Joystick

Nr 2/1987

KLUBB tidning



Redaktör'n har ordet

Välkommen till nummer 2 1987.

Det har ringt mycket de senaste dagarna.

Samtalen har handlat bl.a. om hur man laddar in kassetten och program som inte går att ladda in.

Tyvärr tar detta alldeles för mycket tid att ägna sig åt, därför skriver jag här några punkter som kanske kan hjälpa till.

1. Om det är något fel på din kassett eller diskett, skicka den då till:
JOYSTICK
FÖRLAGSSERVICE
LUMAVÄGEN 6
104 80 STOCKHOLM
alltså **inte** till redaktionen!

Förlagsservice skickar då en ny kassett eller diskett till dig som ersättning för den trasiga.

Du behöver alltså inte ringa till redaktionen, bara skicka kassetten eller disketten till FÖRLAGSSERVICE.

LADDNINGS-INSTRUKTIONER

Många samtal har som sagt handlat om hur man laddar in kassetten.
Därför skriver jag här hur du skall bära dig åt.

2 A. Commodore 64 kassett:
Tryck på 'SHIFT'+'RUN/STOP'.
När datorn skriver ut **"FOUND JOYSTICK"** eller liknande på skärmen, tryck på **mellanslaget** och laddningen fortsätter.
Gör likadant för att ladda in resten av programmen.

2 B. Commodore 64 diskett:
Skriv LOAD "JOYSTICK nr XX",8 och **tryck på 'RETURN'.**
Där det står **XX** skriver du det aktuella numret på tidningen alltså denna gång **LOAD "JOYSTICK nr 2",8**

2 C. Atari XL kassett:
Skriv RUN "C:" och **tryck ned 'PLAY'** och **'RETURN'.** Gör likadant för att ladda in resterande program.

2 D. Atari XL diskett:
Sätt i disken i driven och slå på datorn.

2 E. Atari 400/800:
Gör precis som med XL men kom ihåg att ha **BASIC-cartridgen** i.

2 F. Spectravideo:
Skriv CLOAD och **tryck på 'ENTER'-tangenten.**

2 G. Spectrum:
Alla spel laddas med **LOAD ""**.

2 H. Vic 20:
Tryck 'SHIFT' + 'RUN/STOP' och **tryck ned play-knappen.**

RING INTE!!! SKRIV!!!

Är det något du undrar över??
Skriv då ett brev till redaktionen.
Om det handlar om ditt medlemskap, skriv då till **KUNDTJÄNST**.
Adresserna hittar du på sidan 3 (innehållssidan) i detta nummer.

Till Kundtjänst kan du ringa **måndagar-torsdagar mellan 9-11** och **13-15, fredagar 9-11.**
De har telefon 08 - 54 16 25

Kundtjänst kan hjälpa dig om du har något problem med en räkning eller om du har en kompis som vill gå med i JOYSTICK eller liknande.

Spectravideo fel

Tydligen har det smygit sig in ett par fel i Spectravideokassetten i nummer 1 och nummer 2. **GHOSTY II** och **GHOSTY III** fungerar inte att ladda in. Jag vet inte om alla kassetter har detta problem men det är många som har ring om detta.
Därför kommer GHOSTY II och GHOSTY III med även på denna månads kassett förutom det ordinarie innehållet.

SGL III (Spectravideo Game Library III) är tyvärr samma spel som **Game Pac III** i nummer 1.
Detta program har därför byts ut till ett annat.

Jag hoppas att detta inte kommer att upprepas.

Michael Ågren
JOYSTICK

Då är det bara att göra som Monty, gå vidare i innehållet av JOYSTICK nr. 2!!



I REDAKTIONEN:

Sasha Gallardo - Spectravideo
Bjarne Hedén - Commodore 64
Christer Högvall - Vic 20
Clas Kristiansson - Spectrum
Daniel Törnqvist - Atari
Michael Ågren

SKRIBENTER:
Dick Blomberg
Johan Lindvall
Vicke Lööd
Lars-Göran Nilsson
Anders Öfverström
Jens-Stefan Wahlberg

Redigering och layout:
Michael Ågren

Vid förfrågan angående räkning eller andra medlemsfrågor, var vänlig kontakta kundtjänst.
Kundtjänst:
JOYSTICK
BW-DATA
Warfvingesväg 30
112 51 STOCKHOLM
Telefon 08 / 54 16 25
mån.-torsd. 9.00-11.00 och 13.00-15.00, fred. 9.00-11.00

Återskick av kassetter / disketter med eventuella tekniska fel eller andra liknande problem:
JOYSTICK
Förlagsservice
Lumavägen 6
104 80 STOCKHOLM

Redaktionen tar emot frågor per brev. Undvik att ringa till redaktionen.
Redaktionens adress:
JOYSTICK
Box 6043
102 31 STOCKHOLM 6
Tel. 08 - 16 07 80 (växel)

Tryck: Tryckeri
Magnus Wretman AB,
Stockholm



I DETTA NUMMER:

	Sidan
TAPPEN DEL III	4-5
TEST: Quick Turbo Shot 2	6
COMMODORE 64 TIPS	7
SÅ FUNGERAR DIN DATOR	8
SPELRECENSIONER	9-13
COMMODORE 64 SPECIAL.	14
VIC-20 SPECIAL	15
SPECTRUM SPECIAL.	16
ATARI SPECIAL	17
SPECTRAVIDEO SPECIAL	18
BYTESKATALOG	19-21
TOPPLISTAN	22
ZERO & co.	22
TOPPHEMLIGT	23

Roy och Roger har en Mac ihop...

VAR OCH EN SIN EGEN

TAPPEN I QUILL

**Visste ni att Roy och Roger, som är förebild till vårt lilla äventyr, har skaffat en dator?
Jo, jag hörde just på radion att de har skaffat en Macintosh.
Vad de skall använda den till övergår dock mitt förstånd (suck!).**

Av Clas Kristiansson



Denna gång har jag tillverkat Tappen i Quill. Spectrumägarna kan som vanligt ladda in programmet från kassetten, men för er övriga har jag listat programmet här bredvid.
På Spectrumbandet ligger två program, som hör ihop, till TAPPEN.
Först en fil att ladda in i Quill (C-versionen) och sedan det körbara, färdiga äventyret.
Quill innehåller en massa systemmeddelanden på engelska. Jag har inte översatt dessa. Följden blir ett spel med en intensiv språkblandning, men detta skall vara en artikel om konsten att skriva ett äventyr, inte en artikel om hur man översätter engelska.

Eftersom vi redan har gått igenom äventyret i tidigare artiklar tänker jag inte gå igenom dess utseende denna gång, vi kastar oss raskt över till hur man skriver det i Quill.

Det första vi måste göra är att ge äventyret en vokabulär. Varje ord har ett nummer och ordlistan ser vi högst upp i listningen. Här hittar vi enbokstavskommandon som **N, S, V, O, I, Q** och **R**. Dessa bör kompletteras med synonymer. Som nummer **100** bör man ha såväl **SLUT** som **STOP** förutom Q. Likadant bör väderstrecken kompletteras både med fulla namn och synonym. Här kan vi också se Quills begränsning. **Å, Ä, Ö** går **inte att få in** här och detta gör att det kan bli kombinationer som **AT APPLE (ÄT ÄPPLE)** i Quillade äventyr.

Efter detta lägger vi in de meddelanden vi skall ha. Det är de utskrifter som datorn gör vid vissa händelser. Här kan vi också lägga in "default"-meddelanden för varje verb. Det är dem som datorn skall skriva ut när den t.ex. inte kan utföra kommandot. Meddelande 3 är just ett sådant för FLYTTA.

Vi har 4 olika platser i äventyret. Quill är så funtad att den alltid börjar på plats 0. Därför bör man alltid ha en presentation av spelet på denna plats för att senare kunna hoppa dit där man vill att äventyret skall starta. Dessutom ville jag behålla numreringen av platserna. Av dessa två skäl är plats 0 ny i sammanhanget.

Under rumsbeskrivningar kan man se hur man förflyttar sig runt på Tappen och vilka vägar som leder vart.

Nu skall vi skriva in föremål och placera in dem på sina rätta platser. Vi behåller vår gamla numrering och föremål 0 är därför tom.

Härefter kommer lång radda med responser. I Quill kallas dessa för Event Table. Till att börja med skall vi titta på verbet TA. Det enda föremål som går att plocka upp är NYCKeln. TA NYCK och SLAP NYCK är tillåtna responser. Om verben TA och SLAP inte följs av nyckel så skriver datorn ut meddelande 1 samt 2.

Man skulle kunna använt OBJECT TABLE i detta men med bara ett föremål som går att TA / SLAPpa vore det krångligare än nödvändigt. Dessutom finns inte detta kommando i alla upplagorna av Quill.

Verbet FLYTta är lite mer intrikat. Om vi befinner oss på plats 1 och föremål 4 (toalettdörren) inte är närvarande så skapas 4:an. Man skulle kunna ha satt en flagga här så att man visste att dörren var skapad men föremål 4 går inte att plocka upp och på detta sätt sparar vi en flagga.

Två föremål går att OPPna, nämligen KASSaapparaten samt DORRen. Första gången man öppnar KASSan skapas NYCKeln vilken man kan plocka upp. Alltså kan man inte öppna kassan bara på grund av att nyckeln inte finns i rummet. För att komma runt detta problem så sätter vi flagga 11 och kollar detta vid OPPN KASS.

OPPN DORR är äventyrets lösning så därför behövs bara kollen att såväl nyckel som dörren finns. När jag tittar på listningen upptäcker jag att villkoret AT 1 är fullständigt meningslöst. Finns toalettdörren så måste den vara placerad i rum 1.

Q, I och R är helt raka kommandon vilka inte behöver förklaras, hoppas jag.

På papper kan det vara svårt att skilja responser från händelser. Händelserna heter Status Table i Quill och de enda två händelser vi behöver kan ses under rubriken i slutet av vår listning.
Deras namn N N och BILM har ingen betydelse för spelet utan de är bara ett krav från Quill.

Den första händelsen är själva spelstarten. Ändrar man GOTO 1 så kan man starta äventyret i vilket rum som helst.

I rum 1 finns det 80% chans att det skall dyka upp två banktjänstemän med en trasig bilmotor. Ett annat villkor för att de skall dyka upp är att bilmotorn inte finns där redan. Denna koll gör att vi sparar en flagga även här. Vi skriver ut meddelande 6 och skapar en bilmotor (föremål 5) i rum 1. Denna händelse är bara till för att öka stämningen i spelet.

Nu har vi gått igenom hela Quill-Tappen. Om jag får ordning på **GAC** till nästa månad så skall vi ta oss en titt på den också. Sen blir det dags för **PAW**; **Professional Adventure Writer**, så fort **GILSOFT** släpper den.
Såväl **CRL** som **Softech** lär också ha något på gång, vilket betyder att denna serie nog kan hålla på i oändlighet.

Vi ses på TAPPEN!

ÄVENTYRSTILLVERKARE

TAPPEN

Här hittar du listningen till äventyret TAPPEN som den ser ut när den görs med hjälp av programmeringshjälpmedlet Quill.

Quill finns, förutom till Spectrum, också till Commodore 64.

Så här ser det alltså ut, jämför gärna med Basic-varianten i förra numret.

```
N          1
O          2
S          3
V          4
TA        20
TAG       20
SLAP  21
FLYT  22
OPPN  23
```

```
SVET  50
NYCK  51
KASS  52
DORR  53
BILM  54
Q          100
I          101
R          102
```

Message 0
No comprendo!!
Message 1
Jag kan inte ta det.
Message 2
Jag kan inte slappa det.
Message 3
Flytta och flytta! Gor det sjalv far du se hur gott det ar!
Message 4
Oppna den gar ej. Nej! Nej! Nej!
Message 5
Dorren oppnas och dar star en liten forskramd man i beiga klader.
Message 6
Tva banktjansteman i vita nylonskjortor och gabardinbyxor kommer in. De lamnar en trasig motor och gar sin vag.

