

# ÅTTA BITAR

Nordens enda tidning för C64 och C128

Nummer 5 1995



**SPELRECESSIONER**

**REDAKTION****Postadress**

c/o Thom Zetterström  
Östergatan 8 (SU)  
152 43 Södertälje  
08-550 68025

**Ekonomi & Prenumeration**

c/o Anders Reuterswärd  
Lundagatan 40  
117 27 STOCKHOLM

**Tryckning & distribution**

Jan-Eric Ahlgren, Örebro

**Ansvarig utgivare**

Anders Reuterswärd

**Redaktör**

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 Örténholm, Torbjörn Wester  
Erik Paulsson och John Lundhgren

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

- 1 Bild från vinnaren
- 3 Redaktören har ordet
- 4 Assembler skolan #1
- 5 Basiclistningen
- 8 Frågor & Svar
- 9 Historien om SID
- 12 Spelrecension special
- 16 Åtta Bitars PD-disk 5/95
- 18 Åtta Bitars Party info #1
- 19 Pyzzel
- 20 Intervju med BOB of Censor
- 21 ComNET / 64NET
- 22 The Compression Kit
- 24 Insändare
- 26 GEOS PD & SW 21, 22 och 23
- 27 INTERNET

### För produktionen av Åtta Bitar används med stolthet följande utrustning:

Commodore 128 med 1024K REU och en 1541 diskdrive, 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 geoWrite128, geoPaint128, geoPublish, printIt, och Paint-Scrap 2.1, allt kört under GEOS128 2.0. Ekonomin kontrolleras med hjälp av geoCalc 128 och prenumerantregistret sköts med geoFile 128.



## REDAKTÖR'N HAR ORDET



Puuuh!

Nu är sommaren ÄNTLIGEN över!!! Alla svettiga, varma och tråkiga dagar då man inte kunnat ägna åt det som man borde göra. Dvs hålla sin Commodore i trim. Finns det något värre än att komma hem till någon kompis och så ser man att datorn är avslagen. Chocken, förvirringen, ja hela kroppen slutar fungera normalt. Frågan som följer till kompiserna blir: 'öhh, VA! Varför...' Han svarar försvarande att han suttit och kopierat hela natten. PUH! Jag trodde nästan att du lagt av. Nejdå säger han och slår på burken igen. Såja nu lugnar kroppen min ner sig. Allt i sin ordning igen.

Ja som sagt välkomna till ännu ett nummer. Och detta i tid! (PUH!, efter alla brevbomber så blev jag tvungen att klara denna deadline!) Och detta nummer är mitt största på hela 28 sidor. (Vi går mot ljusare 64/128 tider!) PD-disk divisionen är på fötter igen och allt gammalt strul som några av er kanske råkat ut för skall vara lösta vid det här laget. Annars så råder jag er att läsa detta nummers artikel om PD-disken. På sidan 23 finns en sida som alla tvåttäkte Commodore ägare fyller i och skickar vidare. Men förstora gärna upp den till A4 innan du gör det. Vi måste visa ESCOM att vi faktisk finns kvar här i Norden, och att vi menar allvar. 64 still going strong! Basiclistningen är med. En assembler skola. Och en hel del gamla godingar är på nytt recenserade. (Och billigare än 50 spänn lär du nog aldrig hitta diskettspel.) Och nu över till ett par krav från min sida till ER läsare.

1) Inte ett enda vykort på hela sommaren. (Varför?)

2) Bara 2 personer skickade in bidrag till tidningen. (Kom igen, blir det lika få som skickar in matriel ifortsättningen så blir det ju till slut att tidningen dör som Bosse befarade. Det var ju det som inte fick hända och därför som jag tog över. Vissa lite intressel!)

3) Tävlingen som sattes in i hopp om att engagera er, den dog av sig själv med tanke på att det inte blev någon konkurrens mellan bidragen. Jag fick in 3 bidrag till boulder dash. Ett i 128:a BASIC. Ett i 64:a BASIC. Och ett i 64:a Assembler. Grafiken därimot har en vinnare och han känner nog igen sin bild på framsidan. GRATTIS! Priset (ett hemligt sådant!) kommer på posten. Musiken. Endast 2 bidrag. Och jag låter dem hellre vara osläppta så att de kan tävla någon annanstans än att löjligt enkelt vinna eller försvinna i detta myller på endast två bidrag. Nu dröjer det enda till November innan det blir något mer tävlande av. Dvs till ÅTTA BITARS PARTY. Alla som är intresserade (Och det bör minst vara alla prenumeranter utav denna tidning!) bör anmäla detta till mig så att jag kan börja ordna med detaljerna. Som t ex att pizzerian vill veta på ett ungefär hur mycket extra deg de måste beställa hem, hur pass mycket utav skolan som måste läsas upp osv. En hel del små detaljer med andra ord. Men alla detaljer kommer att klaras utav i nästa nummer, dvs November numret. Läs nu och njut utav att sommaren äntligen är över...

/Thom



# ASSEMBLERSKOLAN DEL 1

Till många stora nöje och andras missnöje startar Åtta Bitar en Assemblerskola.

Jag är själv ingen mästare inom assembler men jag kan och känner till 6510:s opkoder. Jag tänkte att vi skulle ha som mål med detta första avsnitt att lära oss 12 viktiga opkoder.

LDA, LDX, LDY, STA, STX, STY, INC, INX, INY, BNE, BEQ och JMP.

LDA står för Load Accumulator eller Lagra värde i A-registret. LDX står för Load indexregister eller Lagra värde i X-registret. LDY Load indexregister Y eller Lagra värde i Y-registret. STA står för Store Accumulator eller placera A:s värde på... STX står för Store indexregister eller placera X:s värde på... STY står för Store indexregister Y eller placera Y:s värde på... INC betyder INcrease eller öka adressen med 1. INX står för INcrease indexregister och ökar X med 1. INY står för INcrease indexregister Y och ökar Y med 1. Ungefär som basicens X=X+1. BNE står för Branch on Not Equal to eller hoppa om villkoret inte uppfylls. BEQ står för Branch Equal to eller hoppa om villkoret uppfylls. JMP står för JuMP eller ovillkorligt hopp. Vi studerar dem närmare senare.

Nu tänkte jag att vi skulle skriva vårt första program tillsammans. Detta program skriver ut texten 'ÅTTA BITAR' överst på skärmen. Försök att förstå vad som händer på varje rad. (Detta skrivs i Turbo Assembler som finns att beställa på förra månadens PD-diskett).

```

*=$4000 ; Start adress i minnet
; för vårt program.
;----- ; En liten skiljelinje för
; att det hela skall se
; snyggare ut.
LDX #$00 ; X-registret sätts till
; noll.
ejklar LDA text,X ; Hämta ett värde
; från 'text' till A.
STA $0400,X ; Placera A:s värde
; på adress $0400+X
; ($0400 + $00 = $0400).
INX ; X=X+1
CPX #10 ; Är X=10? (Här sätter vi
; ett villkor.)
BNE ejklar ; Om inte så hoppa tillbaka
; till 'ejklar'. Annars hoppar
; vi över denna rad.
JMP * ; Hoppa till sig själv.
; Dvs en evig loop.

```

```

;-----
text .text "ÅTTA BITAR"
;-----
Första bokstaven hamnar på $0400 och
andra på $0401 osv. Hela skärmen
består av $0400 till $07E7.
För att få texten på nästa rad skriver
du bara $0428 istället för $0400.
Alltså är varje rad $28 lång eller 40
decimalt. (40 kolumner). Försök nu att
göra text medeländigt kortare/längre.
Försök få texten att hamna på mitten
av skärmen. Vi hörs i nästa nummer.

```



## FOSIE BBS

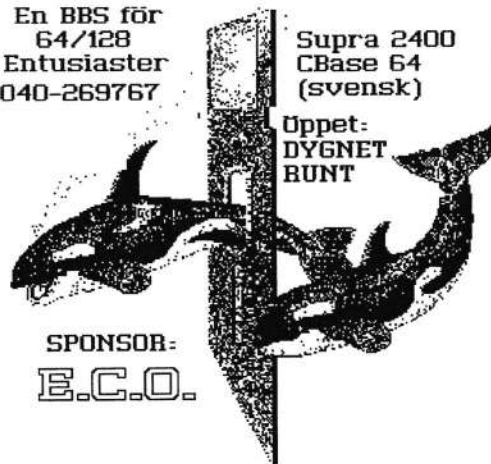
En BBS för  
64/128  
Entusiaster  
040-269767

Supra 2400  
CBase 64  
(svensk)

Öppet:  
DYGNET  
RUNT

SPONSOR:  
E.C.O.

