JOYSTICK

Nr 2 1986

KLUBB tidning



På begäran:
Lista över alla testade
SPEL!

Lösningen:
GENIKUBERNA!

På begäran: Här är de spel och program som Joystick testat sen tidningens start för snart tre år sedan. Sammanlagt 129 spel. för datorer och för spelmaskiner. På disk, kassett och cartridge.

Spel	Fabrikat	System	Poäng
Advanced Dungeons & Dragons/Treasure of Tarmin	Mattel	Intellivision	5/5
Aerobics	Spinnaker	Com 64/Atari dator	4
Anhk	Datamost	Com 64/Atari dator	5/3
Ardy The Aardvark	Datamost	Com 64/Atari dator/	3/3
Asterix	Atari	Atari 2600	2/3
Astro Chase	First Star	Com 64/Atari dator	3/5
Battle Zone	Atari	Atari 2600	3/3
B.C's Quest For Tires	Sierra On-Line	Atari dator	4/3
Beach-Head	US Gold, Access	Com 64/Atari dator	4/4
Blackhawk	Thorn EMI	Com 64	4/4
Bomb Squard	Mattel	Intellivision	4/4
Boulder Dash	First Star Apple II	Atari dator/Com 64	5/5
Bounty Bob Strikes Back	Big Five/US Gold	Com 64/Atari dator & Spectrum	5/4
Bristles	First Star	Com 64/Atari dator	4/5
Bruce Lee	Datasoft	Atari dator/Com 64/ Apple II	4/4
Bump'n'Jump	Mattel	Intellivision	4/4
Bump'n'Jump	CBS	Colecovision	4/3
Burger Time	Mattel	Intellivision	5/4
Championship Loderunner	Broderbund	Com 64/128/ Atari dator	5/4
Chop Suey	English Software	Atari dator	3/3
Dallas Quest	Datasoft	Com 64/Atari dator	4/5
Dan Strikes Back	English Software	Atari dator	3/4
Destructor	CBS	Colecovision	2/3
Deadline	Infocom	Com 64/Atari dator	4
Dig Dug	Atari	Atari 2600	2/3
Dig Dug	Atari	Atari dator	4/4
Donkey Kong	Atari	Atari dator	4/5
Donkey Kong Jr.	CBS	Colecovison	5/4
Dukes of Hazzard	CBS	Colecovision	4/4
Encounter!	Synapse	Com 64/Atari dator	3/3
Match Point	Psion	Com 64/Spectrum	5/4
Maziacs	OK' Tronics	Spectrum	4/4
Millipede	Atari	Atari dator	5/5
Mission X	Mattel	Intellivision	3/5
Montezuma's Revenge	Parker Brothers	Com 64/Atari dator	5/5
Moon Patrol	Atari	Atari 2600	4/2
Movie Maker	Reston/Interac-tive Picture System	Com 64/Atari dator	5
Mr. Do!	CBS	Colecovision	4/4
Mr. Robot And His Robot Facotory	Datamost	Atari dator/Com 64/ Apple II	5/4
Ms. Pac-Man	Atari	Atari dator/Com 64	5/4
M.U.L.E.	Electronic Arts	Atari dator/Com 64	3/3
N.Y.C. – The Big Apple	Synapse	Com 64/Atari dator	3/3
Obelix	Atari	Atari 2600	3/3
Oil's Well	Sierra On-Line	Atari dator/Com 64	3/3
Oink!	Activision	Atari 2600	1/4
Ollie's Follies	American Eagle	Com 64/Atari dator	4/4
Pengo	Atari	Atari dator	3/4
Pepper II	CBS	Colecovision	4/4
Pharaoh's Curse	Synapse	Com 64/Atari dator	5/5
Pitfall II	Activision	Com 64/Atari dator	5/5
Pitstop	Epyx	Colecovision/ Com 64 Atari dator	4/3
Plaque Attack	Activision	Atari 2600	2/5
Popeye	Parker Bros.	Atari dator	4/4
Q-Bert	Parker Bros.	Atari 2600	5/3
Qix	Atari	Atari dator	3/3
Quasimodo	Synapse	Com 64/Atari dator	3/3
Rescue on Fractalus	Activison	Com 64/Atari dator	3/4
Robotron	Atari	Atari dator	4/3
Rocket Roger	Alligata	Com 64	4/3
Rockford's Riot	Monolith Software	Com 64/128	5/3
Rocky	CBS	Colecovision	4/5
Royal Dealer	Mattel	Intellevision	4/4