Location 0
Tappen! Ett aventyr till Spectrum
Location 1
Jag star i ett garage.
Location 2
Jag star i kassan pa en tapp.
Location 3
Jag star pa parkeringen utanfor en tapp.
Location 4
Jag star pa kontoret i en tapp.

```
Location 0

Location 1   N   2
             O   3
             S   4

Location 2   S   1

Location 3   V   1

Location 4   N   1
```

Object 0

Object 1
En svets.
Object 2
En nyckel.
Object 3
En kassaapprat.
Object 4
En toalettdorr.
Object 5
En trasig bilmotor.

```
Object 0 not created
Object 1 at location 1
Object 2 not created
Object 3 at location 2
Object 4 not created
Object 5 not created

TA NYCK      Conds
             Acts      GET  2
                  OK
TA _         Conds
             Acts MESSAGE 1
             DONE
SLAP NYCK    Conds
             Acts      DROP 2
             OK
SLAP _       Conds
             Acts MESSAGE 2
             DONE
FLYT SVET    Conds     AT   1
             ABSENT    4
             Acts CREATE    4
                  DESC
FLYT _       Conds
             Acts MESSAGE   3
                  DONE
OPPN KASS    Conds     AT   2
                       ZERO 11
             Acts CREATE    2
                  SET       11
                  DESC
OPPN DORR    Conds CARRIED  2
                   AT       1
                   PRESENT  4
             Acts MESSAGE 5
                  END
OPPN _       Conds
             Acts MESSAGE 4
                  DONE
Q    _       Conds
             Acts END
I    _       Conds
             Acts INVEN
                  DONE
R    _       Conds
             Acts DESC
                  DONE

STATUS TABLE

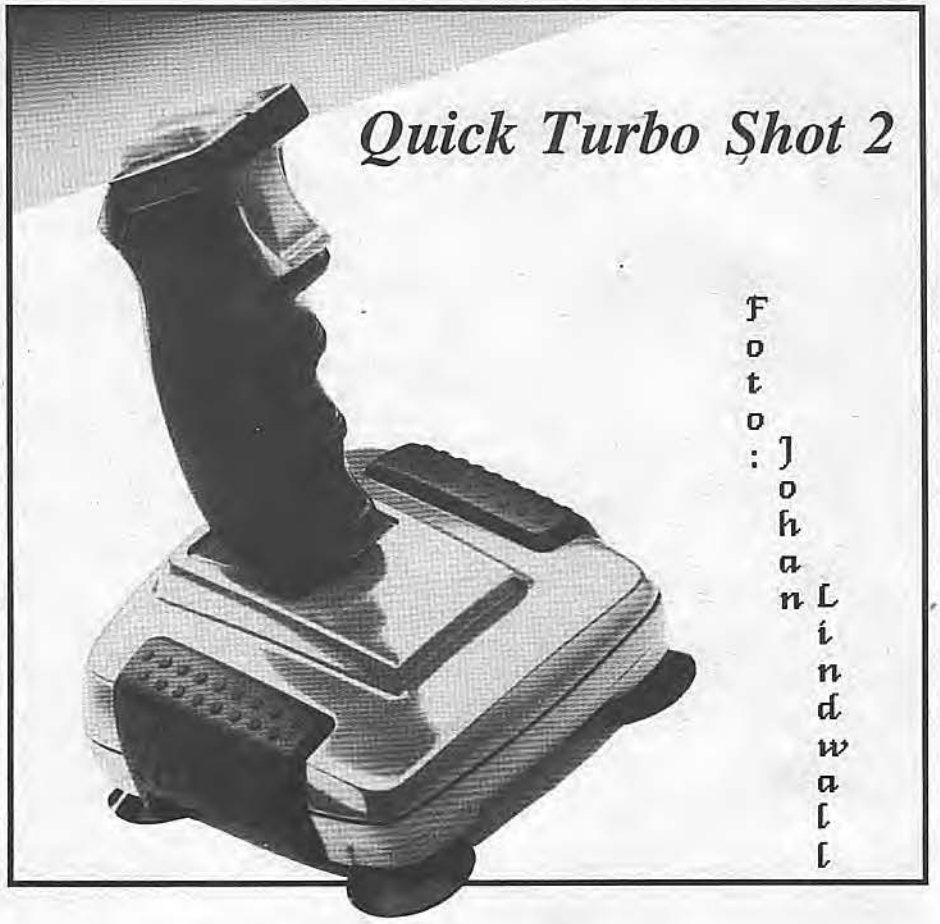
N    N       Conds AT       0
             Acts ANYKEY
             GOTO           1
             DESC
_    BILM    Conds CHANCE   80
             AT             1
             ABSENT         5
             Acts MESSAGE 6
             CREATE         5
             DONE
```

Det var Quill-versionen.
I nästa nummer kanske vi tittar närmare på något annat i "TAPPEN"..

För dig som inte är så snabb i avtryckarfingre har det nu kommit

EN NY JOYSTICK!!

Spectravideo Quick Turbo Shot 2 är en ny joystick med ett greppvänligt handtag, autofire och mikroswitchar.
Allt detta gör den ytterst exakt.



Smaskigt värre!
En ny joystick har kommit från **Spectravideo** i USA.

Här i Sverige är det generalagenten **Ronex Computer AB** som lanserar den nya joysticken vars namn är "**Quick Turbo Shot 2**".

Spectravideo har ett stort sortiment på joysticks bakom sig.
De har exempelvis givit ut hela den kända **Quickshot-serien**.
I den serien ingår alla sorters joysticks, från **Trackballs** till **Turbojoysticks**.

Den nya joysticken är som sagt en Turbojoystick.
Den har inbyggda mikroswitchar som gör den helt superb.
Spectravideo använde tidigare så kallade "blad" istället för mikroswitchar.
Det är en avsevärd skillnad att spela med den nya joysticken.

STABIL

För att ge stabilitet till joysticken finns det fyra sugkoppar monterade.
Trycker man fast joysticken i bordet så sitter den där.

På bakre sidan sitter knappen för **autofire**. Den används då man spelar spel där det är en fördel att kunna skjuta snabbt. Så du som inte har ett snabbt avtryckarfinger har här chansen att få ordentlig hjälp.

Längst upp på joysticken sitter det en lång avfyringsknapp. Under sitter ännu en. Dessa knappar brukar ha olika uppgifter i vissa spel, t.ex. granatkastare, laserskjutare m.m.

Sammanfattning

Sammantaget kan man säga att Quick Turbo Shot 2 är en positiv överraskning.

Den har en superkänslig avfyringsknapp som gör det möjligt att hålla undan även i de snabbaste spelen.
Den har glödheta egenskaper som ger den ett vinnande övertag.

En bra joystick.

Priset kommer att ligga på cirka 160 kronor i handeln.

Spectravideo har även en robotarm, hörselintagare och röstmoduler i sitt sortiment.
Jag har haft nöjet att prova deras robotarm. Det var verkligen en rolig sak.
Man kunde ta en kaffekopp och föra den till bordet etc.

Den enda nackdelen med armen var att den var lite instabil i sina rörelser.
Att flytta ett champagneglas är otänkbart.

Johan T. Lindwall

Värdefull MS-bok till C 64

Det är inte varje dag man kan hitta en maskinspråksbok som är begriplig.
Men det gjorde jag, till min stora glädje, för en tid sedan.

Den är visserligen på engelska, men för den som kan bara lite engelska är den lättläst. Det är inte en lärobok i första hand - ändå har jag lärt mig mer av den här boken än av många andra s.k. läroböcker.
De flesta är tyvärr ganska obegripliga.

Boken är skriven av flera olika författare och den är utgiven av det amerikanska förlaget **Compute** - känt för många andra välgjorda publikationer.

Den inleds med artiklar om assembler, disassembling etc. Man gör pedagogiska jämförelser mellan Basic och MS. Det fina är att man egentligen inte **behöver** kunna så mycket engelska. Det är bara att knappa in de olika maskinkodsprogram som finns.

Börja med de kortare. De flesta är verkligen användbara. Ta t.ex. **Scroll 64** (s. 171) eller **Maze Generator** (s. 178). När du blir varm i kläderna kan du försöka dig på de långa och väldigt bra grafikprogram-men: **High-Speed Graphics** och **Sprite-Magic**.



I slutet av boken finns ett **MLX-program** som du bör knappa in först. Det underlättar mycket när du ger dig in på de längre ms-programmen, dessutom kan du använda det även för andra ms-program publiceras (publicerats) i **Compute's Magazine**.

Om du tycker att det är jobbigt att knappa in alla de långa programmen så "byt" med en kompis - ni tar var sitt!
Och orkar du knappa in **Basic-Aid** (14 sidor data!!) så har du nästan gjort din Commodore 64 till en 128:a. Den här boken är värd sitt pris (ca. **200 kronor**). Du blir knappast missnöjd.

Anders Öfverström

Varning för TEXT 64!

Troligen är **TEXT 64** det bästa ordbehandlingsprogrammet som finns till Commodore 64.
Men det har också vissa brister.

En av dessa brister stötte jag på härom dagen.

Jag hade arbetat i flera timmar en kväll och skrivit över **4 tätskrivna A4-sidor**.
Jag skulle då radera ett stycke som jag inte ville ha kvar.
För att göra det skall man trycka på en **F-tangent** och därefter **'R' en** gång för att Radera.
Nu är det så att tangenterna repeterar om man råkar hålla nere tangenten en bråkdels sekund för länge.
Gör man det i TEXT 64 betyder det **Radera RESTEN.**
Märkligt nog finns det inget skydd för radering som i de flesta andra program, t.ex. **Är du säker (J/N)?**

Det är ganska svagt!

På grund av detta miste jag allt jag så mödosamt totat ihop under kvällen.
Jag grät och höll på att slå sönder datorn.

Sådant här får bara inte hända!!
Så se upp!!!

Men annars är det ett utmärkt program.
Men tänk på att det finns dåliga piratkopior på diskett.
De kan inte sända en del viktiga styrkoder till skrivaren och blir då helt oanvändbara.

Satsa på att köpa ett begagnat cartridge - de fungerar alltid.
Då bör du även få den mycket utförliga instruktionsbok som finns till TEXT 64.
Utan den kan det vara svårt att utnyttja alla funktioner.

Sammanfattningsvis kan TEXT 64 rekommenderas - men jag gråter över mina förlorade sidor.

Mr. Ö.

FLYTTA PROGRAM

Det går att flytta Basicprogram.
Om du t.ex. vill lägga in två olika program efter varandra, eller använda den första sidan (eller fler) till ms-rutiner.

Antag att du vill flytta ett program till sidan 9.
Då har du arean 2048-2304 som du kan använda för några korta ms-rutiner.
Första byten skall, som du minns nu, vara en nolla.
Du skriver följande:
POKE 43,1:POKE 44,9:POKE 2304,0:NEW

Nu kan du skriva in ett nytt program, eller ladda in ett.
Men tänk sedan alltid på att spara och ladda de här programmen med:
SAVE "(namn)",1,1.
Det är viktigt med 1,1 eftersom det talar om för datorn att programmet skall laddas in på samma area som det sparades ifrån - annars laddas det bara in på den vanliga adressen 2048.
Om du sedan "Pokar" in en ms-rutin på den nu lediga arean kan du dock spara alltsammans som vanligt, men du måste först lägga in en styrrad på adress 2048:
10 POKE 44,9:RUN
Den tar 15 byte och du kan alltså börja med din ms-rutin på adress 2046 eller senare.

Exprimentera!!

Mr. Ö.

Glödlampor i min dator???

Så fungerar din dator

Clas Kristiansson skall i denna artikel försöka att förklara för dig vad som händer under skalet på din dator.

Artikeln vänder sig till dig som är nybörjare, ni andra får ge er till tåls ett tag.

Clas återkommer i senare nummer med fler artiklar, bl.a. om maskinkodsprogrammering!

Av Clas Kristiansson

JOYSTICK'S DATALÄRA

BYTES finns det i min dator? Eftersom jag inte vet vad du har för en dator kan jag inte besvara den frågan. Om vi tar en titt på min "Spectrumharv" så kanske du själv kan räkna ut hur många BYTES din har.

Man räknar minne i K. Min dator heter Spectrum 48K medans Commodore 64 just har 64K. (Det har i och för sig Spectrum också men man räknar lite olika). K är en förkortning av Kilobyte. Kilo betyder 1000 så alltså borde 1K vara lika med 1000 Bytes men tyvärr är det inte så enkelt. Låt oss i stället fortsätta med 2-potenserna. 2 upphöjt till 10 är lika med 1024 och detta är entalet BYTES i ett K.

Den lilla enheten som sköter allt jobb i datorn kallas processor. Min processor är av märket Z80A (f.ö. samma som i en Spectravideo - eller hur Sasha?). Denna processor klarar bara av ett visst antal BYTES och det antal den klarar är 65536 st. (256*256=65536).

Om vi nu delar 65536 med 1024 får vi talet 64. Detta är anledningen till att man talar om 64K.

Tyvärr är det så att det inte går att skriva Basic-program i alla dessa 64K. Datorn i sig själv förstår bara ettor och nollor, därför upptas en stor del av dessa 64K av ett fast program som översätter dina väl inknappade Basic-rader till, för datorn, begripliga ettor och nollor.
Detta program brukar kallas för **ROM (Read Only Memory)** och det resterande för **RAM (Random Access Memory)**. På Spectrum upptar ROM 16K vilket lämnar 48K kvar för RAM. Commodore anger hela minnesutrymmet med sina 64K. Detta beror på att riktigt smarta maskinkodsprogrammerare kan koppla bort ROM ur Commodore och på så sätt få en massa extra minnesutrymme.

