

ÅTTA BITAR

Nordens enda tidning för C64 och C128

Nummer 1 1996

Fader Dator...

Fader dator, som är i salen,
helgad varde din skärm,
tillkomme ditt tangentbord,
ske din vilja, så som i minnet,
så och på nätet.

Vår dagliga utskrift giv oss idag,
och förlåt oss våra misstag,
trots att vi icke förlåta dem som skyldiga
äro.

Låt oss icke behöva vänta,
och fräls oss ifrån dumpar.
Ty salen är din
och makten hos handledaren,
i evighet.

UNIX

REDAKTION**Postadress**

c/o Erik Paulsson
 ostantorp Fridhem
 59698 Ankarstrum
 8492-44884

Ekonomi & Prenumeration

c/o Anders Reuterswärd
 Runsnungen 44
 161 53 Bromma

Tryckning & distribution

Jan-Eric Ahlgren, Örebro

Ansvarig utgivare

Anders Reuterswärd

Redaktör

Erik Paulsson

Prenumeration

SEK 98,-/6 nummer inom Sverige och SEK 115,-/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
 200 exemplar

Medarbetare i detta nummer

Thom Zetterström, Simon Kristoffersson och Oin Hansson

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 128

INNEHÅLL I DETTA NUMMER

- 4 Recension av The Servant
- 6 Svenska manualer till Gateway
- 8 Framtids planer
- 9 Brokasten CD
- 10 Recension av Defender of the Crown
- 12 Assembler skolan del 2
- 14 Nytt minne
- 15 Dags att accelerera?
- 16 Månadens byggprojekt: 2 megs REU
- 22 Bilspel - Åtta Bitarnas problembarn
- 29 CMD Game Pad
- 29 Geos Warp
- 29 Svensk Desktop till Geos
- 31 Geos PD/SW 27, 28 och 29
- 34 En titt på 64'er
- 34 GeoRykten
- 35 ÅB PD disk 1/96

För produktionen av Åtta Bitar används med stolthet följande utrustning:

Commodore 128D med 1024K REU, en C64 med Flash 8, en 1541 diskdrive, en 1581 diskdrive och 64Net.

Utskrift av tidningen görs helt och hållet med en 9 närlars Star LC-200

Mjukvara som används är GEOS 64 och 128, GeoWrite, GeoPaint och GeoPublish, samt diverse andra småprogram.

Ekonomi kontrolleras med hjälp av geoCalc 128 och prenumerantregistret sköts med geoFile 128.



REDAKTÖR'N HAR ORDET



Som ni kanske har märkt har Åtta Bitar fått ytterligare en redaktör i och med denna utgåva.

En presentation skulle kanske var på sin plats.

Jag heter Erik Paulsson, en del av er känner nog igen namnet, det är jag som är DinoSoft.

Jag är nu lite drygt 16 och har ägnat ca 7 år åt datorer, en 128D skaffade jag mig för ungefär 3-4 år sedan. Efter det att jag tröttnade på Amigan 94 så har jag mest ägnat mig åt brödburken.

Sommaren 94 övertog jag Svenska 128/64 PD biblioteket, som senare fick byta namn till DinoSoft eftersom sortimentet även inkluderade andra kommersiella produkter.

Jag har inte helt övertagit posten som Åtta Bitars redaktör, det är sagt att Thom och jag skall göra vartannet nummer. Nästa nummer kommer jag dock att göra eftersom Thom ännu inte har något accelerator kort.

Äropå accelerator kort så skulle jag vilja tacka Tomas Karlén (Sledge/Fairlight) för att ha sålt sin Flash 8:a till oss för ett mycket bra pris.

Jag skulle vilja att ni läsare hör av er med synpunkter på vad ni tycker är bra/dåligt i tidningen och förslag på förbättringar, detta gör det lättare för mig att pussla ihop en tidning som innehåller något för alla.

Skriv en rad eller slå en signal!

Det finns fortfarande mycket kvar för att göra Åtta Bitar till en riktigt bra tidning, jag tänkte ge några exempel på förbättringar jag anser bör genomföras: Mer bilder och skärmdumpar behövs

absolut, i dags läget är tidningen lite tungläst.

Varierade artiklar, varsin avdelning för 64:an, 128:an och Geos.

Mer nyheter och snabbare recensioner av nya produkter.

Tidningen bör minst innehålla 35-50 intressanta sidor.

När jag "bara" var prenumerant på ÅB tyckte jag att det var för lång tid mellan utgåvorna, i år satsar vi på att få ut 8-12 nummer.

Men som sagt, jag vill ha din åsikt!

Jag hoppas att ni gillar även denna utgåva och att ni som skall förnya er prenumeration gör det, tidningen kommer att bli ännu bättre!

En miss i detta nummer har jag dock redan upptäckt, jag glömde att ställa sid justeringen på full, som ni ser så är all text vänster justerad, men tyvärr har jag inte tid att fixa det nu, eftersom jag snart skall sätta mig på ett plan till varmare platser. Jag kommer hem först den 25 januari, men det går naturligtvis bra att skriva! Men vill ni ha tag på mig får ni alltså vänta till den 25:e.

Det var nog allt för denna gång, men vi ses igen!

/Erik

The Servant

Sällan hittar man ett diskutility program som har alla de funktioner som man kan kräva av ett sådant.

The Servant 4.85 är dock ett, inte nog med att det har de flesta funktioner man kan tänkas behöva, det är dessutom gjort för att brännas in på en 32K:s EPROM och sätts i den "tomma" sockeln i 128:an, och en sak till... det är ShareWare.

The Servant finns bl.a. hos diverse PD bibliotek. Disketten innehåller all dokumentation i standard SEQ format. Man måste inte bränna in programmet på EPROM för att prova det, det går faktiskt att ladda in och köra The Servant från diskett, dock bör man ha i bakhuvudet att systemet tar upp en hel del minne och inte fungerar fullt ut i RAM.

