

ÅTTA BITAR

Nordens enda tidning för C64 och C128

Nummer 6 1995

LÖDNISSE

20MHz 64:a



AB PD 16/95

FRAGOR &
SVAR

REDAKTION

Postadress
c/o Erik Paulsson
Östankorp Fridhem
590 90 Ånkersrum
0492-44804

Ekonomi & Prenumeration

c/o Anders Reuterswärd
Lundagatan 40
117 27 STOCKHOLM

Tryckning & distribution

Jan-Eric Ahlgren, Örebro

Ansvarig utgivare

Anders Reuterswärd

Redaktör

Erik Paulsson &
Thom Zetterström

Prenumeration

SEK 75:-/6 nummer inom Sverige och SEK 100:-/6
nummer inom Norden. Betalas till pg 82 66 75 - 1,
Anders Reuterswärd

Annonser

Anders Reuterswärd
1/1-sida 200:-, 1/2-sida 100:-,
1/4-sida 60:-

Tryckning & upplaga

Servicegruppen, Regionsjukhuset Örebro
300 exemplar

Medarbetare i detta nummer

Jens Örtengren, Tomas Moberg, Anders Reuterswärd, Jani
Tahvanainen, Ulf Nilsson, Peter Karlsson, Lenny Jonasson,
Simon Kristofferson, John Lundgren och The Mutant
Camel. Ett stort TACK till Lars Oscarsson!

Åtta bitar är en ideellt utgiven tidning
med syfte att bevara och stimulera
användandet av Commodore 64 och 128 i
Sverige och Norden. Alla som arbetar
med att framställa tidningen gör det
utan ekonomisk ersättning och
eventuellt överskott av verksamheten
används enbart för att förbättra
produkten.

För åsikter och synpunkter i Åtta Bitar
står, där ej annat framgår,
bidragsförfattarna själva. Kopiering och
eftertryck förbjöds. Allt material är
copyright Åtta Bitar.

ÅTTA BITAR

Nordens enda tidning för C64 och C128

INNEHÅLL I DETTA NUMMER

- 4 GeoFAX
- 5 64Net nytt
- 6 Super64CPU och 64er CD-ROM
- 7 Trackball till C64/128
- 8 Spelrecensioner
- 12 Insändare
- 14 Åb pd-disk #6/95
- 16 Geos PD disk 24, 25 och 26
- 18 Assembly '95 och Åb party #2
- 19 Intervju med JERRY of TRIAD
- 20 Lödnisse gör comeback
- 24 Frågor och svar
- 22 The Compression Kit
- 24 Insändare
- 25 NMI-interrupt
- 26 Spana i spelen
- 30 Internet
- 31- MYCKET MER!!!

För produktionen av Åtta Bitar används med stolthet följande utrustning:

Commodore 128 med REU på 1024K RAM
och en 1581 diskdrive, samt ComNET.
För kontroll av sidorna skrivs dessa ut
på en Commodore MPS 1200 och färdiga
tryckoriginal görs med en Hewlett
Packard LaserJet 4+.

Mjukvara som används är geoWrite,
geoPaint, geoPublish, printit, och Paint-
Scrap 2.1, allt kört under GEOS128 2.0.
Ekonomi kontrolleras med hjälp av
geoCalc 128 och prenumerantregistret
sköts med geoFile 128.



REDAKTÖR'N HAR ORDET



GOD JUL och GOTT NYTT ÅR PÅ ERI

Nu ska jag ha semester från redaktörs
jobbet på ÅTTA BITAR. Nummer 1/96
kommer att pusslas ihop utav en annan
ännu hemlig person. Jag kommer
fortfarande att skriva en hel del texter
och repotage till tidningen men jag
kommer som sagt INTE! att tråkla i
geoPUBLISH. (Och det tackar jag min
lyckliga stjärna för!) Jag har pulat ihop
denna tidning i 5 nummer totalt och
detta har varit lärorikt. (Om man får
kalla slavarbete lärorikt!) Men vad jag
saknat under det år som gått är
engagemang från ER läsare. När jag tog
över efter Bosse så trodde jag att jag
ordagrant skulle stormas med brev. Men
icka så nicke. Inte ens ENKATen kom in
som den skulle. Jag fick in hela 25 st.
Bara en sån sak kan få en att fundera
på varför läser ni en tidning som ni inte
bryr er om? Jag ÅR chockad!
Jag kommer att komma tillbaka i
nummer 3/96 och tilldessa hoppas jag
att NI stöttar den nye redaktören minst
1000% mer än vad ni gjort mot mig.

Detta nummer är försenat det vet jag.
Men det är en sak som kan hända med
en ideell tidning om inga repotage dyker
upp. Jag får som ni vet INTE betalt för
den tid det tar att pula ihop tidningen
utan jag har gjort det helt ideellt, och
det har gått ganska bra så länge som
jag var arbetslös. Men sen början utav
Oktober så fick jag jobb och var helt
slut om kvällarna och ides inte sätta
mig och påta ihop tidningen. Och mycket
som kan läggas till den skulden är
trögheten i GEOS! Men den nya
redaktören har en FLASH 8 så han
kommer nog inte ha samma problem
som jag har haft. Men jag kommer som

sagt tillbaka till nummer 3/96. Och då
räknar jag med att ha ett 20MHz
turbokort till burken och då lär GEOS
äntligen och slutgiltigt KROSSA
Windows och PC. Men fram till dess så
säger jag lycka till och fixa fram fler
prenumeranter till tidningen. Den
kommer att krossa era drömmar med
stormsteg 1996. DET LOVAR JAG!!

/Thom



PÅ ÅTER- SEENDE!!!

GeoFAX

Så här den äntligen kommit - GeoFAX!

Det var nog inte många som trodde att de skulle få se ett fax program till gamla 64an. Men nu har Maurice Randal lyckats med konststycket att få en 8-bitars dator att sända och ta emot faxdokument.

GeoFAX kör under Geos och kräver en Swift Link samt ett faxmodem med class 2 (och helst en buffer över 1k). Du kan använda både Geos och Geos128, men programmet kör i 40 col mode i båda fallen.

När man startar upp programmet från Geos desktop så presenterar sig en virtuell faxmaskin med en kontrollpanel innehållande 6 knappar. Dessa knappar leder vart och en till en under-meny där man kan göra olika val vad beträffar baud hastighet, aktiv drive, fil att sända, filkonvertering etc.

Från höger är knapparna:

Off - Gissa vad den gör.

Disk - Kör en desk accessory eller konvertera en fil till eller från fax och GeoPaint. Eftersom ett faxdokument har högre upplösning än en GeoPaint bild så är det ju dumt att, vid mottagning, automatiskt omvandla det till en sämre upplösning. Man kan alltså skriva ut dokumentet direkt på skrivaren med fax upplösningen eller konvertera det till ett GeoPaint dokument för att där manipulera det.

Print - Här ifrån kan man skriva ut sitt dokument och även välja vilken printer driver man vill använda.

Send - Ska du skicka en fil ska du här välja dokument och även knappa in telefon numret som du vill faxa till. En liten bonus applikation är att man kan skicka komandon till modemmet och man har faktiskt ett litet terminal program här, mycket enkelt dock.

Auto - Välj var du vill att ditt mottagna fax ska hamna. Välj också om du vill att GeoFAX ska ta emot fax automatiskt eller om du själv ska starta fax mottagningen.

Start - Starta en fax sändning eller ta emot ett fax manuellt.

Detta är verkligen ett program som höjer ribben för vad man trodde var möjligt på en 8bitars dator. Det är lätt att använda och är väl genomtänkt. Han har t.o.m. upptäckt en bugg i alla fax modem som gjort att han har varit tvungen att verkligen optimera och effektivisera koden. En PC har så mycket minne och kraft att buggen inte upptäckts innan.

I och med GeoFAX så blir det också genast lättare att scanna in bilder på din commie, du faxar helt enkelt en bild till din nya faxmaskin.

På GeoFAX disketten finns förutom GeoFAX ett antal nya printer drivers som gör att man kan skriva ut fax dokument med den högre upplösningen samt ett antal nya Post Script drivers för de som har skrivare som stödjer detta.

Förutom detta finns det även ett bonus program som heter GeoMorph. Geomorph är en Geos applikation där man kan ta två bilder och smälta samman de två till en ny bild.

Med Geos upplösning så är det ju knappast tal om någon Michael Jackson video, men man kan åstadkomma intressanta effekter ändå. En 80 col. version är utlovad och kommer att ingå i Maurice:s Geos128 desktop publish program, Finally.

Jag kanske låter lite väl positiv över GeoFAX, men det är jag!

Man kanske kan klaga lite på att man måste ha en Swift Link och ett speciellt

faxmodem som kanske inte alla har. Men hade det gått på ett lättare sätt så är jag säker på att det hade ordnats.

Det är också lite dumt att det inte går att ställa in hur många signaler det ska ta innan GeoFAX ska svara. Man kanske vill att den ska svara efter 5 signaler och inte 1 signal som nu.

Förhoppningsvis är detta ett program som får människor att få upp ögonen för Geos så det blir lite fart på program produktionen igen. Enligt Maurice så håller han på med ett GeoPublish för Geos128 och ett terminal program (som jag verkligen ser fram emot). Om man vill köpa GeoFAX så kan man göra det genom CMD eller programmakaren själv. \$ 44 kostade det inklusive frakt. Beställ nu, medan dollarn är låg, från:

Maurice Randall

P.O Box 606

Charlotte, MI 48813

USA

Och säg gärna till att du vill se ett bra terminal program till Geos ;)

/ Tomas Moberg

64NET NYHETER

Nyheter om 64Net/ComNet

Som ni kunde läsa i förra numret av AB i recensionen av 64Net/ComNet så fungerade bl.a. inte den så kallade print thru funktionen. Detta är nu fixat, det hela fungerar så att eftersom kabeln till PC:n tar upp UserPorten så kopplar man istället skrivaren till PC:n och vid utskrift så skickar GEOS utskriften till PC:n som sedan skriver ut dokumentet, vilket också gör att GEOS blir ledigt snabbare eftersom dokumentet laddas över till PC:n.

Vid uppstart av GEOS kan man även ställa in att GEOS ska ställa system klockan efter PC:n.

Med på disketten följer numera även en del GEOS demo prg och även en demoverision av GoDot, ett mycket kraftfullt grafik bearbetnings/konverterings program.

Själv använder jag ovannämnda system som hårddisk och tycker i motsats till Bosse att det är ett alldeles utmärkt alternativ till både CMD HD och Commodores drivar.

Allra bekvämast fungerar 64Net med GEOS där det räcker att lägga in en auto exec fil på boot disketten för att systemet skall köra igång automatiskt.

Ett minus är att det bara finns Engelsk respektive Tysk manual, men å andrasidan får alla fri telefonsupport.

/Erik

GOD JUL!



20MHz 64:a!

PA 6 I USA

Nu är det dags att glömma Flash 8:an, för nu kommer något ännu häftigare.

I februari nästa år kommer CMD att släppa ett nytt turbokort till 64:an, kallat "Super64CPU".

Super64CPU är baserad på Western Design Center W65C816S processorn, som bl.a används i Super Nintendo och fanns även i AppleII GS.

Det nya turbokortet kommer att finnas i två olika hastigheter, en 10 Mhz och en 20 Mhz, som jämförelse kan det sägas att 64:an normalt tickar fram på 1 Mhz och 128:an på 2 Mhz.

Båda varianterna kommer att fungera på alla 64:or och även (till skillnad från Flash 8:an) på en 128:a i 64:a läge.

På kortet finns även 64 Kb snabbt statiskt RAM minne, 64 Kb ROM, och en genomförningsport så att man skall kunna koppla in en REU, RamLink, Swiftlink eller andra cartridges.

Super64CPU kommer att fungera med alla Commodore drivar och alla CMD enheter och naturligtvis även med GEOS. Turbo korten kommer att kosta ungefär 150 respektive 200 amerikanska dollar, ca 1200/1600 svenska kronor. Om man köper den direkt i USA det vill säga...

Vi återkommer naturligtvis med en recension så fort det är möjligt.

