GRATISSPEL SOM DU SJÄLV KAN KNAPPA IN ! ! !

JULI/AUGUSTI 1988 - ÅRGÅNG 2 NR 3 - KR 24:90 INKL MOMS

SVERIGES ENDA RENA SOFTWARE-TIDNING

SOFT

FULLPACKAT MED ALLT OM DE SENASTE DATASPELEN

AMIGA-TIPS:
BLI ODÖDLIG I DINA SPEL

DE DÖDA:
SPELFIRMORNA SOM FÖRSVANN

VI AVSLÖJAR:
KAN SOFTWARE GÖRA DIG RIK?

JÄTTETÄVLING:
VINN 25 SPEL OCH 50 T-SHIRTS

BAKOM KULISSERNA:
VÄRLDENS TUFFASTE HACKER

Allt om de nya datorspelen till Commodore 64/128 och Amiga



358-4

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.

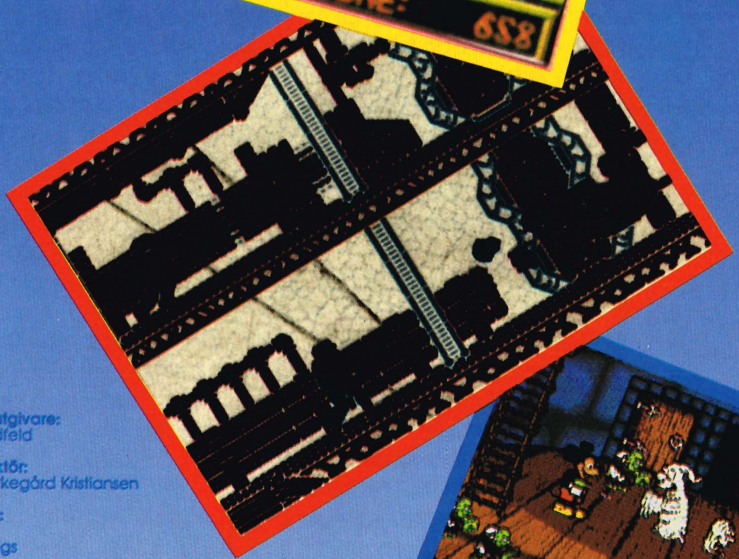
Commodore

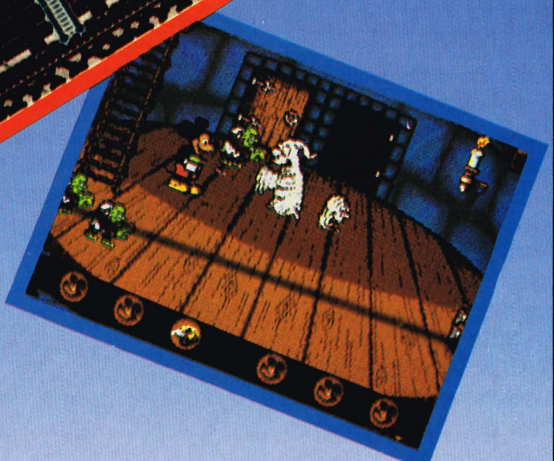
Världens största hemdatorleverantör

Commodore, Box 8184, 163 08 SPÅNGA

SOFT







Ansvarig utgivare:
Klaus Nordfeld

Chefredaktör:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Sven Bilen
Erik Lennings

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:
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Olesen Offset
Niels Ingemann Grafisk Design
InSats

Annonser:
Jörgen Koefoed
Tel: 020 79 52 04 (Gratisnummer)

Prenumeration:
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 i fråga.

Eventuella prisuppgifter 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.

4/ PULS
Massor med heta news från den pulserande softwarebranschen. Och PULS är med där och när det händer.

11/ Var med och vinn
Massor med spel, T-shirts och muggar vinkar i pris i vår jättetävling. Skicka in och vinn!

12/ SOFT Mail
Hanne sprättar som vanligt upp brev, rosas, risas och svarar på massor med frågor.

15/ Amiga leder fältet
Vi granskar alla de nya Amigaspelen. Det är fin grafik, fint gameplay och höjdarljud.

18/ Arcade Action Aid
Heta tips till pinfärska spel. 3xA på 3 fullmatade sidor, massor med pokes och odödlighetstips.

20/ SOFT Check
Teamet Mårten och Hans Henrik får den här gången nytt sällskap. Super-Christian, en ung gamesfreak med gediga spelkunskaper debuterar i stor stil.

30/ Rik på spel
Kan software göra dig rik? Nio av tio programmerare svarar nej på den frågan. Läs varför.

32/ Superhacking
Världens bäste hacker är en västtysk, och han kan bl a bryta sig in hos NASA, Burger King och US Army.

34/ De döda
Många softwarefirmor är icke längre bland oss. Vi berättar om dem som ligger tre fot under jord.

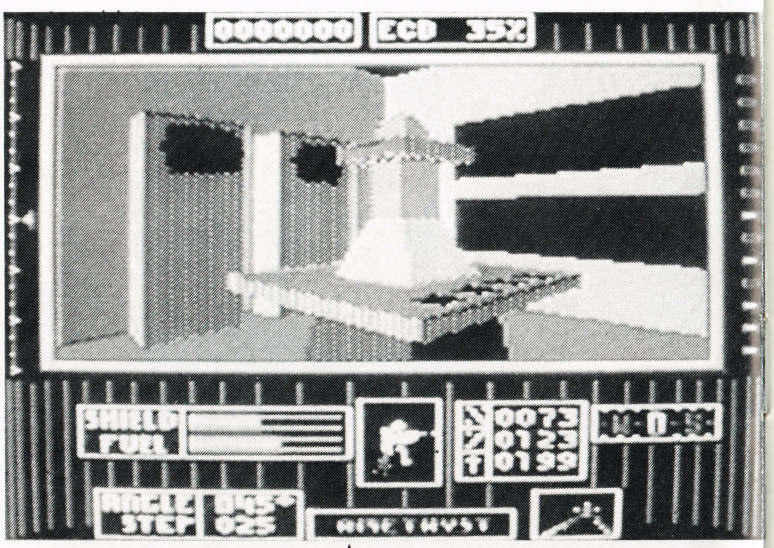
37/ 4xA
Fyra A står för Amiga Arcade Action Aid. Behöver vi säga mer...

38/ 177 Superpokes
Massor med bomber, oändligt liv och obegränsad energi är bara en liten del av vad du kan hitta här. Vi ger dig 177 pokes till C64-spel.

42/ SOFT Cheap
Flöisdorff går ned på knä och letar igenom lågprishyllan. Han har hittat massor med bra spel, men ochså några löjligt dåliga...

45/ Knappa in
Gratisspel får hela slanten. En ordentlig hög med läsarnas bästa program- färdiga och klara för inknappning!

PULS



Så är dina läsglober återigen fininställda på favoritfrekvensen. Vi ger dig alla de hetaste nyheterna, ryktena och skvallren från datorernas pixelvärld som du nogonsin kunnat drömma om.

MILITÖR-RÖRELSER

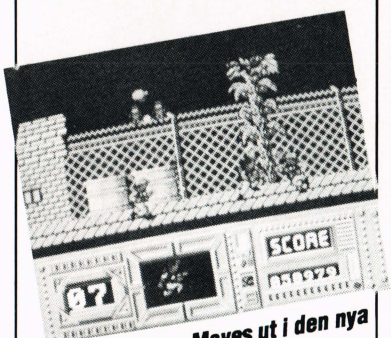
Det spanska softwarehuset Dinamic fick en hyfsad hit med sitt Army Moves till C64. Men uppenbarligen var de inte nöjda med det.
I varje fall är nu Army Moves till Amiga på tapeten.
Här ska du återigen bege dig in i rollen som medlem av SOC (Special Operation Corps), en grupp elitsoldater. Genom detta arbete blir du involverad i ett antal tämligen allvarliga konflikter, tvister där det inte finns plats för något medlidande.
Du måste resa genom fiendebesatta djungler och öknar i diverse olika transportmedel (jeepar, helikoptrar och stridsvagnar) och demolera det omgivande landskapet till oigenkännlighet för att nå fram till högkvarteret.
I fiendens högkvarter ska du spränga kassaskåpet och hitta de stulna dokumenten för att kunna vinna kriget.
Och vad du gör efteråt bryr sig militären inte om!

BOLLEN ÖR RUND

Det finns flera häftiga fotbollsspel till 8-bit maskinerna, men nu är det äntligen dags att kicka boll med Amiga också.
Microdeal håller på med International Soccer, ett spel som ger fotbollsentusiasten allt han kan drömma om - bortsett från bra kondis.
Förutom att vara en rätt så precis efterlikning av "the real thing" får du genom International Soccer chans att välja mellan spel i regn, blåst, strålkastarljus och mycket annat.

H.I.T.A.C.

I molnen högt ovan jord är det fullt med kall metall och varma jetmotorer. Och H.I.A.T.C.s fråga till dig är om du har förmåga att guida ner planen utan skråmor och olyckor.
Den långa förkortningen står för Heathrow International Air Traffic Control, och här ska du ta över arbetet från de övertidsarbetande, underbetalda och stressade flygledarna i tornet, alla de som har ansvaret för de många hundra flygplan som trafikerar Heathrow varje dag.
I spelet har du högst en halvtimme på dig att få ner de olika planen (inklusive Concorde!) på jorden. Och det är lika bra att du redan från början är förberedd på radarstörningar, felaktiga take-offs, plan som får slut på bränslet och nödlandningar, annars blir du inte särskilt gammal i tornet inte...



Så här ser Army Moves ut i den nya Amigaversionen.

Å ANDRA SIDAN

Incentive är på gång igen. Det superlativöverösta Driller har redan fått en uppföljare, Dark Side, ett spel som innehåller samma fräcka tredimensionella grafikrutiner som föregångaren.
Men både handling och grafik är ny.
I Dark Side har handlingen förlagts till 200 år efter Driller. Ända sedan Ketarerna kastats ut från deras planet Evath, har de närt dolska planer om att ta en gruvlig hämnd - bland annat på dig!
På den mörka sidan (inget joke!) av planeten Tricuspid har de ställt upp vapnet bland vapen, Zephyr One, och riktat in det mot Evath.
Ett avskjutande av vapnet skulle betyda ett totalt utplånande av Evath, och det kan vi ju inte tillåta...

STÖD-DILLE

Dags att städa upp igen. Den här gången ska du på uppdrag mot Thundercross-rymdskeppet som far runt i universum och suger in omgivningarna i sitt svarta hål (som en gigantisk dammsugare ungefär!),
Men du får inte chans att ta kål på Thundercross förrän du skjutit dess rymdjagare i småbitar och ditt rymdskepp

efter detta fortfarande är funktionsdugligt.
Det finns 8 stora Thundercross-rymdskepp och 64 olika rymdjagarformationer av varierande hastighet och svårighetsgrad, och det räcker för att säkra ett par timmars häftig shoot'em up underhållning.
Programmerare är Jeff Lee, känd från Rocky Horror Show.

TERMINATOR

Och så har Robtek, detta eländiga softwarehus, sannerligen fått råd till en filmlicens. Och vem tror ni indirekt betalat för denna, vad?
Licensen är till Arnold Scwarzeneggers sumerinaktuella actionfilm Terminator. Och Robtek har tydligen tecknat ett avtal med en amerikansk organisation, Key-Punch, som ska säkra dem ytterligare tre filmlicenser i år.
Nå, men vi kan ju alltid trösta oss med att bibeln säger att de första skola bli de sista, och att Robtek i längden knappast kan ha råd till att köpa licenser för att skyla över osedvanligt dålig programmering.
Om du fortfarande är intresserad av Terminator, kan vi berätta att det utkommer i augusti på deras Diamond Games- label.
Först till Amiga och senare till C64.

GO! FOR IT

SOFT-redaktionens gamle vän David Baxter har nu flyttat sina bopålar från Elite till GO!, och från sitt nya kontor utlovar han massor med godsaker.
Först och främst är det koverteringen av Shackled från Data East. Senare handlar det om Capcoms produkter. Capcom har nämligen sålt licenserna på alla deras nya spelhallsprodukter till GO!
I första hand är det tal om Street Fighter, Black Tiger, 1943 och Tiger Road.
Mot slutet av året kommer de att följas av en ny rad superhe-

ta spel. De kommande sex konverteringarna är faktiskt så heta att själva spelmaskinerna inte ens hunnit ut från Capcoms laboratorier.

SUPER-FLYGARE

Nu är det snart dags för världen att få ännu en demonstration av Amigans överlägsna grafikmöjligheter. Interceptor från Electronic Arts är helt enkelt något av det över-



Suverän grafik i häftig simulator: Interceptor från EoA.

lägset flottaste SOFT någonsin sett på en hemdator - därför har det också blivit omslagsbild till det här numret.
Interceptor är en jaktplanssimulator som ger spelaren möjlighet att välja mellan två av verklighetens flygplan, F-18 Hornet och F-16 Falcon.
All action är förlagd till San Francisco Bay och luftrummet över denna...
Det finns sex stridsuppdrag (tre till varje flygplanstyp), och de spänner över beskydd av presidentplanet Air Force One så att det kan landa säkert på San Francisco International Airport, att fånga två F-16 flygplanstjuvar till förstörande av ryssarnas missiler.
Uppdragen lär ska vara en ordentlig chans att få pannan full av kallsvett. Electronic Arts utlovar hastigheter som närmar sig verklighetens, samplade motorljud och dessutom en ordentlig grabbnäve vapen till pilotens disposition.
Och då inte handeldvapen, utan Sparrow radarstyrda missiler, Sidewindermissiler somt en Vulcankanon som spottar ut upp till 6000 kulor per minut.
Interceptor ligger och väntar på dina svettiga små händer nere i den lokala datorshopen. Top Guns watch out!

MAX SPÖKAR FORT-FARANDE

Det är inte bara på satellitkanalerna och i ett urgammalt Oceanspel som man kan hitta Max Headroom. Nej, den irriterande grabben finns nu även på video.
Den ursprungliga Max Headroom-filmen har genomgått några radikala ändringar så att den nu blivit till sex TV-episoder på 50 minuter vardera, och dessa har nu också hamnat på video.
Njut av Edison Carters förvåning när han möter en reklam som får ditt huvud att explodera, skaka på huvudet när han kör in sin bil i "Maximum Headroom"-skylten och upplev chocken när det går upp för dig att videon faktiskt till och med är sämre än datorspelet...

CINEMA-WARE-I TTEN

Nu är Cinemaware redo att avfyra en ny laddning biografspel.
The Three Stooges, som är baserat på tre (okända?) amerikanska komikers meriter, är först i kön.
Här styr du Larry, Moe och Curly runt i världen så att de kan tjäna ihop till brödfödan och Ma's Orphanage (inklusive hennes tre vackra döttrar).
För att få ordning på finanser-

na provar Curly lyckan som proffsboxare (men Larrys fiol har gått sönder, och Curly kan inte slåss om han inte hör Pop Goes the Weasel). Deras försök som kypare och doktorer har motsvarande problem, så säg inte att vi inte varnat dig!
Lite bättre borde det gå i Rocket Ranger, ett spel som utspelas på 40-talet mitt under nazisternas försök att lägga Europa för sina fötter.
Men ute i framtiden har nazisterna blivit genomskådade av några vetenskapsmän som också uppfunnit en tidsmaskin. Därför skickar de en rymddräkt. en ljuspistol och ett hemligt dekoderhjul tillbaka i tiden med adresslapp - du!
Och då har du givetvis bara att rädda mänskligheten ur nazisternas klor...
Rocket Ranger bjuder på massor med flott animerad grafik och 2MB samplat ljud.

DELUXE VIDEO

Electronic Arts är nu klara med DeluxeVideo version 1.2 till PAL.
DeluxeVideo 1.2 ger Amigaägarna möjlighet att generera animerade sekvenser och titlar, lägga på bakgrundsmusik och allt möjligt annat på video.
Programmet kan användas tillsammans med alla Genlock- interfaces och innehåller 27 specialeffekter och 3D-texter.

AKTIVA ACTIVISION

Activision är på språng mot täten med två tunga spelhallstitlar.
Activision har köpt rättigheterna till Afterburner och med det hoppas de på en jättehit hos hemdatorpubliken. Maskinen är dagens absolut fräckaste flygspel med ett fantastiskt kabinett och en out-of-this-world-grafik.
Sådan blir grafiken i varje fall inte på C64. För att göra alla oss spelgalningar tillfreds har Activision beslutat att gå på kompromiss med grafiken och istället lägga vikt på hastighet och svårighetsgrad.
Hur det går med detta vet vi först svaret på framåt jul!
Ett par månader tidigare kan vi förhoppningsvis hitta R- Type, en shoot'em up jättehit som käkar femkronor som andra äter jordnötter...
Hur R-Type "spelar" står fortfarande i det ovissa.
Programmeringsteamet jobbar just nu hårt för att finputsa rågrafiken.
För övrigt har Activision just bytt namn. Spelen marknadsförs fortfarande under det gamla namnet, men firman bakom kallar sig numera Media Genic.

TIDS SCANNER

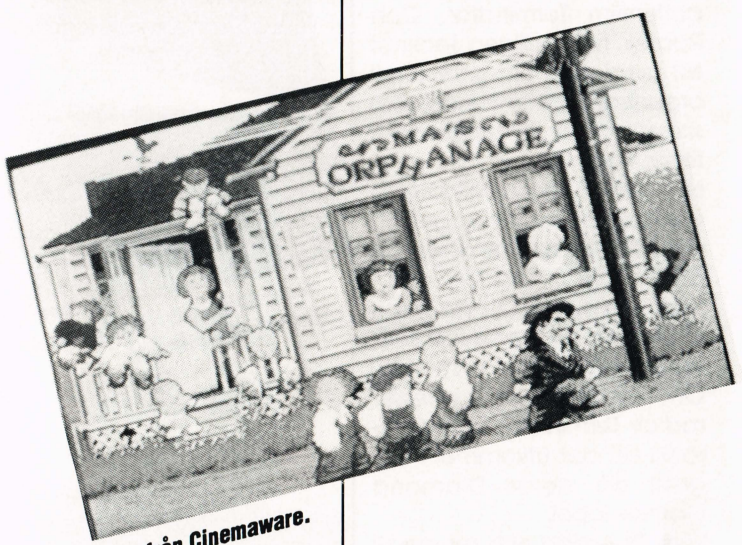
Den saftigaste konverteringen av dem som närmast i tiden kommer att drabba oss, och i det här fallet drabba oss med ett brak, kommer att lanseras stax efter sommarlovet. Det rör sig om en konvertering av den fantastiska Time Scanner spelhallsmaskinen.
Sega-maskinen har blivit en enorm hit med sina realistiska flipper- och kulrörelser. Det är flippersimulator med stort F och fyra nivåer med olika tema. Time Scanner- konverteringen får helt enkelt inte bli dålig.
Time Scanner är ett must för alla oss som inte har råd (eller plats) till den äkta varan...

VERMINATOR

Det är som sagt massor med hypergodis på väg från Firebird/Rainbird med adress din Amiga.
Ett av de spel som redan nu borde ligga och glänsa i affärernas skyltfönster är Verminator. Och det är inte småpotatis...
Verminator utspelas inuti stammen på en urgammal ek, och består av över 250 färgrika lokaliteter.
Trädkommitten har hyrt dig för att befria den stackars eken från ett märkligt och särdeles hårt skadedjursangrepp, och här har du en stor chans att bättra på din inkomst.
Varje skadedjur du skjuter, klubbar ner eller krossar med en sten ger extra cash. Denna kosing kan du investera i nytt och mer avancerat materiel, något som är absolut nödvändigt om du vill tränga längre in i trädet.
Men det finns också andra metoder.
Du kan gå till banken och låna pengar, dessutom är casinot alltid öppet. Sitter du ordentligt på pottan kan du gå till maffian. De har alltid en bra skvätt riskvilligt kapital som de gärna lånar ut till dig.
Dock - problemet med skulder är ju att långivarna blir en smula gramse om du missar avbetalningarna. I så fall skickar de ut killerdroider efter dig!

MERA MASTER

Mastertronic bara utökar och utökar.
Nu har de minsann också börjat investera i rättigheter till konverteringar. Och när Mastertronic gör något gör de det ordentligt. De har nämligen skaffat datorrättigheterna till Double Dragon, en av förra årets mest populära slå/sparka/banka-spelhallsmaskiner.
Mastertronic har tecknat ett kontrakt med Technos, det största utvecklingssoftwarehuset i Japan, om Double Dragon och alla deras andra produkter de närmsta två åren.
Avtalet är unikt på så sätt att Mastertronic inte förhandlat med Taito, de som står för de officiella versionerna av Double Dragon-maskinerna. Och tack vare denna genväg har de garanterat sparat både tid och pengar (det är ju inte för inte som de säljer lågprissoftware).
På grund av den stenhårda marknaden för spelhallsmaskinerna är det önnu för tidigt



Nytt från Cinemaware.

att sia om vad som kommer ut av Technos-avtalet. När Technos är klara med ett spel ska de nämligen också sälja det till Capcom, Taito, Sega, Atari eller någon annan innan spelet går vidare till spelhallarna, och det är bara ett fåtal spel som når ända fram!
Men vad som än hamnar i spelhallarna kommer det genom Mastertronics Melbourne House-label även att hitta fram till din Amiga och din C64.

ROAD WARRIOR

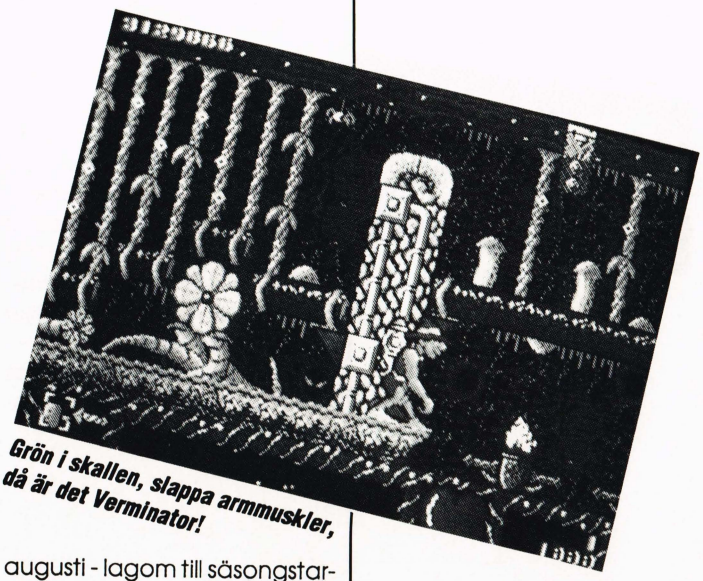
Nu har CRL äntligen presterat ett intressant spel för alla oss som aldrig får körkort, vi som hela tiden tar fel på gas- och bromspedal och är för närsynta för att kunna se hastighetsmätaren.
Road Warrior låter dig köra de snabba bilarna, bilar som man med en normal plånbok inte ens får titta på. Tanken bakom det hela är att du ska utföra lite gaturengöring i mänsklighetens tjänst. Hell's Angels har haft någon form av obskyrt möte och efterlämnat en fruktansvärd oreda.
Du blir handplockad till uppgiften att röja upp och göra upp räkenskap med änglarna. Det enda du ska hålla ögonen på är hastigheten (snutarna har fler radarkontroller än i verkligheten - det är knappt så man tror det), din bensin och att du rammar tillräckligt många knuttar.
Givetvis finns det rikligt med möjligheter att få repor i lacken (precis som i verkligheten) och att parkera bilen ovanpå en annan.

A-NYHETER

Det är i varje fall full fart på en form av A-press. I detta fallet är det alltså Amiga-press...
Vår redaktions-Amiga har nästan drunknat i pressmeddelanden om kommande spel till den. Här är ett par av de kortare:
Stormtrooper från Creation ser ut som gammal fin skjutaction i ett kärnvapenhärjat landskap. Men vid närmare undersökning visar det sig vara ett gruvkomplex där man ska röja 16 nivåer för invasionsstyrkor.
Och som en omväxling gör du det inte bara för Gud, konung och fosterland. Nope, det vankas kontant betalning för varje död fiende. Målet är att ta kål på komplexets förrädare till ledare, en vrickad geofysiker.
Och det låter ju inte så tokigt!
Hos Sensible Software kan man hitta Wizball - en av fjolårets stora hits på C64. Wizball har åtta landskap du ska studsa omkring på med din boll, skjutandes aliens och samlandes ikoner.
Givetvis är det osunt att komma i närkontakt med andra existenser, dessutom är det smart att samla färg som du kan fylla färgburkarna med.
Slutligen har vi The Great Gianna Sisters, en habil efterlikning av Mario Brothers. Plats för två spelare och mycket att göra på de 30 nivåerna. Monstersplattning och diamantsamlande.

QUARTER-BACK

Dags igen för lite härligt skvaller i hörselgången.
Mastertronic har gjort ett stort nummer av att de skaffat rättigheterna till en spelhallsmaskin med amerikansk fotbollm och spelet ska bära quarterbacken John Elways signatur.
Spelhallsmaskinen finns redan i staterna, och Mastertronic räknar med att lansera Quarterback till Amiga och C64 i augusti - lagom till säsongstarten.
Och en ny säsong är just vad både Mastertronic och John Elway behöver. John Elway och hans lag (Denver Broncos) fick ordentligt på nöten och blev totalt utspelade i årets Superbowl-final av Washington Redskins.
Och Elway var inte utan skuld i katastrofen - för i USA är det en katastrof att bli utspelad i Superbowl-finalen.
10000-kronorsfrågan är nu om Mastertronicspelet visar sig vara lika kass, eller kanske ändå sämre, än Elway var i finalen?



Grön i skallen, slappa armmuskler, då är det Verminator!

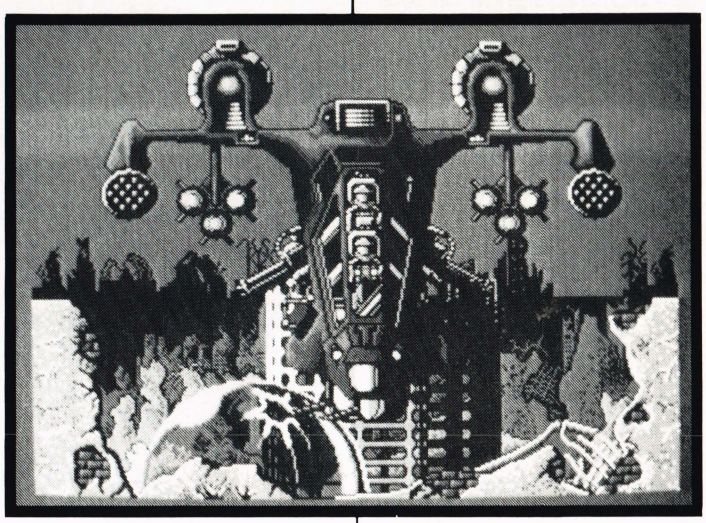
ENLIGHTENMENT

Vi har tidigare recenserat Druid II - Enlightenment.
Nu är det på väg ut till affärerna i en Amigaversion, och allt tyder på att det blir något i särklass.
Spelet har 32 olika magiska formler, 15 nivåer och fet grafik.

HUBBARD RYMMER HEMIFRÅN

Den kände Rob Hubbard har rymt hemifrån. Han blev senast sedd i Californien...
Rob Hubbard, mannen bakom ljudsidan i massor med spel, har gått över till fiendelägret.
Efter att ha levererat ljudet till Skate or Die för Electronic Arts blev han inplockad i amerikanarnas stall. Hans arbetsplats är alltså numera Electronic Arts, California, USA.

Om någon skulle börja tyka sig mot dig och din Ferrari ska du bara göra som den oidentifierade personen från CRL. Bang!



PULS

det) är enormt stort och enormt flott gjort.
Activision har köpt datorrättigheterna till spelet och räknar med att ha konverteringen ute på marknaden i slutet av året. Hur de tänker sig att få in spelhallsversionens livefeeling i datorversionen förtäljer de icke något om.
Och vi säger att vi i varje fall inte tänker nöja oss med någon leksaksstridsvagn...

NINJA II

Så sjuder luften åter av häftig örfilsaction. När vi säger Ninja säger ni förmodligen karate. Och det är just vad det är...
Ninja II är nämligen efterföljaren till super-mega-hiten The Last Ninja från System 3.
Ninja II har flyttat fram till vår tidsålder, men det är fortfarande kampen mellan det onda och det goda det handlar om. Och precis som i The Last Ninja representeras det onda av en Shogun.
Denne Shogun har tydligen återfötts 1988 som ledare av det största banditgänget i New York. Du, ninjan, har följt med till vår tidsålder för att göra upp med ärkefienden.
Spelet bygger som föregångaren på sex multiload-sektioner, och du får räkna med örfilar från alla New Yorks streetkids. Den slutliga uppgörelsen finner plats i Chinatown.
System 3 lovar att Ninja II kommer att vara ännu flottare och bättre spelande än föregångaren!!

SKOJ PÅ LARV-FÖTTER

Läste du spelhallsartikeln i förra numret?
Fint, då vet du också att Cybertank är en av årets häftigaste maskiner, en maskin med plats för två. Enbart kabinettet (eller vad man nu kallar

BIRD-WARE

Och Telecomsoft har återigen varit i utlandet för att kolla vad som händer på softwarescenen. På sin resa har de investerat i ett amerikanskt programmeringsteam.
Det rör sig om Icom Simulations, som hittills fått sina produkter lanserade genom Mindscape (bl a The Uninvited och Deja Vu). Icom har nu också upprättat ett team i england och skaffat kontrakt med Rainbird.
Det är sex titlar på gång, inklusive Deja Vu II och ett actionspel från den tid då västern var vild.
Icom håller på att flytta tyngdpunkten från äventyrsspel till fartfylld action, och primärt då till Amiga.
Icom räknar också med att ha flyttat all sin programmering till Europa inom ett par år.

AQUA-VENTURA

Psygnosis har gjort det igen. När SOFT var över och besökte dem senast, luftades det stora planer på ett tredimensionellt Ben Hur-spel som skulle byggar omkring en vridbar arena. Detta spel har nu hamnat i malpåse, och ur tecknarens sjuka hjärna har istället framsprungit ett weird undervattensspel byggt på några gamla ideer.
I Aquaventura flyger du över fem tredimensionella och översvämmade världar som ska rensas från flygande tefat, ormar och annat.
När världen är rensad gäller det att hitta ingången till tunneln (alltid under vattnet) som leder fram till nästa värld. Det är tack vare denna ongång som Aquaventura fått sitt undervattensnamn.

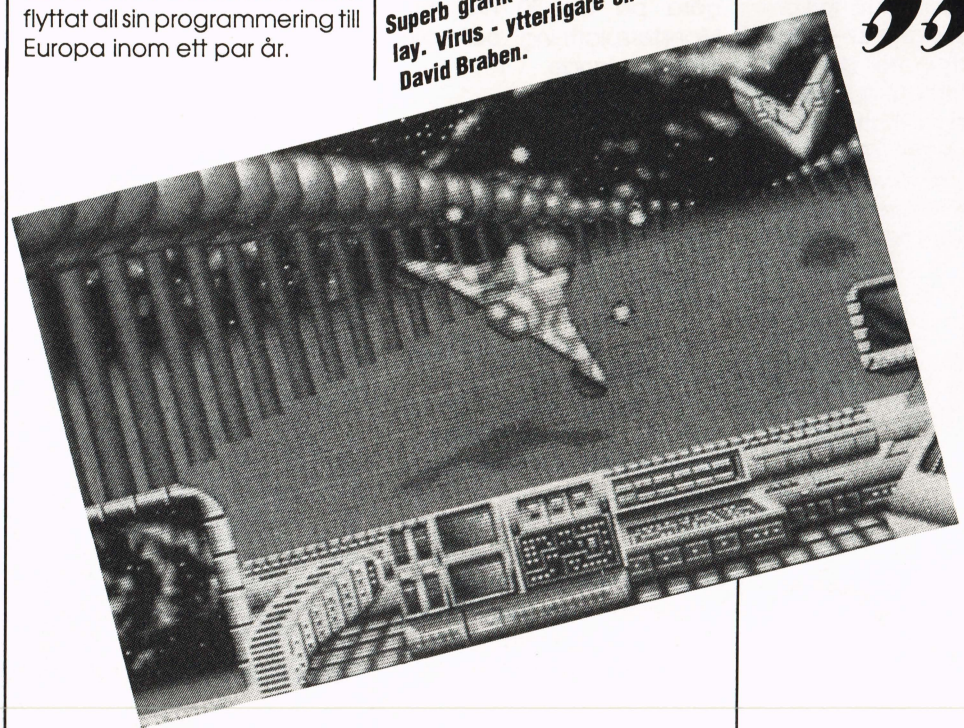
MUSSE PIGGAR UPP

Musse Pigg (eller Mickey Mouse som han heter på utrikiska) är först i en rad av kända Disneyfigurer som kommer att invadera datorskärmarna framöver i form av spel från Gremlin Graphics. I det första Walt Disney-spelet hittar vi Musse inne i ett slott där han ska hitta fyra delar av en trollstav och samtidigt kämpa mot häxor, fladdermöss och annat elände.
Senare i höst kommer Gremlin med spel som handlar om bl a Kalle Anka och Långben.