På EPROM däremot ser man genast fördelarna med systemet, det tar inte upp något som helst RAM minne, och det går igång så fort man startar upp datorn, inga långa laddnings tider här inte!

Huvudmenyn

Den förändring man märker först är att 128:an inte försöker "boota", utan i stället poppar The Servants huvudmeny upp. Det är mycket enkelt att välja vilken diskett enhet du vill ska "drabbas" av kommandona, detta styrs med hjälp av Shift, C-, Control och Alt som var och en representerar en enhet (9-12) håller du inte ned någon av dessa tangenter utförs alla kommandon på drive 8.

De alternativ som finns att välja bland är:
 Boot disk -bootar en diskett från enhet 8-12, normalt kan du bara boota från enhet 8 och 9.

Run disk -laddar och kör första

programmet på disketten

Run 64 -laddar in första programmet på disketten i 128:a läge, växlar till 64:a läge och kör programmet.

Load "*" ,X,1 -växlar till 64:a läge och skriver LOAD "*" ,X,1 där X är det enhets nummer du specificerat.

Directory -Går till directroyt, se nedan.

DiskTools -Går till DiskTools meny.

Monitor -Hopper till 128:ans monitor.

Datamaker -Tar valfri del av minnet och gör om den till DATA rader som kan läggas i ett vanligt BASIC program.

Un-New -Tar tillbaka ett program efter ett New har blivit utfört/datorn blivit resetad, tar tillbaka ett basic program även om grafik skärmar har varit inblandade.

Go 64 -Som det låter

Reset Prefs -Återställer färger bra om man kört ett program som ändrar dessa.

Swap 40/80 -Växlar mellan 40 och 80 kolumners läget.

Cell Exrom -Startar eventuellt cartridge

Format QBB -Formaterar en Quick Brown Box (ett batteri backup:at minne på upp till 256K), se nedan.

Dos command - Låter dig skicka DOS kommandon direkt till driven utan att skriva några krångliga OPEN satser

Vill du använda vanliga BASIC komandon är det bara att trycka på Return.

Directoryt

Denna directory funktion mycket bra, directoryt laddas in och sedan kan du stega upp och ned i directoryt med piltangenterna, om alla filer inte får plats på skärmen samtidigt så är det bara att trycka på Space så får du se nästa sida.

Du kan starta programmen genom att placera cursorn på den fil du vill ladda in och trycka på Return, du kan även ladda in filer med BLOAD/DLOAD. Det är också möjligt att scratcha filer, läsa SEQ textfiler, byta partitioner (endast 1581), köra 64:a program m.m. Mycket bra om man vill ha ett smidigare filhanteringssystem.

DiskTools meny

Trycker du på 5 förs du direkt till DiskTools meny.

Du kan kopiera hela 1541, 1571 eller 1581 disketter på bara ett byte med REU, BAM kontrollerad eller helt oberoende av BAM, något långsam men den ger bra kopior, detta är ju trots allt det viktigaste.

Du kan ta bort oöskade filer med scratch kommandot.

Att ändra (o)ordningen i directroyt är mycket enkelt, bara markera den fil du vill flytta och dra i väg med den, det går även att alfabetisera hela directroyt om man så önskar.

En avdelning är vigd åt formatering av disketter, du kan välja om du vill formatera en eller två sidor, det går även att ändra disketens namn och ID utan att formatera om den. Det finns även möjlighet att konvertera en enkelsidig diskett till dubbelsidigt 1571 format. En av de bästa funktionerna i denna under meny är dock den för att hantera 1581 partitioner. Med den kan du enkelt skapa/ta bort partitioner på din 1581:a utan krångliga beräkningar.

Du placerar helt enkelt cursorn på det Track du vill att din partition skall börja och trycker på return, sen är det bara att flytta runt cursorn tills du hittat ett Track som passar, hela tiden visas hur stor din partition skulle bli om du lät

partitionen sluta där du för tillfället har placerat cursorn, när du bestämt dig för hur stor partition du vill ha är det bara att trycka på return och knappa in ett lämpligt namn, och voila! svårare än så behöver det inte vara att skapa partitioner/underbibliotek på sin 1581:a. Du kan om du vill också skydda en partition från att bli överskriven med "Protect disk area".

Också en filkopiator är inbakad i denna avdelning, den klarar av allt en filkopiator ska, förutom detta har den ett par andra funktioner såsom: Auto replace, Multi output, Delete source. En bra filkopiator som ger pålitliga kopior, dock lite slö precis som heldiskkopiatorn.

Har du raderat en fil av misstag? Än finns det hopp! The Servant finns nämligen en funktion som heter UnScratch, när en fil raderas så raderas egentligen inte den data som filen innehåller, utan vad som händer är att utrymmet den tar upp görs tillgängligt för annat. Så har du inte sparat något på disketten sedan du raderade filerna så går det alldeles utmärkt att få tillbaka filen.

En lunta funktioner för att leka med Bootsektorn finns också, jag kan inte tänka mig att någon skulle behöva göra något med en Bootsektor som inte är möjligt med de funktioner som finns här.

Ibland kan det vara bra att kunna skriva ut en disketts directory, för detta erbjuder The Servant flera olika möjligheter, du kan t.ex. komplettera directoryt med programmens start adresser, skriva ut i två kolumner m.m.

När du kopierar disketter (både fil- och heldisk- kopiering) kan du om du vill använda en REU vilket gör att en hel diskett kan läsas in i minnet (The Servant stödjer upp till 1 megabytes REU:s), detta

DATA BITAR

kan vara smidigt om man bara har en diskdrive.

Det går också att ställa in diverse andra parametrar, sector Interleave etc.

Un New

Om du har råkat skriva NEW eller resetat din 128:a men vill ha tillbaka ett BASIC program så skall detta vara möjligt med funktionen Un-New. Även om du har använt grafik skärmar i ditt program som normalt sett skulle skriva över eventuell program kod vid NEW eller Reset.