/Erik

CD-ROM

CD-ROM TILL 64:AN

En utmanande rubrik, som inte är helt sann. Visst handlar det om en CD-skiva, visst är den utgiven av tyska 64'er, visst innehåller den program till 64:an och 128:an, men den är inte avsedd för

Commodore-datorer, utan för PC.

64'ers initiativ är jättekul, man har samlat allt sitt eget material till 64:an och 128:an, från alla de år som tidningen utkommit, på en enda CD-skiva. Här finns alla bra program, alla nyttiga utilities, alla Geos-program som publicerats i 64'er och 64'er Sonderheft genom åren. Ett kap, med andra ord, om det bara gick att få in dem i datorn.

Har du en PC med CD-ROM-läsare vid sidan om 64:an är du lyckligt lottad, då kan du ju alltid föra över filerna via diskett och Big Blue Reader eller någon lämplig PD-rutin. Är du lycklig ägare av en PC med 64Net och en CD är det ännu lättare. Äger du numera bara en PC eller en Amiga går det också bra, 64-emulatorer till båda datorerna finns nämligen med på CD:n, så du kan köra dina 64-program ändå.

De enda som inte kan utnyttja möjligheterna hos denna fantastiska guldgruva är förmodligen majoriteten av Åtta Bitars läsare, entusiasterna som fortfarande bara har sin åttabitorsdator. Men kanske ni har någon god vän som äger en PC? Köp skivan och be om hjälp med att föra över programmen.

64'er CD-ROM ger mycket valuta för pengarna. Efter endast en snabbtitt är Åtta Bitars testare både imponerad och överväldigad. Skivan levereras i ett vanligt CD-fodral med 64'ers lätt igenkännliga design. De enda instruktioner som finns existerar i textfilform på skivan och tyvärr endast på tyska, vilket får sägas vara skivans enda svaghet. Men vem behöver instruktioner för att köra program på brödburken?

Säljs i Sverige av DinoSoft, postgiro 920 01 69-2, för fullt 199:-.

Anders Reuterswärd

TRACKBALL C64

Smarttrack är en trackball utvecklad av CMD för C64/C128. Med paketet medföljer också en manual på 28 st A5-sidor samt en diskett som innehåller drivrutiner för GEOS, diverse sourcekoder för programmeraren och ett ritprogram speciellt för Smarttrack. Enligt CMD ska Smarttrack vara fullt kompatibel med C1350-musen samt att det finns en inbyggd Joystickemuleringsläge, så att istället för joysticken kan man använda Smarttrack och i detta läge stöds även C1350-mus.

Det speciella med smarttrack är att den har 3st tryckknappar (de flesta har bara två) samt att det finns en inbyggd realtidsklocka med batteribackup. Den tredje, i detta fall knappen i mitten, kan programmeras till att ha ytterligare en funktion. Utförlig information om knappen finns i manualen och sourcekoderna på disketten är till stor hjälp.

Realtidsklockan inne i Smarttrack kan uppdateras/ändras med hjälp av ett program om det nödvändigtvis skulle behövas. Realtidsklockan kan man själv programmera och ställa in med hjälp av manualen och sourcekoderna. Drivrutinerna för GEOS på disketten utnyttjar både realtidsklockan och 'den tredje' knappen. När man trycker på knappen hamnar man i en s.k.

turbomode och pekaren går tre gånger så snabbt än vanligt. Realtidsklockan avläses av en AUTOEXEC-fil så att klockan i GEOS uppdateras när GEOS startas upp. Trackball är ett alternativ till musen och jag föredrar Smarttrack pga. att den inte behöver någon yta att röra sig på. Smarttrack är VÄLDIGT bekväm att använda och rörelserna är exakta (bl.a. i GEOS och ritprogrammet på disketten). Jag vill bara påpeka att joystickemuleringen kanske inte är den bästa, det är faktiskt bättre att använda joy/C1350mus än emuleringsläget. Detta märktes i bl.a. Adv.Art Studio. Använder man dom riktiga drivrutinerna som finns tillgängliga så är smarttrack helt underbar att handskas med, man skulle tex. kunna programmera om sitt älsklingsritprogram att stödja Smarttrack. Om du inte kan programmera assembler, så rekommenderar jag dig att inte köpa Smarttrack i detta syfte, utan att om du sitter och kör GEOS med joystick eller att din mus har dött så bör du sätta undan lite pengar och satsa på en SMARTTRACK. Om du även kan programmera en hel del så kommer du att ha nytta av 'den tredje' knappen samt av realtidsklockan. SMARTTRACK beställs från SANDINGE. /JANI TAHVANAINEN

WIZBALL

Tiden är oviss, platsen likaså. Wiz hade länge levt i lycka tillsammans med sin fantastiska katt i landet Wizworld. Det vackraste landet i universum där allt var underbart. Anledningen till att jag skriver i förfluten tid, är att Wizworld inte längre är så fint. Numera är det grått och tråkigt. Det är nämligen så att elake Zark fick reda på att Wiz levde lycklig i sitt vackra färgsprakande land. Sânt tillåter väl inte elakingar? Nej, Zark tog och flyttade in i landet med sina ännu styggare spritar för att göra slut på allt färgsprakande. Zark och hans anhängare lyckades. Och all färg åker omkring lite här och var i små bollar. Det här tyckte förstås inte Wiz alls om, så han hoppade in i sitt transportmedel (Wizbollen) för att återställa allt till sitt ursprung. Wizbollen är en rund grön farkost som ser ut som ett inte så glatt ansikte. Wizbollen studsar från början bara upp och ned. Och man kan inte kontrollera den annat än åt vilket håll den skall studsas genom att rotera den. Senare, när man plockat några gröna pärlor, kan man få den att vara helt kontrollerbar. Något seg dock, men vad kan man vänta sig av gammal magi? De gröna pärlorna kommer fram om man skjuter ned vissa av Zarks elakingar. De kan ge Wizbollen diverse olika vapen och tro det eller ej, den fantastiska katten i en egen Wizboll! Det är nu du kommer med i bilden. Du skall nämligen styra Wiz transportfordon runt i olika landskap. Underfärden ska

du skjuta sönder färgbollarna, så att färgen faller ned i droppar mot marken. Nu gäller det att styra katten som åker i ett eget transportfordon så att han fångar upp dropparna. Det är inte så lätt, eftersom katten hela tiden dras mot sin herre. Hur mycket man samlat ihop, syns i tre stora kitlar längst ned på skärmen. Där finns också en kittel som visar hur mycket man har utav färgen man egentligen vill ha. Eftersom det bara finns röda, gröna och blå färgbollar måste man mixa ihop dem så att det blir rätt färg. Katten kan även styras utav en annan person ifall man spelar två spelare samtidigt. Detta livade upp spelet otroligt mycket och var betydligt roligare (om det kan bli roligare) än om man spelar ensam. Man kom dock inte så långt. Wizball har ganska många val när det gäller hur många som skall spela. Om man råkar vara fyra personer kan man spela i lag (en styr Wiz och den andra katten) mot varandra. Man kan spela ett lag mot en annan person eller varför inte helt enkelt spela två, mot varandra? Nu raskt över till något annat. När man lyckats samla ihop till en kittel utav den färg man vill ha beger man sig iväg till sitt lilla laboratorium, där man får välja ett permanent vapen (ett sådant som man annars måste tillgodogöra sig med hjälp av de gröna pärlorna). Innan man kommer dit får man åka igenom en bonusrunda där till och med Clint Eastwood skulle göra i brallorna (i alla fall få ont i tummen). Det fullkomligen väcker in olika saker, allt till för att skjutas ned! Sist i bonusrundan kommer en exakt kopia utav Wizbollen. Skjuter man ned den

får man ett extraliv. Grafiken i spelet är otroligt snygg (ja, på min lillebrors dassiga färg-TV ser den ganska dassig ut). Men allt är mycket genomarbetat och man blir ibland ganska psykad av allt som rör sig på skärmen. Spelet kräver all koncentration man har, eftersom man måste hålla reda på sig själv, en nedrans katt och en massa fulingar som vimsar omkring hit och dit. Det finns bara ett litet fel på grafiken. Det är att fulingarnas skott ibland är svåra att upptäcka, på grund av att de är av ungefär samma storlek som stjärnorna som rör sig i bakgrunden. Ljudet är nästan lika bra genomarbetat som grafiken. Här tillåter jag faktiskt att det låter SPLOCH när Wizbollen exploderar, eftersom jag tror det är så det låter då magiska prylar exploderar. En annan rolig sak med ljudet är när katten skriker. Katten skriker när man krockar honom mot någon utav fulingarna eller om de skjuter på honom. Konstigt nog pallar kattens boll mer stryk än vad Wizbollen gör. Kan det bero på att man ska få höra katten skrika mer?? Wizball ger spelaren något speciellt. Jag kan inte säga om det är bra för kroppen eller inte, men det är förbannat kul! Manualen är på engelska, italienska, tyska och franska och är lite dåligt gjord. Allt står inte ordentligt förklarat i den.

Grafik: 5
Ljud: 4
Priestanda: 5

Spelet kostar 49:- / Kasset
och kan beställas från
DINOSOFT. /Urfe

NINJA 3

Armakuni, den siste ninjan, har besegrat den onde Kunitoki i 1980-talets New York, och har bestämt sig för att träna en grupp ungdomar för att återuppta den urgamla ninja-orden. Men så, en helt vanlig dag under en träning börjar det plötsligt lysa runt Armakuni. Armakuni har teleporterats till Tibet för att en gång för alla besegra den onde Kunitoki.

The Last Ninja III bygger på samma ide som Last Ninja I & II, men jag tycker det är betydligt snyggare och bättre än de tidigare versionerna. Det är definitivt ett av de bästa C64-spel jag sett, och bara själva inledningen är värd hela priset (kostade omkring 250 kr när jag skaffade det). Dock är det i min version ett par buggar i spelet, som bl.a gör att man kan gå genom ett berg på ett ställe. Och om det bara inte var så himla svårt att klara spelet (jag har bara kommit till nivå två), skulle jag ge spelet en klar femma.

Musiken i spelet är mycket bra, speciellt inledningsmusiken, vilken är speciellt anpassad till inledningen.

Grafik: 4
Ljud: 4
Totalt: 4
(skala 1-5)

Testversion: C64 diskett
Tillverkare: System 3
Ca-pris: 250 kr

// Peter Karlsson - dat95pkfndt.mdh.se

Hitch Hiker's Guide To The Galaxy

(äventyr)

Arthur Dent vaknar upp en morgon med en fruktansvärd huvudvärk, och inte nog med det, hans hus är på väg att rivas ned för att göra väg för en ny motorväg. Dessa små händelser är dock inte så intressanta, för på väg mot jorden är Uogonernas förstörelseflottor för att demolera planeten jorden för att göra plats för en intergalaktisk expressled. Nu måste du försöka ta dig härifrån.

Om du har läst trilogin Lifterens guide till galaxen (den är på fem delar, men det är likväl en trilogi), så vet du vad det handlar om. Och om du tycker om böckerna kommer du definitivt att tycka om spelet. Spelet är skrivet av Douglas Adams själv (författaren till boken) tillsammans med Steve Meretzky på Infocom. Spelet har samma galna atmosfär, även om historien till vissa delar skiljer sig från boken. Det här spelet är mycket segt att köra på en C64, om man skriver in ett kommando kan det ta upp till en minut (känns som timmar) innan datorn kinner tolka det du skrivit. Som tur är (för mig iaf) så följer det på samma diskett med en version för C128, vilket gör det mycket trevligare, och snabbare, tack vare C128:ans större internminne, och snabbare diskettstation. Och att det då körs i 80-kolumners-läge är ett klart plus. Versionerna är annars helt identiska, och det går att hämta ett spel sparad på C64 i C128-versionen, och vice versa.

Spelets tolk är mycket bra, den klarar väldigt mångordiga beskrivningar, inte bara typen "Open door". Och om det är

oklart vad du menar frågar den efter mer information, exempelvis om du skriver "Press button", och det finns två knappar, kan den fråga "Which button do you mean, the red button or the green button?".