FÖR ALLA PARANOIDA

"Citizen, are you happy?"
Så börjar texten på skärmen i "Paranoia", det paranoida framtidsspelet från västtyska Magic Bytes.
Magic Bytes har tidigare visat för världen att de kan göra spel: Western Games, Clever & Smart, Vampires Empire och Rosa Pantern, bara för att nu nämna några.

Superb grafik och häftigt gameplay. Virus - ytterligare en hit från David Braben.





Elway på den tiden han fortfarande kunde posera med gott samvete.

Men nu rör det sig emellertid om science-fiction.
Du befinner dig inne i alpha-sektorn som lyder under Masterdatorns kontroll. All historia om forna tider har gått förlorad. Datorn är din vän. Men är du vän till datorn?
Datorn ger dig olika småjobb, t ex att döda de människor som fått för mycket makt. Det är ren paranoia, för plötsligt, om du själv råkat få för mycket makt, är det du som är den jagade.
Spelstilen är en aning Gauntlet-aktig, men här händer det mer och det ställs större krav på ditt strategiska kunnande. Grafiken i "Paranoia" är som allt annat från Magic Bytes: Toppklass. I spelet finns dessutom diverse olika vapen som du kan samla upp runt omkring. Och se upp för de medborgare du möter: Några är vänner, andra är det inte... World Games står för den skandinaviska distributionen.

***
***

SER DU LJUSET?

Nej, vi har inte kristendomstimme, det är bara ett försök på en rubrik till spelet Earthlight, ett spel från mästerprogrammeraren Peter Cookes hand.
Ett märkligt rymdväsen som går under namnet Slaatn har strandat på månen, och nu är goda råd dyra. Hans enda hopp om att komma tillbaka till sin fädernesplanet är att förstöra kraftfältsgeneratorerna och krossa den lilla arme av säkerhetsdroider som patrullerar runt på månens ökenlika yta.
Som vanligt har Peete Cooke inkluderat en smart programmeringsfiness i sitt spel. I Eartlight är det en grafikrutin som skapar några mega-flotta skuggeffekter på den scrollande månytan...
Eartlight blir utgivet av Firebird.

VIRUS I MASKINEN

David Braben, känd för supersäljaren Elite och fantasispelet Zarch till Archimedesdatorn, har kreerat ett nytt mästerverk.
Virus är namnet på konverteringen av Zarch till Amiga, och precis som förebilden spelas det över ett tredimensionellt scrollande landskap. Invaderande aliens har angripit din planet och spritt ut det dödliga röda viruset. Ditt jobb är att stoppa viruset med raketer, bomber och vad du annars kan tänka dig att använda.

Weird grafik är ordet. Vi får väl se vad Psygnosis mer kan hitta på.



Nu kommer den:

SUPER SPEL-MASKINEN



Här är vi på väg förbi en halvstor lastbil med 142 km/h i Victory Run. Men lugn, det kan gå mycket snabbare...

Nu kan Sega, Nintendo och inte minsta Atari gå hem och lägga sig.
Här är spelmaskinen med spel som faktiskt kan mäta sig med dem man ser på Amigan och bland de enklare spelhallsmaskinerna.
Grejen heter PC Engine och mäter endast ca tre centimeter på alla tre ledderna. Innehållet vet vi i skrivande stund inte så mycket om, annat än att det är en 16 bit processor, massor med färger, sex ljudkanaler och separat spritelogik. Med tanke på "speldosans" namn är det närliggande att tro, att 16 bit processorn kommer från Intel och antingen är en 8086 eller en 80286, chips som sitter i PC/XT respektive PC/AT. PC Engine tillverkas av NEC och blev lanserad i Japan förra året.
Tills nu har det sålts omkring 500.000 enheter till ett pris på ca 1200 kr. Spelen kostar ungefär 250 kr.

Bli inte förvirrad av namnet: PC Engine från Japan är den bästa spelmaskinen värden hittils skådat.



Ett smakprov från PC Engines karatespel. NEC utlovar massor med rå action, och skärmbilderna ser ju inte så illa ut...

Avancerat skoj

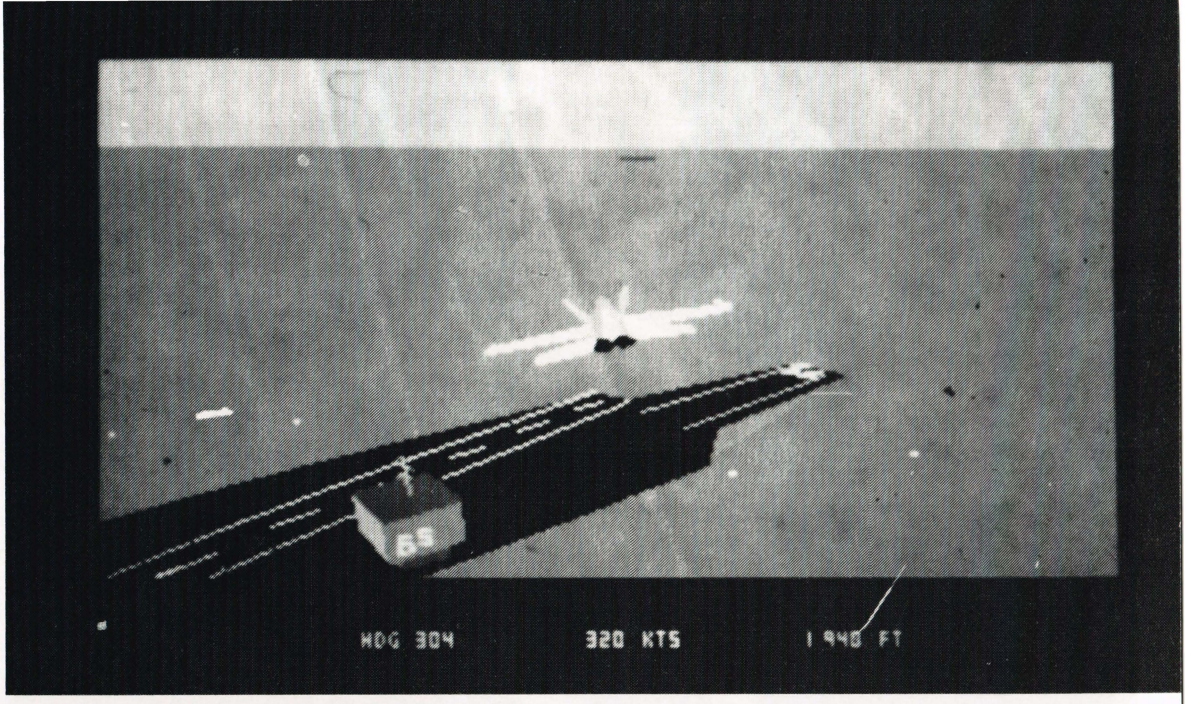
Hittills har det kommit 12 moduler till NEC-lådan, men alla de stora spelproducenterna slåss om att få deras spel färdiga för PC Engine.
Kretskortens innehåll vet vi heller inget om.
Men spela, det kan de!
Det enda spel vi hittills haft glädjen att få se heter Victory Run, och det är helt enkelt rent godis. Den typen av spel har bara den ökta Outrun-maskinen lyckats bättre med.
Du drar iväg med full fart, 230 knyck, i din nya sportbil och kör om alla söndagsbilister på inner- eller ytterbana. Hastighetsbegränsningar och trafikregler har ingen funktion i Viktory Run.
Som i alla andra bra motorsportsspel gäller det att komma fram någorlunda helskinnad och framför allt snabbast till målet. Därför ska du också komma ihåg att lätta lite på gasen när bilen kör i uppförsbacke - annars tappar du mycket fart under luftturen och lite av stötdämparnas effektivitet vid "landningen".
Senare blir den hårt prövade chaffisen utsatt för mörkerkörning (med halka och hårnålskurvor), ökenkörning (komplett med jeepförare med självmordstendenser) och många andra häftiga utmaningar.
Till och med när du kraschar är Victory Run helt enormt bra. Istället för att simulera en eller annan helskärmskrasch voltar bilen ett par gånger, alltså precis som i den äkta Outrun. Själva grafiken ligger dock ett snäpp under spelhalls-Outruns enorma kvalitet, men musik och ljudeffekter slår klassikern med hästlängder!
Detta spel är avgjort en fin representant för NEC-maskinens kvaliteter.
Med spdana spel kan PC Engine inte undgå att bli en superhit överallt där det finns seriösa gameplayers.

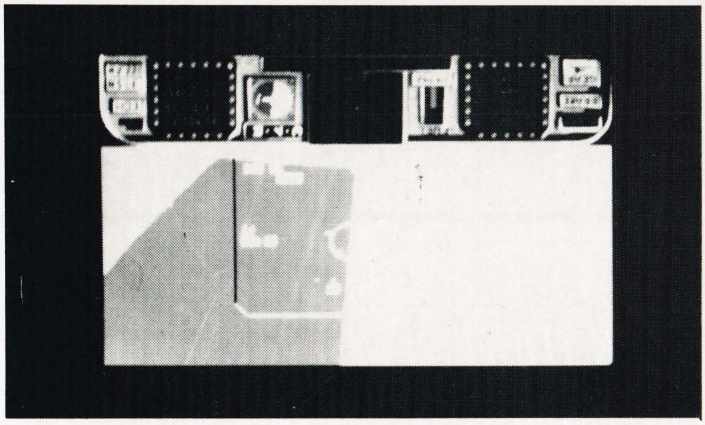
Ännu inga maskiner

Hur, när och varför vet vi heller inget om.
Den halva miljon maskiner som NEC hittills levererat räcker ingenstans. Handlarna i Japan har mer än jobb med att hålla kvar maskinerna på hyllorna tillräckligt länge för att hinna sätta på prislappar efterfrågan på hemmamarknaden är helt enkelt otrolig.
Därför lär det nog dröja en stund innan vi får se PC Engine i USA, Frankrike, England eller Tyskland.
I gengäld är vårt eget lilla land en så liten marknad att en framfusig importör kanske kan sno åt sig ett antal maskiner före alla andra!?!
Hur skulle det vara med en lansering på senhösten till ett pris på ca 2000 kr? Det skulle ge Amiga och alla de andra något att tänka på.

Mårten S Nielsen

Vinn Vinn Vinn





JÄTTECHANS ATT VINNA...

Det är stor chans för bingo i SOFTs gigantiska sommartävling. Vi har slagit oss ihop med Electronic Arts, upphovsmännen till superspelet Inteceptor, om en jättetävling. Var med och vinn...

Det är full fart på SOFT, trotr att solen/regnet står som spön i backen.
Var med där det händer - Sveriges mest gigantiska sommartävling, där du kan vinna massor med spel, T-shirts och annat godis från Electronic Arts.
Anledningen är det nya Inteceptorspelet, som de gärna vill slå på trumman för. Interceptor är state-of-the-art megagrafik och snabbt gameplay, hämtat direkt från de pulserande heta spelhallarna och ner i din egen C64.
Du kan vinna 25 förstapris - signerade specialexemplar av det nya Interceptorspelet. 25 chanser att vinna spelet, alltså. På andra plats kommer 50 fantastiska designade T-shirts med Electronic Arts logo på magen. Kvaliteten är den superhållbara från USA.
Och slutligen får 25 tredjepristagare en kopp. Den heter Hank. - My name is Hank, I'm a cop, säger den.
Och givetvis har också den en smart Electronic Arts-symbol på sidan.

Så här vinner du
För att vara med i mega-tävlingen ska du skicka in din kupong senast den 1 augusti 1988. De första 100 kuponger vi drar blir de lyckliga vinnarna. Men det krävs givetvis också att svaren är rätt besvarade.
Du får gärna kopiera eller skriva av kupongen om du inte vill klippa i tidningen. Men vi accepterar bara en kupong per hushåll. Så det där med att skicka in i mammas, pappas lillasysters och hundens namn - det är no can do.
Och lycka till. Det finns 100 vinster - och en är till dig!

Rasmus K Kristiansen

KUPON

SVAR 1: Vad heter det spel du ser på bilden?

SVAR 2: Vad står förkortningen EOA för?

SVAR 3: Hur många joysticks kan anslutas till en standard C64?

SVAR 4: Vilket är det svenska ordet för adventure-games?

NAMN:

ADRESS:

POSTNR/ORT:

TEL:

ÅLDER:

SKicka in kupongen senast den 1 augusti till:
SOFTs sommartävling
Themson Media AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm
så är du med i tävlingen om 100 läckra vinster: spel, T-shirts och temuggar.

SOFT·MAIL



Härliga Hanne med stora kniven. Ja, brevkniven, allt- så! Rosig, rund og rask är hon tilbaga i stolen för att besvara DINA frågor om allt som rör sig i spelens värld.

Bråk med Barbarian!

Hej Hanne!
Jag har en Amiga 500 och spelet "Barbarian". Men tyvärr också ett problem. När jag klarat ca 50% kommer jag till en Draculaliknande gubbe som kastar eldkulor mot mig. Jag kan varen döda honom med svärd, pilar eller sköld. Och går jag förbi honom är det bara en avgrund.
Hjälp mig! Jag KAN inte komma vidare!!
Den olycklige,
Mats.

Käre olycklige Mats!
Jag är mycket ledsen, men jag kan tyvärr inte hjälpa dig. Jag har försökt hitta lösningen överallt, men inget har hjälpt. Men månne det sitter en eller annan Babarian-freak ute i landet och gömmer sig bakom sin älskade SOFT och sitter inne med lösningen på ditt problem!? I så fall är denne någon hjärtligt välkommen att skicka in lösningen till mig. Jag ska i så fall personligen se till att du får den!
Det var allt,
Hanne.

HALLÅ!!!

Bra, där fick jag din uppmärksamhet. Jag ville bara skriva och berätta lite om ett spel som jag just inkasserat från handeln. Namnet på spelet är Basket Master (mycket bra). Inne i loadern hittade jag följande meddelande:
Have Fun Hacker! Paul H Master Of The CIA!!!
Dessutom så kan man hitta början till ett textspel om man tittar vid 51200 och framåt. Jag undrar om det är någon

där ute som vet vad detta är??? För er som inte har spelet kan jag tala om att texten handlar om en bro som ska sprängas (med en bomb, ifall ni undrar). Hoppas jag inte talat om något konfidentiellt. Men isåfall får Imagine skylla sig själva om de ger ut ett spel följt av ett nytt.
So long,
The Termite
PS. Varför har ni slutat med 'Games'- och 'Challenge'-delen??? DS.



Hullo Termiten!
Nu blev jag riktigt nyfiken. Vad är det för något textspel? Någon som vet? Jag har inte spelet, men lita på att jag ska försöka leta upp ett ex och kolla!
Inte har vi slutat med knappa-in-sidorna inte! Kolla bara detta nummer!
Adios,
Hanne.



Billigt Namnbyte

Hej SOFT.Jag är en grabb på 11 vårar som skulle bli glad om du kunde svara på min fråga: Varför har man kallat Street Hassle för Bop'n Rumple?
Hälsningar från Bånne, Karlstad



Hej Bånne.
Street Hassle är titeln på ett fullprisspel från Melbourne House. Spelet har en stund på nacken och blev ingen hit, och när man nu gett ut spelet som lågprisspel har man ändrat namnet - men det är också det enda man ändrat, själva spelet har man inte pillat på.
Normalt ändrar man inte namnen på gamla fullprisspel när (om) de kommer ut till lågpris. Men här har du alltså undantaget som bekräftar regeln.
"Hånne".



Ninja stripper!

Hej Hanne,
Jag är en lycklig ägare till en C64, som först och främst har lite godis till alla som har "Int. Karak +".
Tryck på stjärntangenten (*) för att göra om solstrålarna.
Tryck ner TGBJ samtidigt, så skiftar bakgrunden färg.
Och så det bästa:
Håll ner E, F och T samtidigt så tappar karategubbarna brallorna ett kort ögonblick och fortsätter sen som om inget hänt!
Och så över till min fråga:
Sitter det nån smartis nånstans som kan göra billjud i basic till en 64? Jag saknar det!
Tack på förhand
L. B.



Hej L.B.
Det ska verkligen bli kul att få se en ninjaknutte med rumpan bar, jag kan knappt vänta med att ladda in!
Om det finns någon som har billjud i basic? Ja, jag vet inte. Men om det gör - fatta pennan och skriv!
H.K.



Kennie-boy, that's me!!

Hej SOFT,
Jag är en 14-årig boy som länge funderat på att skriva till den häftiga, super, underbara, läckra, fantastiska, snygga, flotta, mega, maxi, bra, roliga tidning som ni fixar ihop.
Efter att ha köpt tidningen ända från nummer 1 (samtidigt som jag fick min 64) har jag kommit på att om tidningen ska bli ännu bättre måste ni ha:
posters
fler stora tester
tjockare tidning
I så fall kommer ni säkert att få ännu fler läsare till den bästa tidningen av alla i hela Sverige (tänk på det)!
Och så har jag några frågor:
1: Har det kommit en fortsättning på "Defender of the Crown", eller planerar man att komma med en?
2: Kan man använda en C64-joystick på en Amiga?
3: Kan spelhallsmaskinerna göra bättre grafik än en Amiga? Hur stor skillnad är det på en Amiga och en spelhallsmaskin? Hur lång tid tar det att göra ett spel?
SOFTliga hälsningar,
Kent Nilsson, Värmlands mörka urskogar



Hey Kennie Boy!
Om vi börjar från slutet:
3: En Arcademaskin är som bekant en spelhallsmaskin som bara ska kunna klara av en sak, medan en Amiga (500) är en hemdator med åtskilliga andra funktioner än bara att få in ett spel i ena änden och skicka ut godis i den andra! Arcademaskinen är bara till för att man ska kunna spela på den. Därför blir resultatet också bättre än på en maskin som också ska kunna klara av annat än spel. Men samtidigt har Amiga otroligt flott grafik om man jämför med alla andra hemdatorer. Ofta kan Amigaspelen mäta sig med spel på t ex Sega-maskinen, och det säger ju inte så lite!
2: Jodå, visst. Standardkontakten passar lika bra till båda maskinerna.
1: Det har inte kommit en fortsättning, men troligtvis kommer det att göra det (möjligen till hösten). Spelet har ju sålt bra!
Till sist kan jag upplysa dig om att SOFT utvecklas hela tiden och det kommer den att fortsätta med. Så kanske en dag att SOFT blir precis den tidning du önskar, precis som om du själv gjort den!
Hanne.



SOFT·MAIL

Ladd på ladd...

Hanne, min egen:
En massa ros (med stort R) till tidningen med stort S, och då Speciellt till dig Hanne! Snälla får jag köra tut-tut!
Angående Epyx-spel: Epyx har gjort M)NGA, riktigt M)NGA. Mest kända är nog Games-serien, alltså Summer Games, Winter Games, World Games, California Games kan du inte hjälpa mig med ett par problem som jag har.
1) När jag ska jobba med ett program i Basic ville jag gärna ha något att fylla ut den (långa) väntetiden med medan programmet laddar in från bandet. Så jag hittade på ett litet program som gjorde en titelskärm, kopplade ur VIC-2 chipet och laddade in själva programmet. Det visade sig dock att när jag kopplat ur VIC-2 med POKE1, PEEK(1) AND 1 så brydde sig inte min 64 om att det låg ett program på bandet. Bandspelaren snurrade bara vidare tills jag stoppade den med RESET-knappen.
2) Kan jag ändra på load-funktionen så skärmen flimrar medan jag laddar?
3) Hur gör jag självstartande program?
4) Vet du något om spelet "SA-KEE of Assiah"? (Ett äventyr från Mastertronics). Jag har TROUBLE med att komma förbi den rätt irriterande GUARDIAN. Vad ska jag göra?
Hjälp mig med dessa problem, och min lycka är gjord!
Det var väl allt för den här gången!
Din för alltid
Rikard Palin.

Min egen Rikardo.
Jag är så snäll, så snäll, så jag ska göra vad jag kan...
Håll i dig och följ med (men lite har du klantat till det på egen hand).
1) När du skriver POKE 1,PEEK(1) AND 1 nollställer du alla bits (utom den första), och det betyder att du byter ut KERNAL-ROM och ersätter det med RAM. Det betyder att ett LOAD-kommando kommer att hoppa ned i RAM, och bang - datorn kraschar...
2: Yes - det kan du, men det kräver en del arbete. För att nu inte ge dig allt (så du tappar självkänslan) får du här en plan över hur du ska göra.
1. Gör en loadrutin (kopiera eventuellt den i KERNAL)
2. Sätt in en INC $D020 efter varje läst byte
3. Sätt eventuellt in en INC $D021 direkt efter (INC $D020)
4. Hoppa tillbaka till BASIC igen (det står redan i LOAD-3:
Hm, det var svårt - Det finns ingen lätt metod, men slår du t ex i boken "Das Anticracker Buch" från DataBecker kommer du att hitta svaret på din bön (OK?).
4: Dear Rikard. Jag spelar aldrig adventures, och på en direkt fråga till vår lokala Dungeon Mister Cmartensen upplyste han att han aldrig spelar L)GPRIS-äventyr. Med andra ord: Har du probs i ett fullprisäventyr hjälper han dig gärna. Annars icke.
Kära hälsningar,
din Hanne.

Nya Epyx-Games

Hej Hanne.
Kan du inte göra upp en lista över alla Epyx-spel till mig - helst där det står vilka datorer spelen finns till och kanske lite om själva spelet.
Kan du också rekommendera något tennisspel?
Hälsningar
Jacob Jonsson, Uppsala
PS: Jag fyllde 12 år den 28 april

Hej Jake.
Jag fyllde 18 den 2 juni - så nu och allt vad de heter. Senaste är "The Games", som kommit i en Winter-upplaga och är på gång i en s k Summer Edition. De ska INTE förväxlas med Winter Games och Summer Games.
Listan får du skaffa från Epyx. Som talked är det mycket, mycket lång, och eftersom många av de äldre spelen utgått skulle det bli en enda röra av det.
Tennisspel var det?
Ja, typerna härinne på redaktionen spelar mest Match Point. Ett urgammalt spel, men det bästa (or so they say). True love,
Hanne.

Snart 18

Hej på dig, Hanne.
Jag är en kille på snart 18 år (om 6 år).
Jag har ett problem med spelet "Land of the Lounge Lizards": Jag kommer ut på balkongen efter besöket hos horan. Där finns ett annat fönster med en grej i. Hur kommer jag dit?
Jag kan inte heller komma på hur jag ska spela på den enarmade banditen.
HJ(LP MIG!
Ha det bra, hälsningar
Jonas Buhr

Hejsan Jonas,
Häftigt spel eller hur?
Det i det andra fönstret är en pillerburk, och den får du vänta på ytterligare en stund. Först måste du gifta dig! Då får du så småningom tag på ett rep. Bind fast repet i balkongen och bind andra änden om livet.
Banditen har det precis som en arcademaskin - det är bara att stoppa i pengar!
Och nu var du hjälpt.
Ha det bra själv!
Hälsningar,
Hanne.



LEDER FELTET

Efter en trög start har Amiga långsamt blivit en succe - det känner alla datafraks till.

SOFT har lekt med lexika och samlat in de historiska fakta om Amigan. Och dessutom tar vi en tritt i kristallkulan: What will the future bring?

Amiga. För många är det ordet en synonym för drömdatorn, för andra har drömmen blivit en realitet.

Historien om den fantastiska datorn börjar redan 1982 hemma hos en kille vid namn Jay Miner. Han var anställd hos Atari och låg bakom chipdesignen till Atari VCS, 400 och 800.

Men Jay Miner tyckte att det gick för långsamt hos Atari, och startade därför firman Amiga tillsammans med David Morse.

På den tiden var det "inne" att tillverka små spelmaskiner (sådana som vi kan se Sega, Nintendo och just Atari idag). Därför satte sig Jay Miner och David Morse ner för att konstruera en spelmaskin, den häftigaste av de häftiga.

Spelmaskinen skulle varken ha tangentbord, diskettstation eller något RAM eller ROM att tala om, maskinen skulle helt enkelt bara vara till spel och inget annat.

Under firmans första tre månader gjorde de inget åt själva maskinen. Hårdvarutrollkarlen Miner grävde ner sig i RAM och customchipsens förunderliga värld medan David Morse tog sig an visionerna och marknadsundersökningarna.

Redan då var slutsatsen att folk inte köpte spelmaskiner/hemdatorer för att skriva brev eller lägga upp sin budget, utan rätt och slätt för underhållningens skull. Datorn skulle ha fin grafik, vara lätt att använda och framför allt bjuda på en massa bra program.

Kapplöp med tiden

Man beslutade att Amigan skulle ha en 68000 processor plus en överlägsen grafikhårdvara. Priset skulle inte överstiga 300 dollar.

Så arbetade Morse och Miner sig fram till en kompromiss mellan sina önskemål och de specifikationer som såg ut att

AMIGA

vara tekniskt realiserbara. Det enda de två pionjärerna slog fast direkt var de 4096 färgerna.
I mars 1983 hade de en "råamiga" på ritbordet. Resten av året skulle användas till att skapa och testa de komplicerade customchipsen.
Men Amiga hade växtvärk. Kraven på customchipsen växte i takt med tiden, och plötsligt var Amigan inte längre en spelmaskin utan en fullfjädrad dator - och en kraftfull sådan.
Omkring november 83 började det så på allvar att se verkligt svart ut. Prototypen skulle inte bli klar till nyårets begivenhet, Consumer Electronics Show i Chicago. Det gick helt enkelt inte tillräckligt snabbt...
Alla medarbetarna i firman flyttade in på kontoret för att ge projektet den nödvändigs pushen framåt. Och - man lyckades faktiskt.
Den 1 januari 1984 kom det äntligen liv i tingesten, en pryl som denna dag inte hade många yttre drag gemensamma med den Amiga vi känner. Prototypen bestod av 18 stora kretskort med totalt 3000 komponenter.
Så mycket "skrot" behövde man för att emulera det som nu passar så snyggt i Amigans kabinett.

I svårigheter

Djuret fungerade fint, och en nöjd David Morse kunde på lätta ben bege sig till Consumer Electronics Show.
Här lade Morse helt enkelt upp maskinen till beskådande för intresserade softwareutvecklare och inte minst kapitalstarka investorer.
Alla i branscen blev givetvis djupt imponerade av Amigans fantastiska specifikationer, medan investorerna visste att det här rörde sig om "ytterst riskvilligt" kapital om man skulle investera.
Firman lyckades dock ragga upp nödvändigt kapital för att kunna fortsötta utvecklingen.
De följande sex månadrena gick till finputsning av maskinen och transformering av den många komponenterna till customchips. Från början var det meningen att all logiken skulle proppas ner i en enda chip, men slutresultatet Agnus tar hand om alla DMA-funktioner (Direct Memory Access), Denise har sitt primära arbetsområde i grafiken medan Paula tar hand om ljud och diverse specialfunktioner. Sett från programmerarens synpunkt arbetar de tre chipsen som en enda, de tre är beroende av varandra.
Medan man gjorde stora framsteg på hårdvarusidan började firman rusta sig för en lansering på marknaden mot slutet av 1984. Allt som behövdes var ca 15 miljoner dollar till produktion, softwareutveckling, promotion osv.
Men tidpunkten var mycket illa vald. Datormarknaden var stagnerande och ingen vågade placera sp mycket pengar i Amigan.
Morse och Miner satt ordentligt på pottan!

Drakarnas obarmhärtiga krig

Den dåliga marknaden för datorunderhållning hade naturligtvis också drabbat de stora i branschen. Både Atari och Commodore slogs med vikande resultat. Commodore, med direktören Jack Tramiel i spetsen, arbetade ändå med en licens på Amigans teknologi (och senare också den producerade mjukvaran), men den iden var Miner och Morse inte så tända på.
Under tiden åkte Jack Tramiel och hans familj ut från Commodore, deras egen firma, med dunder och brak, och Atari tvingades offentliggöra sitt dittills sämsta bokslut.
Tramiel gick in och köpte upp Atari för småpengar och började gasta om Amigafirmans släktskap med Atari (Atari hade lånat pengar till Miner och Morse i uppstartsfasen). Amiga kämpade för att överleva medan Atari och Commodore kämpade om vem som skulle få köpa firman.
När dammet lagt sig stod Commodore som segrare. Pris: 27.1 miljoner dollar.
Men Commodore hade inga avsikter att skicka ut Amigan på marknaden meddetsamma. De ville ha en ännu mer avancerad grafiklogik.
Amigan dök upp i mitten på 1985, men Commodore slogs för sin överlevnad och hade inga resurser för en ordentlig uppbackning av maskinen.
Amiga 1000 blev en halvmesyr som varken var fågel (PC) eller fisk (hemdator). Och software fanns det heller inte mycket av.
Först när priset sattes ner och Amiga 500 och 2000 kom på marknaden fick maskinen äntligen den nödvändiga omsättningen.

Commodore på krigsstigen

Och därifrån hoppar vi så lätt och elegant farm till nutid och Irving Gould - bossen över alla bossar i Commodores hierarki. Högst densamme Gould var nämligen personligen närvarande vid den stora tyska datorutställningen Cebit '88.



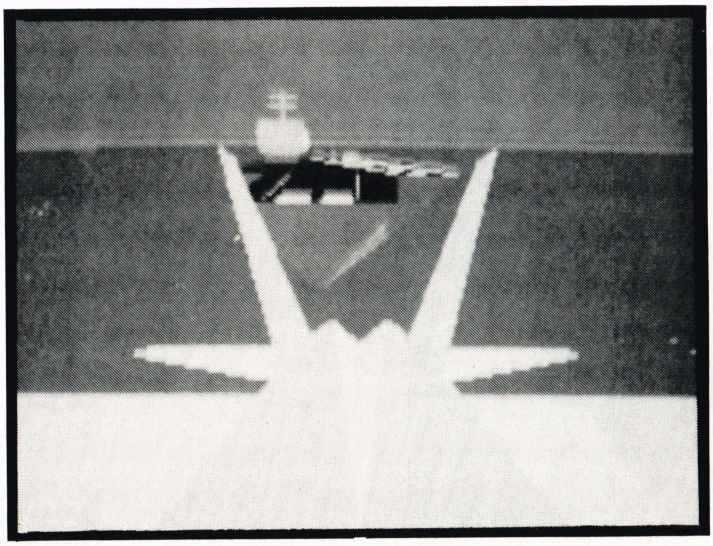
The Three Stooges från Cinemaware blir förhoppningsvis lika häftigt som skärmbilderna lovar.

Och det var ingen semesterresa han var ute på. Irving Gould var i Tyskland för att lansera en rad nya Amigaprodukter, produkter som "ska föra datorn ännu längre fram i konsumenternas medvetande och presentera ett helt nytt Commodore, fjärran från den krisdrabbade firma vi såg för bara två år sedan".

De nya Amigorna är som väntat några riktiga tungviktare. Det är två nya storebröder till Amiga 2000, ett Genlockboard och en bättre färgmonitor. Storebror Amiga 2500 levereras i två versioner - båda med förbättrade customchips.