Datamaker

Om du vill ha med en maskinkodsrutin i ditt BASIC program kan det vara enklaste att göra om maskinkoden till DATA satser, med Datamaker kan du välja ett minnesområde som den sen konverterar till DATA satser som enkelt kan inkluderas i ett BASIC program.

Quick Brown Box

För dig som har en så kallad Quick Brown Sox (ett cartridge liknande, batteri backupat minne på 16 till 256 K för C64/128), så finns här ytterligare godsaker.

The Servant innehåller en ny förbättrad filhanterare för QBB som löser diverse kompatibilitets problem.

Du kan formatera upp till 64 K för The Servant på din QBB, resten (om du har mer än 64 K dvs) kan du använda som vanligt med QBB:s filhanterare.

Diverse snabbtangenter finns definierade i The Servant vid användande tillsammans med QBB.

I bland kan det vara en god ide att göra en backup av sin QBB, The Servant erbjuder möjligheter även för detta, den sparar undan QBB:ns hela minne i en enda fil om så önskas.

Till Sist

Jag låter kanske ganska positiv om The Servant, men faktum är att det är ett mycket bra system innehållande många av de diskutilities man kan tänkas behöva. Och vi 128:a ägare är knappast bortskämda med program för att sätta i 128:ans "tomma" sockel.

Det enda jag skulle kunna klaga på är att kopieringsrutinerna är lite väl långsamma, ska man bara kopiera någon enstaka diskett är det helt okej, men inte om man ska kopiera några större mängder. Pris/Prestanda skulle nog hamna mycket högt eftersom The Servant är ShareWare (registrerings avgiften är 65 Norska Kr, som skickas till upphovsmannen).

The Servant finns i Sverige att köpa hos DinoSoft på disk: NY02B, för 20:- + 10:- för porto per PD beställning, om du inte har tillgång till EPROM brännare kan du köpa en färdig krets och disketten för endast 100:- från samma källa.

Har du tillgång till InterNet eller CompuServe finns The Servant med största sannolikhet att hämta hem även där.

/Erik

Svenska manualer till GateWay

Sandiges Import och Data meddelar att en översättning av manualen till GateWay nu är klar, detta innebär att Gateway i fortsättningen enbart levereras med svensk manual.

Har du köpt GateWay från Sandiges tidigare kan du köpa enbart den svenska manualen för 69:-

FROSTY

NEW

NORDIC

MOVER V3.0: Tycker du att det är jobbigt att flytta bilder mellan *fotalbumen* i Geos då är denna diskett lösningen. Fungerar både i 40 och 80 tecken-läge. Två varianter finns en för *fotalbum* och en för *textalbum*, nu behöver du inte öppna och stänga för varje bild/text. Öppna ett album plocka **alla bilder/texter** du vill ha tala sen om var dom skall vara och kör.
MOVER V3.0 150kr

DENNY'S QUEST: Du vandrar genom olika världar i ditt sökande efter *The Evil Ghost*, du kommer att slåss mot olika monster och med olika vapen som du hittar längs din väg.
DENNY'S QUEST 75kr

Wings of Circe: Odysseus är kidnappad och förhäxad av en ondskefull häxmästare. För att rädda Odysseus så har Circe förvandlats till Pegasus den flygande hästen. Du får slå dig fram genom horder av *Hawkmen, Battledragons* m.m. för att rädda Odysseus.
Wings of Circe 75kr

Prehistoric Man: Du genomlever en typisk dag för en grottmän samlar ben rädda din kompis slåss mot dinosaurier m.m.
Prehistoric Man 75kr

ESCAPE ROUTE: Apex Detective Agency har fått i uppdrag att skaffa tillbaka den berömda **ACME Diamond** som vart stulen av **THE ICELADY** chefen har gett dig **ERIC HAWTHORNE** uppdraget. Detta spel är en blandning av arcade, strategi, bräddspel så du får använda din fantasi för att lösa uppdraget.
ESCAPE ROUTE 75kr

Island of the Dragons: Rädda din flickvän från **THE BLUE DRAGON** som har blivit hans fånge efter er kraschlandning på den mystiska ön. Ett arcade/adventure spel med mycket action.
ISLAND of the DRAGON 75kr

FROSTY NORDIC TEL: 0921-163 79
HJORTVÄGEN 8 komplett katalog 20kr på Pg 414 74 69-3
961 68 BODEN

Framtids planer

Hur har det gått?

Tidningen startades i mitten av 93 med nummer 0 som gick ut som prov ex till 600 personer, antalet prenumeranter steg nästan genast till strax över 300 st, men när det blev dags att förnya sin prenumeration var det många som föll bort. Från september 94 tills nu har antalet prenumeranter ungefär halverats! Inte så konstigt egentligen, med tanke på tidningens relativt fattiga innehåll.

Nystart

Men nu är det dags för nya friska tag! Jag hoppas att ni gillar denna utgåva av AB, och förhoppningsvis kommer nästa nummer att vara bättre ändå. Jag försöker att komponera ihop en tidning som innehåller lite av varje, men det är inte det lättaste! Jag kan nog inte påstå att jag lyckats täcka alla områden i detta nummer, det är onekligen ganska knepigt när man måste skriva det mesta själv, inspirationen tryter ganska snabbt.

Mina mål

Målet är att tidningen skall innehålla något för alla, jag skall även försöka få stopp på alla förseningar som har varit det senaste året, det är även tänkt att tidningen skall bli lite tjockare, 40-50 sidor och komma ut 8-12 gånger per år. Jag tycker personligen att det viktigaste med en tidning är att den innehåller intressanta artiklar och inte är för rörig. Jag skulle hellre betala en högre prenumerations avgift och få en bra tidning än att prenumerera på en billig men tråkig tidning. För att kunna göra en intressant tidning behöver man på något sätt hålla sig a jour

med vad som händer på 64:ans marknaden världen över, detta kan man göra genom att prenumerera på utländska 64/128:ans tidningar, vara med i diverse User Groups etc., även InterNet är en god källa för 64/128:ans info. Men alla ovanstående alternativ kostar pengar.