Vi går på djupet



# BASIC LISTNINGEN

Det här var ett av de första spel jag gjorde. Det kanske inte märks så jättemycket på koden (jag har nyligen avlusat den) men mer på grafiken som absolut inte är i toppklass. Men spelet är trots detta fullt spelbart och faktiskt riktigt roligt.

Det går ut på att rädda världen från en ny muterad myrart (inte sköldpaddor alltså, utan myror (teenage mutant ninja ants!)). Dessa myror kommer att löpa amok om 5 och en halv minut och innan dess måste du ha stampat ihjäl alla. Problemet är att de hela tiden förökar sig. De blir fler och fler, tiden blir mindre och mindre och du blir mer och mer pressad.

P.g.a. denna frenetiska situation ändrade jag namnet från "The ant invasion" till "Brainblaster".

Du kontrollerar din hjälte (ASCII 216) med tangenterna W,A,S och Z.

Hoppas du får mycket nöje!

THE BASIC BOY!





```

5 PRINT"(CLR)":X=10:Y=10:Z=10:W=10:POKE650,128:G=50:GOSUB320:PRINT"(CLR)"
7 FORA=ITO50
10 B=INT(1000*RND(1)):B=B+1024:IFPEEK(B)<>32THEN10
15 POKB,42:POKE55296+(B-1024),0:NEXT
25
POKE1024+Z+40*W,32:POKE1024+X+40*Y,88:POKE55296+X+40,1:T1$="000000"
27 FORTW=ITOR
30 GETA$
35 IFP=GTHEN250
40 IFT1$>"000530"THEN160
43 IFA$=" "THEN30
50 IFA$="W"THENZ=X:W=Y:Y=Y-1
60 IFA$="Z"THENZ=X:W=Y:Y=Y+1
70 IFA$="A"THENZ=X:W=Y:X=X-1
80 IFA$="S" THENZ=X:W=Y:X=X+1
100 IFX>39ORX<0ORY>24ORY<0THENX=Z:Y=W
110 IFPEEK(1024+X+40*Y)=42THENP=P+1
120 POKE1024+Z+40*W,32:POKE1024+X+40*Y,88:POKE55296+X+40*Y,1
130 NEXT:GOSUB220
150 GOTO27
160 PRINT"<CLR><6CRSRDOWN>"
170 PRINT"<12SPACE><RVSON>CCCCCCCCCCCC"
180 PRINT"<12SPACE><RVSON>BTIME OUT!!!B"
190 PRINT"<12SPACE><RVSON>CCCCCCCCCCCC"
200 FORA=OTO3000:NEXT
210 POKE198,0:RUN
220 B=INT(1000*RND(1)):B=B+1024
225 IFPEEK(B)<>32THEN220
230 POKB,42:POKE55296+(B-1024),0:G=G+1
240 RETURN
250 PRINT"<CLR><2CRSRDOWN><10SPACE>BIG GRATULATIONS!!!!"
251 PRINT"<10SPACE>EEEEEEEEEEEEEEEE"
252 A=VAL(T$):B=530-A:C=B*2:D=C+P:D=D-(R*3)
260 PRINT"DU HAR JUST KLARAT (!!!) HELA DET HÄR"
263 PRINT"<DOWN>SPELET PÅ NIVÅ ";
270 IFR=20THENPRINT"EASY!!!"
280 IFR=15THENPRINT"NORMAL!!!"
290 IFR=10THENPRINT"DIFFICULT!!!"
300 IFR=5THENPRINT"NIGHTMARE!!!"
303 PRINT"<3CRSRDOWN>TID=";MID$(T$,3,2);";";MID$(T$,5,2)
307 PRINT"<CRSRDOWN>POÄNG=";D
310 PRINT"<CRSRDOWN><2SPACE>THE BRAIN BLASTER ÄR"

```

```

311 PRINT"<CRSRDOWN>PROGRAMMERAT AV THE BASIC BOY!"
314 PRINT"<2CRSRDOWN>*****"
315 PRINT"PRESS THE ANY KEY (DO YOU GET THE POINT?)"
316 PRINT"*****"
317 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0:RUN
320 PRINT"<CRSRDOWN> VÄLKOMMEN TILL DET FANTASTISKA
SPELET<2CRSRDOWN><12SPACE>"
330 PRINT"BRAINBLASTER"
335 PRINT"<11SPACE>EEEEEEEEEEEE"
340 PRINT"<CRSRDOWN> ETT TÄNKARSPEL FÖR BÅDE STORA OCH SMÅ!"
350 PRINT"<2CRSRDOWN><12SPACE>SELECT!!!"
355 PRINT"<12SPACE>EEEEEEEE"
360 PRINT"<CRSRDOWN><12SPACE>1)EASY"
370 PRINT"<12SPACE>2)NORMAL"
380 PRINT"<12SPACE>3)DIFFICULT"
390 PRINT"<12SPACE>4)NIGHTMARE"
400 PRINT"<3CRSRDOWN>THIS PROGRAM IS PD(PUBLIC DOMAIN)
AND<4SPACE>YOU ARE FREE TO MAKE A ";
410 PRINT"COPY BUT...";CHR$(13);"<CRSRDOWN>D O N O T S E L L Y O U R C O
P Y"
415 PRINT"<CRSRDOWN><4SPACE>TRYCK PÅ I FÖR INFORMATION!!!"
420 GETA$:IFA$=""THEN420
430 IFA$="1"THENR=20:RETURN
440 IFA$="2"THENR=15:RETURN
450 IFA$="3"THENR=10:RETURN
460 IFA$="4"THENR=5:RETURN
465 IFA$="!"THENGOTO480
470 GOTO 420
480 PRINT"<CLR><DOWN>INFORMATION OM SPELET THE BRAIN BLASTER!";
490 PRINT"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE";
500 PRINT"<DOWN>SPELET SOM ÄR PROGRAMMERAT AV THE BASIC ";
510 PRINT"BOY ÄR PUBLIC DOMAIN. HANDLINGEN UTSPELAR";
520 PRINT" SIG I FRAMTIDEN DÅ KÄRNAVFALLET HAR LETT";
530 PRINT"TILL ATT EN NY MUTERAD MYRART HÅLLER PÅ ";
540 PRINT"ATT LÖPA AMOK. DESSA MYROR ÄR EXTREMT ";
550 PRINT"GIFTIGA OCH LÖPER AMOK OM 5 OCH EN HALV MINUT.";
560 PRINT"<CRSRDOWN> DU MÅSTE STAMPA IJÄL YARENDA MYRA INNAN";
570 PRINT"DESS. MEN DET VÄRSTA ÄR ATT MYRORNA HELA";
580 PRINT"TIDEN FÖRÖKAR SIGI DE BLIR FLER OCH FLER";
590 PRINT"TIDEN BLIR MINDRE OCH MINDRE OCH DU BLIR";
600 PRINT"MER OCH MER PRESSAD.";
610 PRINT" TILL SLUT KAN JAG ";

```



```
620 PRINT"LOVA ATT DU LÖPER AMOK!!! (FÖRHOPPNINGS-";
630 PRINT"VIS INTRÄFFAR DOCK INTE TIDIGARENAMDA ";
640 PRINT"EXPLOSION(-BRAINBLASTER))!!!!"
650 PRINT"<CRSRDOWN>SPELET STYRS MED TANGENTERNA W,A,S OCH Z"
660 PRINT"JAG ÖNSKAR DIG ETT STORT LCKA TILL PÅ "
665 PRINT"DITT UPPDRAG ATT RÄDDA JORDEN!!!!"
670 WAIT198,1:POKE198,0:GOTO320
(SUCK! VARFÖR STRULA MED BASICLISTNINGAR... DE ÄR SÅ JOBBIGA ATT
SKRIVA AV MED ALLA KODER SOM T EX <CRSRDOWN> OSV. /RED ANM.)
:-)
```

## FRÅGOR & SVAR

### HEJ, ÅTTA BITAR!!!

Jag har några frågor jag skulle vilja ha svar på...

