GRATISSPEL SOM DU SJÄLV KAN KNAPPA IN!!!

ÅRGANG 2 NR.5 - SEPTEMBER/OKTOBER 1988 - KR.24:90 INKL MOMS

SVERIGES ENDA RENA SOFTWARE-TIDNING

SOFT

JÄTTETÄVLING:
VINN GRATIS SPEL

FULLPACKAD MED ALLT OM DE SENASTE DATASPELEN

DRÖMJOBBET:
HAN TJÄNAR PENGAR PÅ ATT SPELA

TESTA DIG SJÄLV:
ÄR DU DATASJUK?

BAKOM KULISSERNA:
FRANKRIKES SPELFABRIK

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

358-5

Svenska Pentagon Games AB

Duvkullav. 36
172 37 Sundbyberg

08/29 51 62

64:	kass	disk
10 Great Games	129:-	
Ace II	119:-	169:-
Autoduell		229:-
Atf	129:-	179:-
Last Ninja	119:-	169:-
Up periscope		319:-
Epyx Epics	109:-	159:-
California Games	129:-	179:-
Colonial Conquest		249:-
Pirates	169:-	239:-
Defender of the crown		169:-
Gunship	159:-	219:-
Guild of Thieves		239:-
Kampfgruppe		329:-
King of Chicago		239:-
Sub battle sim.	119:-	169:-
Mega Apocalypse	119:-	169:-
Live ammo	119:-	
Solid gold	119:-	
Mercenary comp.	169:-	
Archon	89:-	
Archon II	99:-	
Airborne ranger		239:-
Jet		279:-
Project: Stealth fighter		239:-
Chuck Yeager flight trainer		289:-
Pegasus		199:-
BARDS TALE II		249:-
BARDS TALE III		249:-
Combat school	119:-	169:-
Plutoon	119:-	169:-
Game set and match	129:-	179:-
Ultima IV		239:-
Ultima V		239:-
The music system	179:-	249:-
Rampage	119:-	169:-
Hercules	119:-	
Elite collection	169:-	229:-
Ramparts	119:-	169:-
Rastan	119:-	169:-
Rimrunner	129:-	179:-
Mean city	119:-	169:-
Lazer Tag	119:-	159:-

	kass	disk
Shoot em up const	179:-	229:-
Western games	119:-	169:-
Mask II	119:-	169:-
Implosion	119:-	169:-
Game over	119:-	169:-
Epyx fastload cart.		269:-
Superstar soccer		239:-
Questron II		239:-
Sons of Liberty		239:-
Warp Speed cart.		239:-
The Train	129:-	179:-
Task III	119:-	169:-
Thunderchopper		199:-
Top 10 Coll.		169:-

Atari ST:

Airball	269:-
Airball const.set	169:-
Addicta Ball	199:-
Autoduel	249:-
American Pool	129:-
Backlash	229:-
Battle Ships	169:-
Blue War	269:-
Bubble Bobble	299:-
Colonial Conqest	329:-
Dungeon Master	269:-
F-15 Strike Eagle	269:-
Fireblaster	169:-
Gambler	159:-
Get Dexter II	239:-
Gunship	269:-
Guild of Thieves	269:-
Major Motio	239:-
Plutos	169:-
Phantasie III	269:-
Silent Service	269:-
SkyRider	219:-
Starglider	269:-
Sub.battle sim	269:-
Space Station	169:-
Tee Up	169:-
Ultima III	269:-
Ultima IV	269:-

Amiga500 Paket: 5495:- Alt. 2: 5095:- utan spel
-Dator Amiga500
-1 Diskbox + 10 st disketter3,5 dsdd
-1 Joystick
-40 st spel,nytto,bildshow,musik

Atari520 Paket 4195:- Atari1040 Paket5695:-
-1 Diskbox + 10 st disketter3,5 ss/ds
-1 Joystick
-20 st spel,nytto,bildshow,musik

Amiga3,5 diskdrive Profex 1695:-
AmigaRam 512k 1199:-
C64 diskdrive 1541 II 1795:-

Amiga:

Capone	289:-
Jet	289:-
Autoduel	299:-
Balance of power	349:-
Borrowed time	329:-
Chessmate	349:-
Db Man	1740:-
Defender of the crown	349:-
Flight simulator II	580:-
Guild of thieves	290:-
Kampfgruppe	319:-
Leaderboard	290:-
Page setter	1325:-
S.D.I	379:-
Silent service	290:-
Winter games	290:-
World games	290:-
Karate Kid II	290:-
Test drive	269:-
Bards tale	369:-
Leatherneck	219:-
Annals of Rome	269:-
F18 Interceptor	289:-
Earl Weaver baseball	369:-
Ferrari formula I	369:-
Marble madness	369:-
Orge	369:-
King of Chicago	309:-
The surgeon	529:-
Digi View 2.0	1995:-
Digi Paint	899:-
Artic fox	369:-
Barbarian	290:-
Deja Vu	349:-
Leaderboard	290:-
Pawn	290:-
Ultima IV	419:-
deLuxe Paint II	1159:-
Diga	519:-
Gee Bee Air Rally	219:-
Superstar Indoor Sports	349:-
Crazy Cars	249:-
Mach 3	249:-
Photon Paint	699:-

Disketter:	10 st	100st
5,25 dsdd	60:-	520:-
3,5 ssdd	120:-	1100:-
3,5 dsdd	120:-	1100:-
5,25 ssdd Nashua	95:-	850:-
5,25 dsdd Nashua	105:-	950:-
3,5 ssdd Nashua	195:-	1850:-
3,5 dsdd Nashua	210:-	1950:-
3,5 dsdd Sony (i plastask)	295:-	2650:-
5,25 dsdd Maxell	129:-	1160:-
5,25 dsdd Verbatim	129:-	1160:-

Diskboxar:	
5,25 / 60 låsbar	99:-
5,25 / 100 låsbar	119:-
3,5 / 40 låsbar	109:-
3,5 / 80 låsbar	149:-

Joysticks:	
Tac-2	179:-
WICO	Ring.
Quickshot II+	119:-
Quickshot Turbo	149:-
Quickshot IX	149:-
Quickgun III Turbo	119:-
Prof.Compet.9000	195:-
Competition 5000	195:-
Fjärrstyrd joyst. par	195:-

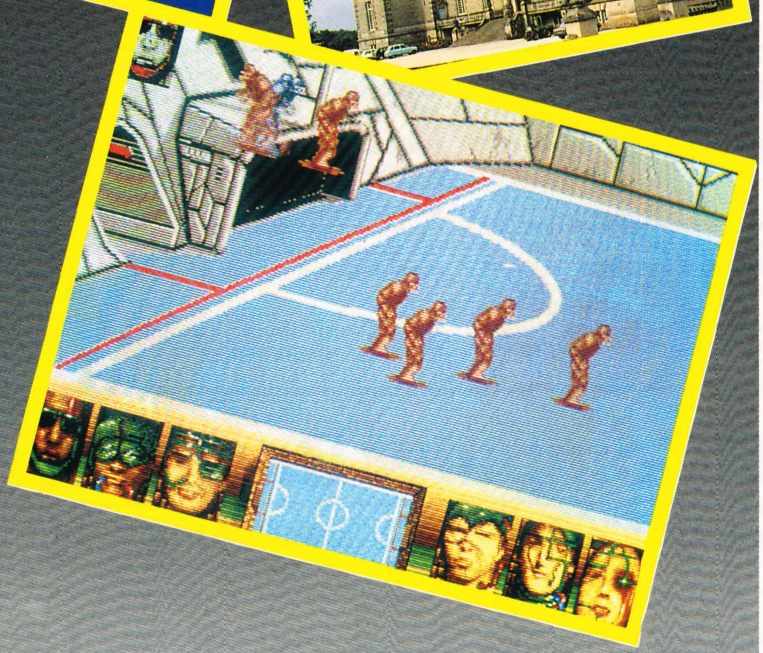
Return to Atlantis	369:-
Destroyer	249:-
Time Bandit	219:-
California Games	369:-
Dark Castle	349:-
Larry Suit Leisure	319:-

Allapriser inkl. moms och porto. Expeditionsavg20:-. Vi säljer även spel till Atari, AtariST, Spectrum, Vic20, Vic 16/+4 Msx. Beställkatalog. Butiken öppen: Mån-fre 14-18, Lör 10-14. T-linje10 Rissne.

SOFT







Ansvarig utgivare:
Klaus Nordfeld

Chefredaktör:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Sven Bilén
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)
Et helårsprenumeration (6 nr)
kostar 136:- inkl. moms och porto

Distribution:
Presam

Spel testade i SOFT är betrygsatte i en skala mellan 0 og 5 stjärnor. Fem strärnor 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 samme prisklass för datorn i fråga.
Eventuella prisuppgifter i tidningen är baserade på upplysningar från återförsäljare, importörer och andra, och tidningen ansvarer inte för dess riktighet. Citat från tidningen får endast användes med tydlig källangivelse. Utlån och uthyrning i affärsmässigt syfte är förbjudet. Artikler och bilder i SOFT får inte utan förlagets medgivande användas i försäljningsverksamhet.

5/ PULS
Som vanligt är "Pulzz" naturligt vis först med det allra färskas te. Knappt har trycksvärtan torkat förrän de heta ny heterna sköljer över dig!

12/ Önskejobbet
Han får betalt för att spela! Något som de flesta bara drömmer om. Läs allt om Alans fantastiska historia.

14/ Testa dig själv
Är det snart hög tid att psykologen tar en grund lig titt på dig? Testa dig själv och se om du drabbats av "Datorsjukan"!

16/ Frankrikes spel slott
Något tyder på att Frankrike - vive la croissant - vill vara det nya centrumlan det för pixel härjade supergrafikspel. Vi var där och provsmakade vinet...

18/ Interceptor
Vår testare satt länge, länge, länge och testade supersimulatorn, flygsimlator med stort F. Och hade vi inte ringt och jagat honom efter testrapporten hade han väl suttit där än.

20/ SOFT Check
Hotta hitheter från spelens värld. Så ser SOFT Check ut den här gången. Testlaget har provspelat både de häftiga och de inte fullt så häftiga spelen.

27/ Arcade Action Aid
Så är det hjälp till nödställda datorfans. Arcade Action Aid öppnar slussarna för tips, lösningar, fusk och annat mat nyttigt.

30/ SOFT Cheap
Så är han tillbaka, man nen vars namn låter som en ny sorts cornflakes. Jodå, givetvis är det Duffy, och som vanligt har han tagit en titt på de spel som bäst passar hans plånbok - de billiga spelen.

36/ Bästa spelfreaken
Heikki Karbing är en spelfreak av format. Han har fått priset som världens bäste soft waredistributör 1988. Och håll nu i er ordentligt: Han är svensk!

37/ Amiga 3xA
Arcade Action Aid tar även hand om Amigan. Och har du en Amiga är det ju rena guld gruvan!

38/ Stjärnvisioner
Up and coming på den amerikanska Amiga-marknaden: Starvision, den lilla danska softwarefirman, har öppnat kontor på Madison Avenue, mitt i hjärtat av New York!

40/ Knappa in själv
Gratisspel för alla! Vinst varje gång! De bästa inskrivning sprogrammen, utvalda av vår experto-panelo. Av med tumvantarna och gå lös på tangentbordet!

54/ Var med och vinn
Vi bjuder på jättetävling tillsammans med engelska Fir bird. Och alla kan vara m bara ni kan uttala

BILLIGA DATAPROGRAM

COMMODORE 64/128 & AMIGA

BESTÄLL FÖR MER ÄN 500 KR OCH DU FÅR ETT SPEL - VÄRDE 129 KR.

SPELPROGRAM TILL COMMODORE 64/128

	KASS	DISK
500 CC GRAND PRIX	129	179
ACE II	129	179
AMERICAN CIVIL WAR		349
ARKANOID II	119	169
BARBARIAN II - 15 ÅR	129	179
BARBARIAN PSYGN	129	179
BARDS TALE I	149	199
BARDS TALE II		249
BARDS TALE III		219
BEACH HEAD I	49	
BEACH HEAD II	59	
BEYOND ICE PALACE	129	159
BIONIC COMMANDOS	129	159
BUBBLE BOBBLE	119	179
BUGGY BOY	119	169
CALIFORNIA GAMES	119	159
CHESS MASTER 2000	149	199
CHUCK YEAGERS AFT	149	249
COMBAT SCHOOL	109	149
COMFLICT IN VIETNAM	179	269
DARK SIDE	139	199
DEFENDER OF CROWN	159	179
DEJA VU		179
DRACONUS	59	
EIDOLON	49	
EMPIRE STRIKES BACK	129	179
ETERNAL DAGGER		269
FIGHT NIGHT	49	
FLIGHT SIMULATOR II	399	499
FOOTBALL DIRECTOR	129	
FOOTBALL MANAGER II	129	179
FRANK BRUNOS BOXING	49	
GARFIELD	129	179
GREAT GIANA SISTERS	129	159
GUNSHIP	179	249
GUTZ	119	169
HAWKEYE	129	179
HOLLYWOOD POOKER	49	
HUNT FOR RED OCTOBER	179	249
IKARI WARRIORS	119	179
INFILTRATOR II		179
I.O.	119	169
KANE II	49	
LAZER TAG	129	159
MARBLE MADNESS	129	
MARIO BROS	119	179
MIAMI VICE	119	
MICKEY MOUSE	129	179
MIGHT & MAGIC		399
NATO COMMANDER	179	249
NINJA SCOOTER SIM	49	
OH NO	59	
OUT RUN	109	139
PACLAND	129	179
PIRATES	179	249
PLATOON	129	179
POLTERGEIST	49	
POWER AT SEA	149	199
PRESIDENT IS MISSING		179
PROJECT STEALTH FIGHTER	179	249
QUESTION II		269
RALLY DRIVER	49	
RASTAN	119	169
ROAD BLASTERS	129	179
ROCKFORD	59	
ROMMEL BATTLES		299
SALAMANDER	119	169
SAM FOX STRIP POKER	49	
SAMURAI WARRIOR	129	179
SCORPIUS	49	
SHANGHAI KARATE	49	
SILENT SERVICE	129	179
SKATE CRAZY	129	179
SKATE OR DIE	149	199
SKATE ROCK	49	
SONS OF LIBERTY		349
SPY VS SPY TRILOGY	129	179
STREET FIGHTER	129	179
STRIKE FLEET		199
STRIP POKER II	119	149
SUBTERRANEA	59	
SUMMER GAMES II	129	179
SUMMER OLYMPIAD	129	179
SUPER CUP FOOTBALL	59	
SUPERSTAR ICE HOCKEY	129	179
TARGET RENEGADE	119	169
TEST DRIVE	149	199
THE GAMES WINTER	129	179
THREE STOOGES		179
THUNDER CHOPPER		269
UP PERISCOPE		269
WASTELAND		219
YOGI BEAR	49	
ZORRO	59	

SPELPROGRAM TILL AMIGA

	Pris
BARDS TALE II	349
BERMUDA PPOJECT	349
BETTER DEAD THAN ALIEN	249
BEYOND THE ICE PALACE	299
BUGGY BOY	299
CARRIER COMMAND	299
CORRUPTION	349
DEFENDER OF THE CROWN	369
FERRARI FORMULA ONE	399
FLIGHT SIMULATOR II	499
FOOTBALL MANAGER II	249
GETTYSBURG	369
GRAND SLAM TENNIS	179
GREAT GIANA SISTERS	299
HOLLYWOOD POKER	129
IKARI WARRIORS	299
INTERCEPTOR	299
JET	499
LEATHERNECK	249
ROCKFORD	249
ROMANTIC ENCOUNTER	299
STRIP POKER II	179
STREET FIGHTER	299
SUBBATTLE SIMULATOR	299
TANGLEWOOD	269
THREE STOOGES	369
THUNDERCATS	299
WORLD TOUR GOLF	299

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

CHARTBUSTERS Ghostbusters, FA Cup Football, Agent X2, Kane, LA Swat, Ninja Master, Rasputin, Ollie & Lissa, Ricochet, Zolyx, Exploding Fist, Dan Dare, Formula 1 Simulator, Brian Jacks Superstar Challenge, Tau Ceti, 1-Ball, Park Patrol, Thrust, Harvey Headbanger och War Cars. Pris kassett 139.

GAME SET & MATCH Championship Basketball, Hypersports, Snooker, Ping Pong, Super Soccer, Barry McGuigan World Championship Boxing, Match Point, World Series baseball, Squash och Daley Thompsons Super-Test. Pris kassett 159 diskett 199.

KARATE ACE Exploding Fist, Bruce Lee, Kung Fu Master, Avenger, Samurai Trilogy, Uchi Mata och Way of the Tiger. Pris kassett 159 diskett 199.

TEN GREAT GAMES II Death Wish 3, Mask I, Auf Wiedersehen Monty, Thing Bounces Back, Basil Mouse Detective, Convoy Raider, Samurai Trilogy, Jack the Nipper II, Bulldog och Re-Bounder. Pris kassett 139.

WE ARE THE CHAMPIONS Barbarian, Super Sprint, Rampage, Renegade och International Karate II. Pris kassett 139 diskett 199.

C.B.I. Computer Boss International

Box 503 631 06 Eskilstuna

MINSTA BESTÄLLNING = 100 KR

Priserna är inkl. moms, frakt, PF-avgift och emballage.

Endast 30 kr. expeditionsavgift tillkommer. Inga andra avgifter tillkommer.

ARTIKELNAMN	DATOR	KASS/DISK	PRIS

☐ Jag beställer för mer än 500 kr och jag får då ett extra spel utan extra kostnad. Värde 129 kr. Jag väljer:

☐ GALACTIC GAMES (C64 kass)
☐ STAR FOX (C64 kass)
☐ THROUGH THE TRAP DOOR (C64 disk)
☐ STRANGE NEW WORLD (Amiga)

BESTÄLL PÅ TELEFON:
016-13 10 20
Personlig ordermottagning
Måndag-Torsdag 9-21
Fredagar 9-17
Lördag & Söndag 14-17

NAMN:.....

ADRESS:.....

POSTNR:.....ORT: .....

TELEFONNUMMER: .....

PULS



Battlecar Marauder. Knepigt namn men härligt spel.

Pulserande, hett och saftigt - varma nyheter när de är som varmast. PULS. Din spalt med de senaste nyheterna och rykten om spel på gång...

**
**

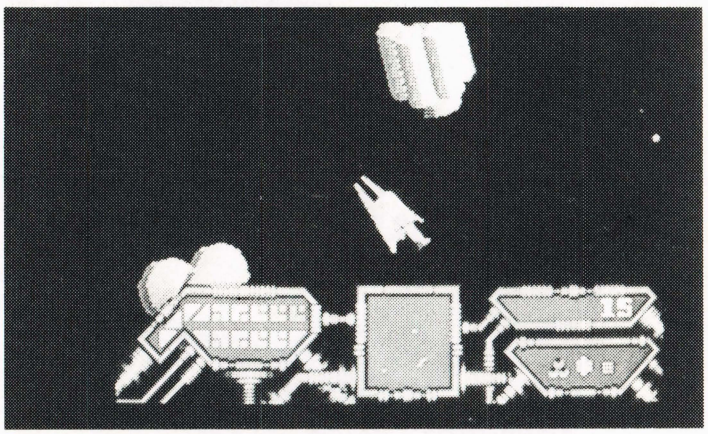
MÄRKLIGT NAMN, BRA GRAFIK

Bra grafik, men ett knäppt namn. Så kort kan man beskriva det senaste spelpaketet från Firebird. "Whirligig" heter det, och jo, du läste rätt - det SKA stavas så.

Spelet har varit på gång länge, faktiskt myyyycket länge, men nu är det alltså här. Äntligen.

Mannen bakom det hela heter Mike Singleton, och om du tycker att namnet låter bekant har du inte helt fel. Han är nämligen pappa till ett gammalt grafikadventure vid namn "Lords of Midnight" (ett spel som blev känt för sina otroligt många rum, så många att alla glömt hur många det var).

I "Whirligig" finns inte det minsta av trist äventyrstext. Det gäller istället att rusa runt i rymden för fulla segel och skjuta som en galning.



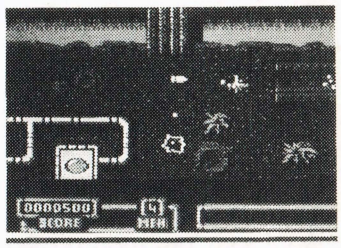
"Whirligig" är det senaste spelet från Mike Singeltons hand. Grafiken är bra, men namnet... suck.

RAID OVER MALMÖ

Två danska programmerare, 18-årige Troels Nörgaard och 19-årige Tom Iversen håller på att lägga sista handen på deras "Raid Over Malmö".

Men titeln, som är en travesti på US Gold-hiten Raid Over Moscow, är bara en arbetstitel. De två programmerarna försäkrar att spelet inte kommer att vara ett danskt försök på att återta våra sydligaste provinser (men man kan undra vilken nästa arbetstitel blir - Halland på 30 år?). Grafiken är bra och själva spelandet påminner en hel del om Xevious, en annan hit från US Gold.

Tom Iversen är för övrigt också frilansare på vår systertidning "COMputer". De båda programmerarna kommer från en sydlig förort till Köpenhamn och tillsammans kallar de sig "Ultra-Soft". När de är klara med "Raid Over Malmö" (som är till C64) ska de gå igång med Amigan, och de lovar och försäkrar att de ska producera kvalitetsspel till den. Vi gläder oss på förhand...



BATTLEBIL

Hewson är på gång med "Battlecar Marauder", ett skjut-på-allt-spel där du ska förvandla diverse rymdkreatur till stoft.

Vadförnågot? Jo, i Battlecar Marauder handlar det om att trycka på avtryckaren och släppa loss hela arsenalen. Du har lasers som med variabel styrka skär rakt igenom krigsskådeplatsen. Du har robotar som med enorm styrka scannar horisonten och tar kål på fiender. Och du har molotovcoctails som vilt och våldsamt exploderar ohämmat till höger och vänster.

Battlecar Marauder scrollar vertikalt, alltså uppifrån och ned. Grafiken är gjord av den kommande storstjärnan Steve Crow, och dessutom finns massor med stridsmusik tillver-

kad av de två syntnissarna Barry Leitch och Dave Rogers. Glasgowgrabben Mark Kelly står för själva programmerandet och spelet finns till Commodore 64/128, Spectrum och Amstrad.

STJÄRN-FLOTTA NR 1

Interstel är namnet på en ny softwarefirma som distributionsmässigt lyder under Lesley Mansford och Electronic Arts. Firmans första spel har döpts till "Star Fleet I" och är en mix av action och strategi - något som, om man nu ska placera det i en genre, man väl närmast får karakterisera som strategisk rymdsimulation.

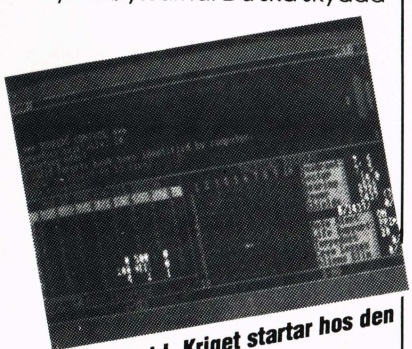
Okej, då svarar du med att det låter som ett talanglöst, tråkigt sitta-framför-skärmen-och-vänta-på-att-inget-händer-skräpspel. Det är det inte. "Star Fleet I" är det första i en serie Fleet-spel som är en utmaning både för hjärnan och avtryckarfingret.

I "Star Fleet I" är du högste befälhavare ombord på en av de 36 stora intergalaktiska rymdkryssarna. Du ska skydda de yttre gränsområdena från invasion av fientliga rymdskepp från imperierna Krellan och Zaldron. Eftersom motståndarna är i besittning av AI (konstgjord intelligens) måste du använda dina strategiska egenskaper till att lura in dem i bakhåll.

I spelet ska du dessutom rädda rymdstationer, fånga fientliga rymdkryssare och dra in dem i fängelsehangarer, lägga ut minor, söka igenom galaxen efter spioner och sljutligen reparera sönderskjutna försvarssystem.

Till din hjälp har du 13 avancerade system, häribland high-tech superdatorer, torpeder, reparationsrobotar, laserstrålar och mycket annat.

"Star Fleet I" finns till Amiga, IBM och Atari ST samt Commodore 64/128 med diskettstation.



Star Fleet I. Kriget startar hos den nya firman Interstel.

KANE II

Howdy partner! Mitt namn är Marshall McGraw och jag kommer direkt från den vildaste av de vilda västarna. Hos mig sitter sexskjutarna löst, och om jag råkar in i svårigheter skjuter jag mig fri.

Just nu är jag aktuell med ett nytt spel, "Kane II". Och har du bara en IQ som ett genomsnittsrödskinn vet du att det är uppföljaren till fina gamla "Kane". Det var ett av världens första Mastertronic lågprisspel och ett spel där man skulle rida och skjuta.

Dän här gången har vi också dragit västerut, och med din trofasta Stetson, din travare och din Smith & Wesson till din hjälp ska du bara se till att du överlever. Är du redo för en omgång action framför fortet?

Fram med lassot och häng på - "Kane II" är i faggorna, och traditionen trogen kostar det bara ett par tior.

FRÅN FILM TILL SPEL

Spel som bygger på kända biofilmer är inget nytt. Tänk bara på Ghostbusters, världens mest sålda dataspel, eller E.T. som bygger på Steven Spielbergs mästerverk. Och nu kommer ännu en film via dator: "Willow".

Det är George Lucas (han med Star Wars och Indiana Jones) som tillsammans med Ron Howard (Splash och Cocoon) ligger bakom "Willow". Det är en äventyrsfilm som handlar om en något annorlunda hjälte i en strid som får honom bort från sin lilla idylliska by på landet och in i en mörk, vild värld befolkad av enorma Daikinis och mystiska feer.

Filmen, som troligtvis får premiär nu i början på hösten, kommer från Metro-Goldwyn-Meyer. Och datorspelet kommer från Mindscape - Cinemaware-firman.

I filmen besegrar de goda krafterna de onda. Vår hjälte, Willow Ufgood (som inom parantes blev lätt mobbad i skolan tack vare namnet) får hand om en baby vid namn Elora Dan (som också hade en elak mor vid dopet). Nåväl, ungen har några magiska krafter som kan förgöra mörkrets drottning, Queen Pia Bavmorda.

När du spelar spelet förs du tillsammans med Elora och Willow genom fängelsehålor, enorma mörka skogar och kalla isgrottor, att medan ni kämpar mot Nockmaarsoldaterna som försöker stoppa er. Alla episoderna i spelet är hämtade direkt från filmen, och som spelare kan du välja att vara vem som helst av personerna - bara du vinner.

Trots att historien om Willow är en ren äventyrshistoria är "Willow The Computer Game", som spelet heter, en blandning. Här finns både äventyr och action. Skärmbilderna är tagna direkt från biofilmen digitalt in i datorn, och allt som allt finns det sju olika spel inkluderat - alla

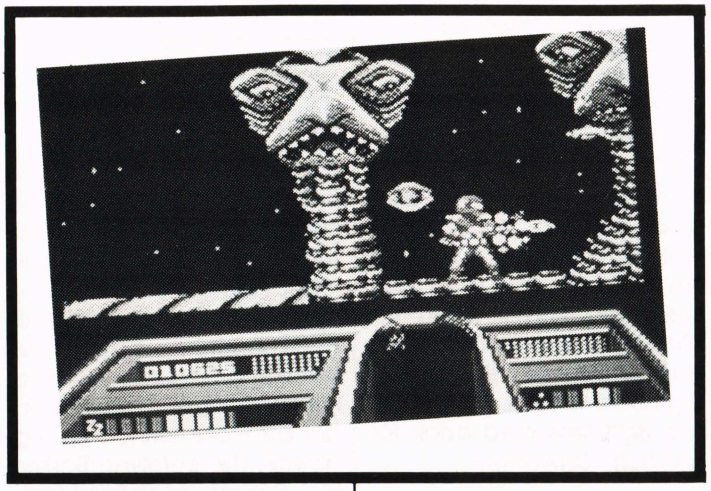


Mer action från den vilda västern. Kane II från Mastertronic.

hämtade från filmens handling.
Som extrafiness finns en resetmöjlighet så att du kan lägga in nya kartor och nya scener och på så sätt tillverka ditt eget spel. Smart, Mindscape.

SPEL vIA CD

Compact Disc-mediet utvecklar sina fantastiska användningsmöjligheter. Några använder det enbart till att spela musik (CD-skivor), och här har de små silverglänsande laserskivorna nu krympt. Det har nämligen också kommit CD-singlar med en diameter på 8 cm och en speltid på 20 minuter.
Nytt på CD-fronten är också CD-video, en slags videoskivor på vilka det ligger film och musik i högsta tekniska tvalitet. Dessa skivor är större än normala CD-skivor och kan bara avspelas på speciella CD-video-spelare.
CD-ROM är också ett förhållandevis nytt fenomen. Eftersom det på en CD kan ligga information motsvarande flera hundra diskettsidor har man nu även börjat använda CD inom datorbranschen. De används som lagermedia men har nackdelen att de inte kan skrivas till. De kan alltså bara läsas.
CD-ROM används företrädesvis till lexika och andra uppslagsböcker, alltså ytterst utrymmeskrävande saker.
Men nu har det även kommit spel på CD. Det är det gamla arcade-spelet "Journey Into The Lair" som nu finns i en version för Atari ST. Spelet handlar om riddaren Dick som ska rädda sin älskade prinsessa ur en farlig drakes klor. All action är ritad som tecknad film, men tack vare de många scenerna på CD:n kan du själv styra handlingen.
CD-spel kallas med ett fint ord för interaktiv video, och Microdeal Ltd, firman bakom "Journey Into The Lair" är redan igång med fler spel av samma typ.



Fin grafik men inte så mycket mer i "Dream Warrior", nytt spel från US Gold.

DRÖM-KRIGARE

Från US Gold kommer spelet "Dream Warrior", en kassett med programmeringsövningar där du ska spela en så kallad Asman som ska slåss mot några märkliga skapelser i yttre rymden. Bland dina motståndare finns en stor grön orm som fyller nästan hela skärmen - giftigt.
Förhistorien är enligt det gamla (gäsp) välkända formulär 1 a: I en fjärran framtid i ett fjärran universum i en fjärran galax långt långt borta (osv) finns några fruktansvärda fiender som du ska skjuta ned. Kan du det? Bra, fint, tryck på den lilla röda och sätt igång. Pow, pow, zap...

RAINBIRD-UPPDATE-RINGAR

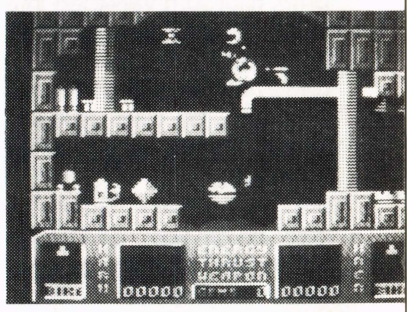
Från Rainbird i England, moderbolag till Firebird och Silverbird, har det kommit nyheter om en serie uppdateringar.
Och en avskrift av telexremsan förtäljer: Jinxter har kommit i en Amstrad 6128-version, Corruption är nu ute till både Amiga, Atari ST och IBM, Carrier Command har kommit även till Spectrum +3, Universal Military Simulator nu klar till Amiga och Carrier Command även till vanlig Spectrum.
Hängde du med? Nåväl, nytt namn på listan är Corruption, ett rätt fräckt äventyrsspel som förtjänar några rader:
Spelet handlar om korruption och mutor och försiggår i nutid, hösten 1988. Platsen är överklassvärlden bland börshajar och bankdirektörer där fusk och svindel, bedrägeri och underbordet-handel florerar.
Det är Magnetic Scrolls som ligger bakom det hela, och spelets grafik är flottare än grafiken i såväl Jinxter som Guild of Thieves - och det säger inte så lite.
Dina chanser att klara dig i den korrupta miljön är små, för din bäste vän har skvallrat om dig för polisen och den lokale maffiabossen vill hemskt gärna ge dig ståplats i Nybroviken med skor av cement. Tiden är knapp, så skynda dig att tänka ut en plan...

Korruptionen trivs i "Corruption", senaste äventyret från Rainbird och Magnetic Scrolls.

HIT FRÅN GREMLIN?

Blood Brothers. Det är titeln på senaste smash-hiten från Gremlin. Översatt till ärans och hjältarnas språk blir titeln helt enkelt Blod-bröderna eller kanske hellre Bröderna Blod.
Blood Brothers handlar om två bröder, Hark och Kren. De kommer från den fjärran planeten Sylonia (vilket kanske förklarar deras namn) som är rik på mineraler och andra i naturen förekommande resurser.
På senare tid har emellertid brödernas hemplanet överfallits och plundrats av en fientlig ondskefull ras känd under namnet The Scorpians. De har stulit en mängd värdefulla juveler och ädelstenar från Sylonia, och Hark och Krens uppgift är nu att stjäla tillbaka rikedomarna.

Hark och Kren heter de två blodsbröderna i Blood Brothers, senaste opus från Gremlin.





PULS

De grenslar därför var sin jetbike och slår lasern på ON. Iväg det bär mot planeten Scorpia för att skjuta fiender. Men se upp - försvarssystemen på Scorpia är så konstruerade att de försöker förstöra allt som inte ska finnas i närheten.

GATUSTRID

"Go!" är inte längre synonymt med kräkspel. Den US Gold-ägda softwarefirman är ordentligt på gång med ett antal titlar som verkligen inte skäms för sig - läs bara t ex testen av Bionic Commando i detta nummer. För att nu inte tala om det allra senaste: "Street Fighter", ett riktigt tungt spel.
Ursprungligen var "Street Fighter" en arcademaskin, men GO! köpte hemdatorrättigheterna hos Capcom i Japan. Resultatet blev att spelet nu blivit översatt till bl a Commodore 64.

BILLIG F-BIRD

Från Eldfågeln, le Firebird, har kommit med ett par kassetter för de billigare hyllorna: "European 5-a-Side" och "Stunt Bike Simulator". Samtidigt har Firebird bytt namn till Silverbird, i varje fall när det rör sig om lågprisspel. I framtiden kommer du alltså bara att stöta på namnet Firebird när det rör sig om fullprisspel.
"European 5-a-Side" står får 5-a-side soccer, alltså vanlig fotboll med fem spelare i varje lag. Närmast en sorts korpfotboll alltså. Och nu kan du alltså lira boll och joxa med trasan hemma på din egen dator.
Från samma lag har allså också kommit "Stunt Bike Simulator", och här simulerar din maskin en riktig Stunt Bike. Men denna kan du utföra allsköns konster, och är du bra öppnar du porten till de eviga highscorens land. Något för alla BMX-fans med smak för olja och hästkrafter.