Ett klart plus är dessutom att det finns ett inbyggt hjälpsystem i spelet, vilket gör att man när som helst kan få hjälp om man kör fast (och tro mig, det gör man, speciellt när man som jag inte är något vidare värst bra på att lösa äventyrsspel, men tycker de är väldigt roliga ändå).

Ett stort plus är även till instruktionsboken, som är mycket bra skrivet, och innehåller mycket av den humor som finns i spelet, samt att disketten inte är kopieringsskyddad, vilket är bra så att man kan köra från en kopia så att man inte av misstag råkar skriva över speldisketten med sina sparade spel (tro mig, det kan hända). Dock har min kopia vissa tendenser att krascha efter det att man sparar och laddat en fem-sex gånger, men det gällde bara C64-versionen.

Jag vet inte om spelet fortfarande går att köpa, jag köpte mitt från CBI för ett par år sedan, det är möjligt att de fortfarande har det kvar. Dessutom ska det företag som köpt in Infocoms lager enligt uppgift ha sålt ut paketet med flera Infocom-spel, bl.a Douglas Adams' HHGTTG samt Bureaucracy.

Atmosfär: 4
Tolk: 5
Grafik: -
Ljud: -
Pris/prestanda: C64: 3 C128: 4
Testversion: C64 och C128 diskett (samma)
Tillverkare: Infocom
Ca-pris: ?
Språk: Engelska
// Peter Karlsson - dat95pknfidt.mdh.se

Crime Time

(äventyr)

Du och din vän är på liftarsemester genom Europa. En kväll har ni tagit in på ett hotell för kvällen, men precis när du kommer in i ditt hotellrum nås du av ett slag över bakhuvudet, och du svimmar. När du vaknar upp gör du en förbluffande upptäckt; en död kropp ligger i rummet, och du har ingen aning om hur den kom dit, eller vem som lagt dit den.

Tydligen så är dödsfallet upptäckt, för polisen är på väg, och du måste på begränsad tid visa din oskuld, så att du inte blir oskyldigt fälld för mord.

Detta är ett grafiskt äventyrsspel, med ganska trevlig grafik. Tyvärr är jag inte personligen förtjust i "peka-och-klicka"-äventyrsspel, även om detta gör det betydligt enklare för författaren av spelet. Du kan med andra ord bara utföra ett begränsat antal saker, och det är ibland svårt få datorn att göra det man vill.

Musiken i spelet blir lätt lite tjatig efter ett par vändor, men är annars ganska trevlig. Min kopia av spelet var defekt, det var ett rum som man inte kunde gå in i, men jag fick den utbytt av företaget bakom spelet, vilket var bara för ett par år sedan, så jag tror att det fortfarande existerar (vilket är ett plus om man ska ha tag på spelet).

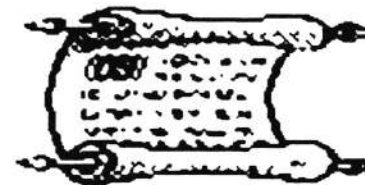
Vissa saker i spelet är ganska kluriga att genomföra, och jag kan inte säga att jag kommit så där övertygande långt, då jag inte är så speciellt bra på att spela äventyrsspel... Men visst, det är något för höstens regniga dagar.

Atmosfär: 4

Tolk: 3
Grafik: 3
Ljud: 3
Pris/Prestanda: 4

Testversion: C64 diskett
Tillverkare: Starbyte Software
Ca-pris: 120 kr
Språk: Finns både på engelska och tyska

// Peter Karlsson - dat95pknfidt.mdh.se



FOSIE BBS

En BBS för
64/128
Entusiaster
040-269767

Supra 2400
CBase 64
(svensk)

Öppet:
DYGNET
RUNT

SPONSOR:
E.C.O.

Vi går på djupet

INSÄNDARE

Hej Ätta Bitar!

Det är med stor glädje jag märker att en ny utgåva av Ätta Bitar ramlat ner i brevlådan. Tyvärr blir jag lite besviken. Senaste numret är i mitt tycke det sämsta hittills (och jag har varit med från början). Layouten i tidningen är minst sagt plottrig, och många sidor är svårlästa. Dock är artiklarna intressanta att läsa. En rättelse om en tidigare artikel om QWERTY-tangentbordet. Det utvecklades inte alls, som alla tror, för att skriva långsamt. Det är en myt. Däremot var det för att inte skrivartyperna i de mekaniska skrivmaskinerna skulle krocka om man skrev fort. Det är gjort så att kombinationer som används tillsammans ofta (i det engelska språket) är ifrån varandra, men så att det fortfarande ska gå att skriva någorlunda fort.

// Peter Karlsson - dot95pk@idit.mdh.se

Svar:

Layouten kan jag INTE! göra något åt då utskrift kvaliteten från geoPUBLISH ligger på 75 dpi. Vad gäller att tidningen skulle vara svårläst så har jag inte fått in någon tidigare kommentar om detta men nu när du skickat in en så får jag väl se över det hela. Hoppas att du fortsätter att läsa Ätta Bitar i allafall! Vad gäller QWERTY-artikeln så tackar vi på redaktionen för upplysningen! /Thom

Halåj 8 bitar.

Nu skriver jag och terroriserar er med ett berg av stavfel. Man måste tänka positivt i dessa tider. Du herr Redaktör kan vara gruvligt lycklig som inte har någon skol helvete att gå till. Ok de där tio veckorna känns som en vecka i vilket fall som helst. Ok nu får jag väl skriva något som kan uppmuntra alla som ska börja skolan. ÖH.. går det kan man uppmuntra med något förutom att man kan gå hem efter skolan och slå på sin gamla 64. Annars är det mesta med skolan rätt dött. Men data lektionerna då? Dom är helt urartade det enda vi får göra är att lära oss redigera i words på PC klossarna. En av de större anledningarna till att C 64:an har rätt dåligt rykte är nog ovisshet. Här är ett exempel: en lärare stod och pratade med mig när jag satt och lekte med basic på en 386:a då frågade han mig om jag hade data hemma. Ja svarade jag jag har en commodore 64. Då sade han

- Jaha men det är väl inte lika bra som de här datorerna?

Jag fryste och stängde av skiten.

- Ska du inte parkera hårddisken först?

- Nej det ska jag inte. Svarade jag argt.

Jag fattar inte att det finns så jävla korkade människor!

Sedan vi fått de nya 486:orna så blev jag inte ett dugg imponerad av skiten. Det enda som var skillnaden var mer minne, lite mer färger och lite mer speed. De gamla datorerna blev utsatta i grupprummen där vi kunde leka fritt med dem utan att någon lärare var i närheten.

Vi fick rätt bra kul ändå. Tex att plasera om tangenterna var rätt klassiskt men ändå kul. Muskelorna går bra att kasta boll med i korridoren. Koppla om sladdar så att om någon skriver på en datorn så kanske något händer bredvid. Format C: är också rätt kul. Vilket helvete våran kära datalärare har fått. Mycket, mycket övertid...

M.V.H Read/Write Error.

Hej 'Read/Write Error'.

Ja du har en hel del stavfel i din insändare. Vad gäller den 'skol helvete' så tycker jag att du ska ändra inställning till skolan. Den må verka jävligt tråkig osv. men ju mer DU engagerar dig i den så blir dina resultat bättre och din inställning till skolan blir positiv, dina betyg höjs och du får ett bra arbete efter skoltiden. 64:an pular man med på ALL fritid som man har efter läxor och annat dyligt. Och nu ska jag hålla med dig om datalärarna på skolorna runt om i vårt avlånga land (det gäller nog alla förutom Jens Örtenholm på Torhildsplansgymnasiet i Stockholm) är HELT BLASTA VAD GÄLLER 64:an. De fattar helt enkelt inte vilken supermaskin som VI har. Du bör också lära dig uppskatta de gamla datorerna i grupprummen bättre, det du skriver att du/ni gör med dessa stackars datorer får mig att se dig som en liten omogen snorunge på max 14 bast! !SKARPNING!

/Thom

Hej Ätta Bitar och John Lundhgren!

Jag vill kommentera John Lundhgrens 'Internet'-kolumn i senaste numret av Ätta Bitar. Så som jag tolkar hans text, går det inte att komma in på Internet med en C64/128. Detta går dock alldeles utmärkt. Jag är själv inne på Internet med min C128 ihop med Swiftlink, ett enkelt sätt att komma åt FTP och E-mail, vilket för de flesta är de två intressantaste områdena. Man kan även 'surfa' på World Wide Web, men med den begränsningen att man inte kan se grafiken, utan endast läsa texterna. Personligen anser jag att de som är intresserade av C64/128, men trots det använder sig av en PC för att komma in på Internet, går miste om en hel del när det gäller att se hur mycket man faktiskt klarar av med våra fantastiska datorer. / Stefan Sendinge

Hej Stefan!

John har konstaterat att det går att ta sig in på Internet med våra kära maskiner och han ber om ursäkt för att det blev en miss i förra kolumnen men han har rättat till det till denna kolumn.

Det ryktas även om en WWW-browser till C128:an. Men det låter för bra för att vara sant...

/Thom

Hej, hallå 8-bitar!

Utsidan på nummer 5/95 var läcker.

Men det är jätte synd att den trycks i svart/vitt. Hade det inte varit värt pengarna, att trycka utsidan i färg? Och en sak till om utsidan, måste den tvunget vara gjord på dator? Ni skulle ju kunna ha varannat nummer med datorgjord utsida och varannat med handgjord. Och nu KLAGOMÅL. Varför ser man aldrig någon reklam i datatidningarna (Jag vet! Dyrt. Men 1/4 sida då?) för Ätta Bitar? Ni kan väl åtminstone sätta in privat annonser i 'Gula tidningen' och 'Datorfynd' och även andra dagstidningar (kostar sällan mer än ett frimärke). Genom detta få in fler prenumeranter = mer pengar = fler sidor, färg tryck? Oftare utgåvor. Jag skulle också vilja veta var herr Anders Reuterswärd har tagit vägen? Varför skriver han inte längre i tidningen, fick han sparken från DM2? (som för övrigt är numera en B-tidning) och något som ska skrivas stort SKICKA INSÄNDARE TILL ÄTTA BITAR!!!

PS: Det värsta med PC är PC freaks! DS. The Mutant Camel.

('Svar på nästa sida)

Tjena Mutant Camel!

Självklart var utsidan på 5/95 lækker, den vann ju grafiktävlingen! Begränsningen för framsidorna kommer att försvinna inför 96 då det blir drag på Atta Bitar med förändringar. Vilket ansiktslyft vi kommer få, den som lever kommer att häpna! Men mer om det i 1/96. Vad gäller handteckningar så säger jag NEJ! Det blir INTE snyggt! Det kommer att annonseras i diverse tidningar för Atta Bitar inför 96 för vi har tappat för många prenumeranter, men även NI måste propagera för tidningen, tryck på era kompisar, ATTA BITAR blir bäst! / Thom

AB PD-DISK 695

Hej!

Så var det då dax för ytterligare en PD-diskett, den här gången nummer 6 i samlingen. Förra månadens diskett med olika verktyg på, verkade inte vara så intressant (dvs få beställningar), så jag har gjort mitt bästa för att skapa en kanske mer intressant diskett.

Månadens dito innehåller därför faktiskt enbart demos, närmare bestämt tre meeting-demos från demogruppen ALTER. Dessa demos är släppta i Maj, Oktober och November i år. Som utfyllnad har jag dessutom slängt med ett par gamla godingar från bl.a Horizon och Science 451, så att vi inte glömmer hur det var för... =)

Beställ som vanligt, dvs betala in summan på mitt personkonto och lämna namn, adress och diskett nr som meddelande, eller (om du inte har möjlighet att lämna meddelande på inbetalningen), betala in summan på personkontot och skicka sedan ORIGINALKVITTOT från inbetalningen, samt en lapp med namn, adress och diskett nr, så kommer disketten/disketterna på posten så fort jag hinner.

Priset är som vanligt 30 kronor inom Sverige, utanför Sverige tillkommer Ytterligare 30 kronor per beställning och detta beror på postavgifter. Med andra ord beställer du en disk från tex Norge så kostar den 60 kronor och beställer du två kostar det 90 kronor.

