masters of the Universe är just nu en av de hetare filmerna på biograferna runt om i landet. I förra numret skrev jag om det splitternya fullprisspelet, och nu kommer dessutom det första (gamla) Mastersspelet i en återutgivning som lågprisspel. In other words: Du kan alltså få den oövervinnliga plastfiguren i två olika spel just nu. Men i denna avdelningen ser vi bara på det ursprungliga spelet, nu altså lågprisvariant.
Handlingen utspelas vid Ormbergets grottor - närmare bestämt Greyskull, där den onde ärkefienden "Skeletor" (en hög benknotor) bor tillsammans med sina lika elaka vaktposter och annat kryp. Det enda han önskar är att bli korad till miss Sverige... öh, förlåt, jag menar till årets elakaste man.
Ta-tara-taaaa - du, He-Man kommer lyckligtvis in från vänster och tar upp den skoningslösa kampen mot Skeletor. Innan du rusade in hade du fått reda på att Skeletor får alla sina krafter från en magisk sten. Dessutom har du fått veta att det enda sättet att besegra honom på, är att samla ihop åtta st eder och förbannelser och sedan befria Orko. Orko är ett lakan med öga som tidigare försökt att kasta dessa eder mot Skeletor, men som tyvärr misslyckats med uppdraget.
Om du klarar av att hitta alla de eder som så småningom förvandlar ditt svärd till ett atomdito, befria Orko, hitta Skeletor och sedan döda honom innan det gått fyra fullmånar, då men dörst då är du en riktig He-Man. Men många faror lurar (både dolda och synliga), som t ex en dammsugare med andehuvud, ormar, ohyggliga vakter mm, som du hela tiden ska se upp för. Dessutom har du bara tre liv på dig, och det tycker jag är för lite. På din väg kommer du att hitta sköld samt skott till ditt svärd (!?!), och dessa kommer du att ha konstant behov av.
Grafik och ljud är mycket, mycket bra. Figurerna i spelet liknar verkligen de från äventyret.
Till och med folk som annars tycker att de är alldeles för gamla för He-Man borde, nu när spelet är ett lågprisspel, testa det här. Köp!
★★★★

ÄVENTYR FÖR LATMASKAR

Vendom (Mastertronic)

Dags för "Det var en gång". Ja, här är en saga, en riktig tvättäkta saga, med ormar, fällor och allt som tänkas kan. Ditt namn är Rikki och du har stämt möte med din vän Arrel, exhärskaren av Armosinlandet, vid ett gudsförgätet värdshus. Armosinlandet har besatts av onda makter ledda av den fruktansvärde Traklan och hans vakter.
Ni kommer överens om att du ska ta hand om saken, och modig som du är tar du på dig din rustning, grenslar din springare och rider land och rike runt för att ta reda på hur du egentligen ska kunna fördriva Taklan & co. På din farofyllda färd möter du de mest fasansfulla skepnader, mystiska hus och allt annat som ett riktigt äventyrsspel ska innehålla.
Själva betjäningen av Vendom är lätt som en plätt. Du behöver inte skriva vad som ska göras, det klarar den högra delen av skärmen av alldeles själv. Den består av de kommandon du kommer att behöva under spelets lopp. Vill du t ex säga "Taklan, ge mig svärdet" letar du reda på ordet TALK, SAY TO, personens namn, GIVE och SWORD. Dessutom finns alla vanliga kommandon som examine, look, view osv. som alla ger en beskrivning av något. Ett extra bra kommando är SAVE/LOAD. Du kan alltså gömma din placering och fortsätta dagen efter om du vill. Tyvärr är det inte alla skärmbilder som innehåller grafik, vissa är enbart information, och det gör spelet en smula tråkigt.
Grafiken är heller inte något man blir direkt exalterad av, men handlingen är

Så här bedömer Duffy:

Undvik till varje pris detta spel! ★
Dåligt, till och med på rea! ★★
Bra, värt att överväga till det priset. ★★★
Full valuta för pengarna och mer till, köp det! ★★★★
Helt suveränt, hade gärna slantat in på det som fullprisspel! ★★★★★

ganska utmanande och spännande.
★★★(★)

FREDDIE FRÅN TELEVERKET

Frantic Freddie (Top Ten)

Frantic Freddie har alltid varit lite trött på sitt jobb som ledningsreparatör (kabeltattare) på Televerket. Det var alltid han som skulle upp i stolparna och fixa de fel som ett överbelastat telenät orsakade.
Men en dag hände något. Freddie blev förflyttad till en ödeby långt ute i klorofyller där har skulle rätta till en hel radda fel i diverse stolpar. Under arbetet hittade han minsann en hel spann fylld med guld, och en till, och en till, och... Plötsligt stod han där, omgiven av en skara gremlins (=märkliga skepnader), som bad honom lämna tillbaks all guld han tagit från dem. Freddie tyckte, girig som han är, inte att det var någon vidare ide, och det är här du kommer in i bilden.
Din uppgift är att styra Freddie förbi dessa gremlins medan du samlar in deras guld. Det låter kanske enkelt, men det är det inte. Du kan bara klättra uppför stolpen på den ena sidan och bara ned på den andra. Detta kan vara rejält knepigt när du har en gremlin i bakhasorna. Varje skärmbild består av mellan 5 och 10 stolpar som du måste upp på för att kunna sno åt dig allt guldet. Dessutom byter dessa gremlins skepnad för varje bana.
Personligen tycker jag att spelet är ganska kul, men efter fem banor blir det rätt trögt att komma vidare. Grafiken är rätt hyfsad medan ljudet är imponerande - ett känt musikstycke för var bana.
Frantic Freddie är ett spel du antingen älskar eller skyr som pesten - härmed har allmänheten varnats.
★★★(★)

SEXKANTIG BILJARD

Angle Ball (M.A.D)

Hör du till de många som testat biljard och gärna skulle vilja spela, men märkt att biljardhallar knappast växer på träd? Och hemma kan man knappast ha ett bord - det sätter plånbok och utrymmes krav P för.
Då har vi hittat spelet för dig. Det heter Angle Ball och går rätt och slätt ut på att köa till bollar så det står härliga till.
Att spela biljard på ett sexkantigt bord hör ju inte direkt till vanligheterna, men det är otroligt kul. Speciellt om du dessutom har en motståndare av kött och blod. Det är inte carambole det rör sig om, inte heller kägel, inte 14-1 utan en variant av poolspelet Eightball du ska ge dig på.
Eightball går ut på att skjuta ner alla bollarna i hål, men spara den svarta åttan till sist. Råkar du få i åttan tidigare blir det motståndarens tur att spela. Spelar du ensam förlorar du ett "liv". När du är nere på 0 är spelet slut. Din vita stötboll får heller inte gå i hål. Gör den det i alla fall har du presterat en s k förlöpning, vilket ger motståndaren "serven" respektive räknar bort ett "liv".
När spelet startar har du flera olika möjligheter att välja mellan. Du kan t ex spela mot datorn, vilket inte är speciellt kul eftersom du efter en tre-fyra spel lätt slår maskinen, oavsett svårighetsgrad. Dessutom kan du spela 1-player, en sorts träningsrunda där du spelar ensam, eller 2-player, det klart roligaste. Utöver detta kan du välja mellan 24 olika startuppställningar eller också göra dina helt egna uppställningar. Detta gör du med hjälp av joysticken. Du kan flytta runt på bollarna och placera dem precis där du vill ha dem. När du så fått fram din favorituppställning kan du spara den på bandet för senare bruk. Fin detalj.
När du ska göra en stöt ska du sikta med hjälp av ett litet kors som du placerar ut i den riktning du vill att din stötboll (den vita) ska gå. Sedan går vi över till en stor boll som är placerad till höger på skärmen. Här ska du markera var på stötbollen du vill att kön ska träffa. På så sätt kan man göra höger/vänsterskruv, över/underskruv och kombinationer.
Kvar sedan är bara att bestämma hur hård stöten ska vara. Detta gör du med hjälp av en biljardkö, också denna till höger på skärmen. Ju längre tillbaks du för den desto hårdare blir stöten. Sedan är det bara att trycka på fire och be en liten bön till vår herre.
Du har tre "liv", dvs du får lov att göra tre missar, men sen är det slut. Spelar du mot motståndare ska du också veta att han dessutom får poäng när du missar...
Datorn plockar fram banorna i olika ordningsföljd, vilket betyder att du t ex kan få en enkel bana direkt efter en otroligt svår. Detta hjälper till att öka spänningen i spelet.
Grafik, ljud och "action" är i topp, och jag tillbringade i varje fall många sena nätter med Angle Ball. Eller sagt på ett annat sätt:
★★★★★



SLAPPT BORG-KRIG

Orc Attack (Top Ten)