Billiga spel från billiga Silverbird.

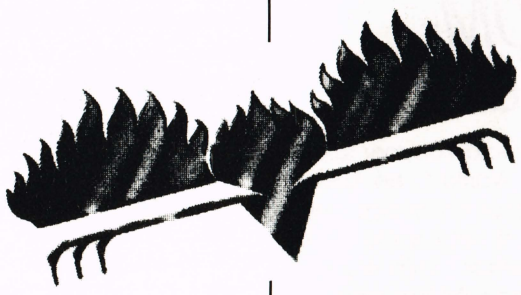
IN MEMO-RIAM...

Och så har ännu ett softwarehus "lagt spelen på hyllan". Pirhana Software, som aldrig lyckades slå igenom ordentligt på spelscenen har gett upp.
Under sin korta levnad hann Pirhana med att ge oss Rogue Trooper (skräp), Trap Door I & II (häftiga), Flunky (hopplöst), Yogi Bear (sött) samt Mr. Weams and the She Vampires (förskräckligt).
Vad som kommer att hända med Pirhanas tre licenser, Roy of the Rovers, Judge Death och Halo Jones är ovisst. Men då Roy of the Rovers är så gott som färdigprogrammerat, Judge Death nästan lika färdigt och Halo Jones ordentligt igångsatt skulle det inte förvåna om något annat softwarehus snabbt gick in och köpte rättigheterna.

Pirhana Software har lämnat softwarevärlden.

BILLIG ELITE

Efter lång tids tvekan har Elite Systems slutligen beslutat sig att gå in på den hårda lågprismarknaden med sin egen label. Namnet är Encore.Den nya etiketten ska huvudsakligen koncentrera sig på klassikerna från Elites egen katalog. Första gänget återutgivningar blir Frank Bruno's Boxing, Airwolf, det outgivna Battleships, Saboteur och Bombjack.



Senare ska bl a Commando och Ghost 'n' Goblins följa.
Elite lovar att de inte kommer att skicka ut sina fullprisspel till lågpris senare än tre år efter första release!

NYA FANTASISPEL

De tyngsta rollspelsspelen kommer i regel från "home of the computer". Klassiker som Ultima, Wizardry och Bards Tale-serien stammar alla från US of A.
Detta försöker nu de grundliga Fritzarna att ändra på. I oktober skickar tyska Digital Artwork ut sitt första fantasirollspel på marknaden.
Och tyskarna säger att vi kan vänta oss något helt speciellt. Spelet har varit under arbete sedan 1986.
I Dragon fligt styr du en grupp bestående av fyra individer som ska lära sig magins hemligheter - inte genom slagsmål utan genom lösande av gåtor.
Spelet arbetar med en kartlook typ Ultima. När man beträder vissa fält som t ex en by eller en grottingång zommas teamet in.

SKILS-MASSA

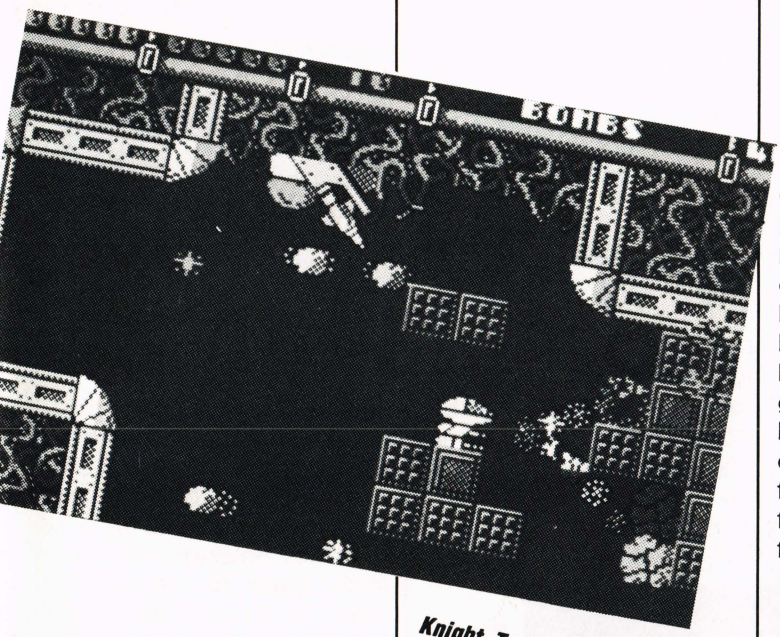
CRL och Electronic Arts har beslutat gå skilda vägar.
Efter ett års samarbete där Electronic Arts skulle sköta om distributionen av CRL-spelen har kontraktet rivits.
CRL påstår att Electronic Arts är skyldig dem en massa pengar och hänvisar till kontraktet, medan Electronic Arts i sin tur påstår att CRL-spelen inte levde upp till den avtalade "höga industriella standarden".
Stämningar och motstämningar flyger genom luften, och CRL har börjat se sig om efter en ny distributör...

MAN-DARINER

Mandarin Software har tecknat kontrakt med ytterligare två softwarehus. Det rör sig om franska Jawx International och Red Rat från Manchester.
De två nykomlingarna hamnar i sällskap med så stolta namn som Level 9, Powerhouse Software och Bubble Bus.
Red Rat får sin debut med Rally Run och Amigaversionen utlovas till PCW Show i september. Senare kommer Crumble Crisis och Red Ace.

OLD SPEC-TRUM...

Det var en hit på ye olde Spectrum, den gamla maskinen med suddgummitangenter, nu har det kommit till



Knight Tyme. Spectrumspel med folkpension som först nu har översatts till vår vän Commodore 64.



Commodore 64.
Jodå, du läste rätt (och gjorde du inte så försök igen). Ett urgammalt Spectrumspel har nu konverterats så att även ägare av Commodore 64/128 kan få glädje av det.
Spelet är "Knight Tyme", en kassett från 1986, som i sin tid rosades till skyarna av de utländska Spectrumtidningarna. Och först nu har vi spelet i Commodoreversion. Och utgivaren Mastertronic försäkrar att det är ett spel som inte går av för hackor.
"Knight Tyme" tar sin början i England långt tillbaka i 1300-talet. Du är en modig och tuff riddare som så helt plötsligt teleporteras fram till år 2500. Hevy stuff och rätt häftigt, för helt plötsligt blir spelet ett riktigt science-fiction framtidsspel.
Och eftersom det står Mastertronic på omslaget kan du som vanligt hitta spelet på lågprishyllan.

COSMI-SPEL

Over here är den amerikanska firman Cosmi inte speciellt känd, men den saken tänker de minsann ändra på.
Ett nytt distributionsavtal med Microprose-avdelningen i England ska, är det meningen, se till att Cosmi-spelen hamnar i samtliga softwareaffärer, och för att puffa upp försäljningen ännu mer har firman lanserat en ny typ av förpackning på spelen. Själva beskriver de förpackningen i rosande ordalag som "new and sophisticated packages". Well well.
De nya Cosmi-spel som vi kan förvänta att höra mer om inom det snaraste heter "Defcom 5" (efter Pentagons interna kod för krig), "The President is Missing" och "Super Huey III", den tredje versionen av den tidigare väl säljande helikoptersimulatorn.

ÖRNEN EDDIE

Så har örnen redan gått och blivit datorspel. Efter hans darriga debut i Calgarybacken har franska Loriciels tagit upp tråden och fixat till ett spel över Eddies bedrifter.
Spelet innehåller flera olika vintersportgrenar förutom backhoppningen som Eddie ju blev en världskändis genom.
Vi satsar redaktörens gamla hatt på att Eddie ska ut och slå på trumman för såelet, frisk från sitt hoppförsök från en dubbeldäckarbuss på Leicester Square i London...

PLATS FÖR SPEL

Virgin Records har gjort sig kända med sin eviga fortsättningsserie samlingskivor "Now Music" med de senaste örhängena från Radio Luxemburg och DJ-grabbarnas tallrikar.
Men vad kanske inte alla vet är att Virgin även har en spelavdelning, Virgin Software. Och det är alltså inte skivor de spelar - det rör sig om riktiga spel för joystick och fireknapp.
Under ett par års tid har Virgin Software kört med en softwareutgåva av New Music. Det är alltså en kassett med ett antal tidigare fullprisspel som de samlat ihop och sedan säljer till priset av ett spel. Titel: "Now Games".
I serien har man nu kommit till nummer fem, och på "Now Games 5" kan du hitta följan-



Eddie Edwards, mannen som lever på hoppet, har nu fått ett datorspel uppkallat efter sig.

PULS

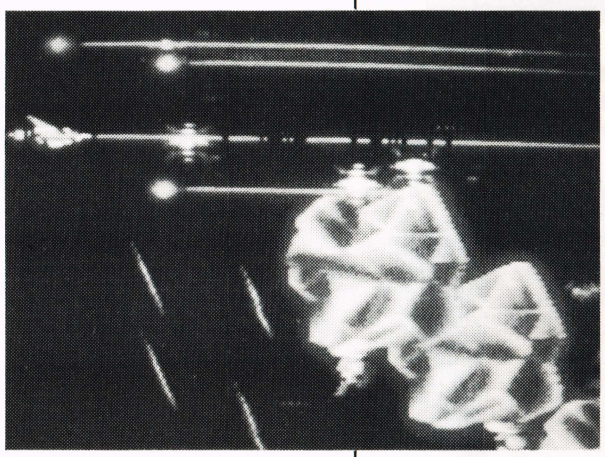
de spel: "International Karate" (bra slå och sparka-spel), "Hacker II" (hyfsat för dem som gillar att tänka), "Prohibition" (skjutbana utsatt för fransk grafik), "Rebel" (US Gold gör uppror), "Street Hassle" (Melbournes gamla lärare som löper amok - kan också fås som lågprisspel) och "Kat Trap" (enkel Domark-action). Sex spel som alla har kvaliteter, och där man speciellt kan framhålla International Karate.
"Now Games 5" med de sex fina spelen kostar alltså som ett kormalt fullprisspel. Diskversion finns också.

FYRA SPEL, HALVA PRISET

Betala för ett halvt spel, köp fyra.
Det är det senaste från Tynesoft, den engelska firman som tidigare haft tveksamt rykte på grund av dåliga Donkey Kong-efterapningar(!) och liknande goja.
Och den nya iden verkr väl ganska trevlig. Du betalar under hundralappen och får fyra spel på samma band. Billigare får man det knappast.
Vad ligger då på bandet? "Equinox" är bra, det kan vi rätt väl, "The Big KO" - ett boxningsspel - kan gå an, "Mousetrap" är ett sött plattformspel i gammal vanlig plattformstil, men "Darksyde"? Never heard of it.
Kassetten med de fyra spelen heter "Four Great Games" och finns i affären.

KATAKIS

Mer Nemesis-action på gång. Tyska Time Warp varslar om en "oofficiell" version av Nemesis med häftig grafik och massor med levels.
Katakis är hårt och tufft med massor med angrepp från aliens. Om du är smart väljer du team-möjligheten där den ene ska styra rymdskeppet medan den andre tar sig an en satellit.
Katakis fås till C64 och är förvarnad till Amiga.



Katakis kommer från tyska Time Warp.

AMIGA-NYTT

Det händer saker på Amigafronten.
I förra numret av SOFT berättade vi inte bara om Amigans historia, vi gav också en briefing om de senaste spelen som var på väg till tullen.
Sedan dess har det kommit många fler, så en uppdatering kan vara på sin plats...
Firebird/Rainbird kommer inte bara med Starglider II, Dick Special, Enlightenment och Verminator, spel som vi berättade om i förra numret. Även superspelet The Sentinel är på gång, och då kan du få lov att leka shackpjäs i ett mystiskt (och flott) tredimensionellt grafikland.
The Great Gianna Sisters, ett nytt spel från Rainbow Arts och GO! kommer också snart till Amiga. I det här numret har vi testat 64/128-versionen tillsammans med ett par previews till Amiga och Amstrad. Ett spel som verkligen lyckades begeistra testlaget. Så ska det se ut, systrar.

Och som grädde på moset: En skärmbild av Wizball till Amiga. Så flott kan man göra det...

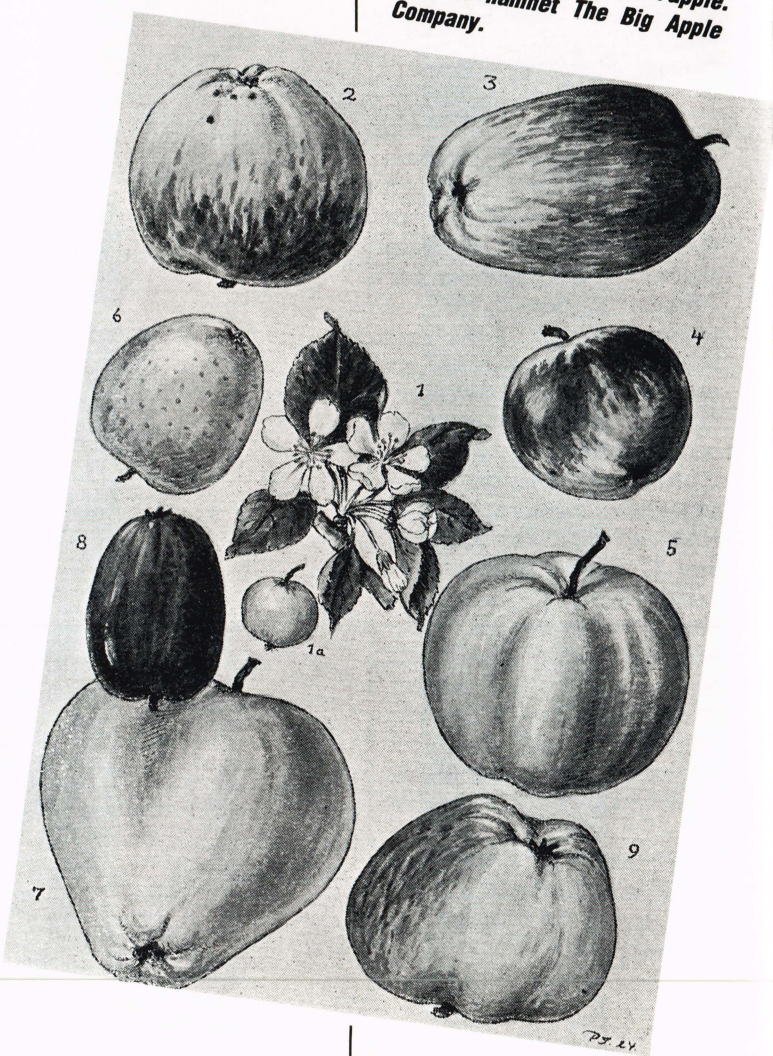
NYTT HUS

I en tid när det nästan är kutym att de små softwarehusen försvinner och de stora blir större har en ny liten firma vågat kasta loss och ge sig ut på det stormande softwarehavet.
Det nya softwarehuset kallar sig The Big Apple Entertainment Company, och det har INTE något med New York att göra. Bolaget ägs av en grupp penningstarka män i Prestwick Holdings, och det första spelet är i faggorna. Titeln är "Oops", och SOFT kommer givetvis med en test när vi fått sätta de allätande bandstationernas tänder i spelet.
Big Apple planerar för övrigt att förse oss med en strid ström bestsellers inom det närmsta året. Allt enligt pressmaterialet utlovar de fyra fullpristitlar och icke färre än 20 (yes, tjugo stycken) lågprisspel. Jojo, vi får väl se...



Wizball på Amiga. Så flott kan det bli.

Ett nytt softwarehus har uppkallat sig efter ett äpple. Ett stort äpple. Ergo är namnet The Big Apple Company.



Skandinaviens störste speldistributör, Heikki Karbing, fick nyligen pris som "Årets Speldistributör 1988". Hans Solnabaserade firma HK Electronics säljer en halv miljon spel om året.



Heikki Karbing har numera papper på att han är världens bäste spel-distributör. Varje år säljer han en halv miljon spel, och tack vare detta fick han mottaga branschens hedersstatyett.

Svensk spelkändis världens bäste:

HAN FICK PRISET

Årets bäste spelimportör?
Han är svensk och bor i huvudstadsområdet. Namn: Heikki Karbing. Omsättning: En halv miljon spel årligen.
Det är kalla fakta om den man som nyligen blev hedrad som världens bäste distributör av datorspel år 1988. Med den förnäma titeln följde också ett pris, en statyett som blev överlämnad vid ett strot arrangemang i Lissabon.
Det var branschfolk från hela världen som deltog i en festivitas arrangerad av nya Activision, firman Mediagenic. Och trots besvikelse hos deltagarna från Spanien, Frankrike, Norge, Danmark, Italien, Holland och Västtyskland fick HK Electronics massor med ryggdunk och lyckönskningar.
Orsaken?
Firman hade tack vare en energisk försäljningsinsats placerat Skandinavien på kartan över de områden där det sålts flest spel. På tio i topp ligger Sverige som nummer fyra, bara England, Västtyskland och Frankrike (i nu nämnd ordning) ligger före. Även Norge, Danmark och Finland ligger bra till, trots att Heikki Karbing, ensamägaren av HK Electronics, hittills bara koncentrerat sig på hemmamarknaden. Och här har han också lyckats. Tack vare en aggressiv annonspolitik och ett utbud som är dubbelt så stort som konkurrenternas sitter han idag på ca 70% av spelimporten.

500.000 spel/år

Med 12 anställda och ensamrätt i Sverige för 17 märken är vi bland de stora, försäkrar Heikki, som startade sin firma 1983. Innan dess hade han sålt spel för skivbolaget CBS, men som bekant slutade de med spel för att helt koncentrera sig på skivmarknaden.
Omsättningen har stigit för varje år och inget tyder på en vikande tendens. Just nu säljer vi otroligt mycket 16-bit (Amiga- och Atari ST-spel. Red), men det verkar som om 64:an kommer att hänga med åtminstone 2-3 år till.
Heikkis absoluta storsäljare är "The Last Ninja", ett spel som fortfarande rör sig på lagret. Men det är också ett bra spel.
Det händer att jag själv tar en omgång, skrattar den stressade spelchefen. Han är själv biten av joysticken och hemma i familjens sköte tar han gärna en dust mot sonen på ett av de allra senaste spelen. Grabben gillar pappas jobb, skrattar Heikki.
Tack vare mina förbindelser kan vi få många spel i god tid innan de utkommer, och det är något han sätter pris på. Jag använder honom ofta för att värdera om ett spel kommer att sälja eller inte.
Att ha rätt spel på rätt tidpunkt och till rätt pris, det är Heikki Karbings specialitet. Och det är det som gjort hans firma så stor.
Omsättningen i pengar avslöjar han inte gärna, men han avslöjar gärna hur många spel han och hans medhjälpare skickar ut varje år. 500.000 är siffran. En halv miljon, de flesta är kassettspel. Och med dagens spelpriser kan du ju själv räkna ut att det inte är småpengar som Heikki slår in i kassaapparaten.
Kanske är hemligheten bakom min succe att HK Electronics koncentrerar sig om det vi är bra på. Vi importerar spel och säljer dem vidare till affärerna. Vi har ingen postorder och inte vår egen "HK Gamesshop". Det håller vi oss borta ifrån, kommenterar Kjell Andersson, Heikkis högra hand.
Även han är stolt över firman och chefen, Sveriges största spelfreak...
Rasmus K Kristiansen

Önskejobbet för datorfreaks:

Han får betalt för att SPELA!

Alan Roireau möter upp på sitt kontor kl 8.00 varje morgon. Han går hem kl 16.00. Men det är inget vanligt tråkigt kontorsjobb från 8 till 4. Hela dagen sitter han faktiskt och spelar!

De flesta tror att jag bara sitter och spelar för glatta livet hela dagarna, säger Alan Roireau, speltestare hos MicroProse i USA.

Visserligen är det egentligen det jag gör, men jag spelar inte bara för mitt höga nöjes skull. Mitt jobb är att spela igenom samtliga MicroProse-spel, och det vare sig om jag gillar spelet eller inte. Jag är en sorts Quality Control vars jobb är att tala om för programmerarna om de har gjort något eländigt. Så därför är det mycket viktigt för firman att jag sitter och spelar hela dagarna.

Varje månad hämtar Alan ut sin lön vid kassa 1: 20.000 kronor tjänar han på att göra något som de flesta säkert skulle göra gratis.

Visst tjänar jag så att jag klarar mig, ler Alan soligt.

Men man ska komma ihåg att MicroProse också kräver en del av sin testspelare. Man kan inte bara hämta in en tolvåring från gatan, för vem säger att han är så duktig att han också klarar av den allra sista nivån i spelen?

Alan Roireau är något av en superspelare. Hans namn viskas med en viss ävervördighet runt omkring i de amerikanska spelhallarna. Han är inte spelkungen framför alla andra, men han är väl känd som en mästare. Det finns knappast något spel som han inte kan genomföra om han får några minuter att träna först.

Men därmed inte sagt att Alan genomför alla MicroProse-spelen så snabbt. På "Gunship", en fantastisk helikopter-simulator, lade han hela fyra månader. De första två dagarna till att lära känna spelet och resten av tiden för att gå till botten i spelet och hitta alla fel som skulle rättas till.

Trots att jag lade fyra månader på "Gunship" var det sällan jag försökte vinna. Istället försökte jag föreställa mig alla tänkbara möjligheter som en spelare kunde komma på att pröva. Med andra ord utforskade jag samtliga delar och kringelkrokar i programmet för att se om allt var som det skulle eller om det fanns fel någonstans.

På det sättet hittade jag ett fel i en tidig testversion av "Gunship". Jag blev nedskjuten och hade stoppat rotorn. Så provade jag att starta "autorotate" och använda de kollektiva och de cykliska kontrollerna för att på så sätt fortsätta flygningen - lite gungigt sådär. Och trots att jag var död kunde jag flyga hela vägen tillbaka till basen. Det kändes lite knepigt, men jag var ju tvungen att prova. Det är ju en del av mitt jobb.

En speltestare som Alan har en del att stå i långt innan ett spel är färdigprogrammerat.

Så snart det finns något att ladda in, kommer programmerarna till mig och frågar vad jag tycker. Så pluggar jag in en av mina joysticks (han har 11 st. Red) och kör igång för fulla segel.

I första testfasen ska jag leta upp grafikfel, styrningsfel och andra "bugs" som programmerarna sedan kan rätta till. Ibland är programmet så styggt att spela att jag helt enkelt ber dem ändra alltihop. Men det händer lyckligtvis mycket sällan här hos MicroProse.

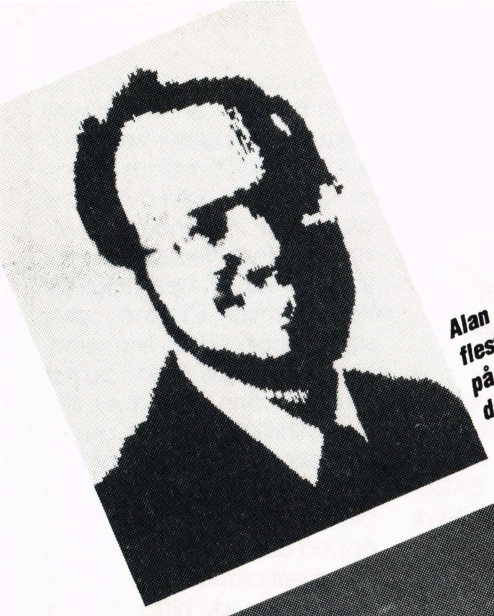
I andra testfasen beslutar jag tillsammans med programmerarna hur många poäng som ska ges och för vad. Och vad angick "Gunship" tyckte jag det var för lätt att bli befodrad - i den tidigare versionen kunde jag bli Colonel (överste) på ungefär en timme, så det var alldeles för lätt. I den slutgiltiga versionen, den du kan köpa i affärerna, är det mycket svårare att nå toppranken.

Alan Roireau är medveten om att många är avundsjuka på hans jobb som speltestare. Han vet också att han med sina 29 år snart faller för åldersgränsen. Nya unga superdatorfreaks väntar i kulisserna, redo att ta över hans jobb med frisk energi.

Men kom ihåg, varnar han, det är inte alltid lika kul att spela datorspel dagarna i ända.

Ibland kan det bli lite tråkigt, säger han medan han försöker dölja ett leende.

Om vi återigen tar "Gunship" som exempel, så skulle jag hela tiden undersöka samtli-



Alan Roireau har ett jobb som de flesta av hans vänner är avundsjuka på. Han är anställd för att spela datorspel dagarna i ända. Och för det får han ca 20.000 kr i månaden!

Gunship är ett av de spel Alan har testat mest grundligt. Åtta timmar varje dag under fyra månader blev det - det är nämligen hans jobb.

ga delar av terrängen. Om bukrarna var rätt placerade, om det fanns grafikhål i bergen och liknande. Så det var absolut inte ren action hela tiden inte.

Det är massor med nytt på gång från MicroProse, så när du läser det här sitter Alan och sliter ut ännu en joystick - det är faktiskt inte så få som han skickat till "joysticksens sälla jaktmarker". Man använder joysticks som vi andra använder blyerts och kulspetspenna. För honom är det ett oumbärligt arbetsredskap!

Rasmus K Kristiansen

SÅ KAN DU SJÄLV FÅ JOBB SOM SPELTESTARE

Det är ytterst få som har jobb liknande det som Alan har. Yrke: Speltestare. e flesta av drömjobben finns i England eller USA, så om du drömmer om att få spela dagen lång (och dessutom få betalt för det= är det ett måste att du kan engelska.

Det finns ingen utbildning för speltestare, men de måste ha en bred erfarenhet av att spela datorspel. Och minimikravet är att du är suverän på det - det är bara att sätta igång och träna. De anställda speltestarna är de bästa spelarna i branschen.

En annan fördel är att känna till lite om tekniken bakom datorspelen. Så förutom att kunna få highscore och nå de sista nivåerna ska du också veta vad en sprite är och hur många bits det går på en byte.

Det är svårt att bli professionell speltestare, för jobbet är eftertraktat. Det bästa sättet är att själv hänvända sig till de stora firmorna - och bara de stora, för de små har inga anställda speltestare. Och samtidigt med att du hänvänder dig till dem ska du dokumentera att du är superspelare i toppklass samt att du ska tala om varför du tycker att just du är rätt man för jobbet. Lycka till!

Testa dig själv:

Är du data-sjuk?

Datorsjukan breder ut sig. Riskgruppen för datoberoende är primärt män åldersgruppen 10-60 år.
Hos en person i riskgruppen ska man vara uppmärksam på tidiga symptom som:
Den löst utkastade anmärkningen att en kompis använder textbehandling.
En förströdd paus för att knyta skosnöret framför datorbutikens skyltfönster.
Det snabba, längtansfulla ögonkastet på datortidningarna i kiosken.
Ordval som får datorer att låta viktiga, seriösa och nödvändiga. Exempelvis: "Vi lever i informationsåldern" eller kommentarer som "folk som jag skulle säkert också kunna lära sig använda en dator om vi ville".
Blodsprängda ögon - tecken på för mycket tittande på en datorskärm.
Mumlande tal, skakande händer och lätt stirrande blick är typiska symptom på mellan två och sex timmars Out Run-spelande.

Två smittogrupper

Kanske har du svårt att föreställa dig det, men på bara ett par dagar kan man ändra sig från en normal datorfri person till ett monster som slår ihjäl folk för få sätta fingeravtryck på disketterna.
De smittade kan principiellt delas in i två olika grupper, de så kallade zap- respektive adventure-grupperna.
Zapparen är en otålmodig och aggressiv person vars uppfattning om en häftig dag är att lägga 24 timmar på att slå rekordet i det senaste shoot'em up-spelet. Zapparen går alltid och funderar på nya ideer till spelet med stort S. T ex oxygen-lasers placerade i vart och ett av rymdens hörn som skjuter allt i småbitar när han trycker på knappen.
En annan av hans ambitioner är att skriva ett program som verkligen har grafik, ljud och action så det räcker. När striden är på sin höjdpunkt ska monitorn sprängas i luften.
Zapparen styr sitt liv genom ett komplicerat nät av BASIC-kommandon, företrädesvis GOSUBs och loopar.

Hög på äventyr

Alla har sett den lille sammankrupna figuren som talar med sig själv när han handlar i snabbköpet, men hittills har ingen lyckats komma i kontakt med honom.
Han är en äventyrare, även kallad The Dungeon Master eller kort och gott grottmannen.
Det finns flera orsaker till att äventyrarna hittills lyckats klara sig från experternas undersökningar. Först och främst talar de mycket lågt och undviker främmande människor i största möjliga mån.

Poäng:

1. (a) 5 poäng (b) 10 poäng (c) 15 poäng
2. (a) 5 poäng (b) 10 poäng (c) 15 poäng
3. (a) 5 poäng (b) 15 poäng (c) 10 poäng
4. (a) 15 poäng (b) 10 poäng (c) 5 poäng
5. (a) 5 poäng (b) 15 poäng (c) 10 poäng
6. (a) 5 poäng (b) 10 poäng (c) 15 poäng
7. (a) 5 poäng (b) 10 poäng (c) 15 poäng
8. (a) 5 poäng (b) 15 poäng (c) 10 poäng
9. (a) 5 poäng (b) 10 poäng (c) 15 poäng
10. (a) 15 poäng (b) 10 poäng (c) 5 poäng
11. (a) 5 poäng (b) 15 poäng (c) 10 poäng
12. (a) 5 poäng (b) 10 poäng (c) 15 poäng

Om du kommer nära nog att höra honom (en inte särskilt angenäm upplevelse, eftersom han inte badat sedan senaste Infocom-äventyret ploppade in genom brevlådan för fem veckor sedan), kommer du att upptäcka att han mumlar sådana saker som: "\ppna dörr. finn kundvagn, undersök fickor, du har 40 kronor, finn cornflakes, finn mjölk, finn kakor, status, du bär tre saker och 40 kronor, gå syd, du är vid kassan, lämna pengar, få kvitto, gå sydväst, öppna dörr, du är på en gata och ljuset bländar dig, undersök trottoar, du hittar ett par solglasögon, tag på solglasögon". Och så fortsätter han hela vägen hem till datorn...
En äventyrare kan nämligen bara överleva om han ser livet som det slutgiltiga äventyret, där målet är att leva länge nog att komma tillbaka bakom skärmen igen.
Samtidigt finns det givetvis en understrategi. Den går ut på att han ska tjäna tillräckligt med penga-poäng för att få råd till en bättre maskin med större äventyr, undgå rövare och andra (odödliga) fiender såsom föräldrar, lärare, chefer, kronofogdar med mera. Alla aktiviteter som inte ger belöning i form av nycklar eller skatter är helt enkelt spill av tid. Exempelvis skulle en äventyrare aldrig någonsin kunna få för sig att sätta sig i solen och passivt se på världen utanför. När han för första och enda gången provade gav det en märklig mörkbrun färg och en överhängande risk att förlora ett liv...

TESTA DIG SJÄLV

Riskerar du att bli en datormissbrukare?
Lägger du hela nätter bakom skärmen?
Kolla dina symptom - innan det är för sent!

1) Om du hade råd att prenumerera på en tidning, vilken skulle du välja?
(a) Hälsa
(b) Aktuell Rapport
(c) SOFT

2) Hur många datortidningar har du just nu på ditt rum?
(a) Mindre än 30
(b) Mellan 30 och 60
(c) Så många att du inte kan pressa dig in för att räkna dem.

3) Vilken sorts musik blir du på gott humör av?
(a) Vikingarna
(b) Kraftwerk
(c) Huey Lewis

4) Vilken biofilm är din favorit?
(a) TRON
(b) Rambo
(c) Pelle Erövraren

5) Vart skulle du helst resa på semester om du kunde välja?
(a) Legoland
(b) En regnig vecka på datorläger
(c) Fyra veckor på Hawaii

6) Om du köpt ett program som inte fungerar, vad gör du?
(a) Inget alls
(b) Frågar snällt efter en ny kopia
(c) Bryter dig in i programmet och programmerar om det

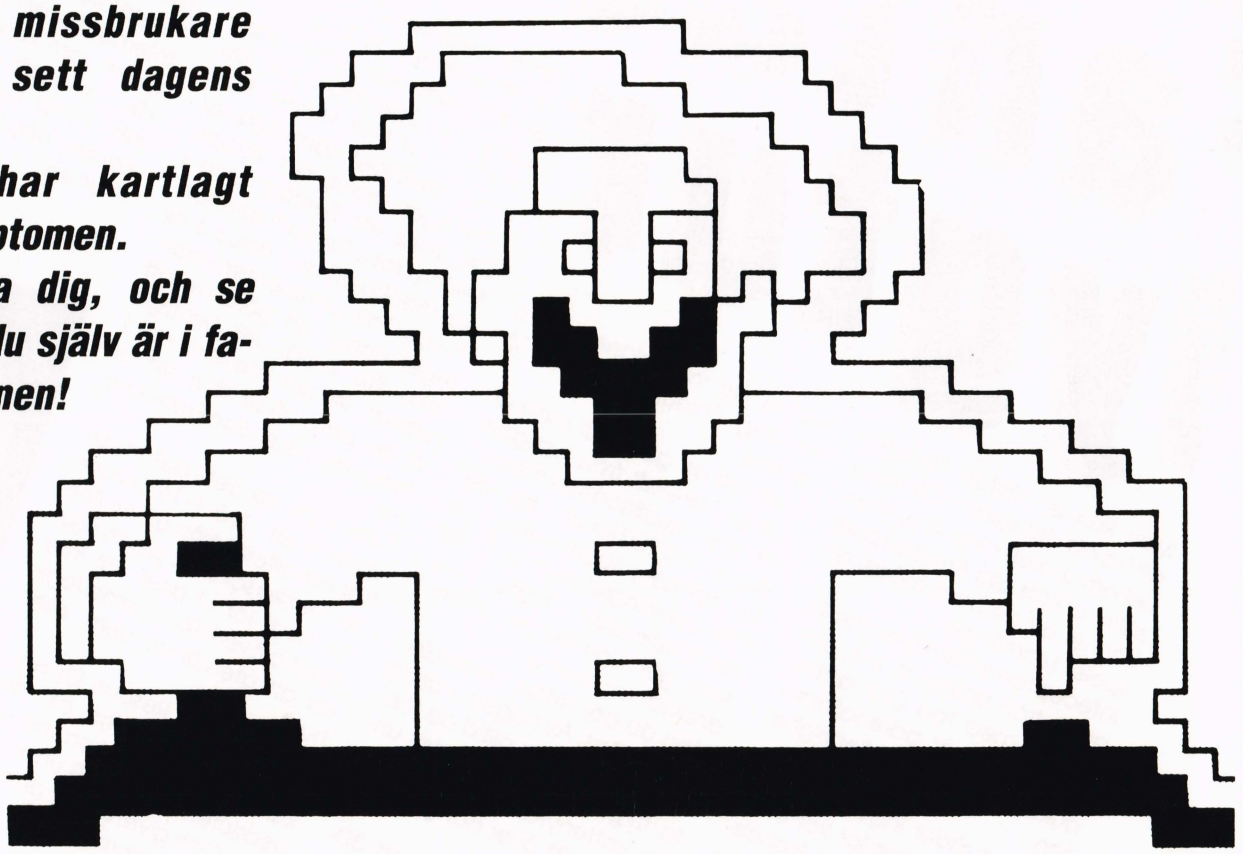
7) Om någon erbjöd dig ett program som du kunde tillverka piratkopior med, skulle du då svara:
(a) Ja tack
(b) Nej tack, jag har mina egna rutiner
(c) Jag anmäler dig för polisen

8) Hur ser du på det ideala äventyrsspelet?
(a) Ett som kan lösas genom att fuska
(b) Ett som kan lösas efter flera månaders hårt arbete
(c) Ett som är fullständigt omöjligt och som ingen annan än Christian Dungeon Master ens törs tala om

9) Vad är din highscore på den hetaste spelmaskinen?
(a) Mer än 1.000.000 poäng
(b) Mellan 100.000 och 999.999
(c) Under 100.000

10) Hur stor önskar du att din spelsamling ska vara?