- 1a) Vart ska jag hoppa om jag vill att datorn ska utföra en reset?
- 1b) Ger en sådan reset samma effekt som en hårdvarubaserad?
- 2) Skulle ni kunna publicera en lista på alla assemblerkommandon samt hur många cykler de tar att utföra?
- 3) Vad är det för skillnad på ett IRQ och ett NMI interrupt?

Tacksam för svar.  
THE BASIC BOY!!!

### HEJSAN BASIC BOY!

Här kommer svaren på dina frågor...

- 1a) För att datorn skall utföra en RESET skall du hoppa till 64738 eller detaljerat skriva följande: I basic 'SYS 64738' och i maskinkod 'JMP \$FCE2'.
  - 1b) I stort sett utför dem samma sak. Om du vill ha det hela detaljerat föreslår jag att du ringer till en BBS och frågar någon som är hårdvarufreak.
  - 2) Denna 'karta' finns att beställa från **DINO SOFT** och kostar 100:- SEK plus 7:40 i frimärken. Detta är en komplett 'karta' med 'alla' opcode. Illegala samt legala med cykeltider adresseringssätt mm. Ett måste för den RIKTIGA hackern!
  - 3) IRQ-interrupt styrs hoppar till adressen som \$0314 och \$0315 (lågbyte/högbyte) pekar på, medans NMI hoppar till adressen som \$0318 och \$0319 pekar på. NMI har högsta prioritet och kan inte avbrytas (vilket hörs på namnet Non Maskable Interrupt). Ett NMI kan du låta inträffa exakt på cykeln och det hela är lite mer kopierat att utföra än ett IRQ. Men i nästa nummer ska vi ha med en beskrivning på just NMI-interrupt.
- Hoppas att det hjälper lite iallafall...

/Thom

## HISTORIEN OM SID

När man först började diskutera "Projekt C64" hos Commodore i januari 1981, var ju avsikten att skapa en renodlad speldator. De planerna förändrades under projektets gång och man beslöt istället att bygga en hemdator.

En riktigt bra speldator ska självfallet kunna generera bra ljud. Och ljudchipet (SID) i C64 förmår hantera tre olika stämmor nästan samtidigt över ett osedvanligt bredt frekvensområde.

Arbetet med C64:an sköttes av två grupper. En som skulle utveckla grafikchipet och en som skulle svara för SID-chipet. SID är en förkortning för Sound Interface Device, (Ljud-Genererings-Enhet).

Arbetet med SID inleddes våren 1981 av Robert Yannes, en ung ingenjör som svarat för designen bakom VIC20. Under sig hade han två tekniker och en CAD-operatör.

-Jag hade arbetat med synthesizers och ville ha ett chip som var en musik-synthesizers, förklarade Robert Yannes.

Ett ljudchip är ju en sorts högteknologisk tongenerator och ingen direkt nyhet. Men Commodore valde ett lite annorlunda sätt att göra det hela på.

-Normalt när man bygger ett flerstämmigt chip så bygger man ett enda chip som får sköta flera olika frekvenser. Vi byggde istället en och gjorde tre kopior. Det gick mycket snabbare, berättar Robert Yannes. Enligt Robert Yannes visste ingen i projektgruppen hur man skulle gå tillväga.

-Förutom grundforskning, som jag sysslät med sedan högskolan, tog det verkliga utvecklingsarbetet med SID

endast 4-5 månader.

Yannes höga målsättning med SID ledde till att chipet fick osedvanligt höga prestanda jämfört med de som finns i videospel (typ nintendo och segas åtta bitars konsoller). SID har en mer precis frekvenskontroll och den oberoende "envelope-generatorn" skapar en mer intensiv kläng.

Just "envelope"-funktionen gjorde att man kan immitera instrument mer korrekt. Envelope är ju ett sätt att reglera ljudnivån utan att använda "volymkontrollen".

Yannes byggde också in en tabell i SID-chipet som kunde översätta musiknoter till korrekta data. Den funktionen togs senare bort eftersom den blev för dyr.

SID-chipets verkliga kapacitet är inte ens riktigt känd idag - ens av konstruktörerna!!! Orsaken är de specifikationer som skrevs när chipet utvecklades blev inkorrekta.

Ett exempel på detta är att i dokumentationen hävdas att chipet kan utföra logiskt AND på olika vägfomer.

Ett annat fel gäller filter-funktionen.

-Filtret var det sista vi gjorde och tiden räckte inte till, berättar Yannes. Datorsimulatorer sa oss att filtret inte skulle fungera bra. Och det gjorde det inte heller.

-Och jag fick inte möjlighet att korrigerat felet.

Alla felet i dokumentationen har gjort att många programmerare inte kunnat utnyttja chipets alla möjligheter.

Christer Rindblad (Ur DMz #4/87)

## NYA FYND PÅ VÄG !

## 512Kb Extraminnen

Commodore's RAM-expansion, C-1700, utbyggd till 512Kb. Dessa extraminnen saknar chassi, därav det låga priset. Ett mycket prisvärt alternativ att användas med GEOS, Terminalprogram, ZED 128, BASIC8, och andra program som stödjer användandet av extraminne. Levereras med en diskett innehållande Testprogram för både C-64 & C-128, RAMDOS II, och Configure 2.1 (configure är för GEOS).

Pris Endast 495.00

## C-1351 MUS

Vi har ett litet antal av Commodore's originalmus, 1351, på väg från USA. Vi har fått tag i dessa möss till ett förmanligt pris, och vidarebefodrar nu detta förmanliga pris till dig. Passa på medan dessa möss finns kvar. Priset är ca 200.00 lägre än normalt, och vi vet inte hur länge lagret räcker.

Pris Endast 349.00

## C-1581 Diskdrive

På väg har vi även 5 st av Commodore's diskdrive 1581. Denna 3.5"-drive ger dig både större lagringsutrymme (720Kb) och högre hastighet. Denna chans bör inte missas om man vill ha en 3.5"-drive till ett billigt pris. RING NU!

Pris Endast 1395.00

**Ring In Din Beställning På  
Telefon 035-186795**

Priserna är inklusive moms. Postens avgifter tillkommer. På ordrar utanför EU, dras den svenska momsen bort.

Har du vår Katalog #5 ?  
Om inte, lägg 20:- i ett kuvert tillsammans med ditt namn och adress, så skickar vi den till dig.

## ÄNTLIGEN !

## GEOFAX !

Nu är det klart! Programmet som ger oss möjlighet att skicka och ta emot fax genom vårt modem.

Med GEOFAX kan du till och med använda en vanlig fax som scanner, och på så sätt scanna in hela A4-sidor till datorn.

Programmet arbetar, som namnet anger, i GEOS-miljön, och de dokument som du skickar eller tar emot bearbetas i GEOPAIN. GEOFAX har även ett eget filformat för att hantera faxar som enbart består av text.

Denna annons skrevs samma dag som det första exemplaret av GEOFAX nådde Sverige, så något pris är ännu inte satt. Ring för besked om pris och leveranstid.

## Lagerrensningen

Den lagerrensning vi genomfört den sista tiden har blivit en succé. Emmellanåt har vi nästan blivit totalt nerringda av 64/128-ägare som ville ta del av de billiga priserna. Lite grejor finns dock kvar. En del av dessa hittar du nedan. Ring om det är något i vår rensningslista du inte hittar här. Kanske finns det kvar, kanske inte. En sak är i alla fall klar; snart har vi rensat färdigt. Priserna på produkterna i lagerrensningen förlängs till 951015, i mån av tillgång.

Ny diskettbox med 50 st begagnade (omformaterade) 5.25"-disketter. Pris 99.00

Begagnad C-64, komplett med transformator, antennkabel och instruktionsbok. Pris 350.00

Begagnad C-128, komplett med transformator, antennkabel och instruktionsbok. Pris 645.00

## Fabriksnytt:

Sketchpad 128	Pris 69.00
Gnome Kit 64/128	Pris 69.00
Nate Fiedler's GEOS Utilities	Pris 179.00
Chartpak 64	Pris 199.00
Hel Lada Databand C-15 (12st)	Pris 95.00
5 st boxar för 50 5.25"-disketter	Pris 169.00

**Ring in din beställning på  
Telefon 035-186795**

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



# SPEL RECENSION SPECIAL

## TRUST/NINJA MASTER

Dessa båda spel som jag haft nöjet att undersöka ytterligare ligger på en och samma diskett. De är utgivna av Firebird och när de såldes så ingick de i den s.k. Silver 199 range. En serie av budgetspel vilka endast kostade 199 cent (i Sverige cirka 20 kr.).