Standarversionen innehåller precis som Amiga 2000 en 68020 processor, dessutom en Intel 80286 (sitter bl a i stora PC/AT och PS/2 modell 50/60). Specialversionen Amiga 2500UX är beräknad att köras med det professionella operativsystemed UNIX 5.3. Maskinen har en 68020, matematisk coprocessor, en Memory Management Unit samt möjlighet till 100Mb tapestreamer.

Den andre storebrodern, Amiga 3000, ville Commodore helst inte berätta så mycket om. Men det kom i alla fall fram att A3000 har en 68030 processor, flera diskettstationer, upp till 2 Gb (!) RAM och nätverksmöjligheter.



Ett "skott" från den fantastiska Interceptor flygsimulatorn från Electronic Arts.

Massor med parallell kraft

Alla som nickar igenkännande åt bara några av de tuffa specifikationer som Commodore lagt på Amiga 2500 och 3000 vet att det rör sig om superavancerade grejor.

Båda maskinerna är verkligen mums för kännare, oavsett om det är entusiaster eller professionella.

Men det blir ännu värre (läs: bättre) ändå!

Commodore tänker också lansera ett så kallat transputerkort till Amiga-serien. Transputer är namnet på ett av de häftigaste chips som hittils sett dagens ljus. En transputer är faktiskt mycket starkare än Amigans 68000-processor.

Transputern är en så kallad parallell processor. Det betyder att man lätt kan koppla ihop flera stycken transputers som kan fördela uppgifterna på ett sätt som gör att systemet blir (nästan) lika många gånger snabbare som antalet tillkopplade transputers.

Transputern är så stark att Commodores transputerkort bara använder Amigan för styrning av ljud, skärm och tangentbord för att inte sinka transputerns beräkningar.

Den nya Amigaintroduktionerna överträffar alla våra förväntningar. Det är inte en ren gissning när vi påstår att din nästa "state of the art"-maskin kommer att ha ett Amigalogo på fronten!

Mårten S Nielsen

Här är de nya AMIGA-spil:

Efter en alltför lång väntan har det äntligen kommit turbo på Amigasoftware.

Nu händer det verligen saker...

Ocean är en av de många firmor som tills nyligen hållit sig i kulisserna. Men nu har man verkligen satt full fart på Amigautvecklingen. Ocean lovar att lansera icke mindre än sex titlar till Amigan de närmaste par månaderna. Det blir Army Moves, Platoon, Gryzor, Combat School, Wizball och det märkliga ECO-spelet.

Elite har planer på att skicka ut alla sina gamla "chartbusters" till Amiga. Och vem kan inte tänka sig att spela Paperboy, Ghost'n'Goblins, Space Harrier, Buggy Boy, Thundercats eller Ikari Warriors på sin Amiga?

ven om man inte kan säga att US Gold håller sig tillbaka med konverteringar av Rolling Thunder, Bionic Command, Side Arms (på GO!) och ca 25 andra titlar under resten av året, är de fortfarande en smula tvivlande.

"Det fattas fortfarande många köpare innan Amiga är riktigt stor, men det finns avgjort en framtid i maskinen", säger de.

Hos Rainbird/Firebird har man kastat alla betänkligheter överbord. Det kommer spel som Starglider II, Dick Special, Bubble Bobble, Enlightenment, Verminator och massor med annat godis.

Till och med Firebird Silver (lågprisspel) har två Amigaspel på gång.

Många många fler

Från CRL kommer det klassiska produkter som Tau Ceti, Academy, Black Shadow och Ball-Breaker under de närmsta sex månaderna.

Hos Electronic Arts lovar man att den otroliga Interceptor flygsimulatorn och Ferrari Formula One inte ska vara ensamma länge till. "Vi har massor med avancerade Amigaspel under utveckling".

Cinemaware, som sålt massor med upplevelser till Amigaägarna med SDI, Defender of the Crown och King of Chicago, arbetar också med nya produkter till Amiga. Den första är The Three Stooges.Mastertronic/Melbourne House ligger också väl framme på Amigascenen. Både Xenon och Side Winder har markerat sig som ledande shoot'em ups på marknaden.

Melbourne House varlar blandt annat om konverteringar av Technos spellhallsmaskiner, först i tur är Double Dragon , och deras egna Arcadia spelhallskonverteringar. Mastertronic koncentrerar sig om arbetet med nya lågprisutgivningar.

Men Mastertronic och Firebird Silver är inte ensamma på lågprismarknaden. Nyligen aviserade Code Masters att de också är på väg in i Amigalandet.

Från Microprose kan vi mycket snart vänta oss Amigaversioner av Silent Service och Gunship. Samtidigt lovar majoren att alla deras gamla produkter kommer till Amiga under året.Det lilla softwarehuset Anco, som varit med på Amiga ända sedan starten tack vare sina tyska avtal, är redo att lansera ett av de mer intressanta spelen, Strip Poker II...

Som russinet i kakan har vi System 3:s löfte om en Amigaversion av The Last Ninja till PCW-showen i september. Det kan knappast undgå att bli en mega-succe.

Om det blir det kommer Ninja II att följa å det snaraste, lovar Tim Best.



Här kommer en ny frisk föräring av fräcka, fräsiga och frejdiga pokes till alla frivola fantomspelare med C64 i fingrarna.
3xA serverar varan rå och oinpackad - det är bara att knappa in för fulla segel i skuggan av en parasoll på någon sandstrand.
Let's hit it, boys & girls!

Renegade
Om du gärna vill kunna stoltsera som äkta streetfighter borde detta 3xA-poke vara något för dig.
Det här är det ultimativba poken, en poke som garanterat tar dig ända fram till "damen" - varje gång.

```
10 FOR A=415 TO 463
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>6053 THEN "FEL": END
70 POKE 452,0
80 SYS 415
90 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32
100 DATA 141, 202, 2, 169, 181, 141, 203,
2
110 DATA 169, 1, 141, 204, 2, 96, 141, 255
120 DATA 255, 169, 195, 141, 148, 1, 169,
1
130 DATA 141, 149, 1, 96, 169, 3, 141, 206
140 DATA 164, 169, 2, 141, 33, 158, 76, 203
150 DATA 163
```

Quedex
Lite godis till de spelgalna. Oändligt liv i Quedex - den finske superprogrammeraren Stavros Fasoulas senaste opus.
De' bar å scroll.

```
10 FOR 528 TO 557
20 READ A
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>2895 THEN PRINT "FEL": END
70 POKE 157, 128
80 SYS 528
90 DATA 169, 29, 141, 40, 3, 169, 2, 141
100 DATA 41, 3, 32, 86, 245, 169, 6, 141
110 DATA 206, 1, 96, 72, 77, 80, 169, 181
120 DATA 141, 96, 46, 76, 235, 2
```

Hysteria
Här är svaret på alla dina böner. - Förlösningen av den extrema mardrömmen av zombies, skelett och annat elände i Hysteria.
Gratis och franco från 3xA.

```
10 FOR A=384 TO 436
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>4813 THEN PRINT "FEL": END
70 PRINT "STARTA BANDET OCH TRYCK
SPACE"
80 POKE 198, 0
90 WAIT 198, 1
100 SYS 384
110 DATA 162, 1, 160, 0, 132, 193, 32, 186
120 DATA 255, 32, 213, 255, 162, 26, 189,
154
130 DATA 1, 157, 122, 9, 202, 16, 247, 76
140 DATA 16, 8, 169, 48, 141, 34, 5, 169
150 DATA 4, 141, 35, 5, 76, 0, 5, 5
160 DATA 77, 73, 67, 82, 79, 169, 44, 141
170 DATA 155, 9, 76, 0, 8
```

Star Wars
Envar Luke Skywalker köper SOFT, och där finner han hjälpen till Star Wars-spelet från Domark.

```
10 FOR A=336 TO 395
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>6289 THEN "FEL": END
70 SYS 336
80 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 99
90 DATA 141, 247, 2, 169, 1, 141, 248, 2
100 DATA 76, 167, 2, 32, 16, 16, 32, 44
110 DATA 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141,
216
120 DATA 2, 169, 126, 141, 217, 2, 169, 1
130 DATA 141, 218, 2, 76, 167, 2, 141, 40
140 DATA 3, 169, 20, 141, 129, 78, 169, 0
150 DATA 141, 140, 87, 96
```

Side Walk
Franskmändene kan också.
I Side Walk ska du skaffa dig och din väninna biljetter till Band Aid. Men givetvis visar det sig vara mer besvärligt än du väntat dig.
Både biljetter och Vespa blir stulna, och samtidigt lovar en söt flickas gorilla till pojkvän att han ska ge digpå moppe - och det ordentligt.
Men frukta icke, hjälpen från Infogrames är nära.
1. Finn hippien och fråga var man kan köpa biljetter
2. Gå till skivaffären och fråga efter tre biljetter
3. Finn Whacka och fråga efter en "fiver"
4. Finn Snake och säg "The man with the flail sent me"
5. Gå tillbake till skivaffären och säg "You really haven't any more tickets?"
6. Finn hippien och fråga ut honom om din stulna "bike"
7. Finn Germaines hus och ställ samma fråga
8. Gå till återvändsgatan och ta motorn
9. Slå ner alla gängmedlemmarna för att få fler delar. Varje gång du bankat ner en i gänget bör du för övrigt alltid gå in på baren och ta en drink.
10. Finn punktjejen och fråga "What do you have for sale?"
11. Samla fler delar i diverse gränder och prång.
12. När du så äntligen har alla delarna till motorcykeln och två Band Aid-biljetter ringer du till väninnan från en telefonkiosk och berättar att du kommer så fort du kan.
Snipp, snapp, snut, så var den sagan slut.

Garfield
Festligt, folkligt, fullsatt och massor med lasagne. Sådan är Garfield med 3xA hjälp.
Här ett litet sött oändligt mat-poke.

```
10 FOR A=529 TO 562
```



20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>3256 THEN PRINT "FEL": END
70 POKE 157, 128
80 SYS 529
90 DATA 32, 86, 245, 169, 34, 141, 220, 2
100 DATA 169, 2, 141, 221, 2, 96, 72, 77
110 DATA 80, 169, 2, 141, 31, 9, 96, 169
120 DATA 173, 141, 49, 77, 141, 68, 77, 76
130 DATA 40, 8

Arcade Classics
Klassiker har vi inget emot. Bara de är lite högre över fotknölarna än dessa...
Bort med allt elände med ett snabbt poke.
Oändligt liv på Space Invaders och Asteroids:
10 FOR A=53242 TO 53263
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>2464 THEN PRINT "FEL": END
70 SYS 53242
80 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 32, 185
90 DATA 2, 169, 173, 141, 70, 16, 169, 165
100 DATA 141, 245, 76, 108, 61, 3

Athena
Högglanspolerede good-looking grekiska gudinnor har vi alla hört talas om. Nu gör vi även något för dem och C64!
10 FOR A=415 TO 458
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>5351 THEN PRINT "FEL": END
70 SYS 415
80 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32
90 DATA 141, 202, 2, 269, 181, 141, 203, 2
100 DATA 169, 1, 141, 204, 2, 96, 141, 255
110 DATA 255, 169, 195, 141, 126, 1, 169, 1
120 DATA 141, 127, 1, 96, 169, 173, 141, 105
130 DATA 59, 76, 0, 128, 0, 0, 0, 0
140 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
150 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
160 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
170 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 2, 15
180 DATA 2

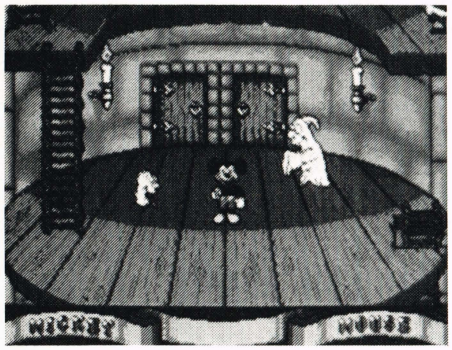
Sidewize
Spelet fick faktiskt en rätt hyfsad recension. (ndå dristar vi oss till att spoliera spelglädjen med ett snabbt poke.
10 FOR A=271 TO 298
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF C<>2920 THEN PRINT "FEL": END
70 POKE 157, 128
80 SYS 271
90 DATA 32, 86, 245, 169, 32, 141, 155, 3
100 DATA 169, 1, 141, 157, 3, 96, 72, 77
110 DATA 80, 141, 32, 208, 72, 169, 224, 141
120 DATA 24, 50, 104, 96

Living Daylights
James Bond alias Timothy Dalton är en morsgris om man jämför med dig.
I varje fall händer det grejor om du leker med detta lilla resetknappspoke.
POKE 4390, 173
SYS 4352

Flying Shark
Duffy gav utmärkt betyg till Flying Shark. Men har du sett spelmaskinen kan vi knappast rekommendera konverteringen - du får garanterat en hel del negativa överraskningar av den.
Den värsta av dem avslöjas med detta superpoke. Men det är inget för Flying Shark-fanatiker med dåliga nerver...
Fatta din resetknap och skriv POKE 7929,173
Och starta igen med SYS 2061

SOFT check

Trods att vi är det inte småpotatis vi kan ladda i i datorerna just nu: De stora spelfabrikkerna har lanserat labyrinter, rymdkrig och till och med ett Musse Pigg-spel...



MUSSE PIGG SPELAR UP

Så är det full fart på Gremlin igen, och det är inte småpengar de spenderat heller. Deras senaste heter nämligen Mickey Mouse, och det betyder pengar i pungen hos Walt Disney Productions. De har sålt rättigheterna (rättigheterna?! red) till den populära musen så att Gremlin nu har ensamrätt på datorversionen.

Musse i pixels. Det är ingen lätt uppgift när vi nu, bl a genom Disneytajm vant oss vid att se vår hjälte från tidningen i technicolor. Men Gremlin Graphics har löst det hela. De får kanske inte en femma för det, men i varje fall blir det godkänt...

Spelet försiggår i Disneyslottet, där fyra elaka häxor under ledning av den ruskigt fule Ogre har snott Merlins trollspö. De tänker använda den till onda ändamål, och det är nu vår mushjälte kommer indansande i bilden. Jodå, det är Musse himself som ska rädda spöt (givetvis förutsatt att du är en hejare med joysticken).

Efter att ha använt trollspöt har Ogre brutit en i fyra små bitar och placerat varje del i ett av de fyra torn som finns på slottet. Varje torn vaktas av en häxa, och varje häxa har en mängd övernaturliga hjälpmedel. Så det är ingen lätt uppgift som Musse står inför.

Grafiken i spelet är som den ska vara. Den kunde kanske varit bättre, men förmodligen är det bara våra högt ställda förväntningar som säger att det måste vara något fel på en Musse med kantiga pixelöron. Anyway, dålig är grafiken inte.

Det är inte heller ljudet. En rask liten hum-along tune i bästa Disney-stil, vad mer kan man begära?

Ändå är det något som säger att detta är ett spel för de lite yngre åldersklasserna. Trots det är det kul, gudbevars.

Iväg det bär -landet ska räddas, Mimmi väntar för en runda på stan. Och vad händer så vidare i spelet?

På väg upp i tornet möter du häxans illasinnade vakter, du möter Ogre-människor (eller vad det nu är), spöken, trolldom och annat elände. Ge dem lite trollerispray så försvinner de men det är inte så lätt som det låter.

Spökena dyker upp genom golvet och ur väggarna. Om du inte ser upp så stjäl de allt du har med dig. Och som om detta inte var nog, så kommer det magiska väsen bakifrån som utnyttjar allehanda utspekulerade tricks för att hindra dig från att samla ihop alla fyra delarna av trollspöt.

Håll utkik efter spöken och onda krafter - de gör allt för att skrämma dig.

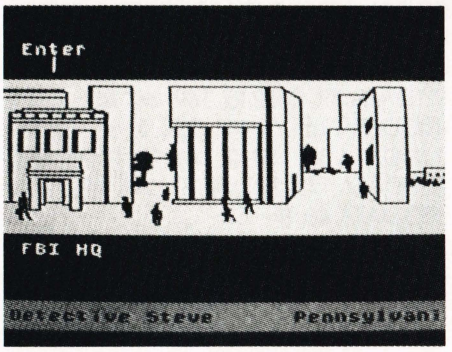
Dinseyland är under tidspress, så du måste snabba på om inte landet ska få lida under trolldomen i evinnerliga tider.

Du ska hoppa upp efter häxorna, men se upp! De kastar eldklot och annat mindre trevligt efter dig. Ren tecknad film.

Lyckas du samla alla fyra delarna ska du iväg till Ogre igen. Han väntar vid något som i bästa familestil kallas "Eldsjön vid Djävulsbron". Låter trevligt. Här ska du kämpa mot honom i Le Grand Finale: de knutna nävarnas kamp på liv och död. Och det enda vapen som kan hjälpa dig är trollspöt. Vinner du även här är Disneyland räddat och alla kan leva lyckliga intill tidens ände. Thats all folks - The End...

Christian

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



SAM SPADE, PRIVATE INVESTIGATOR

Något sade mig att den här kvällen inte skulle bli någon helt vanlig kväll. Neonskylten blinkade, och jag tittade lojt på det glas Jack Daniels som stått på samma ställe sedan i eftermiddags. När jag hörde stegen på trappan lät jag högerhanden närma sig min trogna Walther PPK, men det var falskt alarm, det var bara den dumma blondinen

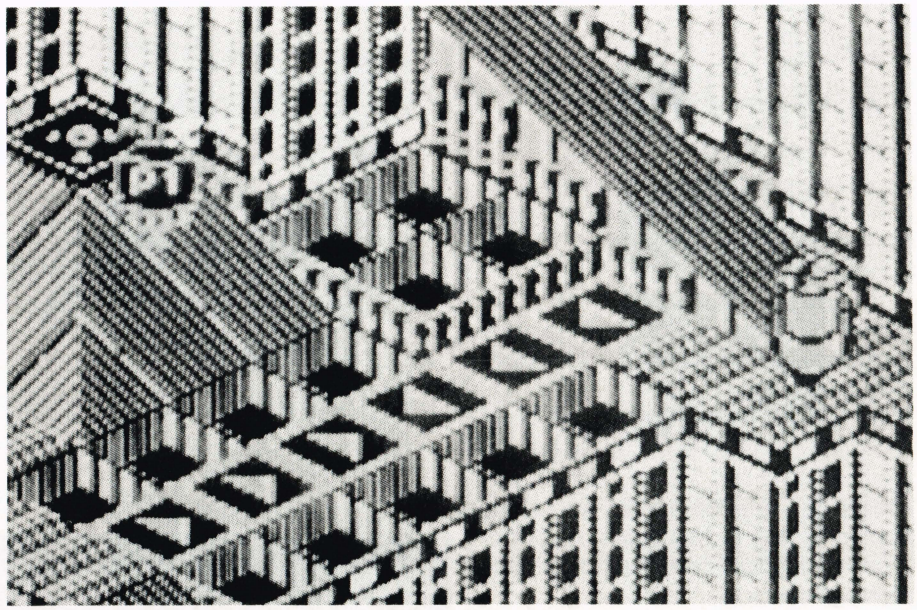
från macken. Jag var på hemmaplan. Munnen kändes som en kokt skurtrasa, men det fanns ingen väg tillbaka - jag var på jobbet, tvungen att spela spelet till slut.
"Intrigue". Det var vad de tuffa grabbarna nere på Station 47 kallade det. Jag laddade min Walther och laddade samtidigt in spelet i min slitna Commodore 64.
I spelet "talar" du med olika skumma typer (och dumma brudar) med hjälp av text. TALK, EXAMINE, ENTER och HAIL CAB (skaffa taxi) är några få av de möjligheter du har.
Washingtons gator visas i färger - de två färgerna svart och vitt, det senaste sedan ljudfilmen och T-Forden. Grafiken är enkel, alltför enkel för en tuff deckare som du, men när du talar med personerna i spelet blir du tvungen att medge att du blir imponerad: De är digitaliserade bilder, och de rör läpparna när de talar!
Som om den trista svartvita grafiken inte var nog, så är spelet också lite för lätt att lösa. Visserligen låter bakgrundshistorien komplicerad: Du ska hitta tre saker, ett gömställe och din kidnappade bror samtidigt som du ska förhindra förbrytarna att skicka ett dödligt nervgasmoln över staden. Men-men-men - det är för enkelt.
"It's a piece of cake", som Sam Spade skulle ha sagt det. Dessutom är det alldeles för få locations. Intrigue är ett kul spel, men det är alldeles för litet för att kunna hålla intresset uppe någon längre stund. Som lågprisspel skulle Intrigue kunnat blivit en sann kanon-hit, men som det är nu tja, det finns bättre saker att lägga kosingen på...

Christian

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

BRAYBROOK FÄNGSLAR (IGEN)

Det var en gång två gossar som slog sina påsar ihop och kallade sig Graftgold. Och de två gossarna var inte vilka som helst i softwarebranschen, under Hewsons beskydd hade deras namn snabbt stigit mot stjärnorna. Namnen var Andrew "Uridium" Braybrook och Steve "Quazatron" Turner.



Hösten 87 lämnade de Hewson och fick istället kontrakt med det engelska televerket. Nej, varken som reparatörer eller telefonister, de blev anställda som programmerare. Det är nämligen British Telecom som äger Telecomsoft, som i sin tur står bakom firmor som Rainbird, Firebird och Silverbird. Och det är firmor som vill upp.
Och det är från Firebird deras senaste skapelse, Magnetron, kommer.
Spelet försiggår i rymden på allt som allt åtta stora banor. Varje bana är sammansatt av sexton skärmar i en sorts fyra gånger fyra-formation. Du styr reparationsroboten KLP-2, ett sött litet R2D2-liknande väsen, vars uppgift är att desarmera fyra atomreaktorer på varje bana samtidigt med att han ska kämpa mot en armada av blodtörstiga (f'låt, metalltörstiga) aliens. Lyckliga skit.
Banorna i Magnetron är uppbyggda ungefär som i Marble Madness och andra kulspel: Många lutande plan i ett tredimensionellt landskap, dessutom ramper, slalombanor, schakt och hål. Alltsammans saker du ska styra runt på medan du skjuter fientliga aliens i bitar och letar efter de fyra reaktorerna på varje nivå.
När du hittat en reaktor kommer du in i ett under-spel där det gäller att styra ner några energigrunkor ner i själva reaktorn. Det är inte så lätt som det låter, grejorna påverkas magnetiskt och ska hela tiden balanseras noggrant.
För att inte alltihop för mycket ska se ut som något vi redan sett, har de två herrarna Braybrook och Turner, erfarna i branscen som de är, lagt in några sekvenser för att peppa upp det hela. T ex har du möjlighet att skaffa lite extra styrka genom att ta kål på en av droiderna i spelet. Det gör du i ett annat under-spel som du kommer in i via en datorterminal i spelet. Och trots att detta under-spel är lite dött (ett flytta pusselbitar-spel som påminner om något för ett par tior), ger det ändå hela Magnetron en extra puff som skiljer det från mängden.
Klarar du att ta kål på en övermäktig droid får du själv fler och starkare vapen. Bland vapnen har du förutom vanliga dum-dum-kulor även flygande frisbees, några bumeranger, s k hoppande bomber och lite annat godis från hemvärnets överskottslager.
Det finns tillräckligt att hålla reda på i Magnetron, och inte många kommer att påstå att det är enkelt. Här finns massor med utmaningar så de räcker för de närmsta veckorna (eller månaderna).
Spelet påminner närmast om en blandning av Turners Quazatron och Braybrooks Paradroid. Har du dessa båda spel i samlingen är det kanske inte så mycket lönt att investera i Magnatron, men har du dem inte är det bara att hiva fram kosingen. Magnetron är nämligen en blandning av det bästa från herrarnas tidigare spel, och det säger ju inte så lite...

Christian.

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

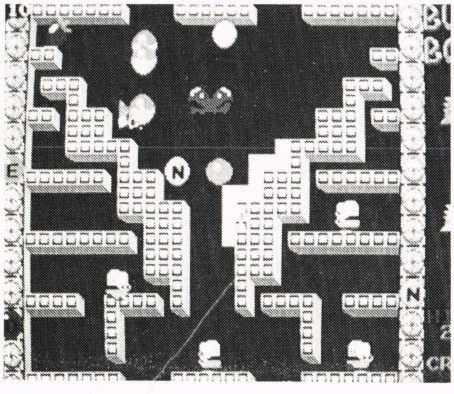
SOFT check

BUBB LANDE BRA

Så återknyter vi bekantskapen med Bub och Bob. Och nu är det Commodores supermaskin som är hemvist för de bubbelblåsande bestarna.
Och Amigan visar framfötterna. Vår favoritdator visar faktiskt bättre ljud- och grafikegenskaper än Bubble Bobble spelmaskinen.
Men det är ju heller inte fantastisk presentation av varan som Bubble Bobble gjort sig känd för. Det är den otroliga spelglädjen som fångat datorpubliken. Bubble Bobble är helt enkelt vad Pacman var för några år sedan. Attraktionsförmåga av rang.
Och det är så vi vill ha det!
Lär känna alla de märkliga ting och saker som händer, och du kommer till bana 100 efter ett par veckors ihärdigt spelande. Vår topscore efter första dagens spelande var nästan 300.000 poäng - väl att märka utan att fuska oss till mer än de ursprungliga fyra liven (det gör du genom att hamra på fireknappen omedelbart efter att det sista livets ballongpustande försvunnit ut i det blå). Ta upp utmaningen! Susa ner till din favorit-softwareshop och hämta Bubble Bobble.

Mårten

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

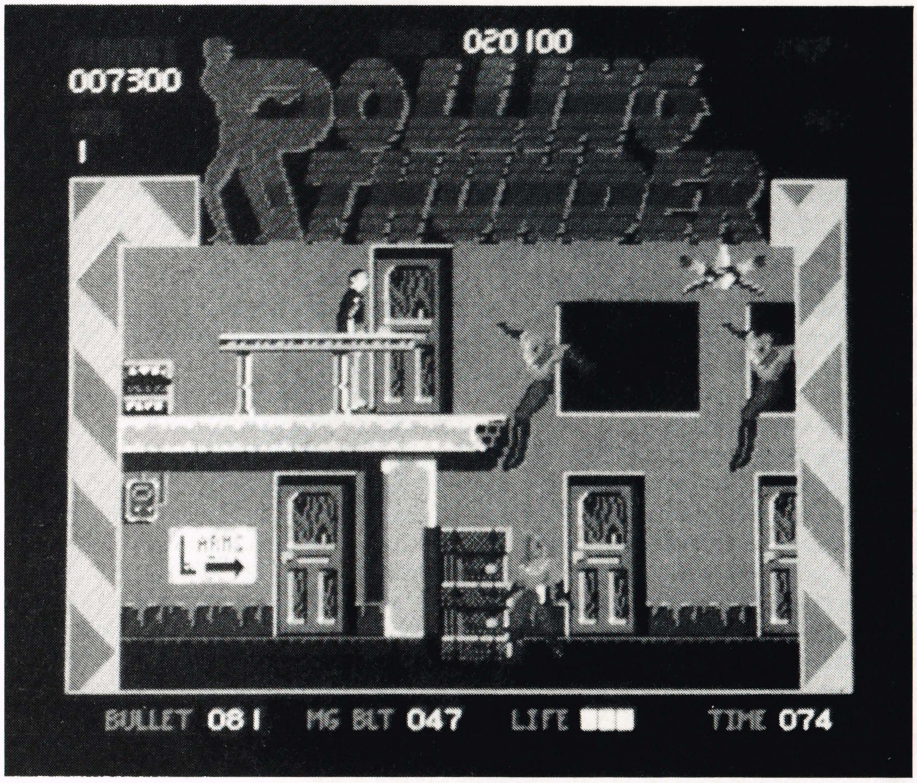


SOFT check

Rolling Thunder är ett hyfsat kul spel, åtminstone den första kvarten. Men sen är det inte mycket mer att hämta här...

Mårten

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



BLIXT OCH DUNDER

Och så har Rolling Thunder ankommit till Amiga. Och det har konverteringsfolket klarat mycket bättre än C64-varianten. Ja, öh, Amigaspelet är i varje fall minst en kvart bättre än C64-förlagan...
Musiken är precis som på spelhallsmaskinen och ljudeffekterna är mitt i prick. Dörrar som öppnas och skott ger samma upplevelse som superagenten måste få (dock utan negativa detaljer i stil med våta, kalla och/eller illaluktande kalsingar).
Men grafiken och själva actiondelen lever tyvärr inte upp till ljudsidans nivå. T ex måste programmerarna sovit den timmen de hade genomgång av blittern, scrollningen är helt godnatt!

Betygen i SOFT Check:

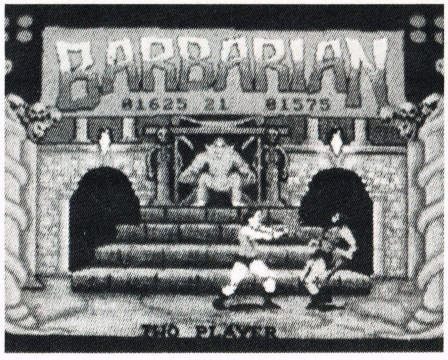
★	**Uselt! Gå långa omvägar!**
★★	**Dårligt. Mer lämpat som lågprisspel.**
★★★	**Standard, men inte mere heller.**
★★★★	**Klart över standard. Bra!**
★★★★★	**Fantastiskt! KÖP!**

HÄFTIG SVÄRDACTION

Så ska vi på det igen...
Det extrema blickfånget med de stora tuttarna, Maria Whittaker, och en inoljad bodybyggare med ett löjligt långt svärd.
Jo, givetvis är det Barbarian från Palace Software som är på gång igen.
Prinsessan har åter blivit nödställd och du måste damma av joystick och Amiga och skynda till undsättning. Du, den allsmäktige barbar-krigaren med det överdimensionerade svärdet, reser direkt från det glömda landet i den kalla nord för att slå ihjäl Drax och hans åtta handgångna män.
Detta sker i en utpräglat medelmåttig grafik. Till och med det enda riktigt bra - den gröne dvärgen som bär ut (förhoppningsvis) motståndarens döda kropp och kickar till hans avhuggna huvud - kunde mycket väl gjorts bättre på Amiga.
Ljud har man heller inte "offrat" mycket plats på. Men det lilla som finns osar i gengäld av atmosfär. När svärden slår emot varandra låter det ytterst verklighetstroget.
Allt vad Barbarian saknar i utnyttjande av Amigans potential tar det igen i actonmättat gameplay. Barbarian är verkligt nervpirrande och utpräglat rått. Se bara på när en av kämparna mister huvudknoppen. Perfekt animerat in i minsta detalj! Amigaversionen har med andra ord allt vi redan sett på C64, men inte mycket mer. Taktiken är densamma, medan grafik och ljud inte kunnat undgå att bli något bättre.
Det är både skoj och en smula nedslående att se Palaces Barbarian på Amiga...

Mårten

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





SUPERSPEL?

Programmerat i Tyskland, utgivet i England och nu i Sverige. Se där - ett riktigt internationellt spel.
Och den nystartade firman Logotron påstår om Starray, att "det helt enkelt är det bästa shoot'em up-spel som hittills setts på en 68000-maskin", allt enligt Logotronchefen Herbert Wright.
Men det verkar som om han är lite för stor i käften när han påstår det. Sidewinder från Melbourne House är minst lika bra och dessutom billigare!
Visst är Starray shoot'em up så det brakar, shoot'em up när det är som bäst/värst. Enkelt och skojigt tidsfördriv...
Och det tyska programmeringsteamet Hidden Treasures har avgjort lagt ner mycket tid på fintrimningen av spelet.
Bakgrundsgrafiken är faktiskt rätt flott (en sorts tredimensionellt skogsbryn) och förgrundsgrafiken kan också gå an.
Intromelodin är någorlunda okej (liten poplåt som skulle kunna hålla för ett par spelningar i P3) och själva speleffekterna rätt välputsade.
Men grafik och ljud är inte allt. Mitt i all perfektionism verkar det som om man glömt något mycket väsentligt...
Det något-som-saknas är attraktion, det som är a och o i alla häftiga spel.
Starray är helt enkelt inte tillräckligt snabbt och omväxlande för att bli kul.
Spelet har setts många gånger förr - det finns ingen anledning att prova en gång till!