Vad som menas med maskinkodsprogrammering?
Det tar vi en annan gång...

Gratulerar! Du är en stolt ägare till en alldeles utmärkt dator. (Inte för att jag vet vilket märke du har, men lite smicker skadar ju aldrig).

Nu gäller det bara att ta tillvara dess möjligheter. För att kunna göra det är det bäst att lyfta på skalet och se efter hur den fungerar inuti. Utan tvekan vet du hur man laddar in program i den och kanske kan du grunderna i Basic. Är du en av dessa hackers som tycker dig kunna allt om din "harv" så kan du läsa någon annan artikel istället. Den här artikeln är avsedd för dig som är nybörjare.

En dator är egentligen det mest korkade som finns. Egentligen förstår den inte ens Basic. Den begriper sig bara på det här med ettor och nollor. I denna artikel tänkte jag följa datorns väg från det att man skriver PRINT 48 på tangentbordet till dess att datorn skriver talet 48 på skärmen.

För att förenkla det hela kan vi ta en liten liknelse. Tänk dig en glödlampa. Den kan vara släckt eller tänd. Vi kallar släckt för 0 och tänd för 1. Då kan vi lista lampans två lägen som: 1 0.
Nu skaffar vi ytterligare en glödlampa. Även denna har två lägen: 1 och 0. Kombinerar vi dessa två glödlampor får vi 4 kombinationer: 00, 10, 01 och 11. 00 betyder att bägge lamporna är släckta, 10 betyder att den ena är tänd o.s.v.

Skaffar vi ytterligare en glödlampa ger detta 8 olika kombinationer: 000, 001, 010, 011, 100, 101, 110 och 111.

Man kan urskilja ett mönster i detta. Hela tiden rör vi oss med potenser av 2. 2 upphöjt med 1 är lika med 2. Upphöjt med 3 blir det 8 etc.

Skaffar man sig 8 glödlampor kan man få 256 olika kombinationer och detta är en mycket lämplig siffra i datasammanhang, vilket jag kommer att visa senare. Dessa kombinationer tänker jag inte lista av förklarliga skäl, men vi kan ta en titt på några slumpvis utvalda.

10011100 är en. 00110000 är en annan. Dessa nollor och ettor kan enkelt göras om till begripliga tal genom att man använder sig av 2-potenser som jag nämnde tidigare.
Det första talet blir då:
1*128+0*64+0*32+1*16+1*8+
1*4+0*2+0*1=156

Observera att talen 128, 64, 32, 16, 8, 4, 2 och 1 är de 8 första potenserna av 2. (2 upphöjt med 0=1 enligt definition).

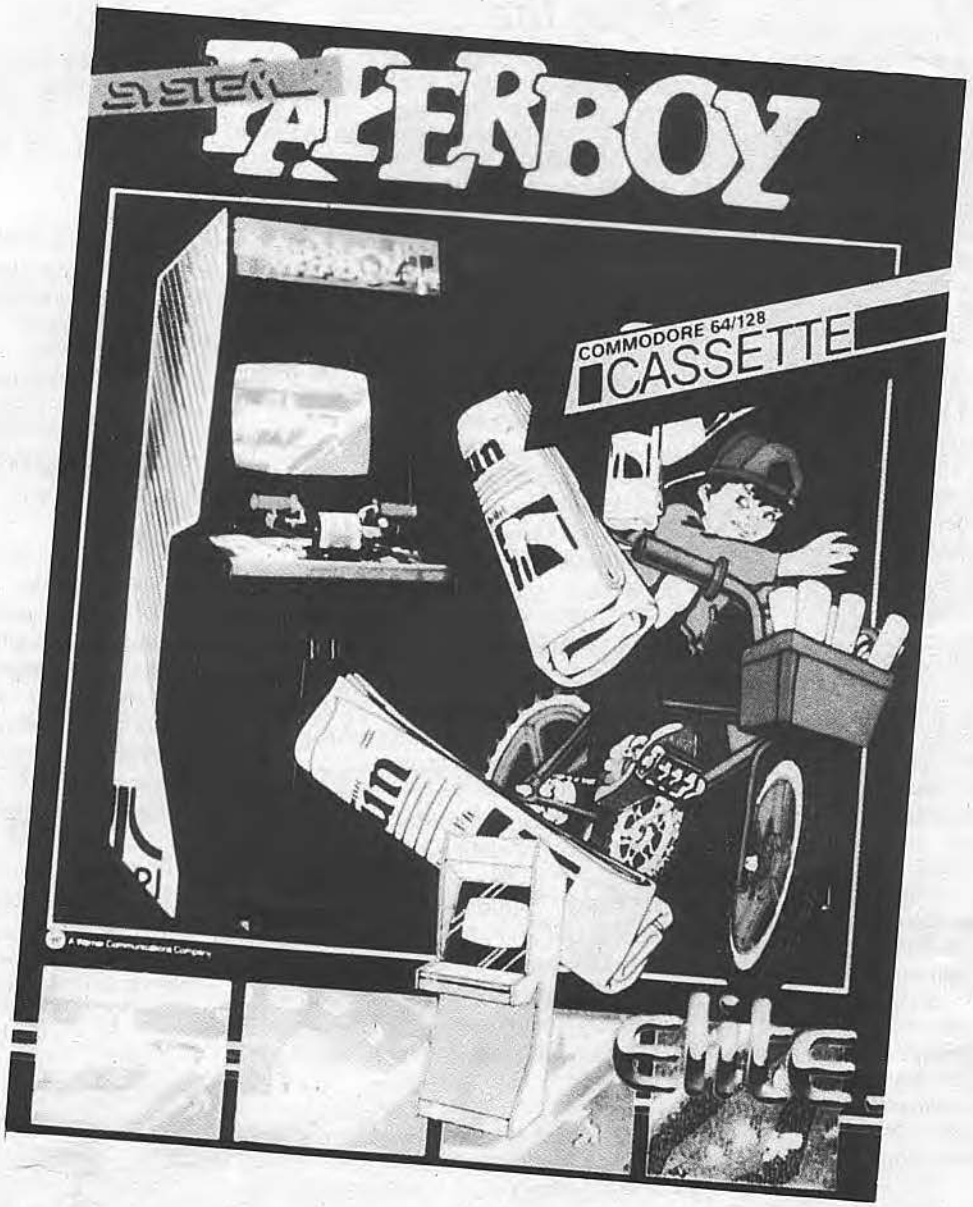
Det andra talet blir alltså i förkortning:
32+16=48

- Nåväl, tycker den läsare som har orkat sig igenom såhär långt! Vad har dessa glödlampor med min dator att göra?

Jo, detta är det fina i resonemanget. Datorns minne innehåller en mängd små brytare vilka just kan ha lägena AV och PÅ, eller 1 och 0. En sån här brytare kallas en BIT. Dessa siffror sitter grupper om 8 och en sådan grupp kallas BYTE. Varje BYTE kan alltså lagra ett tal mellan 0 och 255.

Nu uppstår den stora frågan. Hur många

SPELRECENSIONER



Den här gången recenseras bland annat The Very Big Cave Adventure till Spectrum. En härlig parodi på bland annat Space Invaders, skriver Clas Kristiansson.
Dessutom tar vi död på myten att dataspel skall inehålla våld för att vara spännande och intressanta.
Läs Jens-Stefan Wahlbergs recension av Paperboy.
Lars-Göran Nilsson recenserar Chapionship Wrestling och Sigma 7.

SPELRECENSIONER

Nosferatu

Pirinah
Spectrum

Den gotiska skräckromanen har fyllt vår mytologi med mängder av monster och vidriga varelser. **Frankensteins monster** är ett.
Ett annat är **Bram Stokers Greve Dracula**. Få monster har väl blivit så misshandlade på film som Greve Dracula.Jag tänker då mest på en förfärlig soppa som visades på bio för ett halvår sedan, **"En Lady på hugget"** tror jag att den hette. Usch!

En av de bättre lär **Nosferatu** med **Klaus Kinski** vara. Tyvärr fick jag inte se den på bio men med lite tur kommer den kanske på video så småningom.

Av denna film har Design Design tillverkat ett grandiost spel. Vad som mest attraherar mig är deras förmåga att ligga nära originalet. Alltså Bram Stokers bok.

Spelet har tre delar. Tyvärr ligger jag fortfarande i första delen och har inte lyckats fly från Transylvanien än men än så länge verkar det mycket lovande. Jag har blivit uppäten av såväl spindlar som fladdermöss. Jag har hittat ett krusifix, ett bibliotek samt en sovande hund (eller är det en varg?). Kuuuul!

Nosfretu är tillverkat i den vanliga monochroma 3D-stilen, typ **Fairlight** och **Alien 8**. Eftersom det är frågan om ett arkadäventyr är det lätt att man jämför med Fairlight. Denna jämförelse utfaller inte helt till Nosferatus fördel.

Nosferatu har, tycker jag, mer stämning än Fairlight medans Fairlight är mer tekniskt avancerad. I Nosferatu kan man inte manipulera föremålen i samma utsträckning. Man kan inte knuffa och flytta på dem. Inte heller kan man hoppa upp på dem för att nå det som ligger högre upp.
Grafik och ljud får "inte utan viss tvekan berömt" eller hur det nu stod i betygen förr.

Clas Kristiansson

SPELVÄRDE 
GRAFIK 

After the Shock

Incentive
Spectrum

Interceptor har gjort flera underliga äventyrsspel.
De flesta till såväl Spectrum som Commodore.
Det senaste i raden heter After the Shock och utspelas i en, tyvärr, inte alltför osannolik verklighet.
Ett kärnkraftverk har gått åt pipan.

Detta var ditt - spelarens -ansvar och nu måste du ställa allt tillrätta igen.

Joystick är väl inte rätt forum för uttryckande av de här åsikterna, men som ivrig kärnkraftsmotståndare tycker jag att det finns en moralisk resning i detta äventyrsscenario.

Vi måste ta ansvar för våra handlingar, om så bara i spelets och lekens form. Kan After the Shock få människor att ifrågasätta den tekniska utvecklingen så har spelet verkligen gjort nytta.

Detta bara som några mycket personliga funderingar runt detta äventyr.

I praktiken undrar jag emellertid om en stad ser ut som i After the Shock efter en kärnkraftsolycka.
De mycket välformulerade och långa rumsbeskrivningarna beskriver närmast en bombad stad under andra värdskriget, med inslag av Mad Max.

Som vanligt när det gäller Interceptor är bilderna mycket välgjorda.
De är verkligen ett föredöme när det gäller illustrationer.
Dessutom ritas bilderna upp blixtsnabbt på skärmen.

Texthanteringen däremot är ett sorgligt kapitel.
Bara för att programmet känner igen ord som "ONTO" och "OUT OF" så behöver man inte göra dessa obligatoriska. I spelets början skall man klättra upp på en stol.

Jag försökte med alla tänkbara kombinationer **"CLIMB UP"**, **"CLIMB CHAIR"**, **"UP"** o.s.v.
Nej, **"CLIMB ONTO CHAIR"** skulle det vara.

Ännu värre blev det senare i spelet.
För att klättra ut ur en hiss - genom taket - kunde man inte skriva **"CLIMB UP"** eller **"CLIMB OUT"**.
Nej, här skulle man använda sig av meningen **"CLIMB OUT OF LIFT"** och absolut inget annat.

Sådant är sematiska frågor, de har inte i ett äventyr att göra.

Lite tidigare hade jag samma problem med att plocka upp vissa saker.
Ordet **"GET"** fungerade inte.
Man var tvungen att skriva **"TAKE"**.
Det är också irriterande.

Efter alla dessa problem lossnade dock spelet och blev riktigt "trivsamt".
Om man nu kan använda ett sådant begrepp om detta otäcka scenario.

När man väl kommit in i After the Shock blir det riktigt välgjort.

Men början är osedvanligt tramsig och tålamodspåfrestande.

Clas Kristiansson

SPELVÄRDE 
GRAFIK 

Bedömning:  = TOPPKLASS  = MYCKET BRA
 = BRA  = MED TVEKAN GODKÄNT  = DÅLIGT

SPELRECENSIONER

Sigma 7

Durell
Commodore 64/128
Kassett

Sigma 7 består av sju nivåer och varje nivå är indelad i tre stadier. Det är med andra ord 21 olika planer att klara av innan mysteriet är löst. I början är det relativt lätt... Men mot slutet är det i det närmaste omöjligt att komma vidare.
Det här är ett laddat rymd/actionspel för snabba joystickhänder.

Det första stadiet påminner mycket om rymdflygning a'la **Zaxxon**. Här gäller det att veta vilken höjd du ligger på och framför allt vilken höjd de minbestyckade fiendeskeppen befinner sig på. För varje nivå ökar avståndet till rymdstationen du skall flyga till.