Manualen är ett papper på 25 gånger 10 cm. och på den lilla aren har de fått plats med 5 språk (bl.a. tyska, franska och det jag tycker är lättast nämligen danska. Dock varken engelska eller svenska.). Den är med andra ord mycket bristfälliga, men det är som sagt var budgetspel.

De båda spelen väljs lätt från en meny, sedan kan du även välja om du ska ladda in det normalt eller använda en diskurbo. Det hela är snyggt och enkelt.

### THRUST.

Motståndsrörelsen är beredd att sätta igång en stor offensiv emot det intergalaktiska imperiet (vad är det då för fel på detta imperium? Ingen anning, långa och plågsamma slaktdjurstransporter kanske!).

Men det finns ett problem (som vanligt). De mycket viktiga Klystron kapslarna saknas, de behövs för att driva stjärnskeppen som motståndsrörelsen förfogar över. Vad ska man göra åt det? Jo man skickar iväg dig för att fixa allt (som vanligt). Du ska stjäla kapslarna från imperiets lagringsplaneter. So faar so good, men nu blir det knivigare. Varje planet försvaras av ett batteri Limpetkanoner, dessa drivs i sin tur av en kärnreaktor (aha, motståndsrörelsen är kanske kärnkraftsmotståndare). Om man skjuter på reaktorn så tar det längre tid för kanonerna att ladda upp sig, MEN om man skulle skjuta för mycket så blir det en ganska otrevlig stombombseffekt, planeten springer i luften med andra ord...

Detta om detta, hur är då spelet? jo, väldigt bra måste jag säga. Känslan "jag bara MÅSTE se nästa bana" infinner sig ständig och det är riktigt roligt att spela.

Grafiken fyller sin funktion, men absolut inget mer. Den är oerhört enkel och snabb. Men den är nog inte värd mer än 2 på en skala av 1-5.

Ljudet däremot är faktiskt riktigt coolt. Särskilt låten innan spelet börjar, under dess gång är det tyvärr bara sound. På ovannämnda skala skulle jag vilja ge ljudet en **4a**.

Spelvärdet relativt kostnaden är enormt bra. Att få så mycket spel för så lite pengar är ovanligt. Spelet får en stark **5a** i pris/prestanda.

### NINJA MASTER.

För länge sedan, i den uppgående solens land, fanns de ökända ninjorna. De var fruktade av alla, men fruktade ingen. deras enda mål i livet var att stiga i graderna, nu har du chans att göra det samma!

Den årliga krigartävlingen står nämligen för dörren. Nu kan även du få vissa byns äldste vad du står för.

Grafiken är kass, musiken jobbig, soundet uruselt och själva spelet värdelöst! Jag klandrar dig inte om du slutar läsa här, men det det följer en beskrivning av de 4 grenar som tävlingen består av.

1) Du befinner dig ute på vad som verkar vara en stor savann. I bakgrunden skimtar berg. Men vad var det, en pil flyger med oerhört låg hastighet genom luften. Att den inte faller mot marken. Du står som paralyserad av förvåning. Aaaaaj, du är träffad, pilen tränger sakta in i muskulaturen kring axeln. Oj, en

till, den här gången snabbare, du måste sparka till den så att den inte träffar.

Det är vad första grenen går ut på, att sparka och slå till en massa pilar så att de inte träffar. Om du skulle bli träffad så låter det ungefär som när någon välter en plåtkärna med grus.

Man kan bli träffad hur mycket som helst utan att ta skada av det. 2) Den här grenen utövar du på en stor arena med tusentals människor sittande på läktaren. Det görs reklam för både coca cola och C64 på affisher i bakgrunden. Är DETTA den lilla japanska byn? Snacka om förlorad atmosfär!

Det går i alla fall ut på att slå sönder en plank med handen.

3) Nu är du i Egypten! Det syns på den stora lila (!!!) snifixen i bakgrunden.

Enligt manualen ska det här vara den svåraste grenen. Nu är du beväpnad med ett ninjasvärd och någon roar sig med att kasta shuriken stjärnor på dig. Så du får ta och vispa till dem med svärdet. Som vanligt så tål du precis hur mycket stryck som helst.

4) Detta ÄR den svåraste grenen. Det går ut på att träffa en måltavla som flyger förbi med ditt trogna blåsrör (fast det låter som ett gevär). Något är dock fel, för man måste skjuta (blåsa?) efter att tavlan passerat för att man ska träffa.

Det här spelet får absolut inte mer än 2 i grafik.

Ljudet är så uruselt, katastrofalt dåligt och deprimerande att det måste få en **1a**.

Att spelet inte får en 1a även i pris/prestanda beror på det låga priset och inget annat. Mer än en **tvåa** kan jag emmelertid inte ge.

### Sammanfattningsvis.

#### TRUST

Grafik	2
Ljud	4
pris/prestanda	5

#### NINJA MASTER

Grafik	2
Ljud	1
pris/prestanda	2

Köp, men radera Ninjakalkonen!

#### THE BASIC BOY.





**GUNSTAR**

Gå med i Gunstar flottan och styr din Pulse-fighter mot utomjordingarnas härd. (Detta är faktiskt hela historien(?) i allafall om man får tro baksidan på kartongen till spelet.)

Detta spel är ett shoot'em-up spel med fem nivåer. På första nivån ska du skjuta ner så många fiendliga skepp som möjligt innan dem antingen försvinner eller skjuter dig. Dvs ganska orginell shoot'em-up ide. På nivå två så gäller det att inte bli mosad utav ett par asteriodbälten som kommer förande imot dig och ditt skepp. (Ganska knepigt.) På nivå tre så har du nått utomjordingarnas moderskepp. (Detta är inget dåligt skepp.) Behöver ca 80 träffar för att sprängas i bitar. Men den tycks ha någon sorts radar för helt plötsligt så flyger det ett skott mot en vart man en står. Lyckas man besegra moderskeppet kommer man till nivå fyra, och här ställs man mot utomjordingarnas stridsrobot kallad: A.L.L.D.Y. (Den är svår!) Skulle du även klara den, så hamnar du på sista nivån och här gäller det att vara en skicklig joystickförare, för här ska du landa ditt skepp på ditt moderskepp. Ett ganska enkelt tillverkat spel, men som ändå har lite charm. Och för 49:- SEK så är det klart spelvärt. Ljudet är okej (när det är ljud.) och får därför en stark 2:a, likaså grafiken är lagomt hyfsad och inte alls luddig som i många andra spel och får en 3:a, pris/prestanda får en 4:a.

**THE PRINCE**

Bli den modige, rika prinsen och befria din prinsessa från det svarta slottet. (Behöver man säga mer?)

Detta spel är så trögt att jag antar att det är tillverkat helt och hållet i BASIC. Och att hantera bitmap i BASIC det är inget jag rekommenderar. (Alla som har försökt vet jag pratar om.) Detta spel är dessutom svenskt. Du skall styra din 'prins' på en karta som är lika stor som skärmen innehållande tre slott, lite skog och diverse stigar. Styrningen (som inte är synkronisk utan stannar av lite då och då.) sker med joystick och varje gång som prinsen stöter på något fäligt som hamnar man på en mer detaljerad skärm där det gäller att snabbt ta sig ut till en skärmkant. (Här går det verkligen inte fort inte, eller vad sägs om en fart på 1 pixel per sekund!!!). Men det gäller alltså att rädda prinsessan från det svarta slottet och bli rik och berömd. Grafiken är kass och får direkt en 1:a, ljudet är likaså kass och får den likaså en 1:a, pris/prestanda får likaså en 1:a.