Din uppgift i Orc Attack går ut på att försvara din borg mot alla angripare. Till din hjälp har du ett antal stenblock och kokande olja som du kan vräka ner på dem. Men det ska gå snabbt, riktigt snabbt, för de kommer i tusental. Och roligare än så var det inte. Med hjälp av joysticken ska du kuta till höger och vänster för att hämta sten. När dessa är slut får du ta till kokande olja, ett effektivt hjälpmedel som totalt utrotar angriparna. Angriparna ska sätta ihop tre stegar för att nå upp till kanten av din borg. Om de lyckas sätta ihop en stege försvinner dina stenar. Istället ska du då försvara dig med ett svärd och gå i närkamp med motståndarna. Lyckas du slakta dem får du tillbaka dina stenar, och dessa ska du alltså vräka ned så att stegarna krossas.
Efter ett antal banor får du också kämpa mot Ninjas som klättrar uppför muren samt angripare med armborst.
Överst får du besked om hur skadad du är (9 = frisk som en nötkärna, 1 = död som en sill). När du kommit ner till sillstadiet förlorar du ett av dina två liv. Extra liv får du vid 20.000 poäng.
Tunn handling, dålig programmering, lousy game.
★★

HAN KOM, HAN SÅG, HAN SKÖT

Outlaws (Ricochet)

För många år sedan kom en grupp män ridande österifrån, och med dem kom terror och ödeläggelse. Ingen kunde känna sig säker längre, ingen familj skonades, kvinnor våldtogs och ingen man kunde känna sig fri. Samhälle efter samhälle plundrades och sheriffema hamnade på kyrkogården när gänget hade varit på "besök". De kallades The Outlaws.
Många månvarv gick, men en natt när fullmånen lyste klar kunde man i fjärran se siluetten av en ensam cowboy. Han hade inget namn och ingen bakgrund. Hans uppdrag var att göra slut på The Outlaws.
Han kallades Den Ensamme Ryttaren.
Och det är här du kommer in i bilden. Du ska guida den ensamme ryttaren genom ödemarker och samhällen. Din joystick styr hans häst - om den ska galoppera, hoppa över hinder, vilken väg den ska ta och med vilken hastighet. Dessutom kan du också styra de skottdueller som ryttaren kommer att råka in i under sin farofyllda färd.
Nedre delen på skärmen är förbehållen informationer om poäng, eventuell highscore och dina liv.
Spelet börjar ute på prärien där en del av banditerna tagit sin tillflykt i ett stort hus. Dessa banditer



ska samtliga bita i gräset för att du ska komma vidare. Du ger dig av, bara för att råka på en mängd indianer som försöker ta kål på dig med sina dödsbringande pilar. Nästa bana innhåller ännu fler hinder och banditer, så din koncentrationsförmåga ställs verkligen på prov.
Sedan är det dags för det slutliga uppgöret inne i Dodge City. Se upp så du inte träffar civilbefolkning istället för The Outlaws.
Du har bara tre liv på dig, så det gäller att du kan dra snabbare än din egen skugga.
Grafik, ljud och handling ligger helt i topp. Köp detta spel, annars skickar jag The Outlaws på dig.
★★★★★

ATOM-ÄVENTYR

Rigel's Revenge (Bulldog)

Vi spolar fram till det 22 århundradet. Din planet har just vunnit en seger över några rebeller och framtiden ser ljus ut - tills du en dag får reda på att en galen vetenskapsman (Rigel) har uppfunnit en domedagsmaskin...
Din uppgift blir nu att hitta denna maskin och förstöra den. Du förflyttas till planetens grupp av toppelitkrigare, och så är det bara att sätta fart i detta storslagna äventyrsspel. Din största fiende är tiden, men lyckligtvis finns det ett wait-kommando som ger dig tid att tänka efter utan att tiden räknar ner mot domedagen.
Rigel's Revenge har ett ganska omfattande ordförråd, dock inte i klass med The Pawn och Infocom. Du kan gömma din position så att du kan ladda in den igen vid ett senare tillfälle, och den möjligheten kommer du säkert att få användning för. Det här är nämligen ett spel som kräver en hel del av de små grå.
Det finns några verkligt flotta scener/bilder, och dessutom kan du zooma in på saker som du tror kan vara av betydelse senare i spelet. Do it to it.
★★★★

EN TUR PÅ MÅNEN

G-Man (Code Nasters)

G-Man är nästa spel till rakning, och nu är det dags att ge sig ut i rymden, närmare bestämt till månen. I spelet består denna av 10 olika landskap med var sin svårighetsgrad.
På din rygg finns en liten minihelikopter monterad. Den har du användning för när du ska ta dig över klyftor mm. I sutet på varje bana hittar du ett transportskepp som tar dig vidare till nästa landskap.
Under din färd kan du hitta ammunition till din specialgjorda lasergun samt bensin till din helikopter.
Tiden är din största fiende. Hinner du inte fram till transportskeppet inom ungefär en minut är ditt uppdrag över och du får börja om från början igen. Dör du på vägen dras det tio sekunder från den tid du har på dig, och då har du bara att flyga vidare med bara en glimt av hopp att hinna fram.
Använder du din bensin för snabbt har du inte skuggan av en chans, likaså om du träffas av en missil eller en alien.
G-Man hör till de bättre bland rymdspelen, men när grafik och ljud bara med nöd och näppe får godkänt blir det bara 3 1/2 stjärna.
★★★(★)

VIKING FRÅN DANMARK

The Vikings (Top Ten)

Top Ten lyckades få tag på rättigheterna till danska Kele-Lines The Vikings innan (eller var det efter?) den danska firman klappade igen med stora skulder (bl a till The Vikings upphovsman).
Handlingen är faktiskt tämligen originell. Den går ut på att du i bästa Rambo-stil ska befria din drottning från några ruskiga banditer som tagit henne tillfånga. Ditt namn är Erik och du är boss för en grupp vikingar. Året är 1100.
En tidig morgon landar du på ön Stoney Island, en välbevakad engelsk ö. Med öronbedövande krigsrop och dina bara händer sätter du igång med utrotningen av de saxiska barbarerna. Dessutom ska du hålla ögonen öppna efter saker som du kan använda som hjälpmedel på ditt befrielsetåg. Nyttiga saker är bl a ett svärd, en sköld, en stege mm.
När du fått tag på alla nödvändigheter ska du tillbaka till ditt vikingaskepp för vidare seglats till ön Death Island, den ö där din drottning hålls fången. Här ska du plundra saxarnas fästning och hitta vägen genom en labyrint där du ska stjäla skatter och vin. Till sist... nej, det berättar jag inte om, det får du komma på själv när du spelar The Vikings.
Spelet bjuder på massor med action och både grafik och ljud är utmärkt.
★★★★

SKRANGLIG LUFTBRO

Helidrop (Top Ten)

Namn: Joe Starbuck.
Uppdrag: Kasta ned förnödenheter till medarbetarna på ditt lands ambassad i Moldavien.
Det är kort och dåligt vad Helidrop går ut på. Känner du att du är mogen för uppgiften ska du in i din helikopter, starta den och ge dig ut på den farofyllda resan över det Moldaviska landskapet, allt medan du undviker angripande helikoptrar och kanonkulor.
Innan du når ditt mål ska du först samla upp förnödenheterna genom att helt enkelt flyga över en ramp där de är placerade. Sedan ska du kasta ner dem på ambassadens tak.
Vidare till nästa bananrepublik där du gör samma sak om igen och igen och igen och igen, tills du blir så irriterad att du krossar kassetten eller börjar läsa förra veckans börsnoteringar istället.
Det här spelet bjuder på praktiskt taget ingenting annat än angripande helikoptrar, och om du låter din egen helikopter flyga högst upp på skärmen är du faktiskt helt osårbar.
Grafik och ljud är medelmåttigt och handlingen - Zzzzzz.
★

LUFFAR-SCHACK?