Dyrt att göra en tidning

Det nummer av AB ni håller i handen just nu har kostat mig mer än 500 spänn!!! Pengar som jag tagit ur egen ficka. Visst är det kul att jobba med tidningen men inte riktigt så kul att jag vill betala för det!

Jag tror mig ha möjlighet att göra tidningen bättre än vad den är idag, men inte utan ekonomiska resurser, vad är egentligen viktigast, att tidningen är lika billig som idag eller att den är bra.

Prenumeranter

Vi är nu nere i lite drygt 150 prenumeranter, vilket jag anser vara på tok för lite. Vi har däremot 700 namn och adresser till personer som har/har haft en 64/128 det senaste året, men vi har inte råd att skicka ut prov exemplar till dessa!!!

Att komma upp i 300 prenumeranter igen är nog inte särskilt svårt om man bara har råd att skicka ut prov ex. eller någon form av informations blad. Personligen tror jag även att det borde var möjligt att komma upp i bortåt 500 prenumeranter. Det finns faktiskt ganska många aktiva 64/128:ans ägare i Norden, problemet är att nå ut till dem.

Bestäm er!

Som jag ser det finns det två alternativ, tidningen kan fortsätta som den gjort, eller så kan vi satsa på att göra en bra tidning, detta skulle dock kräva lite mera pengar. Finansieringen skulle kunna lösas på ett par olika sätt, man skulle kunna höja prenumerations avgifterna eller finansiera det med frivilliga bidrag. Den senare varianten förutsätter dock att ni läsare självmant skickar in extra pengar till tidningen. Jag tror inte att det är möjligt att fortsätta förbättra tidningen utan större ekonomiska resurser.

Konkreta förslag

Ett förslag är alltså att priset höjs till 20:- per nummer, alltså 120:- för en 6 nummers prenumeration. Förslag nummer två är att alla läsare som har en slant att avvara skickar några tiar till redaktionen. Detta skulle innebära bättre möjligheter att utöka läsare kretsen och att förbättra innehållet. Personligen skulle jag även uppskatta någon form av ersättning för mina utlägg i och med denna utgåva, så om du gillar detta nummer av AB är du välkommen att skicka ett bidrag till undertecknad.

Vad vill du?

Jag vill alltså veta vad Ni vill, slå en signal eller skicka ett brev/vykort med din åsikt i frågan, är en bra 64/128:ans tidning värd 20:- per nummer? Finns det någon risk att detta skulle "skrämma bort" prenumeranter? Är det bättre med frivilliga bidrag? Eller har någon nåt annat förslag? Hör av dig snarast till mig eller Anders.

/Erik

FOSIE BBS

En BBS för
64/128
Entusiaster
040-269767

Supra 2400
CBase 64
(svensk)

Öppet:
DYGNET
RUNT



Brotkasten CD

I förra numret av AB hade vi en recension av 64:ers CD skiva, men det finns fler. Nämligen Brotkasten CD, som dessutom är ännu fullare än 64:ers skiva, den innehåller motsvarande 1111 vanliga 1541 disketter!!! Allt från nytt program till spel 64:ans emulatorer för PC och Amiga är in klämmt på CD:n. Demoverision av 64Net och CD Commander finns också med, med dessa kan du koppla in en CD ROM enhet till din 64/128. Alltså en riktig guldgruva för Commodore ägare. Vi återkommer med en riktig recension snarast möjligt.

Brotkasten CD finns att köpa från DinoSoft, pris är ännu ej satt. Ring för mer info
/Erik

Defender of the Crown

Gamla Godingar

I varje nummer har jag tänkt att presentera ett riktigt höjdar spel, från den "gamla goda tiden". Och först ut är

Defender of the Crown.

Defender of the Crown är ett grafik-strategi spel från 1986 gjort av CinemaWare. CinemaWares mål med sina spelproduktioner var att de skulle innehålla någon slags "film känsla", och man får nog säga att de har lyckats ganska bra med att förmedla denna känsla.

Spelet utspelar sig i 1100-1200 talets England, Englands kung har precis dött och kronan försvunnit, du kastas in mitt i kampen mellan saxerna och normanderna där du tar plats som en av tre saxiska ättlingar.

När man laddat in spelet möts man av en film lik titelskärm och en genomgång av involverade programmerare plus en trevlig musik snutt.

Därefter är det dags att välja "vem" du vill vara, det finns nämligen fyra olika saxiska kunga ättlingar att välja på, var och en med lite olika egenskaper. De olika egenskaper som räknas är ledarskap, tornering och fäktning.

Som du vid det här laget kanske förstätt går det hela ut på att DU skall kämpa dig till posten som Englands nye kung. Till ditt förfogande för denna kamp har du från början förutom din borg 20 infanterister, ett löfte från självaste Robin Hood att han skall hjälpa dig tre

gångar om du ber honom om det. Sedan är det upp till dig att erövra land så att du får in mera pengar i form av skatter så att du kan utöka din arme.

Torneringar

Det finns andra sätt att tillfråskansa sig land förutom att invadera det, man kan tornera om en bit land. Fast personligen tycker jag nog att det är lättare att ta land med våld, än att försöka peta av en annan ryttare med lansen som hela tiden envisar sig med att gunga upp och ned (eller är det kanske hästen?). Om man (som jag) inte lyckas någe bra med torneringarna kan man ju naturligtvis välja att bara tornera om äran förstås.