SPELTIPS

Flight Simulator II	SubLogic	Atari dator/Com 64 Apple II	5/5
Fortress Of Narzod	Vectrex	Vectrex	3/3
Frenzy	CBS	Colecovision	3/3
Frogger II Three Deep	Parker Brothers	Com 64/Atari dator	2/3
Galaxian	Atari	Atari 2600	2/4
Gateway To Apshai	Epyx	Atari dator/Com 64	5/3
Ghostbusters	Activision	Com 64	3/4
Gorf	CBS	Colecovision	3/3
Gumball	Broderbund	Atari dator/ Apple II	3/4
Gyruss	Parker Brothers	Com 64/Atari dator	4/4
Hacker	Activision	Com 64/128/ Atari dator	3/4
Happy Trails	Activision	Intellivision	5/4
H.E.R.O.	Activision	Com 64/Atari dator/ Spectrum	4/3
The Hulk	Adventure International	Com 64/Spectrum/ Atari dator	4/4
Imagic 1-2-3	Imagic	Atari dator	2/3
Impossible Mission	Epyx	Com 64	4/5
Jet Boot Jack	English Software	Atari dator	4/4
Joust	Atari	Atari 2600	3/2
Joust	Atari	Atari dator	4/4
Jumpman	Epyx	Atari dator	5/4
Jumpman Junior	Epyx	Colecovision/ Com 64/Atari dator	5/4
Jungle Hunt	Atari	Atari 2600	3/2
Jungle Hunt	Atari	Atari dator	2/4
Kangaroo	Atari	Atari 2600	3/2
Karateka	Broderbund	Com 64/128/ Atari dator	3/4
Keystone Kapers	Activision	Atari 2600	4/5
Lazy Jones	Terminal Software	Com 64	3/4
Loco	Alligata	Com 64	3/4
Looping	CBS	Colecovision	4/5
Manic Miner	Software Projects	Spectrum	5/4
Mario Brothers	Atari	Atarri 2600	3/2
Mask Of The Sun	Broderbund	Atari dator/Com 64	5/4
Masters of The Universe	Mattel	Intellivision	4/4
Serpent's Star	Broderbund	Com 64/Atari dator	5/4
Shark! Shark!	Mattel	Intellivision	3/3
Slither	CBS	Colecovision	3/4
Solar Fox	CBS	Atari 2600	3/3
Space Fury	CBS	Colecovision	3/4
Space Panic	CBS	Colecovision	3/3
Spelunker	Broderbund	Atari dator/Com 64	5/5
Spike	Vectrex	Vectrex	3/3
Spy Hunter	Sega, US Gold	Com 64/Atari dator	4/4
Spy Vs. Spy	First Star Beyond Software	Com 64/Atari Dator	4/4
Spy Vs. Spy 2	First Star Soft- ware/Soft Express	Com 64/128/ Atari dator	4/4
Stampede	Activision	Intellivision	3/3
Subroc	CBS	Colecovision	3/3
Summer Games	Epyx	Com 64/Atari dator/ Apple II	5/5
Summer Games 2	Epyx/US Gold	Com 64/128	5/5
Tapper	Sega	Com 64/Atari dator	3/3
Tarzan	CBS	Colecovision	4/5
Tennis	Atari	Atari dator	5/4
The Seven Cities of Gold	Elektronic Arts, Ariolasoft	Com 64/Atari dator	5/5
Thrusta	Software Projects	Spectrum	3/3
Time Pilot	CBS	Colecovision	3/3
Trains	Spinnaker	Com 64/Atari dator	3/4
Trivia Quest	Royal Software	Atari dator	3/3
Tron/Maze-A-Tron	Mattel	Intellivision	4/3
Tron/Solar Sailer	Mattel	Intellivision	2/3
Turbo	CBS	Colecovision	5/5
Tutankham	Parker Bros.	Atari 2600	4/1
Up'n Down	Sega, US Gold	Com 64/Atari dator Apple/IBN PC	3/3
Utopia	Mattel	Intellivision	4/4
War Games	CBS	Colecovision	4/4
Whirlinurd	US Gold	Com 64/Atari dator	3/4
Whistler's Brother	Brotherbund	Com 64/Atari dator	5/5
Winter Games	Epyx/US Gold	Com 64/128	5/5
Zeppelin	Synapse	Atari dator	5/5

GENIKUBERNA: HÄR KAN

Geni, ja …

Kunde ni lösa problemet med de fyra tärningarna? Det var svårt, eller hur?

Massor av läsare, och lösare, har ringt och sagt:

– Det går inte!

Men det gör det. Och här är lösningen.

Någon logiskt uppbyggd förklaring skall vi inte ge oss in på, men så här ska tärningarna ligga: Börja med den tärning som har tre röda sidor. Lägg den framför dig med den blå sidan nedåt och den svarta sidan mot dig.

Tag därefter tärningen som har två svarta sidor bredvid varandra och lägg den bredvid den första tärningen med den röda sidan uppåt, en svart sida nedåt och en från dig med en av de gula sidorna mot dig.

Tag så tärningen som har två blå sidor bredvid varandra. Lägg den vid sidan om de två andra tärningarna så att den röda sidan kommer nedåt, den ena blå mot dig och den andra blå uppåt.

Sista tärningen: lägg den så att den svarta sidan kommer uppåt, en av de röda mot dig och en av de gula nedåt.