Mårten

SOFT check

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

SOFT check

DET STINKER

Dags att vässa pennan, mina damer och herrar. Det är dags för en liten "Skriv till Farbror Christian och berätta vad du tycker"-tävling. Ämnet för kvällen är Sophistry - du vet, det där nya superduper mega-ega fantastiska brädspelet för alla datorfrälsta.

Vad är det jag hör i min örsnäcka? Studion säget att det sitter en nere på tredje bänk som inte känner till Sophistry. Jaså. Vill du vara vänlig att komma upp här på scenen så ska vi - publiken, allesammans - hjälpa dig en bit på väg. Ja, sådärja, tackar tackar.

Spohistry är det senaste utspelet från CRL, och hade du följt med lite i firmans annonsering hade du känt till at det är "framtidens brädspel". Och inte nog med det: även "det ultimativa inom strategispel". Är du med nu?

Inte? Well, om vi ska berätta mer om Sophistry får det bli, att du styr den här lilla "saken" som långsamt förflyttar sig över något som lika gärna kunde varit en pappskiva i verkligheten som grafik på en datorskärm. Men gillar du långsam action är Sophistry en klas vinnare.

Är du med nu då? Inte??? Kom igen publiken - ge Kurt-Bertil här ett buuuu medan jag går vidare i dagens text:

Sophistry går ut på att du ska krypa runt mellan klotsarna och samla poäng samt nycklar som du kan byta ut mot andra nycklar. Även fast din "grunka" är långsam, så kan den också skjuta lite. Men det finns inte så mycket att skjuta på, lägg hellre tiden på att lära dig reglerna.

Regler finns det många av. Ordentligt många, till och med. Läser du instruktionerna blir du inte mycket klokare, och försöker du spela lite blir du det inte heller. Spelet har alldeles för många svåra regler man ska känna till innan det (kanske) blir kul att spela. Därför ger man upp alldeles för tidigt. Trist, CRL borde annars veta bättre, de har ju varit i branschen i hela sex år.

Nåväl, du ska runt och samla upp diverse gods och på din väg stöter du på små lådor med frågetecken och andra symboler. De medför i sin tur olika saker, men alla så (gäsp) trista att ingen orkar ta reda på vad Spohistry egentligen handlar om. Tyvärr.

Vår frågelek i afton går ut på att panelen - här på min vänstra sida - ska avgöra om testpiloterna - på min högra sida - har rätt när de säger att Sophistry är "en riktig stinkare". Först ger vi ordet till panelens ordförande, Bo Kåldolm:

Vad menar ni med en riktig stinkare?

På med buren, nå, kan testlaget svara?

Jo, på fråga A allt för många regler och på B allt för lite action (Anders, 12).

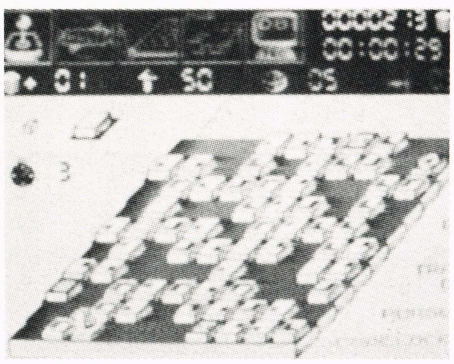
Det är okej att man inte ska skjuta, men då borde det i gengäld finnas någon annan utmaning, och inte som nu när man bara har tråkigt (Henrik, 16).

Jag samlar och samlar på nycklarna, men inte fasicken händer det ett enda nåt (Pelle, 15).

Så långt testlaget. Och nu till röstningen: Ger man testlaget rätt? Stinker Sophistry? Tillbaka till studion, signing off:

Christian

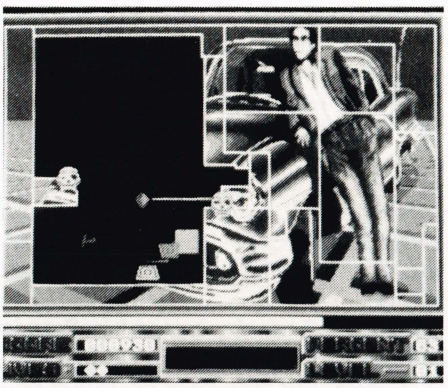
Grafik	★★★
Ljud	★★
Action	★
Fängslande	★★
Pris/kvalitet	★★



KOPIO, KOPIOR, KOPIOR

Det var en gång en ung programmerare som hade fått en god ide till ett spel. Sålunda gick han till mor och berättade om den. Hon tyckte att det lät som ett sant sumerspel och sade till den förhoppningsfulle:

"- Gack ut i världen och sök lyckan, min son".



Och den unge programmeraren tog farväl och drog ut i världen. Han reste och reste och reste och kom omsider fram till ett fjärran främmande land, ett land där människorna var tämligen små, gulaktiga i hyn och hade sneda ögon. Den unge programmeraren tyckte det var ett märkligt land, Japanesien som det kallades. Men invånarna var bra på att tillverka dataspel, så bra att de sålde dem till resten av världen.

Snart fick vår unge programmerare jobb i en softwarefirma som utvecklade spelautomater, små maskiner som folk i programmerarens egen ålder gladligen stoppade i två kronor i för att spela på - iyen och iyen.

En sen afton började den unge programmeraren arbeta på sin ide. Han arbetade och arbetade hela natten ända till den ljusa morgon. När hans japanska arbetsgivare kom till arbetet var spelet klart, och spelets namn var "Qix".

"Qix" blev snabbt en hit i automatvärlden. \verallt där det stod maskiner stod det också en "Qix". Och folk spelade och spelade på den.

"Qix" går ut på att du ska styra en liten streckteckнare som kör runt och du ska rama in så stora fält som möjligt. När ett fät är inramat fylls det med färg, och alltihop låter mycket enkelt om det nu inte var för att det far små djur efter dig på de streck som du ritat och att det finns en stor killer-Qix som härjar på den del av skärmen som inte är färgfylld (den del som blir mindre och mindre allt eftersom du ramar in). För att göra det hela ändå knepigare finns dessutom regeln, att om den stora dödar-Qixen rammar ett streck som inte är färdigritat är det morsning och goodbye, adios, tack och farväl.

När du fyllt en viss procentdel av skärmen (70-75%) går du vidare till nästa level: En ny, tom skärm där utmaningar och hastighet ligger ett snäpp värre.

Nå, men varför skriva så mycket om ett fyra-fem år gammalt automatspel i en tidning som annars sysslar med det allra senaste, det hetaste av det heta?

Jo, ser du, Det nya Power Styx till Amiga är rätt och slätt en förklädd version av

Qix. Det är framställt av några västtyskar som inte har haft lust att betala vår unge Qix-programmerare och -upphovsman för rättigheterna att konvertera spelet och använda namnet. Istället har man helt enkelt bara "lyft" hela iden, ändrat en itsy-bitsy-tiny smula och sedan kört ut det för fulla segel under ett lätt maskerat namn: Power Styx.

Om vi bortser från att det är fult att sno, svindla, bedraga och kopiera måste vi erkänna att tyskarna gjort ett bra jobb. Power Styx är kvalivara, och det trots att spelet säljs till Amiga-lågpris.

Det finns inte stora skillnader från original-Qix. Naturligtvis har grafiken med åren blivit bättre så att Power Styx är snyggast att se på av de två, men i gameplay är spelen i stort sett lika. En fräck sak med Power styx är att när du målar skärmen är det inte bara är färg du får se. Det är ett flott tecknat motiv som byggs fram efterhand, så nyfikenheten att att se vad som komma skall driver en till att bara prova en gång till för att se hur nästa bild ser ut (det finns totalt 15 olika).

Första nivån har t ex en bil som bakgrundsbild, och bilen blir alltså mer synlig efterhand som du fyller i fält. Snygg kärra.

Grafiken är alltså helt fin, men ljudet saknar det där extra lyftet. När ska Amigaprogrammerarna börja utnyttja maskinens suveräna ljudchip till annat än dessa evinnerliga digitaliserade sample-host? Det låter som det ska, men inte merheller.

Så mycket om Power Styx. Programmerarna bakom spelet har inte tänkt en tanke själva utan bara råkopierat hela grundkonceptet efter bästa förmåga. Och det visar sig att bra förmåga var just vad de hade...

Det är bara synd om vår unge Qix-vän som drog ut i världen och nu sitter i Japan utan ett öre, fällandes krokodiltårar varje gång han ser någon sno hans ide. Tough luck.

Christian

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

SPEKTAKEL-SPEL MED FIN GRAFIK

Även programmerare har sina egna favoritspel och sina egna idoler bland kollegorna.

"Nemesis" är titeln på ett spel som inte bara har ett par år på nacken utan uppenbarligen även har fått en guldstjärna i boken hos många programmerare. I varje fall har "Nemesis" bildat skola för en lång rad spel - Nemesis kopieras helt enkelt helt hämningslöst.

Ett av de spel som har "Nemesis" som förlaga är det västtyska Amigaspelet Sarcophaser.

Sarcophaser är ett riktigt spektakel-spel där du ska flyga vågrätt genom några grottor och vidare ut i rymden medan du skjuter på allt och alla (och givetvis undviker allt som kommer i närheten av dig).

Redan på första nivån möter du fiendens manstarka flotta av rymdskepp och annat, som far upp från nederdelen av skärmen. När du skjutit en formation fiender i sank kommer små symboler upp på skärmen. Dessa ska du samla upp, då får du nya extratillbehör som kan lite av varje: fler vapen, mer power och annat i den stilen.

"Smartbomb"-effekten kan vara mycket nyttig. Tryck på en tangent och den uppför sig som alla andra smartbombs i alla andra spel - utrotning av allt liv på skärmen, givetvis med undantag av dig själv.

Koncentrera dig på att skjuta ner fiender, utnyttja de extrafinesser du får och undvik raketer och ufos som kommer underifrån. Speciellt de sistnämnda har en otrevlig vana att ramma dig i buken eller svansen precis när du tror att du kommit förbi.

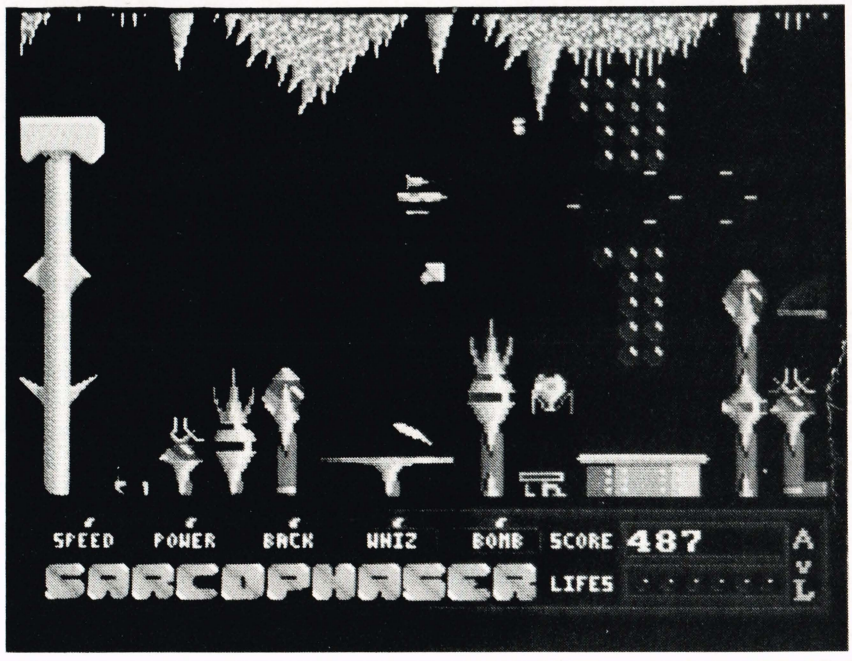
Bland Nemesiskopiorna är Sarcophaser den klart bästa versionen. Ljudet är lite trist - samplade, digitaliserade ljud - men i gengäld är titelmelodin klart häftig.

Som ett litet kuriosum kan nämnas, att alla nivåer med ljud och grafik ligger komplett inne i minnet. Det är bara den extra titelmusiken som ska laddas in separat om du har en Amiga 500, resten av spelet får plats inne i minnet.

Sarcophaser är ett exempel på gott programmeringshantverk som är väl värt att ta en närmare titt på. Inte minst för att de många möjligheterna till extrautrustning ger spelet den där extra touchen som skiljer agnarna från vetet...

Christian

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



UT PÅ SLAVJAKT

En gång i tiden när jag var en söt liten gosse (det är längesedan!) var jag djupt fascinerad ev en trilogi som hette De Vita Bergen. Den handlade om några stora maskiner på tre ben, tripederna, som hade invaderat jorden. Varje år arrangerade de en jakt där en straffånge släpptes fri i en dal, fick fem minuters försprång, och sedan satte tripederna iväg efter honom. Jakten slutade nästan alltid med att det stackars bytet spreds över en större yta än en människokropp kan klara av.

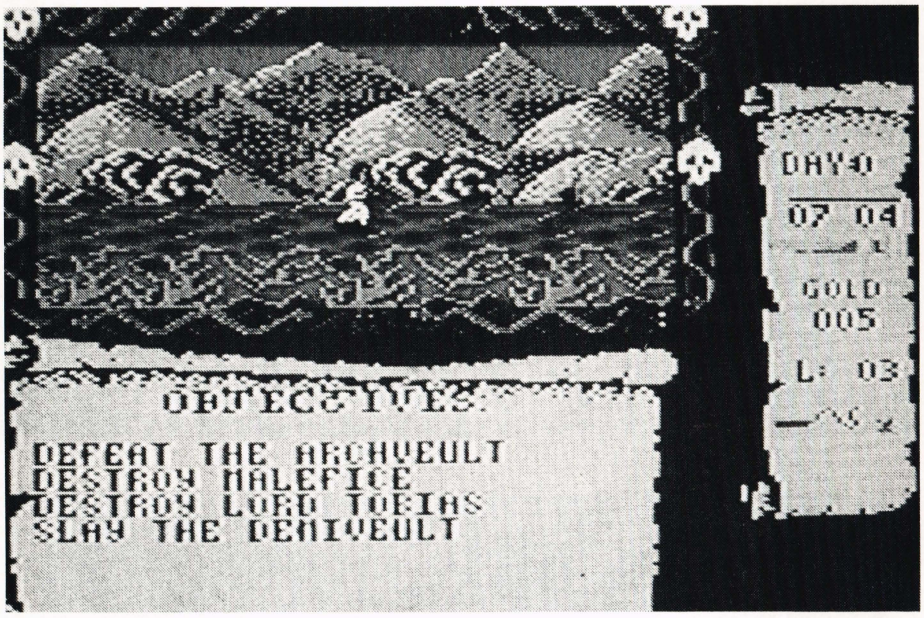
Denna ide har nu Gremlin snott och kallat Blood Valley. Här är handlingen förlagd till den dystra dalen The Valley of Gad, en dal där den onde Archveult härskar. The Archveault är prototypen på en redaktör: Stor, blå och slemmig med långa huggtänder och gripklor. Varje år får han sin minst lika elaka kompis Kristos Bloodhart att åka runt och köpa upp slavar (recensenter?) som ser ut att kunna bjuda fint motstånd innan de blir uppätna av odjuret.

all sin enkelhet går ut på att varje spelare får var sin joystick och vit skärm samt lite turkisk fakirmusik att dela på. Så sitter man tills man inte giter mer. Här kan jag klart rekommendera att ha ett fiaspel till hands.

Nå, tänkte jag, man kan ju alltid prova enspelarversionen. Jag laddade från början, lät 64:an vara Archveault och valde själv en priest som han kunde jaga. Den här gången tappade jag öron, näsa, hals, mun och Ray Bans över den revolutionerande grafiken. Min figur var något så utsökt som en jätteklump i bästa ZX-81-stil. I rättvisans namn måste jag medge att klumpen var i upp till flera färger. Men du kan slå dig i backen på att jag började från början ännu en gång.

Den här gången valde jag en annan slav, The Barbarioa, och minsann om han inte fungerade. Jag blev helt förbluffad över att jag både kunde gå fram och tillbaka samt slå med mitt svärd. Jag blev genast överfallen av en eller annan typ, men genom att utnyttja min geniala taktik (stå stilla och håll fireknappen i botten) spang kreaturet själv rätt in i svärdet och jag slapp få blodstänk på skjortan.

Efter att ha nackat de första odjuren



Fin radbetalning, tänkte jag. Man kan dessutom spela två spelare. Den ene spelar The Archveault och den andre kan välja mellan tre olika slavar. The Barbarian, The Priest eller The Thief. Splitscreen och hela klabbet. In med disketten, läsa reglerna och vänta på att spelet laddar klart. Sedan skulle den spelare som var Archveault välja var han ville placera sina tre allierade. Det fixade jag snabbt och tryckte fireknappen i botten. 22 nanosekunder senare var min jättepinoccionäsa på väg rakt in i monitorn. Gremlin har nämligen inte uppfunnit en 2-spelarversion av Blood Valley. Istället har man lagt in Det Stora Vedervärdiga Snöspelet, ett spel som i hittade jag en gyllene kanna på marken. Jag var säker på att jag hittat min superzapperpowerblasterpropppistol, så jag plockade fram menyn för att se vad jag kunde använda den till. Menyn har tre punkter: Quit, Inventory och Use. Med hjälp av styrpinnen kan man få den funktion man önskar att blinka och sedan trycka fire. Här har Gremlin kommit på den originella ide<agn att låta menypunkterna blinka mellan gult och gult så att man inte har en chans att se vad man väljer. Ytterligare ett spänningsmoment i Blood Valley.

Efter ett par banor kom jag till ett kloster, där jag varje gång jag mulade ett monster förlorade lite energi. Då krävs det ju inte mycket fantasi att begripa att jag förr eller senare dog, trots att jag växlade mellan alla mina två svärdhugg. En enda variation stötte jag på när jag mötte ett troll. Trollet gav mig möjlighet att välja mellan att betala en lösensumma eller bli uppäten. Lyckligtvis hade jag lyckats skrapa ihop lite guld, vilket han tydligen uppskattade mer än en middag.

För övrigt har jag glömt att nämna att jag redan i rad 15 tryckte in en skruvmejsel i högtalaren, eftersom det inte kom något annat ljud än ovannämnda fakirrytmer.

Jag hoppas att Gremlin av mistag skickat mig ett bestrålat exemplar av Blood Valley, för om tvåspelarversionen fungerar och prästen inte är en klump kan spelet gott placera sig i mellanklassen.

Hans Henrik

SOFT check

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

EN FJÄRRAN FRAMTID...

Det är fjärran, fjärran framtid. Jorden hotas av en främmande makt från rymden och du skickas ut på motangrepp. Ensam ska du försvara jorden mot den övermäktiga fienden. Tryck på fireknappen och gör dig redo - jordens framtid beror på DIG!

Har vi hört gojan förut? JAAAA. Alla recensenter kan rabbla smörjan framlänges och baklänges i sömnen, för över hälften av alla datorspel handlar om rymden (speciellt då den yttre d:o, God knows why). Och bland alla dessa är bakgrundshistorien i de allra

flesta fall den där med: Du är ensam mot en stor fiende, bla bla bla osv osv på total tomgång sida upp och sida ner. Jo, vi kan det.

Och vi gläder oss till den dag en spelfirma visar ärlighet, mod och mandom nog till att träda fram offentligt och skriva så här på omslaget: "Det här spelet har ingen sjuk och töntig bakgrundshistoria om rymden och fjärran planeter, för vi vet ju allihop att det bara rör sig om en enda sak - tryck på den lilla röda och kör hårt! Lev ut dina aggressioner! Avreagera dig! Enjoy!"

Det skulle verkligen vara något, men vi har väntat på det ända sedan datorbranschen låg i sin linda. Och troligen får vi vänta många år till...

Iridon är ett av dessa spel där bakgrundshistorien mal på i tomgång med en sjuk rymdhistoria av den sort vi kan utantill. Nej, nej och åter nej!

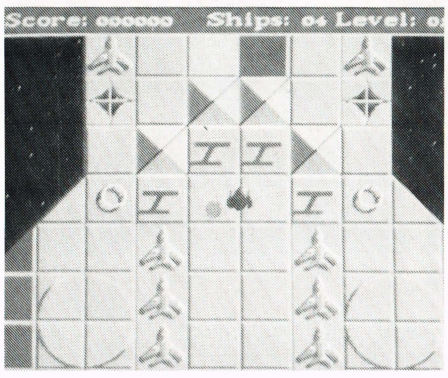
Iridon är ett hyfsat spel. Hyfsad grafik, hyfsat ljud och hyfsad action. Kort sagt, ett spel som du kan ge bort med gott samvete. Om det nu inte var för 13 på dussinet-bakgrundshistorien som måste tänkts ut av någon med ytterst vissen huvudknopp.

Nåväl, lite om spelet kanske skulle vara på sin plats:

Uridiumfans kommer att älska det här. Visserligen scrollar eländet "åt andra hållet" (på högkant), men feelingen är samma och grafiken liknar till förväxling. Sprites finns det så det räcker och de glider mjukt och flott som de ju ska göra när programmeraren vet vad han gör. Omväxling finns det också i Iridon tack vare de 50 olika rymdskeppen, och svårighetsgraden stiger för varje nivå (som skick och bruk är i dussinprogrammerarnas skola). Du kommer inte att ha tråkigt.

Men har dessutom fått plats med en highscorelista. Scoren göms på disketten och du kan därför alltid skryta med din åll time high, beviset försvinner inte.

Det finns inget nytt i Iridon. Som nämnt påminner spelet om Uridium, och det vore ju gott och väl om det nu inte var det att Uridium är ett över två år gammalt spel till en mycket mindre dator (C64 istället för Amiga).

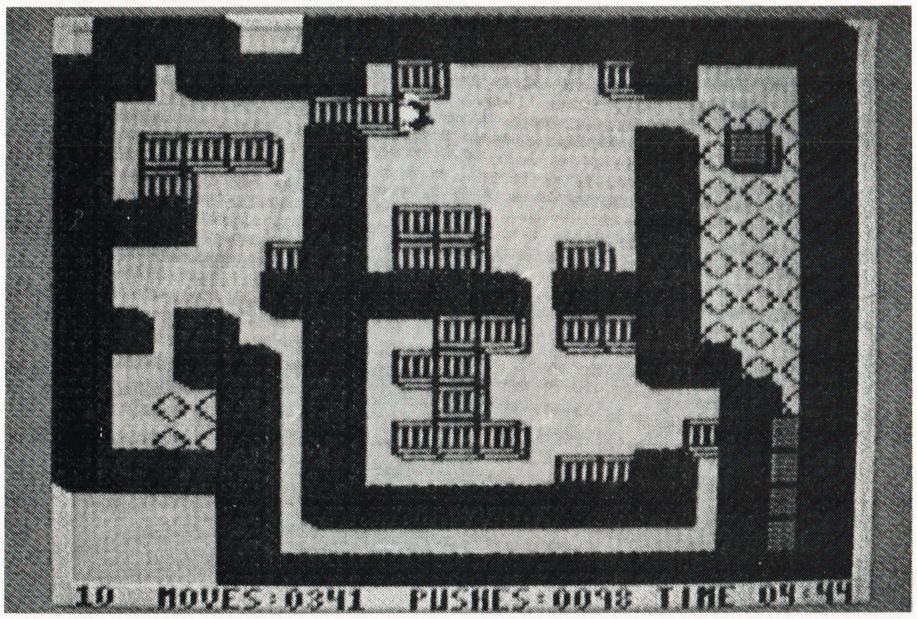


Iridon kunde blivit ett mycket bättre spel. Som det är nu är det visserligen inte dåligt, det verkar bara som om programmerarna fått slut på fantasin redan innan de började jobba med spelet.

Men så är det ju allt som oftast när man väljer att göra samma sak som alla andra gör.

Christian

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



NYGAMMALT SPEL

Det är inte precis full fart, fest och färger i Soko-Ban. Det är snarare ett spel för alla som gillar att använda insidan på den stora bulan ovanpå halsen istället för att hela tiden sitta med fingret tryckt på den lilla röda.

I Soko-Ban finns det 50 olika skärmar du kan gå runt på. Och om inte det räcker för dig kan du själv konstruera ytterligare närmare 50.

Varje skärm har ett antal trälårar utströdda i gångar och smårum. Dessutom finns en lagerlokal för dessa trälårar. Din uppgift är enkel och lättbegriplig: Flytta lårarna en efter en in på plats i lagerlokalen.

På nivå ett är det inga problem, men på nivå åtta är det direkt svårt. Problemet är att du bara kan flytta en lår åt gången, två blir alltför tungt.

Du kan - om du har tur - flytta trälåren från olika sidor. Har du otur knuffar du in den i en gång, och då sitter du fast. Du kan starta på vilken nivå som helst utan password, så om du tycker nivå åtta är svår kan du ju testa level 42 eller 45. Då får du verkligen se på grejor! Om du tror att det är något du kan klara på en eftermiddag borde du ställa upp som statsminister - för i så fall är du Sveriges bäste problemlösare, en person med stora strategiska egenskaper.

Poäng får du som en blandning av hur snabbt du klarat av skärmen, hur många drag du gjort och hur många gånger du flyttat på en trälår. Det gäller alltså att tänka, men att tänka snabbt.

Som en extra finess (och en fin sådan) har man lagt in en s k "competition mode". Väljer du denna mode kan upp till fyra olika spelare tävla mot varandra. Finemang.

Men det räcker inte för att göra Soko-Ban till en hit. Spelet verkar otroligt gammaldags, och en uppringning till utgivaren (Mirrorsoft) avslöjar också att spelet uppfanns för fyra år sedan, då utgivet på cartridge till MSX-maskinerna. Det är först nu man bestämt sig för att göra versioner till andra makiner. Så själva iden är inte precis färsk, det blir nästan en chock att

SOFT check

SOFT check

se ett så gammaldags spel när vi vant oss vid betydligt modernare saker.
Grafiken är tydligt outdated, och även om själva den logiska iden bakom spelet är utmärkt måste det jobbas med allt annat: grafik, ljud, hastighet osv.
Omväxling finns det heller inte så mycket av, så vi gissar att du kommer att lägga Soko-Ban på den stora glömskans hylla efter ett par dagar.
Därför: Lång näsa utdelas till Mirrorsoft för att de lanserar nya "gamla" spel (och dessutom till fullpris. Stor Gonzo).

Christian

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

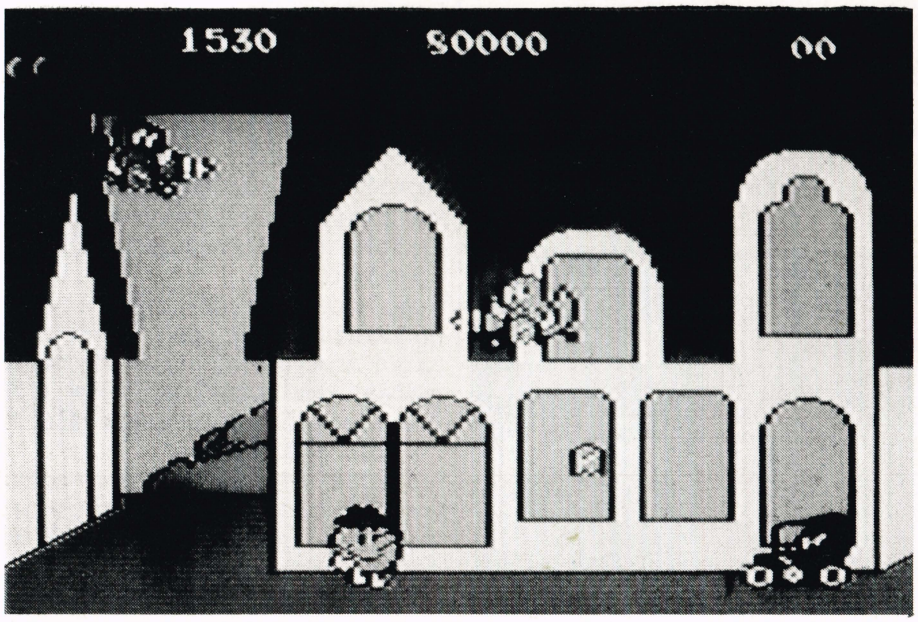
Så är det också med Pacman. Alla, även de minsta, kan styra runt "osten" i labyrinten och äta prickarna. Det är nästan något heligt över osten som ingen får pilla på. Här är klassikern bland alla datorspelsklassiker.
Nu har "någon" (i det här fallet Quicksilva) emellertid dristat sig till att ändra lite på vår hjälte från det tidiga 80-talet. Pacman i back. Det nya spelet heter rätt och slätt Pacland, och här är vår trinde gule vän flyttad från labyrinten och in i sitt eget land - Pacland. Paclandet är en serie skärmar med bakgrundsgrafik som mest av allt ser ut som något från ett Wonderboy-spel korsat med Mario Bros.
Din uppgift i detta land är att hitta en försvunnen fe och hjälpa henne tillbaka till sitt sagoland. Och på vägen ska du som vanligt samla prickar och frukter.
Många av detaljerna från original-Pacman är med, så även de fyra spökena Blinky, Pinky, Clyde och Inky. Och du kan givetvis äta dem - om du först stoppat i dig ett powerpiller, förstås. Som något nytt kan spökena köra bil och flyga flygmaskin, varifrån de kastar bomber på dig. Jo, Pacman har minsann blivit lite high-tech här på sistone...
En annan nyhet är att vår annars så oföränderlige kult-ost blivit utrustad med något så abnormt som händer, ben och en fånig liten tyrolerhatt!! Hur kan de göra så mot oss? Det är som om Gösta Ekman i Jönssonligan skulle komma ut efter en "resa" i fängelset, rödhårig och tala om att han blivit medlem i Moon-sekten! Pacman är Pacman. Och bara för att de ändrat på allas vår favoritost numero uno drar vi en sjärna från betyget. Sådant gör man inte ostraffat - you can do anything, but don't you step on my blue suede shoes...
Anyway, Pacman (inkl armar, ben och hatt) far alltså runt i detta Pacland (som med den simpla bakgrundsgrafiken likan något femårige Kurt ritat i lekskolan) och ska komma så långt som möjligt. Senare i spelet kommer en bonusnivå där du ska samla frukter, och ännu senare möter du utmaningar som rullande trädstammar och annat knepigt.
Grafiken är hyfsad utan att vara upphetsande, ljudet kort och gott bra. Och action, jo det finns, men inte så mycket så man dör av det. Fängslande? Tja, mest för de yngre generationerna, men okej - utan en viss förmåga är det inte.
Pacland kommer aldrig att bli en klassiker som Pacman. Det kommer aldrig att ge den fine gamle charmige osten en match.
Men Pacland sett som sig själv och utan jämförelser med föregångaren är ett relativt bra spel. Speciellt om det finns småfolk (under 11) i familjen. Spelet är av den sorten som alla kan lära, och om man inte ställer för stora krav på innehåll kan man bli ordentligt biten av det.

Christian

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

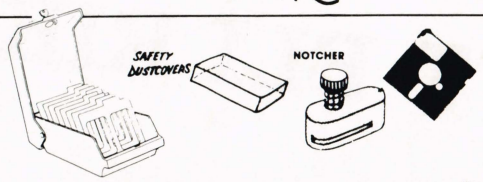
SAY CHEESE...

Det är med Pacman som med filmerna om Jönssonligan: Vi vet att det är lite gammaldags, nyare saker har kommit med mycket större budget och fler färger, men ändå finns det inget som att tillbringa en söndagseftermiddag med en hög Jönssonliganfilmer på videon.
De representerar något äkta och hemvävt. Och gemensamt för både Jönsson och Pacman är att det är gedigen underhållning utan överdrifter och -grepp. Vi har kul på ett trevligt sätt. Och hela familjen kan vara med, för vi vet ju vad det rör sig om.