Belägring

För att inta en motståndares slott räcker det inte med att marchera dit med din arme, du måste även lyckas ta dig in i slottet, för detta ändamål behöver du en katapult och några stora stenbumlingar. Sen gäller det "bara" att spänna katapulten lagom mycket så att stenen träffar slotts muren på rätt ställe ju mer av muren du lyckas slå sönder ju lättare blir det att erövra den. Dessutom kan du använda dig av diverse andra "fula" trick som att med katapulten skicka in sjukdomar och annat som reducerar slottets försvar.

Belägrad?

En viktig del i spelet är också att se till sitt försvar. Att alltid lämna några soldater "hemma" för att försvara slottet.

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

Glömmmer man bort detta är det lätt hänt att någon intar ens slott medans man är ute på erövringståg.

Akuta penga behov?

Har du också problem att få pengarna att räcka i bland?, detta problem finns även i Defender of the Crown, men det finns faktiskt ett sätt att lösa sådana problem. Om andan faller på kan man nämligen rida iväg på plundrings jakt, men inte plundrar man oskyldiga civila inte, här gör man det enda riktiga, plundrar sina fiender, de normandiska inkräkterna förstås. Men riktigt så enkelt är det inte, innan du kan lägga vanterna på några pengar måste du fäkta dig förbi två vakter och detta är lättare sagt en gjort..

Men kärlek och romantik då?

CinemaWare försöker ju som sagt göra

sina spel som en interaktiv film. Och alla filmer måste ju innehålla lite kärlek och romantik. Så därför får normanderna emellanåt för sig att de skall kidnappa en saxisk dam, och då skall du ju naturligtvis, som den hjälte du är, rädda henne ifrån detta hemska öde. Det är bara att sadla din ädla springare och rida ut i skydd av mörkret för att befria din sköna dam, när du lyckats befria henne får du se en romantisk scen som slutar med att hon blir förälskad i sin hjälte.

Till sist

Det är inte alltid så lätt att bli kung, ena gången lyckas man, andra gången inte, var gång är en ny utmaning, nya strategier att prova.

När du väl lyckas kan England känna sig tryggt med dig som kung... Defender of the Crown är ett mycket bra och välgjort spel med bra grafik och ljud, saknar du det i din spelsamling, skaffa ett ex. nu på stört det är det värt. Men bäst av allt, det går fortfarande att få tag på, Defender of the Crown säljs nämligen av Software Support International, det betyder i och för sig att man måste beställa ifrån USA. Känner du dig osäker på detta kan du höra av dig så kan jag ta hem ett ex. åt dig. Sen kan du ju förstås leta efter ett begagnat ex. här i Sverige.

Defender of the Crown kan beställas för ca 10 USD (ca 65 svenska kronor + frakt) ifrån:

Software Support International (SSI)
 2700 NE Andresen Road
 Suite A-10
 Vancouver WA 98661
 USA

/Erik

Assembler skolan

ASSEMBLERSKOLAN #2

Här fortsätter assemblerskolan. Sist så tog vi upp LDA, LDX, LDY, STA, STX, STY, INC, INX, INY, BNE, BEQ och JMP (i nummer #5/95). Vi skrev ut texten 'Åtta Bitar' på skärmen. Jag hoppas att du lyckades ändra på medeländet och även ändra plats för det på skärmen (\$0400-\$07E7 kommer du ihåg?).

Räkna med assembler

Den här gången ska vi ta upp en viktig sak när man programmerar, nämligen de olika räknesätten i assembler. Vi ska ta oss genom tre utav de fyra grundläggande räknesätten: Addition, Subtraktion och Multiplikation. Division tar vi och granskar nästa gång. OK. HERE WE GO...

Addition:

Term + Term = Summa
Om vi vill addera talen \$40 och \$25 så skriver vi så här (i assemblern!):
LDA # \$40 ; A-registret får värdet \$40.
CLC ; Carry = 0
ADC # \$25 ; Summan av gamla A-reg (\$40) + Carry (\$00) + andra termen (\$25) blir nya värdet i A-reg.

Vi tar ett exempel till. Vi vill addera värdet från två olika adresser:

```
LDA $1111 ; 1:a termens adress.
CLC ; Carry = 0
ADC $2222 ; 2:a termens adress.
; Summan lagras i A-reg.
```

Subtraktion:

Term - Term = Differens

Om vi skulle minska talet \$40 med talet \$18 skriver vi följande:

```
LDA # $40 ; 1:a termen
SEC ; Carry = 1
SBC # $18 ; 2:a termen
```

Resultatet utav 1:a termen minus inverterad Carry - 2:a termen blir nya värdet på A-reg.

Ett exempel till. Vi testar differensen mellan två adressers värde:

```
LDA $1111 ; 1:a termens adress
SEC ; Carry = 1
SBC $2222 ; 2:a termens adress
```

Resultatet utav 1:a termensvärde - inverterad Carry - 2:a termensvärde blir det nya värdet på A-reg.

Multiplikation:

Faktor x Faktor = Produkt

Nu blir det lite svårare att hänga med. Men det är inga problem läs bara om och om igen och testa, testa och åter TESTA. Först tar vi ett exempel som är lätt att greppa men som har sina begränsningar:

Vi vill multiplicera talen 5 och 6. Resultatet vet vi ska bli 30 (\$1E).

```
LDX # $05 ; Faktor 1.
LDA # $06 ; Faktor 2.
STA multi+1 ; Placera Faktor 2 på rätt plats i rutinen.
```

```
ejklar CLC ; Carry = 0
multi ADC # $FF ; Här placeras Faktor 2.
DEX ; X=X-1
BNE ejklar ; Om X inte är 0 så hoppa till 'ejklar'.
```

fortsätter

Denna rutin är ganska enkel och har därför sina begränsningar som sagt. Den klarar bara av att multiplicera två faktorer som ej överstiger 255 (\$FF) samt att produkten inte får överstiga 255 (\$FF).