Då du har tagit dig igenom det fientliga försvaret landar du på en främmande rymdstation och det andra stadiet inleds. Här börjar det så kallade fabriksområdet. Spelmässigt kan det här stadiet beskrivas som en 3-dimensionell, scrollande **Pac-Man** variant i jätteformat, sett ovanifrån snett till vänster. Robotar rör sig i systemet och måste undvikas. Då du har sökt igenom alla gångar finns ett mönster kvar som du måste komma ihåg då den tredje nivån inleds.

En tidsfaktor finns också inbyggd i Sigma 7 vilket skapar en hel del stress, speciellt på högre nivåer eftersom spelet är slut om inte tiden hålls!

Slutmålet är det tredje stadiet. Har finns kontrollen för rymdstationen. Mönstret som du fick fram i det andra skall nu stämplas in på en platta med 7*5 punkter. I början av spelet är bara nio punkter aktiverade men senare måste du komma ihåg ett mönster inom alla de 35 punkterna.

Uppdraget här är att flyga över rätt punkt vid rätt tillfälle då färgen är den rätta. Det betyder att du måste skjuta på en punkt dnär färgen är gul, inte när den är röd, grön eller blå. Färgen på punkterna vandrar efter ett särskilt mönster. Står du för länge och väntar ovanför en punkt är risken stor att du skjuter på försvarssytemet och förlorarett "liv".

Då du har träffat rätt punkt (då den är gul) färgas den vit och slutar blinka.
På det här sättet skall du tända vita punkter och återskapa mönstret från det andra stadiet. Lyckas du med detta skall du flyga till nästa rymdstation där motståndet är hårdare och koden svårare att komma ihåg.

Sigma 7 är ett mycket prisvärt arkadliknande spel som är svårt att sluta spela då förutsättningarna har klarnat.

Gillar du snabba rörelser utan att koppla bort huvudet skall du satsa veckopengen på Sigma 7.

Lars-Göran Nilsson

SPELVÄRDE



GRAFIK



Championship Wrestling

Epyx
Atari ST, Commodore 64&128
Disk

Epyx har de senaste åren koncentrerat sig på sportspel.
De ligger bakom **Summer Games** och **Winter Games** för att nämna de mest kända.
Championship Wrestling bygger vidare på den här traditionen även om det här finns andra ingredienser.

Att kampsporter har blivit populära på datorer syns inte minst på alla karatespel som finns nu. Det är bara en naturlig utveckling att Wrestling dyker upp just nu. Som vanligt kan du spela mot datorn eller en kompis.
Upp till åtta tävlande kan tävla samtidigt.

I Championship Wrestling finns det åtta figurer att välja mellan.
Vad sägs om **K.C Colossus, Purple Hays, Colonel Rooski, Prince Vicious, Zantoklaw, Zeke Weasel, The Berserker** och **Howling Manslayer**?
Inga trevliga typer precis!
Alla karikatyrer på de mest fruktade busar som döljer sig i undre världen.
Aldrig har jag sett så fula uppsyner på bildskärmen!

Innan du bestämmer dig för att tävla på riktigt kan du praktisera rörelserna...
Och det behövs, eftersom det finns över 25 stycken. Att det finns så många beror på att du rör dig olika beroende på vilket läge du befinner dig i. Du kan hoppa, slå, lyfta, bryta och bända i de mest akrobatiska manövrar. Det går också att studsa mot repen för att få upp högre fart för att slå ut motståndaren eller kasta honom ur ringen. Men se upp så att du inte själv blir utslängd.
Publiken är inte att leka med.

I likhet med Summer Games och de andra Epyx-spelen i samma genre så finns det en lista med världsrekord som sparas på disken. Där kan man följa utvecklingen av poängjakten.

Det roligaste med spelet är nästan att titta på presentationen av alla brottare. De fräser, spottar och grimaserar på ett sätt som är mycket underhållande...
Och har du inte tröttnat på alla kampsporter än så skall du definitivt prova på Championship Wrestling. Det har det där lilla extra som gör att man kommer ihåg spelet.

Lars-Göran Nilsson

SPELVÄRDE



GRAFIK



Bedömning:  = TOPPKLASS  = MYCKET BRA

 = BRA  = MED TVEKAN GODKÄNT  = DÅLIGT

SPELRECENSIONER

Hit Pak

Elite
Commodore 64/128

Ännu en samlingskassett med action-spel.

Marknaden drunknar i samlingskassetter.
Men det gör ingenting! Inte när det kommer så pass bra samlingskassetter som Hit Pak.
(Pak stavas här faktiskt bara med K).
Hit Pak innehåller de kända spelen **Bomb Jack, Commando, Airwolf** och **Frank Bruno's Boxing.**

Nog känner väl alla datafantaster igen spelet Bomb Jack, eller?
Nåväl, Bomb Jack är den lilla oskuldsfulla pojken som måste samla bomber, därav namnet Bomb.
Fyndigt, eller hur?

I spelet styr man en liten superhjälte som inte kan flyga men han kan ta superskutt.

Bomb Jacks uppgisft är att samla in bomber som terroristligor har lagt ut över hela världen.

Man får åka till **USA, Egypten, Ryssland...**

Ett mycket underhållande spel!

Det andra spelet på kassetten är Frank Bruno's Boxing.
Det är ett boxningsspel , som titeln anger.
Med en serie av slagkombinationer skall du försöka få ned motståndaren för räkning.
Det gäller också att du håller undan för motståndarens jabbar, punchar m.m.

Grafiken är bra och välgjord.
Redan i första ronden överraskas man av att motståndaren räcker ut tungan.
Tufft!

Näst sista spelet är Airwolf.
Du skall med din helikopter befria fem professorer som är kidnappade i Vietnam.
Flyg till Vietnam med din helikopter, men se upp för anfallande fienden.

Det sista spelet är Commando.
Det är verkligen ett spel som är roligt och spännande.
Du skall ta dig till fiendens bas och där ta hemliga papper.
Det är också meningen att du skall bränna ner deras högkvarter.

En varning:
Se upp för legosoldaterna!

Johan T. Lindwall

SPELVÄRDE

GRAFIK

Trivial Pursuit

Oxford Digital
Commodore 64/128

Nu har det kända frågesportsspelet **Trivial Pursuit** kommit ut som dataspel.

Det bygger på precis samma principer som bordsspelet.

Det första man gör är att man väljer hur många spelare man skall vara.
Man kan välja mellan 1-6 spelare.
Därefter bestämmer man hur lång tid spelarna skall ha på sig för att svara på de knepiga frågorna som datorn kan ställa.

När spelet sätter igång kommer du att möta lilla **TP** även kallad **Trivan Purre.**
Han kommer att ta hand om dig samt dina kamrater under spelets gång.

Till en början bjuder han på te hemma hos sig i det lilla söta vardagsrummet.

Efter testunden bjuder han in er i det vackra finrummet.
Det är där som han kommer att ställa både lätta och enkla frågor till dig och dina vänner.

Det första man skall göra är att kasta pil mot en tavla som TP har satt upp på sin vägg.

På denna tavla finns de ämnen som man skall tävla i.

När man har fått sitt ämne kommer TP att ställa en frågeställning. Du får svara ja eller nej.

Vissa frågor kan vara musikfrågor, då kommer TP att sätta på sin nyinköpta stereo på högsta volym. När TP har satt på sin glänsande stereo kan man se hur dB-mätarna gör utslag. Enorm grafik!

När man väntar för länge med att svara på en fråga kan TP bli orolig och börja gå fram och tillbaka i rummet samtidigt som han rullar sina knubbiga ljusa tummar.
Det är kul att se.

En väldigt stor brist i spelet, som sätter ned betyget drastiskt, är att när TP ger alternativ på frågorna så är det alltid ett nekande svar. Alltså ett nej.

Denna brist borde man ha åtgärdat innan man släppte spelet.

Johan T. Lindwall

SPELVÄRDE

GRAFIK

Bedömning: = TOPPKLASS = MYCKET BRA

= BRA = MED TVEKAN GODKÄNT = DÅLIGT

SPELRECENSIONER

The Very Big Cave Adventure

CRL
Spectrum

Kommer ni ihåg **Space Invaders?**
Det är ett arkadspel med nästan antikvärde och ett av de mest klassiska "skjuta ned spelen" som har gjorts.

Nu har jag spelat det som äventyrsspel!

I **St Bridges** vansinnigt roliga parodi på äventyrsspel förekommer detta nämligen i ett rum.
Man skall skriva **"LEFT"**, **"RIGHT"** och **"FIRE"** på skärmen och när man har skjutit ned 20 stycken får man frispel.

Nej, det sista var bara ljug men att spela Space Invaders som äventyrsspel är en upplevelse som alla borde få vara med om.

Annars börjar spelet mycket traditionellt utanför en tegelbyggnad vid slutet av en landsväg.
Enda problemet är att tegelbyggnaden är en mynttoalett.

The Very Big Cave Adventure är med andra ord ytterligare ett av dessa **"SPOOF"**-äventyr som är den senaste äventyrstrenden.
Det är alltså frågan om en mycket rolig parodi på klassiska **Colossal Caves** från **Level 9** eller **Classical Adventure** som det hette när **Melbourne House** gav ut det.

Helst skall man ha spelat föregångaren för att riktigt uppskatta vinklingarna i spelet.
Ett exempel: Nere i grottan hittar man en fågelbur. Den skall inte användas för att fånga fågeln längre fram. Däremot kan man klättra in i den!!

Hela spelet är fyllt av intelligenta och roliga små kommentarer.
Gör man t.ex. en närmare undersökning av nyckeln får man reda på att det är en nyckel av den sort som man låser upp med. Smart, det hade jag aldrig kommit på själv.

Plötsligt när man spelar kastas man iväg från grottsystemet.
Det verkade plötsligt som flickorna på St Bridges hade tröttnat på alltihop.
Var man hamnar?
I **Gotham City** naturligtvis.
Räkna ut logiken i det, den som kan.

The Very Big Cave Adventure är ett svindlande äventyr. Det är inget för en nybörjare men mycket roligt för dem som har lite vana vid äventyrsspel.

Hade man inte fyllt grottsystemet med osedvanligt fula bilder hade det fått högsta betyg. Att sedan bilderna inte går att stänga av gör inte saken bättre.

Clas Kristiansson

SPELVÄRDE

GRAFIK


Paperboy

Elite
Commodore 64&128

I Paperboy skall du, som namnet antyder, dela ut tidningar. Närmare bestämt morgontidningar.
Ditt distrikt är ett villaområde i en liten amerikansk förort.

För dig som är van vid actionspel typ Rambo, Commando eller liknande låter detta troligtvis inte alls spännande.

Då kan jag tala om för dig att ett spel inte behöver ha våld som en självklar ingridiens för att vara spännande och roligt.

Fast visst trodde jag att det skulle vara enklare och därmed tråkigare än vad det verkligen var, det kan jag hålla med om.

För att kunna dela ut tidningarna snabbt och smidigt är du utrustad med en häftig BMX-cykel.

Spelet börjar med att du skall korsa en gata med din BMX-cykel. Då kommer det första hindret på din väg. En joggare kommer springande på trottoaren vid den korsande vägen.

Ser han mig? Eller kommer han att springa rakt ut på gatan??
Han såg mig, rundade hörnet och sprang vidare den väg jag skulle ta.

Så kommer du fram till det första huset med en brevlåda.
Dags att kasta en tidning.
Aj, aj, aj där gick ett fönster...
Det gäller att inte cykla för fort när du skall kasta, då missar du lätt.

Du är utrustad med tio tidningar åt gången och när de är slut måste du hämta nya i någon av de buntar som finns utplacerade på trottoaren.
För att komma upp på trottoaren måste du åka upp där trottoarkanten sluttar, annars åker du omkull. Du kan inte heller åka på en brunn med cykeln, då ramlar du också.
Konstigt, med tanke på att det är en crosscykel man åker på!!

Det är lättare att träffa brevlådorna om du åker på trottoaren, men där möter du desto fler hinder, som t.ex. radiostyrda bilar, däck som kommer farande m.m.
När du har delat ut tidningarna i ditt område kommer du fram till en crossbana som du skall ta dig igenom.
När du har klarat även detta får du en dags rapport. Den talar om vilka hus som är dina kunder (baserat på vilka du har delat ut tidningar till denna morgon).
Sedan är det tisdag. Nu finns det bara brevlådor på de hus som du skall dela ut tidningarna till. Eftersom din boss inte tycker om dem som inte prenumererar på tidningen har han inget emot att du "rålar" ha sönder ett par fönster eller tre... Spelet innehåller inte fler våldsinslag än detta men det är ett av de roligaste jag någonsin spelat...

Jens-Stefan Wahlberg

SPELVÄRDE

GRAFIK


Bedömning:  = TOPPKLASS  = MYCKET BRA

 = BRA  = MED TVEKAN GODKÄNT  = DÅLIGT

Commodore 64 Special nr.2

Månadens innehåll

1. **LABYRINT**:
Styr kulan genom labyrinten, utan att den faller i hålen.
Styrs med tangenter.