Ledsen men det kan jag inte göra något åt.

Jens Örténholm
Råbystigen 48
S-197 31 Bro
Sweden

Personkonto: 770118 - 0239

DINOSOFT c/o Erik Paulsson, Östantorp Fridhem, 590 90 Ankarsrum
Tel: 0492-44004

ORIGINAL SPEL

Sveriges billigaste speldistributör, eller vad sags om följande:
(Ett litet urval ur vår katalog.)

Kassett spel	Diskett spel	
Avenger	29:- Blood'n Guts	49:-
Gunship	59:- Kat trap	59:-
Super Hang On	39:- Thunderbirds	69:-
Turbo OutRun	29:- Torchbearer	59:-

Vi har ca 200 speltitlar i lager. Beställ vår **katalog** för komplett lista

PUBLIC DOMAIN

Vi har även ett mycket stort utbud av PD/SW program till C64/128
faktiskt **VARLDENS STÖRSTA** utbud av PD till 128:an!

Disketterna är dubbelsidiga och kostar 20:- styck
Beställ vår **katalog** för lista på våra PD diskar.

64Net/ComNet

Alla har väl någon gång längtat efter större lagrings utrymme och högre
hastighet än vad Commodores diskettstationer erbjuder.

CMD erbjuder i och sig ett par olika alternativ, såsom CMD HD och FD
drivarna, men priset...

Nu finns ett billigt alternativ **64Net/ComNet**.

Detta system utvuxtar en PC:s hårddisk allt som behövs är en enkel kabel
mellan PC:n och 64/128:ans Userport och programvaran installerad på PC:n.
Sedan är det bara att ladda in 64Net DosWedge på 64/128:an, sedan kommer
du åt PC:ns hela hårddisk utrymme direkt ifrån din favorit dator!!!

Systemet är även oerhört snabbt då det använder datorns parallell port.

Allt du behöver är en PC (minst en 286:a, kostar idag under tusenlappen)
och en kabel som du antingen köper från oss eller gör själv.

64Net/ComNet kostar 595:- (en bräddel av vad en hårddisk kostar)

Kabeln kostar 195:- Och om du vill prova på det innan du köper
fullversionen så kan du köpa en demoverision för 40:-

NY KATALOG

KATALOG 6 UTE NU!!!

Sprangfylld med produkter till 64:an och 128:an.

Med katalogen följer även en dubbelsidig diskett med diverse program och
spel till din favorit dator.

Katalogen kostar 20:-, sätt in pengarna på vårt postgiro eller skicka
pengarna till:

DINOSOFT

PG: 920 01 69-2

GEOS PD &

SW 24, 25, 26

Geos PD 24,25,26

Här kommer ytterligare några Geos PD/SW diskar innehållande diverse godsaker.
Disketterna kan som vanligt beställas från Anders, PG: 82 66 75-1 25:-/st
/Erik

Namn	Typ	Användning
GeoMidi	app	Midi-sequencer
GeoChord	app	Input notes till chords
CZEditor 2.0	app	För Casio CZ serien
CZWriter 1.1	app	För Casio CZ serien
CZLibrarian 2.1	app	För Casio CZ serien
		OBS!!! denna version har han en allvarlig bug använd istället versionen på disk 26
DiskLousure	app	En mycket bra disk-/sektor editor
HLQ Write	app	Ändrar default i GeoWrite mellan High/HLQ
Chaos	app	Ritar en triangel
PosterPrint		PrinterDriverDubblar storleken på ett dokument vid utskrift, för Epson FX
PosterPrint(GC)		PrinterDriver Som ovan fast med GeoCabel (Parallell kabel)
FontPrinter	app	Skriver ut alla fonter på en diskett
nIPtDEMO	app	Skriver ut all dokument bilder på en diskett
Select Input 128	desk acc	Ändrar mellan joy/mus
GeoTarot	app	Demo version av GeoTarot
GeoDumper	app	Hex dump till skärm/skrivare
GeoLogger	app	Diskett katalogiserings program för Geos 128 80kol
TrojanKiller	app	Tar död på BSW desktop 64:s Trojanska häst
GeoPCX	app	Konverterar GeoPaint bilder till PCX format (vanligt på PC)
GeoDir v2 128	app	Lägger en disks directory som ett textscrap
UnGeos v1	app	Gör om en Geos diskett till en vanlig Commodore diskett
Norsk key	autoexe	Gör om geos för Norsk tangentbord
Norsk BSW	autoexe	Gör om BSW font till Norsk
TextSorter	app	Textsorterare
TextSorter 80	app	Textsorterare för Geos 128 80 kol
Paint Pages		PrinterDriver Special version som funkar med geoCalc
Paint Overlay		PrinterDriverSpecial version som funkar med geoCalc
Tuner	deskacc	Later
Backdebug patch app		Patchar GeoDebugger
DebuggerUpdate 2.0	app	Pathcar GeoDebugger så att den funkar med GeoRam
GeoDeb2 80	app	Fixar så att GeoDebugger funkar i 80 kol läget +en del MIDI filer

Namn	Typ	Användning
LernDex	app	Matematik övnings program
RamProcess	autoexe	Installerar Process handling i REU:n
GeoSong 64	app data	Hot fonter m.m.
Change BSW 1.2	autoexe	Byter ut BSW font, några olika följer med på disken
Find File	desk acc	Letar efter filer, bra om man har en HD eller dyl.
Time Setter	autoexe	Ger en dialog ruta vid uppstart för att ställa klockan
Family Group	app data	GeoFile dokument för att knappa in släkträd
FonSwap 128	desk acc	Byter fonter i GeoWrite, Paint och Publish i 128:a Geos
FonSwap	desk acc	Samma som ovanstående, fast för 64:a Geos
AutoTime	autoexe	Ställer klockan och sparar undan värdet
TextSorter 80 E	app	Engelsk version av Textsorter, endast 128:a Geos

BlackOut 128	autoexe	Skärmsläckare
FormPrint 1.5	desk acc	För skrivaren att fungera som skrivmaskin, bra till kuvert
GeoLogger patch	app	Patchar GeoLogger
MakeTurbo	app	Gör om Geos för 4Mhz(Turbo Master CPU) Fungerar även bra att göra bootdiskar med
		Gör 128:a bootdiskar på 1581 disketter
Bootmaker 128	app	Gör om Control tangenten till Tab i 64:a Geos MYCKET ANVÄNBAR
CTRL->Tab	desk acc	
Syst. översätt.	autoexe	Översätter ytterligare ett par systemmeddelanden i 64:a Geos
Print Creator 24	app	Gör Printer drivers för 24 nålars skrivare
PrintCreator24(GC)	app	Samma som ovan fast för GeoCabel (parallell kabel)
Printer Edit	app	Gör egna printer drivers
Melt down	desk acc	Smälter bilden
Termites	desk acc	Gissa!!!
Fortune	desk acc	Små "fortune" meddelanden
Port 2 drivers	Input driver	Input drivers för 128:a Geos i port 2
New koala pad	Input driver	Förbättrad Koala driver
AKA	app	Alias creator
Change Pointer	app	Ny pekare till GateWay
128 Pointer	app	Nya pekare för 128:a Geos

86

Namn	Typ	Användning
geoPack 2.1	app	Lynxar Geos filer för bl.a. modem överföring
Paint Rotate	app	Roterar, Speglar och Inverterar hela GeoPaint dokument
KoalaVrt	app	Konverterar mellan Koala och GeoPaint format
ClickPix	app	Gör självvisande GeoPaint bilder
geoCrypt	app	Krypterar data filer (dokument etc.)
Envelope	desk acc	Skriver adresser på kuvert
RamBoot	autoexe	Förbättrad RamReboot
Commodore	font	Svensk HLQ font
InfoView 3	desk acc	Visar och ändrar fil info
MakeAhead	app	?
CLI	app	Demo version av tysk en CLI
GetAhead	app	Visar geos file headers
DiskCat	app	Diskkatalogiserings program Lägger upp listan i en GeoWrite fil
Tools	font	Special typsnitt
NotePadMgr	app	Konverterar NotePad filer till GeoWrite
LoadPrefXec	autoexe	Garanterar att Preferences laddas även när man laddar en annan desktop
HEXxDEC	desk acc	Omvandlar tal mellan Hex och Dec
TypeLister 1.1	app	Skriver ut en disketts directory sorterad efter filtyp
CZLibrarian 2.2	app	För att användas med CZ Casio
CalcBeat	app	Rytm kalkylenings utility program
SeelInfo	desk acc	Visar/ändrar fil info i en application
DashBoard 128	app	Demo version 80kol
Schnipp	desk acc	Sparar skärmdump på diskett
Format Ram1581	autoexe	Formaterar en ram 1581 på en expanderad REU inkl Source
GeoLabel	app	Ettikerings program

Det var allt för denna gång... /Erik

ASSEMBLY '95

Tyvärr så kunde ingen från Atta Bitar besöka detta party men kanske någon därute bland läsarna var där och kan skicka in en rapport från partyt. Vi vore tacksamma! Men vi kan i alla fall visa en resultatlista.

C64 Demo

- 1) Extremes - Byterapers
- 2) Break Through II - Panic
- 3) 7 Years - Beyond Force

C64 Grafik

- 1) Dragon - Dr.Dick / Byterapers Inc.
- 2) Compopicture - Debris / Panic & Extacy
- 3) Animaali - Votka / Pullo

C64 Musik

- 1) Martinism - Zardax / Origo Dreamline
- 2) Kirta - Thor / Extend
- 3) Compomusic - Dr.Voice / Panic

Detta finns att downloada från tex Warez Aquarium eller beställa från Jens örtenholm ange då Assembly '95 som medelände och betala in 50 SEK. Hoppas att du kommer att gilla dessa disketter.
/Thom

AB PARTYT

Det är med stor besvikelse jag skriver detta. Det blev inget Atta Bitar Party, iallafall inte den planerade helgen 24-26 November. Det hela beror på den stora kommunalstrejken som inte lär ha gått någon förbi. Allt som blev uppskjutet i gymnastikhallen har börjat nu istället när strejken är över, och det ledde till att ATTIA BITARS PARTY blev 4 veckor framskjutet till 22-24 december och jag tyckte inte att det var en så bra idé att ha ett PARTY då. Jag hoppas att ni inte misstucker allt för mycket utan glatt anmäler ert intresse nästa gång det hela blir aktuellt. Ni som är PARTY-sugna och lagt undan pengar kan ju åka till Danmark och gå på THE PARTY 5. Där är det DRAC! Atta Bitar kommer att anordna ett eget party i början på 1996 i stället. /Thom

GILLAR DU GEOS?

KOLLA IN VÄRLDENS GARANTERAT STÖRSTA SAMLING AV PUBLIC DOMAIN OCH SHAREWAREMATERIAL TILL 8-BITARSVÄRLDENS BÄSTA OPERATIVSYSTEM.

HÄR FINNS OTALIGA PROGRAMDISKETTER, MASSOR MED GRAFIK, FONTER, PRINTER DRIVERS OCH SPECIALARE AV OLIKA SLAG. VAD SÄGS OM EN SVENSK DESKTOP OCH HELSVENSKT GEOS?

ENDAST 25:- PER PROPPFULL DUBBELSIDIG DISKETT, MER ÄN 125 OLIKA ATT VÄLJA PÅ!

BESTÄLL KATALOG FÖR 5:- TILL POSTGIRO 82 66 75 - 1.



PD/SW

181 TRIAD

HALLA DÄR, JERRY OF TRIAD

Handle:	Jerry
Grupp:	TRIAD
Födelse år:	1943
Favorit mat:	Pizza
Favorit dryck:	Pespi
Drömtje:	'Allt som rör sig i kjol'
Bästa demo:	Red Storm / TRIAD
Sämsta demo:	'World War III'
Bästa musiker:	Alpha tech, Gallway
Sämsta musiker:	-
Bästa grafiker:	M/TRIAD, DRAGON/CENSOR DESIGN
Sämsta grafiker:	WIZ
Bästa diskmag:	papermag illegal
Sämsta diskmag:	-
Saknas på scenen:	Folk, framför allt Coders och nybörjare.
Detta skall vi kämpa för att få bort från scenen: Allt snack om den gamla goda tiden. Det är NU:et som gäller. Och alla dessa 'gröna kråkfötter'.	
Grupper/Är:	P&P STUDIOS 86-88, TRIAD 88-...
Funktion i TRIAD:	Hjärtat i gruppen.
Funktion på scenen:	En av de många som gör den levande.