Experterna menar att vår civilisation hotas av en ny form för missbruk. En ny typ missbrukare har sett dagens ljus.
Vi har kartlagt symptomen.
Testa dig, och se om du själv är i farozonen!



(a) Under 25 stycken
(b) Cirka A28Fh
(c) Mellan 30 och 50

11) Vilken är din önskemaskin?
(a) Commodore Amiga
(b) En Spectrum med gummitangenter
(c) Ett komplett CAD-system

12) Vilket är ditt önskejobb?
(a) Utbränd auktoriserad revisor
(b) Journalist på känd datortidning
(c) Isoleringscell på Kumlabunkern med mainframeuppkoppling

Resultat:

Mindre än 60 poäng: Kräv pengarna tillbaka från skolan...

60 poäng: Du ligger tätt på att bli korad till den tråkigaste och löjligaste personen på jorden.

60-100 poäng: Inte speciellt bra. Du hör absolut till den del av pöbeln som inte borde få körkort till dator utan att först fått gå en grundlig kurs i datoruppfostran.

100-145 poäng: Du är en typisk svensk och en seriös SOFT-läsare. Fortsätt på den inslagna vägen!

150-175 poäng: Ett avskräckande högt resultat. Du har datormissbrukarens psyke, men de sista symptomen saknas fortfarande. Vi är inte säkra på att vi gillar att du läser SOFT.

180 poäng: Grattis! Du har härmed vunnit en datoravvänjningskur på livstid på den slutna avdelningen.

STORTEST

Grafik
500 Kb ljud
1 Mb ljud
Action
Fängslande
Pris/kvalitet

★★★★★
★★★★
★★★★
★★★★★

Fantastisk flygtur

Äntligen kom det... Det har talats och skrivits mycket om spelet de senaste månaderna, men vi kan lova att det inte skrevs några överdrifter. Interceptor är helt enkelt ett fantastiskt spel!

Man kunde nästan förledas att tro att det talats FÖR mycket om spelet, men vi är stensäkra på att alla Amigaägare känner att de bara måste ha spelet i samlingen.
Inteceptor är nämligen otrolig grafik från början till slut, och massor med Top Gun-action som stimulerar adrenalinproduktionen och ryssfientligheten.
För det råder inga tvivel om varifrån Interceptor kommer. Det är USA, det är San Francisco och det är häftigt. Och i "Guds eget land" gillar man inte ryssar...

Lek med avancerad utrustning

Först av allt måste du lära känna de två planen, F-16 Fighting Falcon och F/A-18 Hornet.
Lika bra att ge sig ut med en gång. Take-off från hangarskeppet i qualification mode. Dra på ca 200 knop, upp i det blå och känn suget. Men glöm inte landningsställen och alla komplicerade flygtekniker som gör C64-ägare gröna i ansiktet av avund.
Men du bör träna en smula i enrum först. Av någon märklig anledning slutar alltid de första flygturerna 100 meter under vattenytan eller med plan-net utspritt över hangarfartygets däck.
Det hela utspelas i fylld 3D-grafik med utkiksposter i alla vinklar både inifrån och utifrån planet. Det finns rika möjligheter att njuta av sin egen skicklighet när planet vippar, rollar, loopar eller landar.
Men råast är det ändå att slå på efterbrännkammaren medan lillebror står och smygtittar.
Dags att landa, och det är faktiskt mycket svårare än att flyga runt.
Fälla ut landningsställen, lägga sig på minst 145 fot, fälla ut fångsthaken, dra av på gasen (eller vad man nu kallar det) och se till att inte få i noshjulet först om man bara ska ha en minimal chans att slippa levande från landningen.

Uppdragen

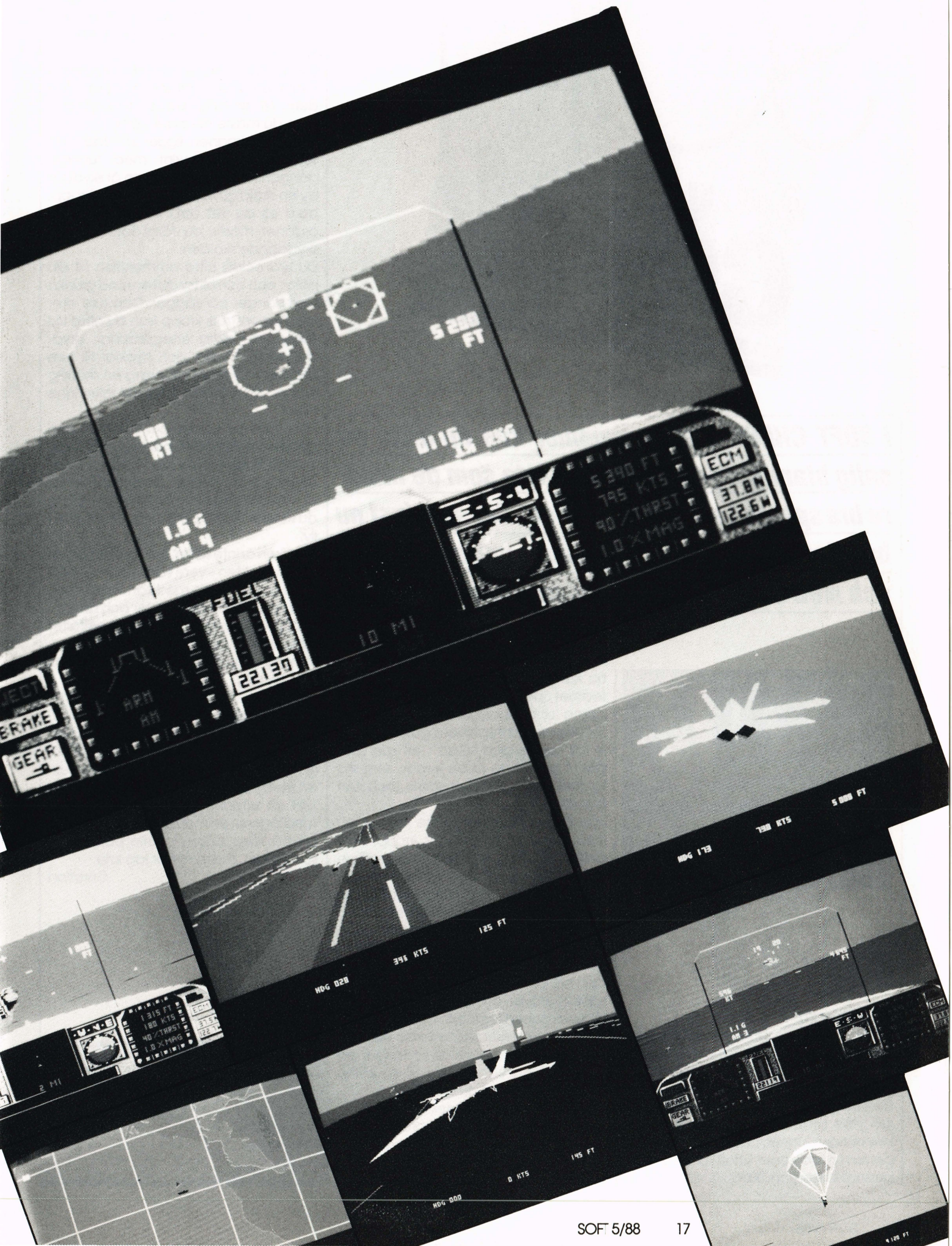
När du kvalificerat dig och känner att du behärskar planet någorlunda är det dags för uppdragen.
Och det händer saker i Next Active Advanced Mission.
I Visual Confirmation startar du från San Francisco International Airport med klara order om att lokalisera och identifiera ett främmande plan.
Sedan kommer Emergency Defence Operation där du startar i ett F-18 Hornet från hangarskeppet. Som alltid var briefingen snabb och koncis. Det finns ett fientligt plan i sektorn som förmodligen tänker försöka ett angrepp på Air Force One, presidentens plan. Inget annat att göra än att leka lite med det fientliga planet, vill det inte leka med är det bara att se till at det får ta sig ett dopp i San Francisco Bay.
Och värre blir det i det tredje uppdraget. Två F-16 Falcon har deserterat från US Air Force. De ska sökas upp och skjutas ned, för vi giter väl inte försöka övertala sådana fegisar att återvända hem, eller hur?
I Search and Rescue Operation ska du utnyttja allt ditt kunnande för att komma en nedsjuten kollega till undsättning. Och givetvis har du fienden i bakhasorna...

Superbt!

Interceptor är suveränast av de suveräna när det gäller grafik och ljud (dags att rappa på och köpa den där RAM-expansionen nu. Pronto!). Själva spelandet är också mitt i prick. För första gången har vi verkligen blivit helhjärtat tända på en simulator.
Det är bara synd att det inte finns möjlighet att koppla upp Interceptor över ett nätverk så att man kan spela mot va-

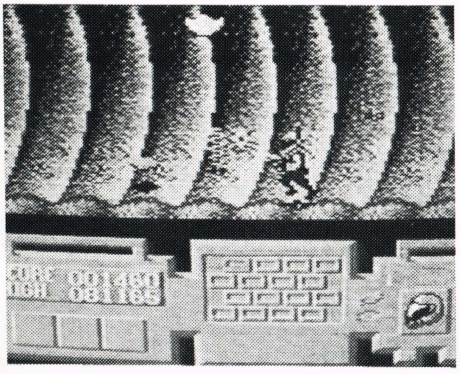
randra. Det skulle garanterat blivit något av det häftigaste man kunde uppleva som datorspelare.
Interceptor är russinet i kakan spelet som verkligen ger de andra softwarehusen (och inte minst andra datorföretag) något att tänka på.
Mårten




5 200 FT
ECM
E-S-U
22130
BRAKE
GEAR
HDG 029
345 KTS
125 FT
HDG 000
145 FT

SOFT check

I SOFT CHECK i detta nummer kan du hitta en salig blandning av såväl de bästa som de mindre bra spelen i softwareskörden. Het spel just nu handlar om motorer, hoppande gubbar och till och med en tripp inuti ett annat väsen...



INUTI

Gutz (Ocean)

Hur skulle du gilla att fara runt inuti en annan person och ta kål på hans lungor, hjärna och hjärta med din trofasta laser-gun? Det är vad du ska i "Gutz".

Efter biografernas science-fiction-filmer om yttre rymden kom filmen om den inre rymden - Innerspace. Där skulle en person i mikrostorlek utforska en annan persons inre organ. Samma tendens har nu kommit i spelvärlden. Hor Oceanteamet Special FX har ett par av grabbarna uppenbarligen blivit trötta på Vintergatans interstellära galaxer. I varje fall har de gjort "Gutz", ett spel som går ut på att du är en jordbo som ska fara sunt och ställa till oreda inuti ett stort monsters kropp.

Egentligen låter det ju lite äckligt att resa runt inuti en annans kropp. Rätt äckligt, faktiskt, speciellt när grafiken ibland verkar hämtad direkt från obduktionsbordet.. Ja, helt aptitligt är det inte, och trots att man kanske inte direkt får uppkastningar ter sig iden med utforskande inne i en annans kropp en smula sjuk.

Och bättre blir det inte av att spelet rent faktiskt kräver att du skjuter de mest vitala organen i småbitar. Jodå, du ska fatta din superutrustade turbo laserpistol med högerkardan och sedan zappa lungor, hjärta och hjärna till en köttig massa. Vad säger du om det?

Orsaken till all denna destruktion är att du blivit uppäten av det stora monstret - det är därför som du befinner dig inuti. Det stora monstret är ett elakt monster, som monster nu har för vana att vara. Och elaka monster ödelägger jorden, i varje fall i "Gutz". För att rädda jorden från total undergång ska du - för du är ju en grabb med choklad i döda monstret. Inifrån. I så fall överlever jorden och du kan diskret pysa ut genom personalutgången.

För att kunna krossa de olika organen i monstrets kropp måste du först hitta dem. Till din hjälp kan du få en karta, men du måste hitta den först.

De olika organen ligger spridda i en scrollande 3D-labyrint med tunnlar, gångar och rör. Varje organ är skyddat av en sköld (jo, det är en konstig kropp, bara så du vet det). För att föratöra organet måste du förat forcera den skyddande skölden.

Du ska också hitta ammunition till din pistol, och den hittar du i en rund grunka som hänger på väggen.Och runt omkring i monstrets kropp kan du hitta kul saker som extra energikapslar, skyddande störtkrukor och nycklar till rum med extra vapen. I sanning en märklig kropp, det händer i varje fall saker inne i den.

I kroppen finns dessutom vakter(!!) och andra motståndare som är ute efter din energi. Varje fiende ska klaras av med en bestämd typ skott, dessa skott hittar du i de olika vapenrummen. Varje gång du rundar 10.000 poäng får du ett extra liv.

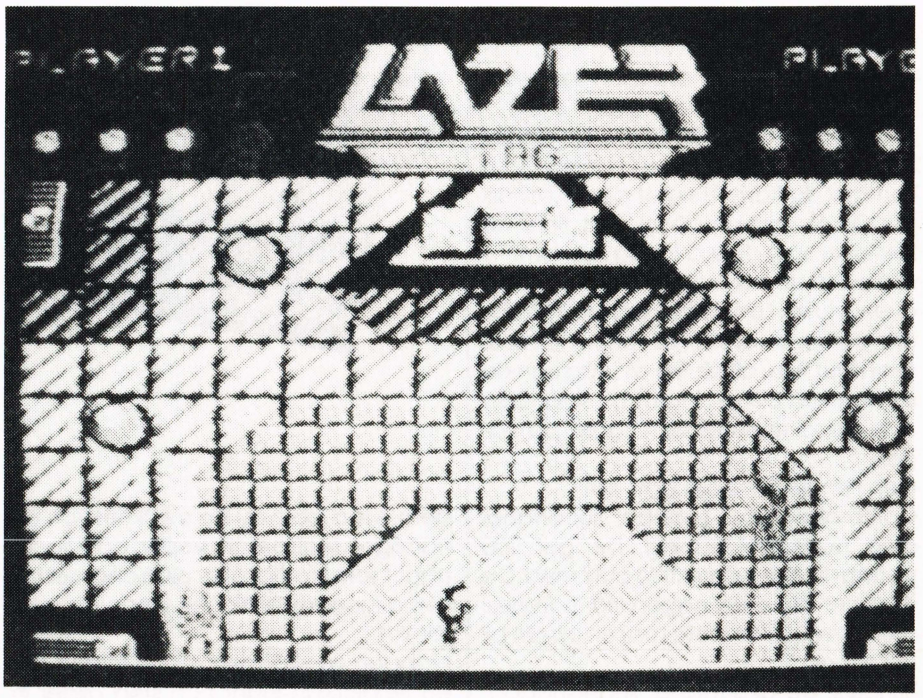
Grafiken är inte så illa. Den är stor, färgrik och livlig. Men - vem i allsin dar har hört talas om en kropp med kartor, störthjälmar, vapendepåer, vakter och annat - inuti? I ärlighetens namn har spelfältet alltså inte mycket med kropp att göra. Om jag såg ut sådan inuti skulle jag ta livet av mig.

Om man kan leva med att spelets förhistoria är tagen rakt ur luften och handlingen något som katten släpat in, kan man få många häftiga weekends att gå tillsammans med "Gutz". Kräkreflexen uteblir, för som helhet är "Gutz" faktiskt ett utmärkt spel. Man har till och med lagt ner en massa jobb på detaljerna på vissa ställen - kolla bara highscorelistan, mer avslöjar jag inte.

Christian

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

ZAP, SPELET ÄR DÖTT



Lazer Tag (GO!)
Att US Golds dotterbolag kallar sig GO! är inget som ska förleda dig att tro att dett finns något GO i deras senaste spel Lazer Tag. Något GO finns det inte.
Go på engelska betyder ju ordagrant gå, och det är precis vad du ska göra. Förbi spelet, om någon försöker att lura det på dig.
"Lazer Tag" är en ren parodi på något som inte ens borde vara framställt. Det är olyckligt att det ens finns till och en ännu större olycka för dig om du slösar pengar på skräpet.
I spelet sägs det att du ska kämpa mot andra elever på en laserskola. Ni skjuter på varandra med laserpistoler maken till dem du kan köpa i leksaksaffären. De skjuter en infraröd stråle som ska träffa en liten måltavla som motståndaren bär på sig. Vid träff hörs ett ljud.
Man kan få bonus och extra liv i spelet och det finns dessutom lite annat man kan skjuta på för att få extra poäng. Det är alltså inte bara eleverna du ska sikta på. Enligt instruktionerna försiggår det hela i år 3010 - so what, frågar man sig? Det är knappast en tiltad tidsangivelse man betalar för, utan action i massor. Och action i massor får man inte.
Du startar mex sex liv, och förmodligen gör du inte slut på allihop. Det troliga är att du stängt av datorn långt innan dess, så tråkigt är "Lazer Tag".
Icke allena det att grafik och ljud är medelmåttigt, handlingen är ännu värre. Det är trist uppbyggt och helt utan våldsammare inslag. Men här ska tillfogas att det är ett krav från fabrikanten av Lazer Tag-leksaken att allt våld är borta från spelet, annars skulle GO! inte fått använda sig av varumärket.
Och detta medför att även själen och nerven i spelet försvunnit. Det enda som finns kvar är trist zap-zap på en bana som är noll och intet att ha. Motståndarna i spelet försvinner inte ens vid träff, de bara blinkar till lite och du får lite poäng. Och det är det hela.
Med "Lazer Tag" följer en kassett med musik som ska avspelas på en vanlig kassettbandspelare. Det är genomsnittsmusik a la temat från Miami Vice, ganska händelselös musik. Det finns bara en låt och den heter "Resister". Den börjar med orden "looking for some time to kill". Ja, det gäller i varje fall inte för "Lazer Tag" - långt ifrån.
Nej , det här går inte. Synd, för GO! har annars ett par andra titlar ute som verkligen är värda att spela - "Lazer Tag" är dock inte ens värt tomkassetten. Leksaker ska INTE göras om till spel.

Christian

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

Här har du SOFT CHECK-betygen:

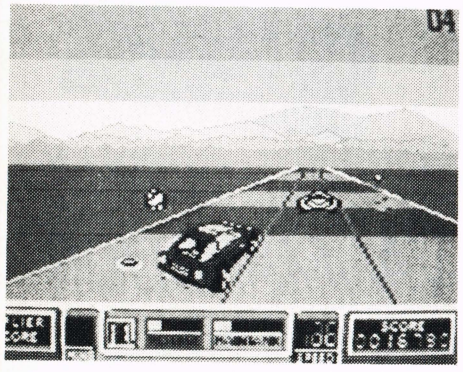
★	**Uselt, gå långa om vägar!**
★★	**Dåligt. Mer lämpat som lågprisspel.**
★★★	**Standard, men inte mer heller.**
★★★★	**Klart över standard. Bra!**
★★★★★	**Fantastiskt. KÖP!!**

SOFT check

VÄGMARODÖR

Road Blasters (US Gold)
Kommer du ihåg Out Run? Visst gör du det. Vem kan glömma 1987 års största spelsucce och samtidigt den arcademaskin som spelat hem mest pengar genom tiderna. Och vem kan glömma det spel som gav de flesta 64-innehavare en riktigt lång näsa för att de väntat sig något riktigt bra?
Samma personer som gjorde Out Run i Commodore 64-version försöker nu ta skadan igen. De har nämligen lanserat en efterföljare som slår allt. "Road Blasters" är titeln, och här händer det saker. Spelet är en konvertering av arcadespelet med samma namn från Ataris arcadeavdelning, ett spel som ursprungligen handlar om en fantastisk Matchbox leksaksbil, inte olik den du finner i Out Run.
Bilen är fortfarande röd men det är inte längre en Ferrari. Nej, nu kör du "bara" en omestämbar korsning mellan Honda CRX, Lamborghini och Toyota Corolla. I gengäld har verkstaden monterat på en tämligen kraftig laser på bilen. Och denna laser får du stor användning av,

för de finns många motståndare i spelet - fiendebilar, motorcyklar, minor, kulsprutenästen och andra spännande utmaningar för det som vågar.
På vägen finns bestämda ställen där du får extra bensin och så småningom kommer du fram till slutet på sektionen där du får bonuspoäng. Det finns 50 sektioner som du ska ta dig igenom.
Även om du blir träffad av skott (och även skjuten i småbitar) dör du inte. Du där bara när tanken är tom - närmast som i Out Run, alltså. På din väg kan du samla extra bensin i form av små röda och gröna enheter som ligger på vägen.
Och fiender finns det gott om:
Command cars: snabba supertanks med pansarbeklädning. De ger 100 poäng men är svåra att få bukt med. De angriper inte med någon större frenesi men om du råkar stöta mot en blir din bil bara mos.
Stingers: De är snabba, supersnabba. Skjut dem om du kan, det ger 50 poäng.
Rat Jeeps och Buggies: Helt plötsligt är de där, så se upp. Du kör lätt på dem, precis som alla A- och Epa-traktorer som befolkar våra vägkanter.
Motorcyklar: Är snabba ock kan lätt



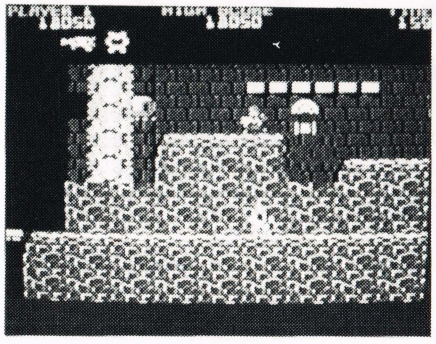
halka in framför dig och spärra vägen. 100 poäng om du träffar.
Minor: Dem känner vi till, och de är lika otrevliga i Road Blasters som i alla andra spel där de finns. Här ligger de ibland i stora serier kors och tvärs över motorvägen. Vad som händer när du kör på en kan du ju gissa själv.
Kulsprutenästen: Små bunkers med kulspruta som skjuter på din lilla bil. Finns vid vägkanten, antingen ensamma eller i små grupper. De träffar ofta, men träffar du vinkar 200 poäng.
Spikers: Fiendebilar kan kasta ut sådana här "partisanspikar" efter sig. Välj själv mellan undanmanöver eller punktering.
Toxic Spills: Små fläckar med en blandning av gift, kemikalier och olja. Kör du på en fläck blir det rundsladd på fläcken.
Som du ser finns det lite att bita i. Motståndare finns det gott om, men lyckligtvis har du en möjlighet att ta hand om dem. Med hjälp av lite snillrikhet kan du nämligen skaffa extra vapen på vägen, något som kraftigt ökar dina chanser att hinna igenom sektionen innan soppan tar slut.
I toppen av skärmen ser du ibland hur ett jetjaktplan lugnt och stilla glider in över dig och släpper ned ett vapen. Detta vapen ska du samla upp på ditt biltak, fångar du det är det skjutklart med omedelbar verkan.Bland vapnen finns en kryssarrobot (kan bara avfyras tre gånger, men dess skott har samma funktion som en smartbomb), en nitroglycerinkanon (du får extra power med dynamit i bilen - du kör dubbelt så snabbt utan att det kostar extra bensin), en UZ kanon (ökar din skottstyrka med en tredjedel) samt en Electro Shield (en sköld som gör dig osynlig under en viss tidsrymd).
Det händer otroligt mycket i "Road Blasters", så mycket att många förmodligen kommer att tycka att det händer FÖR mycket. Men det gör inget, för spelet är kul. Det är Out Run igen men med motståndare, extra vapen, osynlighet och massor med annat skoj.
Klapp på axeln till US Gold, för det här tvättar bort skamfläcken de fick med Out Run.

Christian

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

DET SVINGAR

Bionic Commando (GO!)
"Bionic Commando" är det nya från GO!, och även om du tidigare fått uppfattningen att de gör världens mest fruktansvärda missfoster till spel kan du sluta ha de fördomarna nu. "Bionic Commando" är nämligen ren kvalisort, programmerarna är samma killar som på sin tid konverterade Bubble Bobble. Nu har de blivit headhuntade över till Firebird.
I "Bionic Commando" är du en härlig gubbe som bland annat ska svinga sig från level till level. Allt som allt finns det fem sådana, den ena mer psykedelisk och 70-talsaktig än den andra.
Första leveln är en skog med massor med tungt beväpnade vakter, nästa level är ett stort fort med ännu större kanon och soldater med mängder med handgranater. Level tre handlar om djur som käkar VVS-installationer så en rörmokare gråter av glädje och nummer fyra är ett kontrolltorndär det väller fram robotar och våldliga helikoptrar, för att nu bara nämna ett par av de saker du stöter på. Sista leveln är den plats där supermissilen finns gömd. Se upp så den inte råkar avfyras och undvgå de vakter som är ute efter ditt blod.
Varje level scrollar i flera riktningar och fyller alltså ett stort antal skärmar. Överst hittar du en ren statusrad där du kan se dina poäng, dagens highscore, dina resterande liv (i form av små gubbar - fyra från start) och den tid du har kvar. Dessutom kan du se vilken typ av bapen du bär på.
När du startar har du en gun samt en klo som du kan sträcka ut. Trycker du fire och upp kommer din klo utfarande och griper fatt i något. Sedan kan du på bästa Tarzan-maner (dock utan djungelvrål) svinga dig upp till en ny avsats eller vad det kan vara.



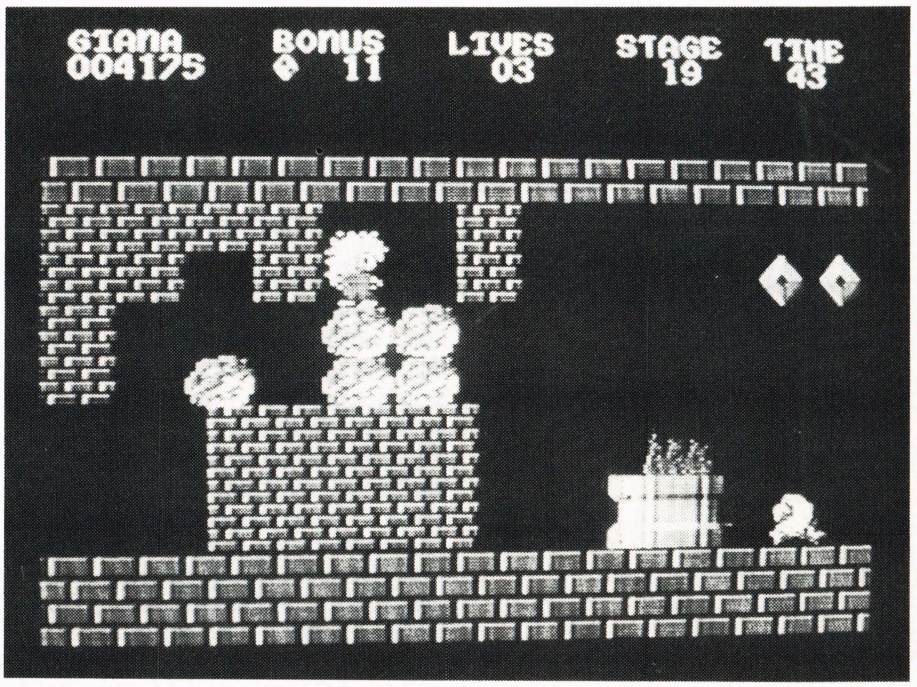
Genom att skjuta några fallskärmar kan du få extra vapen och andra nyttigheter som kan hjälpa dig - vad sägs t ex om en grunka som sätter extra fjutt på armen? Smart.
Spelet har ett minus - du laddar det som multiload. De med enbart bandstation måste alltså vara beredda på en tålamodsprövande väntan när de ska in på en ny level.
Din lille kommandosoldat är lätt att styra och den där grejen med armen är fin. Spelet är otroligt enkelt att komma in i och man blir snabbt biten och kan inte sluta. Sådana borde alla spel vara: Lätta att lära men svåra att sluta med. Väl jobbat, Capcom och GO!.
Ljudet i spelet är helt fantastiskt! Det ena feta riffet avlöser det andra - tunga funkrytmer blandat med latinamerikanskt och lite Electric Light Orcherstra. Pixelmässigt ligger "Bionic Commando" också helt i topp. Man ser tydligt att programmerarna kan sitt jobb och spelet ligger mycket nära originalet, Capcom-arcademaskinen med samma namn. Jo, grafiken är faktiskt så bra...
I spelet får du alltså både skjutande, lite hoppande och dansande och så givetvis svingandet. Något för varje smak, och ändå är alla de välkända ingredienserna blandade så väl och så speciellt att det inte liknar något vi sett förr. Helt originellt. Sådant kan bara mästerkockar prestera. Äntligen alltså ett GO!-spel om vilket vi kan säga: GO for it...

Christian

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

HOPP FÖR TJEJERNA

Great Gianna Sisters (Rainbow Arts)
Snyggt jobbat, tjejer!
Det frestas man att säga till programmerarna av spelet "The Great Gianna Sisters".
Efter trettionio och tre kvarts intensivt spelande är man helt övertygad: Det här har klass. Det här är så bra (i varje fall



nästan) som det kan bli.
Ryktet förtäljer att gänget bakom "The Grear Gianna Sisters" är en grupp kvinnliga programmerare knutna till Rainbow Arts. Och Rainbow Arts har fått den mycket omtalade (for better or for worse) firman GO!, underavdelning till US Gold, att ta hand om distributionen över hela världen. Och det tjänar GO! på, om inte annat så goodwillmässigt.
Du spelar den lilla flickan Gianna från Milano som tillsammans med sin syster ska draga ut i världen för att hitta en stor magisk ädelsten. För att hitta den ska Gianna hoppa och skjuta sig fram genom en serie levels som påminner inte så lite om Super Mario Brothers - så mycket att man egentligen bara kan se det här spelet som en förbättrad kopia av Super Mario Bros.
På vägen ska du samla upp några kristaller och dessutom undvika de mystiska väsen som är ute efter din kropp. Stora bin, humrar, ormar och märkliga missfoster är bara några av de varelser du ska se upp för.
Det finns massor med "extra" i detta spel. T ex kan Gianna ibland nicka tegelstenar i småbitar och ibland kan hon skjuta med speciella blixtar som själva zoomar in på motståndaren. Det finns också en liten räknare som får djuren att "sova" en stund och vatten som kan kastas om hon ska igenom en eld. Och slickepinnen ger extra liv.
Om grafiken finns det egentligen inte så mycket att säga. Omedelbart ser figurerna rätt enkla ut, närmast lite dagisaktiga, men det passar fint ihop med atmosfären i spelet. Figurerna är lätta att känna igen, flotta och med massor med oljefärger över det hela. Alla tiders, trots att den typen grafik kunde gjorts redan för tre-fyra år sedan.
Ljudet är som det brukar vara i den här typen av spel. En söt liten melodi som lallar på och små ljudeffekter på de rätta ställena. Varken mer eller mindre. "The Great Gianna Sisters" är otroligt underhållande. Ett fängslande spel som man inte gärna släpper ifrån sig. Det finns risk för många sömnlösa nätter om du släpper in systrarna i din dator.
För sanna fans av plattformspel med arcade action lämnar Giannasystrarna inget övrigt att önska. Snarare tvärtom, för här finns massor med "extra" som bara gör det ännu roligare att spela.
De 32 nivåerna i spelet är bara en början, för när de väl är genomförda måste man arbeta vidare för att tillfredsställa sin egen nyfikenhet. Det döljer sig nämligen ett virrvarr av hemliga rum, dolda skärmar och annat mystiskt som du själv blir tvungen att utforska. Jag avslöjar i varje fall inget...

Christian

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

SOFT check

SOFT check

RÅTT VÅLD, RENT LJUD

Target Renegade (Imagine)

Hör du till dem som sitter klistrad till TV:n med vidöppna öron när Nygammalt sänds kan du sluta läsa här. Gillar du rock, gärna tyngre rock, kan du fortsätta. Soundtracket (ursäkta uttrycket) till detta spel är nämligen av den vassare typen. Så sätt förlängarledningar på datorn och plugga in ljudet i stereon, sätt full kräm på förstärkaren och njut. Höjdarljud, även om det kanske är en aning för mycket synt över det hela.

Men själva spelet då? Hur är det med det??

Tjaaa, var var det nu vi var...

Jo, det är väl inget större fel på "Target Renegade", men det är ljudet som är grejen i spelet.

Ändå kan du lu inte köpa ett spel för att det är en häftig låt. Det ska ju också hända lite när du klappar in joysticken i port II, trycker på den lilla röda och fixerar skärmen med titthålen.

Och på ett sätt är det också något med spelet.

Problemet med "TR" är bara att vi liksom sett det hela cirka E127780 gånger förr. Du är en ensam man som ser rött och ska "röja upp" i en stad befolkad av Mr Bigs hantlangare - en samling tuffa grabbar som slår på folk och stöder den organiserade kriminaliteten, maffian.

Beväpnad med ett baseball-bat av aluminium ska du vandra runt i den stora staden ock slåss med skurkarna. Men det är inte direkt karate du ska utöva, nej, i stort sett är det bara rätt på och klappa till.