Saracen (Americana)

Saracan är egentligen ett underligt spel. Trots den undermåliga grafiken och scrollningen är det faktiskt rätt kul.
Handlingen går ut på att du ska bana väg genom underliga labyrinter som är tungt bevakade av några märkliga kors. Enligt instruktionerna är detta Saracans vaktposter. På en eller annan plats kommer du att träffa på själva vaktchefen. På skärmen liknar han närmast en konstig afrikansk jujumask. Den (eller om du hellre vill, han) ska du ta livet av genom att först placera en bomb vid hans sida och sedan skjuta en pil mot bomben. Jo, jag håller med om att det låter underligt, men så är det. Onekligen en smula bisarrt...
Vissa delar av labyrinten är låsta, och för att komma in i dem måste du följaktligen få tag på en nyckel. Dessutom ska du se upp så att du inte står för nära en bomb när det smäller och undvika att fångas av vakterna.
Jag fattar inte vad i hela friden spelet har mad "heliga riddare" att göra, för grafiken består enbart av kryss, ringar och rektanglar. Men det hela är faktiskt rätt kul att spela, och det finns ett otal rum som du ska utforska.
★★★

BENSIN I BLODET

Talladega (Americana)

Är du fartglad och älskar läckra skrindor har vi hittat ett spel i din smak. Tallageda heter det, och bensindoften kan nästan märkas bara man luktar på kassettlådan.
Din ärkefiende King Richard har vunnit 200 Grand Prix under årens lopp, men modig som du är utmanar du honom.
Det första du ska ta ställning till är om du vill köra på en lätt eller en svår bana. När valet är klart ska du kvalificera dig för det riktiga loppet. Det sker genom att du kör en bana där fel och genomsnittshastighet avgör om du är en man med hår på bröstet eller bara en glad vekling till amatör i bästa Hans Henrik-stil.
Att sköta bilen är busen-



kelt. Med ett tryck på fire kopplar du in turbon och joystick tillbaka betyder broms. Utöver detta behöver du "bara" koncentrera dig på att styra förbi dina motståndare och hela tiden hålla koll på däcksslitage och bensinmätare samt om du har motorproblem. Får du soppatorsk är du ute ur loppet för gott. Därför bör du emellanåt söka upp depån och fixa till alla problem.
Hela tiden får du informationer om poäng, din placering, vem som ligger före dig och vem som leder. Det finns ca 30 olika banor som du ska igenom, och du hittar snabbt din egen omkörningstaktik.
Grafiken är i 3D, är ganska snygg och den backas upp av ett rätt bra ljud. Som helhet är Talladega ett spel jag helt klart kan rekommendera till alla fartglada bilgalningar.
★★★★

SKALLGÅNG

Dragon Skull (Ricochet)

"På min senaste resa nådde jag äntligen fram till Skelettön. Mitt sökande efter det onda skelettet hade äntligen funnit sitt mål. Men något sade mig att det onda skelettet visste att jag stigit iland på hans ö.
Oron spred sig när vi från fjärran hörde panikslagna skrik - förmodligen från zombier.
När jag stod framför den jättelika ingången till det onda skelettets grottor frågade jag mig själv: Vågar jag utmana skepnaden eller ska jag segla hem igen och hälsa på faster Carla?"
Tja, det är upp till dig, men jag tror att det är roligare att leta upp och utrota det onda skelettet än att dricka te hemma hos faster Carla.
Ditt namn är Sir Arthur Pendragon och din uppgift är att söka upp och ha ihjäl den onde skelettmannen - hur och varför förtäljer icke historien.
Under ditt sökande kommer du att träffa på en rad saker såsom en skyffel, en kåpa, en sten osv. Dessa saker ska du antingen använda för att komma vidare i grottan eller till försvar mot angripande jättedrakar och uppträttgående vaktmyror.
Du har fem liv på dig för att genomföra ditt uppdrag. Varje liv består av en själ. Vid kontakt med det onda skelettets vaktposter äts lite av din själ tills du så småningom faller död till marken. Bra spel.
★★★★

RACER-TÄVLING MED HASTIGHETS-BEGRÄNS-NING

Grand Prix Simulator (Code Master)

Grand Prix Simulator är dödtrist - det säger jag utan att blinka. Det vänder sig till spädbarn utan ett enda oktan i blodet. Istället för att ha gaspedalen pressad till durken har de dragit handbromsen. Med andra ord: Ingen fart alls.
Ja, ja, jag vet om det: Code Masters själva gör massor med reklam för spelet och de har också fått en eller annan adlig figur att uppreklamera det. Men det hjälper inte, spelet blir inte bättre för det.
Om vi först ser på grafiken, så behöver man förstoringsglas för att kunna se racerbilarna. Banornas design är eländig, dessutom ser man (?) bilarna i fågelperspektiv. Detta är knappast speciellt uppfinningsrikt, man får inte tillstymmelsen av det sug i magen som man t ex får i Talladega.
För det andra låter ljudet ungefär som när man drar en katt i svansen. Det enda som är värt att lägga märke till är rösten som räknar ner i början på spelet samt det öronbedövande ovasendet när en bil åker in i räcket.
För det tredje är mängden action och omväxling minimal trots att det finns 12 olika banor.
I mitt tycke finns det bara en plats för denna kassett - i papperskorgen.
★

FINGRET PÅ... JOYSTICKEN

Bazooka Bill (Rikochet)

Bazooka Bill är helt klart ett spel för alla krigsglada individer.
I korthet går det ut på att du - Bazooka Bill - ska rädda General MacArthur som gömt sig på en ö. Vilken ö får vi aldrig veta, men om du läser instruktionerna hittar du en liten karta ned tre små öar och en stad. På dessa öar ligger de olika vapen gömda som är oumbärliga när du ska rädda den stackars generalen. Av vapentyper kan nämnas dina knytnävar, ett fruktansvärt vapen som kastrerar din motståndare totalt, en kastkniv, en k-pist, en bazooka och en eldkastare. Varje vapen har sina för- och nackdelar (yezzz, ze bazooka iz very nize!).
Så småningom kommer du förhoppningsvis till ett flygfält. Där kan du hitta ett jetjaktplan med tillhörande ammunition som du kan "låna". Detta vidunder utrotar motståndare på ett utsökt sätt, och motståndare finns det tillräckligt av: Zulus, bananjägare, soldater, spioner, lastbilar, jaktplan, helikoptrar och andra små otrevligheter.
Bazooka Bill är svårare än Rambo, dels på grund av din begränsade ammunitionsmängd och dels för att varje enskild strid verkligen kräver mandom och mod.
Det bör nämnas att det inte är någon dum ide att först lägga en strategi för hur du tänker rädda stackars lille Mac från en allt för tidig död. T ex måste du ju använda ett jetplan för att komma från ö till ö, du ska ha samlat ihop tillräckligt med ammunition och vapen osv osv.
Bazooka Bill är ett spel där fingret på joysticken är det viktigaste.
★★★★

LAG & ORDNING

Judge Dredd (Ricochet)

Kriminalitet härskar i hela världen, men värst är det i storstaden Mega City. Där är ordet kriminalitet lika vanligt som ordet pengar.
Din uppgift: Undersök hur omfattande kriminaliteten är och hur man får bort den.
I spelet vandrar du runt bland stadens en million invånare. En del bor i hus och andra tillhör den undre världen - dvs bor i kloakerna.
Till hjälp har du fått en specialkonstruerad motorcykel, ett skjutvapen samt en minidator där du hela tiden får informationer om nya händelser. Ock kom ihåg: Du får själv stå till ansvar för vad du gör när du röjer bland de stygga pojkarna.
Spelet påminner en hel del om "Death Wish", dock med den skillnaden att grafiken här är klart sämre.
★★★

LÅGA PRISER
PROGRAM TILL ATARI AMSTRAD, COMMODORE MSX, SPECTRUM, PC.
GRATIS KATALOG
DATORBUTIKEN
7 92 33 23



EN TUR I RYMDEN

Sunburst (Hewson)

Med Sunburst får du verkligen ge dig ut på en flygtur. Du får se galaxer och många underliga universum. Alltså ytterligare ett spel till de tusen som handlar om den oändliga rymden.

Det hela går ut på att ett nytt solsystem håller på att bildas, och detta utgör ett katastrofalt hot mot vårt gamla solsystem. Det kommer att medföra att galaxen kommer att rubbas ur läge och allt kommer att bli kaos.

Något måste göras. Nu! Och vem anmäler sig frivilligt till denna farofyllda expedition? Ja gissa...

Varje bana består av en sol omringad av olika stenformationer. Dessa formationer försöker hela tiden bygga upp energi så att de kan bryta ner det gamla solsystemet. Och det värsta av allt är att milliontals livsfarliga aliens strömmar ur stenarna.

Det finns två typer aliens: En grön som åker runt med energikapslar och en röd som försöker sno åt sig DIN energi. Lyckas de dränera din energi till noll är du död, tot, dead, finito. Dem du ska koncentrera dig mest på är de gröna. Varje gång du skjuter någon av dem tappar den sin energi och du kan samla upp den. Lyckas du samla ihop tillräckligt exploderar det nya solsystemet och du har vunnit. Sedan går du vidare till nästa nivå.

Det är kanske egentligen ett rätt kul spel, men jag måste erkänna att mina favoriter mestadels är mer jordbundna.

★★★

ÄPPLE, HAMMARE OCH TICKA...

Super Star Ping Pong (M.A.D.)

Gillar du pingis är detta spel en smash hit.

Reglerna är de välkända - spel till 21 och servbyte efter fem bollar. Vid 20 lika måste man vinna med två bollar.

Du kan både spela mot datorn eller levande byte, dessutom kan du bestämma om du ska vara lika kass som de nere på fritidsgården eller lika bra som Waldner.

I starten ska du välja en eller två spelare, svårighetsgrad 1-4, smashstyrka, hastighet, antal set, racketval och vilken sida du vill stå på.

Grafik och ljud är utmärkt och du kommer säkert att spela det många gånger om du införlivar det i din samling. Därför:

★★★★

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

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

I NÄSTA NUMMER kan du läsa spännande nytt!!