2. **RENEW**:
Om ett program låser sig eller om du har råkat skriva "NEW" kan du använda dig av detta program.

3. **HUNTERS**:
Styr skeppen, undvik hindren och försök att skjuta ned din motståndare. Hindren kan också användas till att ta skydd bakom.
Ett 2-mans joystickstyrt spel.

4. **MPS - 801**:
Ett ritprogram som du kan rita figurer/bilder i högupplösning och sedan spara dem eller köra ut dem på en printer.

5. **HELIKOPTER**:
Styr helikoptern genom grottan utan att krocka med grottväggarna.

Laddningsinstruktioner

Kassett:
Tryck **'Shift'** + **'Run/Stop'**, tryck på Play.

När datorn skriver:
FOUND "JOYSTICK 2" tryck på mellanslaget, laddningen fortsätter.

Diskett:
Skriv LOAD "Joystick nr 12", 8

TOPPLISTA

1. 1942
2. Fist II
3. Sacred Armour of Antr.
4. Uchi Mata
5. Sanxion
6. Thai Boxing
7. Warhawk
8. Asterix and the magic...
9. Super-Cycle
10. Alleykat

SPELRECENSION

WARHAWK
Firebird

Warhawk är ytterligare ett rymd/action-spel med metallgrafik, typ **Uridium** och **Wor**, där det går ut på att skjuta ner så många fiender som möjligt för att samla poäng.

Till skillnad från liknande spel har du här bara ett liv. För att du skall kunna veta hur mycket kraft du har kvar , finns det en kraftmätare.

De olika landskapen, som scrollas förbi uppifrån och ned, håller ungefär samma klass som Uridium och Wor, detta trots det otroligt låga priset (troligen kring en 50-lapp) som Firebird håller på sina låg-prisspel.

Vill ni köpa ett bra rymd/actionspel utan att lägga ut allt för mycket pengar, köp i så fall Warhawk. Det kommer att underhålla er i åtskilliga timmar.

Spelvärde:

Grafik:


SPELTIPS

Light Force - rymd/ction

Firelord - arcade/äventyr

The last Ninja - senaste karate-spelet från **System 3**

Xevious - **Ataris** berömda arcadespel

Judge Dredd - Bygger på sience-fiction-serien med samma namn

Sigma 7 - rymd/actionspel från **Durell**

Kettle - **Tony Crowter's** senaste actionspel

Strike Force Cobra - arcade/äventyr

The Sentinel - **Firebirds** senste Hjärn/gnidar-spel

och slutligen
Handball Maradona - sportspel

Det var allt den här gången. Skicka in dina bästa program, frågor, idéer m.m. till:

JOYSTICK
Commodore 64
Box 6043
102 31 Stockholm

Vi betalar 100-400 kronor för införda program.

Vic-20 Special nr.2

Hej alla glada Vic-20 medlemmar!

Nu är det dags för lite av varje, så ta din Joystick-kassett och tidningen och slå dig ner framför skärmen.

TIPS

Vi har fått in ett programmeringstips från en Mr P.
Det lyder: Skriv SYS 59765 för att "scrolla" (rulla) bildskärmen uppåt.

HI-SCORES

Inga nya Hi-scores sedan förra numret. Listan ser alltså ut som nedan.

Din egen 10-I-TOPP - lista

I nummer 10 ville jag att ni skulle skicka in er egen 10-i-topp-lista. Det har dock inte kommit in så många listor, så jag vill ännu en gång be er att ni knåpar ihop en egen 10-i-topp-lista som ni sedan skickar till oss.
Denna lista hoppas vi att vi sedan kan publicera i nummer 5. Listan jämförs med vår och sedan får vi fram den slutliga listan som sedan publiceras.

Veckans utmanare till TOP10:
Pool-20 (8K), 3-D space (8K) och Snake Pit (oex.)

Utslagna blev 3-D space, Trader (16K) och Bewitched (oex.)

På bandet den här gången:

1. **VINJETT**

2. **MENY**

3. **SUPER JACKPOT**:
Vid kasinorundan fastnar du vid en bandit.
Kan du göra den bankrutt? Eller blir det tvärtom? Akta dig för speldjävulen!

4. **MUSIC**:
Vic:ens motsvarighet till synth.
Ljudet är väl utnyttjat, men kanske ändå inte till fullo.
Anstränger man sig kan man dock få fram hyfsat ljud.

5. **SNAKE vs SNAKE**:
Ett spel av typ spelet **Barrier battle** som vi hade med i nr. 11. Uppfräschad variant dock!
Här gäller det att lura datorn och stänga in honom så att det blir han som krockar först och inte du.

6. **PROTECTOR**: Du är stadens försvarare i ditt hyperspace:ade autoplan, utrustat med laser.
Vad du försvara staden mot?
Mot utomjordiska varelser (V-gubbar). De kommer för att hämta människor från jorden. Låt dem
inte få fem (5) stycken, för då är spelet slut.
Du har bara tre autoplan, var rädd om dem.
Människornas framtid ligger i dina händer, gör allt du kan annars kanske jordens befolkning utrotas...

7. **GLOS**: Ännu ett glosprogram som ni förhoppningsvis tycker är ännu bättre än dem vi tidigare har haft med? I vilket fall som helst så är det dags att förbättra språk-kunskaperna... Sätt fart!
Kräver extraminne!!

För att ladda kassettens program: Tryck Shift+Run/Stop+Play

TOP 10

1. (3) Moons of Jupiter (3, 8 eller 16K)
2. (3) Manic Miner (16K)
3. (3) Sword of Fargoal (16K)
4. (ny) Pool-20 (8K)
5. (1) Tank Commander (8K)
6. (3) Jetpac (8K)(2) Trader (16K)
7. (3) Shamus (8K)
8. (3) Submarine Commander (16K)
9. (1) Omega race (8K)
10. (ny) Snake Pit (oex.)

Skriv till oss och rösta på ditt favoritspel bland dessa eller kanske en ny, utmanare.

Hi-Score

9.350	Alien Attack	Martin Johansson
34.120	Gorf	Martin Johansson
112.200	Jelly Monsters	Johan Svensson
76.995	Jupiter Lander	Johan Karlsson
103.454	Metagalactic Llamas	Martin Johansson
126.350	Rest in peace	Roger Eriksson
7.800	Shamus	Peter Olsson
1.180	Snake Pit	Martin Johansson
56.960	Space snake	Tomas Carlsson
53.575	Subchase	Peter Olsson
144.380	The forth Enconter	Tomas Carlsson
12.770	Trashman	Roger Eriksson
2.305.800	Xeno II	Johan Karlsson

Försök att slå dessa rekord. Skicka dem till oss.
En regel gäller för vår Hi-score lista. Ett rekord får stå kvar max. 6 nummer. Sedan plockar vi bort det.

Har du frågor, nya hi-scores, idéer eller program du vill skicka till oss?
Skriv då till oss.
Adressen hit:

JOYSTICK "Vic-20"
Box 6043
102 31 Stockholm 6.

Bra program som vi använder kan du tjäna 100-400:- på att skicka in.

Spectrum Special nr.2

Hej och välkomna!

JOYSTICK-RED. FÅR ETT ANFALL...

I ett anfall av nostalgi började jag gräva in mig i en hög med gamla datatidningar. Strax till höger, under en kvarglömd smörgås, hittade jag ett uråldrigt exemplar av Sinclair User. Augusti 1983 stod det på framsidan.

Det var verkligen intressant att se hur marknaden har förändrats bara på de här tre åren. Den stora nyheten då var Sir Clives adelskap. Man spekulerade kring den kommande elbilen och Timexdatorn vilken skulle bli det stora genombrottet i USA. Föga visste man då att dessa två projekt skulle bli början på slutet för Sinclair. Annars var ett expansions set det stora ämnet. Alla som hade 16K skulle uppgradera sin dator. Man kan undra om det sitter någon kvar med 16K i sin Speccare. Topplistan kröntes av Psions Flight Simulation tätt följd av Jet Pac och Penetrator.

Håller Flight Simulation?

Det verkade vara läge att ladda in Flight Simulation och se hur väl programmet har åldrats.

Den första överraskningen var att ett topplisteprogram kunde innehålla så mycket Basic. Om du har ett ex. själv så ta och gå in och "snoka". Man blir överraskad. Om programmet är det väl inte mycket mer att säga än att det känns gammalt.

Min favoritsimulator är annars den nästan lika uråldriga Fighter Pilot från Digital Integration. 1983 kunde denna bara fås till ZX81:an.

Nog med nostalgi...

Men nog med nostalgi nu.

Vi skriver anno 1987 och den nya **Joystick** ligger i din bandspelare och antagligen vill du veta vad du har fått för pengarna.

Efter den vanliga inledningen och min tjatiga "ledare" kommer det som vanligt ett litet förklaringsprogram till M-koden. Månadens bonusrutin ligger strax efter, är 494 lång och ligger i original på adress 62500 men naturligtvis kan du lägga den var du vill i ROM:et. Vad bonusrutinen går ut på förklaras i det föregående Basic-programmet. Sedan följer spel och nyttoprogram.

INNEHÅLL DEN HÄR MÅNADEN

1. RALLY:

Detta riktigt mysiga spel är inskickat av **Fredrik Mikaelsson** i **Skellefteå**.
Spelet är en ny vinkling av en gammal idé. När man ser denna spellösning så slås man av tanken: **Varför kom jag inte på detta själv?**
Ladda in och se efter själv. Lyssna också!
Fredrik har lagt in en melodislinga med hjälp av **Melbourne House Wham The Music Box** (tror jag) och detta fräschar upp programmet ordentligt!

2. BROOK:

Månadens äventyr är skrivet av en av rävarna i **SÄK**. Han heter **Richard Silfveberg** och har antagligen löst alla problem som finns till Spectrum.
Gillar du äventyren från **Delta 4**, kommer du säkert att gilla Brook också.
Ett annorlunda och medelsvårt program.

Efter de obligatoriska recensionerna av ett nytt och ett gammalt spel följer:

3. CHARS:

Månadens **Pelle Arvinder-program** är en **tecken-editor**.
Nu kan du tillverka egna teckenuppsättningar till ZX:en.
CHARS är mycket lättarbetat och ger t.o.m. de POKAR som behövs för att "aktivera" dina egna tecken.

4. ZZZAPPP:

Här kommer ett eldorado för dig som vill skjuta ned små rymdskepp från yttre rymden. ZZZAPPP är svårare än man tror vid första anblicken och en fin fingertopps-tränare.

5. TAPPEN:

Först kommer en fil till Quill, vilken innehåller Tappen och som kan studeras parallellt med artikeln på annan plats i tidningen. Därefter följer det färdiga och körbara äventyret TAPPEN. Jag kanske även här skall nämna att jag inte har översatt Quills systemkommandon så äventyret innehåller en salig blandning av svenska och engelska. Anledningen till detta är att jag vill visa hur Quill används. Att översätta engelska är en helt annan kopp te.

6. SOLITAIRE:

Kassettens sista program är det klssiska Solitaire. Om du inte vet hur man spelar det, finns det en komplett beskrivning i programmet. Solitaire kan närmast beskrivas som enmannadam på en korsformad spelplan.
Det var månadens innehåll det.

Här följer 10-i-topp-listan från januarinumret av **Your Sinclair:**



1. Paperboy	Elite
2. Light Force	FTL
3. 1942	Elite
4. Ollie and Lisa	Firebird
5. Kai Temple	Firebird
6. The great Escape	Ocean
7. Trivial Pursuit	Domark
8. Dragons Lair	Software Projects
9. Head Coach	Addictive
10. TT Racer	Digital Integration

Det var allt för den här gången.
Till nästa månad: Ha det så bra!

SKRIV HIT!

Program, frågor eller tips,
beröm eller skäll.
Skriv till:
JOYSTICK, Spectrum
Box 6043
102 31 Stockholm 6
Vi betalar mellan 100-400 kronor för varje infört program.

Atari Special nr. 2

Hej och välkomna till Atari special nr. 2

Den här månadens program:

1. **BUMBLEBEE:**
I det här spelet är du en humla vars uppgift är att samla nektar från blommorna. Detta Basic-spel kräver stor snabbhet och skicklighet med joysticken.

2. **SKIING:**
I detta Basic-spel gäller det att på skidor ta sig nerför berget. Träd,buskar och stenar utgör hinder för dig på din väg neråt.
Kräver snabba reaktioner.

3. **ESCAPE:**
Det här spelet går ut på att rymma från en rymdbas. I din väg finns diverse fällor. För att kunna komma ut måste du hitta en nyckel som finns gömd.

4. **BASYNTH & SYNDRUM:**
Med dessa två 'program kan du utforska din ATARI's ljudkapacitet. Tangentbordets tangenter representerar olika toner.