Grafiken är fin, snyggare än den normalt är på Commodore 64. Okej, det är inte Defender of the Crown-klass, men ändå - figurerna är snygga och speciellt deras sätt att gå är helt fantastiskt. Din figur travar iväg på ett hårdkokt, tufft sätt som helt klar visar att här-kommer-jag-så-se-upp. Who's bad? I'm BAD!

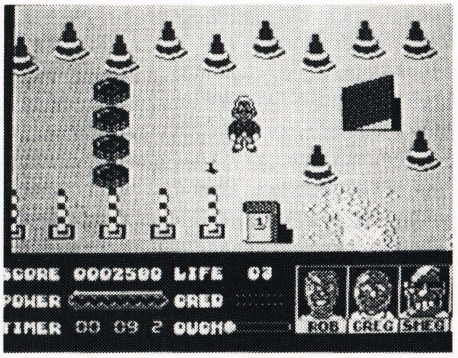
Även din huvudmotståndare, Mr Big, är en typ för sig själv. Han har med rätta fått sitt namn, för han har tydligen levt på hamburgare, pommes frites och småkakor i hela sitt liv. Han är så stor att han faktiskt fyller en bra bit av skärmen!

Och vad blir det av det hela?

Jo, nu ska farbror Christian rita och berätta. Vad vi har är "Target Renegade". Ett spel med fin grafik och höjdarljud men med handling och manus som allt för mycket påminner om den spik någon kokt allt för mycket soppa på. Vilket osökt leder oss till nästa fråga - vad är det då för bra med spelet? Inget speciellt, om du nu inte formligen älskar att härja med flotta figurer på skärmen till häftigt ljud. Vi andra, vi som kräver action, hoppar lätt och elegant LÅNGT förbi det här spelet.

Christian

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



NY OMGÅNG ASFALTSKATE

Skate Crazy (Gremlin Graphics)

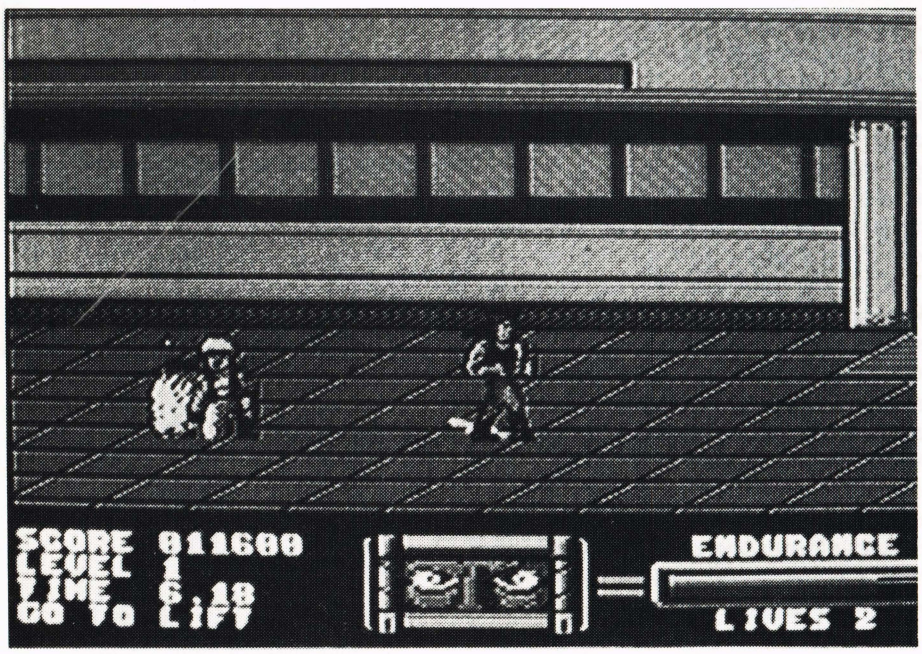
En gång i tiden var rymdspel den stora flugan. Så kom labyrinter. Sedan boxningsspel. Och så karatespel. Och plötsligt breakoutspel. Och nu är det av allt att döma skateboardspel som gäller.

Efter att Electronic Arts fått så stor succe med "Skate or Die" och US Gold lyckats med arcademaskinen "720 grader" på hemmaorgel verkar spel om och med skateboards vara heta grejor på en hel del softwarefabriker över hela världen. Engelska Gremlin Graphics är en av dem som hoppat på tåget. Deras "Skate Crazy" är ett multiload-spel, och även om man blir trött bara man hör ordet är det faktiskt inte så farligt. Väntetiden är lång, men inte SÅ lång...

I "Skate Crazy" ska du göra konster och imponera på domarna med ditt kunnande. Men det finns också ett underspel, och frågan är om inte det är det roligaste:

Det är ett skate speldär du ska genomföra några banor med en rad hinder inom en bestämd tid. Banorna scrollar i alla riktningar så det finns en del att bita i. Du kan få extrapoäng genom att samla upp lite grejor, t ex skräp, kläder, skateboards och knäskydd.

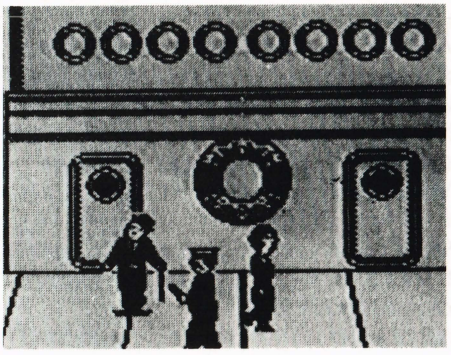
Rent pixelmässigt är "Skate Crazy" ett snyggt programmeringsjobb. De olika spritesen har en livaktighet som nästan



för tankarna hän till tecknad film - det är flott och färgrikt. Ljudet är också helt godkänt, inget att klaga på där heller. Det är lätt att bli hooked på "skate Crazy" men lika lätt att bli avhakad igen. Spelet blir nämligen rätt snabbt lite enformigt, och då har man i stort sett bara underspelet att trösta sig med.
Inga tvivel om att det här spelet säkert får sina tillhängare. Jag kommer säkert också att ha spelet på hyllan och se lite närmare på det då och då, men hooked blir jag aldrig...

Christian

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



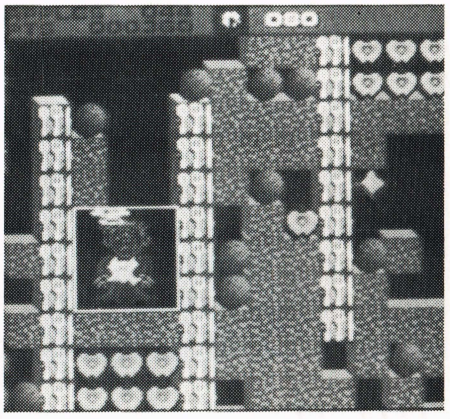
CHAPLIN VIA DATOR

Starring Charlie Chaplin (US Gold)
Lights, camera, action! Den lille mannen med de stora skorna har nu kommit på dator. Det är US Gold som ligger bakom, och mannen - ja, vem kunde det vara annat än allas vår Charlie Chaplin, stumfilmens största stjärna, vår hjälte i kubb, käpp och mustasch.
Det här spelet är ett skjutspel. Men det är inte skjutande i det förstånd som du tror. I "Starring Charlie Chaplin" är du regissör, och det är en film som du ska "skjuta". Ditt jobb är alltså att dirigera herr Chaplin runt på scenen så att filmen blir så bra som möjligt. Du ska filma olika scener till lägsta möjliga kostnad och få ut bästa möjliga film av det.
Först ska du välja vilken film du vill göra först. Det finns några stycken att välja mellan och valet är fritt. Haken är att första filmen måste spela in så mycket pengar att du har råd att filma nästa - och nästa, och nästa...
Sedan plockar du ut ett manus och väljer vilken scen du vill skjuta först. Du får en lista över vad varje scen kostar, hur många som är med osv. Till några av scenerna måste du dessutom köpa diverse special effects - det kostar också. Varje scen tar en minut, och under denna tid ska du styra Chaplin så han blir så rolig som möjligt. T ex ska han gå uppför stegar, slå de andra skådespelarna i skallen och gå i trappor.
När en scen är tagen kan du sätta dig vid klippbordet. Här kan du se filmen igen, antingen med normal eller dubbel hastighet, och sedan välja om du vill filma om scenen eller spara på kostnaderna och behålla den som den är. Väljer du det sista går du vidare till nästa scen och filmar den.
När alla scener är klara förs du till premiären på filmen. Hela filmen i sin färdiga längd ska visas för en publik bestående av surmagade filmrecensenter från samtliga ledande tidningar. Huvudsaken är att de gillar filmen. Om de gör det får du lov att regissera ännu en film. Blir det däremot ett fiasko blir du avskedad av filmbolaget och spelet är "The End".
Grafiken i "Starring Charlie Chaplin" är givetvis i svartvitt, något annat vore ett helgerån. Men den är inte särskilt upplyftande och påminner faktisk mest om något från de gamla ZX-dagarna.
Men speliden är rätt häftig. Det är en ny ide att göra en film och sedan få den förkastad eller godkänd av en publik. Väl tänkt.
Tyvärr har US Gold sabbat det hela genom att sätta fel programmerare på spelet. Som resultatet blivit framstår Chaplin-spelet som ett tunt ingenting, och det är trist att se. Att bara flytta sprites på en skärm är inte mycket hur man än vrider och vänder på det hela. Synd på en så bra ide...

Christian

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

SOFT check

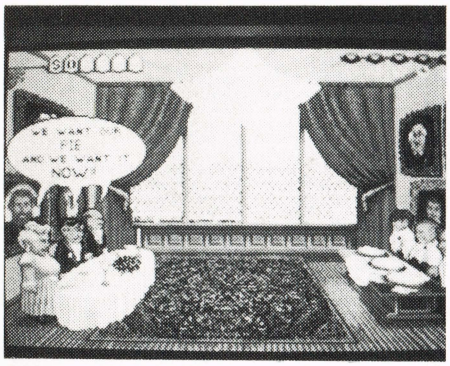


GAMMALT SPEL - NY KONVERTERING

Rockford (Mastertronic/Melbourne)
Känner du inte till Rockford?
Han är den där lille gubben som farit runt i alla Boulderdash-spelen, till dags dato fem hemdatorspel och en arcademaskin.
Men det är historia nu när Mastertronic/Arcadia köpt rättigheterna till den lille figuren. Arcadia kommer med en ny spelhallsversion av Boulderdash och Melbourne har kreerat en cut-down version av spelet från hallen, i detta fall en Amigaversion.
Trots lådans reklamtext, där man "gratulerar köparen in spe till att han nu är nära att köpa det mest tilldragande spel som hittills sett dagens ljus", är Rockford inte mycket bättre än ett av de gamla svartvita Atarispelen.
Man startar snyggt med syntljud och smart grafik på introduktionsskärmen där du ska välja mellan fem olika världar. Du kan uppträda som kock, cowboy, rymdman, doktor och jägare. Men så snart själva spelet börjar blir det annat ljud i skällan. Rockford, The Arcade Game, är ogenomtänkt, för svårt och lider starkt av en massa dumma val. T ex måste du starta ända från början av en bana varje gång du dött. Rena sömnpillret...
Tyvärr har vi inte haft möjlighet att testa Arcadias version av klassikern, men om den bara har minsta likhet med Amigaversionen bör den nogsamt undvikas.

Mårten

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



3x0=0

THREE STOOGES (Cinemaware)

Moe, Larry och Curly är ute på ett viktigt uppdrag. Inom 30 dagar ska de skrapa ihop så mycket pengar att de kan rädda hemmet för föräldralösa barn och förhoppningsvis ha tillräckligt med pengar över så att de kan gifta sig med innehavarinnans tre tjusiga döttrar.

Om man heter "The Tree Stooges" kan man tjäna pengar på flera olika sätt: som tårtkastande servitörer, sjukhusvaktmästare med topptrimmade rullstolar, ostronätning, pengaletning på gatunivå eller proffsboxning. För det sistnämnda krävs dock att låten Pop Goes The Weasel spelas vid singside, annars är det en given förlust.

Och allt är också riktigt kul tills man varit igenom varje uppgift ett par gånger och är på väg mot sin första tennisarm. HAr man inte två diskettstationer måste man nämligen skifta diskett ideligen, ideligen.

Det har helt enkelt lagts ned för mycket diskettkapacitet på för lite i "The Three Stooges". Vi började tröttna redan efter en kvart.

Visst är spelet flott (som vanligt är det speciellt inledningsbilderna som gör intryck) men det är alldeles för enkelt. Ett gott val om du bara använder dina spel för att visa upp hur snygga de är.

Mårten

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

INTE HAPPY ALLS

Trigger Happy (CRL)

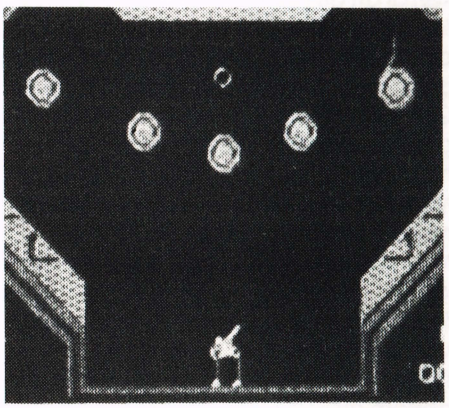
Det är en mörk och stjärnklar natt. Du ser upp mot himlavalvet och tycker dig se månen blinka åt dig. Allt är tyst och stilla. På avstånd hörs en gren röra sig i vinden och en ugglas hoande får en näbbmus att skrämt söka skydd.

I yttre rymden landar Kapten McCoy med sitt rymdskepp på en fjärran planet. Han vet inte att du i samma ögonblick spanar efter honom, efter en liten fläck högt däruppe. Han bryr sig heller inte. Inte alls, faktiskt. För McCoy gäller det att överleva, inte har han tid att vinka till någon tönt som spanar efte honom. Och överlevnad växer inte på träd där ute bland de fjärran planeterna.

Därför greppar han sin super extra mega Star Ray gun modell XYZ234 och sätter sig tillrätta i lädersätet i den splitternya AFC:n (Advanced Flight Capsule). En lätt vridning på ratten och iväg det bär. Full sula och turbo.

Det gäller att styra väl, för rammar AFC:N en mur eller en fiendeprojektil åker en bit av skölden. Och ryker skölden ryker McCoy. Get it?

Du ska skjuta och överleva. Det är allt. Att du säkert också somnar är en helt



annan sak. "Trigger Happy" från CRL är nämligen ett spel som katten måste ha släpat in i mitt rum. Maken till talanglöst programmeringslallande av enklaste sort finns inte på den här sidan av 1984. Och McCoy kan knappast vara happy, för hans AFC är en klar ritbordsmiss. Farkosten kan inte förflytta sig medan den skjuter! Festligt.

Att du dessutom är tvungen att stirra på legoklossgrafik i murriga färger som är så illa valda att allt smälter ihop till en enda sörja gör ju knappast saken bättre.

För att göra en kort historia kort: "Trigger Happy" är inte ett dugg happy. Det är kort och gott lurendrejeri.

CRL, skärp er!

Christian

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

SOFT check

BUGGY

Buggy Boy (Elite)

Trevliga bilar och snabba damer (eller var det tvärtom) har alltid varit ett par av SOFT-redaktionens största fritidsintressen.

Men intressena är svåra att hålla vid liv. Svältlönen ger snart knappt ens råd till ett bilspel till datorn.

Och i fallet "Buggy Boy" spelar det kanske heller ingen större roll...

Spelet innehåller visserligen alla de element som gör bilspel så stimulerande - attraktion och tämligen bra adrenalingenomströmning genom actionnerven, men utförandet på Amigan är inte i topp.

Även om spelet är tillräckligt svårt känns det en smula för långsamt om man jämför med "the real thing". Och att highscorelistan inte kan gömmas på disketten drar ner betyget väsentligt.

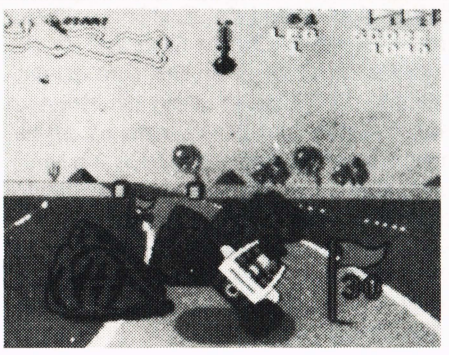
Varför har för övrigt denna highscorelista ett maximum på 100.000 poäng (har 96.380 som personligt rekord på northbanan) när man kan få mer på originalarcademaskinen?

Saknas det något på datorversionen?

Just nu är "Buggy Boy" det bästa spelet till ST, men Amigaversionen klarar bara av att få medelmåttiga betyg. När ska det gå upp för softwarefirmorna att det inte räcker att bara föra över spelen direkt från ST till Amiga, utan att man även måste uppdatera spelets grafik, hastighet (vad ska man annars ha blittern till) och inte minst ljudsidan.

Mårten

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



ARCADE ACTION AID

Alla de tre djuplodande stora A - Arcade Action Aid - är återigen tillbaka med "Första Förband" till alla er som sitter fast i datorspelen.
Få oändligt liv, massor med bomber eller se den sista skärmen...

Andy Capp
eller Tuffa Viktor, som vi ju kallar den late och törstige dagdrivaren. Så här klarar du honom i datorversion:
1 - Gå till affären och köp både The Daily Mirror och The Racing News.
2 - Gå till arbetsförmedlingen (the jobcentre). Be om ett jobb och ditt arbetslöshetsunderstöd.
3 - Gå till Freds Wing Nuts. Säg "I've come for a job".
Säg "I can operate a computer". Säg "IBM". Säg "No, I haven't" Använd sedan Transactionordern så ger han dig 40 pund.
4 - Gå nu till Betting Shop. Undersök (examine) Racing News noggrant. Med hjälp av Transactionordern ger du mannen 20 p. Satsa dem på Track One. Så ger han dig ett litet häfte som du ska använda på rådhuset.
5 - Gå till rådhuset och betala 20 pund.
6 - Gå till polisstationen. Konstapeln vid disken kommer att ge dig Chalkies nycklar. Med dessa ska du ta dig in i Chalkies trädgård och ta en ros.
7 - Leta upp Vivan (hon heter Flo på engelska) och ge henne en puss. Ställ dig vid sidan av henne och använd the mirror, så ger hon dig ett så kallat benefit card.
8 - Onsdag.)ter till arbetsförmedlingen. Bli uppskriven och ställ dig i kön.
9 - Torsdag. Leta upp din flickvän. Fråga henne var postgiroblanketten finns. Hon svarar att hon gett den till Jack, bartendern. Gå till puben och fråga Jack var blanketten finns, så kommer han att ge den till dig.
10 - Leta upp Vivan och ge henne blanketten.
Det var allt! Och det räcker för att genomföra spelet.
Men vill du spela ofuskat och inte bara följa den här snabbversionen kan du behöva några generella tips. So here comes...
När du ser en konstapel komma mot dig ska du ge honom en slängkyss.
Drick alltid öl och töm alltid hela sejdeln.
När du går in i en byggnad eller något ställe med stängningstid (t ex en pub) blir du inte utkastad även om de stänger. Men går du efter stängningstid kan du ju inte komma in igen förrän nästa dag.
Ölet är billigast i den lokala puben (som har öppet från 11 am till 3 pm).
På natten är det bäst om du kan stanna i din lokala pub. Om det inte går, gå hem istället.
Se för allt i världen till att undvika slagsmål (även om det ser väldigt kul ut de första gångerna).
Och lycka till, Viktor!

Deflektor
Gremlinspelet som satte sinnena i uppror hos testlaget för ett par nummer sedan kan nu klaras med obegränsad energi och utan risk för överladdade laserstrålar.
Knappa bara in den här listningen i din C-64, RUN den och ladda sedan in Deflektor i maskinen.

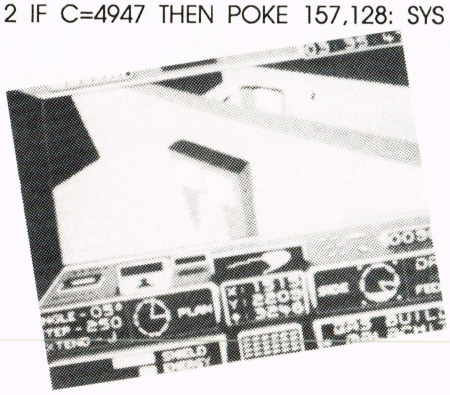
```
100 DATA 32,86,245,169,78,141,204,2
110 DATA 169,1,141,205,2,96,169,165
120 DATA 141,143,54,141,249,54,76,5
130 DATA 8,169,173,238,32,208,206
140 DATA 33,208,76,226,252,1,3,5,32
150 DATA 9,19,32,3,18,1,16
160 FOR L=230 TO 344: READ A
170 POKE L,A: NEXT: SYS 320
```

Bubble Bobble
Känner du någon stackare som har Atari ST, kan du berätta för den olycklige att ett tryck på F1 räcker för att komma en skärm längre fram. F2 för honom sex skärmar fram och F3 hela elva skärmar.

Driller
Obegränsad sköld kan uppnås om du kommer till Obsidian och skjuter laser på den sydliga delen av Jorden.

X-15 Alpha Mission
Innan du laddar in detta Activisionspel i din 64 knappar du in listningen nedan och gör en RUN. Då får du nämligen obegränsat med soppa och dessutom kan du bli skadad så mycket du vill.

```
1 FOR A=50149 TO 50187: READ B: POKE
A,B: C=C+B: NEXT
2 IF C=4947 THEN POKE 157,128: SYS
50149
3 PRINT "FEL I DATA"
4 DATA 169,195,141,41,3,32,86,245,
169,219,141,206,1
5 DATA 169,227,141,207,1,96,72,77,
80,169,0,141,64
6 DATA 136,141,98,136,141,212,136,
141,223,178,76,235,2
```



Nebulus
De sista nivåerna är de svåraste i Nebulus från Hewson. Men hjälpen är som vanligt nära.
TORN 7: Gå höger, in i hissen, upp, höger, fall ned, hoppa höger, sedan vänster (se upp för spinnern), gå upp, skjut blocket, vänster, upp på hissen, tryck upp. När den stannar trycker du upp igen. Gå till höger så ramlar du på den första hissen. Tryck upp, skjut ett block på din vänstra sida, gå sedan till höger och stanna precis bakom spinnern. Skjut ett block, gå upp, ta varje hiss så snabbt som möjligt. När du är överst går du under den spinner som går upp och ned och väntar på ett block som finns till höger om den. En annan spinner går runt och du ska befinna dig bakom den hela tiden. Undvik de nedersta blocken, de försvinner nämligen. Gå upp på hissen, gör som innan men använd nu de nedersta blocken när du väntar, spinnern går nu dubbelt så snabbt som du. Upp i hissen, under spinners, hag hiss 4, gå upp, skjut kulorna, gå till höger, fall ner, vänster, fall ner, ta hissen upp och sedan ut genom dörren.
TORN 8: Gå till höger, upp, skjut kulorna, vänster, skjut blocken, höger, genom dörren, vänster. När du kommer till det tredje hoppet ramlar du ner på en hiss. Gå upp, genom dörren och till höger. Hoppa under spinners som går upp och ned. Ta hissen upp, gå vänster, hoppa över alla spinners, skjut blocket, upp med första hissen, genom dörren, hopp vänster, genom ny dörr, skjut block till höger, gå genom dörren, hopp höger, genom dörren, hopp vänster, upp, upp en gång till, gå till vänster, skjut blocket, gå mot höger, fall, tag hissen upp, höger, fall igen, skjut blocket, upp,

ARCADE ACTION AID

vänster, genom dörren, skjut till höger, gå vänster, hopp vänster så försvinner blocket. Upprepa nu processen (för att komma dit hoppar du ned på vedersta blocket), hoppa vänster, skjut blocket och gå upp och ta dörr nummer tre. Och så är det bingo...

720 grader
Plocka fram ditt skateboard, i varje fall skateboardet på din dator. Här ska det fuskas!
100 DATA 32, 104, 225, 169, 16, 141, 56, 8, 169, 6
110 DATA 141, 57, 8, 76, 16, 8, 169, 29, 141, 42, 1
120 DATA 169, 6, 141, 43, 1, 76, 0, 1, 169, 42, 141
130 DATA 224, 4, 169, 6, 141, 225, 4, 76, 0, 4, 169
140 DATA 173, 141, 28, 29, 141, 89, 31, 141, 243
150 DATA 32, 141, 19, 34, 141, 216, 21, 141, 113
160 DATA 32, 76, 80, 8
170 FOR L=1536 TO 1600: READ A
180 POKE L,A: NEXT: POKE 157,128
190 SYS 1536
Listningen knappas in i maskinen, RUNas, och sedan laddar du in själva spelet. Och nu kan du skatea med obegränsad tid.

Battle Valley
Obegränsat med ammunition. raketer och energi - allt är ditt om du knappar in denna lilla listning, RUNar och laddar in Battle Valley från Rack-It.
100 DATA 32, 86 245, 169, 0, 141, 28, 4, 169, 208, 141, 29, 4, 96
110 DATA 169, 0, 141, 67, 50, 141, 46, 58, 169, 165, 141, 184, 69
120 DATA 76, 132, 255, 1, 2, 3
130 FOR L=53234 TO 53263: READ A: POKE L,A: NEXT
140 POKE 157,128: SYS 53234
150 REM SOFT 88

Jack the Nipper II
Få alla de små Jacks du önskar - det är bara att trycka in denna lilla programstump och RUNna innan du laddar in själva programmet.
10 FOR I=256 TO 296: READ A: POKE I,A: NEXT
20 SYS 256
30 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 19, 141, 134, 9
40 DATA 169, 1, 141, 135, 9, 76, 16, 8, 169, 32, 141, 114
50 DATA 6, 169, 1, 141, 115, 6, 76, 0, 6, 169, 238, 141, 170, 199
60 DATA 76, 16, 128, 0, 0

Garfield
Varning: Stor, fet katt lös i staden. Jagar allt och alla som doftar lasagne - när han nu inte sover. Farlig för omgivningen. För det är ju DU som styr.
I förra SOFT fock du ett poke för oändlig mat.
Och nu sätter vi ordentlig rotation på tassarna, för om du knappar in den här listningen behöver han inte sova heller. Med andra ord: Du kan låta Gustaf jobba oavbrutet, ingen rast ingen ro, bara gno, bara gno...
Knappa in, RUN och ladda in originalspelet i din Commodore 64.
0 REM GARFIELD-FUSK
1 FOR X=529 TO 562: READ Y: C=C+Y: POKE X, Y: NEXT
2 IF C=3256 THEN POKE 157,128: SYS 529
3 PRINT "FEL I DATA"
4 DATA 32, 86, 245, 169, 34, 141, 220, 2, 169, 2, 141, 221, 2, 96, 72, 77, 80
5 DATA 169, 2, 141, 31, 9, 96, 169, 173, 141, 49, 77, 141, 68, 77, 76, 40, 8



Masters of the Universe
Oändligt liv? I US Golds ursprungliga C64-version ska du ladda in spelet, resetta och skriva:
POKE 6266,234
POKE 6267,234
POKE 6228,234
SYS 23581

Firetrap
Ladda in spelet i 64:an, resetta och skriv:
POKE 7049,165
SYS 4096
Det ger dig oändligt liv.
Vill du hellre ha oändligt med tid ska du skriva:
POKE 11497,165
SYS 4096

Denarius
Firebirds 64-spel är inte alls dåligt, speciellt inte om du får autofire på ditt rymdskepp. Load, reset och skriv:
POKE 36727,14
POKE 36731,10
SYS 33280

Thrust
Spela musiken med olika hastigheter genom att ladda in spelet, resetta och skriva i följande:
10 SYS 8225
20 FOR L=0 TO 7: NEXT L
30 GOTO 10
Hastigheten kan du ändra genom att byta ut sjuan i rad 20. Ett är det snabbaste.

Defender of the Crown
I den annars så utmärkta C64-versionen har du nu möjlighet att starta spelet med massor med soldater, riddare och katapulter. De tre frågetecknen i listningen byts helt enkelt ut mot tal mellan 0 och 255 och ger så antalet. Men var inte FÖR girig, spelet kan krascha om du försöker flytta omkring på allt för många män...
1 FOR A=4096 TO 4203: READ B: T=T+B: POKE A,B: NEXT
2 READ B: POKE 51788+C,B: S=S+B: C=C+1: IF B<>1 THEN 2
3 IF T=12036 AND S>3133 AND S<3900 THEN SYS 4156
4 PRINT "FEL I DATA!"
10 DATA 169, 15, 141, 56, 83, 76, 0, 80, 33, 42, 169, 16, 141, 177, 69, 76, 66, 65, 169
20 DATA 32, 141, 63, 194, 169, 36, 141, 64, 194, 169, 16, 141, 65, 194, 76, 18, 193
30 DATA 133, 173, 165, 175, 201, 1, 208, 10, 104, 104, 169, 16, 72, 169, 9, 72, 208, 4
40 DATA 165, 173, 145, 174, 200, 96, 169, 8, 170, 160, 0, 32, 186, 255, 160, 16, 32
50 DATA 189, 255, 169, 0, 162, 2, 200, 32, 213, 255, 120, 162, 255, 154, 189, 1, 17, 157
60 DATA 1, 1, 189, 131, 17, 157, 131, 1, 202, 208, 241, 169, 16, 141, 134, 1, 76, 3, 2
100 DATA 169, 89, 141, 53, 8, 169, 202, 141, 54, 8, 76, 46, 8, 169, 80, 141, 53, 8
110 DATA 169, 9, 141, 54, 8, 169
120 DATA ?: REM SOLDATER
130 DATA 141, 6, 2, 169
140 DATA ?: REM RIDDARE
150 DATA 141, 12, 2, 169
160 DATA ?: KATAPULTER
170 DATA 141, 18, 2, 76, 80, 9, 1

Rockford
På C64 kan du göra lite av varje. Gemensamt för alla tips är att spelet efter reset och poke-inskrivning startas igen med SYS 52992.
Oändligt liv:
POKE 58199,165
POKE 61881,165
Osårbarhet mot klippstycken och annat nedfallande:
POKE 61875,76
POKE 61876,187
POKE 61877,241
Oändlig tid:
POKE 63890,165

För att du bara ska behöva en enda sak för att genomföra en level ska du skriva:
POKE 64017,169
POKE 64018,0
Vill du höra musiken är det:
10 SYS 49152: FOR L=0 TO 5: NEXT: GOTO 10
Hastighetenändrasgenom att sätta in en annan siffra än 5.

Anarchy
På C64: Massor med liv med denna lilla listning.
100 DATA 32, 86, 245, 169, 1, 141, 29, 4, 96, 206, 202, 32, 76, 162, 124
101 FOR L=379 TO 393: READ A: POKE L,A: NEXT: SYS 379

Livingstone
Doctor Livingstone, I presume? Yep, vi är back in Africa, ute i bushen och leker djungel.
Obegränsat antal liv får du genom att knappa in den lilla listningen, köra den och sedan ladda in själva spelet i din C-64.
100 DATA 169, 12, 141, 41, 3, 32, 86, 245, 169, 64, 141, 189, 2
101 DATA 169, 1, 141, 190, 2, 96, 234, 234, 234, 169, 173, 141
102 DATA 134, 69, 76, 0, 64, 1, 1, 1
103 FOR L=3309 TO 3330: READ A: POKE L,A: NEXT
104 FOR L=320 TO 327: READ A: POKE L,A: NEXT
105 SYS 3309

I Ball II
Ladda in spelet i Commodoren, resetta det och skriv något av det nedanstående.
POKE 38895,165
för obegränsat liv eller
POKE 34394,234
POKE 34395,234
POKE 34396,234
för att kunna bli osynlig.
Starta igen med
SYS 34050

Last Ninja
Ännu mer fusk till Last Ninja. Här är en loader från någon som kallar sig Alf från Melmac:
3 FOR I=579 TO 640: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I
4 FOR I=31722 TO 31735: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C= 8876 THEN SYS 579
5 PRINT "FEL I DATA"
6 DATA 198, 157, 78, 41, 3, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 120, 136
7 DATA 140, 21, 3, 169, 128, 141, 237, 2, 238, 119, 244, 238, 169, 166, 141, 20, 3, 108
8 DATA 20, 3, 162, 121, 142, 178, 3, 206, 179, 3, 206, 179, 3, 76, 81, 3, 169, 197, 141, 135, 120, 76, 191, 3, 12
9 DATA 0, 0, 169, 49, 141, 159, 2, 169, 234, 141, 160, 2, 96

ARCADE ACTION AID



Tiger Mission
På titelskärmen håller du ner följande tangenter:
L, I, K, R, Q, 2, CTRL och Commodore-knappen (den med C-logot).

Psycastria
På titelskärmen håller du ner följande tangenter:
I, L, T, D, N
När datorn frågar om cheat mode, skriver du the voice.

Bombo
Skriv SCORE på highscorelistan (om du någonsin kommer så långt).

Death Wake
Skriv ITS MY BIRTHDAY på highscorelistan.

Ollies Follies
Under titelskärmen knappas följande ord in för att komma till de angivna nivåerna:
FRANK - level 2
FANDA - level 3
NORBI - level 4
ZOOOM - level 5

Attack of the Mutant Camels
Fint gammalt Minter som kan peppas upp lite genom att du kan hoppa från nivå till nivå som det passar dig. Skriv först GOATS. Varje gång du nu trycker på space (mellanrummet) hoppar du över en bana.

Parallax
De fem kodorden är STACK, JEWEL, PARCH, SALON och GLOBE.

The Neverending Story
För att öppna dörren i önden på labyrinten måste du först skriva PLEASE.

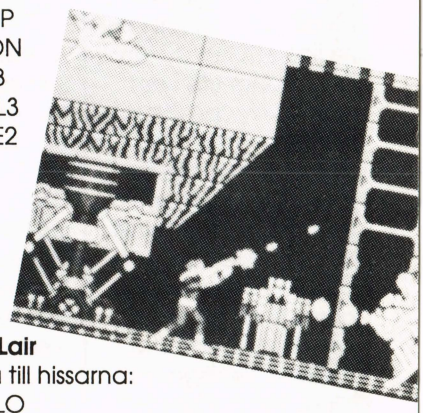
Ghosts 'n Goblins
På Commodore 64/128:
POKE 4497,135
SYS 2090

Airborne Ranger
Tips till Airborne Ranger från amerikanske MicroProse:
När man har genomfört en mission och har gömt sina poäng på sin roosterdiskette, resettar man datorn och skriver SYS 4096. Rooster-disketten SKA ligga i diskettstationen.
Den poäng man fick på sitt förra uppdrag kan nu gömmas igen, och detta kan man göra om och om igen så länge man har lust. Detta medför att man blir befodrad varannan minut och samtidigt får massor med poäng.