**SAMANFATTNING**

**GUNSTAR**

Grafik 2+  
Ljud 3  
Pris/prestanda 4

**THE PRINCE**

Grafik 1  
Ljud 1  
Pris/Prestanda 1 /Thom

**BLOOD 'N GUTS**

Blood 'n guts, eller barbarenas 10:kamp. Detta spel innehåller VÄLD! Mycket rå våld. Detta spel har funnits länge (likaså de andraspelen.) men du lär nog aldrig kunna köpa originalspel till detta otroligt rätta pris. Det spel som har blivit resenserade här finns ett köpa hos **DINO SOFT** och kostar endast 49:- Jepp endast en unklä femtilapp. Det hela börjar med att du får välja om du ska tävla eller träna. Du bör träna ett par gånger innan du tar dig an dina kompisar, för att du kommer att behöva bra uttålighet i joystick armen. Då detta är ett spel av 'joystick-killer'-metoden eller på svenska, 'slita-glädjepinnen-åt-höger-o-vänster-så-fort-som-möjligt'-metoden. Vad erbjuds man då?

Jo som sagt tio nivåer med brutalt våld. Låt oss gå igenom dem.

1) Tug of war.

Detta är en dragkamp över en vad jag har förstätt en väldigt ljup bäck. Det gäller att spara på energin och dra till i rätt ögonblick för att vinna. Förloaren drunknar enligt manualen. (Hur kommer det sig att han kommer igen i nästa gren då?)

2) Tower jump.

Här gäller det att hoppa längdhopp uppifrån ett högt torn. (Ett slags bungy-jump unplugged?) Och inte nog med det, när du svävat tillräckligt lång ifrån tornet så gäller det att landa rätt. Och det enda rätta sättet att landa på är att landa på huvudet.

3) Rockroller.

Här möts kämparna på varsin sida utav en hög klippa. Varje kämpe har en stor rund stenbumling som de ska skjuta uppför berget för att rulla ner den på den andre. Behöver jag säga vad som händer med den stackarn som inte hinner först?

4) Beer drinking.

Här möts man på en scen mitt i byn, och här gäller det att häva öl. Det är bara att gapa och svälja så fort som möjligt. Och den som spiller diskas direkt.

5) Human hit.

Din motståndare späns fast i något som liknar ett gammalt stacket där bara fötter, underarmar och huvud sticker ut. Och här gäller det att så fort som möjligt kasta sten på händer, fötter och huvud.

6) Pole fight.

Här sitter kämparna ansikte mot ansikte på en stock över ett stup. Och till sin hjälp har dem varsin träpåk. Det gäller alltså att slå omkull den andre så han/hon faller ner och på så sätt förlorar.

7) Cat thröwing.

Här har vi förklaring till hur släggkastning kom till (Sledge-kastning...hehe!?). Men i denna tid så använde man tydligen katten som slägga. Och långt flyger åbäket också. Ja, där ser ni att man kan använda en katt till mycket. Längst katt, förlåt kast vinner.

8) Mountain Walk.

Här gäller det att gå ballansgång på en lina mellan två bergstoppar. På mitten finns det ett rep att håla sig i samtidigt som man ruskar av motståndaren från linan. Det gäller alltså att hinna först till mitten.

9) Axe thröwing.

Här skall du försöka träffa din motståndare med yxor samtidigt som du skall akta dig från dennes yxkast. Den som träffar vinner.

10) Arm wreck.

Armbrytning. Den som förlorar blir märkt utav en fågel. Jag tror att du kan gissa hur.



**SAMMANFATTNING**

Grafik: 3+  
Ljud: 2  
Pris/prestanda: 4+

**NYHETER**

Det har kommit tre helt nya spel ut på marknaden och dessa är:  
**Future World, The Farm** och **Bouncy Balls**. Dessa spel släpptes så sent som **31 Juli 1995**. Och vi hoppas givetvis på att till nästa nummer kunna recensera dem. Dessa spel kommer från ett företag vid namn Cherry Software och dessa lovar att man satsar hel hjärtat på 64:an. Och nu efter det att ESCOM köpt Commodore så har Cherry Software vidgat sina vyer mot oss här uppe i kalla nordn. Men som sagt mer om dessa spel senare.

(Och vem sa att 64:an är död? Kommen bara PC-lamers. Vi har vart igång sedan 1982. När började ni?) /Thom

**AB PD-DISK 5/95**

Som ni vet så har det på senare tid varit lite struligt med PD-diskarna. Några blev försenade (det var mycket fester en vecka) och lite post blev stulen hemma hos mig (fest igen...). Nu har jag dock reparerat skadan, och alla som jag känner till bör ha fått sina diskar nu. Annars, hör av er snarast möjligt, och BIFOGA KVITTO...

Det verkar ha dykt upp vissa problem med betalningen av numrets PD-diskett. Vissa läsare verkar inte kunna lämna meddelande till betalningsmotagaren på de blanketter de använder. I sådana fall, skicka istället ett brev till mig med namn och adress samt ORIGINALKVITTOT från inbetalningen (adressen hittar du nedan). Om ni fortfarande kan lämna meddelande på blanketten, gör som vanligt och betala in pengarna på mitt personkonto och skriv namn och adress som meddelande till mig.

Nå, nu till numrets diskett! Den här gången har jag valt att ta med ett urval av verktyg som man kan använda för att göra demos eller spel. Du hittar ritprogram, musikprogram, scrolltextwriters, assemblers och mycket annat. Bland godiset återfinns Turbo Assembler, DMC 5.0, Crowther-paint m.m.

Beställ enligt ovan, priset är som vanligt 30 kronor. För beställningar från andra länder än Sverige tillkommer en avgift på 30 kronor för postgiroavgifter. Ha en bra höst!

Jens örtenholm  
Råbystigen 48  
197 31 Bro

Personkonto: 770118-0239

**DINOSOFT**, Östantorp Fridhem, 590 90 Ankarstrum, Tel: 0492-44004  
Fd. Sv 128/64 PD Biblioteket

**ORIGINAL SPEL**

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

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

Vårt spel lager börjar bli överfyllt därför säljer vi nu ut spelen till löjligt låga priser

**Hemliga lådan 1** innehåller 10 st kassettspel och kostar så lite som **149:-** normalt listpris ca 350:-

**Hemliga lådan 2** innehåller 5 diskettspel för endast **199:-** normalt listpris ca 350:-

**Hemliga lådan 3** innehåller 5 kassettspel, 2 diskettspel och ett cartridge spel för endast **199:-** normalt listpris ca 450:-

Beställer du minst två "**Hemliga lådor**" får du dessutom två valfria PD disketter **på köpet**.

Men skynda på att fynda för billigare kan det ju knappast bli, och dessutom gäller "**Hemliga lådan**" priserna bara till och med den **30:e september**

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 **VÄRLDENS STÖRSTA** utbud av PD till 128:an!

Disketterna kostar 20:- styck

Beställ vår **katalog** för lista på våra PD diskar.

**HARDVARA**

**Parallell kabel till skrivaren** Fungerar med GEOS, Superscript/base och alla andra program som stödjer användandet av parallell kabel, inkl printer drivers för GEOS **Pris 149:-**

**Parallell kabel till diskdriven** Klarar alla kopieringsskydd, med REU tar det endast 19 sekunder att kopiera en diskett, inkl program **Pris 149:-, löstagbar 199:-**

**Modem Interface Pris 149:-**

Beställ vår senaste katalog genom att sätta in 20:- på vårt Postgiro eller skicka en tjuga till:

**DINOSOFT**

PG: 920 01 69-2



# PARTY

## Åtta Bitar bjuder till PARTY!

Jepp, du läste rätt. Nu är det ÄNTLIGEN dax ett äkta party för oss datorfreaks. Helgen det kommer att svänga i hela Mölnbo är den 24 till 26 November. Vi kommer att öppna portarna till det hela vid 19:00 på Fredagen och köra för fullt hela helgen och stänger inte igen stället förrän kl 13:00 på Söndagen.

Är du vad vi tror en äkta stolt 64, 128 ägare så dyker du upp. Detta kommer att skriva historia. Du får bara inte missa detta. Ingen ursäkt kommer att vara tillräckligt bra. Detta kommer att vara THE PARTY för oss. Kommer du vara sysslolös? NEJ, knappast. Det kommer att finnas saker att göra hela tiden. Saker som är planerade är bl a följande:

### -INTRO COMPETITION-

Alla filer måste vara körbara. Alla bidrag kommer att köras på en C64 av nya smalla modellen med en Action replay 6.0 och en 1541 diskdrive.