5. **GAUNTLET:**
48K maskinkodsspel som innehåller 50 olika skärmar, 17 olika typer av fiendeskepp med 10 sorters vapen.
Du själv har fyra typer av missiler.
3 svårighetsgrader.

Software News

SSI släpper ut ett nytt strategispel, **GETTYBURG**. Det är fortsättningen på deras tidigare spel, **BATTLE OF ANTIETAM**.

Från **FIREBIRD** kommer **GOLDEN PATH**, ett grafikäventyr som utspelar sig i Kina. Spelet baserar sig på gammal kinesisk mytologi. Spelet sägs vara av samma klass som **THE PAWN**, ett annat grafikäventyr av hög klass från FIREBIRD.

Fler nyheter från SSI: **PHANTASIE**, ett datoriserat rollspel av hög klass, **BATTLEGROUP**, **SHILOH**, **WARSHIP** och **WARGAME CONSTRUCTION SET**!

ORIGIN kommer med **AUTODUEL**, **OGRE** och **MOEBIUS**.

Två filmer har nu blivit spel tack vare **ACTIVISION**. Filmerna som har fått denna ära är **LABYRINTH** och **HOWARD THE DUCK** (Ingen plockar Howard).

Andra nyheter från ACTIVISION är: **TRANSFORMERS**, **TASS TIMES**, **MURDER ON THE MISSISSIPPI**, **PAINTWORKS** och **PAPER MODELS**.

Laddningsinstruktioner:

Atari XL (Disk): Sätt i disken i driven och slå på datorn.
Atari XL (Band): Skriv RUN "C:" och tryck ned PLAY och RETURN. Om programmet inte automatiskt går vidare så tryck på BREAK eller RESET och skriv RUN "C:" för att ladda in ett nytt program från kassetten.
Atari 400/800: Samma som XL men kom ihåg att ha BASIC-cartridgen i.
Tips: Nollställ bandspelarens räkneverk innan du laddar in ett nyttprogram. Om laddningen skulle avbrytas, backa tillbaka bandet till noll och ladda in igen.

ELECTRONIC ARTS släpper **AGE OF ADVENTURE** och **MAIL ORDERS MONSTERS**,två program som funnits länge till 64:an.

ATARI 10-I-TOPP

(ur den engelska tidningen Computer+Video Games)

1. **Kik Start** / Mastertronic
2. **Ninja** / Mastertronic
3. **Beer Belly Burt's Brew Biz** / Americana
4. **Hardball** / Accolade
5. **Racing Destruction** / Ariola Soft
6. **Thrust** / Firebird
7. **Fight** / Accolade
8. **Vegas Jackpot** / Mastertronic
9. **Action Biker** / Mastertronic
10. **Last V8** / Mastertronic

EPYX har konstruerat en joystick som skall slå det mesta. Den är designad för att precis passa in i handen och är utrustad med microswitchar för längre hållbarhet och exaktare kontroll.

Har du tips, recensioner, frågor, program eller annat så skriv!
Adressen:
ATARI, Joystick
Box 6043
102 31 Stockholm 6.
Vi betalar 100-400 kronor för de program vi använder!!

Spectravideo Special

Hejsan!

Vi är tillbaka med nummer 2 af årgång 1987, med härliga program att kasta sig över.

Jag har fått ett lätt jobb nu mer. Att recensera program till Spectravideo visar sig vara svårt, eftersom, vilket alla redan har upptäckt, det inte finns speciellt många program att tillgå. Är det någon som vet var man kan få tag i program, så är ni välkomna att skriva och tala om det, så kanske vi kan hitta något intressant att recensera.

Vidare verkar ni ha blivit proffs på att programmera.

Det kommer nämligen nästan inga frågor alls nu.
I detta nummer ha vi ett par. Det betyder att denna sida blir lite tunn eftersom det då är brist på material.

Har du några problem kring programmering eller liknande, skriv hit så skall vi försöka att lösa dem.

Brevfrågor

Månadens frågespalt innehåller endast en (1) frågeställare, nämligen **Joakim Wetterskoog**.

1. Finns det något sätt att få bort en sprite från skärmen. t.ex. då en gubbe skall dö?

2. Om man skapat ett ljud med hjälp av SOUND-kommandot, kan man då stänga av det på något annat sätt än genom att trycka på CTRL-STOP?

SVAR:
1. Jodå! Och enkelt är det också. Det enda du behöver göra är att placera spriten på punkten x,209, detta medför att spriten 'släcks', d.v.s. placeras på en punkt där den är helt dold. Ett annat sätt är att använda VPOKE i SPRITE ATTRIBUTE TABLE, adress 6912 för x-kordinaten, 6913 för y-kordinaten, 6914 för Sprite-Plane och 6915 för färgen. Alla för Sprite 0 (noll).
Nästa sprite har de fyra efterföljande värden, upp till Sprite 31, som har x-7036, y-7037, S-P-7038 och F-7039.

2. För att stänga av ett ljud skapat med SOUND-kommandot räcker det med att stänga av volymen hos den kanal som man utnyttjar (8, 9, 10).
Alternativt kan man nollställa Tonregistren antingen till 0 eller 255
(register 0 och 1 för kanal A, 2 och 3 för B och 4 och 5 för C).

Det var allt för den här gången.
Väl mött i nummer 3 1987

På kassetten:

1. **MOONLANDER**:
Kan du landa på månens alla skrymslen?
Försök med detta program innan du satsar på en karriär som astronaut.

2. **REGISTER**:
Ett enkelt registerprogram med de olika kommandon som behövs för att lägga upp kartotek m.m.
14 kommandon finns, alla menystyrda.

3. **L.A. OLYMPIAD**:
Ett sportspel i storformat. 6 grenar att tävla i.
Enkelt är det inte. 100 m, längdhopp, 400 m, spjutkast, kula och 110 m häck är grenarna.
Mycket bra rörelser.

4. **SKRÄCKBORGEN**:
Ett adventure. Mer skall inte sägas, då förstörs nöjet för den inbitne D&D-spelaren.

5. **SGL III**:
Spectravideo Game Library III. Två spel i ett, Schizoid och Hangman.
Kan du rädda gubben från att hängas eller blir du hans bödel?

6. **MASKEN**:
Enkelt gjord men mycket skicklig ändå.
Hur lång blir din mask innan du krockar?

Laddningsinstruktion:

Skriv **CLOAD** och tryck på **ENTER**-tangenten. Starta bandspelaren.
För att ladda in tidigare program, spola tillbaka bandet och gör om ovanstående.

Skicka dina program till oss.
Vi betalar 100-400 kronor för de program vi använder.
Adress:
Spectravideo, JOYSTICK
Box 6043
102 31 Stockholm 6

BYTESKATALOG nr. 2/1987

Spel till 64:an säljes billigt!!
Har bl.a. Infiltrator, Uridium, Breakdance, Computer Hits 3, Eureka och Enigma Force. Inget spel kostar över 100 kr. Alla spel för 300 kr. OBS! Originalspel. Kenneth Andersson, Mandolingatan 23, 421 45 Västra Frölunda. Tel. 031/45 66 80 (efter 15:30, ej torsdag). Porto tillkommer.

Hej Datafreaks!!
Jag säljer spel till 64:an. Har bl.a. Paper Boy, World Games! Eventuellt säljer jag några nyttoprogram. Jag har bl.a. DI-Sector V3. Är du intresserad så ring till Krille 0478-411 09 efter kl. 19.00.

Jag vill byta spel till C-64:an
Jag har bl.a. V, PSI-5, Zorro, Nexus, Uridium, V8, Infiltrator II, Back to the future, Paperboy, 1942, Green Beret, Solider 1, Boul Dash 1-3, Asterix, Leader Board, Transformers, Spindizzy, Cauldron II. Jag vill ha: Hacker 1-2, Ace, Saboteur, Infiltrator, World Games, Top Gun, Aliens, Jail Break, Dan Dare, Super Cycle, Mission Elevator. Vill du byta de med mig så ring 031/53 31 31. OBS! På band.

Atari Atari Atari
Atari 800 XL med 256K RAM och fem operativsystem 1500:-. Atari 1050 Diskdrive 1500:-. Atari 1050 Diskdrive inkl. 1050 Duplicator 3000:-. Atari 850 Interface 800:-. Atari Touch Tablet 300:-. Litteratur 500:- Säljes i delar eller allt för 7100:--. Ring tel. 0141/705 20 BUMS!

Atari News - Svensk Atarltidning!!
Nr 3 är äntligen färdig! Sätt in 15 kr på pgnr. 497 30 89-8 så får du tidningen omgående!

Vic -64 spel bytes eller köpes
Jag har bl.a. The Gauntlet, Cobra, Xevious, Blood'n Guts, Judge Dread, 1943, Enter the Ninja. Söker bl.a. Miami Dice, Master of the universe, The last Ninja, Hypaball.... Jag byter även till mig originalspel. Hör av dig till Patrik Åhgren, Fårhjordsvägen 40, 583 21 Linköping. Tel. 013/29 74 27. Ni som inte har det jag söker, ring ändå.

Atari Disk spel bytes ca 150 st.
Har: Hardball, Silent Service, Ninja, Boulder Dash I, II, Alternate Reality m.fl. Söker: Alla nya spel. Ring 0620/143 82 eller skicka lista till: Henrik Magnusson, Morkullesträcket 4, 881 00 Sollefteå.

MSX C-64 MSX C-128 MSX C-64 MSX C-128
Vi har det mesta och de bästa programmen till MSX och C-64/128. Prisex. Hypersports III (MSX) 219:-. Blood'n Guts (CBM) 149:- Även många andra spännande titlar! Ring nu: 021/33 39 02.

Commodore 64 spel (Kassett)
Söker spel som The Quill, Game Maker, Boulder Dash constr. kit, Art Studio, Vidcom 64, Music system. Alla program som ovan. Ring 0684/216 25 Roger.

Köpes till Vic - 20
Dessa spel vill jag köpa: Drawpoker, Superslot, Jupiterlander, Vicavenger, Midnightdrive, Superalien (köper även 16K minne). Köper även andra spel. Ring till Mats Göthberg, tel. 0522/865 18.

Atari 520 spel bytes
Ring eller skriv till Magnus Karlsson, Teskedsgränd 8, 393 64 Kalmar. Tel. 0480/747 91.

CBM 64 spel bytes (band)
Vi har bl.a. Breakthru, Highlander, Avenger, Uchi Mata, Trailblazer, Bobby Bearing, Paperboy, Mikie, Asterix, Sanxion, Iridis Alpha, Mermaid Madness, Fist II m.m. Vi söker: Tarzan, Cobra, Go for gold, Super Cycle, Karate Champ, Bridgehead, Gauntlet, Xevious, The Pawn, Championship Wrestling, Spy Vs Spy III och allt nytt och bra. Ring Vesa 0227/130 98 eller Johan 0227/123 29. Ps. Vi byter även till oss originalspel. Ring nu!

Diskett *Toppspel till 64:an *Kassett
Spel bytes, säljes, köpes. Nya toppspel. Bl.a. Newsroom, Blood'n Guts, 1943, Asterix. Söker: Alla bra men framförallt sportspel. Ring Olof tel. 0304/615 81 eller Mattias tel. 0304/617 34.

Diskettsamling säljes till Commodore 64
pga såld dator. Över 200 disketter med allt ifrån The Newsroom, GEOS och Calc Result Adv till World Games, Alter Ego och The Movie Monster Game. 3 st boxar medföljer. Allt som nytt! Säljes för 2000 kr eller högstbjudande. Ring 013/15 44 91. Nu!

C-64 -ägare, Kolla här!!!
Originalspel till C-64 på band säljes! Klassiska spel från 1983-1986 med instruktioner. Priser från 30 kr och uppåt. Otroligt men sant!! Ring: 0431/155 01 och fråga efter Pelle, eller skriv till Pelle Fritzon, Villagatan 24 A, 262 00 Ängelhol, men skynda er, för jag har bara ca 40 spel kvar! Spel bytes också mot Alternate Reality (original eller kopierad). Pelle.

Köpes
Atari 1010 bandstation. Sexgames, DT-Superfuck, Boulder Dash I, III (III Construction Kit). World Games, Fairlight men även andra Atarispel. PS. Har Diskdrive. Tel. 0300/608 25 (Jörgen).

Disketter säljes
Fabriksnya SKC 5,25" SS/DD 48 tpi säljes för 130 kr/förp. (= 10 st). Skicka din beställning till Anders Forvass, Grindstugevägen 43, 582 62 Linköping så får du dem om ett par dagar.

Printer säljes
Commodore MPS 801 matrisskrivare säljes för 1500 kr. Mindre än 1 år gammal, ej mycket använd. Helt felfri (som ny). Flera bra program medföljer. Nypris exkl. prg vara 1995 kr. Ring 013/15 44 91.