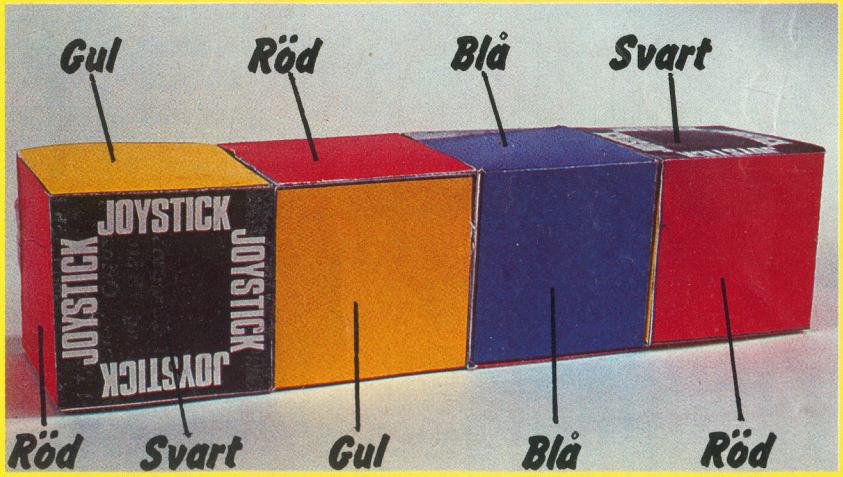
	DENNA VECKA	FÖREG. VECKA	VECKOR PÅ LIST.	TITEL	Utgivare	Anmärkning	SYSTEM	Apple II	Atari	Commodore	IBM	Macintosh
UNDERHÅLLNING	1	2	21	JET	Sublogic	Flygsimulation		•	•	•		
	2	5	13	SILENT SERVICE	MicroProse	Ubåtsimulation		•	•	•	•	
	3	1	13	ULTIMA IV QUEST OF THE AVATAR	Orgins Systems Inc.	Fantasispel		•	•	•	•	•
	4	4	46	KARATEKA	Broderbund	Action, Arkadspel		•	•	•		
	5	3	48	F-15 STRIKE EAGLE	Micro Prose	Simulerade flygstrider		•	•	•	•	
	6	6	108	FLIGHT SIMULATOR II	Sublogic	Flygsimulation		•	•	•		
	7	7	19	WINTER GAMES	Epyx	Sportspel		•	•	•	•	
	8	9	116	FLIGHT SIMILATOR	Microsoft	Flygsimulator				•	•	
	9	10	17	HACKER	Activision	Äventyrspel		•	•	•	•	
	10	15	40	GATO	Spectrum HoloByte Inc.	Strategispel		•			•	•
	11	12	3	ALTERNATE REALITY	Datasoft	Äventyrspel		•	•	•		
	12	16	59	THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY	Infocom	Strategiskt äventyr		•	•	•	•	•
	13	8	3	KARATE CHAMP	Data East	Action, typ arkadspel		•		•		
	14	17	11	SUPERBOWL SUNDAY	Avalon Hill	Strategispel				•		
	15	13	62	GHOSTBUSTERS	Activision	Strategispel		•	•	•	•	
	16	11	15	G.I.JOE	Epyx	Action/Äventyr		•		•		
	17	NY!		FLIGHT SIMULATOR SCENERY DISKS	Sublogic	Flygsimulator		•	•	•		
	18	19	11	HEART OF AFRICA	Electronic Arts	Grafiskt program				•		
	19	18	3	LITTLE COMPUTER PEOPLE	Activision	Fantasispel		•		•		
	20	14	3	WORLDS GREATEST FOOTBALL GAME	Epyx	Action/Strategi		•		•		
UNDERVISNING	1	1	69	TYPING TUTOR III	Simon & Schuster	Lär dig skriva maskin snabbare.		•		•	•	•
	2	3	121	NEW IMPROVED MASTER TYPE	Scarborough	Lär dig skriva på din dator, från 7 år och uppåt.		•	•◆	•◆	•	•
	3	2	104	MATH BLASTER!	Davidson & Associates	Matematiska problem, från 6 till 12.		•		•	•	
	4	4	100	MUSIC CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	Program för dig som vill komponera musik.		•	•	•		
	5	6	7	I AM THE C-64	Creative/Activision	Program till C64 och keyboard				•		
	6	5	19	SKY TRAVEL	Commodore	Om astrononi.				•		
	7	7	25	CHARLIE BROWN'S ABC'S	Random House	Första alfabetet från 3 till 7 år.		•		•	•	
	8	8	9	CHIPWITS	Epyx	Lär dig att programmera.				•		
	9	9	36	BUILD A BOOK	Scarborough	En egen sagobok, från 2 till 12 år.		•		•	•	
	10			SPANISH	American Educational							

Så skall det alltså se ut. Blanda nu tärningarna och försök göra om det utan att titta på det här läggschemat ...