Att försöka multiplicera 55 med 10 skulle alltså bli helt galet. Faktorerna är giltiga eftersom de inte överstiger 255 (\$FF) men produkten blir 550 (\$226) och det är ju som bekant ÖVER 255 (\$FF).

Men här kommer ytterligare en rutin för multiplikation. Lite krångligare men har en grundläggande struktur som underlättar när vi ska gå vidare mot tal upp till 65535 (\$FFFF).

```
LDA # $03 ; Faktor 1 lagras på
STA $FA ; adressen $FA i minnet.
LDA # $08 ; Faktor 2 lagras på
STA $FB ; adressen $FB i minnet.
JSR rekna ; Multiplicera faktorerna.
LDA $FC ; Placera produkten i A-reg.
(fortsätt din egen kod här efter...)
```

rekna LDX # \$08 ; X=8 (För 8-bitars multiplikation)

```
LDA # $00 ; A-reg = 0.
STA $FC ; Rensa svaret.
hit CPX # $00 ; Har vi multiplicerat alla 8 bitarna?
```

```
BNE dit ; Om inte så hoppa till 'dit'.
RTS ; Återvänd från subrutin.
dit DEX ; X=X-1
LDA $FA ; Hämta faktor 1.
AND # $01 ; behåll sista biten.
CMP # $00 ; är sista biten 0?
BNE vidare ; Inte 0 så hoppar vi till 'vidare'
```

```
LSR $FA ; Vid 0 så förskjut bitarna på adressen $FA ett steg åt höger.
```

```
ASL $FB ; förskjut även bitarna på
```

adressen \$FB ett steg åt vänster.

```
JMP hit ; Gå till 'hit'.
vidare LDA $FB ; A-reg får värdet från adressen $FB.
```

```
CLC ; Carry = 0.
ADC $FC ; A-reg = (gamla A-reg) + (Carry) + (värdet av adressen $FC)
```

```
STA $FC ; adressen $FC får värdet från A-reg.
```

```
LSR $FA ; Förskjut bitarna ett steg åt höger på adressen $FA
```

```
ASL $FB ; Förskjut bitarna ett steg åt vänster på adressen $FB
```

```
JMP hit ; Hoppa till 'hit'
```

Det var en mer komplex lösning på en 8-bitars multiplikation men nu ska vi göra en för 16-bitar. Dvs tal mellan 0 och 65535 (\$0000 - \$FFFF).

```
LDA # $08 ; Lagbyte av faktor 1 ($08) utav ($100B)
```

```
STA $FA ; lagra värdet på adressen $FA.
```

```
LDA # $10 ; Högbyte av faktor 1 ($10) utav ($100B)
```

```
STA $FB ; Lagra värdet på adressen $FB
```

```
LDA # $03 ; Lagbyte av faktor 2 ($03) utav ($0003)
```

```
STA $FC ; lagra värdet på adress $FC
```

```
LDA # $00 ; högbyte av faktor 2 ($00) utav ($0003)
```

```
STA $FD ; lagra värdet på adress $FD
JSR rekna ; multiplicera faktorerna.
(här fortsätter din egen kod eller så lägger du till ett RTS)
```

```
rekna LDX # $16 ; 16-bitars multiplikation
LDA # $00 ; rensa
```

```
STA $FE ; svars
```


STA \$FF , adresserna.
hit CPX # \$00 , är X=0?
BNE hit , om inte så hoppar vi till 'hit'
RTS , Alla 16-bitarna är klara,
återvänd från subrutin.
dit DEX , X=X-1
LDA \$FA , Kontrollera om
AND # \$01 , sista biten är
CMP # \$00 , en 0:a.
BEQ opa , isåfall så hoppar vi till 'opa'
LDA \$FC , Annars så adderar
CLC , vi (\$FC) utan Carry
ADC \$FE , med (\$FE).
STA \$FE , och placerar svaret på \$FE.
LDA \$FD , Addera (\$FD) med
ADC \$FF , eventuell Carry och (\$FF)
STA \$FF , summan lagras vi på adress
\$FF.
LSR \$FB , Roterar bitarna ett steg åt
höger på adressen \$FB.
ROR \$FA , Roterar in eventuell Carry
bit i \$FA från vänster.

ASL \$FC , Roterar bitarna ett steg åt
vänster på adressen \$FC.
ROL \$FD , Roterar in eventuell Carry
bit i \$FD från höger.
JMP hit , Hoppa till 'hit'.

Den version klarar av 2st 16-bitars
faktorer men har begränsningen att
produkten inte får överstiga värdet
65535 (\$FFFF). Ganska perfekt för 64:an
som bara har adresser från \$0000 till
\$FFFF.

Hoppas att denna artikel inte skrämmer
dig från att programmera i assembler!
En liten tröst, assembler program är
länga men betydligt snabbare än BASIC.

/ Thom Zetterström och
Simon Kristoffersson.

Nytt minne!!!

Ny minnes modul till C64/128

Nästan alla minnes kort till C64/128:an
använder sig av dynamiska RAM kretsar,
då de är billigast. Men de drar en hel del
ström, detta märker man framför allt av
om man vill ha en batteri backup till sin
REU t.ex.

Statiskt minne?

Varför inte göra ett minnes kort med
statiska minnes kretsar istället, då de
både är snabbare och mer strömsnåla?
En tysk, närmare bestämt Udo Neist, har
utvecklat ett minnes kort med statiska
RAM kretsar som skall klara ända upp till
16 meg. Prototypen som bara är på 128 Kb
klarar av att hålla minnet i över en
halvtimme med endast en kondensator som

strömkälla!!!

Detta säger en del om hur strömsnåla
statiska RAM kretsar är.

Inte nog med detta, det räcker med att
skicka ett frankerat retur kuvert till
upphovsmannen för att få kopplings
schemat, och bifogar man dessutom en
tom diskett får man även en kopia på
testprogrammet!
Kan detta manne bli ett alternativ till BBG
Ram, RamDrive och RamLink?
Det får vi väl se, men det låter onekligen
som ett mycket intressant projekt.