Gianna Sisters
Fler liv på Commodore 64/128:
POKE 2447,(antal liv 0-255)
SYS 2127

Mega Apocalypse
Fler liv på Commodore 64/128 är POKE 26193,(antal liv 0-255). Mer speed är POKE 26070,(hastighet 0-50) med 50 som snabbaste möjlighet.
Starta med SYS 22562.

Wheelie
Koderna till de olika nivåerna lyder som följer:
1 - WITTY
2 - SHARK
3 - BEBOP
4 - XENON
5 - ZX83B
6 - 2MQL3
7 - HRME2



Wizards Lair
Koderna till hissarna:
1 - HAWLO
2 - CAIVE
3 - VAULT
4 - LIAYR
5 - DUNGN
6 - CRYPT
7 - LIONS

SOFT cheap

UNDER JORDEN

Subterranea (Rack-It)
Hewsons eget lågprismärke Rack-It, som distribuerar lågprisspel i samarbete med giganten Mastertronic, har bit för bit fått rykte om sig att göra bra B-spel, spel som häver sig över genomsnittet och i vissa fall till och med kan mäta sig med fullprisspel.
Firmans senaste utsläpp är inget undantag. I "Subterranes", som spelet heter, är du en rättskaffens medborgare som äger en gruva. Givetvis är gruvan underjordisk, som gruvor nu så ofta är, men i motsats till standardguldgruvorna i Sydafrika och var de nu ligger hittar du din gruva långt ute i det yttersta av den yttre rymden.
Alltnog och emedan: Dina gruvarbetarrobotar har blivit kortslutna, så du måste tränga in i gruvan och oskadliggöra dem. Oskadliggöra? Ja, robotarna har blivit fientliga, så för att allt ska bli bra igen måste du ge dig in i orterna och blåsa dem i småbitar.
Spelet startar rätt heavy med en tung titelskärm och massor med turbocharge på musiken. Dessvärre har vi sett iden med en flygande farkost som far runt i underjordiska grottor ett par (eller tre) gånger förr. Det gör dock inte så mycket här, Subterranea äe välprogrammerat och rätt hyfsat med priset i åtanke. Grafiken är proffsig, och trots att "planet" kan vara lite knepigt att styra har spelet ett underhållningsvärde som ligger en bra bit över genomsnittet. Ta en titt på Subterranea.
★★★★

DET RULLAR INTE

Wheelies (Micro Selection Plus)
"Wheelies" är engelska och betyder hjul - alltså något som rullar. Det är också namnet på en ny omgång lågprisaction från engelska Micro Selection Plus. Men spelet rullar inget vidare...
Egentligen är grundiden i Wheelies ganska bra. Du kan spela tillsammans med en kamrat, och ni utgör teamet Tarkus och Eugene. Det är två så kallade wheelies som hjular runt genom ett landskap som scrollar uppifrån och ner. På sin väg stöter de två rullande polarna på allsköns underliga ting och väsen.
Oavsett om du spelar en-spelare eller tillsammans med en kompis ska du undvika hinder och då och då skjuta till dig fri väg. Det finns sju nivåer, och du kan själv välja vilken av dem du vill spela på. En fin detalj, men här är den knappt så mycket värd (samtliga nivåer är ungefär lika lätta).
Varje Wheelie, både Tarkus och Eugene, har begränsad energi. På en grafisk flaska på skärmen kan du avläsa din energistatus. För att bättra på energin kan du samla upp champinjoner som ger lite extra samt röda flaskor som boostar energin i topp igen. Glömmer du att samla energi och råkar stöta ihop med ett monster eller något annat dör du en långsam död. Plopp säger energin och du förs till den eviga hjulkyrkogården.
Grafiken är flott, festlig och färgrik. Ett riktigt kiddo-game, och ljudet är också mycket riktigt la-la och tralalej.
Tyvärr har vi sett mycket av det hela förr, och det sätt spelet är gjort på påminner om något du själv kunde fixat till med "shoot'em up construction kit" (vilket möjligtvis till och med är vad programmerarna gjort, hm hm...=.
Spelet är hyfsat okej, men det ligger i den dyrare änden av lågprisavdelningen. Och det kan det inte bära, tyvärr.
★★★

EXI(G)T?

I-Xera (Power House)
Det försvunna IX-logot är spritt i fyra delar och alla fyra har försvunnit i en mörk öde fabrik dit inget levande väsen törs sätta sin fot.
Buh! Rädd? Låt oss fortsätta vår saga...
På sin tid var fabriken en såpbubblefabrik, men nu är den tillhåll för farliga fiender som bara vill dig en sak: Ont.
Först ska du hitta din Mini Interdimensional Storage Unit som kan ta dig runt och bl a kan samla upp saker för dig. Det finns 75 skärmar i fabriken, och på dem ligger 15 batterier utspridda. De batterierna kan du använda till att få förnyad energi. För att få full energi ska du ha timingen i ordning och trycka på fireknappen i exakt rätt ögonblick - du får fem försök. Med hjälp av Iron Gate Opening Levers kan du öppna några speciella dörrar, och genom att använda spannern kan du bygga om fabrikens rörsystem. Och det finns andra spännande saker du kan hitta, en del kan du använda, andra är of no use.
Du styr med din joystick i port II(business as usual) och flyttar dig genom att dra sticken mot höger och vänster. Ett ryck uppåt får dig att hoppa.
Trycker du fire aktiverar du dein super-mega-actirian-plasmo.inverter-cetralizing hyper-stunner, som skjuter allt otyg i bitar (och kommer med en gratis Sergeant Spaceburger sticker).
Programmeraren bakom I-Xera heter Jason Kendall.
Snyggt jobbat, Jason.
★★★

SOFT CHEAP, alias El Cheapos, är spalten där Duffy, alias T Flöisdorf gör sina utläggningar. I dag har han tänt i öppna spisen och eldar på om de billiga B-spelen.

Så här bedömer Duffy:

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

SLÅ FÖRST, FRANK

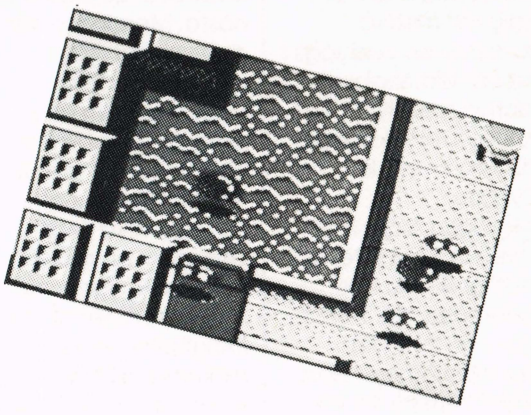
Frank Brunos Boxing (Encore)
Det tidigare fullpris-boxningsspelet från Elite har nu kommit som billigware. Frank Brunos Boxing heter det, och det låg länge som etta på hitlistorna (fast det var så långt tillbaka i tiden som -85 någång).
Egentligen är spelet i sig själv tämligen ointressant, för att nu säga det rent ut. Och enda orsakerna jag kan tänka mig till att så många köpte och körde spelet är att det inte fanns bättre boxningsspel på marknaden på den tiden samt att grafiken var (och är) rätt raffinerad 3D där du ser de boxande figurerna komma mot dig.
Tyvärr är grafiken lite klumpig, men hellre det än några pyttesmå figurer. Som det är nu kan man trots allt se motståndarnas bitska ansiktsuttryck och se när de grimascherar.
Själv är du mästerboxaren Frank Bruno från England, han som snodde EM-titeln från Lillen Eklund första gången. Men det är inte Lillen från Sverige som han får möta här, utan åtta andra boxare från åtta andra länder. Ordnade i ordningsföljd efter svårighetsgrad är det Canadian Crusher från Kanada, Fling Long Chop från Japan, Andrea Puncheredov från Sovjet, Tribal Trouble från en obestämd afrikansk stat (komplett med benknota genom näsan), Frenchie från Frankrike, Ravioli Mafiosi från Italien, Antipodean Andy från Australien och slutligen mästerboxaren Peter Perfect från US of A.
Ljudet i Frank Brunos Boxing är tunnare än vatten. När ett slag går in låter det som om Frankie Boy fjärtar, så ljudavdelningen hoppar vi snabbt och elegant över.
Gameplay är lika triviellt som att se en boxningsmatch i TV. Det är inte mycket som händer i Frank Brunos Boxing. Bevars, motståndarna blir svårare och svårare, men egentligen är det bara en fråga om att hamra in så många slag som möjligt och ducka så man själv undgår att bli träffad. Geddit?
Köp det om du giter sitta och hamra på som en galning. Jag giter i varje fall inte.
★★

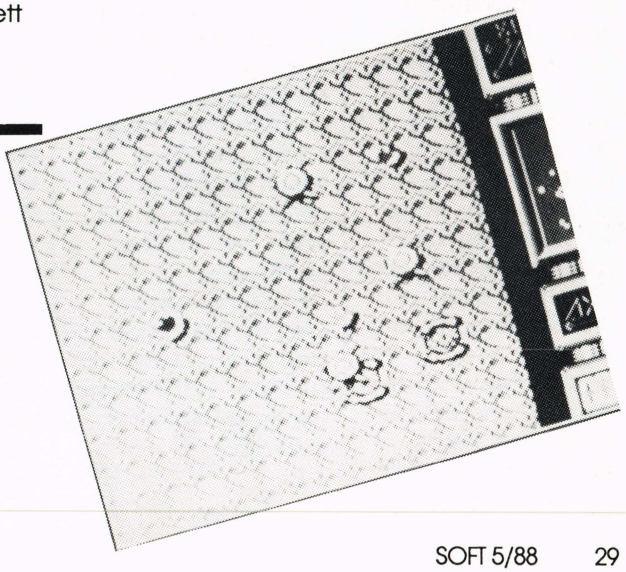
GAMMALT MEN GOTT

Beach Head (Americana)
Har du några tior över är det dags NU att investera i en av datadranschens all-time-klassiker. Ingen spelsamling med respekt för sig själv är någonsin komplett utan "Beach Head". Till detta kommer dessutom att spelet i sig faktiskt är riktigt hyfsat att spela. Vad väntar du på? En fördjupning i ämnet kanske? Okej då:
En gång i speltidernas morgon var 64-spel ett enda stort elände. Tändsticksgubbar och skärmar med grafikklossar i en eller två färger. Och låååångsamma sprites. Huvva!
Så var det tills Beach Head kom. Det var det första Commodore 64-spelet som verkligen gick in för tredimensionell färgrik flott grafik och ett ljud som inte bara var beep-beep utan satsade på att låta så realistiskt och fantastiskt som möjligt.
Beach Head består egentligen av flera olika spel. Några av dem är bara översiktskartor och är rätt trista (med en klocka som säger ping-ping-ping), men andra nivåer är desto bättre: T ex flygplan som zoomar in över dig i 3D och kastar bomber och den lilla rundan där stridsvagnar kravlar iväg över sanden.
Det händer mycket i Beach Head. Många av de lågprisspel som lanseras idag rymmer egentligen inte mer än vad som motsvaras av en level i Beach Head.
Men trots att Beach Head är rätt fräckt och fullmatat kan åldern märkas. På den tiden spelet var nytt var vi många som satt i månader och körde Beach Head, men idag verkar några av nivåerna tämligen gammaldags. Men en del av nivåerna är fortfarande fullt up-to-date, och mot bakgrund av det råder inga tvivel. Köp Beach Head. Nu. NU. Det är en klassiker som alla bör ha i samlingen.
Och rent pris/kvalitetsmässigt är det fortfarande god valuta för pengarna - för bara ett par månader sedan var Beach Head fortfarande ett fullprisspel...
★★★★

NEJ, NEJ, NEJ

Oh No (Silverbird)
När Silverbird/Firebird (som för övrigt ägs av engelska televerket) kallar ett spel för Oh No måste det finnas en orsak. Det tänkte i varje fall eder ärade recensent. Men icke så, avslöjar en snabb uppringning till Firebirds egen Clare Edgely.
Vi tyckte bara namnet lät friskt och annorlunda, hörs den spröda kvinnostämman säga genom knittret på den löddriga telefonledningen över gamla Nordsjön.
Nej, Nej, Nej. Varför inte ge spelet ett namn som trots allt berättar bara en smula om vad det är för typ av spel som gömmer sig innanför den flotta förpackningen.
Nå, skulle Oh No haft ett namn som berättade om innehållet skulle det förmodligen hetat ungefär "ut och skjut med laser i rymden - IGEN", och då hade förmodligen försäljningen inte gått speciellt bra...
Egentligen är det lite synd, för är man ute efter rymdaction med klassiskt skjutande är Oh No inte sämre än så mycket annat. Här finns åtta olika världar (levels) som scrollar i olika riktningar och bjuder på en rad inte helt enkla motståndare. De kan ses på en liten radarskärm (i stil med gamla Radar Rat Race) och du ska - endast beväpnad med en ynka supermega-laser och en bumerangpistol - lugnt och stilla rota ut dem.
Historien bakom spelet är en weird sak om några heliga oxar som lever i år 1000000, men det behöver du inte bry dig om. Hela iden är egentligen att bara skjuta för fulla segel. Ner med den röda och fyra av, alltså.





SOFT cheap

Grafiken är helt fin, ljudet helt fint och gameplay helt fint. Det är som det ska vara: Det ser ut som mycket annat, men inget man kan sätta fingret på. Det hela är bra och billigt. Du får knappast mer ammo för dina slantar idag...
★★★★

SPÖKEN IN SPACE

Poltergeist (Code Masters)
Gavin Raeburn är en kille med flyt. Hans karriär har gått softwarevägen rakt mot stjärnorna, och hans senaste spel är milt salg fyllt med rå pixelpower. Vad sägs t ex om vild, snabb action med 137 spöken fördelade på 32 skrämmande "världar"?
Men lugn, bara lugn. Även om det låter rätt häftigt ska du inte hetsa upp dig. Poltergeist är, trots det spooky namnet, bara ytterligare ett av de 13-på-dussinet-spel vi alltför ofta sett (även om detta i ärlighetens namn är ganska välprogrammerat).
Ditt uppdrag är att blasta igenom alla 32 nivåerna och utrota samtliga främmande spökmaskiner som finns dolda runt omkring. Undvik alla märkliga mutanter. Varje kontakt med underliga väsen gör att skölden på ditt rymdskepp försvinner, vilket så småningom leder till ond bråd död för dig och din besättning.
Freak Bombs är något du kan ta till i nödsituationer. Ett tryck på mellanrumstangenten fyrar av en Freak Bomb som utrotar allt på skärmen. Ja, allt utom dig, naturligtvis.
Skjut eller bomba gevärsposteringar, bensindepåer, avfyringsramper, spöken och bubblor för extrapoäng. De speciella spökmaskinerna är små blinkande lådor som är immuna för Freak Bombs, men de kan finfördelas över ett större område med en välplacerad bomb eller en serie rappa laserskott.
När du krossat alla spökmaskiner på en level åker du vidare till nästa. Men innan kan du styra ner ditt rymdskepp, The Exorcist, på en teleportpad som blinkar för att visa att det är vägen till säkerhet.
På varje nivå finns dessutom en rad så kallade Power Transmuters som ser ut som lustigt blinkande slickepinnar. När du skjuter dem i småbitar suger ditt rymdskepp upp all den energi som frigörs, och med hjälp av detta kan du få nya och spännande vapen hela tiden. Det finns möjlighet till åtta olika vapen, och du väljer dem från tangentbordet.
Olika vapen ska användas i olika världar. Och ett litet tips innan vi rundar av: Använd vapen nr 1 (Trio) på level två...
★★★

DÅLIG DRAKE

Eidolon (Ricochet)
Det var en gång ett filmbolag vid namn Lugasfilm. Det gick bra för dem, så de öppnade Lucasfilm Games och tillverkade fullprisspel som distribuerades genom Activision. Så småningom kom Mastertonic och köpte upp rättigheterna till att ge ut samma spel i lågprisvariant, och detta gör de idag under namnet Ricochet.
Förvirrad? Det behöver du inte vara. Allt det där med firmanamn är nämligen bedövande likgiltigt, huvudsaken är att du idag kan köpa The Eidolon för en femtedel av ursprungspriset. Frågan är bara om det är värt det...
Handlingen i Eidolon går ut på att du äger en tidsmaskin som kan ge dig tillträde till en mystisk labyrint av diverse underjordiska gångar, tunnlar och droppstensgrottor.



Härnere finns en hög juveler du ska samla upp, och dessutom huserar här en flock märkliga monster och odjur som vill dig allt annat än gott. Då och då finkammar de området, och när så händer är det bara att sätta full fart på fireknappen och fyra av en svärm eldkulor mot dem. Det finns en rad olika kulor i allsköns färger och de har alla olika verkan:
Röda kulor drar energi från dina motståndare så att de inte är fullt så hetsiga under en kort stund.
Gula kulor kommer slumpvis fram i grottorna, och fångar du en av dem får du lite energipåfyllning på din tidsmaskin.
Blå kulor förlamar motståndarna en liten stund. De står helt stilla och du har chans att unndkomma från dem.
Gröna kulor är några sjuka eländen som gör om ett monster till ett annat monster. Vafförnåge? Jo, skickar du iväg en grön kula som träffar, byter din motståndare form och blir till en annan. Har du flyt kommer det fram en mycket lättare motståndare, har du oflyt - tja, bad luck! Gröna kulor är alltså rena lotteriet.
Spelet är svårt. Faktiskt lite för svårt för att man ska vilja spela det. Efter 15-20 försök ger man upp och tänker "crap". Spelet är nämligen inte så häftigt att man giter sitta flera timmar bara för att lära sig det.
Det märks att det var några år sedan Eidolon såldes sist. Så om du inte är en duktig spelare med massor av tålamod kan du hysta in ditt triss i tor på något annat.
Grafiken är halvsnygg och ljudet också acceptabelt. Tyvärr krävs det dock närmast en femårsplan för att ge sig ikast med Eidolon. Håll därför tossarna borta. Hyr en Lucasfilmvideo för slantarna istället, det är roligare...
★★

BRA GIGA-GAME

Draconus (Zeppelin Games)
Från en liten okänd firma kommer det här numrets lågprisspelsöverraskning nummer ett: Draconus.

Här hittar vi suverän grafik (i varje fall i jämförelse med andra lågprisspel), mega-gjud och ett höjdargameplay! Jodå, det här spelet har klass!
Draconus kan bäst beskrivas som ett arcade-adventure, alltså ett tänkarspel med action. Spelet försiggår på en fjärran planet dät Tyrant Beast är kung. Du ska störta honom, och till din hjälp har du en kul kompis som allt efter uppgiften kan skifta från att vara Frohnum (på land) till Draconewt (i vatten).
I fiendeland finns massor med faror å färde. T ex hittar vi gigantiska superrobotar, blodsugande fladdermöss och fruktansvärda köttätande sjöormar. Vad? Jodå, här finns allt.
Du kan klippa till fienderna, om du nu inte föredrar att frusta eld. Elden får du från flaskor som du samlar in runt omkring på de olika nivåerna i spelet. Du har fem liv, och det finns en hel del saker du kan samla upp. Varje sak gör något nytt, du kan t ex få saker som hindrar dig att falla och något som gör att du kan gå rätt igenom hinder.
Draconus är helt enkelt helt i topp och väl värd de ynkliga tior du får punga ut med. Inte minst för att spelet är så olikt allt annat vi sett. Det där med att kunna ta olika form beroende på om det är på land eller i vatten är i varje fall rätt nytt. Och smart.
Har du inget annat att lägga resten av året på, kommer Mr Cheapos himself här med ett gott råd: Ramla in hos din lokala softwarehandlare och investera i Draconus. Du tar inte fel, för det rör sig om ren kvalitet...
★★★★★

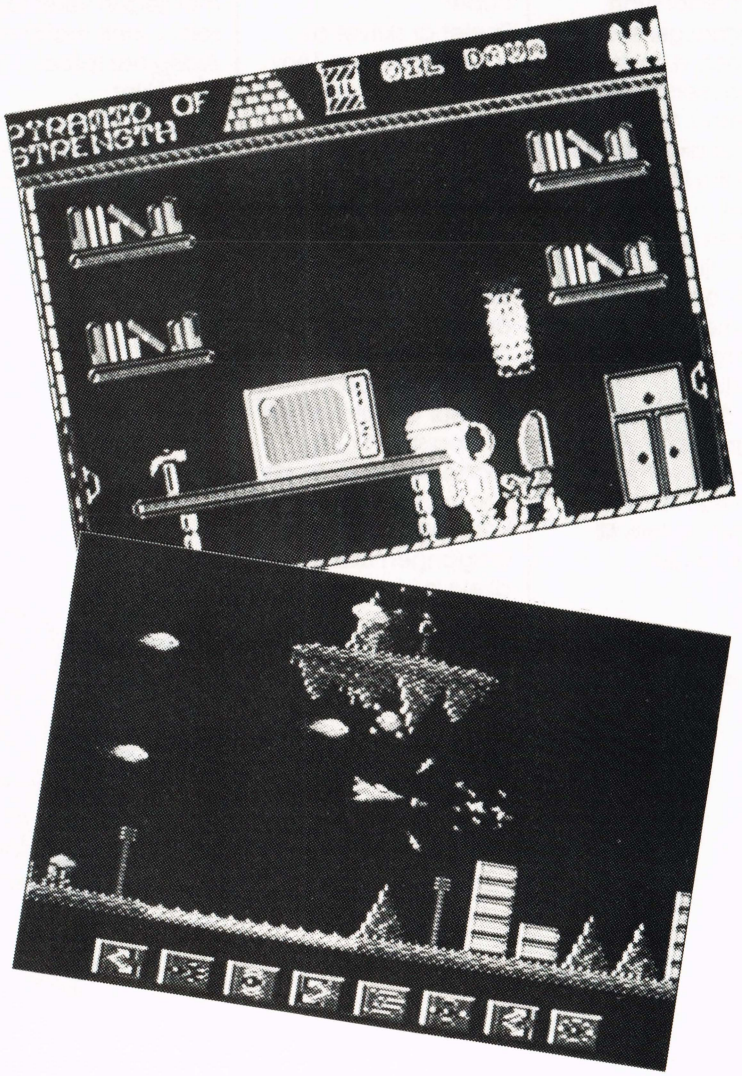
PÅ MED MÅNDOJORNA

Metropolis (Power House)
Du är Moonboots, en grabb med titeln Månforskare. Du har strandat med ditt rymdskepp i en stad vid namn Metropolis, och här ska du ut och leta efter bensin så att du kan tuffa hem igen till din älskade hemplanet, månen.
Som Moonboots kan du skifta mellan olika personligheter. Du kan bli Zoid the Droid, en liten kille som tack vare sin ringa storlek kan komma in under en massa saker, eller så kan du bli Super Spy eller Mad Monk (den galne munken).
Det är viktigt att byta personlighet ibland. Vissa delar av staden kan bara en av gubbarna tränga in i. Dessutom finns det hemliga gångar som du kan använda när du bär runt på diverse speciella objekt.
Viktigast är att undvika Metropolis invånare. Rör de dig (eller du rör dem) förlorar du lita av din energi. Och när din energi är slut är det tot, finito och kaputt. Game over...
Du styr med joystick i port II, men du kan även använda tangenter. I så fall är det O och P för vänster och höger samt Z för hopp.
Grafiken i spelet är klumpig och stinker lång väg av vänsterhandsarbete, men det ska inte lasta ett spel som är så suveränt på många andra punkter för mycket. Trots att spelet är enkelt och lätt att lära är det inte något man lägger ifrån sig i första taget. Det händer nämligen saker hela tiden, och det är något man snabbt kan bli mer än hooked på.
Om det inte var för att grafiken är klumpig och ljudet lite gammaldags hade det blivit fem stjärnor, för som lågprisspel är det supergod value for money, som tysken säger. Men tyvärr - groft pixelfladder och ljud från 83 drar ned, därför blir stjärnornas antal bara fyra.
Det betyder att programmeraren Neil Latarche nästa gång bör fundera över att lämna över grafik och ljud till någon som kan det. För att han själv är bäst på att programmera är det inget tvivel om.
★★★★

SOFT cheap

RENT SABOTAGE

Sabotage (Zeppelin)
I en tid när många av de så kallade lågprisspelen blott är relanseringar av ett eller två år gamla fullprisspel som inte kan säljas längre, är det positivt varje gång det kommer ett helt nytt spel. Alltså ett spel som inte tidigare varit på marknaden och som kommer ut som lågprisspel direkt.Tyvärr är det som regel också en orsak till att en softwarefirma lanserar ett splitternytt och färdigprogrammerat spel som lågprisspel.
Och det är?
Ja, det är inte svårt att gissa: Därför att spelet inte har skuggan av en chans att klara sig på fullprismarknaden.
"Sabotage" är ett sådant spel. Det nya bolaget Zeppelin Games har kommit med ett ganska standardbetonat töntigt rymdspel, och instruktionerna bådar inte gott: Skjut ner alla rymdvarelser och se till att du inte själv blir





skjuten. Håhå jaja.
Enda "nytänkandet" är små fält som dyker upp här och där, så att du kan samla ihop ny energi, sköldar och extra hastighet på din rymdcruiser. Efter varje level får du en bit av en kod, och när du har alla tre kodbitarna kommer du till den sista striden: En bana där du ska krossa hela det fientliga rymdriket.
Spelet som sådant är riktigt bra, men det är för tråkigt och tyvärr också alltför svårt. Nybörjare ger snabbt upp, och vi andra som har lite mer övning är för kräsna. Vi kräver mer handling i ett spel om vi ska idas offra tid på det.
Grafiken är över medel, ljudet är över medel och själva programmeringen (hastighet mm) är också över medel.
Dessvärre är svårighetsgraden mega-mycket över medel så ingen kan klara av eländet. Vidare till nästa i högen.
★★★

BOLLEN ÄR RUND

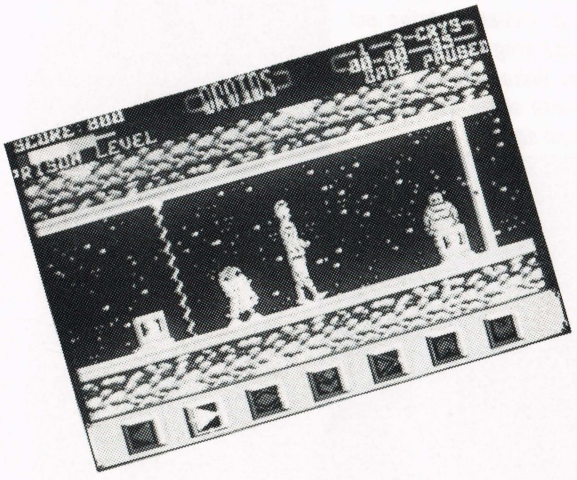
Official FA Cup (Ricochet/Mastertronic)
Okej, inte ett ord om Sverige och EM- och VM-kval, vi lovar. Men bollen är ju inte precis fyrkantig, och lite boll måste vi bara ha. Vi vänder oss därför till England, engelska FA (Football Association) och deras officiella FA Cup lågprisspel om den finaste av alla cuper.
Spelet är skrivet av sportjournalisten Tony Williams, och det märks tydligt att mannen är skribent och inte programmerare. Rent tekniskt är nämligen detta spel varken nyskapande eller något att jubla över.
Du ska inte spela fotboll med action, det här är närmast ett strategispel. Du är manager för 10 av de 124 lag som deltar. Du kan börja från första omgången eller gå direkt in i tredje, då går nämligen division 1- och 2-lagen in i cupen. För att vinna gäller det först och främst att matcha sitt lag. Börja med att knappa in antalet spelare, det kan vara 1-8 som alla kämpar mot varandra och datorn. Därnäst initialerna för varje spelare, som dessutom ska välja ut sina 10 lag. Och så startar själva spelet, om man nu kan kalla det ett spel.
Ditt lag består av ett antal spelare. Du ska bestämma vilka som ska spela och vilka som ska sitta på bänken eller säljas. Efter ditt val går du över i taktikavdelningen. Här kan du välja mellan A (defensivt spel), B (lite av varje) och C (anfallsfotboll). Och så startar en match som du inte kan påverka mer. Datorn jämför lagens styrka och spel och bestämmer sedan vilket lag som vunnit matchen. Aldrig har fotboll varit SÅ tråkigt.
Gäsp till ett lousy spel som är alldeles för trist och förutsägbart för att attrahera fotbollsfans och för magert och tunt för att attrahera taktik- (ha!) och strategi-fans.
Inte en käft giter spela detta - inte ens inkarnerade bolldårar.
★

STJÄRNORNAS KRIG

Droids (MAD)
I det här lilla spelet ska du guida den lilla R2D2-roboten och hans polare C-3PO från Star Wars-filmerna tillbaka till säkerheten.
Spelet kommer från MAD, Mastertronic Added Dimension.
Fromm-gänget har lyckats fly från supersäkerhetsfängelset på planeten Ingo. De har stulit en A-Wing fighter och stuckit "hem" till sin gamla bas på Ingos måne, Auren.
Och ödet vill nu att R2D2 och hans guldglänsande vän kommer i kontakt med Frommligan. Lite för nära kontakt för att det ska vara hälsosamt, faktiskt. Våra vänners rymdskepp har fått soppatorsk och de blir tvungna att nödlanda på Auren. Frommarna tar dem tillfånga och för dem till en cell dold i högkvarterets allra heligaste.
R2D2 lyckas med hjälp av sin mekaniska arm att krossa dörren, och tillsammans med C-3PO försöker de nu fly till friheten. De två ska genom låsta dörrar och farliga vaktsystem för att komma ut. Men vad de inte vet är att hjälpen är nära. Jord och Thall har följt deras rymdskepp via radar och har nu kommit till Auren för att undsätta dem. De går runt utanför, och om de kan hitta R2D2 och C-3PO kommer de till hjälp.
När du går runt är det C-3PO du styr. R2D2 följer några steg efter, och när du stannar upp kommer han ifatt dig så ni står stilla på ungefär samma ställe. Det verkar närmast som om R2D2 satt fast i C-3PO med en kraftig gummisnodd. Men se upp när du flyr från en motstandare - ar au för nära kanske inte R2D2 hinner med i svängarna i flykten.
På din väg i spelet kommer du att träffa på terminaler som kontrollerar hissar och hinder. Har du rätt passerkort kan R2D2 koppla in sig. Och det betyder att han kan spela ett speciellt underspel som kontrollerar antingen hindren eller hissarna. Fin detalj.
C-3PO kan gå höger och vänster, ducka



och kasta kristaller mot fientliga droider. R2D2 kan spela de små underspelen, och vinner han kan han styra hissarna upp och ned.
Du styr med joystick eller med tangenterna Z, O och space. Överst på skärmen finns din score och ditt hälsotillstånd, till höger visas de saker du samlat ihop. Till att börja med har C3-PO 25 kristaller som fungerar som en sorts skott. När en fientlig droid anfaller kan han kasta en kristall, och har han tur är det adjöss med droiden. En del droider kräver nämligen både två och tre kristaller innan de ger upp.
Ibland ligger en kristall kvar och blinkar vid en död droid. Om C-3PO tar upp den får han 25 nya friska kristaller plussade till dem han har kvar. Maxantalet är 99.
För att kunna logga in sig på en terminal måste R2D2 samla in passersedlar eller pass som han stjäl från de döda droiderna. De ligger där på samma sätt som kristallerna, redo att uppsnappas.
Du har bara ett liv i spelet, och när din energi är nere på noll - goodbye. Det finns många saker som slukar energi i det här spelet, och ju närmare friheten du kommer desto svårare blir det.
Till sist är såväl grundspelet som de små underspelen nästan omöjliga att klara.
Ett gå-spel som liknar många andra, men som faktiskt är bättre än de flesta.
★★★★



FEM PÅ VAR SIDA

European Five-A-Side (Silverbird)
Fem man i varje lag är två mindre än i Korpen. Varför engelsmännen valt femmannalag vet vi icke, men spelet fungerar i varje fall som alla andra fotbollsspel. Far omkring efter en liten läderkula som ska förpassas in i därtill avsett mål.
I spelet kan du dribbla och göra lite konster, men inte så du blir exalterad. När bollen är nära din målvakt styr du automatiskt honom med ett tryck på fire.
Grafiken är sedd i fågelperspektiv, och fastän banan scrollar (uppifrån och ner, precis som rulltexter) är det långt ifrån det häftigaste vi sett.
Som en ur testlaget uttryckte sig när han efter en kvarts spelande slog av datorn, sträckte på sig och gäspade:
Nej, grabbar, vi går och käkar istället.
Okej, allt är snyggt och trevligt, men Five-A-Side lider tyvärr av ett syndrom som blir allt vanligare bland lågprisspelen.: De är inte dåliga. Nej, de är faktiskt ganska bra. Bara inte TILLRÄCKLIGT bra. Och ett spelbart spel av idag, cheapos eller non-cheapos, måste höja sig över mängden. Annars säljs det inte - och folk giter inte spela de, om vi nu ska ta det viktigaste sist.
Five-A-Side är lätt att styra och har ett par fina poänger, t ex på ljudsidan. Men annars kommer man bäst ihåg det tack vare den fina förpackningen - en relanserad förpackning som Firebirds Silveravdelning från och med nu börjat använda till sina lågpristitlar. Smart är den, och Five-A-Side är det första spelet man använder den på. Därför uppmanar de på insidan av omslaget folk att skriva in och tala om vad de tycker om omslaget. Är dina rader intelligenta nog får du fem spel som belöning. Vässa pennan...
★★★



BLÅST BOLL

Ballblazer (Ricochet)
Från teamet Lucasfilm/Activision kommer ytterligare ett gammalt fullprisspel som de försöker pusta liv i via Mastertronicmärket Ricochet.
Spelet heter Ballblazer, och de av oss som kan komma ihåg vad som hände för ett par år sedan kommer ihåg att de som testade spelet delade sig i två läger. Ett läger tyckte att Ballblazer var enormt häftigt, spelet med stort S. Och så var det vi andra, som tyckte att det var ett totalt hjärndött spel, en rejäl omgång ingenting, och lade ifrån oss spelet efter ca 5 1/2 minut.
Nu har Ballblazer blivit billigare, men själva spelet har inte blivit ändrat ett dyft. Du styr fortfarande ett sjukt bat, lite a la pingisracket, och ska träffa en boll som far omkring. Det hela är i 3D, och grafiken är faktiskt snygg, det medges. Ryggdunk osv för det, men själva spelet är fortfarande tunt.
Det är pingis i landskapsgrafik. För att dra en slöja över den brutala sanningen om spelet finns i instruktionerna en hjärndöd story som går ut på att det inte alls är en bat du styr. Nej, det är en "rotofoil" som är fångad i ett framtidsuniversum. Och som texten så vackert uttrycker det: "Envar känd livsform i det interstellara universumet spelar detta spel". Godnatt! Spelet är ju så kass att varken programmerare eller marknadsförare vill erkänna vad det egentligen handlar om: Ett bordtennisspel med modern grafik.
★★

Se upp, engelsmän och amerikanare:

Nu kommer fr

Här hemma har inte många hört talas om namnet Ubi Soft. Men i croissanternas och rödvinets land Frankrike är firman stor. Den är faktiskt bland de största inhemska spelproducenterna, och det säger ju inte så lite när vi vet att landet har sådana leverantörer som Loriciel och Ere Informatique.