Det finns 331 776 olika möjligheter att lägga de här fyra tärningarna bredvid varandra. Men det finns bara ett sätt att lägga dem så att en röd, en blå, en gul och en svart sida ligger i linje från vilket håll man än tittar.

Även om många hört av sig och klagat så finns det också dom som klarat det här. Snabbast att skriva till oss var Johan Eriksson i Handen. Han klarade det på sju minuter, berättar han. Bjartmar Freyr i Lund har också klarat provet, liksom Soken Sahlin i Mantorp. Grattis!

Det finns, så vitt vi vet, bara en lösning, men självklart kan de fyra kuberna läggas i olika ordning inbördes. Och därmed kan man säga att det finns ett tjugotal olika lösningar. Även om det alltså i grunden är samma lösning!



Så här skall kuberna läggas för att problemet skall vara riktigt löst. I detalj hur de skall läggas får ni reda på i texten ovan. Men om ni inte lyckas än, gör gäran ett nytt försök innan ni kikar i texten. Ge inte upp!

	10	10	15	SPANISH	Computer	Språkurs.	•				
DATORN I HEMMET	1	1	79	PRINT SHOP	Broderbund	Ett hemma-tryckeri	•	•	•	•	
	2	2	40	THE NEWSROOM	Springboard	Gör din egen tidning, med inbyggt ordbehandlingsprogram.	•		•	•	
	3	4	9	PRINT SHOP GRAPHICS LIBRARY III	Broderbund	Tilläggsprogram, 100 olika grafiska bilder.	•	•	•		
	4	3	42	PRINT SHOP GRAPHICS LIBRARY I	Broderbund	Vidareutveckling av tidigare program.	•	•	•	•	
	5	6	121	BANK STREET WRITER	Broderbund	Ordbehandlingsprogram	•	•	•	•	
	6	5	55	PAPERCLIP	Batteries Included	Ordbehandlingsprogram		•	•*		
	7	7	26	PRINT MASTER	Unison World	Ett hemma-tryckeri				•	
	8	8	29	PRINT SHOP GRAPHICS LIBRARY II	Broderbund	Utökade grafiska möjligheter till program ovan.	••		•		
	9	10	40	HOMEPAK	Batteries Included	Kombinationsprogram: Ordbehandling och adresser.	•	•	•	•	
	10	9	24	3 IN 1 BUNDLE	Timeworks	Kombinationsprogram för din hemmadator.			•		

●–DISK ◆–CARTRIDGE *–KASSETT



DU KOLLA LÖSNINGEN

Genomlästa: Böckerna om nya datorn MSX

■■ Många kanske känner sig osäkra om ett köp av en MSX-dator och ställer sig frågan, finns det någon mjukvara till MSX. Svaret på det är ett stort JA. Redan nu har de större svenska mjukvarudistributörerna ett stort sortiment av program och böcker till MSX. De böcker som här är recenserade är ett axplock av vad som marknadsförs i Sverige. Ännu finns det inga böcker på svenska men det lär säkert inte dröja förrän förlag som Liber tar fram egen litteratur.

THE COMPLETE MSX PROGRAMMERS GUIDE MELBOURNE HOUSE
AV Toshiyuki Sato, Paul Mapstone, Isabella Muriel

Om du vill veta allt om MSX-programmering så behöver du denna bok. Detta är en komplett referensguide som kommer att vara till mycket hjälp även för den avancerade programmeraren med närmare 600 sidor. Men på samma gång är den även en hjälp för nybörjaren att få en god insikt i programmering. Boken förklarar alla MSX's basic-instruktioner mycket ingående med korta programförklaringar. Boken inleds med en förklaring om MSX's system och hur du bygger dina egna program. En genomgång om de olika talsystemen för den oinvigde eller en bra repetition för dig som har svårt att komma ihåg. Boken ger dig all den bakgrund du behöver för att få full förståelse för ett programs uppbyggnad, strukturering och felmeddelande. Boken har fyra huvudavsnitt, den första en byggt och dess funktion. Videochipet har 9 register och en stor del av avsnittet förklarar hur programmeraren kan dra nytta av dessa register. Nästa avsnitt behandlar teckenuppsättningen och hur du omdefinierar egna tecken, hur tecknen uppträder i olika skärm-mode och hur man färglägger dem. Det finns ett flertal programexempel och illustrationer till det i boken beskrivna. Det tredje avsnittet behandlar hur du definierar och använder sprites, sprites rörelser och kollisioner. Även några maskinkodsprogram finns exemplifierade som maskinkodsprogrammeraren kan dra nytta av. Varje skärm-mode förklaras på ett kort och koncist sätt och om läsaren följer alla programexempel kommer läsaren att få en bättre förståelse för MSX's grafiska kapacitet.

Bokens uppläggning som är lättläst och konkreta programexempel kommer att ge köparen en bra hjälpreda till sin vidareutveckling.