ELDA
ELECTRONIC

☎ 0523 - 51000



DISKETTER OCH TILLBEHÖR

DS DD NO GAME 5.25"	5.95
DS DD GOLDSTAR 5.25"	9.95
DS DD NO NAME 3.5"	12.95
DS DD GOLDSTAR 3.5"	19.95
DISKETTBOX 100ST 5.25"	149.00
DISKETTBOX 80ST 3.5"	149.00
DISKETTKLIPPARE	59.00
PRINTERPAPPER 1000ST	149.00
PRINTER STATIV	199.00
CENTRONICKABEL. A500. ST. IBM MFL	149.00
DAMMSKYDD TILL C64-II	39.00
DAMMSKYDD TILL C64	39.00
DAMMSKYDD TILL C128	69.00
DAMMSKYDD TILL 1541/1570	59.00
DAMMSKYDD TILL 1571	59.00
DAMMSKYDD AMIGA 500	89.00

TILLBEHÖR TILL C64

3-vägs Motherboard (Datel)	299.00
4-vägs Motherboard (Stack)	349.00
Action Replay MK IV	499.00
Action Replay Professional	569.00
Algnment justera din bandspelare	79.00
Bandspelare till C64/128	249.00
Blazing Paddles Ljuspenna & prg	399.00
Blazing Paddles end. prog. K/D	179.00
Blue Chip 41 (diskdrive c64)	1795.00
Blue Chip 71 (diskdrive c128)	2595.00
Burst Nibbler komplett	349.00
Endast program	169.00
Endast kabel (angiv drive)	199.00
Clonemaster (kopiera kassetter)	149.00
Comdrum (fantastisk trummaskin)	495.00
Com Drum Editor	69.00
Digital Sound Sampler	695.00
Com Drum Software. (gör om Dss)	149.00
Disk Demon Prof. Dos. till 1541	995.00

SKRIVARE

APPLE SKRIVERE TILL C64/128	1595.00
GENERAL ELECTRIC 120T/S, NLQ	2995.00
STAR LC 10..14 dt./s NLQ, park	2995.00
CITIZEN 120D..NLQ. 120t/s	2395.00
SEIKOSHA 180...NLQ 100t/s	2295.00
SEIKOSHA 1200...NLQ 120t/s	2795.00
SEIKOSHA SL 80....LQ 135t/s	4995.00

ALLA OVANSTÅENDE SKRIVARE FINNS TIL COMMODORE C64/128 OCH TILL AMIGA, ATARI, IBM MFL (CENTRONICS).
ANGIV HVILKEN DATOR DU HAR .....

VI HAR SKRIVARE TILL ALLA DATORER OCH I ALLE PRISKLASSER, TILL SKANDINAVIENS TROLIGEN LÄGSTA PRISER. RING OCH KOLLA VÅRT PRIS.

TILLBEHÖR TILL C64

Diskmate 11	249.00
Duplikator. (kopierar en hel diskett på mindre än 10sek.). SUCCE'	1295
Epromer 64 (eprombrämmare)	595.00
256 K Super eprom expander	529.00
Expert Cartridge med ESM	349.00
Fast Hackem (kopieringsprogram)	149.00
Fressze Machine	379.00
Ljus Penna + ritprg +10spel. K/D	399.00
Load it (du slipper load error)	169.00
Midi 64 (midi-interface)	399.00
Neos Mouse & Cheese...K/D	399.00
Reset cartridge	79.00
Smartcart 8	249.00
Smartcart 32K inkl ram disk	499.00
Ram disk till Smart cart	149.00
Diskmate II till smartcart	149.00
The final cartridge 111	399.00
Toolkit 1V (din bästa hjälp)	149.00
Ultra Cruncher Cartridge (30%)	159.00

AMIGA TILLBEHÖR...

NEC 3.5" DRIVE högsta kvalité	1595.00
Lågpris drive 3.5"	1195.00
Midiinterface från Datel	499.00
Amiga Pro Samler Studio	995.00
512K minnesexp. med kl. 0 kal	1295.00
512K minnesexp. utan kl. 0 kal	1095.00
Marauder II kopieringsprogram	499.00
Commodore mps 1500C skrivare	3995.00
PROFEX 2MB minnesexpanssion	3995.00

JOYSTICKS..

TAC 2...bäst i test	179.00
QUICKSHOT II TURBO. klart häftig	149.00
QUICKSHOT VII...annorlunda	99.00
ATTACK VG 200...autofire	149.00
ATTACK VG 500...stabil platta	199.00
JOYBOARD PADDLE. den har allt!!	299.00

Ja tack jag beställer:

Ant. Benämning. a'pris.

..st .....

..st .....

..st .....

..st. GRATIS KATALOG .....

Namn 0:-

Adress .....

Postadress ..... Dator....

Telefon .....

ELDA
450 47 BOVALLSTRAND

PLATS FÖR
2.20
I PORTO

Bokmärkuliserna.

SOFTWARE

-KOMMER DU ATT BLI RIK?

Allt du behöver för att lyckas i softwarebranschen är gåpåaranda och ett bra huvud ... och en enorm massa tur.
Men det är vissa saker som du bör veta innan du prover lyckan.

Har du en bra ide till ett datorspel, ligger det en färdig speldesign på ditt skrivbord eller är ditt eget spel minst lika bra som dem du hittar på hyllan i affären?
Då är inte steget långt till att prova lyckan i den stora datorvärlden.
Det är inte lätt att på egen hand producera något som lecver upp de höga kvalitetskrav som ställs idag. Men det är otroligt svårt att lyckas sälja iden till en softwarefirma utan att grundluras totalt!
Softwarebranschen är fortfarande inte riktigt rumsren. Där finns alldeles för många "smarta grabbar" som tjänar storkovan på programmerarnas bekostnad. Vi har sett det aldeles för många gånger, och vi får nog räkna med att få se det många gånger till...

Ska se proffsigt ut från starten

Oavsett om det rör sig om en speldesign eller ett färdigt program ska de se flott ut redan från början. Annars riskerar du bara att det drunknar bland allt annat som hamnar i papperskorgen långt innan "testaren" ens hunnit ägna det en tanke.
För ett spel betyder "flott" att introduktionsbilden och inte minst den första skärmen action ligger någorlunda i nivå med vad man ser i andra spel. Om du inte är en konstnär in spe bör du nog låta bli att lägga in någon bild medan spelet laddar.
Det är testarens första intryck som är utslagsgivande. Är starten på spelet dålig är det högst otroligt att firman ids se närmare på produkten.
En cheatmode försämrar aldrig det slutliga intrycket.
Och se för allt i världen till att spelet verkligen kan spelas av lille Bert-Yngve på 9 år. Idealet är att spelet ska vara lätt att gå igång med, totalt omöjligt att genomföra och att tur och otur till viss grad ska spela in (några gånger lättare att få highscore än andra gånger).
Överallt säger softwarefirmorna samma sak: Spelet ska först och främst ha ett viss mått originalitet och attraktionskraft, om grafiken eller ljudet inte är helt enormt kan firman fixa till det hos ett proffs.

Copyrights

En av de känsligare frågorna för en förhoppningsfull programmerare är den om skydd av sina ideer.
Vad gör den kloke om en softwarefirma du skickat ditt program till plötsligt påstår att det är dom som skrivit det?
När du ska bevisa motsatsen är det bra om du skyddat programmet mot hacking och dessutom placerat in ett antal copyrightsymboler med ditt namn och datum. Det bör också tydligt stå på skärmen, antingen på uppstartskärmen eller i själva spelet. Det är också en god ide att gömma all dokumentation om programmet.
Men det gäller framför allt att kunna bevisa vilket datum spelet blev klart. Annars kan ju firman påstå att de blev klara en vecka före utgivningsdatum...
En av de enklaste åtgärderna är att försegla ett brev som innehåller spelet, gå ned till posten och rekommendera det till sig själv.
Med inlämningskvittot i ena handen och det förseglade kuvertet i den andra borde det inte vara helt omöjligt att kunna bevisa upphovsrätten.
Tror du att du har en ny bestseller på gång och vill ha en optimal juridisk säkring av programmet bör du hänvända dig till National Software Register i England.
Orsaken til dette register är engelsmännens vaga lagtext på området. För ett engångshonorar sparar National Software Register ditt band eller din diskett så länge du lever plus 50 år. De internationella upphovsrättsreglerna föreskriver nämligen att du har din ensamrätt så länge.
Firman är givetvis 100% oberoende av alla softwarefirmor och kan prestera ett juridiskt vattentätt bevis för inlämningsdatum. National Software Register ligger på 235 Chase Side, Enfield, Middlesex EN2 0RA.

Kontrakten

Ett kontrakt är oumbärligt för ett avtal, oavsett hur trevliga kontaktmännen på det intresserade softwarehuset än måtte var Standardkontrakt, från två sidor text till 30-40 sidor tättskrivet på maskin, finns hos firmorna.



Simon Nicol. Ung programmerare som blev lurad av Ocean och Gremlin, men som nu blivit rik tack vare Martech.

Det första du ska lägga märke till är ordet "exclusive". När du skriver under på ett sådant kontrakt och överlämnar rättigheterna till din kommande värdssucce, binder du dig också för att erbjuda alla dina program till firman så länge kontraktet löper.
Sådana avtal är till för att undvikas.
Har du lust att skriva fler program för samma firma är det ju helt okej. Men har du skrivit under på ett exclusive-kontrakt och det inte går så bra, är det stor risk att du kommer i närkontakt med en jurist om du skriver software för någon annan firma.
Samtidigt ska du försöka behålla rättigheterna till programmet och enbart sälja marketingrättigheterna till en enda version (på ett enda datormärke) i ett begränsat antal länder. Då är du säker på att få dina pengar om spelet ges ut i andra länder eller till andra datorer.
En passus som automatiskt ger dig tillbaka alla kontraktsrättigheterna om softwarehuset går i konkurs, lägger av eller blir övertaget av en annan firma kan visa sig vara guld värd om oturen är framme.
Det är också vanligt att ange en viss tidpunkt för när spelet ska vara klart och hur länge softwarehuset har rättigheterna på spelet.
I regel är kontrakten på 1-2 år. Därefter har du så möjlighet att förhandla med lågprisföretagen om en relansering...
Kom också ihåg att du inte kan skriva under på något som helst bindande utan målsmans tillstånd så länge du är mindreårig.

Lite framgång mycket fiasko

Och därmed har vi nått fram till den värsta delen - pengarna.
Ska det utbetalas ett förskott, kommer pengarna vid lanseringen eller ska du vänta tills firman klarar av att skicka pengarna?
Du kan bli erbjuden allt från 20% ända ner till 3-4% i royalty, beroende på softwarehus.
Här är det också viktigt att tänka på hur många spel softwarehuset ifråga brukar sälja. Mastertronic och Firebird Silver har lägst royalties i "bizzen", men är ändå att föredra framför många mindre fullprisfirmor.
Skaffa upplysningar om reklamkontors storlek, distributionen, kopieringsomkostnader, firmans rykte och inte minst om man kommer att förbättra spelets grafik och ljud innan utgivningen.
Du kan bli lurad på en miljon olika sätt. Det finns dock bara ett sätt att lyckas - att välja rätt folk och rätt kontrakt.
Simon Nicol (Crazy Comets och Mega Apocalypse) t ex, har viskat i vårt öra att han inte var särskilt tillfreds med det unga Oceans utbetalningar. I Simons fall var det tydligen en fråga om "tillräcklig" uppmärksamhet på betingelserna i kontraktet.
Men Nicol har haft tur. Många andra programmerare har stått där med skägget i brevlådan när firman gick i konkurs utan att de sett en krona av det utlovade beloppet. Jon Ritman (Head over Heels) hann bara få 1600 kr för sitt första program, det fint säljande Namtir Raiders.
Lita aldrig på någon annan än dig själv.
Och under alla omständigheter kan det aldrig skada med lite sund skepsis...
Mårten S Nielsen



Bröderna från Code Masters började med att skriva spel själva, men det är på marknadsförandet av andras spel de fått råd till sportbilar och flotta villor.

Världens bäste hacker slår till:

Superhacking

Den berömda/beryktade tyska hackerklubben Chaos Computer Club har slagit till igen...
Och den här gången slog de hårdare än någonsin förr.
Det var NASA som fick den otrevliga äran att vara mål för hackergruppens angrepp.
Och hackerna löste givetvis sin uppgift till punkt och pricka.
De smarta dator-"sprängarna" nådde ända in och fick obegränsad access till systemens allra innersta del - operativsystemet - och därmed fri tillgång till alla filer.
NASA trodde sig vara fullgott skyddade mot oauktoriserad tillgång till det topphemliga innehållet, men det räckte alltså inte för att hålla den berömda datorklubben ute.
Efter uppnystandet av ett av de bäst säkrade datorsystemen i världen kretsar nu intresset kring nato. Framtiden kan mycket väl utvisa att det inte är mycket mer än de två bokstäverna som skiljer NASA och NATO.
Skräckvisionen från Wargames-filmen kan uppfyllas förr världen anar det!

NASA och dressing

De allra flesta av de mainframes som finns i världen är av VAX-typ. VAX-maskinerna kommer från Digital Equipment Corp och använder VMS (Virtual Memory System) som operativsystem. Även i fallet NASA var det en VAX som Chaos Computer Club trängde in i.
Men ordföranden för "kaosklubben", Steffen Wernery, drar sig inte för att skryta med sitt speciella kunnande. "Jag kan komma in i alla datasystem som är anslutna till det offentliga telenätet", påstår han med överbevisande röst.
Och Wernery har också vid ett flertal tillfällen givit belägg för påståendet. Chaos Computer Club har bland annat utfört en lyckad stöld av en halv miljon D-mark, hittattkoden till CERNs databas (huvudsakligen upplysningar om kärnforskning) och lekt katt och råtta med Philips.
Klubben sprider sig över många fält.
Medan NASAs datorer var under behandling var några andra medlemmar fullt sysselsatta med att ändra receptet på salladsdressing hos Burger King-kedjan och "fixa" rubrikerna i den östtyska tidningen "Neues Deutschland".

Väl inne i systemet

Men det var meddelandet "Welcome to NASA. This is SPAN" som tilldrog sig det största intresset.
SPAN är en förkortning av Space Physics Analysis Network, och det är samlingspunkten för världens luft- och tymdfart. Chaos Computer Club hittade bland annat en rad uppfinningar från Apollotiden (60- och 70-talet) som hamnat i malpåse.
Några av de mer speciella var rökfria cigaretter, choklad som inte kunde smälta och kulspetspennor som fungerar i viktlöshet.
Förutom att vara en genväg till resten av NASAs datorsystem var detta också en möjlighet att koppla in sig på det världsomspännande HEPNET (High Energy Physics Network).
Via SPAN grävde sig medlemmarna i Chaos Computer Club lugnt och stilla in i NASA-datorerna. På vägen berikades klubben med en komplett uppsättning konstruktionsritningar till Challenger-rymdfärjan, något som borde kunna inbringa en nätt liten summa med många nollor på svarta börsen...
Steffen Wernery kunde fritt arbeta med NASA-datorerna så mycket han hade lust. Datainbrotten upptäcktes inte av säkerhetssystemet.
Efter ett år i NASA-datorn började emellertid samvetskvalen att komma. Wernery hade kommit så långt in att han kunde plocka ut alla superhemliga data för SDI (Reagans stjärnkrigsprogram) på sin skrivare. Till sin fasa upptäckte Wernery att han kommit in i datorn som sköter om USAs atomförsvar. Om han av misstag ändrade några data kunde det i värsta fall resultera i en katastrof.
Chaos Computer Club fick kalla fötter och vände sig till den tyska underrättningstjänsten. De såg i sin tur till att CIA blev informerade om den svaga länken i mainframe-kedjan.

Så här gjorde de

Och just denna svaga länk visade sig finnas på alla VAX-maskiner som använder version 4.4 av VMS-systemet. Så Digital-folket fick brått att komma med en ny och bättre version.
Klubben trängde in i VMS-systemet via systemkallet SETUAI, vilket ger alla (inklusive de illegala) användarna tillgång till alla "säkra" data i SYSUAF. DAT-filen Det är SYSUAF som sköter om användarnas kodord och privilegier.
När man försöker skriva till SYSUAF.DAT för att ändra i filens data får man ett felmeddelande. Men detta är bara ett softwarefel, man kan bara strunta i meddelandet och skriva som man vill till filen.
Med hjälp av en s k Trojansk Häst kunde Chaos Computer Club lugnt och stilla gå längre och längre in i systemen. När alla andra användare av systemet gjorde en log-in blev deras kodord uppfångade och gömda.
Efter en tid gick så hackerna in och tappade ut de uppfångade kodorden på sin PC.

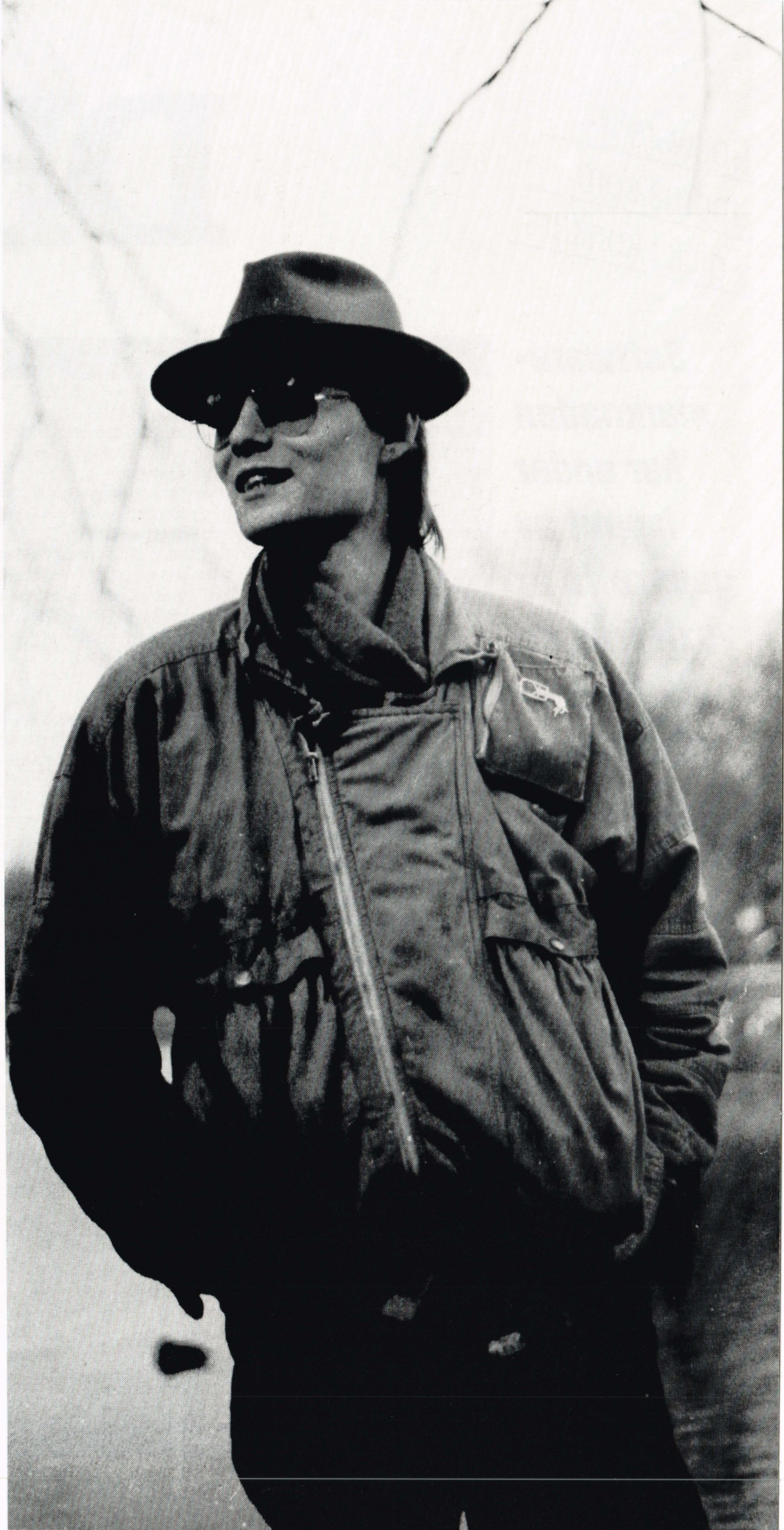
Så fungerar en Trojansk Häst

Första steget för Chaos Computer Club var att komma igenom till NASA-datorn som gäst (användare med ett minimum av systemprivilegier). Sedan utnyttjade man gästfriheten och SYSUAF-felet till att lägga in ett litet program. Programmet, som samlar in alla upplysningar från användare med högre prioritet, kallas populärt "Den Trojanska Hästen" efter sin grekiska förlaga.
Den Trojanska Hästen använder sig så av den uppfångade högre prioriteten för att lägga sig ett pinnhål högre på privilegie-stegen och tappa från sin högre position. Så infiltreras hela systemet tills man kommit upp på superanvändar- eller systemmanagernivå.
Spridningen av den Trojanska Hästen över hela systemet gör det också omöjligt att spåra dess upphov. Den finns helt enkelt överallt...
Efterhand som hästen växte i proportioner såg Chaos Computer Club till att förfina dess arbetsmetoder. Den sista versionen av hästen arbetade obemärkt i bakgrunden som en sorts automatisk räkneprocess. Därför var det möjligt att tappa alla system med det felaktiga VMS-systemet på nätet genom samma Trojanska Häst.
Det tar bara några få minuter innan programmet är på plats, redo att börja tappa.
Under tiden blev version 4.4 (från maj 86) utbytt till version 4.5. Men det betydde ingenting, felet fanns där fortfarande.

Eländig säkerhet

Det mest förbluffande i samband med Chaos Computer Clubs prestationer är hur lite visa både offentliga och privata firmor blivit av skadan.
Chaos, med Steffen Wernery i spetsen, har gång på gång påpekat att den verkliga faran inte är klubben utan datorkunniga med kriminella motiv.

För ett halvår sedan skrämde PC-virusen upp hela datavärlden. Nu är det de kolossala mainframesystemen, de som styr vår vardag, som befinner sig i skottlinjen.



Ändå ser det inte ut som om organisationerna blivit mer säkerhetsmedvetna efter att Chaos varit på illegalt besök i arkiven.

Och tydligen har det inte hänt annat i fallet NASA än att trovärdigheten hos Digital fått ett par övergående repor.

Och detta till trots att Digitals operativsystem säkert innehåller fler potentiella bakdörrar som bara väntar på en nyfiken programmerare med lust och vilja att göra inbrott.

Och det är heller inte säkert att vi hör talas om nästa superhacker. Han kanske väljer utpressning som ett bättre alternativ än offentlig debatt...

Mårten S Nielsen

Softwarefirmorna som gick i konkurs:

DE D

Softwaremarknaden har under loppet av ganske få år vuxit från de glada amatörerna. Nu är det män i kritstrecksrandigt som säljer dataspel, män som precis lika gärna kunde sälja tvål eller begagnade bilar...

Kommer du ihåg?
Det gör SOFT.
Och när vi bläddrar i gamla datatidningar kommer vi ihåg de gamla gömda och glömda namnen än starkare. Namn från den tid då softwaremarknaden var ny och spännande, fylld med snabba pengar och ett fåtal väl förtjänta farmgångar. Det finns faktiskt bara en handfull spel som överlevt både sig själva och tidens tand.
I starten på dator-eran fanns ingen ordning alls i förhållandena, de flesta spelen tillverkades hemma på köksbordet och såldes genom bakdörren.
"Bakdörren" var små rubrikannonser i det fåtal datortidningar som fanns samt lokaltidningarna. I regel var försäljare, programmerare och produktansvarig en och samma person.
De flesta programannonser som härjade världens rubrikannonssidor var fyllda med ord som "högupplösningsgrafik, fantastiska ljudeffekter och 100% maskinkod".
Alla affärer gjordes upp via postorder och postförskott eller check, och köparna fick finna sig i att vänta upp till flera veckor på det utlovade spelet.
När programmet äntligen dök upp visade det sig i nio fall av tio att det inte levde upp till annonsens vackra ord. Det kunde vara en eländig efterapning av Pacman eller Donkey Kong, spel som var enormt populära då, eller också kunde spelet inte ens laddas in på grund av för dålig kopieringsutrustning.
Men det kunde gå ännu värre. Programmen dök ibland inte upp alls.
Berättelser om firmor som försvann i en tunn blå rök efter att ha löst in en massa checkar var otaliga. Och det var inte mycket en ensam köpare kunde göra åt det...

Marknadsledaren Imagine
Men all denna ostabilitet kring programmen började efter ett tag gå folk på nerverna. När datorboomen kom 1984/85 började det därför dyka upp riktiga datoraffärer, vilket blev början till slutet för den blomstrande postordermarknaden. Postordern fick nådastöten när även fotoaffärer och ett par varuhuskedjor också gick in på datormarknaden.
Den nya marknadsstrukturen betöd också nya softwarefirmor, firmor som var förelöpare till dem vi har idag.
Dåtidens två marknadsledare hette Imagine och Quicksilva.
Men dåtidens Imagine lever inte längre.
Imagine var på den tiden det absolut största softwarehuset och den första firma i branschen som började med professionella marketingprinciper och termen in-house-programmering.
Men efter en superstart, som bland annat skapade softwarevärldens förste idol (Eugene Evans, då 17 år), gick det raskt nedår. Liverpoolfirman lade helt enkelt för mycket pengar på snabba sportbilar, annonser och dödfödda spelprojekt.
Rättigheterna till Imagines namn och logo köptes upp av en mycket ung softwarefirma som just bytt namn från Spectrum till Ocean...

Inga överlevande
Quicksilva var det andra stora softwarehuset. Det som startade redan 1980 i ett litet sovrum i Southampton (som hårdvaruproducent) skulle på tre år växa till att bli Englands mest produktiva firma.
Som den raka motsatsen till Imagine var Quicksilva mycket återhållsamt och hade ytterst få in-house-programmerare. Firman var helt beroende av extrerna programmerare. (ndå skulle även Quicksilva råka ut för ett oblitt öde två år senare.
Namnet såldes till Argus Press Software, som fortfarande använder det för att skicka ut software-avfall på marknaden...
Faktiskt är det en chockerande läsning - ingen av de stora firmorna har överlevt utan mer eller mindre "fientliga" övertaganden sedan 1984.
Firmorna från den tiden var Abacus (konkurs), Atarisoft (gav upp), Automata (konkurs), Beyond (köpt av Firebird), Bug-Byte (konkurs, namnet sålt till Argus), Carnell (konkurs), Lothlorien (sålt till

ÖDA

Argus), Mikro-Gen (sålt till Creative Sparks Distribution som senare gick i konkurs), Richard Shepherd (konkurs), Silversoft (inlemmat i CRL), Softek (nu The Edge), Ultimate (sålt till US Gold) och Vortex (sålt till US Gold).
Den enda som är kvar från "forntiden" är Crystal Computing (namnändring till Design Design), Hewson, Level 9 och Richard Wilcox (starten på Elite).
)lderspresidenten Melbourne House är dessvärre inte längre representerad på prestigelistan. De sorgliga resterna av firman köptes förra året av Mastertronic.

Recept på bestseller
Redan 1983 visste softwarebranschen hur köparna skulle tacklas.
Ian Sinclair från IJK (spel till Oric och Acorn BBC-maskinerna) sade rättframt att "medan köparna älskar spelhallsefterapningar och recensenterna hatar dem, är det precis tvärtom med de verkligt originella sakerna".
Och detta har inte ändrat sig under åren. Visst har flera originella spel lyckats, men lejonparten av bästsäljarna är spelhallskonverteringar eller varianter på temat.
Och för att få spelen att likna dem som man hittar i de dunkla spelarkaderna måste det först och främst vara flott grafik, massor med "zaps" och rå action. Sådant käkar minne,





Från Imagines storhetstid: programmerarna Ian Weatherburn, John Gibson och Eugene Evans. Längst till höger ses en av de marketingkunniga ägarna, Dave Lawson.

Hos konkurrenten Quicksilva var det också full fart på försäljningen. Längst till höger ses Rod Cousens, den administrative direktören, som senare hamnade hos Activision.

DE DÖDA

och det blir snabbt ont om plats i maskinen.
Innan 16 bit maskinerna dök upp hade programmerarna bara det trevliga valet mellan pest och kolera - fin presentation av varan eller ett gameplay med djup. Valet föll som sftast på presentationen, produkten skulle ju framför allt kunna säljas...

Det alternativa receptet

Activision banade väg för softwarefirmorna med den överdådiga lanseringen av Ghostbusters. Spelet var egentligen inte någon fantastisk programmeringsprestation (förutom den lyckade efterlikningen av soundtracket), men kopplingen till Ghostbustersfilmen och Ray Parker-låten slog.
Datorspelarna tog Ghostbusters till sitt hjärta och gjorde spelet till det hittills mest sålda.
Och Activision är på god väg att återigen profitera på sina oinskränkta software-rättigheter till Ghostbusters-namnet. Dan Ackroyd ska börja spela in nästa Ghostbustersfilm (arbetsnamn: Ghostbusters II, vad annars?), Och Activision står redo med alla rättigheterna till en ny potentiell världsplåga.
Enda sedan Ghostbusters har licenserna varit en fin genväg till succe. Det har kort sagt visat sig vara en annan - och lättare - väg att tjäna pengar än att prestera något nytt och originellt varje gång.
Just därför blir allt som kan krypa och gå inom underhållning licensierat av softwarefirmorna. Det finns licenser på allt från biograffilm, TV-serier och spelhallsmaskiner till leksaker och tecknade serier.
Hittills har försäljningen mer berott på licensen är det färdiga resultatet. Folk köper gärna skräp, bara det det står något smart på omslaget.
Men allt är förmodligen en tidsfråga. Licenserna blir snart så vanliga att de inte kommer att utöva något inflytande på köparna.

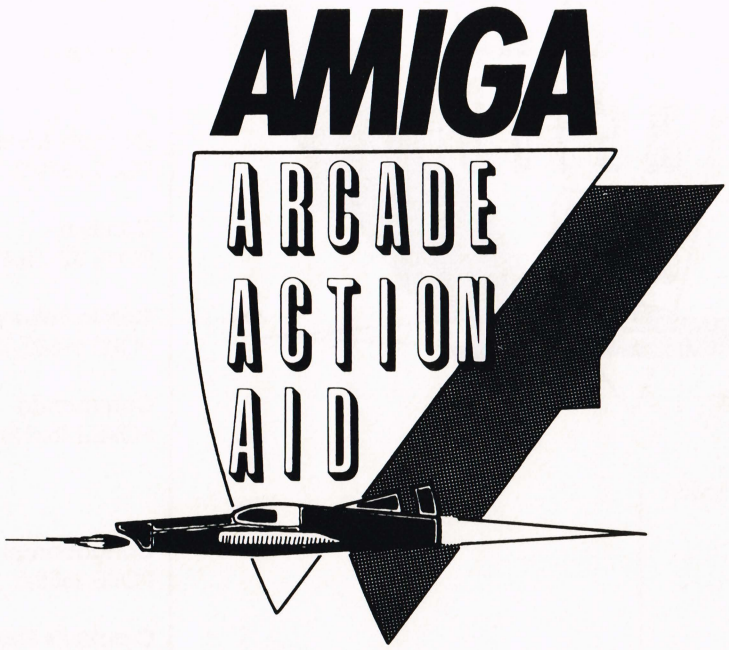
Ingen originalitet?

Det finns många fördelar med utvecklingen på softwaremarknaden.
Nuförtiden är det lätt att få tag på program, och programmerarna behöver inte längre stå med hela ansvaret för deras produkter. En programmerare kan koncentrera sig till 100% på programmerandet!
Il andra sidan ställer den slutna markandsstrukturen med få och stora software-mastodonter och inköpsorganisationer ökade krav på framsynthet. Det lönar sig inte längre att bara spotta ut variationer på Space Invaders på marknaden. Alla framsteg i genren kommer via något originellt program.
Ett av de klassiska exemplen är Ultimates första arcade adventure, Knight Lore, som introducerade en helt ny spelförm. Den var flott och det sålde.
Sedan dess har vi sett otaliga Knight Lore-liknande spel som uppnått lika fina försäljningssiffror, precis som fallet var för Pacman-spelen 1984.
En av de tristaste upplevelserna i branschen var den styvmoderliga behandlingen av Mel Crouchers särdeles intelligenta spel Deus Ex Machina, som aldrig fick en ärlig chans. Flera av de stora softwareuppköparna ville helt enkelt inte ha något med programmet att göra, eftersom de inte kunde placera det i någon bestämd kategori. Spelet var FÖR unikt?!