Ubi startades 1986 som självständig spelavdelning inom Guillemot-gruppen, Frankrikes största softwaredistributör. Guillemot-gruppen hade under flera år importerat spel och sålt dem vidare, och i och med Ubi Soft fick två av de totalt fem bröderna bakom firman möjlighet att dyrka sitt alltuppslukande intresse: spelproduktion.<

Yves Guillemot ser ut som en smart yuppie när han ankommer till pressmötet i sin öppna Golf. Men i verkligheten är han joysticknarkoman, och det finns inget han gillar bättre än ett bra spel på datorn.

I och med Ubi Soft har vi gått igång med att göra de bästa spel världen någonsin skådat, hävdar han.

Och lillebror Gerard Guillemot som också är med i Ubi Soft backar upp:

Vi har skaffat Frankrikes starkaste programmeringsteam. Nu börjar det hända saker.

Inom parantes kan man anmärka att det också var på tiden. Sedan Ubi Soft etablerades 1986 har man nämligen hört mycket, mycket lite från den amitiösa softwareproducenten. För gott och väl ett år sedan blev det lite röra om Amstradspelet "Zombi" och efter det har vi i stort sett bara hört talas om "Asphalt", ett annat och nästan lika okänt Amstradspel. Sistnämnda spel blev marknadsfört av Elite Software i England (de med Bomb Jack, Ghost 'n' Goblins, 1942 och alla de andra välkända). Tyvärr stod försäljningssiffrorna för "Asphalt" tämligen stilla, någon succe blev det inte.

Men det är historia, hävdar Yves Guillemot. Yves har på pappret titel som chef, så han borde väl nästan veta vad han talar om.

Idag har vi gått in i ett samarbete med Epyx, den stora amerikanska spelproducenten som ligger bakom hits som t ex Street Sports, Winter Games och Impossible Mission I & II.

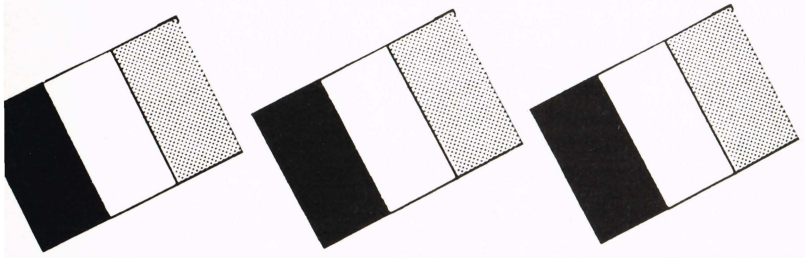
De marknadsför våra spel i USA och för hemmamarknaden har vi anställd engelsmannen John Forrest.

John Forrest är ett namn som mpånga softwarejournalister borde känna till. På den gamla goda tiden när datorerna ännu inte fått separat tangentbord och en monitor fortfarande kallades för TV, satt han i chefsgruppen hos den stora video- och skivproducenten Thorn EMI. När deras spelavdelning stängde (ungefär samtidigt med CBS SOftware) vandrade John Forrest vidare till Electronic Arts. Här blev han distributionschef för Europa, och i sitt nya jobb hos Ubi Soft är han medansvarig till kontraktet med Epyx - en hoistoria i miljonklassen.

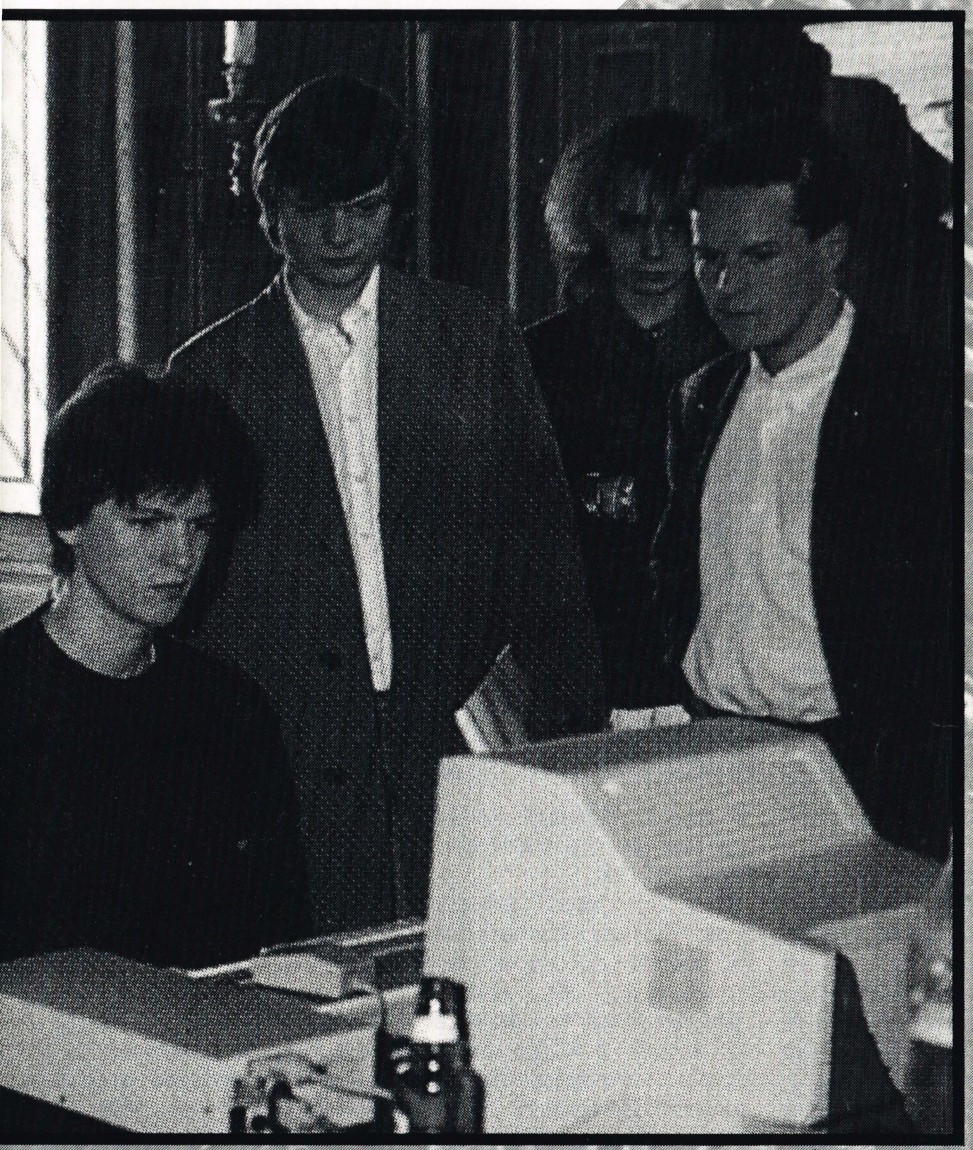


Detta slott är ramen omkring ett dussin franska programmerares liv och leverne. Bakom de två meter tjocka murarna sitter de och gör spel, natt som dag.

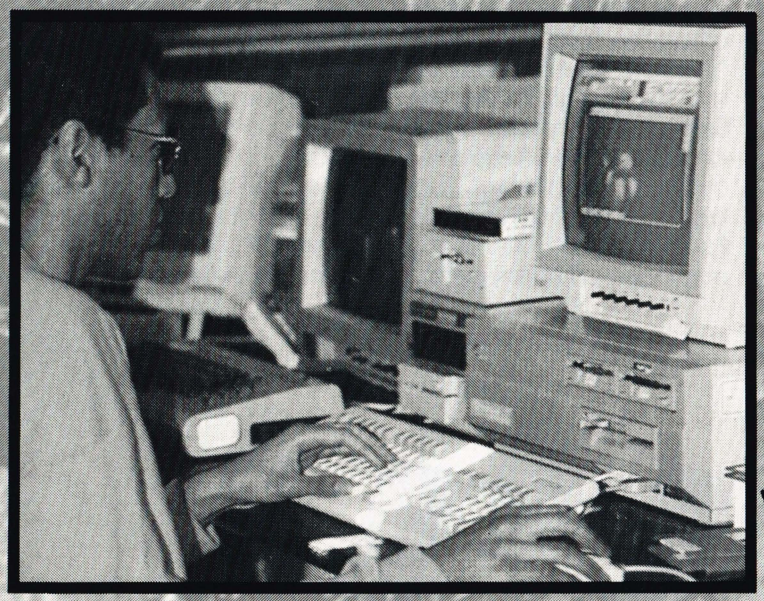
En fransk firma har som mål att invadera softwarebranschen med spel och bli störst i Europa. Om man når målet står skrivet i stjärnorna, men en sak är säker: De kämpar ordentligt för att nå toppen...



ansoserna



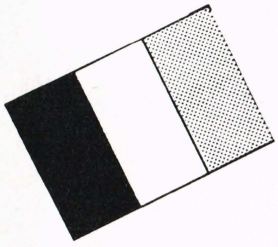
En titt in i de imponerande balsalar som numera är förvandlade till programmeringsverkstäder. Den gamla adeln från medeltiden vänder sig i sina gravar...



Nya spel från Ubi Soft och det överdådiga slottet.

NU KOMMER FRANSOSERNA





Ett helt slott till programmerarna

För att nå målet att göra Europas bästa spel, har Ubi Soft skrivit kontrakt med ett dussin fasta programmerare från hela Frankrike. Men arbeta hemma i lugn och ro som skick och bruk är att de får i andra länder går inte i Frankrike. Non, pas non.

Istället har Ubi Soft investerat några av sina sparpengar i ett överdådigt franskt slott, där programmerarna både sover, äter och arbetar. Slottet kallas Programmerarnas Slott och där grevar och baroner förr höll sina festtal står idag 10-15 blinkande monitorer tillsammans med samplers, digitizers och annan utvecklingsutrustning.

Det är här Europas mest suveräna spel ska tillverkas. Och när SOFTs utsände var på besök i det gamla slottet var grytan ordentligt kokande. Medarbetarna var i full gång, och det vi såg var det också rätt bra fart på. Men att kalla det Europas bästa? Njaaa - det får nog stå för reklammännen...

Omgivningarna är annars bästa tänkbara. Med 700 tunnland igengrodd "park", en uttorkad simbassäng i full tävlingsstorlek och parkeringsplats till 50 bilar framför slottet är de ju knappast trångbodda. Slottet ligger undangömt i en skog en bit utanför Rennes i västra Frankrike. Ryktet förtäljer att skogen en gång hyste så berömda personer som trollkarlen Merlin, Kung Arthur och en skock riddare som alltid ville sitta vid ett runt bord. Idag hyser den spelprogrammerare som arbetar så intensivt att de varken har fasta mat- eller arbetstider. De jobbar hela dagen och många av dem tar till och med med sig datorn i sängen. Så kan de programmera vidare om de plötsligt skulle vakna med en god ide!

Mettider existerar inte heller. I slottets gamla herrskapskök står en bull-TV och ett kylskåp med färdiglagat. Så tar det varje man två minuter att laga sin egen middag och alla är nöjda och glada. De unga programmerarna går nämligen mer in för programmering än att bygga upp sina kroppar.

Och vad kan vi då vänta oss från de ivriga fransmännen? Hett hust nu är "Skateball", en korsning mellan fotboll, rugby och ishockey. Grafiken är okej och där dinns de våldsamma element som ska finnas (lite sparkar och annat), men det får gärna hända lite mer i den slutgiltiga versionen. I annat fall blir spelet inte mer än högst medelmåttigt.

"Final Command" däremot finns det mer potential i. I det här spelet har vi förflyttat oss ut i rymden och den musstyrda grafiken är full med flotta effekter. Ljudet håller samma klass och handlingen är genomtänkt. Spelet är ett ikonstyrt rymdäventyr och för att genomföra det får du bl a ett kreditkort med 6000 pengar på.

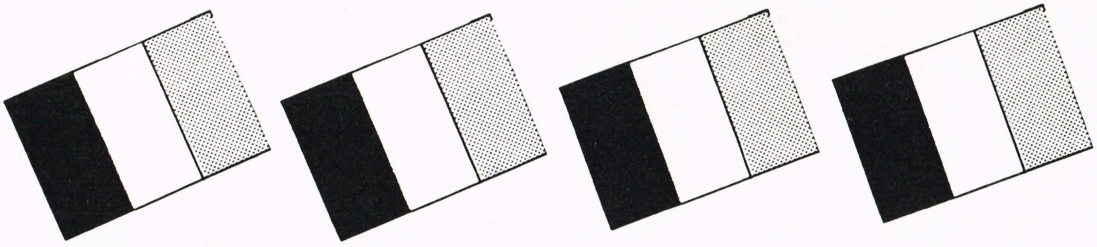
"Dracula" är ett annat Ubispel med fin grafik. Det finns flera smarta detaljer i spelet, där du som greve Dracula ska överleva genom att suga blod ur ständigt fler offer. Men Europas bästa? Då får man nog lägga på ett kol extra.

I "Puffys Saga" hjälper ljud och grafik till att göra spelet till en Gauntlet-kopia som faktiskt är bättre än originalet. Här har Atari ST- och Amiga-fans något att se fram emot.

Och så händer det givetvis en hel del i "Ironlord", en otrolig blandning av äventyr, action, rollspel och strategi som är så intensiv och förvirrande du bör få upptäcka det på egen hand. En sak kan vi avslöja: Du är en hjälte som lever i den mörka medeltiden. Och du ska överleva.

Mer är på gång från slottets källare, så Ubi Soft har i varje fall kommit en liten bit mot sitt mål - nu är de i åtminstone inte längre helt okända...

Rasmus K Kristiansen





Och startskottet för 4xA ljuder över nejden, allt medan datastrålarna strömmar ut ur pistolpipan och försvinner som ett rökmoln upp i den stilla sommarhimlen.
Vi rattar på fininställningen och tunar in oss på 16 bitarnas förunderliga värld.

Bubble Bobble
I förra numret recenserade vi Bubble Bobble till Amiga, och betyget står - åtskilliga speltimmar senare - fast som berget. Bubble Bobble är nästan bättre än vad vi skrev.
Men det är också rätt svårt, närmast omöjligt, att nå fram till bana 100, även om man är två spelare och oavsett om man spelar på Amigan eller på spelhallsoriginalet.
Vi kan inte fuska dig igenom alla 100 skärmarna med något höjdartrix ännu, men här är ett par tips och upplysningar som bör förlänga speltiden och föröka din highscore högst betydligt.
Om möjligt bör du vänta med att smälla bubblorna tills du fångat in alla odjuren - det ger större bonus.
Snabbt genomförande av en skärm ger större bonusobjekt på nästa nivå.
De blå vattenbubblorna sätter igång ett vattenfall som drar med sig Bub, Bob och alla odjuren. Odjuren dör och lämnar efter sig bonusprylar överst på skärmen.
Och... På datorversionen av Bubble Bobble kan man fuska till sig fem extra liv. Det gör du genom att banka vilt och ihärdigt på fireknappen i samma sekund som du dör. Men - det är rätt knepigt att lyckas...

Massor med bonus-val:
Frukt. Ju mer exotisk en frukt är, desto höger bonuspoäng.
Slickepinne. När den sista bubblan med odjur krossats blir de övriga bubblorna till bonus, och det dimper ner ännu större bonusprylar från ovan.
Skattkista. Motsvarar slickepinne.
Räknare. Nollställer timern och ändrar skärmfärgen.
Klocka. Håller fast odjuren så att de lätt kan fångas.
Bubbelgum. Orande ökar skotthastigheten på bubblan, lila får bubblorna att nå längre och ljusblå ökar hastigheten på själva bubblan.
Tekanna. En röd tekanna ger bubblor med alla features och lila tekanna ger "smart bombs" så döda odjur blir diamanter!
Krucifix. Plockar du ett blått krucifix fylls skärmen med vatten, odjuren drunknar och blir diamanter. Röda och gula krucifix ger fireballs respektive blixtar (efter en blixt blir odjuren till diamantbonusar om du rör dem).
Paraply. Hoppar över tre, fem eller sju nivåer.
Gummisko. Extra hastighet.
Halsband. Skickar ut en hoppande boll som slår ihjäl alla odjuren och gör om dem till bonusdiamanter.
Bok. En bomb som dödar alla odjuren.
Blinkande hjärta. Gör Bob och Bub odödliga under en begränsad tid.
Magisk dryck. Fyller skärmen med saker som ska samlas ihop inom en viss tidsrymd (ger fet bonus). Om båda soelarna samlar samma antal grunkor får de 100.000 poäng extra.
samme antal dimser, får de ekstra 100.000 points.
Dörröppning. Ingång till dolda rum som innehåller mega-stora diamantbonusar.

Ports of Call
Jodå, SOFT har redan fått in ett superpoke till ett av di hittills bästa (om inte det allra bästa) tänka-spelen till Amiga.
Vi har råspelat Ports of Call i dygn, och plötsligt får vi in ett poke som ger oss 17.000 miljoner dollar i startkapital...
Ports of Call-superfusk courtesy The Hacker.

```
PRINT "LÄGG IN DISKETTEN I DRIVEN"
:
WHILE INKEY$="": WEND
:
CHDIR "df0:games"
:
OPEN "name.trp" FOR INPUT AS 1
WHILE NOT EOF(1)
A$=A$+INPUT$(1,1)
WEND
CLOSE 1
:
MID$(A$,105)=CHR$(255)
MID$(A$,106)=CHR$(255)
:
OPEN "name.trp" FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,a$;
CLOSE 1
:
KILL "name.trp.info"
:
PRINT "KLARA, FÄRDIGA, SPELA!"
```

NB! Programmet ska gömmas som "NAME", och #-tecknet har vi använt i brist på hash-tecken (det där med två vågräta och två lodräta streck.

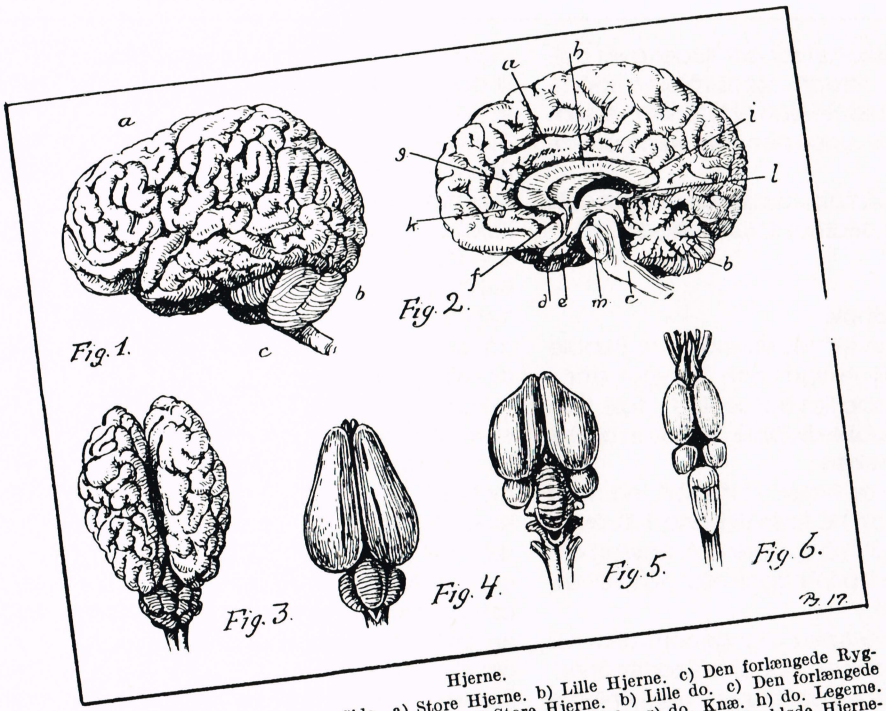
Wizball
Cheatmode på Amigavarianten är fortfarande inknappning av "WIZZBORE" på highscore-listan.

Arkanoid
Vad sägs om att få en hög nya skärmar att spela på? Tryck F3 för en spelare och F4 för två spelare.

Commodore 64

Högsta betyg

Här gäller det att gissa ord där bokstäverna har blandats om. Du kan antingen spela mot en konstgjord (din C64) eller mot en riktig (din kompis) hjärna (om han/hon har en sådan).
Spelar du mot maskinen finns det flera svårighetsgrader att välja mellan, så alla kan vara med och leka.
Mcteky enjö!!



Hjerne.

Fig. 1 Hjerne set fra venstre Side. a) Store Hjerne. b) Lille Hjerne. c) Den forlængede Rygmarv. Fig. 2. Længdesnit gennem Hjernen. a) Store Hjerne. b) Lille do. c) Den forlængede Rygmarv. d) Synsnerven. e) Hjernehypofyse. f) Bjælkens Næb. g) do. Knæ. h) do. Legeme. i) do. Vold. k) Aabning ind til Hjerneventriklerne. l) Indkrængningssted for de bløde Hjernehinder. m) Broen. Fig. 3. Hjerne af Hest. Fig. 4. do. af Hare. Fig. 5. do. af Kalkun. Fig. 6. do. af Skildpadde. Fig. 3—4—5 og 6 er alle Dele set fra Oversiden.

```
0 GOSUB 700:REM DANSK KARAKTER:
   :AA VED ↑ , AE VED@
1 POKE 809,255:POKE 816,252
   :POKE 817,252:POKE 56533,30
2 HI=100:U$="*UKENDT*":RESTORE
5 DIM A$(100),B$(100),R$(4,20),
   BE$(20)
7 FOR I=0 TO 17:READ BE$(I):NEXT
8 GOTO 200
10 FOR I=1 TO 30:A$(I)="":NEXT
   :INPUT"(L.BLAA,CLR,
   CRSR NED5)HVAD HEDDER PLAYER #1";
   N$(1)
15 A$="":INPUT"(L.BLAA,
   CRSR NED3)HVAD HEDDER PLAYER #2";
   N$(2)
16 FOR I=1 TO 1000:NEXT
20 REM** HVEM STARTER **** HENTER OR
   D ***
```

```
25 P=INT(RND(1)*2)+1:PRINT P
26 IF P=1 THEN PL=2
27 IF P=2 THEN PL=1
29 TI$="000000"
30 PRINT"(CLR,CRSR NED3,L.BLAA,
   SPACE)"N$(P)" SKRIVER ORD"
35 PRINT"(CRSR NED2,L.BLAA,
   SPACE)"N$(PL)" VEND DIG OM"
37 FOR T=1 TO 2000:NEXT
40 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED7)@SRIV ST
   ORDET "N$(P)
50 INPUT"(CRSR NED8 NED";O$"
60 PRINT"(L.BLAA,CLR,CRSR NED13,
   SPACE14)JEG BLANDER"
62 O=LEN(O$)
63 FOR T=1 TO O:A$(T)=MID$(O$,T,1)
   :NEXT
64 FOR T=1 TO O:B$(T)=A$(T):NEXT
65 REM*** BLANDER *****
66 FOR T=1 TO O
67 X=INT(RND(1)*O)+1
68 Q$=A$(T):A$(T)=A$(X):A$(X)=Q$:NEXT
70 FOR T=1 TO 500:NEXT
71 FOR T=1 TO O:A$=A$+A$(T):NEXT
80 PRINT"(CRSR NED2)V@RS↑GOD (L.BLAA
   )"N$(PL)" G@T LØS":FOR T=1 TO 1000
   :NEXT:PRINT"(CLR)"
81 PRINT"(CLR,CRSR NED2,HVID,
   SPACE13)BOGSTAVER :::"
82 PRINT"        (RVS ON,SORT,
   SPACE24)"
83 PRINT"        (RVS ON,SORT,SPACE,
   RVS OFF,L.GRØN)"A$;
   TAB(30)"(RVS ON,SORT,SPACE)"
84 PRINT"        (RVS ON,SORT,SPACE24,
   L.BLAA)"
85 PRINT"        (RVS ON,L.RØD,
   SPACE)"TAB(30)" "
86 PRINT"        (RVS ON,L.RØD,
   SPACE24)"
87 G$=" "
89 FOR T=Ø TO O:IF T=0 THEN GE=-1
   :GOTO 103
93 GET G$:IF G$=""THEN 93
95 IF G$="(F1)"THEN GOSUB 2600
103 IF G$=B$(T)THEN PRINT"(HOME,
   CRSR NED6,GUL)"TAB(T+7)G$:GH$=""
   :GOSUB 115:NEXT:GOTO 125
105 GE=GE+1:PRINT"(SORT,
   HOME)"TAB(15)   "BRUGTE G@T = "GE
108 PRINT"(GRØN,HOME,CRSR NED11)FORE
   LØBIG VINDER : "V$:GH$=GH$+G$
112 IF T<>Ø THEN PRINT"(HOME,
   CRSR NED8,L.BLAA,SPACE9)"GH$" VAR
    FORKERT":GOTO 120
113 T=1:GOTO 120
115 PRINT"(HOME,CRSR NED8,SPACE39)"
   :RETURN
120 GOTO 93
125 PRINT"(HOME,CRSR NED19,L.BLAA,
   SPACE)RIGTIGT    DU BRUGTE "GE" G
   @T
126 IF CO=1 THEN GOSUB 1000
   :WAIT 198,1:GOTO 600
127 G(PL)=G(PL)+GE:GE=Ø
128 FOR T=1 TO 2000:NEXT
129 PRINT"(CLR,SPACE3,
   L.RØD)*****REGNSKAB---SCORINGS LI
   STE*****"
130 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED8,
   SPACE5)┌──────────────────────
   ──────┐"
132 PRINT"      |    SPILLER     BRUG
   TE G@T     |"
134 PRINT"      |                
           |"
136 PRINT"      |    "N$(1);
   TAB(28)G(1)TAB(36)"|"
138 PRINT"      |                
           |"
140 PRINT"      |                
           |"
142 PRINT"      |    "N$(2);
   TAB(28)G(2)TAB(36)"|"
144 PRINT"      |                
           |"
146 PRINT"      └──────────────────────
   ──────┘"
149 WAIT 198,1
150 PRINT"(CRSR NED4,SORT,
   RVS ON)TRYK EN TASTE FOR AT FORTS
   @TTE"
153 IF S=2 THEN S=2:FOR T=1 TO 3
   :IF G(T)>M THEN 3000:NEXT
154 IF S=1 THEN S=1:IF VAL(TI$)>I TH
   EN 2500
155 A$="":FOR T=1 TO 20:A$(T)=""
   :B$(T)="":NEXT:GE=Ø:G$=""
156 IF G(1)>G(2)THEN V$=N$(2):V=G(1)
157 IF G(2)>G(1)THEN V$=N$(1):V=G(1)
158 IF G(1)=G(2)THEN V$="INGEN"
   :V=G(1)
160 IF P=1 THEN P=2:PL=1:GOTO 30
170 IF P=2 THEN P=1:PL=2:GOTO 30
200 PRINT"(CLR,SPACE6)*** ORDG@TTELE
   G AF K.C.S.***"
210 PRINT"(CRSR NED2,L.BLAA)VIL DU S
   PILLE MOD COMPUTER ELLER EN     A
   NDEN PERSON"
220 PRINT"(CRSR NED,SPACE)SPILLER DU
    MOD COMPUTEREN LAVER COMPU- TERE
   N ET ORD SOM DU S↑";
230 PRINT" SKAL G@TTE"
240 PRINT"SPILLER DU MOD EN ANDEN SK
   IFTES I TIL AT SKRIVE ORD OG COMPU
   TEREN"
```

```
250 PRINT"HOLDER REGNSKAB MED G@TTEN
    E"
251 PRINT"(CRSR NED,SPACE)DU KAN VED
     AT TRYKKE PAA (L.GRØN,
    RVS ON)F1(L.BLAA,RVS OFF,
    SPACE)FAA OPLYST DET N@STE BOGSTA
    V"
252 PRINT"MEN DETTE ER IKKE GRATIS (
    FOR HVAD ER   DET NU OM STUNDER)
    N@H DU F↑R
253 PRINT"(CRSR VENSTRE9)LAGT 3    G
    @T TIL HVER GANG"
260 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED3)1.     MO
    D COMPUTER"
270 PRINT"(CRSR NED)2.     MOD ANDRE"
280 GET SV$:IF SV$=""THEN 280
285 PRINT"(CRSR NED,SPACE)DU VALGTE
    "SV$
287 FOR T=1 TO 1000:NEXT
290 IF SV$="1"THEN 350
295 GOSUB 300
297 GOTO 10
300 PRINT"(CLR,SPACE9)**** KAMPVARIG
    HED ****"
303 PRINT"(CRSR NED3,SPACE)1.  SPILL
    E MED TID (SKRIV TIDSRUM)
305 PRINT"(CRSR NED,SPACE)2.  TIL ET
     ANTAL G@T (SKRIV ANTAL)
308 PRINT"(CRSR NED,SPACE)3   TIL I
    IKKE GIDER MERE"
310 GET S$:S=VAL(S$):IF S<1 OR S>3 T
    HEN 310
312 PRINT"(CRSR NED3)DU VALGTE :"S
313 FOR T=1 TO 500:NEXT T
    :IF S=1 THEN 1500
315 IF S=2 THEN 2000
320 IF S=3 THEN RETURN
330 RETURN
350 PRINT"(CLR)"
360 FOR T=1 TO 15:READ R$(4,T):NEXT
370 FOR T=1 TO 15:READ R$(3,T):NEXT
380 FOR T=1 TO 15:READ R$(2,T):NEXT
390 FOR T=1 TO 15:READ R$(1,T):NEXT
400 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED5)HVILKEN
    SV@RHEDSGRAD    (1-4) ?";
    :POKE 198,0:POKE 204,0
401 GET Z:IF Z=0 THEN 401
402 POKE 204,1:PRINT Z
403 C=15
404 IF Z=3 OR Z=2 THEN C=15
405 IF Z=1 THEN C=15
410 O$=R$(Z,INT(RND(1)*C)+1)
415 INPUT"(L.BLAA)DIT NAVN";N$(2)
    :PL=2:P=1:GE=0:A$="":B$=""
    :FOR T=1 TO 20:A$(T)="":NEXT
416 IF N$(2)=""THEN N$(2)="*UKENDT*"
420 CO=1:GOTO 60
423 REM **** BEMAERKNINGER ****
425 DATA"DU SNYDER VIST"
430 DATA"DET KLAREDE DU HELT GODT",
    "INGEN ER PERFEKT (N@STEN INGEN)"
435 DATA"FINT NOK (GI' DEN EEN TAND
    MERE N@STE   GANG)"
440 DATA"ACCEPTABELT",
    "GODT NOK BEDRE HELD N@STE GANG"
445 DATA"HAR DU EN UHELDIG DAG I DAG
     ELLER ...."
448 DATA"DU KU' GODT HA' TAGET ET ↑R
     MERE PAA    SKOLEN"
450 DATA"UACCEPTABELT",
    "JEG ER IKKE PROGRAMMERET TIL S↑D
    AN EN DRIVERT"
455 DATA"PRØV SV@RHEDSGRAD 1 N@STE G
    ANG (DEN     PASSER BEDRE TIL DIT
     NIVEAU)"
460 DATA"KAN DU MON OVERHOVED STAVE
    TIL 'KO'","PJ@KEDE DU MEGET FRA S
    KOLEN ?"
465 DATA"PUDS LIGE DINE BRILLER",
    "ER DU ORDBLIND ?",
    "HVAD FEJLER DU EGENTLIG ?"
470 DATA"HVAD T@NKER DU EGENTLIG PAA
     ????"
475 DATA"KAN DU EGENTLIGT STAVE DIT
    EGET NAVN ?"
500 DATA"VINDUESPUDSERNE",
    "KAKKELOVNSRØR","PARABOLANTENNER",
    "FJERNSYNSSK@RM"
503 DATA"BRUGSANVISNING",
    "DYBVANDSBOMBE","HUNDREDKRONESEDD
    EL","L@RESTUDERENDE"
505 DATA"SKR@KINDJAGENDE",
    "ØVERSTKOMMANDERENDE"
510 DATA"ABONNEMENT","ADF@RDSMØNSTER
    ","ADMINISTRATOR","BEFORDRINGSMID
    DEL"
520 DATA"HØJSP@NDINGSLEDNINGER"
    :REM**** 2. SVAERESTE****
530 DATA"BEGAVELSE","BEGIVENHED",
    "GLADIATOR","PREMIERE",
    "SP@KHUKKER"
535 DATA"RØDSP@TTE","NEDSTRYGER",
    "LIGHTER","KORPORAL","BRYDEKAMP"
540 DATA"FOLKETING","FORENING",
    "KVIKSØLV","PAPIRRULLE",
    "STAMFADER"
550 REM*** 3. SVAEREST******
560 DATA"SENNEP","SINDSSYG",
    "SLUTSEDDEL","HØJSP@NDING",
    "LYNFROSSEN"
565 DATA"BR@DDER","MURSTEN",
    "SOFAPUDE","BILLEDE","ELEVATOR"
570 DATA"LOKOMOTIV","VANDHANE",
    "KOMEDIE","FORGAFFEL","LUFTBALLON"
580 REM***LETTEST***
590 DATA"VINDUE","SYMASKINE",_
```

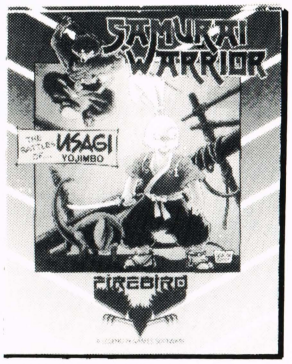
```
   "MADRAS","SKOLE","FJERNSYN",
   "ELEFANT"
594 DATA"SKABE","SKUFFER","BUSSTOP",
   "RADIO","FLASKE","SODAVAND","KRUS"
597 DATA"LAMPE","LEDNING"
600 PRINT"{CLR}":IF GE<HI THEN HI=GE
   :V$=N$(2)
610 PRINT"{L.BLAA,CRSR NED3}HI="HI"
    "V$
620 PRINT"{CRSR NED3}1.    NY MODSTA
   NDER."
622 PRINT"{CRSR NED}2.    NY SV@RHED
   SGRAD."
624 PRINT"{CRSR NED}3.    SAMME SPIL
   ."
625 PRINT"{CRSR NED}4.    IKKE MERE."
629 PRINT"{CRSR NED3}TRYK NR. FOR DI
   T VALG ";
630 GET W$:IF W$=""THEN 630
631 PRINT W$
635 IF W$="1"THEN 260
640 IF W$="2"THEN 400
645 IF W$="3"THEN 403
648 IF W$="4"THEN 3800
650 GOTO 630
700 READ A$:IF A$<>"KARAKTER"THEN 700
710 POKE 56334,PEEK(56334)AND 254
   :POKE 1,PEEK(1)AND 251
720 FOR T=0 TO 2047:POKE 14336+T,
   PEEK(T+53248):NEXT:POKE 1,
   PEEK(1)OR 4
725 POKE 56334,PEEK(56334)OR 1
730 FOR T=14336 TO 14343:READ A
   :POKE T,A:NEXT
740 FOR T=14560 TO 14567:READ A
   :POKE T,A:NEXT
750 FOR T=14576 TO 14583:READ A
   :POKE T,A:NEXT
760 POKE 53272,31:RETURN
850 DATA"KARAKTER"
860 DATA 56,127,204,204,254,204,207,0
870 DATA 3,62,110,126,100,102,124,192
880 DATA 24,0,60,102,102,126,102,102
1000 PRINT"{HOME,CRSR NED20}";
1010 IF GE<5 THEN PRINT BE$(GE)
   :RETURN
1020 IF GE>4 AND GE<6 THEN PRINT BE$
   (5):RETURN
1030 IF GE>5 AND GE<7 THEN PRINT BE$
   (6):RETURN
1035 IF GE>6 AND GE<9 THEN PRINT BE$
   (7):RETURN
1040 IF GE>8 AND GE<11 THEN PRINT BE
   $(8):RETURN
1050 IF GE>10 AND GE<15 THEN PRINT B
   E$(9):RETURN
1060 IF GE>14 AND GE<17 THEN PRINT B
   E$(10):RETURN
1070 IF GE>16 AND GE<19 THEN PRINT B
   E$(11):RETURN
1080 IF GE>18 AND GE<22 THEN PRINT B
   E$(12):RETURN
1090 IF GE>21 AND GE<25 THEN PRINT B
   E$(13):RETURN
1100 IF GE>24 AND GE<27 THEN PRINT B
   E$(14):RETURN
1110 IF GE>26 AND GE<30 THEN PRINT B
   E$(15):RETURN
1120 IF GE>29 THEN PRINT BE$(16)
   :RETURN
1500 PRINT"{CRSR NED7}HVOR L@NGE VIL
    I SPILLE (MAX 10 MIN)";:INPUT I
   :IF I>15 THEN 1500
1505 I=I*100
1510 RETURN
2000 PRINT"{CRSR NED7}HVOR MANGE G@T
    VIL I SPILLE MED (MAX 300)";
   :INPUT M
2010 IF M>300 THEN 2000
2020 RETURN
2500 FOR T=1 TO 1000:NEXT
   :PRINT"{CLR,CRSR NED2,
   L.BLAA}TIDEN ER LØBET UD"
2505 PRINT"{CRSR NED3}VINDEREN BLEV
   :  ";
2510 IF G(1)>G(2)THEN PRINT N$(2)" M
   ED KUN "G(2)" G@T":AN=1
2520 IF G(2)>G(1)THEN PRINT N$(1)" M
   ED KUN "G(1)" G@T":AN=2
2523 IF AN=0 THEN 2530
2525 PRINT"{CRSR NED}"N$(AN)" BRUGTE
    "G(AN)" G@T"
2530 IF G(2)=G(1)THEN PRINT"INGEN. D
   EN STOD LIGE.":PRINT"{CRSR NED}I
   BRUGTE HVER "G(2)" G@T"
2540 GOSUB 3500
2600 GE=GE+3:G$=B$(T):PRINT"{HOME,
   SORT}"TAB(15)"BRUGTE G@T = "GE
   :RETURN
3000 PRINT"{L.BLAA}":IF G(1)>G THEN
   PRINT"{CLR,CRSR NED}"N$(1)" FIK O
   VER":GOTO 2505
3010 IF G(2)>G THEN PRINT"{CLR,
   CRSR NED}"N$(2)" FIK OVER"
   :GOTO 2505
3500 PRINT"{HOME,CRSR NED13}VIL I PR
   ØVE IGEN?":GET K$:PRINT K$
   :IF K$<>"J"AND K$<>"N"THEN 3500
3510 IF K$="N"THEN 4000
3520 RUN
3800 POKE 53280,13:PRINT"{CLR,BLAA}"
   :POKE 53281,1:PRINT"{CRSR NED2}SO
    LONG "N$(2):END
4000 POKE 53280,13:PRINT"{CLR,BLAA}"
   :POKE 53281,1:PRINT"{CRSR NED2}SO
    LONG "N$(1)" OG "N$(2):END
```

Har du en Commodore?