MSX EXPOSED
MELBOURNE HOUSE
AV JOE PRITCHARD

Denna bok från Melbourne House är en djupdykning i MSX's system. Boken är uppbyggd så att ingen förkunskap behövs för att få förståelse för vad boken vill ge dig. Boken inleds med MSX's system, MSX Basic, programstrukturering, laddning och lagring till bandspelare och hur du använder din bandspelare som filhanterare för datalagring med många programexempel, en genomgång hur du använder



Spelen till Xpress

■ Från och med den 27/1 kommer följande tillbehör att ingå i Ronex nya MSX dator X'PRESS SVI-738:

MSX – Basic (en av marknadens starkaste Basic)

MSX Disk – Basic (omfattande Basic för diskhantering)

MSX – DOS operativsystem (8 bitars variant av MS/DOS)

tig med bl a momsrapport, bokslut etc.

Kommunikationsprogram:

Videotex (med bl a program för att skapa egna bilder)

TTY-Kommunikation

Kermit-Kommunikation

Emulgeringsprogram VT52

Emulgeringsprogram av VT100-terminal

Spelprogram:

Enterprise, UFO, Starship Alpha, Jorden och Venus, Astral Attack, Rymdskjutövning, Resa i vår vintergata, Kortspel, Tärningsderby, Ormögat, Slå ett par, Jonglera med fotboll, Dragster, Ballongen, Fågeljakt, Stridsvagnsanfall, Hinderlöpning, Siffer-Chiffer, Schack, Memory, Roulette, Skattletaren Symmetrio, Bilder 1 DEMO, Bilder 2 DEMO, Rädda disketten, Z80 – Assembler programmeringshjälp m m.

Observera att Super Word samt programmet Nyttig Bokföring erhålles ej i leveransen tillsammans med SVI-738. Istället får kunden två s k värdekort som berättigar till licenserna av programmen. För att undvika att de som ej behöver båda program begär licenser och disketter utan egentligt behov tar ILOG respektive Dataline ut en liten avgift för själva disketterna och programöverföringen i samband med att värdekupongerna sänds in. För att värdekupongerna skall gälla måste de lösas in senast 3 månader efter kunden köpt sin SVI-738. Kostnaden

25 BÄSTA

1. (2) **Rambo: First Blood II**
   Ocean
2. (3) **Winter Games**
   Epyx/U.S. Gold
3. (1) **The Way of the Exploding Fist**
   Melbourne House
4. (6) **Koronis Rift**
   Lucasfilm
5. (–) **Silent Service**
   MicroProse Software
6. (10) **Zorro**
   Datasoft/Action
7. (4) **Impossible Mission**
   Epyx
8. (5) **Bounty Bob strikes back**
   Big Five/U.S. Gold
9. (7) **Hitchhiker's Guide**
   Infocom
10. (14) **Commando**
    Elite
11. (19) **Kennedy Approach**
    MicroProse Software
12. (–) **The Eidolon**
    Lucasfilm/Activision
13. (8) **Frank Bruno's Boxing**
    Elite
14. (12) **Hacker**
    Activision
15. (–) **Gyroscope**
    Melbourne House
16. (–) **The Last V8**
    M.A.D. Games
17. (15) **Championship Loderunner**
    Broderbund
18. (11) **Print Shop**
    Broderbund

har fyra huvudavsnitt, den första en introduktion om MSX's system, ett avancerat avsnitt med förklaringar om ljud, grafik och maskinkodprogrammering, ett referensavsnitt som ger en fullständig förklaring om MSX's Basic och slutligen en förklaring om operativsystemet, med minneskartor, hur man kan utnyttja maskinkodsrutiner i ROM och utnyttjandet av s k krokar (hooks). Boken är unik i sitt utförande och är samtidigt en lärobok och uppslagsbok som du kommer att få stor användning för i framtiden. Denna bok kommer aldrig att kännas gammal för dig.

STARTING WITH THE MSX
KUMA
AV TONY MARRIOTT

Starting with the MSX är en "gör det själv" produkt. Den är skriven på en mikrodator med ett ordbehandlingsprogram och typsnittet är direkt från en skrivare. Det är i princip inget fel i det, men fotokopieringen från skrivaren gör att bokstäverna blir små och svårlästa.

Boken har 11 avsnitt som steg för steg beskriver MSX's Basic och är framförallt tillägnad nybörjaren.

Boken inleds elementärt om vad som finns i kartongen när du inköpt en dator, vad MSX innebär och hur du ansluter datorn till TV:n och hur bandspelaren används. En förklaring om tangentbordets funktion och hur du startar upp datorn. Vidare finns ett kapitel om felmeddelanden och dess innebörd. En genomgång av programmering i Basic följer sedan, grafik och ljud. Många bra programexempel finns i boken som kommer att vara till nytta för förstagångsanvändaren. Boken är en bra kurs för den som inget vet om programmering och MSX's system och det bör också finnas ett underlag för denna typ av böcker.