LÖDNISSE GÖR

Hur skall jag göra för att koppla in ett modem till min 64/128:a? Den frågan har jag fått de senaste dagarna, så jag tänkte att ni lödkunniga skulle komma undan från att behöva lägga ut stora pengar på en konverter. Detta behövs i matriell:

IC-krets 7404 eller 7406, ELFA nummer 73-4004-5, D-sub 25-poligt stiftidon för lödenslutning, ELFA 44-0720-1, Liten bit tvättsvamp eller dyligt ca 20x10x2 LxBxH i mm.

Du börjar med att göra ett hål i chassit på din 64/128:a för 25-poliga D-sub hanen. Limma fast den så att den håller för eventuella påfrestningar. Hitta en plats för 'tvättsvampen' och limma även fast den någonstans på chassits underdel. Fäst en ledning mellan Userportens stift (M) till IC:ns ben (11). Fortsätt med att fästa en ledning mellan Userportens stift (C) och (B) till IC:ns ben (4), Userportens stift (A) till IC:ns ben (7) och även D-sub:ns stift (7), Userportens stift (2) till IC:ns ben (14), D-sub:ns stift (2) till IC:ns ben (10), D-sub:ns stift (3) till IC:ns ben (3), D-sub:ns stift (4) till D-sub:ns stift (5) dvs en bygling. Nu limmar du fast IC:n upponer dvs med benen uppåt på tvättsvampen. Grattis du har nu en modempport på din 64/128:a.

Hoppas att du blev glad. /Thom
Vi ska även se över problemmet med att koppla in en REU i sin 64:a. I längden så orkar inte den vanliga 64:a trafon drive en REU så man får söka ett alternativ. Ett bra sådant är en C128:a trafo som klarar mer ström. Detta är dock inte hela lösningen för C128 trafons strömavgång passar inte i 64:an, det är här lödkolven kommer in i bilden. Vad som behövs är en DIN-kontakt (7 polig hane) och om du

skall vara seriös också en DIN-kontakt (7 polig hane), enklast är att klippa bort C128-kontakten och direkt löda dit den 7 poliga hanen. Ett smidigare sätt att lösa det hela är att klippa sladden ca 15 cm in från kontakten och löda på DIN-hanen på sladden från trafon och löda dit hanen på sladden från C128 kontakten. Nu kan man ju använda trafon till både en 64 och en 128. Men dock endast en i taget. Titta på schemat så förstår du nog. Den blå jordledningen är INTE! ansluten till DC-nollan. Jorden är kopplad till nätjord dvs gulgrön nätjord i väggkontakten. Blå jord är i datorkontakten ansluten till kontaktens skärmhölje. I C128 kontakten är också stift 2 anslutet till nätjorden. När du klipper bort C128:a kontakten är det bara att kolla kablarnas färger och koppla enligt figurerna. Jag vill rikta ett stort tack till Gunner Kälback för den tekniska informationen till denna artikel. /Lenny

Och varför inte ett till trevligt bygge när vi ändå håller lödkolven varm? En sak som man saknar i bland är att lyssna på musik när man pysslar med datorn. Som jag t ex, jag har stereon på andra sidan en 15 cm tjock betongvägg och det hela är väldigt jobbigt när det tex ringer i telefonen då jag först måste rusa till stereon och sänka ljudet innan jag kan svara i telefonen. Så vad är då lösningen på detta frågar du. Jo vi låter 64:an sköta volymen. VA, HUR DÅ? Jo, i video porten så hittar vi ett stift som heter AUDIO IN (Stift 5) och vi måste även ha jord och det har vi på stift 2 (GND). Jaha och nu då? Jo nu letar vi upp något som får agera 'stereo'. Ett bra alternativ är en liten smidig freestyle med batteri-eliminator (dvs drivs från

COME BACK!!!

väggurtaget och inte med batterier) men det går lika bra med en hedlig batteridriven men kom ihåg att kolla batterierna med jämna mellan rum. Fixa nu ett par gamla hörlurar till freestylen och klipp av den. Där inne brukar det finnas en vit, en röd och en ren koppar ledning. Löd ihop den röda och den vita. Löd sedan fast lite tenn på kopparledningen för då fäster den lättare på kretskortet. Kom ihåg att löda fast den på undersidan av kretskortet. Titta på schemat. Och nu så behöver du bara skriva: POKE 54296,31 för ljud på, POKE 54296,0 för att stänga av. 54296 = \$D418.

Hoppas du gillar ide'n.

/Thom

512k REU

Commodore gjorde som bekant tre olika modeller av sin Ram Expansion Unit (REU). Den enda skillnaden mellan en 1750 REU och en 1764 är den att 1764:an bara har minnes kretsar (256 Kbits) installerade i en av de två minnes bankarna i REU:n. 1700:an däremot har både minnes bankarna fyllda fast med 64 Kbits chip vilket innebär att man måste löda loss dessa innan man kan bygga ut sin 1700:a. Alla 1750/1764:or har det kvadratiske DMA chipet, och alla 1700:or jag har sett har haft det evlänga DMA chipet däremot ska det även finnas 1700:or med det kvadratiske DMA chipet. Den enda skillnaden mellan dessa båda chip (förutom formen) är att man inte kan bygga ut REU:s med det evlänga DMA chipet till mer än 512K.

Innan vi börjar

Innan du börjar löda i REU:n bör du vara införstådd med att du kan förstöra din

REU om du gör fel, du bör alltså ha lite lödvana, låt er dock inte avskräckas av detta, har du lite lödvana bör det inte vara några problem då detta är ett relativt enkelt projekt.

Hur man gör

På under sidan av REU:n (under DMA chipet finns en jumper där det står "Cut 512K" på en 1764 är denna jumper redan avskuren, har du en 1700 REU måste du dock skära av denna ledning. Egentligen talar denna jumper om för datorn om man använder 256 Kbits eller 64 Kbits chip och inte hur mycket minne man har på kortet.

Expandera 1764:an

Börja med att göra rent alla hål där du skall löda fast mera minne ett tips är att värma hålet försiktigt och sedan peta rent det med en tandpetare. Sätt därefter i en minnes krets i taget var noga med att sätta den åt rätt håll (den lilla halvmåne formade skåran uppåt) och löd försiktigt fast den, se till att det inte blir några kallödnings och var även försiktig så att du inte värmer för mycket för då kan kretsarna brännas sönder.

När du har lött fast alla 8 kretsarna och dubbelkollat ALLT så är det bara att plugga in REU:n igen och voila, nu har du dubblat ditt extraminne.

Expandera 1700:an

Det är lite mera arbete att bygga ut en 1700:a eftersom du först måste löda loss alla redan befintliga minnes kretsar (16 st) har du ingen avlönings utrustning så rekommenderar jag att du först klipper av benen på kretsarna med en avbitar tång och sedan värmer och tar ur ett ben itaget var mycket försiktig då det är lätt att skada kortet vilket inte är önskvärt.

Du måste även kapa jumpern "Cut 512K" på undersidan, se ovan.
Sedan löder du fast alla 16 kretsarna som beskrivet ovan, med samma försiktighetsåtgärder.

Motståndet

På en 1700/1750 sitter det ett (om jag inte missar mig) 390 Ohms motstånd, i övre vänstra hörnet, detta motstånd saknas dock på en 1764:a. Om man ska använda en 1764 med en 128:a eller en 1700/1750 med en 64:a kan man i vissa fall vara tvungen att löda dit respektive ta bort detta motstånd om man behöver göra detta är olika från REU till REU och från dator till dator, man får helt enkelt prova sig fram.

Till sist

Om du känner dig osäker så är det oftast bäst att låta någon med mer vana utföra utbyggnaden, om du inte känner någon lämplig kan du alltid höra av dig till mig så kan jag hjälpa dig. Minnes kretsarna skall vara av typ DRAM 41256 och du behöver 8 respektive 16 styck av dessa dom kostar runt en tia styck, Thom brukar kunna skaffa fram en del, kolla med honom, han kan ha. Behöver du hjälp så är du välkommen att höra av dig till mig.

Erik Paulsson
Östantorps Fridhem
59090 Ankarsrum
Tel: 0492-44004

I nästa nummer av AB ska vi titta på hur man bygger ut sin REU till 2 meg. Lycka till! /Erik

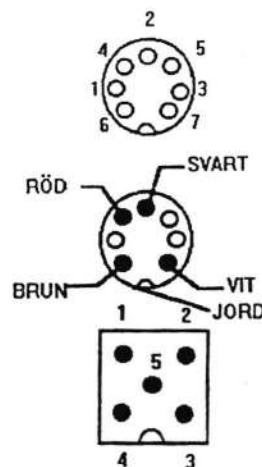
Säljes!

1541 Diskdrive: 300:-
PowerCartridge: 200:-
40 & 80 col monokrom monitor: 250:-
Priserna + frakt.

Tomas Moberg
090/129927

*6 på Fosie BBS

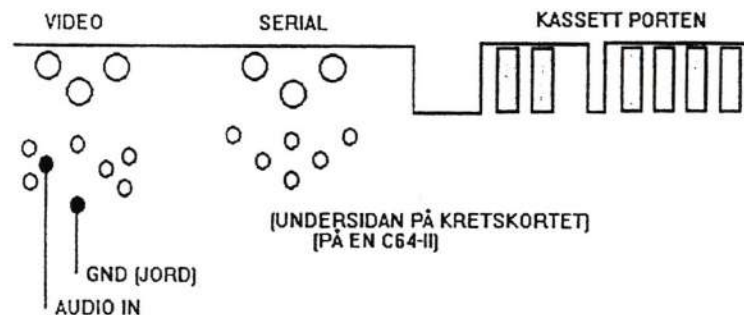
HO HO HO
ALLA AB
LÄSARE!!!



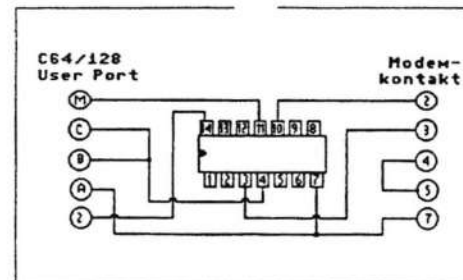
NUMRERING SEDD
FRÅN LÖSSIDAN
(BAKSIDAN)

SVART = DC 0V
RÖD = DC 5V
BRUN = AC 9V
VIT = AC 9V
BLÅ = JORD

SETT FRÅN
STIFTSIDAN



(UNDERSIDAN PÅ KRETSKORTET)
[PÅ EN C64-II]



Så här kopplar du i din modemkontakt.

FRÄGOR & SVAR

Frågor!

Här är några frågor som jag hoppas ni kan svara på:

- 1) Har E.C.O lagt ner?
- 2) Hur laddar man in en fil i minnet från assembler?
- 3) Hur visar man en bild skapad i Adv. Studio i assembler?

/ Fredrik Stridh

Hej Fredrik!

Här kommer svaren på dina små funderingar...

1) Prata med Paul Fischer direkt på telefonnummer 040/269036.

2) Om du vill ladda in ett rent maskinkodsprogram i assemblern så går detta inte. Men det finns en omväg och då gör du så här, gå ur assemblern, ladda in filen i minnet, gå tillbaka till assemblern med SYS 4096*9, tryck <- + 6, startadress, slutadress, nu ligger programmet i assemblern men endast som oförståliga bytes. Vill du göra om ett maskinkodsprogram till assembler så måste du köra en reassembler och det kommer en sådan på PD disk 1/96 så håll ut.