Mer info kommer förhoppningsvis i nästa
nummer av Åtta Bitar.

/Erik

Dags att accelerera?

Billiga Flash 8:or

Minns ni det Tyska turbo kortet till 64:an?
Det som vägrade att fungera med REU:s
och 128:or?

Javisst! men de flesta tyckte nog att
priset var lite för högt, över 2500 kr för
256 K:s varianten.

Nu har Performance Peripherals Europe
helt tagit över tillverkningen av Flash 8:an
vilket innebär ett helt nytt pris.

Är den nåt att ha?

Men hur intressant är Flash 8:an jämfört
med CMD:s kommande Turbo kort?

Det beror helt på vad man skall använda
det till och vad man har/har tänkt skaffa
för tillbehör.

Att Flash 8:an inte fungerar med REU:s
spelar ingen större roll eftersom man kan
hä upp till 1 meg på kortet, det fungerar i
alla fall bra med GEOS.

Floppy speeder

Har du ett diskuppsnabnings system typ
Jiffy Dos, om nej har du en fördel med
Flash 8:an, du kan koppla in en 154:an med
parallell kabel till USER porten. Då löddar
din diskett station mycket snabbare än
med bara Jiffy Dos.
Har du en CMD RamLink som du vill att
Flash 8:an skall samarbeta med kan du
glömma Flash 8:an direkt då den vägrar
samarbeta med denna.

Priset

Hur stor är prisskillnaden?, i Sverige
kostar en Flash 8 med 256 K minne 1450
SKR, det är knappast troligt att CMD:s
accelerator kort kommer att kosta under
2000 hos Sandinge.

Behöver du både ett accelerator kort och

ett disk uppsnabnings system och inte
har några planer på att skaffa en RamLink
eller dylika expansioner så kan man nog
lungt skaffa en Flash 8:a.

Vill du kunna använda accelerator kortet i
64:a läge på en 128:a eller vill använda en
REU/RamLink så bör du definitivt inte
skaffa en Flash 8:a utan hellre vänta på
CMD:s Super64CPU.

Allmänt om Tyska produkter kan det
sägas att de väldigt sällan fungerar med
saker som anses som standard utanför
Tyskland.

Flash 8:an finns numera bara att köpa
ifrån DinoSoft. Har du några frågor om
kompabilitet eller annat kan du alltid kolla
där.

Flash 8 med 256 k 1450 SKR
Flash 8 med 1024 k 2200 SKR

128:a med Turbo

Många är de 128:a ägare som blivit
förbannade när CMD sa att de skulle
länsa ett 64:a turbo kort.
Men än är hoppet inte ute. CMD vill
nämligen att alla som vill ha ett
accelerator kort till 128:an skall skriva en
rad om detta till dem. Ju fler som skriver
desto troligare blir det att ett 128:a kort
kommer.
Så skriv!!! Och glöm inte att bifoga din
egen adress så de kan skicka info till dig.
Skriv till:

Creative Micro Designs, Inc
P.O. Box 646
East Longmeadow, MA 01028
USA

/Erik

Expandera din REU

2 Megabytes REU!

Ingen lycklig ägare till en av Commodores Ram Expansion Units (REU:s) har väl undgått att det går att bygga ut dem till hela 2 mega byte (2048 kb), att jämföra med 64:ans internminne på 64 kb...

Men att därifrån ta steget till att bygga ut sin egen REU...

Jag hoppas att därför att denna artikel ska inspirera ytterligare några att kasta sig över sin REU med lödkolven i högsta hugg. För när man väl har lyckats är det väl värt besväret, det är verkligen inte dumt med en 1-2 megs ramdisk när man sitter och jobbar med GEOS eller plockar hem filer från nån bas.

Först som sist

Innan du tar till lödkolven bör du vara medveten om att REU:n **KAN** gå sönder om du gör fel, alltså bör du ha en hel del lödvana innan du ger dig på projektet. Om du trots detta ger dig på att expandera din REU så var noggrann, och dubbelkolla allting minst tre gånger innan du provar den, och pilla inte på REC chipet (kvadratiske kontroller kresten) då denna krets är ganska känslig för statisk elektricitet.

Sätt dig gärna i köket då det är mindre risk för statisk elektricitet där och tänk också på att inte ha på dig några som helst syntetfiber kläder, ta hellre på dig bomulls och ylle kläder för att minimera risken för statisk elektricitet.

Observera också att du måste ha en REU med det kvadratiske REC chipet, alla 1764/1750:s innehåller detta chip, däremot inte alla 1700 REU:s och att du måste ha 512 k redan installerat i din REU (se artikel i förra numret av AB för info om hur du gör detta).

Hur det fungerar

En 512k:s REU innehåller två minnesbankar på vardera 256 k detta är max vad REC chipet normalt klarar av, alltså måste vi på något sätt lura REC chipet för att kunna använda mer minne.

Eftersom REC:en inte klarar av mer än 512 k åt gången måste vi ha något som byter minnesbank åt oss, så att REC:en tror att den fortfarande bara har 512 k.

Detta sköter de tre IC kretsarna som visas i kopplings schemat.

De två lysdioderna visar oss (binärt) vilken bank som används.

Utbyggnaden får plats i REU:n men det blir mycket trångt, du får inte heller plats med plåt ladan som kortet sitter i. Observera också att du inte måste bygga ut din REU ända till 2meg, så länge du fyller en bank i taget (256 k) så funkar det bra.

Dags för lödkolven!

Vi börjar med att leta reda på diverse signaler i REU:n

På komponent sidan av REU:n med kant kontakten mot dig, leta reda på Resistor Package RP3 i mitten av vänstra kanten, vänd kortet till löd sidan fortfarande med kontakten emot dig, leta reda på RP 3 igen. Pinne 1 på RP 3 är från dig sett den bottensta (brukar också vara markerad på kortet).