BEHIND THE SCREENS OF THE MSX
KUMA
AV MIKE SHAW

Behind the screens är en introduktion för nybörjaren och ett användbart uppslagsverk för den mer avancerade programmeraren. Boken har cirka 150 sidor och de 33 första sidorna upptas av en förklaring om hur Videochipet är uppen genomgång hur du använder MSX's avbrottsrutiner, ON-kommandon. Boken fortsätter sedan med en fullständig genomgång av videoprocessorn-funktion, färger, sprites, grafik och hur du kan få direkt access till videoram och videoprocessorn. Här finns en mängd programexempel som kan förkorta och snabba upp dina program. Om hur ljudprocessorn är uppbyggd och alla dess register behandlar efterföljande kapitel så att du enklare kan skapa dina egna melodislingor och ljudeffekter. De avslutande avsnitten behandlar PPi-chipet, minneskarta och enklare maskinkod. Denna bok på över 200 sidor är en bra hjälpreda och ett bra uppslagsverk som kommer att ge dig många tips till en högre nivå i programmering.

STARTING MACHINE CODE ON THE MSX
KUMA
AV G P RIDLEY

Starting kallas boken men jag vill hävda att boken inte är något för en nybörjare utan läsaren bör ha en del förkunskaper om talsystem, minnesadresser, assambler, etc. På sidan ett hänvisa läsaren till "0000 HEX", sidan 2 en lista av assambly koder och sidan tre ... Assambler är ett språk som byggs upp av ett flertal register som vi laddar med adresser och värden. Boken inleds på en alltför hög nivå för att kallas nybörjarbok. Boken startar med en jämförelse mellan Basic och maskinkod, skillnaden i uppbyggnad och exekveringshastighet. Sedan följer ett avsnitt om Z80:s arkitektur och instruktioner. Boken följer sedan assamblerprogrammet ZEN som också säljs av KUMA. En kort genomgång av en del ROMrutiner som kan användas av programmeraren följer. Boken avslutas med bilagor om översättning mellan HEX till assambler och tvärtom. Boken har 150 sidor och kommer med säkerhet att ge den mer avancerade programmeraren en hel del tips och information om maskinkodsprogrammering på MSX datorer, men är nog inget för nybörjaren. ■

AV JOHAN TÖRNWALL
OCH SASCHA GALLARDO

CP/M 2.2 operativsystem (tillåter användning av bl a programmen Wordstar, dBase II, Multiplan, Supercalc m fl CP/M-program)

Comal (programspråk lämpligt för skolor)

Assembler Asmedit – Editor, assembler och debuggar i samma program.

Ordbehandlingsprogram Super Word (svenskt!) Lättanvänt och samtidigt omfattande ordbehandlingsprogram.

Bokföringsprogram Nyt-

(Pac Man), Akta dig för robotarna, Othello, Gorillamatte, Minnespel, Lär dig räkna, Utmaningen, Geografi, Musen och osten, Fånga apan, Slå ner muren, Black Jack, Rita bilder, Myrorna anfaller m m.

Övriga program:

MSX standard, Basic Kommando 1, Basic Kommando 2, Filhantering (för disk och kassett), Färg och Grafik, Stapeldiagram, Registerprogram, MSX musik, Grafik 1, Grafik 2, Grafik 3,

för disketterna och överföringen för ILOG:s bokföring a' 1150:– inkl. moms. (Värde för programmet 2 000:–) och för Datalines ordbehandling 150:– inkl. moms (Värde för programmet 995:–).

För de som har köpt en SVI-738 innan och ej har fått ovanstående programvaror i priset erbjuds ett uppdateringspaket vars namn är "X'PRESS Programpaket" till ett cirka pris av 390:– inkl. moms.

JOHAN LINDWALL

19. (9) **Rockford's Riot/ Boulder Dash**
First Star/Monolith
20. (21) **Sky Fox**
Ariolasoft
21. (–) **Fighter Pilot**
Digital Integration
22. (–) **Gr.Am. Cross Country Road Race**
Activision
23. (22) **Wishbringer**
Infocom
24. (–) **Mercenary**
Novagen
25. (24) **Karateka**
Broderbund

Detta är framtiden

■■ Den som föds under år 1986 i USA, datorns förlovade hemland, har goda chanser att bli nästan 100 år gammal. Nya vaccin och nya läkarrön oskadliggör svåra sjukdomar. Oddsen är stora att han eller hon får uppleva många yrken, åtskilliga giftermål och en sak är klar – livet formas av datorer i mindre eller större grad ända tills döden inträffar. Den som har förmögna föräldrar, växer upp i ett hem där datorer kontrollerar temperaturen, i varje rum, som vaktar barnen, som

ringer efter brandkåren om så behövs, som sänder budskap mellan familjemedlemmarna. Robotar sköter gräsklipparen och dammsugaren.

Framtidens datahem blir en revolution. Hemmet kan tala till oss. Kylskåpet kanske säger: "Stäng min dörr", ifall någon glömmer det och köksspisen kanske muttrar: "Nu är middagen klar".