DU HITTAR FLER ANNONSER PÅ NÄSTA SIDA...

C 64 spel bytes el. säljes
Har: 1943, Street Surfer, Galivan, Tarzan, Trivial Pursuit, Rolands Rat Race, Burn Mc Quegans boxing, Dan Dare, Trailblazer, Bazoka billi, Paper Boy, Mission A.D, Flight Sim II, Mission elevator, Spy vs Spy, Yie Ar m.m. Söker: Ikari, Movie monster, Destroyer, Commando 86, Tapper, Superstar Wrestling, Blood 'n Guts, World Games m.m. Ring eller skriv till Fredrik Borneskog, Per Eriksgatan 16, 703 58 Örebro, tel. 019/14 86 99.

Ciao! Datafreaks!
CBM 64 spel bytes på kassett (ev. disk). Ring eller skriv till Roger Lundgren, Hornsvägen 1, 542 00 Mariestad, tel. 0501/161 82.

Se hit alla Vic-20 ägare!
Jag är en kille på 13 år som vill brevväxla med er (som är 12-14 år). Min adress är Svante Gerhard, Orrbackgatan 21 B, 415 06 Göteborg. Skynda dig att skriva. Jag kan inte besvara alla brev.

Commodore 64 spel bytes och säljes
Har bl.a. Dart 180, 43 the year afte, Cobra trainer, Flash Gordon, Space Harrier, The Ultimate, Boulder Dash, Captured, Uridium II, Assault Machine, Sigma Seven, Sentinel 86, Legend of cage, Terra Cresta, Rags to riches, West Bank, Judge Dreed, Two on Two, Yie Ar Kung Fu II och många flera. Skriv eller ring till mig: Johan Kling, Bessermergatan 8 E, 811 33 Sandviken, tel. 026/27 02 51

Beta Basicens Vänner

Nu har vi äntligen fått igång BBV (Beta Basicens Vänner). Föreningen står öppen för alla som är intresserade av mer seriösa applikationer på ZX-Spectrum och då i synnerhet Beta Basic. I de framtida planerna ligger nyhetsblad m.m. För vidare upplysningar kontakta Clas Kristiansson, Kungsladugårdsgatan 22 A, 414 69 Göteborg.

Bruce Lee-koden odödlig
Bruce Lee-koden odödlig köpes för en tia.
Ring och fråga efter Rikard
tel. 040/46 45 73.

RC-Bil säljes
Tomahawk med elektronisk fartreglage och radio. Bra skick.
Tel. 021/35 07 83 fråga efter Tommy.

Commodore 64/128 köpes
Till ett skäligt pris, helst med handböcker, Joystick och bandstation. Ring 0246/250 76 fråga efter Joakim. Säkrast efter kl. 17.00.

Jag köper inte vilket krafs som helst
utan endast spel till Ataris datorer på disk. Allt nytt av intresse.
Skicka lista eller ring till: Peter Nyman, Abrahams-bergsvägen 80, 161 45 Bromma. Tel. 08/25 39 38 mån-fre 16-18.

CBM 64/128
Big Swapping! Endast disk. Endast nytt. Ring 0171/306 76, Ulf.

*****Spectravideo 328*****
Spel till SVI-328 köpes, bytes och säljes. Skriv eller ring till Torbjörn Olofsson, Uttervägen 15, 891 00 Örnsköldsvik. Ring efter kl. 17.00, tel. 0660/424 76.

Spectravideo spel köpes
Söker bl.a. Spitfire 40, Jail Break, Wintergames, Kung fu master och alla simulatorspel.
Ring 0503/113 91 fråga efter Fredrik.

****Band-Spel till Vic 64 säljes****
Jag har ex Fist Ii, Paper Boy, Trail Blazer, Cobra, Avenger, Antiriad, Scooby Doo, Tarsan, Spy vs Spy III, Druid, BMX, War, Paralax, Hacker II + några spel till. Om ni vill köpa ring 0476/129 78, fråga efter Claes mellan 18-19. Vi syns.

Disketter säljes och spel
Kvalitetsdisketter säljes för 10 kr/st. Säljer originalband: Dandy, Alleykat, Galvan till CBM 64 till humana priser. Säljer även Vic-20 spel billigt t.ex. Gridtrap, Nosferatu, Skyhawk, Gridrunner, Cyclons, Super Screen, 6 cartridge säljes för 80 kr/st eller 400 kr för allihopa.
Ring 0431/612 80 Andreas eller
0431/159 87 Stefan.

64 spel bytes (band).
Har bl.a. Thaiboxing, Fairlight, War, Trailblazer, Spy 3, Highlander, Paperboy, Fist 2, Druid, Trapdoor, m.m.
Söker endast Cobra, Ikari, Gauntlet, Three Musketeers, Supercycle, Pubgames, World Games, Dantes Inferno, Newsroom, Sanxion, Murder on Missisippi, Hotwheels, Movie Monster, Acroject, Bomb Jack 2, Champ. Wrestling, Firelord, Allbreak, Xevious, Karateka, Ace of Aces, Eidolon, Tarzan. Ring 021/35 66 18 (Pontus).

****Ave 64-ägare****
CBM 64 spel bytes på kassett.
Ring eller skriv till Björn Andersson, Musikvägen 2, 542 00 Mariestad, tel. 0501/143 47.

efter 18.00.

ZX Spectrum 48K säljes
Lämplig nybörjardator med Joystick och Interface + handböcker + 30 originalspel ex. Rambo, Fighterpilot, Bruce Lee, Formula one, Exploding Fist, Hunterkiller, Baseball, Tranzam m.m + Joystick tidningar med band nr 5-12. Om ni är intresserade ring 0246/250 76 efter kl. 17.00 Joakim.

Spel till 64:an (disk).
Har: Americas Cup, Panther, Destroyer, Gauntlet, Blood'n Guts, Champ... Wrestling, Trivial Pursuit, Bazooka Bill, Breakthru, Marble Madness, Yie Ar Kung-fu II, Tarzan, Scooby Doo, Light Force Asterix, BMX, Simulator, Trail Blazer, Trapdoor, Dart 180, Air Wolt II. OBS! Nya spel kommer in hela tiden.
Ring Lars tel. 0520/709 58.

Spel bytes (Turbo) på C 64. Obs! Kassett.
Har: Asterix, 1942, Druid, bobby bearing, Exploding fist II, Spy vs Spy III, Paperboy, Darts 180, Antiriad, Strike Force, Cobra, Galivan.
Söker: The Gauntlet, The Eidolon, 1943, Movie Monsters, Ikari, Warriors, Labyrin, Police Academy, Tomahawk, Arkpandora, Popeyz.
Ring 040/92 95 70 hela veckan. DS! Jag söker en 1541 diskdrive dock ej över 1000 kr. Jag köper av lägstbju-dande. Jag söker kartor till spel.

Vic 64 spel bytes
Jag har bl.a. Gauntlet, Blood'n Guts, 1943, Tarzan, TT-Racer, Movie Monster, Highlander, Street Hawk, Pub Games. Men det kommer in nya hela tiden. Söker bl.a. Ikari, Warriors, Commando 86, Space Harrier, The Great Escape. Men dom som inte har det kan ringa mej ändå på tel. 0125/610 66 fråga efter Marcus. PS! Bytes även pokes.

Commodore 64 spel + nyttoprogram bytes/säljes
Jag har bl.a. Leaderboard II, Chessmaster 2000, Gyroscope 3, Strippoker 4, Samantha Fox 2 + en massa andra av dom senaste spelen. Söker: Gato, Summergames 3, BombJack 2, Winter Events m.m. Ring till Jörgen tel. 031/99 34 88.

Vic 64 spel bytes
Har bl.a. 400 spel. Har bl.a. Paperboy, Thai Boxing, Ghost'n Goblins, Int. Karate II, III m.m. Söker: Movie Monster, Three Musketeers, Dragons Lair, Arac, Germany. Skicka brev till Magnus Andersson, Ärtvägen 11, 352 53 Växjö. PS! Alla får svar.

C 64 och C 128-spel säljes
Har bl.a. Cobra, Boulder Dash IV, Mikie, Bomb Jack, Knight Games, Gremlins, Jailbreak, Ghost'n Goblins, INT Karate I och II, Fist II, 1942, Rambo, Paperboy, Avenger, Scooby Doo, Bazoka, Asterix, Kung fu Master, Cauldron II.
Byter dessa mot: Space harrier, Blood'n Guts, Borrowed Time, Thai Boxing, Biggles, Hot Wheels, The pawn, Alleykat, Ace of Aces.
Jag byter också till mig originalspel.
Om du är intresserad ring 063/12 11 35 och fråga efter Jan.

CBM 64 spel bytes, säljes (band och disk)
Har bl.a. Cobra, ' 43, Sky Runner, Flash Gordon, Dart 180, 2 on 2, Avenger, Tarzan, Movie Monster, Pawn, Space Harrier, World Games, Firelord, Boulder Dash 1-3 och C-kit., Paperboy, 10TH Frame, Light Force, West Bank, Flight Sim 2.
Söker bl.a. Ikari, The Three Musketers+ allt bra siéom jag inte har.
Skriv / ring : Jörgen Johansson, Fredriksgatan 74 C, 811 37 Sandviken.
Ps. Får nya spel varje vecka.

Köpes - ATARI - köpes
Bandstation 1010. Köper även Joysticks och all möjlig litteratur om Atari (600XL). Vidare är jag intresserad av skrivare och diskettstation. Ev. program.
Skriv eller ring Roland Peterson, Lieg. 1, 5 tr., 724 67 Västerås. Tel. 021-12 36 12.

***** VIC 64*****
Spel bytes och säljes. Har bl.a. Volleyball, Yie Ar Kung Fu 1 och 2, BMX- simulator, Infiltrator 3, Expl. Fist 2, Asterix, Uridium 1 o 2, Leader Board 3 m.fl. m.fl. Skicka din lista till Fredrik Persson, Duettvägen 6, 284 00 Perstorp. End. Kassett.

Du får chansen att annonsera i byteskatalogen till en mycket låg kostnad. En krona raden - och du får plats med 40 bokstäver på varje rad. Du måste dock lägst betala fem kronor. Maximalt får du skriva tio rader, alltså tio kronors kostnad för dig.
Byteskatalogen kommer i JOYSTICK varje månad och vi tömmer annons lagret till varje nummer.

Skicka inte med pengar när du skall annonsera. Vi vill ha **frimärken för motsvarande belopp istället.** Frimärkena lägger du i kuvertet tillsammans med din annonstext.

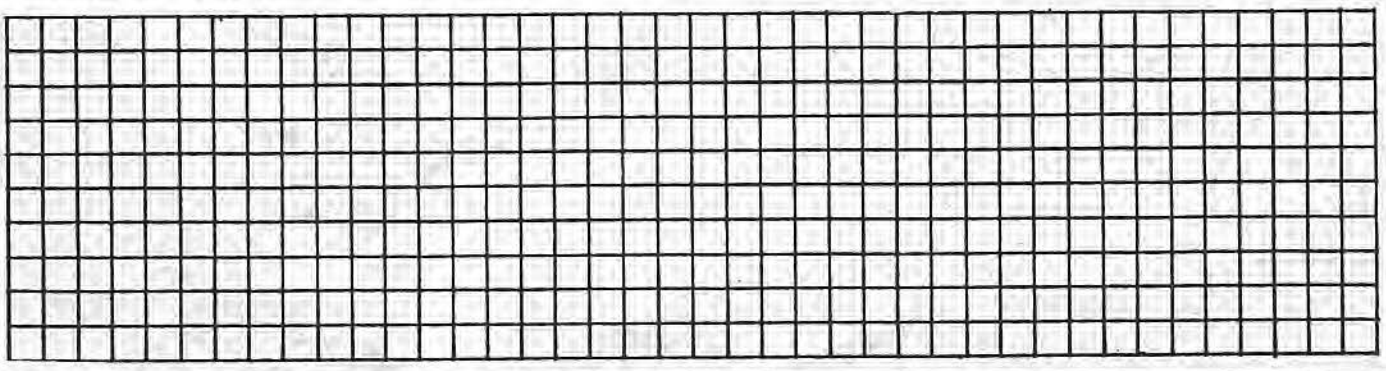
Nedan hittar du raderna som du skall fylla i. Och vår adress. Om du inte vill klippa sönder tidningen går det bra att skicka en lapp med annonsen.
Alltså: Mins en femma kostar det att annonsera, därefter en krona raden upp till tio kronor. Maximalt får du annonsera med tio rader. **Betala inte med pengar, lägg frimärken i kuvertet istället.**

Skicka in din annons till:
Byteskatalogen, JOYSTICK, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Glöm inte att märka kuvertet med **Byteskatalogen**!