Små firmor går inte

Idag är marknaden strängt uppdelad mellan utveckling och marknadsföring.
De tunga softwarefirmorna sitter på marknadsföringen och den värst underbetalda bdelen av programmerarstaben (de så kallade in-house-programmerarna).
Habila in-house programmerare tjänar bara i sällsynta fall över 10.000 kr (visserligen i betydligt skattelättare engelsk valuta, men ändå) per månad.
In-house-programmerare får inte lov att göra något originellt. De utför slavarbete som konverteringar av spelhallsmaskiner eller ombyggnad av en "originalhit" till ett annat datorformat.
Det är ute hos de små oberoende programmeringsteamen som framstegen sker. Och det är faktiskt också där pengarna finns att hämta. Om några oberoende programmerare lyckats fixa fram ett superspel kan de bara gå runt till de stora firmorna och låta dem bjuda över varandra...
Men i gengäld är det desto svårare att överleva som oberoende programmerare. Pengar flyter inte in automatiskt varje månad, så spelen M)STE vara bra varje gång.
Därför har också Sverige haft svårt, för att inte säga mycket svårt, att lyckas som spelproducerande nation. Pengar, makt och softwarehus finns i England, Tyskland och USA, andra göre sig icke besvär. Visst försöker andra länder att få in en fot, t ex i Danmark har flera försök gjorts, men det har misslyckats totalt.
Och medan andra ligger i bakvattnet utvidgar koncernerna US Gold, Mastertronic, British Telecom, Activision och Electronic Arts med nya labels och programmerare.

Mårten S Nielsen



4xA
Yep, tro det eller ej! Nyp dig i armen och gnugga dig i ögonen, det du har framför dig är den nya specialsektionen - Amiga Arcade Action Aid, rätt och slätt 4xA!

Den ende som bestämmer hur ofta 4xA ska utkomma är du själv! Ja, just du som sitter och gömmer dig bakom Amigaskärmen! Vi kan bara komma med 4xA när du och alla andra skickat in tillräckligt med tips och trix. Så se till att översvämma redaktionen med tips och trix till alla Amigaspel.
Vassego å skölj!

Way of the Little Dragon
Tyvärr var vi lite för snälla mot danska Parsecs Way of the Little Dragon när vi recenserade spelet.
När vi fått spelat lite mer upptäckte vi hur lätt spelet egentligen är. Här behövs varken pokes eller annat fusk.
Du ska helt enkelt pressa i motståndaren i en hörna och klappa till med ditt favoritslag så fort han öppnar sig.
Så skulle alla åtta nivåerna vara hemma rätt enkelt, metoden kräver bara en smula tålamod.
Värst är det på tredje nivån, där din motståndare hela tiden försöker att angripa. Men du kommer snart underfund med att vänta på rätta ögonblicket att klappa till.
En sån tabbe kan bara skyllas på taskig programmering/speltestning, så här enkelt får det bara inte vara.
Parsec - shame on you!

Faery Tale
Som en trevlig omväxling till de mer tempofyllda sidorna av Amigans talanger har vi även snappat upp ett par tips till Faery Tale Adventure.
Kan du se Azal men inte komma in i något av rummen? Känner du dig borta? Då har du inte fått tag på alla fem statyerna.
När du hittat en svan på Swan Island (svanön) kan det vara knepigt att få den att flyga. Det fixar du genom att slå ihjäl häxan i Grimwood ordentligt och ta det gyllene lasso som blir kvar.

Karate
Amiga Karate är inte fullt så enkelt att klara som Way of the Little Dragon, men nästan. Här är poket som ger dig svart bälte med 80 liv.
Först RENAMEar du den gula trekantikonen till KARATE och knytnäveikonen till FUSK. Det gör du med RENAME från WorkBench. Sedan laddar du in Amiga BASIC och knappar in den här snabba rutinen. #-tecknet motsvarar i själva verket hash-tecknet (staketet, två vågräta och två lodräta streck som korsar varandra).

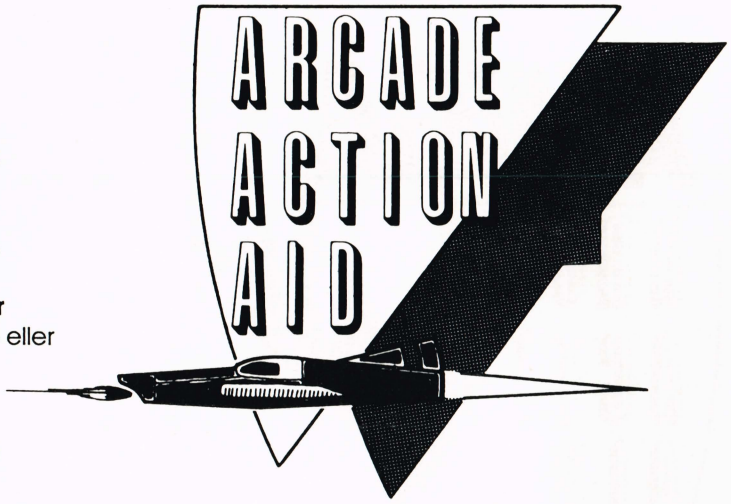
```
10 OPEN "R", #1, "KARATE:FUSK",1
20 FIELD #1, 1, AS N$<R
30 FOR A=26078 TO 26104
40 READ T
50 RSET N$=CHR$(T)
60 PUT #1, A
70 NEXT A
80 RSET N$=CHR$(80)
90 PUT #1,A-579
100 DATA 72, 65, 67, 75, 32, 66, 89, 32
110 DATA 65, 78, 68, 89, 32, 71, 82, 73
120 DATA 70, 7, 32, 70, 79, 82, 32, 89
130 DATA 79, 85
```

Insanity Fight
Och så ett snabbt litet trick till alla er shoot'em up fans i hela vårt avlånga. Och ni är många...
Om du av en eller annan orsak tycker att det börjar bli lite väl hett om öronen för dig, tryck då på båda musknapparna, fire på joysticken och L-tangenten - samtidigt!
Och vips... så är du framme vid nästa skärm full med häftig action.

Goldrunner
Mer action...
Men den här gången är det Goldrunner från Microdeal.
Här trycker du på funktionstangenten 5 (F5), så blir ditt rymdskepp fullständigt säkert.
Ett lätt tryck på U och I-tangenterna skickar dig fram till nästa skärm.

Barbarian
Psygnosis Barbarian är totalt mega-våld för fullt utblås och praktfull pixel-konst.
Därför har vi också hittat på ett litet tips till alla er som inte riktigt kan hålla reda på fram och bak på ett gott gammaldags handvapen.
Tryck helt enkelt på tangentkombinationerna 0 och 4, 0 och 8 samt 5 och 9 på ditt tangentbord. Så har du "en smula" fler öiv än normalt. Men låt nu inte detta avskräcka dig från att överösa oss med fler tips till denna tuffa klassiker.

ARCADE ACTION AID



1985
POKE 24036,0
SYS 20000

Air Wolf
POKE 13473,255

Air Wolf II
POKE 25958,205

Alligata Blagger
POKE 53264,126 eller
POKE 3574,44

AMC
POKE 11639,240

Ancipital
POKE 18679,173 SYS 16384

Antiriad
POKE 43144,234
POKE 43145,234
POKE 43146,234
POKE 43147,234 SYS 32777

Aquanaut
POKE 13038,169 eller
POKE 13039,200

Arc of Yesod
POKE 33969,234
POKE 33970,234 SYS 2053

Arcadia
POKE 10930,234
POKE 10915,234

Asterix
POKE 9774,205

Astro Blaster
POKE 30755,255

Auf Wiedersehen
POKE 21862,76

Monty
POKE 21863,123
POKE 21864,85 SYS 16384

Automania
POKE 2249,9

Batalyx
POKE 19567,234
POKE 19568,234
POKE 19569,234 SYS 16384

Big Ben 1984
POKE 10432,255 SYS 19072

Big Mac
POKE 4170,240 SYS 19072

BMX Simulator
POKE 13937,0 SYS 4096 è

Blue Thunder
POKE 9638,234
POKE 9639,234

Boulderdash II
POKE 25088,250
POKE 25112,165 eller
POKE 23114,255

Boulderdash III
POKE 15334,250 eller
POKE 16494,169

Brian Bloodaxe
POKE 38270,165
POKE 39079,165 SYS 39145

Bug Blaster
POKE 18760,234 SYS 18360

Captain Starlight
POKE 13368,173

Cave Fighter
POKE 35276,255

Caveman
POKE 3332,255

Caverns of Khafka
POKE 37803,234
POKE 37804,234

Caverns of Silahc
POKE 16805,169
POKE 16806,0
POKE 16807,234 SYS 5000

Challenge of the Gobots
POKE 28798,80
SYS 16384

Chuckie Egg I
POKE 16851,255 SYS 14848

Clever & Smart
POKE 16505,0

Cliff Hanger
POKE 5528,0

Cohen's Tower
POKE 7279,0

Combat
POKE 32765,42

Comic Bakery
POKE 59582,173 SYS 2304

Commando
POKE 14631,0 SYS 2128

Congobongo
POKE 3655,5

Cracker's Revenge
POKE 30190,255

Crazy Caveman
POKE 3332,255

Crystal Castles
POKE 5643,255

Crystal Castles II
POKE 5714,173

Curse of Sherwood
POKE 6404,0 SYS 17423

Cuthbert in Jungle
POKE 2659,5

Cuthbert in Space
POKE 2726,255

Cybertron
POKE 6888,234
POKE 6889,234
POKE 6890,234
POKE 6891,234 SYS 2128

Dallas Star
POKE 3271,0

Dare Devil
POKE 24683,138

Dennis II
POKE 24684,2 SYS 39700

Decathlon
POKE 9450,173

Decathlon (Ocean)
POKE 9450,173

Defender
POKE 3005,5 eller
POKE 2814,255



Deliverance
POKE 56356,234
POKE 54657,234
POKE 53658,234 SYS 7360

Denarius
POKE 38218,234
POKE 38219,234
POKE 38220,234 SYS 6912

Dragon's Lair
POKE 5960,204

Dragon's Lair II
POKE 4112,234
POKE 4113,234 SYS 3072

Drelbs

POKE 8813,255 eller
POKE 10445,250

Dropzone
POKE 1007,55
POKE 1011,132
POKE 1012,255 SYS 1006

Eagle Empire
POKE 2214,50 eller
POKE 24345,173

Elevator Action
POKE 50911,234
POKE 50912,234
POKE 50913,234
POKE 50914,234
POKE 50915,234 SYS 53200

Elidon
POKE 2811,173 SYS 2304

Enforcer
POKE 12227,228
POKE 12228,49 SYS 52432

Escape
POKE 5514,27

Espial
POKE 3369,33

Exploding Fist
POKE 6901,255

Exploding Fist II
POKE 6701,255

Exterminator
POKE 5908,76
POKE 5909,88
POKE 5910,23
POKE 5911,234

Exolon
POKE 7427,205
POKE 7651,205
POKE 5650,205 SYS 2061

Falcon Patrol II
POK á28768,234
POKE 28769,234 SYS 28672

Fall Guy
POKE 11190,50

Firelord
POKE 7852,205 SYS 2304 eller
POKE 3740,99
POKE 5721,238 SYS 2304

Firetrack
POKE 12285,234
POKE 12286,234
POKE 12287,234 SYS 9216

Force One
POKE 2203,255 SYS 2063

Frostbyte
POKE 4388,165 SYS 2825

Galaxy Terror
POKE 2780,240

Game Over
POKE 15244,234
POKE 15245,234 SYS 2304

Gauntlet
POKE 48621,96 SYS 32768 eller
POKE 49009,96 SYS 32768

Gerry the Germ
POKE 2307,1 SYS 2304

Gilligan's Gold
POKE 17993,0 SYS 25532

Gorf
POKE 7240,234
POKE 7241,234

Gridder
POKE 6757,173

Gridrunner
POKE 35869,173

Grog's Revenge
POKE 27201,108

Guardian
POKE 21050,169
POKE 21051,0
POKE 21052,234
POKE 21053,234
POKE 21054,234 SYS 24765

Gyruss
POKE 3999,20 eller
POKE 9024,100 eller
POKE 4491,99

Hades ii
POKE 6871,234
POKE 6872,234

Happiest Day of...
POKE 52949,234
POKE 52950,234
POKE 52951,234 SYS 52744

Harrison Ford
POKE 15764,167

Haunted House
POKE 7609,234 SYS 9500

Head Over Heels
POKE 30315,144
POKE 30316,144 SYS 32490



Heli Flight
POKE 2400,32

Henry's House
POKE 4063,173 SYS 2560

Hercules
POKE 3905,169
POKE 3906,0
POKE 3907,234 SYS 2304

Hexpert
POKE 21875,173
POKE 21872,173

House of Usher
POKE 7870,60 eller
POKE 6721,238

Hovver Bovver
POKE 32133,65 SYS 32768

Hunter Patrol
POKE 9307,234
POKE 9308,234 SYS 12080

èHypercircuit
POKE 31352,250 SYS 26624

Jet Boot Jack
POKE 29446,255

Jungle Hunt II
POKE 2117,0
POKE 2242,165

Jupiter Lander
POKE 2632,0 eller
POKE 2432,0

Killerwatt
POKE 40305,234 SYS 33792

Last V8
POK á7149,173
POKE 7326,173
POKE 7858,173 SYS 3328

Lazerforce
POKE 31611,197
POKE 11783,205 SYS 40680

Lightforce
POKE 11547,5 SYS 6713 eller
POKE 14235,234
POKE 14236,234 SYS 2061 eller
POKE 40725,0 SYS 2061 eller
POKE 1334,205 SYS 2061

Living Daylights
POKE 4390,238 SYS 4352

Megazone
POKE 6252,240

Miner
POKE 9450,173 eller
POKE 16424,240 eller
POKE 2471,255

Monster Attack
POKE 19228,234
POKE 19229,234

Monty Mole
POKE 9100,205 eller
POKE 39273,234
POKE 39274,234

Mutant Monty
POKE 21647,173 SYS 22039 eller
POKE 21647,173
POKE 21226,234
POKE 21227,234 SYS 22039

Nemesis
POKE 5868,255 SYS 5768

Oerm
POKE 14864,0

èOink
POKE 39922,165 SYS 16384

Olli and Lisa
POKE 8844,165 SYS 7427

Orpheus in the Underworld
POKE 18870,234
POKE 18871,234
POK 10118,liv

Pesky Painter
POKE 4833,255

Poster Paster
POKE 17826,255 SYS 37874

Protector II
POKE 16425,6

Quintic Warrior
POKE 8547,173 SYS 8233

Quasimodo
POKE 16173,243

Red Max
POKE 6352,173 SYS 2064

Repton III
POKE 16953,234
POKE 16954,234
POKE 16955,234 SYS 16384

Revenge Camels
POKE 2599,230 eller
POKE 2746,230

Ring of Power
POKE 43,207
POKE 44,24

Robin of the Wood
POKE 36391,255 SYS 16384

Robin to the Rescue
POKE 6144,234

Rocket Roger
FO A=768 áT 7720
POKE A,255 NEXT SYS 5600

Saboteur
POKE 56325,255 SYS 30735

Sabre Wulf
POKE 3203,240

Save New York
POKE 7086,240

Scooby Doo
POKE 7450,96 SYS 2560

Scramble
POKE 11291,175

Sentinel
POKE 6664,96 SYS 16128

èSlamball
POKE 3245,200 SYS 2066

Slurpy
POKE 7599,255

Son of Blagger
POKE 6626,232 eller
POKE 3560,8

Sorcery
POKE 56325,255 SYS 31744

Space Action
POKE 5697,171

Space Invasion
POKE 2409,173

Space Pilot
POKE 3486,12
POKE 3487,221

Spellunker
POKE 10407,44 SYS 9838 eller
POKE 19125,234
POKE 19126,234 SYS 9838

Split
POKE 7033,234

Personalities
POKE 7034,234
POKE 7035,234
POKE 2050,234 SYS 13165

Spooks
POKE 14919,32 SYS 5616

Starfighter
POKE 2837,234
POKE 2838,234

Stealth
POKE 30590,173 SYS 53055

Strangeloop
POKE 45486,173
POKE 44217,173 SYS 865

Super Breakout
POKE 2148,255

Superman
POKE 37940,0
POKE 22605,0 SYS 4096

Super Zaxxon
POKE 16149,155

Survivor
POKE 19563,255 eller
POKE 19523,100

Tales of Arabian
POKE 2631,173

Nights
POKE 2632,141
POKE 2633,169 POKE 2634,89

Taskmaster
POKE 29577,234
POKE 29578,234 è
POKE 29579,234 SYS 27328

Temple of Apshai
POKE 3574,44

Terminator
POKE 8323,255 SYS 6704

Time Runner
POKE 8543,9

Tir Na Nog
POKE 34202,200 SYS 2060

Tom
POKE 39275,255



Trapdoor
POKE 14914,96 SYS 14336

U-46
POKE 37895,163

UGH!
POKE 22178,255

Underwurlde
POKE 34404,45 SYS 36209

inga motst}ndare:
POKE 40537,141

Velocipede ii
POKE 6152,48

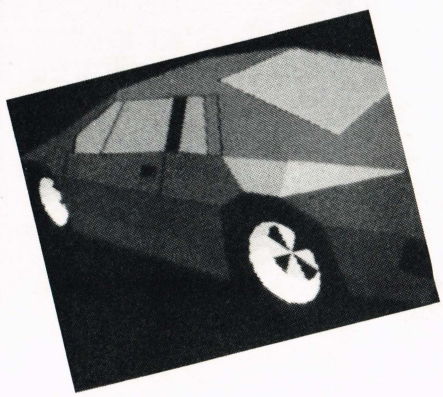
Video Meanies
POKE 18535,234
POKE 18536,234 SYS 19723

Vulcano
POKE 29125,255

Wallie Goes ...
POKE 8144,238

West Bank
POKE 12713,165 SYS 4100

Wheelin Wallie
POKE 27427,173



Whirlynurd
POKE 1011,248
POKE 1012,252 RUN
POKE 17201,240 SYS 16384

Whistler's Brother
POKE 26188,0

Wizards Lair
POKE 32354,250 SYS 49328

Wizard of War
POKE 10430,240 eller
POKE 10435,240

Wonderboy
POKE 2676,234
POKE 2677,234
POKE 2678,234 SYS 2112

Xerens
POKE 2273,238 èeller
POKE 2273,234
POKE 2274,234
POKE 2275,234

Xevious
POKE 5605,76
POKE 5606,31
POKE 5607,22 SYS 5000 eller
POKE 5363,240 SYS 5000

Yie Ar Kung-Fu
POKE 36445,173
POKE 41603,208 SYS 828

Zodiac
POKE 4587,96 SYS 16896

Zynaps
POKE 37281,255 SYS 32769

Zyrons Escape
POKE 1591,173 SYS 4166

SOFT cheap

FRESTANDE FRIBROTTNING

Championship Wrestling (US Gold)
I raden av slå-och-sparka-spel (karate och allt det där kuliga) kom för gott och väl ett år sedan ett spel vid namn "Championship Wrestling". Så det är alltså brottning det gäller...
Spelet var faktiskt helt okej. Och nu har det alltså kommit som lågprisspel, så nu är det alltså ännu mer okej. Faktiskt helt okej-okej.
Ursprungligen kom spelet från Epyx, och de är ju, inte minst tack vare Games-serien, kända för kvalitet. I CW ska du gå lös på några tuffa grabbar som använder sig av lika ofina metoder som du själv. Men ändå - du kan klara det med lite snillrikhet.
Spelet är förhållandevis lätt att lära sig, men varje motståndare har sin egen "personlighet" så att man efterhand börjar hata var och en av dem. Därför kan man bli hängande flera timmar åt gången - jodå, det är ett spel man blir hooked på.
Grafiken i Championship Wrestling är stor, flott och färgrik. Det finns 18 olika moves, flera av dem fula. Och så finns det motståndare som enbart följer djungelns lag, något som betyder att det inte går speciellt lugnt till...
Innan du laddar in Championship Wrestling ska du se till att du inte ska göra något annat de närmsta timmarna, för när du väl kommit igång glömmer du allt omkring dig. Helt 100.
★★★★★

DAN TÖRS

Dan Dare (Ricochet)
Seriehjälten Dan Dare har just kommit per datorspel nr 2, intelligent nog kallat "Dan Dare II" till ordinarie fullpris. Och nr 1 har tack vare detta kommit som relanserat lågprisspel till - lågpris.
Om du tänker hänga med köper du båda, de är faktiskt rätt kompetenta båda två.
Serien är ursprungligen från 50-talet, men detta har inte satt några spår på datorutgåvan som trots diverse pratbubblor och annat krafs är fullt spelbar.
"Dan Dare" är ett rent arcade adventure med tanke-action. Du ska rädda ett kar killar vid namn Digby och Professor från en figur vid namn Makon. Det hela försiggår mellan plattformar och stegar, och det finns gott om levels.
Styrningen av Dan är enkel, men ibland kan det konstra lite när det finns många hinder. Inte något som stör direkt, meeen... Det medför att vi inte hamnar ända uppe på de fem stjärnorna.
Bortsett från denna lilla detalj blir alltså slutsatsen:
Häftigt spel, häftigt pris, häftig action.
MER!
★★★★

REPKEX? - TÅGRÅN!

Train Robbers (Firebird)
Hi there, sheriff. I'm Cactus Pete and there ain't room enuff for both uf us in dis here town.
Du är Cactus Pete, en laglös kobojsare, och din enda uppgift är att ställa till elände och få John Wayne att se ut som någon från lekskolan.
Och just idag har du bestämt dig för ett raskt litet tågrån.
Expressen till Dodge City avgår 9.10, så upp på hästen, sätt iväg efter stora tuff-tuff, ös på med sexskjutaren och försvinn med slantarna. Rätt och slätt.
Hur får du tag på pengarna? Jo, hoppa ombord på tåget och få tag på nycklarna. Öppna kassaskåpet med nycklarna, ta pengarna och försvinn. Svårare är det inte. Förrän nästa tåg kommer...
Det finns tre levels i Train Robbery från Firebird Silver. Först ska du rida iväg längs spåret unvikandes kaktusar med mera.
Sedan, när tåget kommer, ska du borda det och kuta från vagn till vagn över taken.
Level två är inne i vagnarna. Här ska du hitta nycklarna och öppna kassaskåpet medan du slåss mot argsinta vakthundar och annat elände.
Tredje level är iväg, bort och hem till det enkla tjället igen. Och så händer det inte mer förrän det är dags för nästa tåg.
Action finns det inte övermått av i Train Robbery.
Grafiken är heller inte värst - figurerna ser närmast ut som om de var byggda av lego-klossar eller något ännu värre. Så haj vi ljudet. Loket säger tuff-tuff, och så var det klart (ja, nästan, det finns lite till, men mycket är det inte).
Cactus Pete är lite knepig att styra, speciellt i första delen av spelet där han håller full fart. Men hastighet är inte allt, och Train Robbery har det heller inte i övermått. Även om spelet är billigt kan du gott göra bättre köp om du håller ögonen öppna.
★★★

B-spel står för billiga spel. Och lågsprisspelen kommer starkt. Duffy avlägger sin rapport.

Så här bedömer Duffy:

★	**Undvik till varje pris detta spel!**
★★	**Dårligt, 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 til på det som fullprisspel!**

STÄNDIGT DETTA SKJUTANDE

Zip (Power House)
"Zip" är som så mycket annat vi sett förr: Ett shoot'em up som vädjar till den lägsta av våra insikter - marodören inom oss, som har det så härligt när alltexploderar i ett rasande inferno av våld och eld på skärmen.
Men visst är "Zip" rätt

trevligt. Inget nytt under solen, men vem hade väntat det för ett par tior? Det är det CRL- ägda lågprishuset Power House som har gett ut lassetten, och grafiken är inte den bästa vi sett. Själva omslaget är det flottaste i hela spelet.
I "Zip" ska du försvara kolonins fem planeter som hela tiden angrips av illasinnade rymdväsen. Några av fienderna ska ha flera skott innan de dör, och dessutom är några av ateroiderna osynliga.
Alastair Darren Watts har skrivit spelet, en datologistuderande från London, och han säger: Jag gillar bäst spel där man bara ska skjuta på allt som rör sig.
Det märks.
★★★



DJÄVULSKT

Stairway to Hell (Power House)
Det är inte var dag du kan möta självaste djävulen. Men i "Stairway to Hell", det senaste från Power House, kan du rent faktiskt det.
Spelar du spelet till slut får du se att djävulen himself - du möter honom på den sista skärmen - är en underlig liten ful pixelfigur. Men det är kanske datorns grafik det är något vajsing med.
I spelet reser du genom en rad mörka grottor i jordens inre. Här nere ska du samla olika skatter, och trampar du fel förlorar du din själ.
Det finns totalt 15 skärmar i "Stairway to Hell", och varken grafik eller ljud är något att hoppa högt över.
Ändå är spelet kul att spela, måhända tack vare ett par uppfinningsrika smådetaljer. T ex kan du hoppa längre ju längre du håller hoppknappen nedtryckt.
Kevin Stone ligger bakom spelet, och han får fyra av fem möjliga stjärnor för sitt epos.
★★★★

GATMASKINEN

Street Machine (Power House)
Vad är en gatmaskin? En maskin som gör gator?
Nope, inte enligt Power House, CRLs lågprisavdelning.
De har nämligen släppt loss spelet "Street Machine", och det har inget med vägarbete eller nylagd asfalt att göra. Asfalt finns, men den är till för att köras på.
Du har placerats bakom ratten i en rå turbo-charged racer och du ska tävla mot 7 andra bilar. Beroende på vägens beskaffenhet och vädret kan bilen vara svårstyrd, och det finns tre etapper du ska köra för att vinna.
Kvaddar du din bil medan du kör långsamt kan den repareras, kvaddar du i hög hastighet kan du hälsa hem. Du kan se på skärmen hur stor skada de olika delarna har fått, och sättet du reparerar bilen på är minst sagt märkligt: Inom en bestämd tidsram ska du välja någon del av bilen och tvärnita, så är den saken ordnad. Sjukt sätt att reparera på, men annars är det ett rätt ordinärt spel att ha trevligt med, dock kanske en bit under normal lågprisstandard.
Made by Kevin Stone of Great Britain.
Den här gången får han wroom, wroom.
★★

BRUCE SPARKAR IGEN

Bruce Lee (Americana)
Det var tider det, när Bruce Lee - allas vår slå-och-sparka- hjälte - härjade på videoskärmarna med sitt stacattospråk som var synkroniserat med bruten B-amerikanska. Ven inte brydde vi oss om sådana smådetaljer, det enda det handlade om var att få se Bruce sparka loss hjärnan på tuffa narkogangsters och annat pack. Skit samma att hans läpprörelser inte passade med det vi hörde ur högtalaren. Nåväl, nu är vi i dataavdelningen, och Bruce - ärat vare hans minne - har blivit återupplivad i pixels.
Det är ett par år sedan (3?) han dök upp första gången, då till genuint fullpris. Nu är han alltså på gång igen i en relansering av det åldrade Dataeast-spelet till ett pris av några tior.
Spelet handlar kort och gott om att du styr den här gula grafikklumpen - jodå, givetvis är det Bruce Himself. Han kan slå, sparka, göra lite flying kicks och annat, men inte på långa håll med samma allsidighet som t ex Exploding Fist eller Karate Master. Det rör sigalltså inte om ett renodlat närkampsspel, snarare är det ett plattformspel. Bruce Lee ska fullföra skärm efter skärm av Quasimodoliknande (nej, Bounty Bob och Miner 2049-liknande) hinder + eld, vatten och annat från Kinas land.
Det är ingen större fräs på Bruce och grafiken räcker inte till full pott i våra dagar, men här finns välpolerad programmering och en hanling som inte är helt godnatt.
Därför: Ett spel för lediga stunder och en garanti från headquartesrs att du inte gör någon tabbe om du slantar in på Bruce Lee.
★★★★

MYSTIK OCH MAGI

Dervish (Power House)
Mystik, magi och otrevliga förbannelser. Det är huvudingredienserna i det spel som den 20-årige John Kenally totat ihop. John är i vardagslag en hårt arbetande seriös dataman, titel Systemanalytiker, och han jobbar med stora professionella affärssystem.
Men på sin fritid slappnar han av med att göra spel, till stor glädje för oss som gillar lågpris. Tidigare har John bl a gjort Smugglers Cove och Genesis-spelet, men detta opus heter alltså "Dervish".
Mystik, magi och otrevliga förbannelser. Du ska resa genom 8 levels där du hittar olika vapen och lär dig vilka som dödar vilka av de demoner du möter.
Din energimätare är hastigt på väg mot noll, så du måste skaffa ny energi. Och eftersom du inte har någon mjölk i närheten måste du flytta omkring på några blinkande kristaller för att få upp din energimätare igen. Dessvärre är kristallerna ofta utplacerade på de mest omöjliga ställen, så här finns ordentligt med utmaning. Bara go in gång.
Som en härlig och välbehövlig hjälp finns lyckligtvis den s k "Explore Mode", en möjlighet med vilken du kan se ett par drag in i framtiden och därmed förbereda dig för de faror som väntar runt hörnet.
Emellanåt går "Dervish" rätt snabbt, kanske lite för snabbt, men spelet är kul och får betecknas som förhållandevis lätt att lära för de flesta.
Kanske spelet bara

SOFT cheap

borde haft tre stjärnor, för det är rätt genomsnittligt. Men ändå, John får trots allt fyra som tack för Explore Moden...
★★★★

SAKER NAS HALL

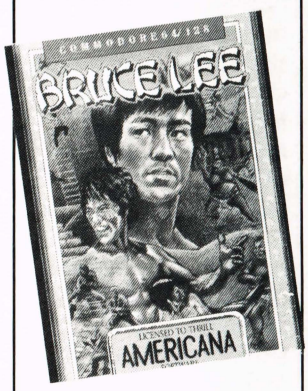
Hall of Things (Firebird)
Vad skulle hända om du tog ett fyra år gammalt Spectrumspel och långt om länge konverterade det till Commodore 64?
Inte särskilt mycket. Dvs, inte annat än att det kommer att se ut som ett Spectrumspel som är fyra år för gammalt och långt ifrån är i klass med nutidens C64-spel.
Icke desto mindre är det just detta som Firebird gjort. Ack och ve, säger vi.
Hall of Things kom alltså för fyra år sedan när vi alla var unga och ofördärvade. Då var det ett spel man spärrade upp ögonen inför, i varje fall på Spectrum, men varför - VARFÖR - ska vi nu belamras med skräpet igen...?
I Hall of Things är du en liten streckgubbe som far runt mellan några gröna lådor. Allt är ytterst enkelt tecknat och det finns ungefär lika mycket action som i Spectrumoriginalet.
Ska vi säga något snällt om handlingen får det bli att Hall of Things som lågprisspel förmodligen närmast är tänkt som någon sorts fattigmans-Gauntlet. Men helt ärligt: Forget it, boys. Det här kan de göra bättre på inknappningssidorna.
★

MER RYMDFART

Tanium (Players)
Från Players (betyder spelare) är det hetaste just nu ett spel vid namn "Tanium". Här ska du ut i rymden (gäsp).
Du scrollar sidlänges (sett förr). Grafiken är trist (zzz). Ljudet är ännu mer trist (zzz zzz). Spelet är faktiskt också trist (snark).
Handlingen (suck) är om en rad aliens som kommer igen och igen. De skjuter på dig (ack och ve) och du ska skjuta tillbaka (....). Du ska skjuta dig igenom en hel bana (gäsp igen). Så kommer du till en stor alien som är lite svårare att skjuta (håhå jaja).
Tja, vad ska man säga? Det här är tunt när det är som tunnast. Det är svårt att gissa vem som giter spela det här. Kanske någon som fastnat en hel vinter i inlandsisen.
Andra förklaringar accepteras icke, för det här är crap...
Om du inte kan hitta på något bättre att lägga dina surt förvärvade på, så -
★

PÅ RESA I TIDEN

Time Fighter (CRL)
Om ett spel handlar om tidsresor, kan du vara tämligen övertygad om att det bara är en ursäkt för att kedja ihop ett antal olika mini-spel till något som kanske kan ge mening som helhet. Resultatet kan man



gissa sig till - en samling underlig pyttipanna av en massa andra klassens minispel som inte har en chans.
Men så är inte fallet med CRL:s nya lågprisspel "Time Fighter". Här finns både gunfight i Vilda Västern, svärdsstrid i medeltiden, laserkrig i framtiden och lite skadegörelse i New Yorks tunnelbana (nutid).
Du styr en atletisk typ som hoppar runt på skärmen och gör vad du ber honom att göra. Ren pixel-power. Han kan allt, och ser till och med realistisk ut när han gör det. Hoppar, springer, kryper, kastar sten och handgranater, skjuter och -ja, dör om du töntar till det under styrningen.
På första nivån startar du med att döda stenåldersmän och förhistoriska odjur genom att kasta klippblock. Under medeltiden är det pil och båge som gäller och i Vilda Västern skjuter du banditer och rödskinn. Sedan hamnar du i 30-talets Chicago där du slåss mot Al Capone under förbudstiden. Och så kommer vi i tur och ordning till Andra Världskriget, New Yorks nutida underjordiska mardröm och till sist kronan på verket: en tur mellan laserstrålar på en rymdstation i yttre rymden.
Grafiken är inte toppen och ljudet saknar det där lilla extra lyftet. Dessa två minus är synd, för det medför att Time Fighter missar den sista stjärnan.
Ändå: spelet är bra, och om du kan leva med lite tristgrafik och ljud är detta en klockren fullträff. Mums för Måns och super action (inte minst för att det finns en inbyggd cheat mode, du kan öva dig obegränsat när du tryckt ner spacetangenten).
Time Fighet är ett tidsspel med framtid.
★★★★

YTTERLIGARE RYMDKRIG

Scout (Mastertronic)-
Nu får det banne mig snart vara nog, var det första min gamle redaktör (så gammal är jag väl inte! Red) utbrast när han såg Scout, det senaste från världens största producent av lågprisspel, Mastertronic.
- Inga fler rymdspel, sa han.
- Ny får de min själ snart hitta på nåt nytt.
Jag kan bara ge honom rätt. Rymdtemat är utnyttjat till bristningsgränsen, och tyvärr är så många av spelen så stora kopior av varandra att man frestas att påstå: "Har du sett ett har du sett alla". Så är också fallet med "Scout".
Spelet är i och för sig inte revolutionerande, men det är dock ett rymdspel som kan spelas. Som sådant är det rätt underhållande, men det är inte enormt och absolut inget som ger någon större begeistring. I gengäld finns det många rymdkreatur och det finns ett litet positivt drag - spelet ser till att du bokstavligen SITTER på fireknappen. Den ska vara konstant i botten om du vill ha en chans att kunna utrota kreaturen från den yttre rymden.
Det finns åtta planeter i spelet (alla liknar varandra) och extra vapen som du kan hämta på vägen. Och så är det ju det där med alla fienderna. Det är det som skiljer det från alla andra. Många fiender, många, så skjut. NU!
Har du redan en massa rymdspel är Scout inget för dig. Men håller du på att bygga upp en spelsamling kan du gott skaffa det. Här finns gedigen rymdaction till ett rimligt pris.
Scout är inte det häftigaste, men å andra sidan blir du inte lurad heller. Det händer i alla fall saker...
★★★

Klink

Commodore 64

Du har säkert spelat det här spelet någon gång, bara inte på dator. Det är det där spelet där du ska kasta ett mynt så att det hamnar inom några bestämda fält.
Och här har du Klink på C64. Knappa in och bered dig på en precisionskrävande dust...