"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 Commodoremaskiner 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.

Då har vi något för dig!



Beställ spel för 400:- så får du en samling värd 149:- på köpet!!!

98:-

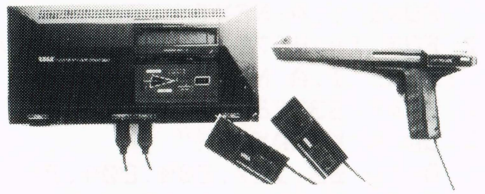
C 64-spel (Kassett)

Rygar	89:-	Joe Blade	98:-
Wolfman	69:-	Hercules	98:-
Frankenstein	69:-	Last Ninja II	98:-
Captain America	89:-	Football Manager II	98:-
Pitstop I	69:-	Deselator	98:-
Tag Team Karate	49:-	Beyond the Icepalace	98:-
Leaderboard Exec.	89:-	Samurai Warrior	98:-
Ramparts	69:-	Yogi Bear	49:-
Golden Oldies	69:-	Frank Bruno Boxing	49:-
Ikari Warrior	98:-	Winter Edition	98:-
Io	98:-	Salomons Key	89:-
Bionic Commando	98:-	Eagles	69:-
Alien Syndrome	98:-	Trantor	89:-
Marauder	98:-	California Games	98:-
Dream Warrior	98:-	Supersprint	69:-
Street Sports Soccer	98:-	Winter Games disk	89:-

SEGA TV-SPEL

Marknadens bästa

- 2 joysticks
- 2 spel, Hang on, Labyrint
- Frakt
- 1 års garanti



ENDAST 1.395:-

Afterburner	349:-
Out Run	325:-
Super Tennis	199:-
Alex Kid	299:-
Wonderboy	299:-
Zillion II	299:-

ORDERSEDEL

Antal	Vara	Pris

Frakt tillkommer 22:-

Namn _____

Adress _____

Postadress _____

ELLJIS DATA

BESTÄLL PER TELEFON ELLER PER POST

Box 672
451 24 Uddevalla
Strömstadsvägen 1

0522/353 50

Commodore 64

HJÄRN-BRYDERI



Heja Norge!
Varför nu detta utrop? Jo, det här spelet är nämligen en kopia av de spelautomater som finns uppställda överallt i vårt västliga grannland.
Programmet ritar upp en bana med nio hål. Varje hål har ett nummer och du har 15 kulor på dig att träffa alla hålen.
Problemet är att ju mer du spänner fjädern desto hårdare skjuter du (precis som på de riktiga maskinerna). För att spänna fjädern trycker du ner mellanrumstangenten så länge att du får den fjäderspänning du vill ha. Detta kan du se på fjädern på skärmen.

```
PROGRAM:  ALLE NI.13-1

 10 PRINT"(CLR,HVID)":POKE 53280,14
    :POKE 53281,6
 20 PRINT"(CRSR NED5,CRSR HOJRE8)ALLE
     NI  ET PROGRAM AF:"
 30 PRINT"(CRSR NED,CRSR HOJRE11)PREB
    EN F.R.HANSEN"
 40 PRINT"(CRSR NED,CRSR HOJRE10)COPY
    RIGHT (C)  1986"
 100 FOR T=0 TO 10000:NEXT
 200 POKE 53280,7:POKE 53281,7
 210 GOSUB 950
 220 QH=1024:QG=54272:PRINT CHR$(142)
    CHR$(8)
 221 S=54272
 222 FOR L=0 TO 24:POKE S+L,0:NEXT
 223 POKE S+5,29:POKE S+15,14
 224 POKE S+24,15:POKE S+4,19
 225 FOR T=0 TO 255:POKE S+1,T:NEXT
 226 POKE S+4,18
 230 Q1=203
 240 A(1)=QH+157:A(2)=QH+116
 250 PRINT"(CLR)";
 260 PRINT"(SORT)";:FOR A=1 TO 37
```

```
   :PRINT"─";:NEXT A:PRINT"┐"
270 PRINT"(SORT)| / (ORANGE,SPACE,
   RVS ON)******)  A L L E  N I  (**
   ****(RVS OFF,SPACE,SORT,SPACE)\|
280 PRINT"(SORT)|/(ROD,SPACE36,SORT)|
290 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
   SORT)┐(GRON)●(SORT)|
300 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
   SORT)|(GRON)▒(SORT)|
310 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE2,
   LILLA)◆(ROD,SPACE4,LILLA)◆(ROD,
   SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
   LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
   SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
   LILLA)◆(ROD,SPACE4,LILLA)◆(ROD,
   SPACE2,SORT)|(GRON)▒(SORT)|
320 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
   SORT)|(GRON)▒(SORT)|
330 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
   SORT)|(GRON)▒(SORT)|
340 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE3,
   LILLA)◆(ROD,SPACE4,LILLA)◆(ROD,
   SPACE4,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
   LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
   SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
   LILLA)◆(ROD,SPACE2,LILLA)◆(ROD,
   SPACE2,SORT)|(GRON)R(SORT)|
350 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
   SORT)|(GRON)E(SORT)|
360 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
   SORT)|(GRON)T(SORT)|
370 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE2,
   LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
   SPACE4,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
   LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
   SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
   LILLA)◆(ROD,SPACE2,LILLA)◆(ROD,
   SPACE4,SORT)|(GRON)U(SORT)|
380 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
   SORT)|(GRON)R(SORT)|
390 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
   SORT)|(GRON)N(SORT)|
400 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE2,
   LILLA)◆(ROD,SPACE2,LILLA)◆(ROD,
   SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
   LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
   SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
   LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
   SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE,
   SORT)|(GRON)▒(SORT)|
410 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
   SORT)|(GRON)▒(SORT)|
420 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE3,
   LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
   SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
   LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
   SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
   LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
   SPACE3,SORT)|(GRON)▒(SORT)|
430 PRINT"(SORT)|";:FOR A=1 TO 8
   :PRINT"(ROD,SPACE3,SORT)|";:NEXT A
   :PRINT"(ROD,SPACE3,
   SORT)|(GRON)▒(SORT)|
440 FOR A=1 TO 3:PRINT"(SORT)|";
   :FOR A1=1 TO 8:PRINT"(L.BLAA,
   RVS ON)▒▒(RVS OFF,SORT)|";:NEXT
   :PRINT"(L.BLAA,RVS ON)▒▒(RVS OFF,
   SORT)|(GRON)▒(SORT)|":NEXT
450 PRINT"(SORT)├";:FOR A=1 TO 8
   :PRINT"──┼";:NEXT A
   :PRINT"──┤(GRON)▒(SORT)|
460 PRINT"(SORT)|(GRAA1)111(SORT)|(G
   RAA1)222(SORT)|(GRAA1)333(SORT)|(
   GRAA1)444(SORT)|(GRAA1)555(SORT)|
   (GRAA1)666(SORT)|(GRAA1)777(SORT)
   |(GRAA1)888(SORT)|(GRAA1)999(SORT
   )|(GRON)▒(SORT)|
470 PRINT"(SORT)└";:FOR A=1 TO 8
   :PRINT"──┴";:NEXT A:PRINT"──┘
480 FOR Z1=1 TO 15:PRINT"(HOME,
   CRSR NED)"SPC(35);Z1
490 C=0:FOR E=QH+197 TO QH+877 STEP
   40
500 A=PEEK(Q1)
510 IF C=0 AND A=64 THEN 490
520 FOR Z=1 TO 25:NEXT Z
530 POKE E-40,32:POKE E,81
540 IF A=64 THEN 570
550 C=C+1:NEXT E
560 IF PEEK(Q1)<>64 THEN 560
570 E1=E:FOR E=E1 TO QH+197 STEP-40
   :POKE E,102:POKE E-40,81:NEXT E
580 FOR A=1 TO 1:POKE A(A),32
   :POKE A(A+1),81:FOR Z=1 TO 25
   :NEXT Z:NEXT A:C=INT(C*1.8)
590 A=A(2):FOR B=1 TO C:POKE A,32
   :A=A-1:POKE A,81:FOR Z=1 TO 35
   :NEXT Z:NEXT B
600 D=2:GOTO 640
610 IF PEEK(A+39)<>32 THEN D=1
   :GOTO 650
620 IF INT((A-QH)/40)>15 THEN 710
630 POKE A,32:A=A+39:POKE A,81
   :FOR Z=1 TO 50:NEXT Z:GOTO 610
640 IF PEEK(A+40)=90 THEN D=INT(2*RN
   D(1)+1)
650 IF D=1 AND PEEK(A+41)<>32 THEN D
   =2
660 IF D=2 AND PEEK(A+39)<>32 THEN D
   =1
670 IF INT((A-QH)/40)>16 THEN 710
680 IF D=1 THEN POKE A,32:A=A+41
   :POKE A,81
690 IF D=2 THEN POKE A,32:A=A+39
   :POKE A,81
700 IF INT((A-QH)/40)<16 THEN 640
710 FOR Z=1 TO 40:NEXT Z
720 POKE A,32:A=A+40:POKE A,81
```

```
730 D=PEEK(A+200):D1=D-49:D=D+128
740 IF PEEK(A+200)=32 THEN 840
750 A1=QH+721+D1*4:POKE A,32
760 POKE A1,D:POKE A1+1,160
   :POKE A1+2,D
770 POKE A1+40,160:POKE A1+41,D
   :POKE A1+42,160
780 POKE A1+80,D:POKE A1+81,160
   :POKE A1+82,D
790 POKE A1+160,32:POKE A1+161,32
   :POKE A1+162,32
800 FOR D=QH+881 TO QH+913 STEP 4
810 IF PEEK(D)<>32 THEN 830
820 NEXT D:GOTO 880
830 FOR Z=1 TO 30:GET A$:NEXT Z
840 POKE A,32:POKE QH+197,81:NEXT Z1
850 FOR Z=1 TO 30:GET A$:NEXT Z
860 PRINT"(HOME,CRSR NED3)|      (RV
   S ON,SPACE)DU HAR TABT (RVS OFF)"
870 GOTO 900
880 FOR Z=1 TO 30:GET A$:NEXT Z
890 PRINT"(HOME,CRSR NED3)|      (RV
   S ON,SPACE)DU HAR VUNDET (RVS OFF
   )"
900 PRINT"(CRSR NED)|      (RVS ON,
   SPACE)VIL DU PROVE IGEN  J/N (RVS
    OFF,SPACE)"
910 FOR T=1 TO 1800:NEXT
920 GET A$:IF A$=""THEN 920
930 IF A$="J"THEN RUN 220
940 PRINT"(CLR)":END
950 PRINT"(CLR,CRSR NED4,
   GRON)*** (ORANGE)COMMODORE 64 (GR
   ON)********** (ORANGE)ALLE NI (G
   RON)***(CRSR NED4)"
960 PRINT"DU SKAL FAA KUGLEN TIL AT
   RAMME NED I   ALLE HULLER."
970 PRINT"JO LAENGERE TID DU TRYKKER
    PAA (RVS ON)RETURN(RVS OFF,
   SPACE3)ELLER (RVS ON)SPACE(RVS OF
   F,SPACE)"
980 PRINT"DESTO LAENGERE RYGER KUGLE
   N."
990 PRINT"BLIV VED MED AT TRYKKE,
    TIL DU HAR"
995 PRINT"DEM (RVS ON)ALLE NI(RVS OF
   F)!!!(DU HAR 15 FORSOG)."
1020 GOSUB 1040
1030 RETURN
1040 PRINT"(HOME,CRSR NED24,ROD,
   SPACE3)++SPACE++ FOR START(HOME)"
1050 FOR I=1 TO 250:NEXT
1060 PRINT"(HOME,CRSR NED24,GRON,
   SPACE3)**SPACE** FOR (RVS ON)STAR
   T(RVS OFF,HOME)"
1070 FOR I=1 TO 250:NEXT
1080 GET A$:IF A$=" "THEN RETURN
1090 GOTO 1040
```

C-64: Sten

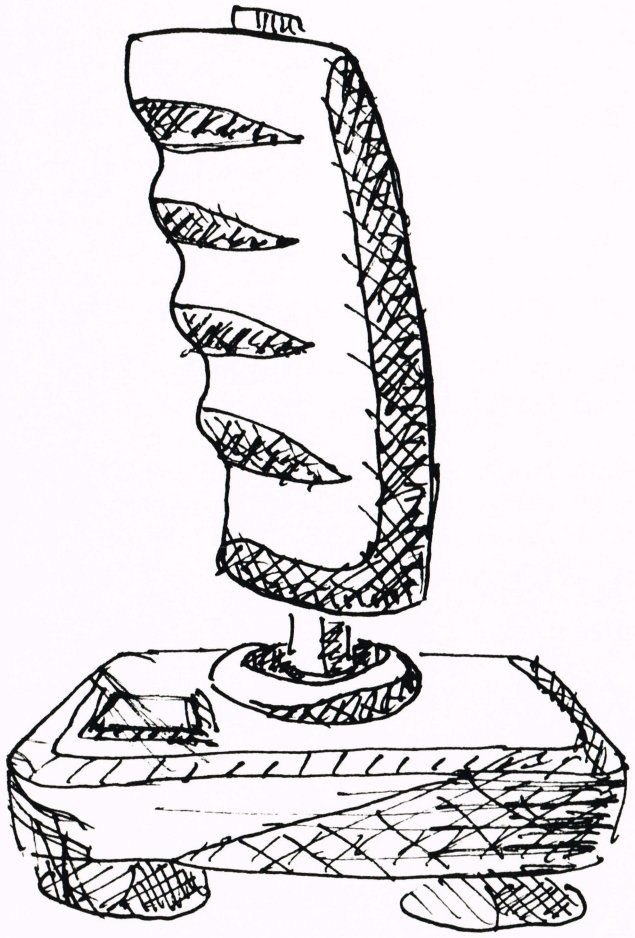
Här är ett riktigt kulspel som du kan underhålla dig med länge, mycket länge!
Nyfiken? Okej, här får du en briefing:
Du ska samla upp de stenar som faller från himlen i ett antal korgar du har till ditt förfogande. Missar du en sten förlorar du en korg och spelet blir svårare. Du kan ställa hastighet och antal korgar (svårighetsgrad).
Låter det mystiskt - prova! Du kommer inte att bli besviken.

```
10 POKE 53280,10:POKE 53281,2
20 IF PEEK(49152)<>12 THEN GOSUB 640
30 SYS 49745
40 PRINT"(CLR,HVID)"TAB(13)"(RVS ON,
   HVID,SPACE3)DROBLS    "
50 PRINT"(L.RØD,CRSR NED,
   CRSR HØJRE16)MADE BY"
60 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE16)REDS
   POT"
70 PRINT"(CRSR NED2,SPACE3)FANG ALLE
    DIMSERNE DER FALDER NED"
80 PRINT"(CRSR NED,SPACE10)FØR DE NA
   AR JORDEN.       "
90 PRINT"(CRSR NED,SPACE10)DU HAR -5
   - CHANCER"
100 PRINT"(CRSR NED2,HVID)"SPC(12)"(
   CRSR NED)L - TIL VENSTRE"
110 PRINT SPC(12)"; - TIL HØJRE"
120 PRINT"(CRSR NED4,GUL)"SPC(7)"(RV
   S ON)TRYK EN TAST FOR A SPILLE"
130 GOSUB 1560
140 GOSUB 540
150 PRINT"(CLR,HVID)SCORE 00000    C
   HANCER: ●●●●"
160 SP=53241
170 PD=12*4096+4095
180 FL=12*4096+4094:POKE FL,0
190 WI=12*4096+15*256+15*16+11
200 POKE PD,6:POKE WI,W:POKE SP,10-S
210 RO(6)=81:RO(5)=81:RO(4)=207
   :RO(3)=207:RO(2)=90:RO(1)=90
220 PRINT" (GUL,RVS ON)";
```

```
    :FOR I=1 TO 38:PRINT"┬";:NEXT
    :PRINT"(RVS OFF,SPACE)";
230 PRINT" (GUL,RVS ON)";
    :FOR I=1 TO 38:PRINT"┴";:NEXT
    :PRINT"(RVS OFF,SPACE)";
240 PRINT" (CYAN,RVS ON)";
    :FOR I=1 TO 38:PRINT"X";:NEXT
    :PRINT"(RVS OFF,SPACE)";
250 PRINT" (CYAN,RVS ON)";
    :FOR I=1 TO 38:PRINT"X";:NEXT
    :PRINT"(RVS OFF,SPACE)";
260 PRINT" (RVS OFF,L.BLAA)";
    :FOR I=1 TO 38:PRINT"+";:NEXT
    :PRINT" ";
270 PRINT" (RVS OFF,L.BLAA)";
    :FOR I=1 TO 38:PRINT"+";:NEXT
    :PRINT" ";
280 PRINT"(HVID)";
290 FOR I=1 TO 17:PRINT"
                                        ";
    :NEXT
300 PRINT"(HOME)"
310 FOR I=1984 TO 2023:POKE I,114
    :POKE I+54272,10:NEXT
320 IF PEEK(789)<>12*16 THEN SYS 12*
    4096
330 FOR RO=6 TO 1 STEP-1
    :FOR CH=1 TO 38
340 FOR K=1 TO 600-CH*10+(6-RO)*20-5
    0*(9-PEEK(SP)):NEXT
350 IF PEEK(FL)THEN 600
360 P=RND(1)*38+1
370 IF PEEK(1024+RO*40+P)=32 THEN 360
380 POKE 1024+RO*40+P,RO(RO)
390 NEXT CH
400 SYS 49745
410 FOR Q=1 TO 2:POKE 54296,05
    :POKE 54277,5:POKE 54278,218
420 POKE 54273,150:POKE 54272,139
    :POKE 54276,17
430 FOR T=1 TO 50:NEXT:POKE 54276,16
    :FOR T=1 TO 10:NEXT
440 NEXT Q
450 IF RO>1 THEN SYS 49691
460 NEXT RO
470 FOR K=1 TO 300:NEXT K
480 POKE PD,6
490 IF PEEK(SP)=2 AND PEEK(WI)>1 THE
    N POKE WI,PEEK(WI)-1
500 IF PEEK(SP)>2 THEN POKE SP,
    PEEK(SP)-1
510 PRINT"(HOME,CRSR NED)";
520 GOTO 220
530 END
540 PRINT"(CLR,RVS ON,GUL,SPACE3,
    ORANGE,SPACE9,GUL,SPACE3)SPILLEME
    NU    (ORANGE,SPACE9,GUL,SPACE3)"
550 INPUT"(L.RØD)HASTIGHED(1-9)(GUL,
    CRSR HØJRE3)5(CRSR VENSTRE3)";S
560 IF S>9 OR S<1 THEN 550
570 INPUT"(CRSR NED3,L.RØD)BREDDE PA
    A 'GRIBER' (1-9)(GUL,
    CRSR HØJRE3)4(CRSR VENSTRE3)";W
580 IF W>9 OR W<1 THEN 570
590 RETURN
600 PRINT"(HOME,CRSR NED10,
    GUL)GAME OVER - TRYK TAST FOR AT
    SPILLE IGEN"
610 POKE 198,0
620 GET A$:IF A$<>" "THEN 620
630 RUN 140
640 PRINT"(L.RØD,CLR,CRSR NED2,
    SPACE4)HOLD FINGRENE FRA MIT KEYB
    OARD I(CRSR NED3)":TI$="000000"
650 I=49152
660 PRINT"                    ";
    STR$(30-VAL(TI$))" SEKUNDER.(CRSR
     OP)"
670 READ A:IF A=256 THEN RETURN
680 POKE I,A:I=I+1:GOTO 660
690 DATA 120, 169, 192, 141, 21, 3,
    169
700 DATA 29, 141, 20, 3, 88, 169, 18
710 DATA 141, 253, 207, 169, 0, 141,
    250
720 DATA 207, 141, 247, 207, 141,
    248, 207
730 DATA 96, 173, 255, 207, 141, 252,
    207
740 DATA 172, 253, 207, 169, 32, 153,
    151
750 DATA 7, 200, 169, 160, 174, 251,
    207
760 DATA 153, 151, 7, 200, 202, 208,
    249
770 DATA 169, 32, 153, 151, 7, 206,
    252
780 DATA 207, 208, 3, 76, 3, 193, 172
790 DATA 253, 207, 169, 32, 153, 71,
    7
800 DATA 200, 169, 160, 174, 251,
    207, 153
810 DATA 71, 7, 200, 202, 208, 249,
    169
820 DATA 32, 153, 71, 7, 200, 206,
    252
830 DATA 207, 208, 3, 76, 3, 193, 172
840 DATA 253, 207, 169, 32, 153, 247,
    6
850 DATA 200, 169, 160, 174, 251,
    207, 153
860 DATA 247, 6, 200, 202, 208, 249,
    169
870 DATA 32, 153, 247, 6, 200, 206,
    252
880 DATA 207, 240, 123, 172, 253,
    207, 169
890 DATA 32, 153, 167, 6, 200, 169,
    160
```

```
900 DATA 174, 251, 207, 153, 167, 6,
    200
910 DATA 202, 208, 249, 169, 32, 153,
    167
920 DATA 6, 200, 206, 252, 207, 240,
    91
930 DATA 172, 253, 207, 169, 32, 153,
    87
940 DATA 6, 200, 169, 160, 174, 251,
    207
950 DATA 153, 87, 6, 200, 202, 208,
    249
960 DATA 169, 32, 153, 87, 6, 200,
    206
970 DATA 252, 207, 240, 59, 172, 253,
    207
980 DATA 169, 32, 153, 7, 6, 200, 169
990 DATA 160, 174, 251, 207, 153, 7,
    6
1000 DATA 200, 202, 208, 249, 169,
    32, 153
1010 DATA 7, 6, 200, 206, 252, 207,
    240
1020 DATA 27, 172, 253, 207, 169, 32,
    153
1030 DATA 183, 5, 200, 169, 160, 174,
    251
1040 DATA 207, 153, 183, 5, 200, 202,
    208
1050 DATA 249, 169, 32, 153, 183, 5,
    200
1060 DATA 165, 197, 201, 42, 208, 13,
    173
1070 DATA 253, 207, 201, 1, 240, 24, ,
    206
1080 DATA 253, 207, 76, 40, 193, 201,
    50
1090 DATA 208, 14, 173, 253, 207, 24,
    109
1100 DATA 251, 207, 201, 39, 240, 3,
    238
1110 DATA 253, 207, 238, 250, 207,
    173, 250
1120 DATA 207, 205, 249, 207, 240, 3,
    76
1130 DATA 49, 234, 169, 0, 141, 250,
    207
1140 DATA 169, 112, 133, 251, 169, 7,
    133
1150 DATA 252, 160, 0, 185, 152, 7,
    41
1160 DATA 127, 201, 32, 208, 74, 200,
    192
1170 DATA 39, 208, 242, 160, 0, 177,
    251
1180 DATA 201, 81, 240, 37, 201, 207,
    240
1190 DATA 33, 201, 90, 240, 29, 200,
    192
1200 DATA 40, 208, 237, 56, 165, 251,
    233
1210 DATA 40, 133, 251, 176, 2, 198,
    252
1220 DATA 166, 251, 208, 220, 166,
    252, 224
1230 DATA 4, 208, 214, 76, 49, 234,
    170
1240 DATA 152, 24, 105, 40, 168, 138,
    145
1250 DATA 251, 152, 56, 233, 40, 168,
    169
1260 DATA 32, 145, 251, 32, 251, 193,
    76
1270 DATA 99, 193, 169, 32, 153, 152,
    7
1280 DATA 32, 81, 194, 169, 15, 141,
    24
1290 DATA 212, 169, 17, 141, 5, 212,
    169
1300 DATA 213, 141, 6, 212, 169, 2,
    141
1310 DATA 3, 212, 169, 100, 141, 2,
    212
1320 DATA 169, 5, 141, 1, 212, 169,
    135
1330 DATA 141, 0, 212, 169, 65, 141,
    4
1340 DATA 212, 160, 0, 162, 0, 142,
    32
1350 DATA 208, 232, 208, 250, 200,
    208, 247
1360 DATA 169, 12, 141, 32, 208, 169,
    64
1370 DATA 141, 4, 212, 160, 39, 185,
    0
1380 DATA 4, 201, 81, 240, 11, 136,
    208
1390 DATA 246, 169, 1, 141, 254, 207,
    76
1400 DATA 49, 234, 169, 32, 153, 0, 4
1410 DATA 76, 49, 234, 152, 72, 160,
    10
1420 DATA 185, 0, 4, 201, 57, 208, 9
1430 DATA 169, 48, 153, 0, 4, 136, 76
1440 DATA 255, 193, 185, 0, 4, 24,
    105
1450 DATA 1, 153, 0, 4, 104, 168, 96
1460 DATA 174, 255, 207, 202, 142,
    255, 207
1470 DATA 232, 169, 152, 133, 251,
    169, 7
1480 DATA 133, 252, 56, 165, 251,
    233, 80
1490 DATA 133, 251, 176, 2, 198, 252,
    202
1500 DATA 208, 242, 160, 0, 177, 251,
    201
```

```
1510 DATA 160, 240, 4, 200, 76, 59,
    194
1520 DATA 174, 251, 207, 169, 32,
    145, 251
1530 DATA 200, 202, 208, 250, 96,
    160, 0
1540 DATA 152, 153, 0, 212, 200, 192,
    9
1550 DATA 208, 248, 96, 256
1560 REM STRIBE
1570 FOR N=1 TO 9
1580 POKE 1238+N,99
1590 NEXT N
1600 FOR N=1 TO 10
1610 POKE 55511,N+1
1620 POKE 55512,N+2
1630 POKE 55513,N+3
1640 POKE 55514,N+4
1650 POKE 55515,N+5
1660 POKE 55516,N+6
1670 POKE 55517,N+7
1680 POKE 55518,N+8
1690 POKE 55519,N+9
1700 NEXT N
1710 GET A$:IF A$="" GOTO 1600
1720 RETURN
```