### -MUSIC COMPETITION-

Alla filer måste vara körbara. Alla bidrag kommer att köras på en C64 av nya smalla modellen med en Action replay 6.0 och en 1541 diskdrive.

### -GRAPHIC COMPETITION-

Alla format är tillåtna. Alla bilder måste vara körbara och kommer att köras på en C64 av nya smalla modellen med en Action replay 6.0 och en 1541 diskdrive.

### -DOOM COMPETITION-

Jepp vi har tyvärr sålt vår stolthet och även bjudit in PC och andra datorer till

detta happening. Och vi ska köra deathmatches i DOOM i en egen konstruerad WAD. (Doom miljö).

### -INNEBANDY-

Låt gruppen/dina vännerbilda ett team och anmäl er till denna turnering. Vi kommer att ha 10 minuters matcher med 3+1 person i varje team. Mer detaljer om varje event kommer att finnas på partyt.

### -COMPUTER JEOPARDIE-

Just D, nu har du chansen att visa vad du går för. Denna jeopardy kommer bara innehålla frågor som är dator relaterade. Så är du en riktigt hacker så måste du ju vara med. Allt kommer att skötas precis som the real thing.

Detta plus mycket mycket mer kommer att hända och du får inte missa detta. Det kommer vara värt varenda krona.

Det kommer att vara ca 300 meter till närmaste affär, post, telefon och pizzeria. (Dessa kommer ha rabatter för oss på mat.)

### Hur kommer du hit?

Med tåg. Ta dig till Södertälje SYD. Därifrån går det sedan ett pendeltåg till Mölnbo (Tar ca 15 min, och kostar 13:- SEK) och ifrån Mölnbo station är det ca 300 meter att vandra. Skyltar kommer att finnas uppsatta.

Med bil. Söderifrån, ta dig till GNESTA och kör sedan mot Järna så kommer det första samhälle du stöter på vara Mölnbo och där är det bara att följa skyltarna. Norrifrån, Ta dig till via motorvägen

## PYSSEL!!!

Här nedan finns tio omkastade ord, alla med datoranknytning. Försök hitta dem!

### MINERALPARTGROM

ELCYK

RIDGECATR

RETRAS

STIJOYCK

MAKSODKIN

RUSVI

NERANSC

CKREHA

SETRE

Pysslet är inskickat av THE BASIC BOY!!!

till Järna och fortsatt sedan mot Mölnbo. Skyltar kommer att finnas uppsatta längs vägen när du kommer till Mölnbo.

En färdbeskrivning finns att beställa till självkostnadspris, dvs ett frankerat svars kuvert. Mer info finns att få ju närmare November vi kommer. /Thom

### Säljes:

Commodore C128D (Plåt) med 512 kByte REU och mus, samt ev monitor. 1200:-  
Yvonne, 08-604 87 75.

## 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

## RÄTTELSE

En liten miss i förra numret angående böckerna från Danmark. Dessa böcker kommer att kosta så här:

Pris per bok : DK 30 :-  
Post/Frakt : DK 66 :-  
(Postgiroavgift) : DK 15 :-

Dvs: 96 :- alt. 111 :- DK.

Beställningen görs till:

Karl Aage Hansen (Klub 64/128)  
Teglådsvej 609 1tv.  
DK-3050 Humlebaek



# HALLÅ DÄR. BOB OF CENSOR DESIGN

Handle: BOB  
 Grupp: Censor Design  
 Namn: Robert Györvari  
 Födelse år: -  
 Favorit mat: Kebab, alternativt Flintastek  
 Favorit dryck: öl, Carlsberg (alla sorter)  
 Drömtjej: -  
 Bästa demo: Wonderland X / Censor Design  
 Sämsta demo: -  
 Bästa musiker: Danko / Censor Design  
 Sämsta musiker: -  
 Bästa grafiker: Dragon / Censor Design  
 Sämsta grafiker: -  
 Bästa diskmag: Shock / Censor Design  
 Sämsta diskmag: -

Saknas på scenen: Allt som man kan tjäna pengar på. Typ spelföretag. Riktigt bra och originella grupper. Vet inte så mycket mer, är inte längre så aktiv på 64:an.

Detta skall vi kämpa för att få bort från scenen: Fakegroups.

Grupper / År: Yankies 86, Agila 87, Light 88, Triad 88, Censor Design 89-...

Funktion i Censor Design: Coder

Funktion på scenen: Coder i Censor Design, lägger då och då ett öga på diverse 64 baser men är mest aktiv på Internet där kan man spendera timmar med att "snacka" med gamla polare från för. Tillsist vill jag bara säga, DET VAR BATTRE FÖR.

## 64net/ComNET

Det har länge ryktats att någon håller på att testa ett sätt att använda PCns hårddisk till 64:an. Nu har det blivit verklighet! Dino Soft saluför nu ett program som heter 64NET (även kallat COMNET), som gör det möjligt att koppla samman upp till 4st C64/65/128:or till ett nätverk, som använder PCn som server. I och med detta så kan man utnyttja PCns hårddisk för att lagra programvara och det fungerar över förväntan.

Ryktet gör gällande att man endast kan köra med 1541/71/81 partitioner, men detta är bara halva sanningen. I geos kan man endast använda dessa partitioner, men om man kör direkt från 64:ans DOS, kan man använda i stort sett hur stora bibliotek som helst. I skrivande stund sitter jag med ett bibliotek på 4Mb med C64 program på min HD. Systemet innehåller programvara till c64, c128, geos samt PCn. Installationen kan inte göras lättare än vad den är. Koppla ihop 64:an med PCn (kabel kan antingen köpas eller tillverkas utan problem), kör "INSTALL.EXE" på PCn och kör igång programmet. Stoppa därefter in den andra disketten i din 1541 drive och kör igång programmet "64NET 1.68.00" och voila, du kan utnyttja PCns hårddisk.

Systemet är uppbyggt som ett ordinarie nätverk med PCn som server. Man kan koppla in upp till 4 64/65/128:or i den Beta version jag fått testa, men den enda gränsen är egentligen antalet parallellportar i din PC. Allt beror på vad programmeraren och hårdvaran i PCn tillåter. Du kan nu börja spara dina program, ladda in dem, skapa bibliotek etc med hjälp av de vanliga 64 kommandona load, save, open etc. Ett plus är att om du ska ladda in ett program från PCn, behöver du inte ange drive nummer. 64:ans Kernal är nämligen utbytt och ligger nu i RAM.

I och med detta kan det bli lite problem med program som använder det utrymme som kernalen använder. Med då är det bara att byta området för 64net, så fungerar även dessa. Det enda problemet jag stött på, är att systemet inte är fullt kompatibelt med JIFFY DOS. Här måste man ange drive nummer tack vare att JIFFY inte känner igen 64NET som en fysisk drive. Det lättaste är egentligen att koppla ur JIFFY när man använder 64NET. Systemet är så snabbt att man inte märker någon större skillnad. När det gäller GEOS, finns det några nya program med på disketten, bl.a. för att sköta biblioteksbyten, skapa/radera bibliotek, hämta tid och datum från PCn etc. Allting verkar fungera bra men 64NET tar upp en driveplats, vilket innebär att du bara kan använda två respektive tre Commodore drivar, beroende på om du använder Desktop eller den tyska TOPdesk. Enligt manualen ska det vara möjligt att skriva ut genom att koppla skrivaren till PCn, men på den BETAversionen jag fick, fungerar inte detta! Slutomdömet av detta system, är att det är en roligt sak som kan nyttjas i t.ex. föreningar och demogrupper. Fördelarna ligger i att alla program ligger samlat på ett ställe och kan kommas åt från olika maskiner samtidigt. Tyvärr har jag inte hunnit testa allt i systemet, men om man funderar på att använda detta system till en BBS, kan man nog lika gärna slå det ur hägen. De program som undertecknad testat, fungerar inte. Priset för systemet (2 disketter samt utskrivna manual) kostar 595:-. En 4 meters kabel kan fås till priset av 195:-. En demodiskett kan även beställas till priset av 40:-. Alla som köper den fulla versionen, kommer att få uppdateringar på programmen, så fort de kommer, för ett självkostnadspris (diskett+porto).