3) Vi antar att du har laddat in bilden på adress \$2000 i minnet så blir assemblern så här:

;-Adv. artstudio

```
*=$1800
LDA #$03
STA $DD00
LDA #$18
STA $D018
STA $D016
LDA #$3B
STA $D011
LDX #$00
<gurra> LDA $3F40,X
STA $0400,X
LDA $4040,X
STA $0500,X
LDA $4140,X
```

```
STA $0600,X
LDA $4240,X
STA $0700,X
LDA $4338,X
STA $D800,X
LDA $4438,X
STA $D900,X
LDA $4538,X
STA $DA00,X
LDA $4638,X
STA $DB00,X
INX
BNE <gurra>
LDA $4328
STA $D020
LDA $4329
STA $D021
RTS
```

;-koola-----

```
LDA #$03
STA $DD00
LDA #$18
STA $D018
STA $D016
LDA #$3B
STA $D011
LDX #$00
```

```
<snurra> LDA $3F40,X
STA $0400,X
LDA $4040,X
STA $0500,X
LDA $4140,X
STA $0600,X
LDA $4240,X
STA $0700,X
LDA $4328,X
STA $D800,X
LDA $4428,X
STA $D900,X
LDA $4528,X
STA $DA00,X
LDA $4628,X
STA $DB00,X
INX
BNE <snurra>
```

```
LDA $4710
STA $D021
LSR
LSR
LSR
LSR
STA $D020
RTS
```

Anropa rutinen med ett JSR. Hoppas att du blev glad nu! / Thom

Hej, Ätta Bitar.

Jag har en gammal PET 2001, som jag tänkte att jag skulle bygga om till ett styrsystem till en trädgårdsdamm. Men jag har en del problem, eftersom jag inte har någon instruktionsbok till den. Så jag vet inte vilken av anslutningarna som är parallellporten. Eller om den har samma adresser och kontakt konfiguration som 64:an. 64:an har ju adresserna 56579 för data direction, och 56577 för porten. Alltså:

1) Vilken av portarna är parallellporten?

2) Hur är kontakt konfigurationen?

3) Är det samma adresser på PET som 64:an?

/Johan Svensson

Hej Johan!

Jag har tyvärr ingen info om PET2001 men du kan höra med Erik Paulsson på telefonnummer 0492/44004, så ska han nog kunna hjälpa dig! Lycka till! / Thom



NMI

```
SEI ;Förbjud IRQ.
LDA #$37 ;Normal
STA $01 ;RAM/ROM.
LDA *<NMI ;Lågbyte av
STA $0318 ;NMI.
LDA *>NMI ;Högbyte av
STA $0319 ;NMI.
LDA #$81 ;Sätt
```

;NMI-nollställningsflagga

```
STA $DD0D ;och välj Timer A.
```

```
STA $DD0E ;Freq 50Hz, start
```

;Timer A.

```
LDA $DD0D ;Adressera $DD0D
;för NMI.
```

```
LDA *<SPEED ;NMI intervall
```

```
STA $DD04 ;lågbyte.
```

```
LDA *>SPEED ;NMI intervall
```

```
STA $DD05 ;högbyte.
```

```
CLI ;Tillåt IRQ.
```

```
RTS ;Återgå till JSR/BASIC.
```

```
NMI PHA ;A till stacken.
TXA ;X till A.
PHA ;A till stacken.
TYA ;Y till A.
PHA ;A till stacken.
/ ;Här skriver
/ ;du vad NMI:et
/ ;ska utföra.
LDA $DD0D ;Adressera $DD0D
;för nytt NMI.
PLA ;Stacken till A.
TAY ;A till Y.
PLA ;Stacken till A.
TAX ;A till X.
PLA ;Stacken till A.
RTI ;Återgå från NMI.
```

```
SPEED .Word $01EA
```


GA IN I EN NY DIMENSION

Du kanske inte tror det men med varje spel du köper följer det oftast med hemliga meddelanden, texter och annat smått och gott. Många tycker det är häftigt att hitta sådant som inga andra har hittat. Det som då behövs är en maskinkodsmonitor eller cartridge för att sätta igång.

För spel på kassett krävs det en annorlunda teknik än med diskdrive. Huvudsakligen brukar det finnas en laddningsfil och sen en huvudfil. Därefter brukar det följa en hel del banor som aldrig brukar innehålla några meddelanden i stort sett utom en massa data.

Laddningsfilen är för det mesta görd av ett fristående bolag och meddelanden i dem brukar oftast uttrycka en allmän hatstämning mot alla som läser, då man förutser att endast de som knacker spelen kan läsa dessa meddelanden. Inne i själva huvudfilen kan du däremot stöta på de riktigt goda och smaskiga bitarna som använde extra sprites, tecken och annat smått och gott.

MEN HUR?

En kassettladdare brukar starta automatiskt då man startar den så för det krävs det lite kunskap för att kräva ur programmet dess information. Om du då skriver : SYS 63276 och trycker på play så brukar det ordna sig. När det står "FOUND" så ska du trycka på mellanslagstangenten för att få tillbaka markören. Gå nu in i din maskinkodsmonitor som du har laddat in eller i cartridge. Skulle du inte ha någon cartridge så blir det lite mera komplicerat, men det enklaste är att ha en cartridge. Inne i monitorn skriver du M 033c och return. Nu kommer en hel radda med bokstäver upp men det är bara de fem första som är intressanta för oss. Det kan då se ut så här:

03 a7 02 34 03

Skriv nu upp de siffror som finns där även om de inte stämmer med dessa. Byten 03 betyder att filen bara ska finnas på ett ställe i minnet och att den inte är flyttbar. Den andra och tredje byten är startadressen låg och hög: A7 02 som i rätt ordning pekar på \$02A7. Här hamnar programmet som skall laddas in. Den fjärde och femte byte är slutadressen i omvänd ordning. 34 03 är \$0334 i rätt ordning och det är slutadressen för programmet. Andra nu den tredje, fjärde och femte byten till:

03 a7 12 34 13

Nu har du flyttat upp laddrutinen så att det går att titta på den utan att programmet för den skall kör igång. Nu kommer nästa del av laddningsrutinen att ligga på \$12a7. Nu bör du tömma minnet så att inte gammalt skräp ligger kvar och försvårar letandet. Skriv nu F 0800 3000 00. Sådär nu var det lite mer tomt och ledigt utrymme för filerna att fylla upp. Gå ur monitorn och skriv: SYS 62828. Bandet kommer nu att fortsätta ladda och då markören syns kan du gå in i monitorn och titta på båda delarna av laddningsrutinen. Den ena ligger mellan \$033C och \$03FB och den andra delen ligger på det nya stället \$12a7.

Så fanns det något spännande i den första laddningsrutinen du kollade i? Om det inte fanns någon text alls, fast du vet att det ska finnas en text där på grund av en scrolltext som du såg vid ett tidigare tillfälle. Så kan du vara säker på att den laddningsrutinen bara laddar in en ny loader med scrollern.

I alla Ocean spel är det Paul Hughes som gör skydden. Han brukar lägga ett litet meddelande i texten som inte syns i scrollern. Ladda in ett Ocean spel och

resetta när du ser att scrollern kommer. Gå då in i monitorn och skriv: 1 0A4B

Här ser du scrolltexten i spelet RED HEAT som börjar på \$0ab1 och sträcker sig en bit framtåt i minnet.

"Hello hacker! Paul H here again, Have a nice day !"

Och sen är det bara att utforska på egen hand för det tar aldrig slut för det finns en oändlig massa demos, spel och annat smått och gott. Lycka till!

SIMON KRISTOFFERSSON



ÄNNU MER!!!

Här kommer lite roliga bandstationstrix. Det roliga med bandspelaren är att man kan ha filnamn på upptill 187(!!!) tecken. Nej, jag skojar inte. Det är bara det att operativsystemet visar inte mer än 16 tecken. Men den sparar upptill 187 stycken. En del turboladdare använder denna teknik för att få in en del av laddningssystemet i tapebufferten. 187 tecken är just det lediga utrymme som finns kvar i bufferten efter att man lagt dit de fem viktiga parameter bytesen i början utav bufferten. Om man vill ha in en HEADER (parameterbytes och filnamnet) i bufferten för att sedan undersöka den kan man skiva följande:

SYS 63276 (Och följ instruktionen på skärmen)

När sedan READY. skrivs ut på skärmen och markören blinkar går du in i maskinkodsmonitorn och ändrar på adresserna \$033D - \$0340. Här ändrar du vart i minnet som resten skall laddas in. Det gäller bara att komma ihåg att först kommer lågbyten och sedan högbyten. Nu när du ändrat på starten till tex 00 C0 (\$C000) är det bara att låta laddaren köra vidare och ladda in resten på den nya adressen genom att gå ut ur monitorn och skriva följande:

SYS 62828

(Och följ instruktionerna på skärmen)

När sedan READY. skrivs ut på skärmen och markören blinkar är det bara att åter igen gå in i maskinkodsmonitorn och titta på adress \$C000 och framtåt. I bland hittar man en hel del intressanta prylar.

Detta kan vara skitkull! /Thom

SANDINGE's IMPORT & DATA

Wallbergsgatan 12, 302 31 Halmstad, Tel + Fax 035-186795

OBS !

Vi Har Flyttat !

Vår Nya Adress Är:

**Wallbergsgatan 12
302 31 Halmstad**

Vårt Telefon- & Fax-nummer är fortfarande detsamma som innan.

Vi hoppas att på att få höra av alla er 64/128-ägare även på vår nya adress. Som vanligt är alla välkomna att höra av sig, antingen med en order, eller om ni har några frågor om våra produkter.

Du Har Väl Hört Talas Om COMMODORE WORLD

Commodore World är den bästa, och mest innehållsrika, engelskspråkiga tidningen för Commodore 64 & 128.

I Commodore World kan du läsa om Programmering, GEOS, Byggen, Spel, Internet, Ordbehandling, Recensioner, Tips & Tricks, mm mm.

En prenummeration kostar i Sverige 712.00 inkl. moms och porto (1 år = 8 nummer), i de övriga EU-länderna SEK 794.00 inkl. moms och porto, och till länder utanför EU SEK 636.00 exkl. moms.

Teckna din prenummeration nu på telefon 035-186795.

SANDINGE's IMPORT & DATA

Wallbergsgatan 12, 302 31 Halmstad, Tel + Fax 035-186795

Fler Produkter i Vårt Sortiment

geoFAX

Pris 499.00

Antligen är geoFAX här!

geoFAX är det mest efterlängttade programmet i år. Med geoFAX kan du skicka, och ta emot, faxmeddelande direkt i GEOS. Du kan även använda en vanlig fax som en A4-scanner ihop med geoFAX.

Systemkrav: GEOS 2.0 (64 eller 128). Swiftlink och faxmodem.

The Write Stuff

Pris C-64 399.00 C-128 499.00

Avancerad ordbehandling för C-64 & C-128.

Superbase V3.01

Pris C-64 429.00 C-128 429.00

Superbase är i och för sig inget nytt program, men detta register-program är fortfarande det mest kompletta och flexibla som finns för C-64 & C-128. Superbase är programmerbart, vilket innebär att du kan anpassa programmet helt och hållet efter den typ av register du vill lägga upp. Om du inte tidigare provat Superbase, bör du absolut göra detta. Du kommer garanterat att bli positivt överaskad över alla de möjligheter programmet erbjuder.

JULKLAPPSUTDELNING !

Eftersom det snart är jul, vill vi gärna ge dig som är kund hos oss chansen att få en julklapp.

För en beställning från vår katalog (eller någon av ovanstående produkter) för minst 200.00, så får du en diskettbox med plats för 50 st 5.25"-disketter i julklapp från oss. Detta erbjudande gäller fram till Julafton.

Samtidigt vill vi även passa på att tacka våra kunder för det år som gått, och hoppas på ett gott år, för våra favoritdatorer, även 1996.

GOD JUL & GOTT NYTT ÅR !

ÖNSKAR

SANDINGE's IMPORT & DATA

Samtliga priser är inklusive svensk moms. Postens avgifter tillkommer. På ordrar utanför EU dras den svenska momsen bort.

INTERNET

Hej burkålskare!