VIKTIGT HJÄLPMEDEL

COMMODORE
Upplysningar till listningarna

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

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

Commodore 64

E.T. puzzle



E.T. är namnet på Steven Spielbergs klassiska rymdväsen. I det här spelet ritas E.T. upp av åtta sprites som datorn sedan blandar. Nu ska du så pussla ihop bilden av E.T. igen, och även om det låter enkelt är det faktiskt ordentligt knepigt.

```
1 PRINT"(LOCK,GRAFIK,CLR)"
   :POKE 53280,12:POKE 53281,9
2 DIM A$(11)
3 C=11
4 VC=8
10 V=53248
20 POKE V+21,255:POKE V+23,255
   :POKE V+29,255
30 FOR E=200 TO 207:POKE 2040+E-200,E
   :FOR D=64*E TO 64*E+62:READ S
   :POKE D,S:NEXT
35 POKE V+39+E-200,C:NEXT
40 PRINT
41 FOR D=1 TO 16:PRINT"      (ORANGE,
   RVS ON,SPACE18)":NEXT
42 PRINT"(HOME,CRSR NED10,
   CRSR HOJRE14,L.ROD,RVS ON,SPACE2)"
99 POKE V+8,112:POKE V+9,106
100 FOR D=105 TO 64 STEP-1
110 POKE V,D:POKE V+1,D
115 POKE V+2,112:POKE V+3,D
120 POKE V+4,160+64-D:POKE V+5,D
130 POKE V+6,D:POKE V+7,106
140 POKE V+10,160+64-D:POKE V+11,106
150 POKE V+12,D:POKE V+13,106+106-D
160 POKE V+14,112:POKE V+15,106+106-D
190 NEXT

215 PRINT CHR$(142)"(HOME)";
216 FOR D=1 TO 18
217 READ A$
220 PRINT"(CRSR HOJRE24)";
221 FOR L=1 TO LEN(A$)
   :PRINT MID$(A$,L,1);:FOR H=1 TO 30
   :NEXT:NEXT:PRINT
240 NEXT
245 POKE 198,0
250 GET A$:IF A$<>CHR$(13)THEN 250
255 PRINT"(HOME)";
260 FOR D=1 TO 23:PRINT SPC(24)"
                ":FOR B=1 TO 30:NEXT
   :NEXT
265 PRINT"(HOME)";
270 FOR D=1 TO 13
277 READ A$
280 PRINT"(CRSR HOJRE24)";
290 FOR L=1 TO LEN(A$)
   :PRINT MID$(A$,L,1);:FOR H=1 TO 30
   :NEXT:NEXT:PRINT
300 NEXT
305 FOR L=1 TO 2000:NEXT
   .FOR D=PEEK(V+14)TO PEEK(V+14)+48
    STEP.25:POKE V+14,D:NEXT
303 PRINT"(CRSR NED2,CRSR HOJRE24,
```

```
   L.ROD)TRYK RETURN":POKE 198,0
310 GET A$:IF A$<>CHR$(13)THEN 310
320 PRINT"(HOME)";
330 FOR D=1 TO 23:PRINT SPC(24)"
              ":FOR B=1 TO 30:NEXT
   :NEXT
350 FOR D=1 TO 11:READ A$(D):NEXT
   :A=INT(RND(1)*11)+1
360 FOR D=0 TO 7:A(D)=(VAL(MID$(A$(A
   ),D+1,1))-1):NEXT
370 FOR D=1 TO 9:READ B(D):NEXT
380 POKE V+21,0
390 PRINT"(HOME,CRSR NED20,L.GRON,
   SPACE2)O.K HER KOMMER DET BLANDED
   E BILLEDE"
400 POKE V+A(0)*2,64:POKE V+A(0)*2+1
   64
401 POKE V+A(1)*2,112:POKE V+A(1)*2+
   1,64
402 POKE V+A(2)*2,160:POKE V+A(2)*2+
   1,64
403 POKE V+A(3)*2,64:POKE V+A(3)*2+1,
   106
404 POKE V+A(4)*2,112:POKE V+A(4)*2+
   1,106
405 POKE V+A(5)*2,160:POKE V+A(5)*2+
   1,106
406 POKE V+A(6)*2,64:POKE V+A(6)*2+1,
   148
407 POKE V+A(7)*2,112:POKE V+A(7)*2+
   1,148
410 C=0:FOR D=0 TO 7:C=C+2↑A(D)
   :POKE V+21,C:FOR H=1 TO 2000:NEXT
   :NEXT
411 PRINT"(HOME,CRSR NED20,HVID)
412 PRINT"(HOME,CRSR NED4)"SPC(30)"1
     2  3(CRSR NED2,CRSR VENSTRE7)4
    5  6(CRSR NED2,CRSR VENSTRE7)7
   8  9"
420 PRINT"(HOME,CRSR NED19,
   CRSR HOJRE5)TAST"
425 PRINT"(HOME,CRSR NED20,SPACE40)"
430 GET M$:M=VAL(M$):IF M$=""THEN 430
435 IF M<1 THEN 430
440 M1=VAL(LEFT$(STR$(B(VC)),2))
441 M2=VAL(MID$(STR$(B(VC)),3,1))
442 M3=VAL(MID$(STR$(B(VC)),4,1))
443 M4=VAL(RIGHT$(STR$(B(VC)),1))
445 IF M<>M1 AND M<>M2 AND M<>M3 AND
    M<>M4 THEN 430
450 PRINT"(HOME,CRSR NED19,
   CRSR HOJRE5,RVS ON,SPACE4,
   RVS OFF)":IF M<4 THEN Y=64
451 IF M>3 AND M<7 THEN Y=106
452 IF M>6 THEN Y=148
453 IF M=1 OR M=4 OR M=7 THEN X=64
454 IF M=2 OR M=5 OR M=8 THEN X=112
455 IF M/3=INT(M/3)THEN X=160
456 IF M=VC+3 THEN GOSUB 800
457 IF M+3=VC THEN GOSUB 850
458 IF M=VC+1 THEN GOSUB 900
459 IF M+1=VC THEN GOSUB 950
470 A(VC-1)=A(M-1):A(M-1)=99
475 C=0
480 FOR D=1 TO 8:IF A(D)=D THEN C=C+1
490 NEXT
500 IF C=7 THEN 2000
510 VC=M
515 M5=M5+1:PRINT"(HOME,CRSR HOJRE18,
   CRSR NED14,CRSR HOJRE7,RVS ON,
   L.GRON)TRAEK(RVS OFF,HVID)";M5
520 GOTO 420
600 REM **UP**
605 FOR L=Y TO Y-42 STEP-1
   :POKE V+A(M-1)*2+1,L:NEXT
620 RETURN
650 REM *DOWN*
655 FOR L=Y TO Y+42:POKE V+A(M-1)*2+
   1,L:NEXT
670 RETURN
800 REM *LEFT*
805 FOR L=X TO X-48 STEP-1
   :POKE V+A(M-1)*2,L:NEXT
820 RETURN
850 REM *RIGHT*
855 FOR L=X TO X+48:POKE V+A(M-1)*2,L
   :NEXT
870 RETURN
900 REM ****SPRITE 1****
1000 DATA 0,0,0,0,0,31,0,1,224,0,6,0,
   0,24,15,0,96,127,0,65,255,0,135,
   255,1,31,255
1001 DATA 2,63,252,4,63,252,4,127,
   252,4,255,128,8,254,15,8,254,127,
   16,254,187,19
1002 DATA 252,159,35,248,143,39,248,
   112,47,240,15,35,224,0
1003 REM ****SPRITE 2****
1004 DATA 0,0,0,224,0,0,30,0,127,1,
   255,128,92,0,16,252,198,17,255,
   241,10,255,248
1005 DATA 146,255,252,212,63,254,32,
   31,255,143,31,255,255,231,255,255,
   211,255,255
1006 DATA 208,16,68,216,122,68,144,
   154,137,17,113,2,226,134,18,21,27,
   41,42,36,136
1007 REM ****SPRITE 3****
1008 DATA 0,0,0,0,0,0,128,0,0,103,0,
   0,24,240,0,0,28,0,0,3,0,31,128,
   192,255,248,32
1009 DATA 255,252,32,255,252,16,255,
   254,16,192,126,8,128,63,8,63,31,4
   220,158,4
1010 DATA 46,94,4,102,126,8,62,78,8,
   156,192,8,127,0,136
```

```
1011 REM ****SPRITE 4****
1012 DATA 32,230,0,35,1,192,34,0,63,
   33,128,0,16,120,28,16,7,225,10,0,
   1,3,147,14,4
1013 DATA 100,8,2,24,16,1,32,16,0,
   192,32,0,54,192,0,3,0,0,4,3,0,2,
   132,0,1,104,0,0
1014 DATA 145,0,0,65,0,0,126,0,0,72
1015 REM ****SPRITE 5****
1016 DATA 4,68,2,132,137,154,73,40,
   160,137,36,9,145,65,0,18,65,32,34,
   130,32,36,132
1017 DATA 24,73,0,4,74,0,0,74,3,142,
   144,7,255,145,30,254,144,248,62,
   16,16,62,75,11
1018 DATA 158,160,134,124,32,64,24,
   16,56,0,8,7,0,2,0,14
1019 REM ****SPRITE 6****
1020 DATA 0,0,136,0,65,136,14,50,48,
   1,140,80,192,64,96,48,48,160,8,9,
   64,4,6,64,2,0
1021 DATA 128,67,33,0,34,198,0,18,24,
   0,20,96,0,36,128,0,43,0,0,68,0,0,
   4,0,0,24,0,0
1022 DATA 32,0,0,64,0,0,128,0,0
1023 REM ****SPRITE 7****
1024 DATA 0,0,38,0,0,33,0,0,32,0,0,
   144,0,3,156,0,31,18,3,190,9,31,
   166,8,30,3,4,24,3
1025 DATA 4,24,3,7,27,131,4,31,129,
   132,14,1,162,12,97,130,12,232,3,
   15,192,2,15,0,1
1026 DATA 4,0,1,0,0,1,0,0,1
1027 REM ****SPRITE 8****
1028 DATA 1,128,17,0,120,225,248,7,2,
   6,0,12,1,255,240,0,64,0,128,32,0,
   65,32,0,62
1029 DATA 32,0,0,64,0,0,64,0,192,64,
   0,35,64,0,28,64,0,0,32,0,128,32,0,
   112,32,0,8
1030 DATA 160,0,7,32,0,0,16,0,0,16,0
1035 DATA "(HVID)(C)'86 MORTEN J(CRS
   R NED2)"
1040 DATA "(GUL)DIN OPGAVE ER",
   "AT PUSLE DETTE","BILLEDE AF E.T.
   ","PAA PLADS."
1050 DATA ,"(L.GRON)HAN ER LAVET",
   I EN LABYRINT,PAA 3X3 SPRITES,
   "(CRSR NED)DU KAN FLYTTE
1060 DATA HVER NABOCELLE,
   TIL DEN LEDIGE,,"(GRON)DU GOR DET
    VED","AT TASTE NUMRET"
1070 DATA PAA CELLEN DU,
   ONSKER AT RYKKE
1080 DATA"(CRSR NED,L.ROD)TAST RETUR
   N"
1090 DATA"(GRON)LABYRINTEN ER",
   "LAVET SAADAN :-"
1100 DATA,"(HVID,SPACE2)1  2  3",,
   "  4  5  6",,"  7  8  9"
1110 DATA,,,"(L.GRON)VED AT TASTE 8",
   "SKER DER DETTE"
1120 DATA 82167534,17654238,85476213,
   32856471,38764152,41257368,
   54132875,61873425
1130 DATA 57638241,84657312,28654137
1140 DATA 0024,0135,0260,0157,2468,
   0359,0480,0579,0680
2000 POKE 54296,15
2010 A1=54291:R1=54292:A2=54277
   :R2=54278
2020 H1=54287:L1=54286:W1=54290
   :H2=54273:L2=54272:W2=54276
2040 POKE A1,102:POKE R1,0:POKE A2,96
   :POKE R2,0
2100 READ H,L,D
2103 IF H=0 THEN POKE R1,14
   :POKE 54296,0:POKE H1,0:POKE L1,0
   :POKE H2,0:POKE L2,0:GOSUB 3000
2104 POKE W1,0:POKE W2,0
2105 POKE W1,17:POKE W2,33
2106 POKE H1,0:POKE H1,H:POKE H2,0
   :POKE H2,H
2110 POKE L1,0:POKE L1,L:POKE L2,0
   :POKE L2,L:FOR E=0 TO 7*D
   :POKE R2,136:POKE R1,136:NEXT
2120 GOTO 2100
2200 DATA 34,75,6,51,97,6,45,198,1,
   43,52,1,38,126,1,43,52,1,34,75,6,
   25,177,10
2210 DATA 28,214,6,57,172,6,51,97,1,
   48,127,1,43,52,1,48,127,1,38,126,
   6,64,188,10
2220 DATA 38,126,6,68,149,6,64,188,1,
   57,172,1,51,97,1,45,198,1,40,200,
   6,34,75,10
2221 DATA 40,200,6,34,75,6,68,149,4,
   76,252,2,64,188,12
2225 DATA 68,150,6,102,196,6,90,99,1,
   86,52,1,76,126,1,86,52,1,68,75,6,
   50,177,10
2226 DATA 56,214,6,114,172,6,102,97,
   1,96,127,1,86,52,1,96,127,1,76,
   126,6,126,188,10
2227 DATA 76,126,6,136,149,6,128,188,
   1,114,172,1,102,97,1,90,198,1,80,
   200,6,68,75,10
2230 DATA 80,200,6,68,75,6,136,149,4,
   152,252,2,128,188,12
2240 DATA 0,0,0
3000 PRINT"(HOME,CRSR NED19,
   GUL)VIL DU PUSLE MERE (J/N)?"
3010 GET A$:IF A$=""THEN 3010
3020 IF A$="N"THEN PRINT"(CLR)":END
3030 IF A$="J"THEN RUN
3040 RETURN
```

Nordens mest ambitiösa spelfabrik? Det måste nog vara Starvision i Köpenhamn. Från en start i ytterst anspråkslösa källarlokaler har de nu skaffat sig filial på självaste Madison Avenue i New York City, USA...

"For more information, Contact Starvision directly at (212) 867-4486".

Mannen i softwareståndet på AmiExpo är nyklippt och talar felfri engelska. Han är ivrig, entusiastisk och delar ut mängder med broschyrer från Starvision International, ett nytt softwarehus som just etablerat sig med USA-kontor på Madison Avenue, mitt i en av New Yorks stora skyskrapor.

Vad de besökande på AmiExpo inte vet, är att Starvision är en liten dansk softwarefirma som för mindre än ett halvår sedan höll till i en källare.

Och Starvision har verkligen slagit på stort på den amerikanska Amigamässan - det är den softwarefirma som har den största montern av alla!

Och med texter som "European Quality Games" och "Best Games For Your Amiga" krävs det en hel del. Inte minst på andra sidan pölen där allting helst ska vara stort och Danmark närmast är en ny sorts vaniljglass.

Men Starvision gör alltså ett helhjärtat försök, och spelen är garanterat hög kvalitet. Och som de entusiastiska programmerarna i firman säger:

Ett kontor i New York ger oss en helt speciell möjlighet att sälja på världens största Amigamarknad, USA.

Och vad är det då de vill sälja?

Först och främst kommer "World Atlas", en lite småtråkig sak där du via dator kan kolla upp 165 olika länder över hela världen. Programmet är en sorts grafisk databas, som säkert är fin till undervisningsändamål och dylikt men knappast något för en sann joystick-ekvilibrist.

Lyckligtvis är det mer fart i Starvisions nästa spel. Det är "Mega Pinball", där du från och med november får möjlighet att spela äkta pinball (flipper) på din Amiga. Det ser ut som en äkta maskin och uppför sig också på det viset. Inte bara grafiken är klar mega, även ljudet är som det ska vara. Och så finns en massa kul små effekter och bonusprylar utströdda över banan. Så ska det se ut.

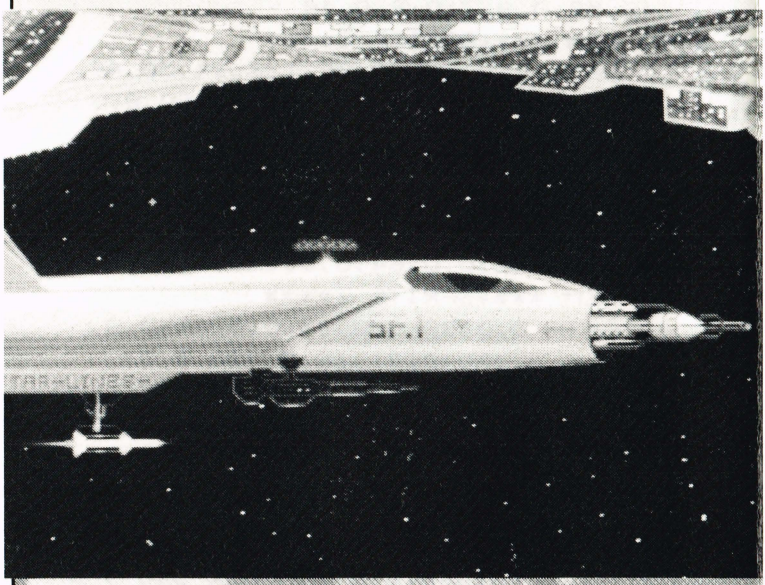
"Twin Ranger", programsatt till december, är flott, flott grafik. Spelet är kanske som så mycket annat rymdskjutande, men man har lyckligtvis adderat lite extra så att det inte bara är samma skjuta-skjuta hela tiden. Enbart den eminenta grafiken räcker för att sälja "Twin Ranger" - det spelet M)STE bara ses!

Förmodligen kommer vi även att få stifta bekantskap med "Snowberry" i december. Det är ett spel som ursprungligen blev beställt av Nordisk Films TV och nya danska TV2 att köras som tävling i TV, ungefär som Totte Wallins "TV-pau" fast via tryckknappstelefon. Starvision står för ide och programmering. Som du kan se på skärmbilden är du en isbjörn som hoppar på isflak. Och trots att grafiken är som en tecknad serie är det varken ett barnspel eller oseriöst, för i "Snowberry" gäller det verkligen att hålla tungan rätt i mun.

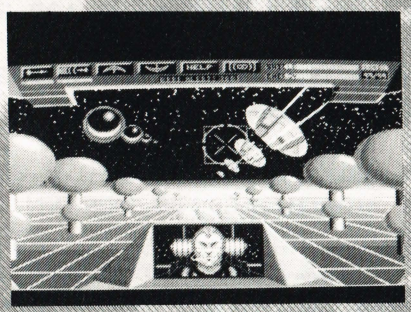
Russinet i kakan, grädden på moset, löken på laxen eller vad ni vill (i varje fall bland de förhandsvisade spelen) är "Starfighter One", ett spel som alla inside-programmerare berättar lyriskt om. Och det är bara S) stort att ingen ens vågar en gissning på när (eller hur) spelet någonsin blir färdigt. "Starfighter One" är ett fantastiskt gigant-spel som slår allt du hittills sett på Amigan. Grafiken är otrolig, och det finns så många scener att Starvisions programmerare arbetar dag och natt på projektet. Och vad säger Starvision själva om förväntat releasedatum? Någon gång under 1989...

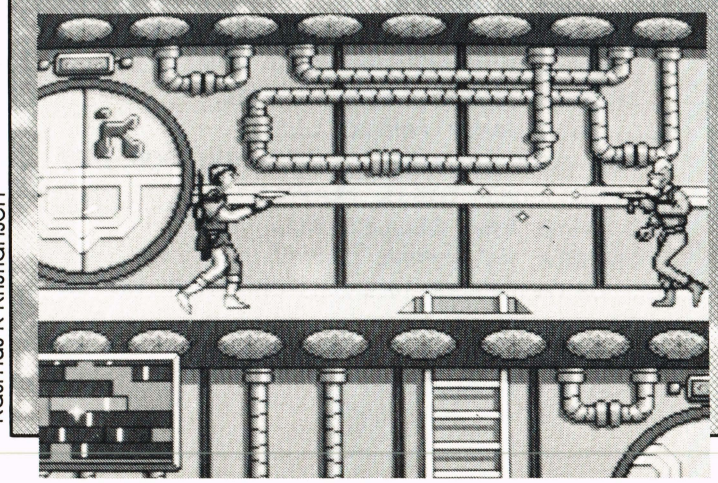


Madison Avenue är USA:s bästa affärs- och kontorsgata, och det är här Starvision håller till.



Den här bildserien kommer från "Starfighetr One", det gigantiska supermulti-spelet från Starvision.





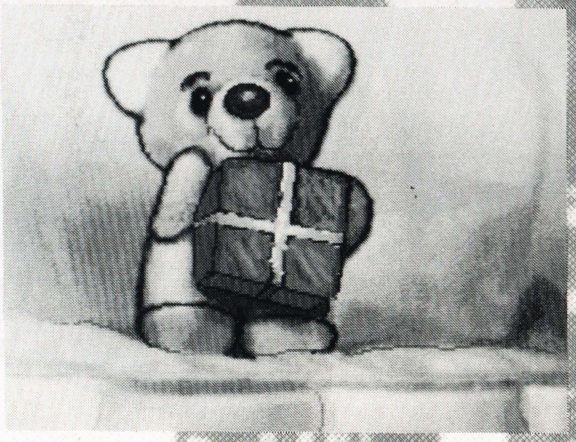
Rasmus K Kristiansen



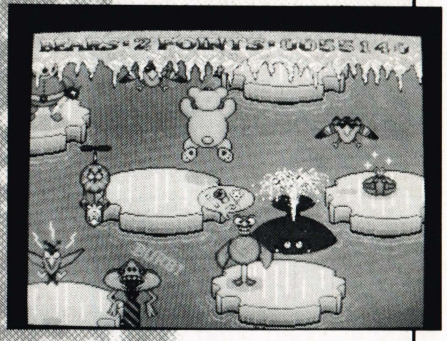
Eminent grafik: Twin Ranger.



För alla "eggheads" (pluggisar): World Atlas har alla upplysningar och statistik från 165 länder över hela världen.

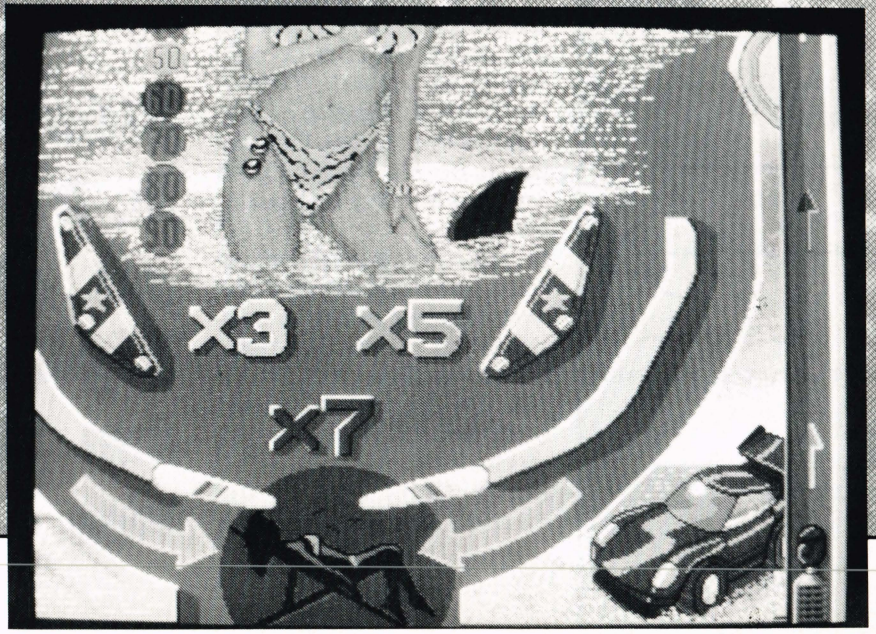


Spelet som chockade USA: Snowberry.



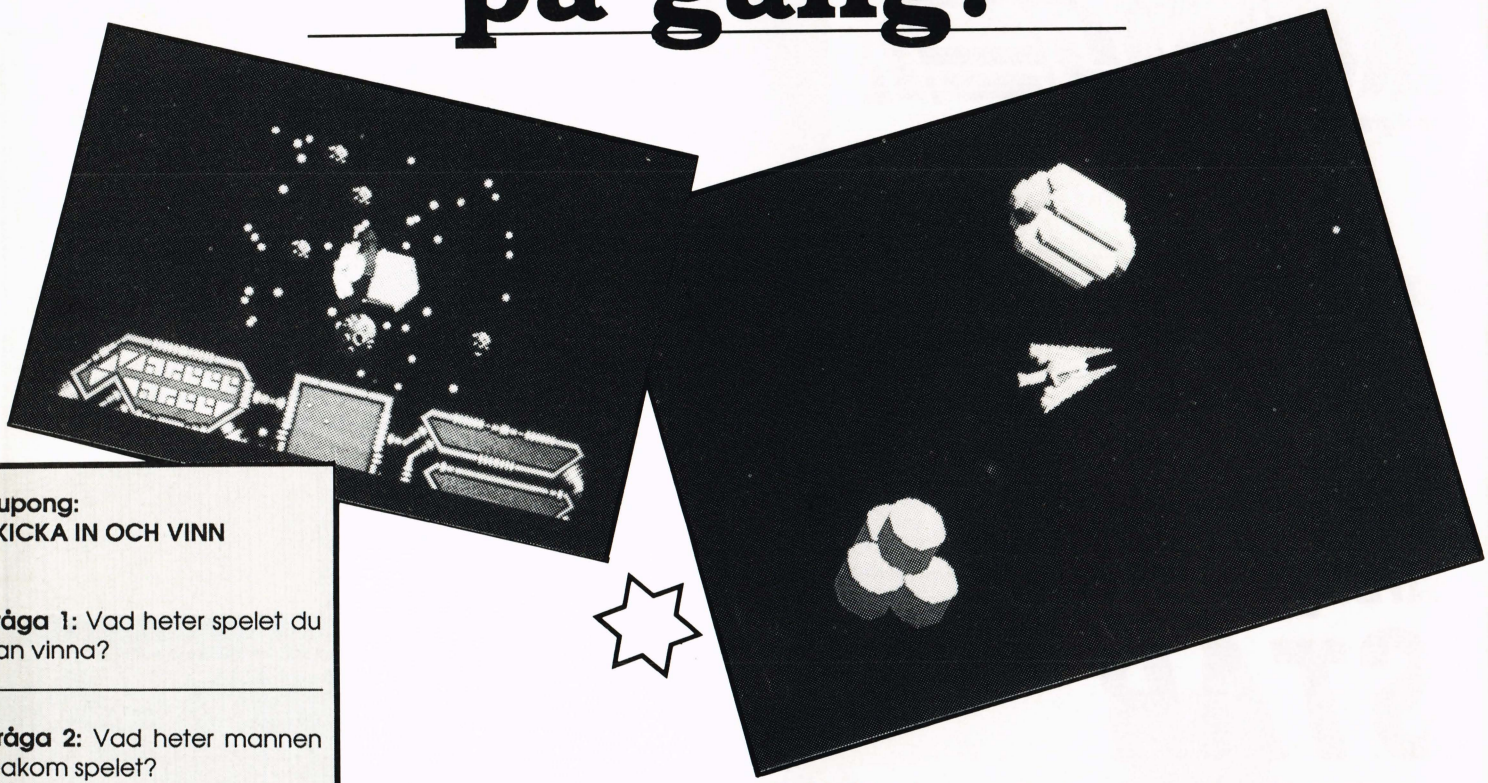
Still going strong: STAR VISIONS SENASTE

Realism från flipperhallen: Mega Pinball är ett kul spel.



MEGA-TÄVLING

Gratisspel på gång!



Kupong:
SKICKA IN OCH VINN

Fråga 1: Vad heter spelet du kan vinna?

Fråga 2: Vad heter mannen bakom spelet?

Fråga 3: Var försiggår spelet?

Fråga 4: Vilken firma ger ut spelet?

Fråga 5: Vad har spelets författare gjort för spel tidigare?

NAMN:

ADRESS:

POSTNR/ORT:

ÅLDER: **TEL:**

Skicka in senast den 15 oktober till:
SOFT Whirligig
Themson Media AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm

Tack vare Mike Singleton och Firebird dröjer det inte länge innan vi kan se "Whirligig" i skyltfönstren. Och tack vare SOFT är det kanske också på väg till DIG - gratis och franco. Svara på frågorna och skicka in kupongen till oss senast den 15 oktober, så drar lyckans gudinna 10 lyckliga rättsvarare som var och en får mottaga ett gratis exemplar av superspelet.

I "Whirligig" ska du fly från några levande, självtänkande rymdskepp som håller dig fången. Och hittar du en plats i universum där du kan känna dig fri kan du slappna av och njuta resten av livet. Och hur ska du då bära dig åt för att rymma från dina fångvaktare?

Du ska hitta ett nyfött rymdskepp, kapa det och fly innan rymdskeppets mamma upptäcker att hennes lilla bebis har kidnappats. Lätt är det inte, för rymdskeppen, speciellt de större, är beväpnade till tänderna.

Och grafiken i "Whirligig" kan du börja glädja dig åt redan nu. Det är 3D och massor med djup, allt i de otroligaste färger. Eminent.

Så här vinner du

Kupongen ska vara redaktionen tillhanda senast den 15 oktober kl 12.00. Du kan kopiera eller skriva av kupongen om du inte vill klippa i tidningen, men vi accepterar bara en kupong per hushåll.

Vinnare blir de 10 först dragna som svarat rätt på frågorna. Skicka in din lösning till:

SOFT Whirligig
Themson Media AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm

Och kom ihåg: Det är kanske just DU som blir den lycklige!

Glöm namnet. "Whirligig" är, trots titeln, ett höjdarspel. Men varför betala för något som du, om du har tur, kan få gratis? Satsa och vinn..

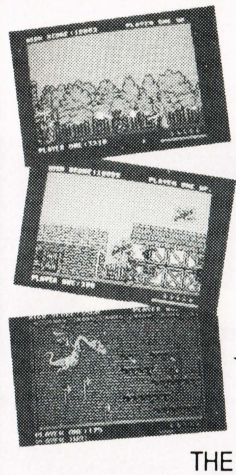
LA-DATA

ORDERTELEFON
0240-111 55

Nu kan Du beställa höstens hetaste spel från ett av Sveriges största postorderföretag på hemdatorsidan, **LA-DATA** (f d HJ/CITY-DATA). Vi hoppas att du hittar något/några spel som passar dig. Om inte det spel som du söker efter finns i annonsen, så har vi det troligen ändå, ring och hör dig för.

SOFTNEWS!

Commodore 64/128	KASS	DISK
AIRBORNE RANGER	179	229
ALIENS SYNDROME	129	179
ARKANOID II	129	179
BANGKOK KNIGHTS	129	179
BARBARIAN II (FÖRHANDSBOKNING)	149	199
BARDS-TALE	149	199
BEDLAM	119	169
BEYOND THE ICEPALACE	129	179
BIONIC COMMANDOS (BÄST?!)	129	179
BRAVE STARR (SUPER SHERIFFEN)	129	179
BUGGY BOY (BÄTTRE'N OUT RUN)	129	179
CLEVER AND SMART	129	179
COMBAT SCHOOL (MILITÄRSKOLAN)	129	179
DARK CASTLE	139	189
DEFENDER OF THE CROWN	129	179
DESOLATOR	129	179
DE TRE MUSKETÖRERNA	129	179
DREAM WARRIOR	129	179
FIREFLY	129	179
GUSTAF	129	179
HUNTERSMOON	99	-
IKARI WARRIOR (COMMANDO II)	119	169
IMPOSSIBLE MISSION II	129	179
IO (BÄSTA SHOOT'EM UP)	129	179
ISHOCKEY (SUPER STAR ICEHOCKEY)	129	179
KARATE ACE (6 KARATESPEL+1 JUDO)	159	199
KARNOV (RYSSEN...)	129	179
MARAUDER (NYTT FRÅN "Hewson")	129	179
MUSSE PIGG -DATORSPELET	139	189
ON THE TILES	99	-
OUT RUN	129	179
PLUTONEN (STORSÄLJAREN)	129	179
POWER STRUGGLE (STRATEGI)	149	199
PREDATOR (KILL'EM DEAD)	129	179
PSYCHO SOLDIER (ATHENA II)	129	179
RASTAN SAGA	129	179
ROAD BLASTERS (SHOOT,N RUN)	129	179
ROLLING THUNDER	129	179
ROSA PANTERN	129	179
RYMDIMPERIET SLÅR TILLBAKA	129	179
SALAMANDER	129	179
SKATE CRAZY	129	179
STEALTH FIGHTER	179	229
STREET FIGHTER	129	179
STREET SPORT SOCCER (Epyx)	149	199
STRIP POKER II+	129	179
STJÄRNORNAS KRIG	129	179
SUMMERGAMES II	129	179
SUMMER OLYMPICS '88	129	179
SUPER HANG-ON (MC)	129	179
TARGET RENEGADE	129	179
TERRAMEX	129	179
TETRIS (HJÄRNVRIDARE?!?)	129	179
THE GAMES — WINTERGAMES II	149	199
THE THREE STOOGES (Cinemaware)	-	-
THUNDERCATS	129	179
WE ARE THE CHAMPIONS (SAMLING)	149	199
VIXEN	129	179
WIZARD WARZ (ROLLSPELSAKTIGT)	149	199
10 GREAT GAMES II (SAMLING)	149	



BLACK LAMP

Black Lamp — Ett medeltids melodrama med Jolly Jack the Jester. Hjälte i detta uppdrag av djärvhet och romans för att befria kungadömet från det onda. På hans väg för att uträtta sitt uppdrag kommer han att konfronteras med djävulska örnar, spottande häxor och eldsprutande drakar. Belöningen om du lyckas är att du får gifta dig med den vackra prinsessan, och priset för ett misslyckande är döden.

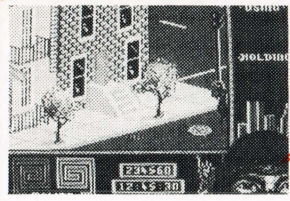
SPECIALPRIS C64 KASS 79:-



THE LAST NINJA II

The Last Ninja II — Handlingen utspelas i Chinatown, New York där din fiende har tagit identiteten som ledare av Tong. Tong är den härskande maffian i Chinatown. Medlemmarna i Tong är inte det enda du kommer att utmana, utan

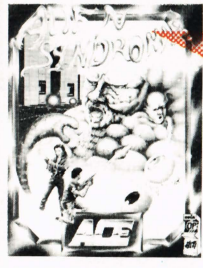




Tong har även allierat sig med den korrumperade polisen. Så se upp för medlemmar av Tong och polisen. Spelet kommer i slutet av augusti, så boka ditt ex. redan nu !!!

C64/128 KASS 149 DISK 199
ZX SPECTRUM KASS 149

ALIEN SYNDROME



En katastrofolycka i labbet för genetisk experimentering... rymdstationen överflödas med otroligt hemska odjur! Aktivera rymdstationens självförstörare! Skicka in Rick och Mary, veteraner på Alienutrotning.

C64/128 KASS 129
DISK 179
ZX SPECTRUM KASS 149
ATARI ST DISK 279



Amiga	DISK
AAARGH! (EAT'EM ALIVE)	279
BARBARIAN - Palace (18 ÅR)	299
BARBARIAN - Psygnosis	299
BERMUDA PROJEKT	349
BLACK LAMP	299
BOMB JACK (ÄNTLIGEN)	329
BUGGY BOY	299
CURRUPTION (NYTT Magnetic Scrolls)	349
CRAZY CARS	349
DARK CASTLE	349
DEFENDER OF THE CROWN (Cinemaware)	349
FIRE AND FORGET (SHOOT'N RUN)	349
FERRARI FORMULA ONE	349
FOOTBALL MANAGER II	299
GETTYSBURG (STRATEGI)	395
GIGANOID (ARKANOIDTYP)	199
INTERCEPTOR (BÄSTA FLYGSPELET)	349
JINXTER	349
JOE BLADE (EL CHEAPO)	149
KING OF CHICAGO (Cinemaware)	349
MINDFIGHTER (ÄVENTYR)	349
OBLITERATOR	299
PORTS OF CALL (Aegis)	395
ROSA PANTERN	279
S•D•I (Cinemaware)	349
STIR CRAZY - BOBO	279
STAR GLIDER 2	369
STREET FIGHTER (FIGHT'EM BODY)	349
TERRORPODS	299
TETRIS	299
THE BARDS TALE	349
THE BARDS TALE 2	349
THE THREE STOOGES(Cinemaware)	349
VIRUS	349

JOYSTICKS	PRIS
ATTACK VG 119	99
ATTACK VG 200	195
ATTACK VG 505	249
ATTACK VG 620	179
WICO REDBALL	295
WICO BAT HANDLE	295
WICO ERGO	295
WICO THREE WAY	395
TAC-2	195
CHEETHA 125 SPECIAL	195

DISKETTER (10 ST/FÖRP)	PRIS
GOLDSTAR 5 1/4" DSDD	99
BASF 5 1/4" DSDD	179
GOLD STAR 3 1/2" DSDD	199
BASF 31/2" DSDD	299

CARTRIDGE TILL 64/128	PRIS
THE FINAL CARTRIDGE + VG 119	495
ACTION REPLAY MK IV	495
ACTION REPLAY V	569

DISKNOTCHER	59
AZIMUTH JUSTERINGSBAND	79
RENGÖRINGSDISKETT 5 1/4"	99
RENGÖRINGSDISKETT 3 1/2"	129
LOAD-IT BANDSTATION + SPELET GUTZ	549
DISKETTBOX 5 1/4"	169

BESTÄLL IDAG! I MORGON KAN DET VARA FÖRBJUDET...

ANTAL	TITEL/BENÄMNING	PRIS

DATUM _____

NAMN _____

ADRESS _____

POSTNR _____ ORT _____

TELENR _____ / _____

Jag har en _____ dator, och jag vill ha spelen på ☐ kass, ☐ disk

Målsmans underskrift om du är under 16 år _____

Beställ direkt genom vår ordertelefon eller genom att fylla i kupongen och klippa ut den och stoppa ned den i ett frankerat kuvert och lämna den i närmsta brevlåda.

Vår adress är:

LA-DATA
BOX 66
771 01 LUDVIKA

OBS! Minsta order är 100 kr

© 1988 FALCON DESIGN P.R FREDRIKSSON

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