Bosse Lövgren



# PACKA IHOP HARDDISKEN

## THE COMPRESSION KIT

/By Gene Barker

The Compression Kit är ett kopieringsprogram samt ett komprimeringsprogram tillverkat 1993.

Detta program kommer inuti en liten gullig röd pärm med en orm som slingrat sig runt en diskdrive, och ormen ser ganska nöjd ut. Så långt är allt frid och fröjd.

Men nu måste jag tänka till, vad ska jag med ett kopieringsprogram, alternativt ett komprimeringsprogram?

Kopieringsprogrammet är av 3 typer.

- 1) Filemaster: filkopierare, filflyttare och filraderare.
- 2) Procopy: kopierar en hel disk (1541, 1571 eller 1581) eller CMD partitioner.
- 3) Archiver: En komprimerare/upppackare för filer.

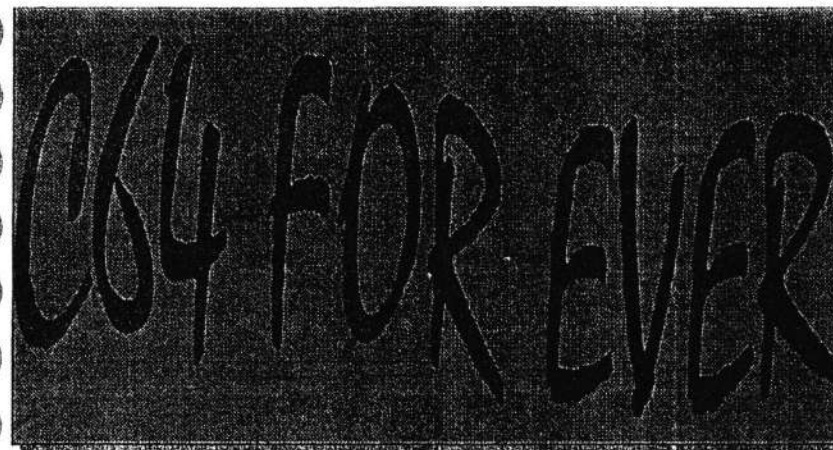
Sedan har vi komprimeringsprogrammet kallas 15X1 diskboas. Det kan komprimera hela 1541, 1571 eller 1581 disketter till en enda fil. (Bra när man vill skicka en disk via modem till någon.) Och tillsist så har vi CMD NATIVE BOA, som klarar av att komprimera CMD partitioner av obegränsad storlek. (Bra om man vill flytta mycket från hårddisken till disketter t ex vid en backup).

## SLUTSATS

Det är som sagt en ganska söt syn när man öppnar packetet, men för dig som inte har hårddisk så tycker jag att detta är bortkastade pengar. Ty vad det här programmet klarar av, så finns redan mycket på PD. Vi kan ta ett par exempel:

- 1) Filkopiering. Hur många bra filkopieringsprogram finns det inte på PD? Det finns en hel del. Kostnad? Tja, upp till 40 :- SEK.
- 2) Diskkopiering. Även i denna kategori finns det hur mycket som helst bra PD-versioner.
- 3) Archiver eller packare. Ja, till och med här finns det billigare alternativ t ex LYNX. (Denna visade sig till och med komprimera bättre än BOA! Men BOA klarade större mängder data.)
- 4) 1541/1571/1581 disk BOAS. Här måste jag säga att här blev jag besviken totalt. Vad detta program klarade av att prestera på X antal minuter (och det var väldigt många) klarade ZIP/UNZIP mycket bättre och snabbare.
- 5) CMD Native BOA. Ok, detta program kan jag inte testa fullt ut utan bara lita på vad som anges i manualen. Och visst låter det bra. Men eftersom jag inte har en CMD hårddisk så faller denna genre helt bort. Enkelt skulle jag vilja säga följande: Har du inte en hårddisk köp då inte detta program. Har du en hårddisk och arbetar mycket med den och om det inte finns bättre alternativ köp detta program för det pressar ut allt ledigt RAM som finns att tillgå i datorn, REU osv. Detta program finns att beställa via Sandinge's Import & DATA.

/Thom

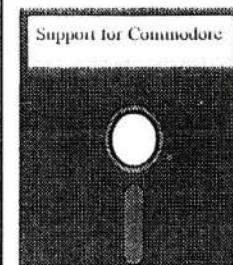


My name is .....  
(Real name)

and I live in .....  
(Country of Residence)

I want ESCOM to start supporting the C64 worldwide, and not only in Eastern Europe or Asia.

Signed ..... Date ...../...../.....



Return to sender, or else to ...  
**M. C. J. Van Schooten**  
 Gladiolusstraat 49,  
 2201 ED Noordwijk,  
 Netherlands.

made with -Dyke

Please copy and spread!



## INSÄNDARE

Jag sitter med nr. 4/95 av ÅB i min hand och filosofierar. Vad är det som ger ett nr. av ÅB det här extra, som får en att tycka att det är ett av de bästa nr. hitintills? Jag delar nämligen inte uppfattningen att ÅB blir bättre och bättre för varje nr. Att tidningen succsesivt blir bättre är det dock ingen tvekan om!

Nr. 4/94 var länge min favorit (det var f.ö. det första nr. jag fick). Sedan sjönk faktiskt kvaliteten, kanske beroende på att Bosse fick mindre och mindre tid för tidningen. Men sen inträffade något otroligt, du tog över tidningen och lyckades på en gång göra ett nummer som *överträffade* nr. 4/94. Jag talar nu om nr. 2/95. Sedan gjorde du nr. 3/95, som nästan vart lika bra, men dock aningen (ANINGEN?) försenat. Och nu...

Nu har nr. 4/95 av denna eminenta tidning precis nått ända till Stjärnhov (där jag råkar vara bosatt (9 mil från Stockholm)). Vad är då mitt personliga omdöme om detta nummer (allt detta är ju mina egna åsikter, era kan vara helt annorlunda). Jo, det RÅDER INGEN TVEKAN om att detta nr. är ett av de absolut bästa som någonsin gjorts!! Att jag dock inte går ännu längre och säger att det är det bästa har emellertid sin förklaring.

Jag tycker faktiskt att den är lite rörig, och även om detta är minimalt så borde redaktionen uppmärksamma denna tendens innan den blir ett problem. Åtta Bitar kan vara stolta över sin profil och helt egna layout. Det vore fruktansvärt om detta skulle förloras och tidningen bara skulle bli ett hopp-plock av en massa olika osammanhängande artiklar.

Som tur är så är det trots allt första gången jag ser en antydan till ett sådant problem. Här följer några förslag till hur ni skulle kunna göra tidningen ÄNNU bättre.

Satsa på fasta avdelningar som återkommer i varje nummer.

Försök att få ut tidningen i tid (detta är ganska viktigt).

Fortsätt att försöka engagera läsarna på alla möjliga sätt.

Även programmering och byggprojekt måste absolut ha sin plats, men jag har en känsla av att allmänna artiklar som den om 154ian är uppskattade.

Fortsätt i samma stil!!!!

Detta om detta, jag tycker att iden med en fest för alla Åtta Bitar läsare är suverän. Det skulle kunna bli riktigt roligt om tillräckligt med folk kunde komma!!!

Att trycka en T-shirt är också en god ide, då skulle man kunna känna igen Åtta Bitare överallt. Vad kommer den kosta?

Till sist vill jag göra vad du föreslog i nr. 4/95, d.v.s. sända en sommarhälsning till alla läsare!

**HOLIDAY HI CKERS,  
THE BASIC BOY IS HERE!!!**

Hej 4+4 Bitar! (4+4 nybblar om det ska vara korrekt! .Red Anm!!!) Jag är en medelålders (OH räknas 15 som medelålders?) C64 ägare och Amiga ägare. Jag jobbar rätt mycket med Amigan för jag håller på att lära mig AMOS och snart ska jag börja lära mig assembler och hoppas då på att kunna börja utveckla spel till både Amiga och 64:a. Jag tror nog att 64:an kommer tillbaka tack vare ESCOM. Hmm... Vad ska jag nu skriva som kan plåga er lite? (Vadå lite.