OBS! Vi kommer i fortsättningen **inte** att ta emot annonser om **piratkopierade** spel. Skall du sälja spel så skall det vara **original-spel**, och då till ett **skäligt pris. Alltså:** Annonsermed **kopierade** spel, exempelvis:"**Säljes:** Massor av spel endast 5-10 kr./st." eller liknande tar vi inte längre emot.
Vi kommer heller inte att skicka tillbaka de frimärken som sänds med en liknande annons.
Till sist: Byteskatalogen är öppen för JOYSTICKS medlem-mar. **Vi tar inte emot företagsannonser** i Byteskatalogen.

Annonsplats kan dock köpas för publicering i tidningen av företag. Tag kontakt med redaktionen, 08 - 16 07 80.

Var vänlig, texta tydligt!!



TOPPLISTA FEBRUARI 1987

PL.	PLFG	PROGRAM	TILLVERKARE
1.	(7)	ACES OF ACES	US Gold
2.	(4)	BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT	Databyte
3.	(8)	IKARI WARRIORS	Elite
4.	(-)	STARGLIDER	Rainbird
5.	(21)	SPACE HARRIER	Elite
6.	(2)	WORLD GAMES	Epyx
7.	(13)	CHAMPIONSHIP WRESTLING	Epyx
8.	(3)	THE PAWN	Rainbird
9.	(6)	CAPTURED	Action
10.	(1)	HACKER II	Activision
11.	(16)	TRIVIAL PURSUIT	Domark
12.	(20)	GAUNTLET	US Gold
13.	(-)	SIGMA 7	Durell
14.	(5)	GHOST'N GOBLINS	Elite
15.	(10)	BORROWED TIME	Activision
16.	(-)	STAR RAIDERS II	Atari
17.	(11)	FIST II	Melbourne House
18.	(14)	LEADER BOARD	US Gold
19.	(19)	BALLYHOO	Infocom
20.	(-)	'43 ONE YEAR AFTER	Action
21.	(12)	SANXION	Thalamus
22.	(-)	TRAILBLAZER	Gremlin Graphics
23.	(18)	PARALLAX	Ocean
24.	(-)	BLOOD'N GUTS	American Action
25.	(24)	MARBLE MADNESS	Ariolasoft

PL= PLACERING. **PLFG=PLACERING FÖRRA GÅNGEN**

(-) = NY PÅ LISTAN



TOPP HEMLIGT

Har du spelat **Bounty Bob Strikes Back** på sista tiden? Jassså inte!
Då är det dags att ta fram det suveräna plattformsspelet och prova några nya grepp... På menyn där det går att ställa in en hel rad förutsättningar finns det ett ställe där det står "**Special Code**".
Prova med följande nummer så får du ett gott skratt eller fler: 5, 6, 49, 69, 666, 782, 818, 1000, 2049 och 6861. Om du skriver in **40** så fylls **High Score** tabellen upp och **Yokon Yohan** visar sig. Skriver du in 100 så blir **Bob** barhuvad och utan hår!

Har du några andra hemliga koder, hör av dig till **Vicke Lööd**.

Hur många nivåer har du kommit till i One Man and His Droid?
Det finns 20!!! Och det finns lika många hemliga koder.
I Atariversionen gäller följande kodord:
1 None, 2 Bubble, 3 Atari,
4 Finders, 5 Genetic, 6 Zapped,
7 Megasonic, 8 Timewarp,
9 Ectoplasm, 10 Gorgeous,
11 Seaside, 12 Gizmo,
13 King Kong, 14 Hologram,
15 Curry Rice, 16 Coffee,
17 Cassette, 18 Telescope,
19 Computer
och slutligen **nivå 20 Edacraeda.**

ATARI FILIAL I SVERIGE

Under våren kommer **Atari** att öppna filial i Skandinavien med högsäte i Sverige. VD blir **Lars Molander**, tidigare marknadschef på Commodore i Sverige. Även andra medarbetare på Commodore hoppar på den snabbseglande Atari-skutan.

LAS VEGAS-MÄSSAN

På tal om Atari... I **Las Vegas**, på den stora **CES** (**Consumer Electronic Show**) i januari, presenterade Atari flera sensa-tionella nyheter. Förutom tre nya **MEGA ST** på en, två och fyra megabyte så visades också en mycket billig IBM-kopia upp. **Atari PC** är ett mycket attraktivt alternativ både vad det gäller prestanda, skönhet och pris. Strax under **$500** för en **512K**-maskin!

MEGA ST-maskinerna är kompatibla med tidigare ST-modeller men den har fått helt ny klädsel. Tangentbordet är fristående och datorn finns i en liten rektangulär box med inbyggd diskdrive. Datorn fungerar också som stöd för monitorn.

En **hårddisk** presenterades på mässan. Den har exakt samma form som datorn och placeras lämpligen på eller under den samma. Ett komplett "desktop publishing"-program visades också upp. Det innehåller en MEGA ST, laserskrivare och mjukvara. Priset i USA blir strax under **3.000 dollar**, vilket är betydligt billigare än Macintish-alternativet.

Vår globetrotter Vicke Lööd har denna gång precis kommit hem från CES-mässan i Las Vegas. Förutom att tala om vad som fanns att se där, berättar han också om "hemliga" koder till några olika spel!

Jag trodde att de nya **Amiga-modellerna** skulle visas upp i Las Vegas...
Men så var inte fallet...
Sista dagen på mässan lyckades jag emellertid komma in bakom kulisserna och där stod de...
Två stycken!
Lillebror heter **Amiga 500** och påminner till utseendet starkt om en Atari 1040STF med inbyggd diskdrive. Den skall vara helt kompatibel med "gamla" **Amiga 1000**. Prismässigt skall den konkurrera med Atari's billiga ST-modeller.
Men snälla Commodore, sätt i 512K på en gång!!!

Den stora Amiga-sensationen var annars **Amiga 2000**. Det var en mycket imponerande maskin byggd krig **Motorola 68020**.
Förutom att vara en enastående snabb maskin, mycket lämplig för "multitasking" så kan den också köra IBM PC-program....
Samtidigt!

Prismässigt kommer den stora Amigan att hamna en bra bit över 20.000 kronor, vilket förmodligen avskräcker även den mest entusiastiske.

TV-SPELENS TID ÄR INTE FÖRBI...

Än en gång bekräftades att TV-spelens tid **inte** är förbi. Förutom Atari's TV-spel **2600** och **7800** så fanns också **SEGA, Nintendo** och det nyligen återuppväckta **Intellivision**. Nintendo har sålt mycket bra i USA under det gågna året och hela TV-spelsbranschen tror på en rejäl comeback under 1987. Så kan det gå i den mycket omväxlande databranschen.

PROGRAMNYHETER

Nya program som kommer till, i första hand, Commodore, Atari ST och Amiga under våren:

Från **Electronic Arts: DeluxePaint II, DeluxePrint, DeluxeVideo, DeluxeMusic Construction Set, Return To Atlantis, PHM Pegasus, Chessmaster 2000** och **Autoduel.**

Från **Activision** kommer arkadspelen: **Portal, Aliens** och **Tass Times In Tonetown.**

Från **Infocom** kommer textäventyren: **Hollywood Hijinx** och **Bureaucray.**

Firebird lancerar: **Golden Path, Universal Military Simulator, Tracker och Talking Teacher.**

Epyx släpper snart: **Sub Battle Simulator och Street Sports Basketball.**

Slutligen presenterade **Spectrum Holobyte: Gato, Orbiter** och **Falcon** för att ta några i raden av hundratals programtillverkare som ställde ut på mässan i Las Vegas.

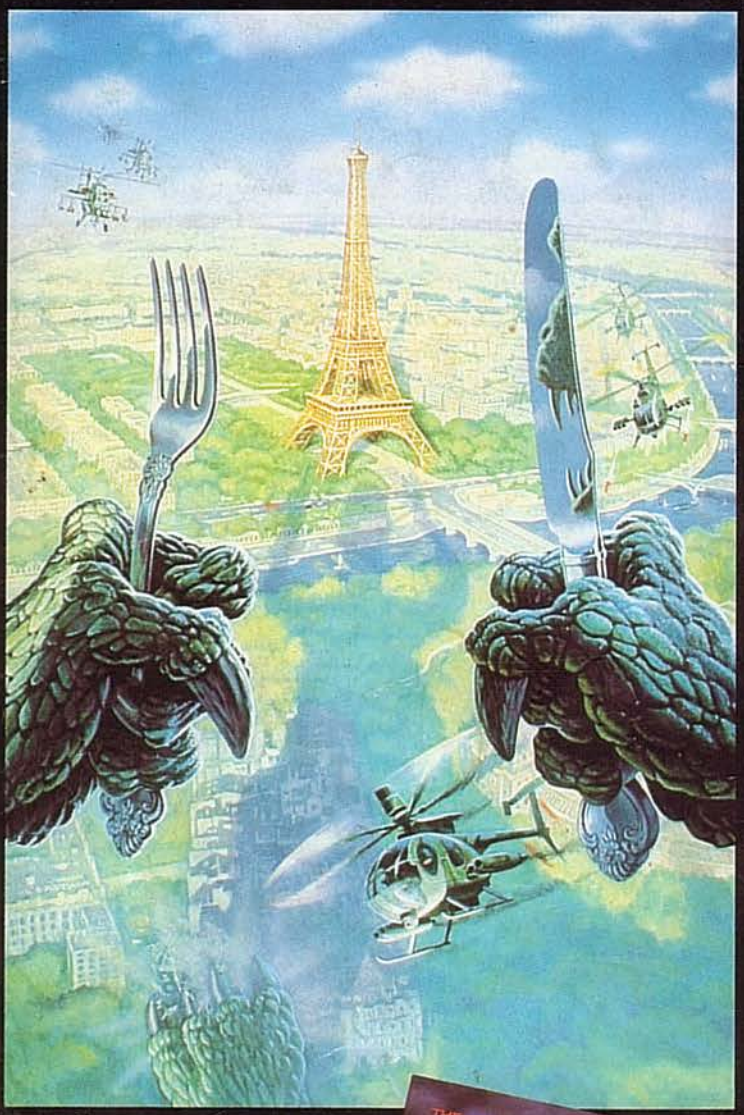
Välkommen till Sverige igen Atari.

På "riktigt"...

Kom ihåg att det var här du så det först.

Vicke Lööd

PARIS TILL FRUKOST TOKYO TILL LUNCH OCH KANSKE KREML TILL MIDDAG



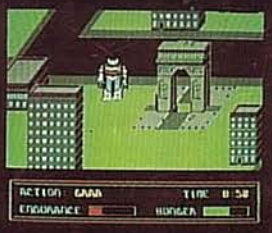
Screen from Commodore 64/128 version of game. The Movie Monster Game is Trademark of Epyx Inc. Godzilla is a trademark owned by and used under license from Toho Co. Ltd © 1986 Toho Co, Ltd. All Rights Reserved. © Epyx; Inc.

Ombytta roller! Istället för att springa ifrån monster är det Du som är monstret i Epyx nya spel The Movie Monster Game.

Här finns alla Dina favoritmonster att välja mellan. Vad sägs om Godzilla ©, The Glog, en gigantisk spindel och roboten Mechatron. Vilken är Din favoritstad? Paris? Tokyo? New York? London? Moskva? Kreml kanske skulle smaka bra.

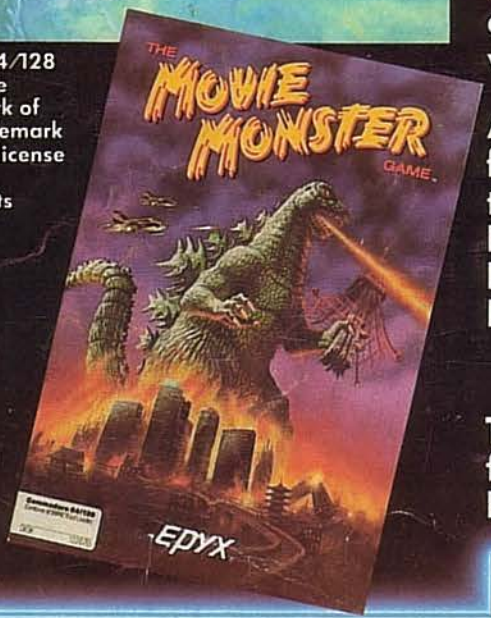


Eller en räddningsaktion i New York. Ett flyktförsök i London nära Big Ben. Du kanske blir sugen på Golden Gatebron i San Fransisco.



Välj Ditt monster och äventyr och ge Dig ut på en resa runt världens mest kända städer.

Akta Dig! Alla är inte lika förtjusta i Din framfart. Militären och polisen är efter Dig, inte ens i Din dator är Du säker.
LYCKA TILL!



EPYX
COMPUTER SOFTWARE
Strategy Games for the Action Game Player

The Movie Monster Game från Epyx
Finns i Din datorbutik.

PYLATOR AB

PYLATOR AB. BOX 2018 183 02 Täby