NEXT SOFT 28/4

LÅGA PRISER

PROGRAM TILL ATARI AMSTRAD, COMMODORE MSX, SPECTRUM, PC.

GRATIS KATALOG

DATORBUTIKEN

7 92 33 23

SUPERSPEL TILL SUPERPRISER COMMODORE 64

Skate or Die	119:-/169:-
Airborne Range	169:-/219:-
Jackal	119:-/169:-
Shoot`em up C.K + svensk manual	169:-/219:-
Impossible Mission 2	119:-/169:-
Flying Shark	119:-/169:-
Rampage	99:-/149:-
Platoon	119:-/169:-
JOYSTIKS	
Slik Stik	89:-
Tac-2	185:-
Proof Camp.9000	219:-

Alla priser inkl. moms och frakt

COMPUTER TRADE
Tel. 0502-137 39.
Kl. 17-21, kl. 9-13 lörd.

Gyroscope

På Commodore 64:
POKE 38271,141
POKE 38272,2
POKE 32274,1
Om detta inte går på din version, kan du prova med
POKE 46687,76
POKE 46688,105
POKE 46689,182
SYS 2067
eller också med
POKE 37246,173
eller slutligen med
POKE 38274,8

Superman

Starta spelet och tryck på joystickknappen (fire) ned samtidigt med att du viker av mot höger. Håll nere knappen, så börjar stålmannen att blinka ovanför bron. När han försvinner kan du släppa fireknappen. Fördelen med detta är att bron inte blir sprängd i luften.

COMMODORE AMIGA 500

"SUPERPROFFSET" BLAND HEMDATORER

SPEL
VIDEO
MUSIK
GRAFIK
DESKTOP
TALSYNTES
MULTITASKING



Commodore har infört en världsstandard för hemdatorer. Amiga 500 erbjuder så höga prestanda att den kommer att vara normgivande i många år.

Amiga 500 är uppbyggd på multiprocessorteknik, dvs en Motorola 68.000 centralprocessor och 3 slavprocessorer som sköter grafik/animation, video och musik.

Operativsystemet Amiga-DOS har unika multitaskingmöjligheter; dvs klarar flera processer och program samtidigt. Enheten har en 3½" inbyggd diskettstation och komplett tangentbord med separat markörkontroll och kalkylatorenhet.

Amiga 500 levereras med ett standardminne på 512 Kb med expansionsmöjlighet till 1 Mb internt plus 8 Mb externt.

Standardinterfacen inkluderar anslutningar av olika periferiutrustning och även video/audio.

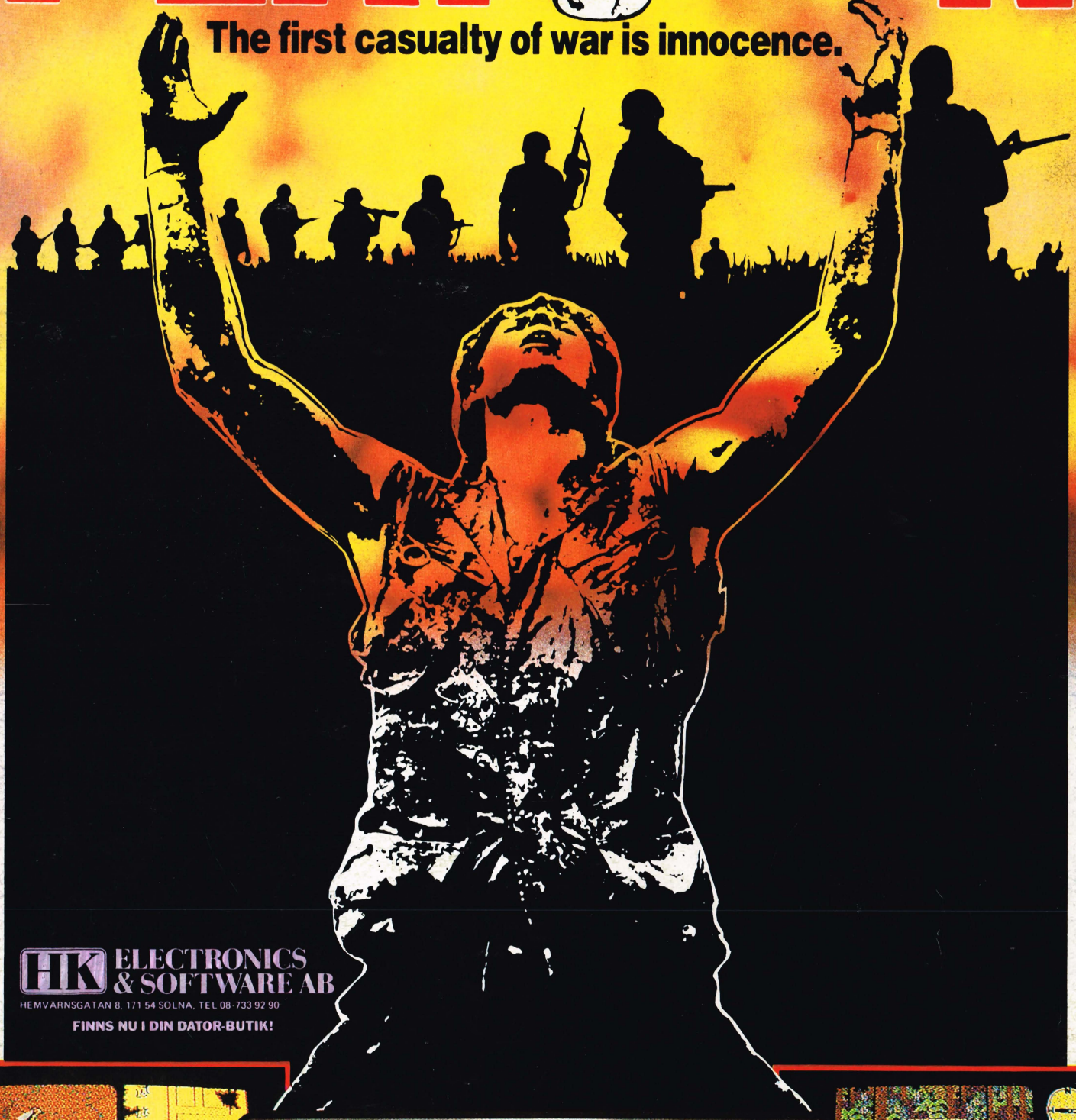
Commodore

Världens största hemdatorleverantör

Commodore, Box 8184, 163 08 SPÅNGA
Tel. 08-760 25 50

PLATOON

The first casualty of war is innocence.



HK ELECTRONICS & SOFTWARE AB

HEMVARNSGATAN 8, 171 54 SOLNA, TEL 08-733 92 90

FINNS NU I DIN DATOR-BUTIK!



ocean

© 1986 Hemdale Film Corporation.
All Rights Reserved.

A computer product from Ocean. ®

TOP SECRET!



DENNA TIDNING KAN GÖRA DIG ODÖDLIG I ALLA DINA SPEL.
DU TAPPAR DIN KAMPANDA OCH LUSTEN ATT SPELA SPELEN, EFTERSOM DET BLIR SÅ LÄTT ATT ALLA UTMANINGAR FÖRSVINNER.
I GENGÄLD FÅR DU SE ALLA NIVÅERNA!

EN HEL TIDNING MED FUSKPOKES OCH ODÖDLIGHETSTIPS!

Specialtillägg till SOFT 2/88:

Ännu en gång: Din "fusk-bibel" ..!



Ja, vänner, väninnor, datafreaks i hela vårt avlånga: För andra gången håller du TOP SECRET i din hand. En bilaga, som blev så stor succe förra gången, att vi helt enkelt inte vågade annat än att göra en fortsättning.
Därför har vi slagit ihop våra påsar med några av de allra största experterna inom området. Resultatet? Du håller det i handen: En tjock tidning sprängfull med pokes, tips och andra fuskerier, saker som kan hjälpa dig bli odödlig och fixa highscore på de allra bästa spelen!
Koppla in din joystick och tryck till. TOP SECRET är här. Din GRATIS fuskbilaga, som på allvar sätter fräs på dina spel!

Rasmus Kirkegård Kristiansen

TOP SECRET Arcade Action Aid är ett gratistillägg till SOFT 2/88.
Redaktionen påtager sig inget ansvar för satsfel eller fel under inskrivningen.
Samtliga pokes är så vitt möjligt genomtestade. Dock ska man lägga märke till att spel ofta är producerade i flera olika versioner, och vissa pokes/tips fungerar bara tillfredsställande på vissa av versionerna.
TOP SECRET Arcade Action Aid. Redaktion: Rasmus Kirkegård Kristiansen, Torben Flöisdorff och Sven Bilen.