Du pinar oss redan med allt AMIGA snack! .Red Anm.) Jo, jag kan komma med lite klagomål på tidningen (hä hä). Tja det enda jag kan komma på är utsidan. Den är faktiskt bedrövlig! OH varför måste ni envisas med att ha dåliga suddiga bilder när ni kan ha snyggare och lite mer intressanta utsidor designade i Tex UDC-PAINT. UA, kan ni inte rita? Uilken tur i såfall att jag en stark 3:a i bild. Om ni vill ha ett litet prov så kan ni ju säga till. Och så kan jag ju informera om att jag har några PD pack till både 64:a och Amiga. The Mutant Camel.

### Åtta Bitar svarar

Ja för det första vill jag tacka för kritiken och den lilla rosen(?) till mig. OK jag ska svara Er rakt på sak. The Basic Boys kommentarer först. Angående att du tyckte att 4/94 var bäst så är det ju din uppfattning och INTE alla andras. Självt så var jag prenumerant först 5/94 och tyckte att den och 6/94 var de bästa numren från 94. Men alla har ju olika intresse. Men Bosse sa ju att han inte längre skulle ha tid för tidningen. (Och det kan jag förstå, det tar en JH%vula tid att sitta och tråkka i GEOS. Skulle det inte vara för att jag älskar 64:an så skulle jag utan tvekan flytta hela produktionen till PC. Och detta beror på att GEOS kraschar väldigt ofta. 128:an går endast i 2MHz och diskdrivarna är väldigt långsamma och systemet med GEOS sätt att lagra data på diskett är otroligt ologiska.) Vadå Åtta Bitar är rörig. Jag är tyvärr inte med dig där. Du får nog förklara dig lite tydligare. Angående dina förslag så försöker jag redan ha fasta avdelningar som tex lödnlisse osv. Vad gäller att tidningen skall ut i tid så är det självklart. Men eftersom det ÄR ENDAST JAG som får sitta och trycka i GEOS (alla som skulle hjälpa mig är spärlost borta eller vägrar röra sig i närheten av GEOS.) Jag strävar efter att få ut tidningen i tid. Engagera läsarna gör jag så gott jag kan. Men mitt intryck av ER läsare är att ni är antingen 15 år och väldigt spelsugna men samtidigt längtar efter att lära er assembler. Eller så är ni över 50 och tycker att allt som inte rör hushållsbudgeten eller sonens budgetspel är helt ointressant. SNALLÅ låt mig ha fel. För är det så här så är det lika bra att lägga ner hela verksamheten och låta 64:ans enda tidning dö bort...

Festen är mitt sista andetag vad gäller att engagera er. Kommer det inga så tolkar jag det som att ni inte längre är intresserade. Och vad är det då för mening med att lägga ner massor med tid på en tidning som ingen bryr sig om? Så anmäl Ert intresse till denna tillställning. Tröjan kommer att tryckas när beställningar kommer. För att jag har ingen möjlighet att lägga ut en massa pengar. Men det kommer att vara en T-shirt med en fet VIC64 och en Åtta Bitars framsida.

Också över till The Mutan Camel. Jag tror också att 64:an kommer att växa. Men om det kommer att påverka oss beror mest på om våra importörer åter våga satsa på oss. Utsidans kvalite på senare tid (3-5/95) beror på att jag inte kan rita. Och då tar jag vad jag har. Dvs har jag inga bilder så får jag konvertera koalabilder till geos och ibland blir det bra ibland mindre bra. Och självklart får du skicka in bilder. DET ÄR JU DET JAG VILL ATT NI SKA GÖRA. SKICKA IN ERA ALSTER! INGET ÄR FÖR STORT OCH INGET ÄR FÖR LITET!

/Thom



# GEOS PD

Så var det dags för ännu några Geos PD diskar. Disketterna går som vanligt att beställa från Anders Reuterswärd, sätt in 30:- per diskett på postgiro 82 66 75-1.

Något intressant skall det väl finnas för alla även på följande disketter.

/Erik

Namn	Typ	21 Funktion
Q & D Edit SE	App	Texteditor, laddar både GeoWrite och SEQ filer
DocWright	App	Gör självvisande .doc filer
Cassette box	App-data	Kassett fodral
Desktop 9.9	App	Mycket humoristisk desktop!
128 DualTop 2.7	Auto-Exec	Ny desktop liknar Norton Commander på PC:n
DualTop 2.5	Auto-Exec	Som ovan fast för Geos 64
Phaserphire	Basic	Sänka skepp
Trains	Basic	?
Apocal	App	Ekvations program
Lottomatic	App	Lotto program
Car payments	App	?
OthelloJoy	Basic	Brädspelet Othello
Mega Print	Basic	?
Lightning	App-data	?
GeoUno	Basic	?

Namn	Typ	22 Funktion
Icon Patch	Auto-exec	Gör dialog rutor svenska endast Geos 64
Calendar	App	Kalender
Up-date	Auto-exec	Ställer månad m.m. enklare bra till Calendar
GeoPack	App	Konverterar och LYNXar filer för modem överföring
GeoMidi	App	Midi/Sequencer editor
CalcBeat	App	Kompositions program
Disassembler	App	Disassembler
Publish border	App-data	?
GeoChord	App	Ackord program
Info view	Desk-acc	Kolla fil info utan att gå ur applikation
Scrn Grabber	Desk-acc	Sparar skärmen som ett photo scrap
Mouser	Desk-acc	Ändra musens hastighet
Poster Print	App	Skriver ut dokument i dubbla storleken
Lotto	App	Svenskt lotto program
Mah jong	App	Brädspelet
GWicons	64prg	Ikoner till GateWay
Omega	64prg	Packnings program
Directory Fix	App	"lägar" disketter
Lpen-80	C128 input	80 kol drivrutin för Inkwells ljuspenna

# 21, 22 OCH 23

Auto NotePad      Auto-exec      Startar NotePad automatiskt vid uppstart

Namn	Typ	23 Funktion
DirMaster	App	Sortera directoryt
Geo C02	App	Disassembler klarar även 65C02
DA runner	Desk-acc	Startar Desk-acc:s från 3 olika drivrar
InspDiskette	App	Jämför 2 1541 disketter
Himouse1.0	Auto-exec	Laddar mus drivrutin automatiskt
GeoCrossword	App	Gör korsord
Font viewer	App	Enkel Fontvisare
Stars & Stripes	App-data	?
C128 keyboard	App	?
Show time all	App	?
Fernwick	App	GeoBasic äventyr endast Geos 64
GeoSlots	App	Enarmad Bandit Färg även i 80 kol läge!
TypeLister	App	Skriver ut directoryt
Card-maker	App-data	?
Patterns+Colors	App	Visar och ändrar skärmens patterns och färger
Disk jacket	App-Data	Till GeoPublish
Wrong is Write V8	App	Konverterar GeoWrite-CBM Ascii-Standard Ascii
SID printer	App	Skriver ut musikfiler i form av noter
Blok bootie	Auto-exec	Fortsätter boot på anna diskett
Show font 128	Desk-acc	Fontvisare

## INTERNET

### Yodel!

Tillåt mig presentera mig, Jag heter John Lundhgren och är frididsintresserad av C64. Jag går för tillfället på KTH och då får man möjligheten att ha fast uppkoppling på INTERNET.

Vaddå internet? Det här är ju Åtta Bitar, inte kan man köra internet med burken? Nej inte med burken men det går att hitta diverse andra saker på nätet om C64 och program etc. Tanken är den att jag skall surfa (har du ballans till det, Froggie? .Red Anm!) ut och finna godbitarna som sedan kommer att sammanställas på diskett samt ge ut lite intressanta sajter.

Jag hann tyvärr inte i tid till detta nummer men jag tänkte om ni läsare har något på hjärtat om internet så kan ni höra av er till mig. Jag besvara frågor/funderingar från och med nästa nummer.

John Lundhgren  
Kransbindarvägen 47 NB  
126 36 Hägersten

E-post: m94\_lun<a>m.kth.se (<a>=snabel a)



FOSIE BB:

**B**

OREBRO 1  
PORTO BETALT  
PORT PAYE  
P 609

040-269767

ÅTTA BITAR

**ÅTTA  
BITAR**

c/o Anders Reuterswärd  
Lundagatan 40  
117 27 STOCKHOLM