Peter Cordes



```
PROGRAM:  CLINC

 0 REM 551
 105 POKE 53280,12:POKE 53281,11
    :PRINT"(CLR,CRSR NED7)"
 110 PRINT TAB(7)"(GUL,SPACE7)┐
 111 PRINT TAB(7)"        │
 112 PRINT TAB(7)"        │  O       ┌─
    ──
 113 PRINT TAB(7)"   ┌──  │  ┐  ┌─┐  │
 114 PRINT TAB(7)"   │    │  │  │ │  │
 115 PRINT TAB(7)"   │    │  │  │ │  └─
     ──┘
 116 PRINT TAB(7)"   │    ┴  ┴  ┴  │
 117 PRINT TAB(7)"   └──┘          ╲
 120 PRINT TAB(12)"(HVID,
    CRSR NED4)PETER CORDES '85"
 155 AD=54277:SR=54278:HI=54273
    :LO=54272:W=54276:VO=54296
 158 FOR N=LO TO VO:POKE N,0:NEXT
 160 V=53248:C=54272:HS=1000:JS=56320
 165 POKE V+21,5:POKE V+39,1
    :POKE V+41,7
 170 POKE 2040,192
 175 FOR N=0 TO 62:READ A
```

```
   :POKE 12288+N,A:NEXT
180 FOR N=0 TO 62:READ A
   :POKE 12352+N,A:NEXT
182 FOR N=0 TO 62:READ A
   :POKE 12416+N,A:NEXT
184 FOR N=0 TO 62:READ A
   :POKE 12480+N,A:NEXT
186 FOR N=0 TO 62:READ A
   :POKE 12544+N,A:NEXT
188 FOR N=0 TO 62:READ A
   :POKE 12608+N,A:NEXT
260 POKE 53280,11:PRINT CHR$(14)
262 PRINT"(CLR)"TAB(8)"♥ ┐ ╲ └ └ ─ ─
    ─ ┘ └ ─ ─"
264 PRINT"(GUL,CRSR NED,
   CRSR HØJRE)♥PILLET ER DET GAMLE ♪
   └╲╱♪."
270 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE)╲AN S
   KYDER MED FYREKNAPPEN OP IMOD"
272 PRINT"(CRSR HØJRE)RUDERNE OVENOV
   ER. LYKKES DET AT"
274 PRINT"(CRSR HØJRE)RAMME I ET FEL
   T, FAAR MAN POINT,"
276 PRINT"(CRSR HØJRE)SOM REGISTRERE
   S PAA TAVLEN."
278 PRINT"(CRSR HØJRE)╲EN FORBIERE G
   IVER TAB AF INDSATSEN."
280 PRINT"(CRSR HØJRE)_EINGEN KONT
   ROLLERES VED AT FLYTTE"
282 PRINT"(CRSR HØJRE)KRYDSET MED JO
   YSTIKKET, SAALEDES AT"
284 PRINT"(CRSR HØJRE)VINKLEN BLIVER
    SKRAA. ┐AS OGSAA PAA"
288 PRINT"(CRSR HØJRE)SKYDEKRAFTEN.
   ♠FVENT DET RETTE SEKUND."
290 PRINT"(CRSR HØJRE)_AMTE FELTER F
   AAR NY FARVE OG"
292 PRINT"(CRSR HØJRE)KAN IKKE MERE
   GIVE POINT."
295 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE)_ULD
   TAVLE = NY OMGANG"
294 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE)─U ST
   ARTER MED 1┌ SKUD OG ET EXTRA"
295 PRINT"(CRSR HØJRE)SKUD FOR HVER
   1┌┬┬ POINT."
296 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE10) OY
   STICK I PORT 2."
297 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE7,
   GUL)┃RYK ─┃└─┘╱♠┐ TIL START";
299 IF(PEEK(JS)AND 16)<>0 THEN 299
305 TX=96:TY=228:CX=96:CY=210:P=0:J=0
   :SC=0:SP=1649:CN=10:SQ=0:CV=50
   :CP=193:BO=1
310 P(1)=111:P(2)=98:P(3)=247
   :P(4)=160
315 POKE 53280,12:POKE 2042,CP
   :PRINT CHR$(142)"(CLR)";
320 A$="(L.BLAA) ┌──┬──┬──┬──┬──
   ┐(RVS ON,GRAA2,SPACE2,RVS OFF)"
325 B$="(L.BLAA)┃  ┃  ┃  ┃  ┃
   ┃(RVS ON,GRAA2,SPACE2,RVS OFF)"
330 C$="(L.BLAA)├──┼──┼──┼──┼──
   ┤(RVS ON,GRAA2,SPACE2,RVS OFF)"
335 D$="(L.BLAA)├──┴──┴──┴──┴──
   ┤(RVS ON,GRAA2,SPACE2,RVS OFF)"
336 E$="(L.BLAA)┃(RVS ON,SPACE19,
   RVS OFF)┃(RVS ON,GRAA2,SPACE2,
   RVS OFF)"
337 F$="(L.BLAA)└──────────────────
   ┘(RVS ON,GRAA2,SPACE2,RVS ON)"
340 PRINT A$
345 FOR N=1 TO 3:PRINT B$:PRINT B$
   :PRINT B$:PRINT C$:NEXT
350 PRINT B$:PRINT B$:PRINT B$
   :PRINT D$
355 FOR N=1 TO 7:PRINT E$:NEXT
   :PRINT F$;
360 PRINT"(HOME,HVID)"TAB(25)"(CRSR
   NED23,RVS ON)T(CRSR OP,
   CRSR VENSTRE)F(CRSR OP,
   CRSR VENSTRE)A(CRSR OP,
   CRSR VENSTRE)R(CRSR OP,
   CRSR VENSTRE)K(CRSR OP,
   CRSR VENSTRE,SPACE,CRSR OP,
   CRSR VENSTRE)↑(RVS OFF)"
400 GOSUB 1110
505 POKE AD,15:POKE SR,128:POKE HI,10
   :POKE LO,60:POKE W,129
510 POKE V,TX:POKE V+1,TY:POKE V+4,CX
   :POKE V+5,CY
555 IF P=50 THEN P=0:J=0
   :FOR N=SP TO 1649 STEP 40
   :POKE N,32:NEXT:SP=1649
556 IF J=4 THEN J=0:SP=SP-40
558 J=J+1:P=P+1
560 POKE SP,P(J):POKE SP+C,7
610 JV=PEEK(JS)
615 IF(JV AND 16)=0 THEN 802
620 IF(JV AND 1)=0 THEN TY=TY-1
   :IF TY<212 THEN TY=212
625 IF(JV AND 2)=0 THEN TY=TY+1
   :IF TY>235 THEN TY=235
630 IF(JV AND 4)=0 THEN TX=TX-1
   :IF TX<66 THEN TX=66
635 IF(JV AND 8)=0 THEN TX=TX+1
   :IF TX>126 THEN TX=126
700 GOTO 505
802 X=CX-TX:Y=CY-TY
805 XI=X/SQR(X↑2+Y↑2):YI=Y/SQR(X↑2+Y
   ↑2)
810 FOR N=0 TO P:CX=CX+XI*8*(P-N)/P
   :CY=CY+YI*8*(P-N)/P
811 IF CX<0 THEN CX=0
812 IF CX>255 THEN CX=255
813 IF CY<0 THEN CY=0
815 POKE V+4,CX:POKE V+5,CY
```

```
820 POKE V+31,0:POKE VO,15*(P-N)/P
   :NEXT
822 POKE W,0
825 FOR N=1 TO 200:NEXT
826 Z=PEEK(V+31)AND 4
830 IF Z=4 OR CY<42 OR CY>170 OR CX<
   16 OR CX>176 THEN CN=CN-1:GOTO 840
832 GOSUB 1005
835 SC=SC+CV:IF SC=>1000*BO THEN CN=
   CN+1:BO=BO+1
836 IF SC>HS THEN HS=SC
840 GOSUB 1110
841 IF SQ=20 THEN 955
846 IF CN=0 THEN 905
850 FOR N=1 TO 1000:NEXT:CX=96:CY=210
   :P=50:GOTO 505
905 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED6)"TAB(28)
   "(RVS ON)SPIL SLUT(RVS OFF)"
910 PRINT"(CRSR NED2)"TAB(28)"TRYK"
   :PRINT TAB(28)"FYREKNAPPEN"
930 GOTO 299
955 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED6)"TAB(27)
   "(RVS ON)FYREKNAPPEN(RVS OFF)"
960 PRINT TAB(31)"(CRSR NED2)FOR"
965 PRINT TAB(28)"(CRSR NED)NY LEVEL"
970 IF PEEK(JS)AND 16)<>0 THEN 970
972 SQ=0:CX=96:CY=210:P=50
975 IF CV=50 THEN CV=100:CP=194
   :GOTO 980
976 IF CV=100 THEN CV=150:CP=195
   :GOTO 980
977 IF CV=150 THEN CV=200:CP=196
   :GOTO 980
978 IF CV=200 THEN CV=250:CP=197
   :GOTO 980
980 POKE V+4,CX:POKE V+5,CY:GOTO 315
1005 POKE AD,15:POKE SR,128
   :POKE HI,57:POKE LO,172:POKE W,33
1006 FOR N=15 TO 0 STEP-.15:POKE VO,N
   :NEXT:POKE W,0
1010 BL=1024+INT((CX-13)/8)+40*INT((
   CY-41)/8)
1012 IF PEEK(BL-40)<>32 THEN BL=BL+40
1014 IF PEEK(BL+40)<>32 THEN BL=BL-40
1016 IF PEEK(BL-1)<>32 THEN BL=BL+1
1018 IF PEEK(BL+1)<>32 THEN BL=BL-1
1020 POKE BL-41,160:POKE BL-40,160
   :POKE BL-39,160
1030 POKE BL-1,160:POKE BL,160
   :POKE BL+1,160
1040 POKE BL+39,160:POKE BL+40,160
   :POKE BL+41,160
1050 POKE BL-41+C,4:POKE BL-40+C,4
   :POKE BL-39+C,4
1060 POKE BL-1+C,4:POKE BL+C,4
   :POKE BL+1+C,4
1070 POKE BL+39+C,4:POKE BL+40+C,4
   :POKE BL+41+C,4
1075 SQ=SQ+1
1080 RETURN
1110 PRINT"(HOME,GRØN)"TAB(28)"(CRSR
    NED3)STØRST "HS
1120 PRINT TAB(28)"(CRSR NED3)SCORE"
   SC
1130 PRINT TAB(28)"(CRSR NED3)MØNTER
   "CN"(CRSR VENSTRE,SPACE)"
1140 RETURN
5001 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,1,
   255,128,1
5002 DATA 255,128,0,24,0,0,24,0,0,24,
   0,0,24,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0,0,0,0
5101 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,126,0,
   1,255,128,3,255,192,7,255,224
5102 DATA 6,24,96,14,251,112,14,27,
   112,15,219,112,15,219,112,6,24,96,
   7,255,224
5103 DATA 3,255,192,1,255,128,0,126,
   0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5201 DATA 0,0,0,0,0,0,0,126,0,1,255,
   128,7,255,224,7,255,224,15,255,240
5202 DATA 12,132,48,30,181,184,30,
   181,184,30,181,184,30,181,184,14,
   132,48
5203 DATA 15,255,240,7,255,224,7,255,
   224,1,255,128,0,126,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0
5301 DATA 0,0,0,0,60,0,1,255,128,7,
   255,224,15,255,240,15,255,240,31,
   255,248
5302 DATA 28,132,56,62,189,188,62,
   133,188,62,245,188,62,245,188,30,
   132,56
5303 DATA 31,255,248,15,255,240,15,
   255,24,0,7,255,224,1,255,128,0,60,
   0,0,0,0,0,0,0
5401 DATA 0,60,0,1,255,128,7,255,224,
   15,255,240,31,255,248,31,255,248,
   63,255,252
5402 DATA 56,66,28,123,90,222,127,90,
   222,120,90,222,123,218,222,56,66,
   28,63,255
5403 DATA 252,31,255,248,31,255,248,
   15,255,240,7,255,224,1,255,128,0,
   60,0,0,0,0
5501 DATA 0,60,0,1,255,128,7,255,224,
   31,255,248,31,255,248,63,255,252,
   127,255,254
5502 DATA 120,66,30,251,94,223,255,
   66,223,248,122,223,251,250,223,
   248,66,31
5503 DATA 127,255,254,127,255,254,63,
   255,252,31,255,248,31,255,248,7,
   255,224
5504 DATA 1,255,128,0,60,0
```

Commodore 64

Ghost

Äntligen ett spel med enormt flott grafik! Du är ett spöke som ska flyga runt och samla diamanter. Hitta tre diamanter, så går (flyger?) du vidare till nästa nivå.
Diverse flygande objekt (moln, ballonger mm) gör livet surt för dig. Rammar du någon av dessa åker du express mot himlen.
Skulle det hända att en diamant är placerad bakom ett objekt är det bara att flyga på - du är väl tuff...
Programmet innehåller några maskinkodsrutiner för bl a joystickstyrningen.

```
0 POKE 650,128
10 POKE 53280,0:POKE 53281,0
   :PRINT"{CLR}";
20 READ A:IF A=-1 THEN 400
30 POKE 40000+I,A:I=I+1:GOTO 20
40 DATA 162,0,160,0,189,167,2,157,4,
   208,168,136,136,136,136,152,157,
   167,2,232
50 DATA 232,224,12,208,235,162,0,160,
   0,189,168,2,157,5,208,168,200,200,
   200,200
60 DATA 152,157,168,2,232,232,224,12,
   208,235,174,30,208,224,1,208,5,
   169,200
70 DATA 141,252,3,234,173,0,220,160,
   0,162,0,74,176,1,136,74,176,1,200,
   74,176
80 DATA 1,202,74,176,1,232,74,142,52,
   3,140,53,3,173,52,3,201,1,208,15,
   162,75
90 DATA 169,136,157,0,156,232,224,79,
   208,248,234,234,234,173,52,3,201,
   255,208
100 DATA 15,162,75,169,200,157,0,156,
   232,224,79,208,248,234,234,234,
   173,53,3
110 DATA 201,1,208,15,162,100,169,
   136,157,0,156,232,224,104,208,248,
   234,234,234
120 DATA 173,53,3,201,255,208,12,162,
   100,169,200,157,0,156,232,224,104,
   208,248
130 DATA 169,0,141,52,3,234,234,234,
   96,162,0,160,0,238,33,208,232,224,
   255,208
140 DATA 248,200,192,255,208,243,96
141 DATA 162,0,189,0,208,157,0,48,
   232,224,0,208,245,162,0,189,255,
   208,157,255,48
142 DATA 232,224,0,208,245,162,0,189,
   254,209,157,254,49,232,224,0,208,
   245
143 DATA 162,0,189,253,210,157,253,
   50,232,224,0,208,245,162,0,189,
   251,211,157
144 DATA 251,51,232,224,0,208,245,
   162,0,189,251,212,157,251,52,232,
   224,0,208,245
145 DATA 162,0,189,250,213,157,250,
   53,232,224,0,208,245
146 DATA 162,0,189,249,214,157,249,
   54,232,224,0,208,245,96,-1
150 REM***START***
160 DATA 0,0,0,0,60,0,0,247,0,3,253,
   192,3,253,64,15,253,112,15,255,
   112,15,255
170 DATA 112,15,255,112,15,255,112,3,
   253,64,3,253,192,3,253,192,0,247,
   0,0,247,0
180 DATA 0,60,0,0,60,0,0,0,0,0,2,0,0,
   0,160,0,0,10
190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,0,0,60,
   31,192,112,63,176,240,110,172,240,
   238,175
200 DATA 243,254,171,127,250,171,63,
   250,171,31,186,171,6,250,171,3,
   254,175,0,126
210 DATA 160,0,0,160,0,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0,0,0,0,0
220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,3,
   248,60,13,252,14,53,118,15,245,
   119,15,213
230 DATA 127,207,213,95,254,213,95,
   252,213,93,248,213,95,96,213,127,
   192,245,127
240 DATA 0,5,120,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0,0,0,0
250 DATA 0,32,0,0,80,0,0,168,0,1,36,
   0,3,38,0,4,169,0,4,113,0,2,114,0,
   2,170,0,1
260 DATA 172,0,1,36,0,0,168,0,0,168,
   0,0,80,0,0,32,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0,0,0
270 DATA 0,0,0,0
280 DATA 0,0,0,0,168,0,2,170,0,10,
   170,128,63,255,240,247,119,124,63,
   255,240,15
290 DATA 255,192,63,255,240,247,119,
   124,63,255,240,10,170,128,2,170,0,
   0,168,0,0
300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0,0,0,0
310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,62,0,0,127,
   128,0,228,192,0,100,128,0,238,220,
   14,251,246
320 DATA 15,254,192,15,254,192,15,
   251,192,3,251,0,3,255,0,0,252,0,0,
   0,0,0,0,0,0,0
330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,62,0,0,127,
   128,0,228,192,0,100,128,0,238,220,
```

```
   14,251,246
350 DATA 31,249,230,25,255,132,8,238,
   192,0,49,128,0,113,192,0,251,128,
   0,127
360 DATA 192,0,255,192,0,118,96,0,34,
   32,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
391 DATA 23,255,232,55,255,236,23,
   255,232,3,255,192,3,255,192,23,
   255,232,23,255
392 DATA 232,3,255,192,3,255,192,23,
   255,232,23,255,232,3,255,192,3,
   255,192,23
393 DATA 255,232,23,255,232,3,255,
   192,3,255,192,23,255,232,55,255,
   236,23,255,232
394 DATA 0,0,0
395 DATA 73,0,146,42,66,84,128,129,1,
   28,0,56,99,0,198,140,195,49,206,
   102
396 DATA 115,48,195,12,15,56,240,0,4,
   0,32,2,2,112,18,7,112,12,7,60,0,
   30,31,129
397 DATA 252,12,126,56,4,126,56,6,
   255,96,3,255,192,0,126,0,0,0,0
400 FOR I=14848 TO 14910:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
410 FOR I=14912 TO 14974:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
420 FOR I=14976 TO 15038:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
430 FOR I=15040 TO 15102:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
440 FOR I=15104 TO 15166:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
450 FOR I=15168 TO 15230:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
460 FOR I=15232 TO 15294:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
466 FOR I=15360 TO 15422:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
467 FOR I=15424 TO 15486:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
470 GOSUB 21000
475 GOSUB 480
476 GOTO 580
480 PRINT"(CLR)";:POKE 53281,6
   :V=53248:POKE V+27,253
   :POKE 53265,PEEK(53265)AND 239
   :LV=3
484 FOR I=0 TO 24:POKE 54272+I,0:NEXT
485 SC=1000:EX=1000:POKE V+30,0:L=0
   :D=5:FOR I=1 TO 24
486 POKE 54277,128:POKE 54278,128
   :POKE 54284,128:POKE 54285,128
   .POKE 54276,33
487 POKE 54283,33
490 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE11)"
500 NEXT
505 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE11)";
506 FOR I=0 TO 24:POKE 1063+A,160
   :POKE 1063+54272+A,0:A=A+40:NEXT
510 PRINT"(HOME)";
520 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)———————— "
530 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE) (RVS OFF,
   CYAN,SPACE)GHOSTS (SORT,RVS ON)| "
540 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)———————— "
541 POKE V+16,2:POKE V+2,12
   :POKE V+3,75:POKE V+28,253
   :POKE V+40,1:POKE 2041,238:PRINT
542 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE5)"LV:PRINT
543 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)————————"
544 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE) (RVS OFF,
   CYAN,SPACE)POINT  (SORT,RVS ON)| "
545 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)————————"
546 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE10)"
547 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE3)"SC
549 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)————————"
550 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE) (RVS OFF,
   CYAN,SPACE)BONUS  (SORT,RVS ON)| "
551 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)————————"
552 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE10)"
553 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE3)"EX
554 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE10)"
555 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)————————"
556 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE) (RVS OFF,
   CYAN,SPACE)LEVEL  (RVS ON,SORT)| "
557 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)————————"
558 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE10)"
559 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE5)"L
560 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE10)"
565 POKE 53265,PEEK(53265)OR 16
580 PRINT"(HOME,CRSR NED)":V=53248
   :POKE 54296,15:POKE 54276,33
```

```
   :POKE 54283,33:RESTORE
585 POKE V+0,125:POKE V+1,137
   :POKE 2040,238:POKE V+39,1
590 POKE 53265,PEEK(53265)AND 239
591 FOR I=4 TO 15
592 B=INT(RND(0)*255)
593 POKE V+30,0:IF PEEK(V+30)<>0 THE
   N 791
594 POKE V+I,B:POKE 679+I,B:NEXT
   :POKE V+23.0:POKE V+29,0
   :POKE 53265,PEEK(53265)OR 16
600 POKE 2042,236:POKE 2043,32
   :POKE 2044,232:POKE 2045,237
   :POKE 2046,237
610 POKE 2047,241:POKE V+28,124
   :POKE V+38,8:FOR I=41 TO 46
   :POKE V+I,1:NEXT:POKE 54296,15
620 POKE V+47,3:POKE V+29,96
   :POKE V+23,96:POKE V+21,246
   :POKE 198,0
630 PRINT"(HOME,CRSR NED6,
   SPACE8)FLYING GHOST":SYS 40000
640 PRINT"(CRSR NED,SPACE)PROGRAMMER
   ET AF NIELS P.H. ":SYS 40000
650 PRINT"(CRSR NED,SPACE5)JOYSTICK
   I PORT TO"
651 PRINT"(CRSR NED2,SPACE3,
   SORT)TRYK           FUNKTION"
   :SYS 40000
652 PRINT"   @@@@           @@@@@@@@@"
   :POKE 646,C
653 PRINT"   SPACE           ANTAL LIV"
654 PRINT"(CRSR NED,SPACE3)CLR HOME
       LEVEL":SYS 40000
660 PRINT"(CRSR NED2,SPACE6,
   SORT)TRYK S FOR START":SYS 40000
670 GET A$:IF A$=""THEN B=INT(RND(0)
   *9):POKE V+38,B:IF B=6 OR B=2 THE
   N 630
671 IF A$<>""THEN 674
672 POKE 646,B:C=B:GOTO 630
673 POKE 54276,129:POKE 54283,129
   :POKE 54296,0:GOSUB 20000:GOTO 680
674 SYS 40000:IF A$="(HOME)"THEN L=L
   +1:IF L=3 THEN L=0
675 SYS 40000:IF A$<>"(HOME)"THEN 677
676 SYS 40000:PRINT"(HOME,
   CRSR NED21)"TAB(28)"(RVS ON,SORT,
   SPACE5)"L:GOTO 670
677 IF A$=" "THEN LV=LV+1
   :IF LV=7 THEN LV=3
678 SYS 40000:IF A$<>" "THEN 673
679 PRINT"(HOME,CRSR NED4,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE6)="LV:SYS 40000
   :GOTO 670
680 PRINT"(HOME,CRSR NED6,SPACE21)"
690 PRINT"(CRSR NED,SPACE26)"
700 FOR I=1 TO 12:PRINT"
                    ":NEXT
770 V=53248:POKE V+21,255
771 POKE 53265,PEEK(53265)AND 239
772 GOSUB 21000
779 V=53248:POKE V+21,255
790 FOR I=4 TO 15
791 B=INT(RND(0)*255):IF M>30 THEN 7
   94
792 POKE V+30,0:IF PEEK(V+30)<>0 THE
   N M=M+1:GOTO 791
794 POKE V+I,B:POKE 679+I,B:NEXT
   :POKE V+23,0:POKE V+29,0
   :POKE 53265,PEEK(53265)OR 16
795 IF L=1 THEN 811
796 IF L=2 THEN 814
797 IF L=3 THEN 816
798 IF L=4 THEN 818
799 IF L=5 THEN 2500
800 FOR I=41 TO 46:POKE V+I,1
   :POKE V+38,D:POKE V+37,1
810 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,232
   :NEXT:POKE V+28,124:POKE 2047,235
   :POKE V+47,0:GOTO 820
811 FOR I=2042 TO 2044:POKE I,233
   :NEXT:POKE 2045,234:POKE 2046,234
812 FOR I=41 TO 46:POKE V+I,1:NEXT
   :POKE V+38,12:POKE V+37,1
813 POKE V+29,124:POKE V+23,124
   :GOTO 820
814 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,236
   :NEXT:POKE V+28,0:FOR I=41 TO 46
   :POKE V+I,3:NEXT
815 POKE V+28,124:POKE V+38,8
   :POKE V+37,1:POKE V+29,124
   :GOTO 820
816 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,237
   :NEXT:POKE V+28,0:FOR I=41 TO 46
   :POKE V+I,1:NEXT
817 POKE V+23,124:POKE V+29,124
   :POKE V+38,8:POKE V+28,124
   :GOTO 820
818 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,241
   :NEXT:POKE V+28,0:FOR I=41 TO 46
   :POKE V+I,1:NEXT
819 POKE V+29,0
820 POKE V+21,255:POKE V+0,125
   :POKE V+1,137:POKE 2040,238
   :POKE 2047,235
821 SYS 40000:M=PEEK(V+30)
   :IF M AND 1 THEN 2000
930 GOTO 821
1000 V=53248:IF PEEK(V+30)>128 THEN
   2000
1010 POKE V+21,255:LV=LV-1:A=70
   :FOR I=0 TO 24:POKE I+54272,0:NEXT
1011 POKE 54277,128:POKE 54278,128
   :POKE 54284,128:POKE 54285,128
   :POKE 54276,33
```

```
1012 POKE 54283,33:POKE 54296,15
   :POKE 54272,100:POKE 54279,100
1013 FOR I=137 TO 0 STEP-1.5
   :POKE 54273,I:POKE 54280,I+30
   :B=INT(RND(0)*15):SYS 40000
1014 POKE V+39,B:POKE V+38,B+1
   :POKE V+1,I:POKE V+46,B+2
   :SYS 40000:NEXT
1017 POKE V+39,1:POKE 54273,40
   :POKE 54275,129:POKE 54283,129
   :SYS 40187:IF LV=0 THEN 3000
1018 POKE 53281,6:FOR I=15 TO 0 STEP
   -.2:POKE 54296,I:NEXT:POKE V+47,1
1020 PRINT"{HOME,CRSR NED4,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE6}="LV
   :POKE 53281,6
1030 GOTO 770
2000 POKE V+21,131:POKE 54275,33
   :POKE 54283,33:IF M<128 THEN 1010
2020 GB=GB+1:IF GB=3 THEN L=L+1
   :SC=SC+EX:EX=EX+200:GB=0
   :IF L=6 THEN P=1
2021 SC=SC+INT(RND(0)*60)+15+(L*15)+
   (LV*10)+(GB*10)
2025 IF P=1 THEN 4000
2026 POKE 54296,15
2030 IF GB=1 THEN D=8:FOR I=130 TO 3
   3 STEP-11:POKE 54273,I
   :POKE 54280,I-10:NEXT:GOTO 2045
2040 IF GB=2 THEN D=10
   :FOR I=130 TO 33 STEP-11
   :POKE 54273,I:POKE 54280,I-10:NEXT
   :GOTO 2045
2041 FOR T=1 TO 3:FOR I=99 TO 255 ST
   EP 10:POKE 54273,I:POKE 54280,I-30
   :NEXT
2042 NEXT
2045 PRINT"{HOME,CRSR NED10,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE3}"SC
   :POKE 54296,0
2046 PRINT"{HOME,CRSR NED15,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE3}"EX
2048 PRINT"{HOME,CRSR NED21,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE5}"L
2050 GOTO 770
2060 POKE V+30,0:GOTO 770
2500 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,240
   :NEXT:POKE V+28,124
2510 FOR I=41 TO 46:POKE V+I,1:NEXT
   :POKE V+37,1:POKE V+38,0:GOTO 820
3000 V=53248:POKE V+21,2
   :POKE 54275,33:POKE 54283,17
   :POKE 54296,15:POKE 53281,6
3011 PRINT"{HOME,CRSR NED12,SPACE10,
   CYAN}GAME {GUL}OVER"
3012 A=0:FOR I=210 TO 0 STEP-2:A=A+1
   :POKE 54280,I+A:POKE 54273,I
   :POKE 54280,A:NEXT
3013 FOR I=0 TO 210 STEP 2:A=A-1
   :POKE 54280,I+A:POKE 54273,I
   :POKE 54280,A:NEXT
3015 FOR I=15 TO 0 STEP-.3
   :POKE 54296,I:NEXT
3020 GOSUB 20000
3021 PRINT"{HOME,CRSR NED12,SPACE19}"
   :GOSUB 21000:RUN 475
4000 POKE 54296,15:POKE 54276,17
   :POKE 54283,33:POKE V+21,2
4004 SC=SC+EX+500:FOR I=1 TO 1000
   :PRINT"{HOME,CRSR NED12,GUL,
   SPACE9}GODT GJORT"
4005 POKE 646,INT(RND(0)*255)
4006 A=0:FOR I=210 TO 0 STEP-2:A=A+1
   :POKE 54280,I+A:POKE 54273,I
   :POKE 54280,A:NEXT
4007 FOR I=0 TO 210 STEP 2:A=A-1
   :POKE 54280,I+A:POKE 54273,I
   :POKE 54280,A:NEXT
4008 FOR I=15 TO 0 STEP-.3
   :POKE 54296,I:NEXT:FOR K=1 TO 200
   :NEXT:GOSUB 20000
4010 PRINT"{CRSR DP,SPACE19}":L=0
   :EX=1000:P=0
4011 PRINT"{HOME,CRSR NED21,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE5}"L
4015 PRINT"{HOME,CRSR NED10,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE3}"SC
4016 PRINT"{HOME,CRSR NED15,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE3}"EX
4020 GOTO 770
5000 GOTO 5000
20000 POKE 1370,32:POKE V+21,2
20001 FOR I=12288 TO 12512 STEP 5
   :POKE I,0:NEXT
20010 FOR I=12289 TO 12512 STEP 5
   :POKE I,0:NEXT
20020 FOR I=12290 TO 12512 STEP 5
   :POKE I,0:NEXT
20025 FOR I=12291 TO 12512 STEP 5
   :POKE I,0:NEXT
20028 FOR I=12292 TO 12512 STEP 5
   :POKE I,0:NEXT
20030 RETURN
21000 POKE 56,48:POKE 52,48
   :POKE 56334,PEEK(56334)AND 254
   :POKE 1,PEEK(1)AND 251
21010 SYS 40205:POKE 1,PEEK(1)OR 4
   :POKE 56334,PEEK(56334)OR 1
21020 POKE 53272,(PEEK(53272)AND 240
   )+12
21025 FOR I=0 TO 7:POKE 12288+I,0
   :NEXT:POKE 12288,255
   :POKE 12290,255
21026 FOR I=0 TO 7:POKE I+12504,0
   :NEXT:POKE 12511,48:POKE 12512,48
21030 RETURN
```