Då var det dax igen för internätet. Först idag skall jag säga att Ätta Bitar finns numera representerade på nätet. Det är bara till att gå till [HTTP://www.mds.mdh.se/dat95pkn/8bitar](http://www.mds.mdh.se/dat95pkn/8bitar). Jag kollade snabbt in den mellan de olika inlämningsuppgifter jag höll på med i datasalen, den verkar ganska utförlig när det gäller länkar till andra 64 sajter. Om ni undrar varför undertecknad inte har lagt upp någon hemsida så beror det på att systemansvarig på Maskin/KTH har gjort flertalet brandväggar mot nätet samt även en del tabbar när lokala nätverket sattes upp.

Skolarbetet tar ganska mycket tid för mig nu så jag har tyvärr inte haft den tid jag velat att hämta hem stuff från nätet och samla ner det på disk åt de som skulle vilja ha det men det kommer.

Ni som tvivlar på att det går att surfa med burken ska kolla in en artikel om Swiftlink som gör det möjligt att köra upp till 28.8 kboud på burken.

Escom har ju köpt Commodore och det lovar gott inför framtiden, C64 absoluta toppprestanda är inte nådd än, det är bara att titta på en annan 70-tals konstruktion, PCn, som fortfarande utvecklas. På tal om PCn så har ju Bill "har mycket pengar men kan inte få nog av det" Gates släppt det senaste "oerhört invasionsrika" operativsystem som innehåller det senaste "pyttmjuk" (microsoft) kunde sno och lura sinnessvaga PC ägare. Jag säger bara "Plug&PRAY". 1985 så hade burkens lilla syster Amigan både multikörning och "Plug&Play". Nåväl nog om det.

Den 29 sep - 1 okt så hade ALTER ett litet gettingtogether i Flempan och efter lite mödsamt slit (andras inte mitt) så blev det faktiskt lite kod skriven, resultatet finns att hämta på bla Warez Aquarium som har telenummer 08/371360. Den 24 nov och framåt så skulle Ätta Bitars läsare träffas och ha lite workshop, livecoding, andra roliga aktiviteter som t ex kast med flexskiva femåenkvalt samt treåenalv, kålaboll. Tid, plats, hur, varför, och anmälan finns säkert på en annan plats i detta nummer.

(Detta happening är som ni vet framflyttat till början av 1996 .Red!)

Nu har jag inte något mer att skriva om, om ni har frågor eller undringar kan ni höra av er på ett eller annat sätt.

Happy knapping önskar John Lundhgren

Adress:

Kransbindarvägen 37 (III)
126 36 Hägersten
08-7440518
e-post:m94_lun<a>m.kth.se

<a> = snabel a.



Kort om 64:an och Internet

Det har förekommit en del artiklar om InterNet i Ätta Bitar och i en del av dessa artiklar har det påstås att det inte går att koppla upp brödburken mot InterNet, Jag vill bara påpeka att det går alldeles utmärkt, jag har ett "konto" hos AlgoNet (kostar 129/mån) och kör för närvarande med ett 2400 bps modem och NovaTerm 9.5, det fungerar alldeles utmärkt, (naturligtvis utan grafik). Om någon vill ha hjälp eller mer info går det bra att höra av sig till mig.

/Erik

Ätta Bitar goes cyber

För alla er som läser detta och som också har tillgång till Internet har jag den stora äran att informera om att Ätta Bitar nu har en alldeles egen hemsida på World Wide Web. Än så länge är informationen tämligen knapphändig, och omfattar redaktionsinformation samt ett artikelregister. Dock så är det tänkt att artikelregistret ska utökas så att man även ska kunna läsa artiklarna som det står om. Detta jobbas på just nu. Dessutom finns en sida med "länkar" till andra sidor av intresse för C64/C128-älskare på Nätet. Det mesta går att hitta med lite tålamod, och många sidor är faktiskt väldigt bra organiserade.

Nåväl, adressen till sidan är <http://www.mds.mdh.se/üdat95pkn/8bit> or vilket ger indexsidan. Jag mottar gärna kommentarer på innehållet, min Internetadress är: dat95pkn@idt.mdh.se. Jag ser fram emot att få besök, och kommentarer!
Peter Karlsson

QWKRR 128

QWKRR 128 är en s.k offlinereader (olr) för Commodore C128 i 80-kolumnersläge (det fungerar inte i 40). En OLR gör det möjligt att läsa inlägg som postas på BBS:er utan att behöva vara uppkopplad mot BBS:en under tiden, vilket kan sänka telefonkostnaderna markant. Vad man gör är att man med ett program som finns på BBS:en packar ett s.k QWK-paket (står för QWick), som man sedan tankar hem med modem. Detta är packat med ett arkiveringsprogram, och om breven ska läsas på C128:an rekommenderar jag att du använder ARC-packning.

Nåväl, till programmet. QWKRR är (naturligtvis) inte riktigt lika avancerat som de "stora" programmen till PC-datorerna, men det har tillräckligt med funktioner för att göra brevläsandet trevligt. För att läsa packar du upp QWK-paketet och lägger det på en diskett. Sedan laddar du in QWKRR och kör igång det. Om du har en diskettstation är det en bra ide att ha programmet på en diskett, och sedan byta till en med meddelanden och konfigurationsfiler, då programmet är ganska stort. Flera diskettstationer och/eller hårddisk rekommenderas dock.

När du startar möts du av en meny där du kan ställa in vilken diskettenhet och i vilka kataloger brevpaketet finns (QWKRR har fullt stöd för underkataloger på hårddiskar), och sedan är det bara att köra igång, ett par systemfiler läses in och du möts av en informationsruta där det står information om brevpaketet du öppnat. Du får då även möjlighet att ställa in klockan, om du inte gjort det tidigare. Alla brev ska nämligen datum- och tidsstämpas.

Efter det att man kommit så långt är det bara att börja läsa, men jag (och författaren också för den delen) rekommenderar att man indexerar paketet, d.v.s man skapar en fil som talar om var varje brev startar, och om det är läst eller inte. QWKRR kan inte använda de indexfiler som vissa QWK-program skapar (filer som slutar på .NDX), utan använder ett eget format. Indexeringen kan ta en stund, speciellt om brevpaketet är stort. Nu är det bara att läsa, eftersom paketet är indexerat går det att välja i vilken ordning man ska läsa, man kan välja att läsa en speciell brevvare (diskussionsområde), eller att läsa dem i sekvensiell ordning, och även några fler som jag inte testat så noga. en bra funktion som jag inte sett i något annat program är att man kan styra läsningen med joystick, vilket går att man bekvämt kan luta sig tillbaka och bara läsa. Dock stöds inte mus. När man hittat ett intressant brev man vill svara på, trycker man bara på R (det finns en lista över tillgängliga kommandon på skärmen, man kan blä markera brev för att svara på senare), och så kommer man i den inbyggda texteditorn. Den har de grundläggande funktionerna som man vill ha i en texteditor, och några specialfunktioner som makron och lite annat trevligt. Det hör vanligen till god ton att citera ("quote") brevet man svarar på, för att påminna om vad man skrev. Man trycker då C= och Q och får upp ett fönster där man väljer vilken rad man vill citera in. Denna läggs då in i texten med ett citeringsmärke först, vilket består av avsändarens initialer samt ett >-tecken. När du skrivit klart är det bara att spara brevet. Det läggs då i en fil på disken, och när du läst färdigt kan du välja att packa ner dessa filer till en fil som går att ladda upp till BBS:en.

När man väl packat ner filen kan man inte ändra breven i den, så man får se till att vara klar först. Svaren kan "packas" med ZIP (den packar egentligen inte, den länkar bara filen så att den fungerar som en ZIP-fil), eller starta QPA, som är ett program som packar ARC-arkiv som kan läsas från en PC. Programmet är mycket trevligt att jobba med, om än lite långsamt. Men det är klart, man läser kanske inte så snabbt iaf. Dock är jag van att läsa brev på min PC... Programmet är mycket välgjort, och kostar inte så mycket att registrera (det är shareware). Det är helt klart något som alla som sitter och modemar på en C128 borde ha. /Peter Karlsson

GEOS



A PAIN IN YOUR ARSE!

WWW

För dig som har tillgång till Internet och World Wide Web, kan jag rekommendera följande sidor om C64 och C65:

C64:
World Wide Web:

<http://www.msen.com/ubmin/cbmhome.html>

<http://www.yahoo.com/computers/PCs/Commodore/>
<http://www.hut.fi/umsmakela/cbm>

C65:
World Wide Web:
<http://stekt oulu.fi/ujobi/c65.html>

// Peter Karlsson -
dat95pknEidt.mdh.se

Commodore World

Ingen av er har väl missat att CMD har startat en egen tidning, men hur många prenumrerar på den? Dom flesta, inklusive mig själv, tycker nog att 712 kr hos Sandiges för 8 nummer är lite väl dyrt. Men visste du att en prenumeration, om du fixar den direkt från CMD, bara kostar USD 45.95, knappt 350 SEK. Om du vill ha hjälp med att skaffa en prenumeration är du välkommen att höra av dig till mig. För er som fortfarande tycker att det är väl dyrt har jag ett annat förslag, att ett par personer helt enkelt delar på en prenumeration och skickar runt tidningen, är någon intresserad av denna variant, hör av er! Nedan följer en lista på artiklar ur senaste utgåvan av **Commodore**

World.
Issue 9
Features Special report:
Amiga Technologies Forecast by Jason Compton
What's in store for Commodore and Amiga now that Escom is control?
Understanding Spreadsheets by David Pankhurst Learn what spreadsheets can do for you!
Spreadsheets by the numbers by Sherry Freedline
An in-depth look at four current spreadsheet programs and their features.
Hardware: Collectibles by Jim Brain
A collector's comment on the Commodore 264 Series.
Reviews
Software: Ckit 94 by Gaelyne R. Moranec
Mad Man's Backup and Compression Kit.
Software: Karma by Jim Butterfield
Review of the newest macro assembler for the Commodore 128.
Games: Miniviews by Sherry Freedline
Blood Money, Championship Baseball and Monday Night Football.
New Games by Sherry Freedline and Steve Vander Ark
Three new titles: Lions of the Universe, Super Pogo Stick, & Riddles and Stones.
Columns
Just For Starters by Steve Vander Ark
Know your ports and try some simple BASIC programming.
Foreign Exchange by Joseph Gaudi
The latest goings-on in the European Commodore market.
Graphic Interpretation by Steve Vander Ark
A few helpful hints on working with geoPublish.
geoProgrammist by Maurice Randall
Getting around in memory under GEOS takes knowing the system.

Basic Instincts by Gene Barker
Part 2 of a series on writing BASIC input subroutines.

Peripheral Vision by Jim Butterfield
Part 2 of a series on relative file programming.

Carrier Detect by Gaelyne R. Moranec
Secrets to modeming with the right long distance carrier for you.

Over The Edge by Harold Stevens, Jr.
Hooked on modems? You're not alone!

Departments

From the Editor, User Group Connection, Backtalk, Top Tips, Commodore Trivia, On The Horizon.

/Erik

An Online Version of Commodore World's News Updated 8/27/95

Copyright) 1995 by Creative Micro Designs, Inc.

Your FAX Has Arrived.

Yes, geoFAX has finally started to ship! Maurice Randall (Click Here Software) recently completed the first version of geoFAX, the first fax modem software package ever for Commodore 64 and 128 users. The program works only under GEOS (either 64 or 128 in 40-column mode) and requires a fax modem equipped with Group III, Class 2 protocol -- neither Class 1 nor Class 2.0 will work with the current version. The program also requires that your faxmodem be interfaced to your computer via a SwiftLink (CMD's RS-232 Interface). Any standard GEOS drive configuration will work with the program, but larger storage devices and/or RAM expansion are recommended for best operation. The program is available directly from the author (\$39.95 plus \$4.00 s/h: Maurice Randall, P.O. Box 606, Charlotte, MI 48813, 517-543-5202) as well as from

authorized dealers. In conjunction with the release of this new software, CMD has announced several limited-time special bundle prices for various combinations of geoFAX, SwiftLink, and Boca fax modems.