Skolutbildningen startar i 3-årsåldern och låt oss kalla eleven Kalle. Han lär sig att skriva innan han kan läsa med hjälp av talande datorer. Om föräldrarna har råd, kan Kalle sitta vid ett tangentbord och skriva ett brev och datorn uttalar orden. Om han stavar C-A-T, säger datorn CAT (katt) och på det viset kommer han att lära sig stava sitt eget namn och att skriva och läsa namnen på saker och ting runt omkring honom.

Kalle tillhör "experimentbarnen" och barn vid 2–3 års ålder får samma läsnivå som dagens 6-åringar. Vid 11 års ålder slutar Kalle att gå till skolan och sitter istället hemma vid sin dator och har direktkontakt med sin lärare.

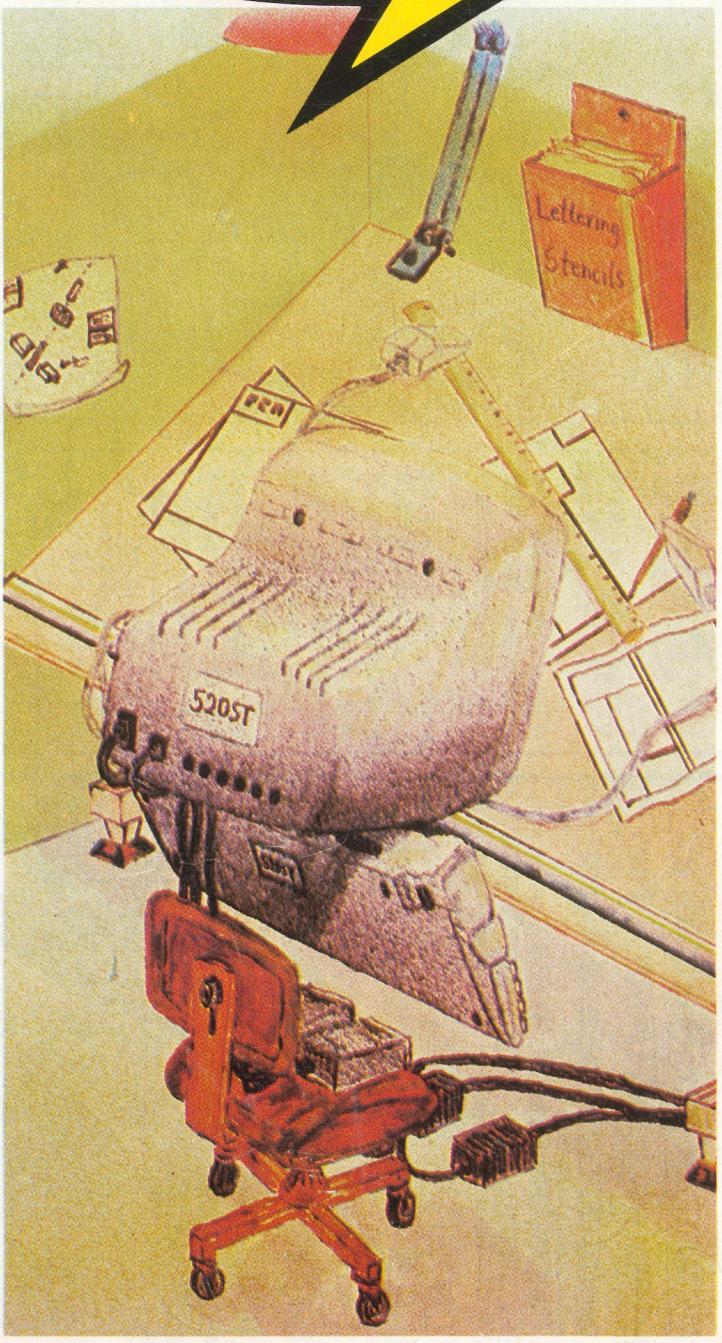
Efter avslutad skolgång blir Kalles första jobb inom turism, servicenäring, information eller sjukvård. I början av år 2000 kommer 90% av alla jobb att ha att göra med datorer. Tillverkning av produkter kommer mestadels att skötas av robotar.

P g a teknikens och forskningens snabba utveckling, blir Kalles jobb snart gammalmodiga och åtskilliga gånger måste han sätta sig ned på skolbänken (dataterminalen) igen och lära sig den nya tekniken. Skolväsendet blir helt förändrat eftersom teknologin och hela samhället förändras så snabbt och kraven på speciallärare ökar dramatiskt. "Alla får gå i skola livet ut" blir framtidens melodi och vi får sannerligen uppleva många nyheter i framtiden. Nåja, vi bor ju i Sverige och dit brukar ju USA-utvecklingen komma si-så-där 5–10 år efter USA när det gäller teknisk utveckling. Eller ...