C-64:

Einsteins överman



Detta räkneprogram kan du använda i skolan. Det hittar primtal, kvadratrötter, kan räkna ut genomsnitt, potenser, hitta divisorer, summan av divisorer och dessutom skriva ut tabeller.
Ett läckert program som också är självförklarande.
Kort förklaring av programmet:
1-10 Sätter upp programmet.
10-140 Huvudmeny, hämtar funktion.
200-260 Primtal.
300-360 Kvadratrötter.
400-470 Genomsnitt (se även 2700-2710).
500-570 Potenser.
600-650 Divisorer.
700-760 Summan av divisorer.
800-870 Tabeller (alla möjliga).
1000-1100 Undermeny.
1500-1590 Vägledning i rulltext.
2000-2020 Data för funktioner.
2100-2710 Skriver ut en grafisk avbildning. Print av x,y.
När du väljer funktion kan du antingen trycka nummer för funktion eller använda joystick i port II.

```
PROGRAM:  EINSTEINS OVERMA

 0 REM    **** MATEMATIK HJAELPER ****
                  ****  AF KIM H. HANSE
    N  ****
 1 FOR T=1 TO 7:READ GI$(T):NEXT
 2 IF PEEK(194)=255 THEN 10
 4 POKE 194,255
 5 GOTO 1500
 7 POKE 53281,0:POKE 53280,3
 10 POKE 53280,7:POKE 53281,1
    :PRINT"(CLR,SORT,RVS ON,
    CRSR HØJRE4)*** MATEMATIK-HJAELPE
    PROGRAM ***"
 20 PRINT"(CRSR NED2,RVS OFF,
    SPACE)HOVEDMENU :"
 30 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)1.          E
    R X ET PRIMTAL"
 40 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)2.          K
    VADRATRODEN AF X"
 50 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)3.          G
    ENNEMSNIT"
 60 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)4.          X
     OPLØFTET I Y POTENS"
 70 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)5.          D
    IVISORE  I X"
 80 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)6.          S
    UM AF DIVISORE I X"
 90 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)7.          S
    KRIV EN TABEL"
 100 PRINT"(CRSR NED2,SPACE)RYK JOYST
    ICKET TIL DET TAL DU ØNSKER       O
    G TRYK PAA KNAPPEN"
 105 Y=5:POKE 56320,255
```

```
110 Z=PEEK(56320):GET A$:A=VAL(A$)
111 IF(Z AND 1)=0 THEN Y=Y-2
   :IF Y<5 THEN Y=Y+2
112 IF(Z AND 2)=0 THEN Y=Y+2
   :IF Y>18 THEN Y=Y-2
113 IF(Z AND 16)=0 THEN A=PEEK(1026+
   Y*40)-48:GOTO 119
114 POKE 1026+Y*40,PEEK(1026+Y*40)+1
   28
115 POKE 55298+Y*40,2
117 FOR T=1 TO 100:NEXT T
   :POKE 1026+Y*40,PEEK(1026+Y*40)-1
   28:FOR T=1 TO 100:NEXT
118 POKE 55298+Y*40,0
119 IF A<1 OR A>7 THEN 110
120 FOR T=1 TO 500:NEXT
   :PRINT"(CLR,CRSR NED5,
   SPACE4)DU VALGTE :  (RØD,
   RVS ON)"GI$(A)
130 FOR T=1 TO 2000:NEXT T:POKE 198,0
   :ON A GOSUB 200,300,400,500,600,
   700,800
140 GOTO 110
200 PRINT"(CLR,SPACE4,SORT,
   SPACE)*****(RVS ON,
   SPACE)ER  X  ET  PRIMTAL (RVS OFF
   )*****"
205 PRINT"(CRSR NED3,SPACE)INDTAST X"
   :INPUT B:P=Ø
210 FOR T=1 TO B:IF INT(B/T)=B/T THE
   N P=P+1
220 IF P>2 THEN PRINT"(CRSR NED2)DET
    ER IKKE ET PRIMTAL":GOTO 240
225 NEXT T
230 PRINT"(CRSR NED2,SPACE)DET ER ET
    PRIMTAL"
240 GOSUB 1000
250 IF Q=1 THEN 10
260 GOTO 200
300 PRINT"(CLR,SPACE2,SORT,
   SPACE4)**** (RVS ON)KVADRATRODEN
   AF X(RVS OFF,SPACE)****"
310 PRINT"(CRSR NED2,SPACE)SKRIV X"
   :INPUT B:C=Ø
320 C=SQR(B)
330 PRINT"(CRSR NED3,SPACE)KVADRADTR
   ODEN AF "B" ER "C
340 GOSUB 1000
350 IF Q=1 THEN 10
360 GOTO 300
400 PRINT"(CLR,SPACE5,SORT,
   SPACE2)*****(RVS ON,
   SPACE)GENNEMSNIT (RVS OFF)*****"
   :CLR
410 PRINT"(CRSR NED2)HVORMANGE TAL "
   :INPUT B:DIM C(B)
411 IF B<2 OR B>15 THEN PRINT"(CRSR
   NED3)MIN. 2            MAX. 15"
   :GOTO 410
420 FOR T=1 TO B
430 PRINT"TAL NR. "T" =";:INPUT C(T)
   :D=D+C(T):NEXT T
431 PRINT"(CRSR NED,SPACE)ØNSKES EN
   GRAFISK AFBILDNING";:INPUT I$
   :I$=LEFT$(I$,1):IF I$="J"THEN 2100
433 Y$="
                "
435 PRINT"(HOME,CRSR NED2)"Y$;Y$;Y$;
   Y$;Y$;Y$;Y$;Y$;Y$;Y$;Y$;Y$;Y$
440 E=D/B:PRINT"(HOME,
   CRSR NED3)GENNEMSNIT = "E
450 GOSUB 1000
460 IF Q=1 THEN 10
470 GOTO 400
500 PRINT"(CLR,SPACE,SORT,
   SPACE2)***** (RVS ON)X OPLØFTET I
    Y POTENS (RVS OFF)*****"
510 PRINT"(CRSR NED2)SKRIV X":INPUT B
520 PRINT"(CRSR NED2)SKRIV Y":INPUT C
530 D=B↑C
540 PRINT"(CRSR NED2)"B" POLØFTET I
   "C" POTENS ="D
550 GOSUB 1000
560 IF Q=1 THEN 10
570 GOTO 500
600 PRINT"(CLR,SPACE4,SORT,
   SPACE2)*****(RVS ON,
   SPACE)DIVISORE I X (RVS OFF)*****"
610 PRINT"(CRSR NED2)SKRIV X";
   :INPUT B
620 FOR T=1 TO B:IF INT(B/T)=B/T THE
   N PRINT T"      ";
621 NEXT T
630 GOSUB 1000
640 IF Q=1 THEN 10
650 GOTO 600
700 PRINT"(CLR,SPACE2,SORT,
   SPACE)*****(RVS ON,
   SPACE)SUM AF DIVISORE I X (RVS OF
   F)*****"
710 PRINT"(CRSR NED3)SKRIV X";
   :INPUT B:D=Ø
720 FOR T=1 TO B:IF INT(B/T)=B/T THE
   N D=D+T
721 NEXT
730 PRINT"(CRSR NED2)SUMMEN AF DIVIS
   ORENE I "B" ER "D
740 GOSUB 1000
750 IF Q=1 THEN 10
760 GOTO 700
800 PRINT"(CLR,SPACE4,
   SORT)*****(RVS ON,SPACE)SKRIV EN
   TABEL (RVS OFF)*****"
810 PRINT"(CRSR NED3)HVILKEN TABEL":
   :INPUT B
811 FOR T=1 TO 1500:NEXT T
```

```
   :PRINT"(CLR)"
820 FOR T=1 TO 15
830 PRINT T*B,(T+15)*B,(T+30)*B,
   (T+45)*B
840 NEXT
850 GOSUB 1000
860 IF Q=1 THEN 10
870 GOTO 800
1000 PRINT"(HOME,CRSR NED17)"
   :PRINT"(CRSR NED,SPACE)1.   TILBA
   GE TIL HOVEDMENU."
1010 PRINT"(CRSR NED,SPACE)2.   BLIV
   E HER."
1015 Y=19
1020 Z=PEEK(56320):GET A$:A=VAL(A$)
1025 IF(Z AND 16)=0 THEN A=PEEK(1025
   +Y*40)-48
1030 IF(Z AND 1)=0 THEN Y=Y-2
   :IF Y<19 THEN Y=Y+2
1040 IF(Z AND 2)=0 THEN Y=Y+2
   :IF Y>21 THEN Y=Y-2
1045 POKE 55297+Y*40,2
1050 POKE 1025+Y*40,PEEK(1025+Y*40)+
   128
1060 FOR T=1 TO 150:NEXT
   :POKE 1025+Y*40,(PEEK(1025+Y*40)-
   128):FOR T=1 TO 150:NEXT
1065 POKE 55297+Y*40,PEEK(646)
1070 IF A<1 OR A>2 THEN A=0:GOTO 1020
1080 IF A=1 THEN 10
1090 IF A=2 THEN RETURN
1100 GOTO 1000
1500 A$="-MATEMATIK HJAELPER-      "
   :POKE 53281,1:POKE 53280,13
1505 A$=A$+"DETTE PROGRAM HAR 7 MATE
   MATISKE FUNKTIONER SOM FRIT KAN V
   ØLGES"
1510 A$=A$+". MAN KAN ENTEN VØLGE EN
    FUNKTION VED AT TRYKKE PAA DEN P
   AAGØLDENDE"
1515 A$=A$+" TAST.   MEN MAN KAN OGS
   AA BRUGE ET JOYSTICK I PORT II TI
   L AT VØLGE"
1520 A$=A$+" FUNKTIONEN."
1522 A$="          "+A$+"          "
1525 PRINT"(CLR,CRSR NED4)"TAB(16)"(
   C) KCS"
1527 PRINT"(HOME,CRSR NED5,RVS ON,
   SORT)"TAB(14)"              "
1530 PRINT TAB(14)"(RVS ON,SPACE,
   CRSR HØJRE10,SPACE)"
1535 PRINT TAB(14)"(RVS ON,SPACE12)"
1540 FOR T=1 TO LEN(A$)
   :PRINT"(HOME,CRSR NED6)"TAB(15)MI
   D$(A$,T,10):FOR H=1 TO 70:NEXT H,T
1545 PRINT"(HOME,CRSR NED10,RVS ON,
   RØD)"TAB(16)"TRYK (RVS ON)F1(RVS
   OFF)"
1580 GET A$:Z=(PEEK(56320)AND 16)
   :IF Z=0 THEN A$="(F1)"
1585 IF A$="(F1)"THEN 10
1590 GOTO 1580
2000 DATA"ER X ET PRIMTAL",
   "KVADRATRODEN AF X","GENNEMSNIT"
2010 DATA"X OPLØFTET I Y POTENS",
   "DIVISORE I X","SUM AF DIVISORE I
    X"
2020 DATA "SKRIV EN TABEL"
2100 PRINT"(CLR)":READ A$
   :IF A$<>"DATA"THEN 2100
2110 FOR T=680 TO 747:READ J:POKE T,J
   :K=K+J:NEXT:K=K-7274
2120 IF K THEN PRINT"FEJL"
2130 DATA"DATA",162,185,160,2,208,4,
   162,228,160,167,142,8,3,140,9,3
2140 DATA 96,32,115,0,8,201,64,240,4,
   40,76,231,167,40,32,115
2150 DATA 0,32,244,183,224,25,144,5,
   162,14,108,0,3,134,2,32
2160 DATA 241,183,224,40,176,242,138,
   168,166,2,24,32,240,255,32,121
2170 DATA 0,76,231,167
2180 SYS 680:FOR T=0 TO 39:@21,T
   :PRINT"—":NEXT
2190 F=1
2195 FOR T=1 TO B:IF C(T)/F<20 THEN
   NEXT:GOTO 2210
2200 IF F>1 THEN F=F+5:GOTO 2195
2205 F=F+4:GOTO 2195
2210 PRINT"(HOME,SPACE2)HVER (RVS ON,
   SPACE,RVS OFF,SPACE)SVARER TIL"F"
   ENHEDER"
2211 FOR T=1 TO B:C(T)=INT(C(T)/F)
   :NEXT
2215 GOSUB 2700
2220 FOR T=1 TO B:GOSUB 2500:NEXT
2230 G=INT((D/B)/F+.5):GOSUB 2600
2235 FOR T=1 TO 1000:NEXT
2240 PRINT"(HOME,SPACE40,
   CRSR VENSTRE5)"
2250 PRINT"(HOME,SPACE3)TRYK EN TAST
    ":POKE 198,0:WAIT 198,1
   :PRINT"(CLR)":GOTO 433
2500 X=T*3:FOR H=1 TO C(T)
   :@21-(H),X+6:PRINT"(RVS ON,SPACE)"
   :NEXT H:@23,X+5:PRINT T:RETURN
2600 FOR T=1 TO G:@21-T,32
   :PRINT"(RVS ON,SPACE)":NEXT:@23,32
   :PRINT"G": RETURN
2700 FOR T=F TO F*19 STEP F:@T/F+1,1
   :PRINT F*20-T:@T/F+1,5:PRINT" |"
   :@T/F+1,34
2703 PRINT"|"F*20-T
2705 NEXT
2710 @T/F+1,6:PRINT"┴":@T/F+1,34
   :PRINT"┴":RETURN
```

Har du en Commodore?

Då har vi något för dig!

"COMputer" is back in town! DIN och allas oberoende Commodoretidning. Fullspäckad med raska rutiner, praktfulla program, ambitiösa artiklar, tuffa tester och annat angenämt för alla coola Commodore-maskiner och deras ägare.
Amiga, C64, C128 eller Plus4 – "COMputer" tar hand om dem alla.
"COMputer" – kvalitetstidningen för dig och din Commodore.
Finns där tidningar säljs. Pris endast 24:90 inkl. moms.

ÅRGÅNG 2 NR 4 – 26 MAJ –

Oberoende COMputer

Commodore magasin





Få
4-du
64 P

VI TESTAR:

- Turboprocess
- De hetaste spelen
- Musikutrustning och software
- Professional Page



NYTT FRÅN C

Allt om Com
Transputern
kommande A

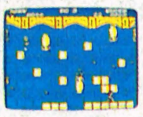


ETT SMAKPROV UR SEGAS STORA SPELSORTIMENT!


FANTASY ZONE

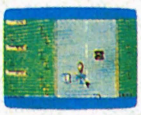

ROCKY


WONDER BOY


QUARTET


ENDURO RACER

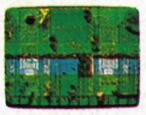

SPY VS SPY

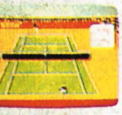

ACTION FIGHTER


GREAT VOLLEYBALL



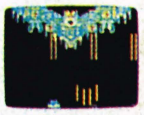
CHOPLIFTER

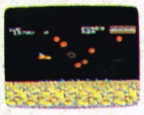

ZILLON II


SUPER TENNIS

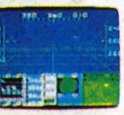


ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD


ASTRO WARRIOR


TRANSBOT

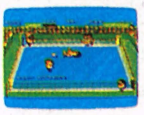

WORLD GRAND PRIX


F-16 FIGHTER


WORLD SOCCER


AFTER BURNER


MY HERO


PRO WRESTLING

SEGA

TV-SPELET MED ARKADGRAFIK!

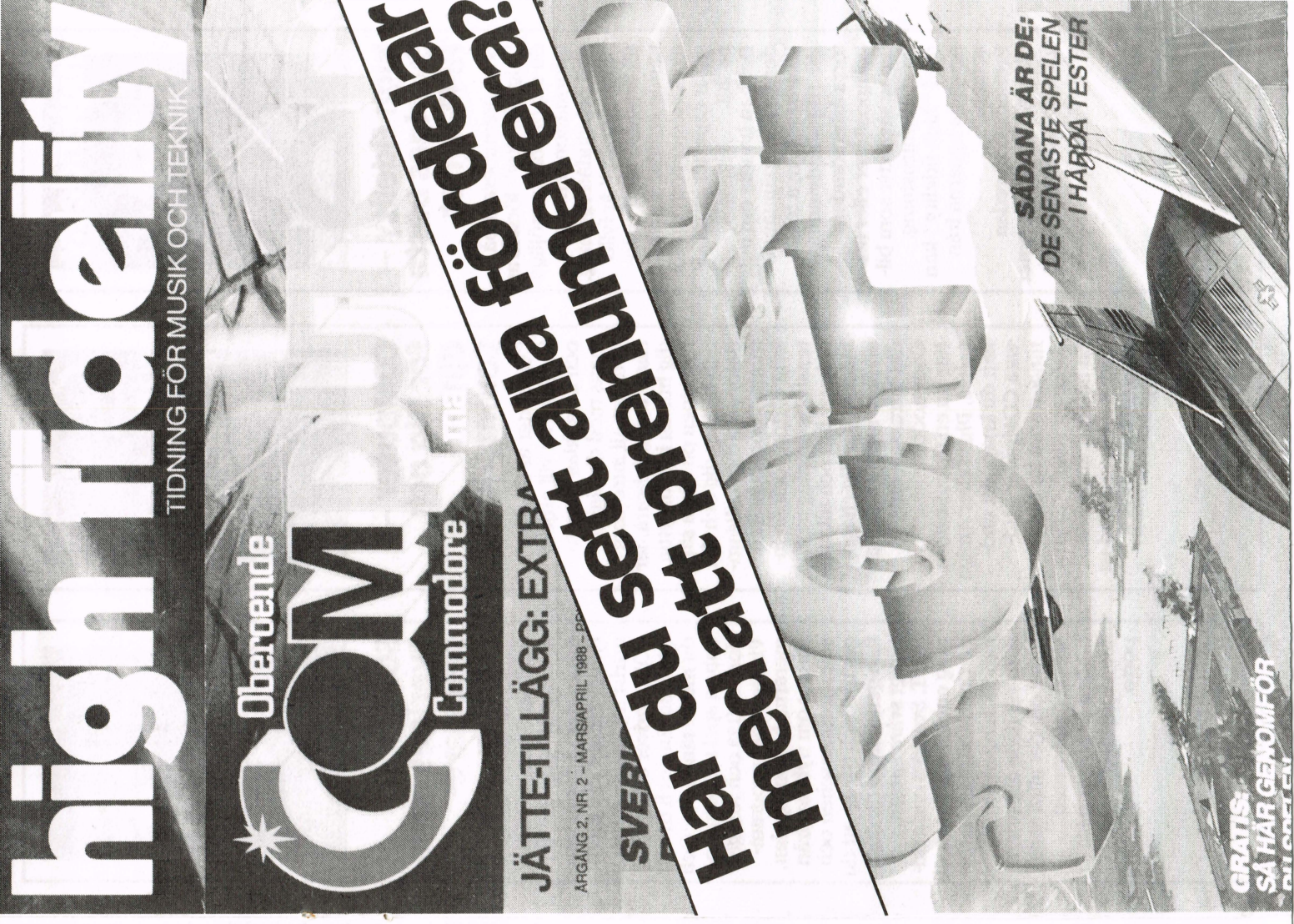
NU HAR DOM KOMMIT!
Arkadspelen från spelhallen, hem till ditt vardagsrum. SEGA TV-spel levereras med 2 joy-sticks samt spelen "Labyrint" och "Hang on", det tuffaste motorcykel-loppet i världen.



DENNIS BERGSTRÖM ELEKTRONIK AB
Dalvägen 28 · Box 1093, 171 22 Solna. Telefon 08-705 02 00

HÄR KAN DU KÖPA SEGA TV-SPEL

ORT	FÖRETAG
ALINGSÅS	LEKHÖRNAN
ARNINGE CENTRUM	STOR & LITEN
ARVIDSJAUR	BRÄNNSTRÖMS RADIO & TV
AVESTA	AVESTA LEK & HOBBY AB
BANDHAGEN	HP HEMELEKTRONIK
BODEN	OVE BROSTRÖM RADIO & TV AB
BORGHOLM	E-FOTO
BORLÄNGE	DATORSHOPEN
BORLÄNGE	INTERAUDIO
BORÅS	HUSS HEMDATAA
BROMÖLLA	LASER DATA AB
ESKILSTUNA	BILD & LJUDKÄLLAN AB
ESKILSTUNA	COMPUTER CENTER
ESKILSTUNA	DATORBUTIKEN I ESKILSTUNA AB
ESKILSTUNA	LEK & HOBBY AB
ESKILSTUNA	STOR & LITEN
FALKÖPING	SAGOLANDET
FALUN	LEK & HOBBY AB
GRUMS	EXPERT AB
GÄLLIVARE	TRE DATA
GÄLLIVARE	WIKLUNDS RADIO
GÄVLE	OK BILRADIO
GÖTEBORG	STOR & LITEN
GÖTEBORG	TITAN GAMES
GÖTEBORG	ÅHLENS
HAGFORS	WANJAS LEKSAKER
HALSTAHAMMAR	LJUD & BILDHÖRNAN
HELSINGFORS	HEFOMA
HOFORS	CHARA HB
HUSKVARNA	HOBBIT HB
INSJÖN	TYSKLINDS FRITID AB
KALIX	LEKSAKSHUSET
KALMAR	ADB CENTRUM AB
KARLSKOGA	ELBOLAGET HB
KARLSKOGA	SPONGS BOKHANDEL
KARLSTAD	DATALAND
KARLSTAD	LEKSAKSHUSET (VÄRMLANDSPLANTAN AB)
KARLSTAD	RIXER DATA
KIL	EXPERT AB
KIRUNA	DOMUS
KISA	GRAFITEX DATA
KLIPPAN	GÖRANS RADIO TV
KOPPARBERG	BERGSLAGENS RADIO & TV
KRAMFORS	KRAMFORS LJUD & BILD AB
KRISTIANSTAD	NYMANS DATA
KRISTINEHAMN	DATALAND
LIDKÖPING	PETRINIS
LINDESBERG	BERGSLAGENS RADIO & TV
LUDVIKA	DOMUS
LUDVIKA	GOLDEN GAMES
LULEÅ	DOMUS
LULEÅ	JODATA AB
LULEÅ	LEKVARUHUSET HB
LUND	RECORD RADIO
LYCKSELE	VIDEOSHOPEN
MALMKÖPING	DATA & FOTO AB
MALMØ	COMPUTER CORNER
MOTALA	CHIP DATA
MOTALA	LEK & HOBBY SPECIALISTEN
MÄRSTA	LEKOTEKET AB
NORRTÄLJE	BARNCENTRUM
NYKÖPING	LEKCES HEMDATA
OSKARSHAMN	ADB CENTRUM
PITEÅ	BROADWAY DATA
RÄTTVIK	RÄTTVIKS FOTO & TV AB EXPERT
RÖSTÅNGA	CGA RADIO & TV AB
SALA	ELONS LEKSAKER
SANDVIKEN	ANDERSSONS RADIO
SKELLEFTEÅ	LAGERGRENS BOKHANDEL
SKÖVDE	COMPUTER WORLD
SOLLEFTEÅ	HAGBERGS RADIO & TV
SOLNA	HC-RADIO & TV AB
STOCKHOLM	LOAD AND RUN
STOCKHOLM	STOR & LITEN
STOCKHOLM	TIAL TRADING
STOCKHOLM	ÅHLENS CITY
STRÖMSTAD	IFEA
SVENLJUNGA	LIMMARENS RADIO TV AB
SÖDERHAMN	HARD SOFT
SÖDERHAMN	TV SPECIALISTEN AB
SÖLVESBORG	BOBERGS RADIO
TORSBY	VIDEOPIRATEN HB
TÄBY	STOR & LITEN
UDDEVALLA	ELLJIS LP DATA
UMEÅ	LEKBITEN AB
UPPLANDS VÄSBY	VÄSBY RADIO & TV-CENTER
UPPSALA	SILLICON VALLEY
URSVIKEN	PARABOL HYRKÖP
VARBERG	BARRES
VETLANDA	GALAXEN
VÄNERSBORG	VÄNERSBORGS HEMDATA
VÄSTERHANINGE	FILMBUTIKEN
	VIDEO & DATASYSTEM
VÄSTERVIK	KONTORSTEKNIK
VÄSTERÅS	DATA CORNER
ÅSTORP	SPORT & FRITID
ÖREBRO	DATA CORNER
ÖREBRO	EXPERT
ÖREBRO	GAMES & GOTTIS
ÖREBRO	LEKSAKSHUSET I ÖREBRO AB
ÖREBRO	PRIVOX HB
ÖREBRO	STOR & LITEN
ÖREBRO	ULTIMATE COMPANY HB
ÖRNSKÖLDSVIK	LEK & HOBBY AB
ÖSTERSUND	VIDEOBOUTIQEN HB



Tre informativa tidningar:

Har du frågor beträffande prenumeration kan du ringa gratis till oss på tel 020 79 52 04.
Kryssa för dina önskemål, räkna ihop beloppet och för in det i rutan längst ned till höger.

POSTGIROT SVERIGE

INBETALNING / GIRERING B

2 • Konto • Avg • Bel •

Meddelande till betalningsmottagaren

Kryssa för dina önskemål, räkna ihop beloppet och för in det i rutan längst ned till höger.

- ☐ 154:- 1 helårsprenumeration på "high fidelity"
- ☐ 136:- 1 helårsprenumeration på COMputer
- ☐ 136:- 1 helårsprenumeration på SOFT

- ☐ 54:50 samlingspärm till "high fidelity"
- ☐ 54:50 samlingspärm till COMputer

- ☐ 114:50 den danska Hi-Fi Årbog 88 inkl. svenska priser

Till postgirokonto nr.: 7 43 83-1

Avgift

Kassastämpel

Betalningsmottagare (endast namn): Forlaget Audio

Avsändare (namn och postadress)

Eget kontonr. vid girering

Svenska kronor | öre

BI. 2021.04S (DEC. 86) 33926 88.04

I DETTA FÄLT FÅR ANTECKNINGAR INTE GÖRAS — RESERVERAT FÖR POSTGIROT

743831#02#



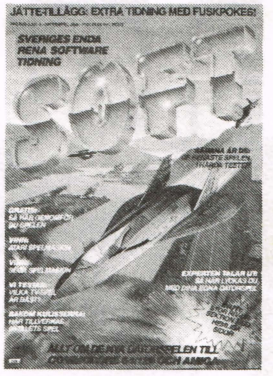
high fidelity – Sveriges bästa Hi-Fi-nyhet

Som prenumerant på ''high fidelity'' försäkrar du dig om bästa möjliga information om musik, ljud och ljudåtergivning. ''high fidelity'' är fylld till bredden med spännande artiklar skrivna av personer som var för sig är experter inom sina fält.
Det kan handla om nutidens rock, spännande läsarbesök, nya tekniska Hi-Fi-landvinningar, förra århundradets kompositörer eller tester av såväl dyr som billig stereoutrustning.
Med ''high fidelity'' kan du skilja agnarna från vetet.
Prenumerera redan idag. Du får sex nummer för 154:- inkl moms och porto.



COMputer – för Dig och din Commodore

COMputer är tidningen för dig som vill arbeta och utvecklas tillsammans med din dator.
Vi testar all intressant hård- och mjukvara, lär dig hur du kan utnyttja maskinen på bästa sätt och hjälper dig och din dator att arbeta tillsammans. Reportage från hela världen och en intensiv bevakning av alla nyheter om och till maskinerna ger dig chans att få ut mest möjligt av ditt intresse – din Commodore.
Har du en Commodore 64/128, Plus4 eller Amiga kan du knappast undvara COMputer – tidningen som får din dator att växa!
En helårsprenumeration, 6 nr, kostar endast 136:- inkl moms och porto.



SOFT – Sveriges enda softwaretidning

SOFT är Sveriges enda softwaretidning. En hel tidning för dig som inte tycker att det ska vara urtrist att äga en dator. SOFT skriver om spel, både de lätta och de där du måste tänka lite. Och enbart spel till Commodore 64/128 och Amiga. Vi intervjuar programmerarna bakom spelen, skriver om nyheter från softwarebranschen och ger tips och trix så att du kan genomföra de där riktigt svåra spelen.
SOFT. Sveriges enda tidning enbart om dataspel till Commodores maskiner. Tidningen för dig som vill hålla dig orienterad om det allra senaste på datafronten.
Ett helt år kostar bara 136:- inkl moms och porto.

6 gyllene fördelar med att pre-numerera

1. Du missar aldrig ett nummer.
2. Tidningen skickas portofritt till din adress.
3. Du tjänar 10% på normalpriset.
4. Du får tidningen tidigare än andra.
5. Du är garanterad mot prishöjningar ett helt år.
6. Du kommer att få speciella prenumerationserbjudanden.

I FÄLTET OVAN FÅR ANTECKNINGAR INTE GÖRAS — RESERVERAT FÖR POSTGIROT

Meddelanden till betalningsmottagaren kan inte lämnas på denna sida

Inbetalning med denna blankett kan ske till postgiro- och personkonton. Den tas emot av postkontor, lantbrevbärare, PK-bankskontor och sparebanker.

Blanketten kan även användas för girering från postgiro- och personkonton samt för betalning via PK-bankens bankkönegiro eller sparbankgirot.

Det går också bra att använda denna blankett för betalning till svenske postgiro på posten i Danmark, Finland och Norge eller för girering till Sverige från postgirokonto i dessa länder.

Blanketten skall skrivas ut med bläck, kulpenna eller på maskinell väg. Man får inte radera, stryka över eller göra annan ändring av tryckt eller skriven text. Angivet kontonummer eller belopp får inte ändras.

BORDING FORMULARTRYK A/S, DANMARK