Boulderdash II

Välj din egen start-grotta på Commodore 64:
POKE 15563,1
POKE 15559,16
POKE 15537,1
POKE 15533,2
Oändligt liv är
POKE 25112,165
POKE 23114,255
eller
POKE 25088,250

Boulderdash III & IV

Välj din egen start-grotta, Commodore 64:
POKE 15859,1
POKE 15855,16
POKE 15836,1
POKE 15832,2
Och så kan du välja mellan 1 och 255 liv:
POKE 16470,(antal liv)
Så kan vi även bjuda på oändligt liv:
POKE 16494,169
eller
POKE 15334,250

Boulderdash Construction Kit

Till diskettversionen på C64 måste du ha resetknapp, men efter reset kan du skriva
POKE 22222,234
POKE 22223,234
POKE 22224,234
eller
POKE 22520,234
POKE 22521,234
POKE 22522,234
Starta spelet igen med
SYS 22936

Rupert and Toymakers Party

Tryck på tangenten "4", så kommer du vidare till nästa skärm.
Trycker du på pil uppåt-knappen, åker du upp en våning.

Zorro

Om du vill kunna samla in alla saker automatiskt ska du hålla ner följande tangenter samtidigt:
S + F + J + 3 + 4

Hacker I

Vid security checks 1-4 är kodorden:
1. sec: Magma, Ltd.
2. sec: AXD-0310479
3. sec: Hydraulic
4. sec: Australia

Här följer de saker som du ska använda att handla med i de olika städerna:
Bern = Cash
London = Chronograph
Cairo = Swiss Chalet
Athen = Statue of Tut
Agra = Scarab
New York = Stocks and bonds
Tokyo = Pearls
Peking = 35 mm camera
San Francisco = Beatles album
West Indies = Jade

Trollie Wallie

Tryck på mellanrumstangenten några gånger och håll sedan ner knapparna M + U + G samtidigt tills det står "Cheat Mode" på skärmen.
Istället för space kan du även trycka vänsterpilstangenten.

Thing on a Spring

Håll ner T + H + I + N + G samtidigt med INST/DEL och vänsterpilen. Skärmkanten blir grå och du har oändligt med olja (funkar bara på C-64).

Spy vs. Spy I

När en bomb är placerad i ett skåp eller i en bokhylla förstör du den genom att gå till en av de MÖRKA luckorna i väggen. Där kan du hitta en spann vatten som du kan förstöra bomben med.
Syrahinken över dörren förstör du genom att ta paraplyet från rockhängaren.
Elledningen i dörren fixar du genom att gå till ett skåp med ett rött kryss. Där finns en tång som du kan knipsa av ledningen med.
Om datorns gubbe har alla delarna ska du minera samtliga dörrar på "övervåningen".

Bounty Bob

Skriv "57502" och håll ner F3 + "A" samtidigt. Så ska du skriva vilken level du vill starta på (1-25).
skrive hvilket level, du vil starte på (1-25).
På level 1 kan du först ta blomvasen, sedan trycka på siffran "1" och slutligen på "F7" (funktionstangent 7) - så kommer du till level 4.
På level 5 ska du ta kaffekannan, trycka "8" och sedan "F7" - så kommer du upp på level 8.

Boulderdash 16

Väljer du fel bana ska du bara trycka "B" + "D" + "1" + "6", så kan du välja om.

Bruce Lee

Evigt liv på 64:an:
POKE 42309,255
Ofarliga fiender:
POKE 2302,80
Starta med
SYS 2206
På andra versioner av Bruce Lee är det två pokes:
POKE 5686,128
POKE 5672,128
eller
POKE 5677,128
POKE 5686,128
- En liten loader får vi också plats med:
10 FOR A=300 TO 308: READ B: POKE A,B: NEXT
20 DATA 169, 165, 141, 38
30 DATA 29, 32, 132, 255, 96
RUN
LOAD
Nu laddas första delen in. När det står READY, skriver du
POKE 1011,44: POKE 1012,1
Load resten av spelet, så har både player 1 och player 2 oändligt antal liv.

Space Pilot
På Commodore 64:
POKE 3486,12
POKE 3487,221
POKE 3611,12
POKE 3612,221

Spelunker
På Commodore 64:
POKE 10407,44

Super Break Out
På Commodore 64:
POKE 2148,255

Survivor
På Commodore 64:
POKE 19523,254
POKE 19528,221
POKE 19563,255
POKE 19523,200

Time Runner
På Commodore 64:
POKE 8543,9

UGH
På Commodore 64:
POKE 22178,255

U-46
På Commodore 64
POKE 37895,163

Whistler's Brother
På Commodore 64:
POKE 26188,0

Wizard of War
Antal liv för player 1 i C64-versionen:
POKE 10430,x
- och för player 2:
POKE 10435,x
Avsluta med
POKE 16017,44

Xerons
På Commodore 64:
POKE 2273,238

Wizards Lair
På Commodore 64:
POKE 32318,165
Fungerar inte poket på din version av Wizards Lair, kan du prova att släcka och börja om med att ladda spelet. När det har laddat, resettar du och skriver
POKE 32354,(antal liv)
Antalet kan som vanligt vara ett tall mellan 1 och 255.Vill du se till att motståndarna inte kan ta din energi ska du dessutom skriva
POKE 50461,234

Z
På Commodore 64:
POKE 6172,174
Fungerar det inte, kan du prova följande i rad:
POKE 6134,234
POKE 6140,234
POKE 6141,234
SYS 2304
Annars har vi alltid
POKE 2440,(antal liv 0-255)
SYS 2304
Om inte detta heller fungerar, finns det bara ett sista hopp:
POKE 2391,(startlevel 1-255)
SYS 2304

Who Dares Wins II
På Commodore 64:
POKE 15697,173
POKE 5201,255
POKE 5012,255
Om ovanstående inte fungerar, prova då med att skriva in nedanstående lilla program innan du laddar in spelet (band):

```
10 PRINT CHR$(147)
20 FOR A=272 TO 306: READ B: POKE
A,B: NEXT A
30 SYS 272
40 DATA 238, 32, 208, 169, 1, 170, 168
50 DATA 32, 186, 255, 169, 0, 133, 183
60 DATA 32, 213, 255, 169, 76, 141, 209
70 DATA 3, 169, 102, 141, 210, 3, 169
80 DATA 254, 141, 210, 3, 76, 174, 2
RUN
```

POKE 50462,234
POKE 50463,234
Starta spelet igen med
SYS 49328
Kodorden till de olika nivåerna i spelet är:
CAIVE
HAWLO
CRYPT
DUNGN
VAULT
LIAYR
LYONS

Chopper Command

När du närmar dig marken, ska du långsamt låta helikopteren gå på tomgång. Innan du ser fienden ska du göra dig redo att skjuta. Försök att få in en tidig träff.
Flyg sedan tillbaka en bit, oavsett om du träffat eller inte. Även om det tar tid, så kan du tjäna många poäng på det sättet.

Zaga

På Commodore 64:
POKE 9551,9

Zaga Mission

På Commodore 64:
POKE 12155,169

När det står READY på skärmen, skriver du
POKE 5702,(antal liv)
POKE 5513,(antal handgranater)
SYS 16384
Efter READY kan du skriva LIST.
Om du nu inte spelar "Who Dares Wins II" utan håller på med ettan, så ser de sista två pokesen lite annorlunda ut:
POKE 5784,(antal liv)
POKE 5569,(antal handgranater)
SYS 16384
Om programmet inte fungerar på din nr 1 eller nr 2, kan du eventuellt ersätta det första talet i dataraderna (238) med 237.
Maximalt antal liv, 255 stycken, på "Who Dares Wins I" kan du även klara med
POKE 4516,(antal liv)

The Young Ones

Spelet är nästan lika knäpp som TV-serien med samma namn (om jag nu minns rätt, hette den "Under samma tak" här hos oss). Du ska flytta ut ur huset.
För detta ska du samla de åtta-nio saker som varje spelare har. Varje spelare ska stoppa sina saker i en slags behållare, och det gäller att ha rätt behållare för rätt gubbe.
Vyvyan ska använda "the bin liner",
Mike ska använda "the suitcase",
Rick - "the rucksack" och
Neil - "the wheelbarrow".
På Radio og TV kan man få hjälp i spelet. Med "Talk" säger personen vad han vill göra - testa att utnyttja det till något, även om det verkar lite underligt (t ex ska Mike använda 10 pence för att ringa till Överste Khadaffi och sälja bomben till honom).

Yie Ar Kung Fu

På Commodore 64:
POKE 41603,208
POKE 36445,173

Bump 'n' Jump

På Intellivision:
Starta spelet som vanligt, men stick snabbt längst ut till höger innan du hoppar. På så sätt försvinner det mesta av bilen och du kan klara alla banorna.

Advanced Dungeons and Dragons

I Intellivision-versionen ska du gå upp i ena hörnet av kartan och trycka två gånger på ettan och en gång på sexan. Då flyttas du till den andra sidan av kartan, och kan på notime sno åt dig skatten.