New Games From Threshold

Two new game titles for the Commodore 64 reached our offices recently. Both come from Threshold Productions. Slatterman (\$14.95), is a Mario-type arcade game, and Lazer Dual (\$14.95) is a Tank-like arcade game with some interesting twists. Both titles can be purchased directly from Threshold via check or money order. No specific mention was made of shipping charges in the information we received, so you may want to contact the company for further details. CMD and other dealers should also have these titles in stock soon. Full reviews of these titles will appear in upcoming issues of CW. (Threshold Productions, 17730 15th Ave NE, Suite 229, Seattle, WA 98155)

Commodore Demo Fans Get Driven

In addition to their new games, Threshold Productions sent us a sample copy of Driven (Issue #8). Driven is a disk-based magazine that covers the Commodore Demo scene. Subscriptions are \$2.00 per issue (maximum of 3 issues ordered in advance). Driven is published approximately every other month, and subscriptions also include the newest NTSC demos, NTSC fixed PAL demos, utilities, and previews of upcoming games from around the world. (Threshold Productions, 17730 15th Ave NE, Suite 229, Seattle, WA 98155)

More New Games From EBES

Two more games from Electric Boys Entertainment Software have made their way to the U.S. market. Sword of Honour is a martial arts game that features lethal weapons, hand to hand combat, music and over 2.5 Megabytes

of compressed graphics which provide for over 90 colors onscreen. The second new title, Walkerz, is an arcade game similar in some respects to Lemmings. Both titles will be distributed in the U.S. by CMD, but actual release dates and prices have not yet been announced.

All Future Modems to be Boca-Compatible?

Boca Research is proceeding in its plan to acquire Hayes Microcomputer, paying off all of the troubled company's creditors as well as all bankruptcy court claims. The Hayes name has always been associated with the highest quality modems, and most every modem manufacturer over the past few years has sought acceptance for their own modems by labeling them as "Hayes-compatible". Boca has announced that they will adopt the Hayes name for their company upon completion of the buyout, but that the corporation will be headquartered in Boca's current facilities in Boca Raton, Florida.

Removable Media Drive Market Heating Up. Hot on the heels of Iomega's inexpensive Zip drive (100 MB), Syquest recently announced their own low-cost removable, a 105 MB drive priced at the same \$200.00 price point. Not to be outdone, Iomega has gone after the high-capacity removable market with another low-cost solution: a 1 GB (yes, that's a Gigabyte) drive which Iomega calls "Jaz". Slated to sell for around \$600, and with cartridge pricing at around \$100 each in quantity, the new drive is bound to find wide acceptance among users with high-capacity backup and storage demands.

PC SUCKS!

Vadför finns dom?
Dom finns överallt.
Det skulle kunna vara din granne. Dom är aggressiva, fula, feta, och dom spelar DOOM hela dagarna. Just det, du har gissat rätt. Det är PC-freaks. Elaka typer som säger att Amiga är TU-spel. Och bara själva ordet 64:a får dem att skratta. Dessa onskedulla varelser får en att vilja kasta en PC ut för ett stup (Nej! Jag är inte religiös) Nej! Nu går jag och spelar Giana Sisters eller kanske Frantic Freddy!

MODEL LERA:

Lägg några Windowsdisketter i saltlösning i några veckor.
VARHASTA DIN PENTIUM:
Montera ner den och lägg delarna i Mikron!

Bill Gates Fru vill skilja sig men hon har glömt hans adress...

En HD till en 486:a rymmer HELA 2 liter hallonsoda.

DATORNSSTANTRÄD:

Big brother C64
Little brother Vic20
Little sister Amiga
Cousin C128
'The black sheep' PC
'The unwanted child' Macintosh

Vadför inte kompromissa och samtidigt göra världen en stor tjänst. Låt president Chirac provspränga i Bill Gates vardagsrum!

BEVIS PÅ ATT PC RULES:

En framstående forskare vid namn Dr Crüler har släppt en PC från Empirestate building, och redan vid tionde våningen sprängde den ljudvallen!

Kompostera din PC nu!
UIRUS = PC freak!

Det är på tiden att
du kan köpa nya, billiga
spel till din 64:a.

Nemesis Productions tror på 64:an. Vi tror också på att folk behöver nya och roliga spel. Gärna billiga om det går. Fyra spel erbjuder vi dig, och det för ynk 50 kronor styck. 150 för alla fyra. Det är inte så värst mycket om du jämför med vad ett spel på PC:n kostar idag. Nya spel är ovanligt på 64:an. Vi vill visa dig vad den klarar av på 90-talet. Gör dig själv en tjänst och slå till. Det vinner både du och 64:ans framtid på. Vi hjuder på ett gratisspel när du beställer.

Deadline

by Visualize UK

The best shoot'em-up in the 1990's features parallax scrolling, heaps of enemies and massive shooting bonanza that will keep you playing for hours. Music, graphics and stunning programming jammed into 20 levels of intense action.

94 % in Commodore Format!

On ice

by Nemesis Productions

An addictive game allowing 1 or 2 players to compete on the slippery surface. Programmed by what many believe to be the best programmers in Germany and stunning music from the wellknown VIBRANTS. This game is a must see pulling the 64 to new worlds!

The Worm

by Nemesis Productions

One of the classic games in a version suiting 1996. Munch yourself longer through the bonanza of levels keeping you hooked like an addict! The game has been produced by a Swedish team, known for their fine taste in art and audio. The Worm is not an exception.

As seen in the German
magazine 64'er!

Mortal Dogfight

from COMA

Dogfight your friends and enemies in the latest fashion of software. This game received splendid reviews when released in Poland. Find out why.

Beställning leveras mot postförskott inom 4 dagar. Du beställer dina spel på
Nemesis Productions . Rullargatan 9 . 415 26 Göteborg.
Tel: 031-373297



Nemesis Productions

SYS PD/C64, C128

Programvara för C64 och C128

- * Massvis med PD / SW
- * Egen produktion
- * Spel, nytto, grafik, musik
- * Billiga priser

Katalogdisk: 20 kronor på
bankgiro 5939-7620
Peter Karlsson

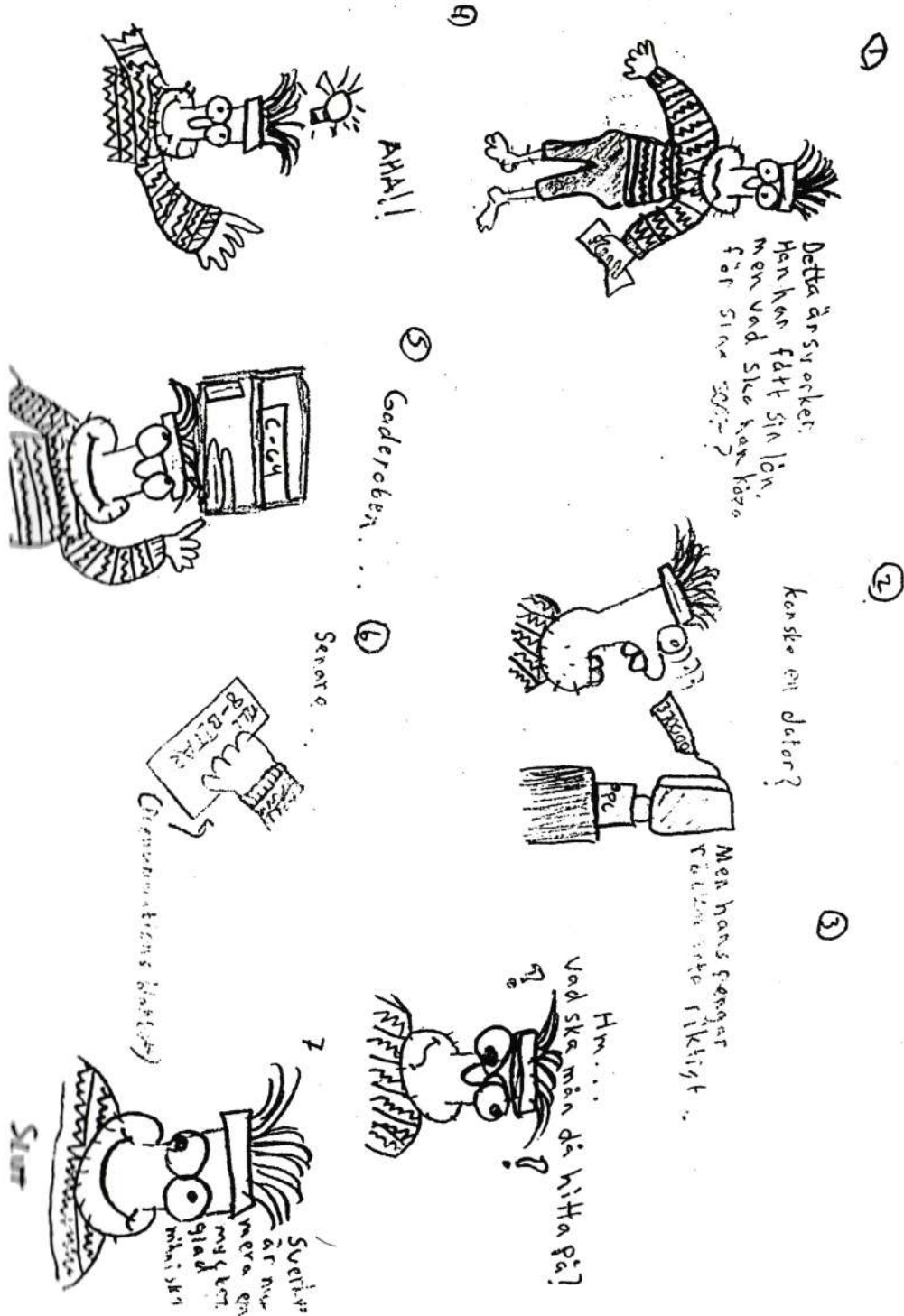
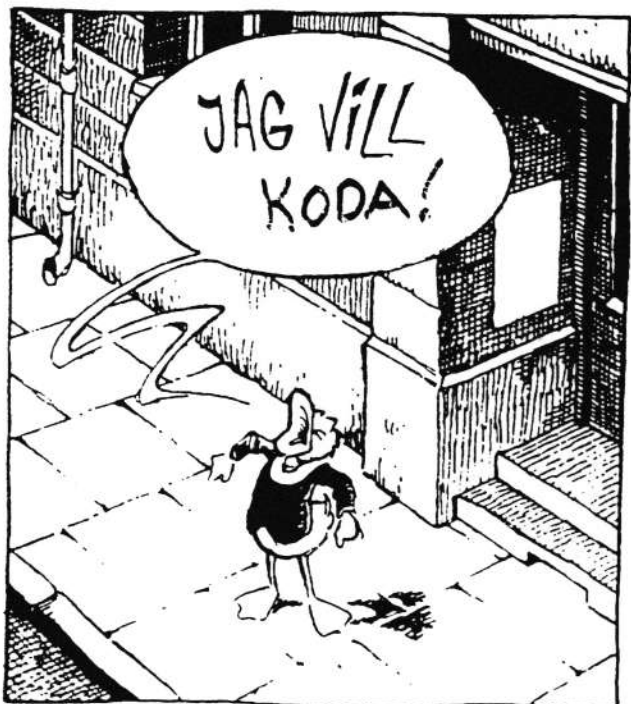
Demo på spelet: Future Worlds medföljer gratis!



BEGAGNAT TILL SALU

RAMLink med 1 Mb minne och batteribackup	1900:-
SwiftLink-232 interface för höghastighetsmodem	500:-
Commodore 1530 bandspelare	100:-
Basicboken Commodore (Förlagsgruppen)	75:-
Grafisk konst på VIC (Förlagsgruppen)	50:-
Datatidningar från 80-talet, engelska och svenska (2 kartonger, skickar lista på begär)	

Porto och postförskott tillkommer.
Anders Reuterswärd, 08-560 353 79.



FOSIE BBS

B

OREBRO 1
PORTO BETALT
PORT PAYÉ
R-009

ÅTTA
BITAR

c/o Anders Reuterswärd
Lundagatan 40
117 27 STOCKHOLM

ÅTTA BITAR