BJARNE HEDÉN



TOPP HEMLIGT



■■ Apple II, Atari och Commodore 64 ägare kan nu glädja sig åt ett nytt sätt att använda sin dator. Med programmet COMPUTER EYES går det att direkt från en kamera eller video föra över bilder till bildskärmen eller en printer. De digitala bilderna som skapas kan sedan bearbetas och manipuleras med ett vanligt grafikprogram. Computer Eyes säljs av ALPHA SYSTEMS i USA som också står bakom programmet PARROT som digitaliserar din röst. Vilket ljud som helst som kan tas upp av en mikrofon kan lagras på diskett och senare spelas upp av datorn. Metoden kallas för "sampling" och är en vanligt förekommande metod inom den moderna musikindustrin. Det har hittills varit en mycket dyr process men nu verkar priserna sjunka även inom detta område.

Efter succéerna med HITCHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY och WISHBRINGER finns nu INFOCOM'S nya textäventyr SPELLBREAKER.

BRODERBUND/SYNAPSE har gjort en serie grafiska äventyr som fordrar två diskdrivar. Det första programmet som nått oss heter MINDWHEEL. Trots att det ligger mycket ambitiöst arbete bakom programmet måste det ändå betraktas som en besvikelse. Något långsammare har vi inte sett sen de första BASIC äventyren. Bara ett enkelt kommando som "Go North" kan få drivarna att snurra i minuter ...

Har du spelat WHIRLINURD? Har du problem med att komma till de sista planerna? Saknar du ett "Password"? O.K. här skall avslöjas det hemliga kodordet som du behöver ... Vill du inte veta koden så titta bort medan du läser nästa mening: "I Am The Hungry Dude" i ett ord dvs IAMTHEHUNGRYDUDE.

Om du har en COMMODORE 128 med kassettbandspelare så kan du få problem med vissa Commodore 64 program som vägrar att ladda i. Det beror på en kassettilladdningsrutin som används i vissa fall på Commodore 64. Dessvärre har några adresser ändrats på Commodore 128 vilket gör att ett fatal program "kraschar" innan de är iladdade. Följande program har vi upptäckt hittills: FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD, JUMP JET, HYPER SPORTS, FRIDAY THE 13TH, ZORRO, THE GOONIES, CASTLES OF DR. CREEP och SPITFIRE 40. Har du stött på något annat program som inte fungerar på 128an så hör av dig till JOYSTICK så kan vi meddela det i ett senare nummer.

ATARI 520ST, den förhållandevis billiga 16 bitars maskinen i proffsklassen, har lyckats fantastiskt bra i första hand i USA men också i England och övriga Europa. En uppsjö av mjukvaruföretag har börjat att göra program till ST:n efter den stora försäljningsframgången. Infocom har redan ST versioner av alla sina textäventyr. Här finns också Infocoms första 128K program: A MIND FOREVER VOYAGING. SPINNAKER, O[illegible] ACTIVISION, HIPPOPOTAMUS BATTERIES INCLUDED, VIP PROFESSIONAL och HABA är några i raden som redan har ett flertal program ute till Atari 520ST.

Science fiction serien "V" som visades på TV för ett tag sedan finns nu en datorversion ... och har du inte tröttnat på karatespel ännu så finns det ett till nytt att sätta tänderna i: KUNG FU MASTER från US GOLD. Det suveräna klätterspelet SPELUNKER finns nu i en kassettversion till Commodore 64. Missa inte detta fantastiska Ataripogram!

Är du intresserad av musik och är ägare av en Commodore 64 behöver du inte leta länge för att hitta ett program som passar dig. Här finns nästan hur mycket som helst att välja på. Både kassett och disk. THE MUSIC SYSTEM (Firebird), MUSIC MASTER (Supersoft), THE MUSIC STUDIO (Activision), MISTERTRONIC (Mastertronic), ELECTROSOUND (Orpheus) och SOUND STUDIO (Music Sales) är alla förträffliga program som förvandlar datorn till ett instrument eller studio. Sedan finns det även mera avancerade program som vänder sig till musikproffs men då rör det sig om program som kräver att man också har en synthesizer att koppla till datorn.

Har du inte upptäckt LUCASFILM och deras program KORONIS RIFT och THE EIDOLON ännu så skyl! inte på JOYSTICK!! Kom ihåg att det här du såg det först.

Vicke Lööd

VICKE LÖÖD

Ansvarig utgivare: Jan Törnqvist
Tryck: General Printing AB Stockholm
Sättning: SATS, Fotosats & Originalproduktion AB, Stockholm.
Redaktion: Daniel Törnqvist
Konsulter: Lars-Göran Nilsson och Dick Blomberg.

Teknisk redaktör: Per-Åke Welin
Annonsförsäljning och annonsbokning: Anne Fant 0764-61667
Adress: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6
Förfrågningar: Endast brev. Prenumerationer på
Joystick Dataklubb: Kundtjänst 0411-43570 OBS! Endast pren.