Winter Games

För att hoppa långt i Ski Jump ska du - så snart du har "lättat" - köra joysticken runt, runt och runt, precis som när du cyklar i Summer Games II.

Stealth

Resetta 64:an.
POKE 30298,(antal liv 1-255)
SYS 53055

Eidolon

Så här dödar du drakarna:
Level 1: 3 röda fireballs
Level 2: 4 gula fireballs
Level 3: 5 gröna fireballs
Level 4: 6 blå fireballs
Level 5: 7 röda fireballs
Level 6: 8 blå fireballs
Level 7: 9 röda fireballs
Level 8: Skjut varje huvud på samma sätt som tidigare.
Ett poke får vi också plats till:
Resetta 64:an.
POKE 2811,173
SYS 2304

Spiderman

Problem med Ringmaster? Här får du något som säkert kan hjälpa dig lite...
:BONK NRUT NEHT BONK HEUP MOOR RETN ESEY ERUO YESO LC:

Lords of Time

Problem med "caveman"?
1.:TIP MORF RORRIM TEG
2.:SURU ASOT NORB TARO PRIM EVAW NEHT SEVRE LEVR W:
3.:NEME VACR AENR ORRI MPOR D:

Zork I

Kan du inte öppna "the jewelled egg"?
:TILA ETSF EIHT EHTT EL:

Terrormolinos

Får du solsting och annat otrevligt?
:SKNU RTDN ANOI TOLN ATNU SYKN AHRA EWDN AYKN AHTO NK:
Problem med djuren i inhängnaden?
:POSH ANIHC OT LLUB NEHT YKNAH DET-TONKNU EVAW:

Gremlins

Blir du förföljd överallt?
:RAB MORF AREMAC NO HSALF ESU:
Blir du överkörd av en snöplog?
1.:RETINGI DNA ELTTOB HCROT TEG:
2.:HGUOLPWONS DLEW NEHT HCROT ETINGI EVLAV NEPO:
Om du inte kan döda alla gremlins:
:METSYS TNEVENTNIM EHT PART:
Lite assistans? Prova
:SNILMERG PU WOLB NEHT STNEVREVOS ETALP LATEM DLEW:

Goonies

På Commodore 64:
POKE 3035,173
eller
POKE 3002,173
POKE 16005,173

Gateway to Apshai

På Commodore 64:
POKE 2431,50
eller också:
POKE 2264,99

Labirinto

På Commodore 64:
POKE 9561,0

Dragonskulle

Få evigt liv på Commodore 64:
Load spelet, resetta och skriv
POKE 5345,96
SYS 2560

Action Biker

Här i Action Biker gäller det att samla ihop små blinkande prickar. Men det är inte så lätt som det låter - prickarna är svåra att hitta.
När du samlar prickarna får du utrustning till din motorcykel (t ex en ny hjälm, nya handskar och extra vapen).
Här kan du hitta dessa prickar:

Entombed

När du är i rummet med gong-gongar, ska du slå på dem i ordningsföljden gul, blå, röd, grön och vit. Finns det ingen röd gong-gong ska du slå på den lila istället. Den sistae gong-gongen kommer att lyfta på sig så att du kan få tag på facklan.
Men du kan fuska ännu mer:
Load och resetta spelet respektive 64:an.
Vill du ha evigt liv, är det
POKE 27931,234
POKE 27932,234
POKE 27933,234
SYS 2560
som gäller.
Du kan också ta bort olika saker:
POKE 26902,96 (mygg)
POKE 25390,96 (skorpion)
POKE 26284,96 (mumie)
Kom ihåg att starta igen med SYS 2560.
Om ovanstående inte funkar, gråt inte., Vi provar istället med att börja om från början. Skriv
OPEN 1
När namnet kommer fram trycker du som vanligt på Commodoretangenten och skriver följande:
POKE 783,1: POKE 830,34: POKE 832,48: SYS 62828
Nu kommer datorn att hålla på och ladda en bra stund, men när den är färdig skriver du
FOR K=679 TO 767: POKE K, PEEK(K+8192): NEXT
FOR K=828 TO 1023: POKE K, PEEK(K+8192): NEXT
POKE 816,60: POKE 817,3
LOAD "NOVA"
Efter varje rad ska du givetvis trycka return. När spelet återigen har laddat skriver du
POKE 2208,1: POKE 2213,141: POKE 2214,231: POKE 2215,108: SYS 2128
Sedan kommer spelet att ladda färdigt av sig själv och starta automatiskt. Men nu har du obegränsad energi!

Airwolf

På Commodore 64:
POKE 5026,252
låter dig gå genom väggar utan att dö.
POKE 5019,221
POKE 5020,240
gör dig dessutom odödlig för vissa sprites.

Daley Thompson's Decathlon

I höjdhoppet ska du lägga ribban så högt som möjligt och sedan hoppa under. Då har du, hur otroligt det än låter, kvalificerat dig för nästa gren.

Strangeloop

Dra ut kontakten med kassettbandspelaren. Gå in i ett rum och tryck P, sedan S, sedan F1, därefter F7 och till sist RUN/STOP. Grafiken blir lite underlig, men nu kan du se genom väggarna.
För att ta Jet Bike i Rum N2 ska du skjuta allt som flyger.
Den olycklige roboten i rum V8 gör du lycklig igen genom att ge honom Pleasure Circuit från rum U6 - i gengäld ger han dig Bupa Card.
Ge Bupa Card till doktorn i rum C5, så ger han dig Circuit Board.
I rum Y7 ska du ge 5 Credit Coin P2, i gengäld får du Fuse och 1 Credit Coin. För att ta 5 Credit Coin P2 ska du gå så långt till höger som möjligt, så dyker mynten upp.
Du kommer in i kontrollrummet (F2) om du använder alla skeppets objekt. Ge Cassette of Sorcery till maskinen i A6 (Cassette of Sorcery är faktiskt ett litet skämt. Programmerarna bakom Strangeloop - Virgins Gang of Five - har tidigare även gjort spelet Sorcery).
Vanliga pokes finns också. Starta spelet på 64:an, tryck S och F1. Tryck play på din datasette och tryck F7. Sedan trycker du RUN/STOP-RESTORE och skriver:
POKE 45486,173
för oändligt liv. Oändligt med bensin är:
POKE 44217,173
och
SYS 865
startar spelet.

Galaga
På Commodore 64:
POKE 17388,173

Laser Strike
På Commodore 64:
POKE 16475,173

Pogo Joe
På Commodore 64:
POKE 2779,36

R-nest
På Commodore 64:
POKE 4446,173

Sammy Lightfoot
På Commodore 64:
POKE 3678,189

Seafox
POKE 7337,173

Bounty Bob Strikes Back
På Commodore 64 trycker du "57502" i Special-Code-boxen, sedan "A" och "F3" samtidigt. Nu kan du starta spelet och välja vilken level du vill spela (mellan 01 och 25).
Andra kul koder som du kan testa när du tryckt F3 och kommit till valskärmen är 5, 6, 40, 49, 69, 100, 666, 818, 1000, 2049...
Men livet är annat än bara koder.
Level 1: Ta blomvasen, tryck "1" + "F7" för att komma till level 4.
Level 2: Döda alla monster, hoppa upp på rullbandet och tryck "3" + "F7", så kommer du till level 22.
Level 3: Ta pokalen, tryck "4" + "F7", så kommer du till level 15.
Level 5: Ta tekannan, tryck "8" + "F7", så kommer du till level 8.
Level 10: Ta hötjugan, tryck "4" + "5" + "F7", så kommer du till level 14.

Lancer Lords
På Commodore 64:
POKE 16424,60:

Laser Zone
På Commodore 64:
POKE 4971,177

Lazy Jones
På Commodore 64:
POKE 2971,9

Le Mans
På Commodore 64:
POKE 2547,(tid)

Loco
På Commodore 64:POKE 26944,77

Maggot Mania
På Commodore 64:
POKE 2532,4

Montezumas Revenge
På Commodore 64:
POKE 36190,230

Moon Patrol
På Commodore 64:
POKE 2872,255
POKE 8300,5POKE 2872,200
På Vic-20:
POKE 8300,5

Mr. Mephisto
På Commodore 64:FOR A=25922 TO 26432: POKE A,44: NEXT
POKE 26372,0
POKE 40800,(0-255)

Ms. Pacman
På Commodore 64:
POKE 8090,173
POKE 8091,173
POKE 7616,245

O'Rileys Mine
På Commodore 64:
POKE 9251,44
POKE 9523,170

Pedestrian
På Commodore 64:
POKE 2288,255

Pacman
På Commodore 64:
POKE 3451,(antal liv)
Fungerer inte detta på din version, ska du börja från början med att skriva
LOAD
När det står READY, skriver du
POKE 1010,76: POKE 1011,248. POKE 1012,252: RUN
Nu laddar resten av programmet in. När det är klart resettar du burken, skriver
POKE 5737,(antal liv 1-255)
och startar spelet med
SYS 2064

Pengo
På Commodore 64:
POKE 20295,44

Petch
På Commodore 64:
POKE 20295,44

Pitfall II
På Commodore 64:
POKE 2876,32

Pixi Pete
På Commodore 64:
POKE 10473,255

Popeye
På Commodore 64:
POKE 2405,255
POKE 2406,255

Protector II
På Commodore 64:
POKE 16425,6
POKE 16426,6
POKE 16427,6
I vissa fall kan du utelämna den mittersta poken.

Quasi Modo
På Commodore 64:
POKE 16173,234

Revenge of AMC
På Commodore 64:
POKE 35517,95
POKE 35518,250

Ring of Power
På Commodore 64:
POKE 43,207
POKE 44,24

Rocket Roger
På Commodore 64:
POKE 18193,44
POKE 18190,44
POKE 18248,x
POKE 18248,x+48
POKE 21291,255
Talet "x" ska vara antal liv du vill ha (max 207)
Har du resettknapp kan du ta bort alla fiender med följande:
Resetta datorn när spelet har laddat in.
FOR A=7680 TO 7720: POKE A,255: NEXT
Starta spelet igen med
SYS 5600

Save New York
På Commodore 64:
POKE 7068,(antal liv)

Son of Blagger
På Commodore 64:
POKE 6626,232
POKE 39132,48
POKE 3560,8

Space Aktion
På Commodore 64:
POKE 5697,171

Space Invasion
På Commodore 64:
POKE 2409,173

Space Taxi
På Commodore 64:
POKE 16911,200

Impossible Mission

När du är vid pusslet (det som ser ut som ett schackbräde), kör du ner handen till rören vid maskinen och trycker på "fire". Så kan du komma därifrån.
De svarta kulorna får du bort genom att låta dem kollidera med robotar.
Om du vill ge dig på pusslet, ska du vänta tills du har alla 36 bitarna innan du börjar sätta ihop dem. Och innan du börjar sätta ihop, kan det vara ide att ringa på den översta telefonen och sedan vända bitarna två och två...

Arkanoid

Välj two-player och se till att player 2 får över 20.000 points - sedan kommer det att vimla med bats, ända upp till 87 stycken, varje gång du tar något (i varje fall på 64:an).
Med joysticken i port 2 och fortfarande med förmågan att få över 20.000 points, ska man till skärmmenyn där man väljer de saker man vill använda att spela med. Tryck "2", "D", "N", "N", "N" och till sist "J".



Delta

På Commodore 64:
POKE 43209,255
för att få fienderna att se annorlunda ut.
POKE 30970,23
för att starta på level 23.
Spelet startas igen med
SYS 5209
Ett lite mer besvärligt sätt att göra det på är med nedanstående listning. Efter programmets automatiska reset ska du starta igen med
SYS 16384
och sedan har du lite liv att ödsla med.

```
10 FOR A=16384 TO 16553
20 READ T
30 POKE A,T
40 NEXT
50 SYS 64738
60 DATA 32, 44, 247, 169, 16, 141, 205, 3
70 DATA 169, 64, 141, 206, 3, 32, 108, 245
80 DATA 169, 208, 141, 205, 3, 169, 3, 141
90 DATA 206, 3, 169, 39, 141, 237, 2, 169
100 DATA 64, 141, 238, 2, 76, 204, 3, 169
110 DATA 96, 141, 82, 237, 32, 0, 237, 169
120 DATA 76, 141, 82, 237, 162, 6, 189, 163
130 DATA 64, 157, 22, 7, 202, 208, 247, 162
140 DATA 87, 189, 76, 64, 157, 208, 205, 202
150 DATA 208, 247, 76, 226, 204, 173, 229, 2
160 DATA 201, 192, 240, 7, 201, 9, 240, 3
170 DATA 76, 93, 206, 162, 28, 189, 236, 205
180 DATA 157, 202, 2, 202, 208, 247, 76, 93
190 DATA 206, 76, 228, 2, 234, 169, 173, 141
200 DATA 54, 9, 169, 141, 141, 55, 9, 169
210 DATA 218, 141, 56, 9, 169, 61, 141, 57
220 DATA 9, 96, 76, 9, 206, 169, 22, 141
230 DATA 36, 191, 169, 206, 141, 37, 191, 76
240 DATA 192, 190, 169, 32, 141, 139, 8, 169
250 DATA 207, 141, 140, 8, 169, 2, 141, 141
260 DATA 8, 76, 16, 8, 7, 18, 9, 6
270 DATA 15, 33
```

Tycker du den här listningen är lite för lång, räcker det på vissa versioner av Delta att bara trycka ner "fire" och Commodore-tangenten samtidigt.

Hunchback II

På Commodore 64:
POKE 54200,20
för ofarliga fiender.
POKE 4328,55
för evigt liv.
POKE 6098,98
startar på sista level. Starta spelet med
SYS 20062
Om ovanstående inte funkar, kan du istället prova
POKE 21748,234
POKE 21749,234
POKE 21750,234
Du kan också börja ända från början med att stoppa spritekollisionen. Då skriver du
LOAD
och låter spelet ladda in tills det står READY. Nu skriver du
NEW
LOAD "",1,1
som kör in nästa del. Sedan skriver du
POKE 22342,0
POKE 22343,221
POKE 22399,0
POKE 22400,221
POKE 22283,0
POKE 22284,221
Starta spelet med
SYS 16384
Oändligt liv är:
POKE 22521,234
POKE 22522,234
POKE 22523,234
Antal liv (1-255) är:
POKE 31352,(antal liv)
Starta med
SYS 16384

Nemesis

Tryck ner Shift/Lock-knappen på din Commodore 64/128 och tryck space 5-6 gånger tills det kommer ett C uppe i vänstra hörnet. Du är nu osårbar.
POKE 10239,166
är också fin.

Spy Hunter

När Mad Bomber-helikoptern kommer, bromsa in och stanna. Då kommer den att sväva precis framför dig, och de bomber den släpper är värda 150 poäng styck. De kommer att landa framför dig hela tiden, så du kan alltså stå still och samla poäng med livet i behåll.
På bana två ska du hålla dig ute vid lastbilen (så långt till höger som möjligt). Då vågar inte helikoptern gå till angrepp.
Oändlig tid får du genom att loade in första delen av spelet, skriva
POKE 1011,248: POKE 1012,252
och sedan RUN. Nu laddas resten in, och du skriver
POKE 35914,234
SYS 32782

Game Over

I Ocean-spelet med den föga upplyftande titeln ska du ha en kod för att kunna spela Part Two. Varsågod!
:›10218«r

1942

På Commodore 64:
POKE 6432,255
ger dig 255 liv (siffran kan ändras om du vill ha färre, men 255 är max).
POKE 23980,170
gör dig helt och hållet odödlig. Vill du bli av med alla fiender fixar du det med
POKE 5230,56
Stara spelet igen med
SYS 2640
Evigt liv är:
POKE 5806,234: POKE 5807,234
SYS 2640
och spritekollisionen tar du bort med hjälp av följande remsa:
POKE 3237,169
POKE 3239,0
POKE 5765,234
POKE 5766,169
POKE 5767,0
SYS 2640

Toddler

Håll "C" och "RESTORE" nere samtidigt så skiftar du bana och level på din Commodore.

Road Runner

Det händer att det i starten på bana 1 står en skylt med "Short Cut", och vid sidan av den finns ett berg med ett hål.
Om så är fallet kör du bara in i hålet, så kommer du in på en ny bana.

Breakthru

Innan marken kommer ska du köra så högt upp som möjligt. Fortsätt att hålla di joystick uppåt och tryck ner mellanrumstangenten (space).
Efter en stund kan du köra utan att bli skjuten.
Du kan även använda fina gamla hederliga pokes:
POKE 6604,234
POKE 6605,234
POKE 6606,234
SYS 12616

Sentinel

Spela den första banan som vanligt, sug upp The Sentinel på första banan, gör av med nästan all energi genom att skapa robotar, träd och stenar. När du har TRE enheter energi (en robot) går du i hyperspace stående på sockeln. Och då har du koden till bana 0000 i all sin prakt!
Ett par landskap kan vi också bjussa på:
36 = 58999784
232 = 66496003
1318 = 58896035
Dessa 64-pokes ger dig röntgensyn:
POKE 1212,12
POKE 9462,173
SYS 16128

International Karate

Super-bonus på Commodore 64:
POKE 11061,100
Vill du se alla banorna?
Håll ner A + D + Z + M samtidigt. Prova också med tangenterna S + E.

Finders Keepers

På Commodore 64 skal du loada in spelet, resetta och skriva
POKE 29787,76
POKE 29788,96
POKE 29789,116
SYS 49152
för evigt liv.
Ett annat sätt att göra det på (om du inte har resetknap) är attskriva
POKE 43,200: LOAD
Datorn börjar att ladda, och när det står ?SYNTAX ERROR skriver du
POKE 43,1
20 POKE 49332,248: POKE 49333,252:
SYS 49152
RUN
Nu laddar resten in, och vid READY skriver du
POKE 29791,0
SYS 40083

Hobbit

Vill du ha hjälp en bra bit på vägen i Hobbit?
E, N, SE, WAIT,, PICK ELROND, WAIT (till "day dawns"), W, TAKE LARGE KEY, N, UNLOCK LARGE DOOR, OPEN LARGE DOOR, N, TAKE ROPE, TAKE SWORD, S, S, SE, E, N, NE, N, SE, D, D, D, D, E, TAKE GOLDEN KEY, U, W, N, E, E, E, OPEN, OPEN, EAT FOOD, NE, E, E, WAIT (tills du blir tagen av älvorna. Bild), TAKE RED KEY, UNLOCK RED DOOR, OPEN, SW, drick butleren full och wait tills vakten kastar ner tunnan genom luckan i golvet, JUMP BARREL, DROP ELROND, E, PICK BARD, E, N, N, U, N, N, N, SAY TO BARD "SHOOT DRAGON", DROP BARD, PICK TREASURE, S, S, S, D, S, W.
Vi kanske skulle tillägga, att om du till sist (när du har skatten) ska komma oskadd genom skogen, så gäller det att inte gå baklänges. Du ska hela tiden gå framåt, WAIT två gånger, framåt, WAIT två gånger osv. När du lägger skatten i kistan i "A tunnel-like hall" har du vunnit.

Skramble
Jo, det stavas så! På C-64 är odödlighet =
:
POKE 3808,169
POKE 3809,0
POKE 3810,234

Space Harrier
Har du en 64 med resetknapp, kan du få evigt liv på Space Harrier:
POKE 2375,234
Automatisk autofire och snabbare hastighet får du med
POKE 14212,234
Flyg genom allt med
POKE 6060,60
I alla tre fallen startar du spelet igen med
SYS 2128
Ett annat sätt är detta program:
10 FOR A=320 TO 374
20 READ T
30 POKE A,T: NEXT
40 DATA 169, 77, 141, 243, 3, 169, 1, 141
50 DATA 244, 3, 76, 13, 8, 169, 100, 141
60 DATA 48, 8, 169, 1, 141, 49, 8, 169
70 DATA 167, 141, 48, 3, 169, 2, 141, 49
80 DATA 3, 76, 13, 8, 169, 173, 141, 122
90 DATA 23, 169, 80, 141, 46, 56, 169, 8
100 DATA 141, 51, 56, 76, 80, 8, 224
Skriv RUN, tryck play på bandspelaren och skriv
SYS 320

Bagitman
På Commodore 64:
POKE 19013,189
POKE 22236,255

Bat Attack
På Commodore 64:
POKE 11061,234

Battle through Time:
På Commodore 64:
POKE 22045,255

Battle Zone
På Commodore 64:
POKE 8909,100

Black Hawk
På Commodore 64:
POKE 8290,255

Crisis Mountain
På Commodore 64:
POKE 2665,238

Dare Devil Dennis
På Commodore 64:
POKE 29173,255
POKE 17958,(hastighet)
Om detta inte fungerar, kan du skriva
POKE 24683,138
POKE 24684,2
SYS 39700

Dig Dug
På Commodore 64:
POKE 10473,255
eller
POKE 1010,76
POKE 1011,248
POKE 1012,252
RUN
POKE 10465,(antal liv)
SYS 2071

Dinky Doo
På Commodore 64:
POKE 12296,165
POKE 11989,18

Dragon Hawk
På Commodore 64:
POKE 3477,255

Donkey Kong
På Commodore 64:
POKE 12118,234

Evolution
På Commodore 64:
POKE 6947,255

Jungle Hunt
På Commodore 64:
POKE 2242,165

Falcon Patrol

Att flyga högt med en 64, de ä livet dä se, säger mängder med 64-freaks som fortfarande spelar den ursprungliga Falcon Patrol. Alla dessa freaks får härmed en snabb shuffle dö-inte-koder:

POKE 16764,234
POKE 16765,234
POKE 16705,2
SYS 16640

Sammalunda är möjligt med

POKE 16764,36
POKE 16705,7
SYS 16640

om du nu vill slippa skriva en rad...

Flak

På Commodore 64:
POKE 4798,36
eller
POKE 9524,255
POKE 9525,255
SYS 3072

Frantic Freddy

På Commodore 64:
POKE 34535,24
POKE 31887,255

Galaxy

På Commodore 64:
POKE 3369,230

Ghouls

På Commodore 64:
POKE 8367,255

Herby

På Commodore 64:
POKE 7191,255

HERO

På Commodore 64:
POKE 14652,25
Om du dessutom trycker på F3, kommer du genast till level 3.

High Noon

På Commodore 64:
POKE 18033,255

Jet Set Willy

På Commodore 64:
POKE 11345,33
Om det inte fungerar, kan du prova denna loader.

```
1 SYS 63276: PRINT CHR$(147)
10 POKE 783,1: POKE 830,34: POKE 832,48: SYS 62828: POKE 53265, PEEK(53265) AND 239
11 FOR I=0 TO 30: READ X: POKE 1280+I,X: NEXT
12 POKE 8941,0: POKE 8942,5: POKE 8945,76: POKE 8946,0: POKE 8947,5
13 POKE 8950,76: POKE 8951,0: POKE 8952,5: POKE 8953,76: POKE 8954,0: POKE 8955,5
27 FOR K=679 TO 779: POKE K, PEEK(8192+K)
28 A=A+1: IF A=99 THEN 30
29 NEXT
30 POKE 778, PEEK(8192+99): POKE 779, PEEK(8192+100): STOP
100 DATA 169, 27, 141, 17, 208, 169, 85, 141, 98, 242, 141, 124, 242
110 DATA 169, 169, 141, 146, 51, 169, 0, 141, 147, 51
120 DATA 169, 234, 141, 148, 51, 76, 160, 15
```

Lady Tut

På Commodore 64:
POKE 2392,50

Kid Grind

På Commodore 64:
POKE 10020,234

Kick Man

På Commodore 64:
POKE 7424,230

Mr. Robot

På Commodore 64:
POKE 11518,255

Omega Race

På Commodore 64
POKE 6300,230

Pakakuda
På Commodore 64:
POKE 7015,234

Punchy
På Commodore 64:
POKE 15458,50

Q-bert
På Commodore 64:
POKE 4446,1

Quest for Tires
På Commodore 64:
POKE 7341,99
POKE 11485,125
POKE 14864,0

Radar Rat Race
På Commodore 64:
POKE 7194,234

Robin Rescue
På Commodore 64:
POKE 6144,234

Roundabout
På Commodore 64:
POKE 12843,234

Sheep in Space
På Commodore 64:
POKE 35039,44

Squish 'em
På Commodore 64:
POKE 2562,100

Super Scramble
På Commodore 64:
POKE 4691,(hastighet)

Wheelin' Wallie
På Commodore 64:
POKE 27427,173
POKE 27916,173

Zeppelin
På Commodore 64:
POKE 10081,100
POKE 14337,100

Buck Rogers
På VIC-20:
POKE 8825,26
På Commodore 64:
POKE 33182,(antal liv)
eller oändligt liv:
POKE 39290,234
POKE 39291,234
POKE 39292,234
POKE 10617,234
POKE 10618,234
POKE 10619,234
Starta spelet med
SYS 32782
Andra färger får du med
POKE 33122,(0-15); POKE 33048,(0-15)
som bestämmer förgrund respektive border.
Vill du bestämma hur många portar (1-255) du ska passera för att klara av en level, kan du leka lite med
POKE 33186,(antal portar)

Choplifter
På VIC-20 OG Commodore 64:
POKE 8011,173

Crazy Kong
På både C64 OG VIC-20:
POKE 30624,173

Scramble
På VIC-20:
POKE 4691,(hastighet)

Encounter
Starta spelet som vanligt. Efter spelets start flyttar du överjoysticken i fel port och vickar den sedan dråp sida till sida. Vid varje vrickande ger datorn ett litet beep ifrån sig, och när du vickar framåt kommer du vidare till nästa level.
Desvärre verkar tricket enbart på level 1 i C64-versionen.
Oändligt liv får du med
POKE 30430,0

Crossfire
På Commodore 64:
POKE 27625,173

Oberoen

COMPUTER

Commodore mag

UTE NU!



Se TV på din Commodore

Shoot'em Up Construction Kit:
Bygg ditt eget actionspel!

PROFESSIONAL DOS:
Världens snabbaste turbo

VI TESTAR:
Commodores nya PC-1

FINAL CARTRIDGE III:
Amiga-look på 64:an

ÅRGÅNG 2 NR 2 – 4 FEBRUARI – 29 MARS 1988 – PRIS 24:90 INKL. M

125-2