Löd en sladd ifrån pinne 7 på RP 3 och kapa ledningen som går bort ifrån pinnen, detta är CAS0 signalen.

Löd en sladd på pinne 3 på RP 3 och kapa ledningen som leder bort från pinnen, detta är CAS1 signalen.

Vänd kortet till komponent sidan

fortfarande med kant kontakten mot dig, leta reda på RAM chip U2 och U10 i det övre vänstra hörnet, vänd på krets kortet och leta reda på U2 och U10 igen.

Löd en sladd ifrån pinne 15 på U2, detta är CASBANK0 signalen.

Löd en sladd ifrån pinne 15 på U10, detta är CASBANK1 signalen.

Det kan vara en bra idé att sätta fast sladdarna med en bit el-tejp i nedre högra hörnet så att de inte är i vägen.

Leta reda på den femte pinnen från höger i kantkontakten följ ledningen till ett komponent ben, vänd på kortet, leta reda på komponenten igen, den är markerad FB2, borde vara en Ferrite Button men är på min REU ett 430 Ohms motstånd, i andra ändan av motståndet, bort ifrån kant kontakten, löder du en sladd, detta är klock signalen theta2.

Hitta trettonde pinnen från höger i kant kontakten, följ ledningen till ett genomgångs hål, löd här fast en sladd detta är I/O2 signalen.

Leta sedan rätt på artonde pinnen ifrån höger i kantkontakten, följ ledningen till Ferrite Button FB1, i andra ändan av komponenten, bort ifrån kant kontakten löder vi ytterligare en sladd, detta är R/W signalen.

Då var det dags för det sista momentet i våren signal jakt, leta rätt på EPROM platsen (U18) och löd sladdar i följande hål, pinne 8 signal A2, pinne 9 signal A1, pinne 10 signal A0, pinne 14 här hittar vi jord (Ground), pinne 15 signal D3, pinne 16 signal D4 och sist men inte minst pinne 28 där vi hittar +5V.

Detta avslutar signal jakten.

Nu väntar ytterligare ett dilemma, kort eller inte kort.

Personligen tycker jag att det är mycket enklare att sätta de tre IC kretsarna på ett kort än att som vissa gör, löda sladdarna direkt på kretsarnas ben, har du inte möjlighet att göra ett kort och inte vill köpa ett av undertecknad så skulle jag nog rekommendera att åtminstone använda ett provkort att sätta kretsarna på.

Då är det bara att löda ihop de tre IC kretsarna och koppla in de signaler vi letat rätt på, enligt kopplings schemat, glöm inte heller att förse kretsarna med ström, IC 1: pinne 8 = jord, pinne 16 = +5V, IC 2: pinne 7 = jord, pinne 14 = +5V, IC3: pinne 8 = jord, pinne 16 = +5V. Observera också att endast en IC2 skall användas trots att den är två delad i kopplings schemat, detta är bara därför att de två delarna arbetar oberoende av varandra.

Löd sedan dit strömbrytaren och gör ett lämpligt hål i REU:ns kåpa, en rekommenderad placering kan vara i nedre högra hörnet. Med strömbrytaren stängd fungerar REU:n precis som en vanlig 512 K REU och öppen så kan du använda REU:ns nya minne.

De båda lysdioderna (LED0 och LED1) är inget tvång men kan vara bra för att se vilken bank REU:n försöker komma åt.

Sätt dock inte fast varken strömbrytaren eller lysdioderna innan du har lött i så mycket minne du vill ha.

När allt ovanstående är gjort kan det vara en god idé att kolla att REU:n fortfarande fungerar, dubbelkolla ALLT minst TRE

gänger, sätt sedan strömbrytaren i 512 K läge (sluten) och plugga in den i datorn och om ingenting har gått fel ska nu REU:n fungera precis som vanligt, fungerar det inte? stäng då genast av datorn och dubbelkolla allt igen.

Mera minnel

Om din REU har överlevt ovanstående process så är det nu dags att sätta i mera minnel

Detta görs genom att löda på nya minnes kretsar ovanpå de som redan sitter i REU:n sk. piggy backing.

Böj upp pinne 15 på alla minnes kretsar du skall löda dit och löd fast ett lager itaget på de som redan sitter där, löd en lägggående sladd mellan pinne 15 på alla minnes kretsar i en bank, detta är CASBANK signalen som skall anslutas till lämplig CASBANK på IC3, andra lagret i bank 1 = CASBANK2, tredje lagret CASBANK 4 och och i bank två blir det istället CASBANK 3 och 5. CASBANK 0 och 1 är reserverade för de 512 K som sitter i REU:n innan utbyggnaden.

När du lyckats med detta, grattis! du är nu ägare till en expanderad REU! Nu kan du med t.ex. ZED 128 0.77 läsa och editera textfiler på över 2 meg!!!

Komponent lista

Nedan följer en lista på alla komponenter som behövs.
 IC 1: 74F139
 IC 2: 74F74
 IC 3: 74F138
 ett 3,3 Kohms motstånd 1/4 watt, 5% tolerans
 en Vippströmbrytare
 Minnes kretsar av typen 41256, 16 st per halv meg du tänkt bygga ut din REU till. Och om du vill ha lysdioder, så behöver du också 2st lysdioder (valfri färg) och 2st 390 Ohms motstånd 1/4 watt och 5%

tolerans.
 Och naturligtvis allmän lödutrustning.

2 megs program

På månadens PD disk finns både Configure 2.1, för att utnyttja din expanderade REU med GEDS, och RamDos 2 en modifierad RamDos för expanderade REU:s (även ovannämnda ZED 128 0.77 finns med på disken.)

Mer om hur man utnyttjar sin REU i sina egna program, både 512 K:s och expanderade, kommer i ett framtida nummer av ÅB.

Problem?

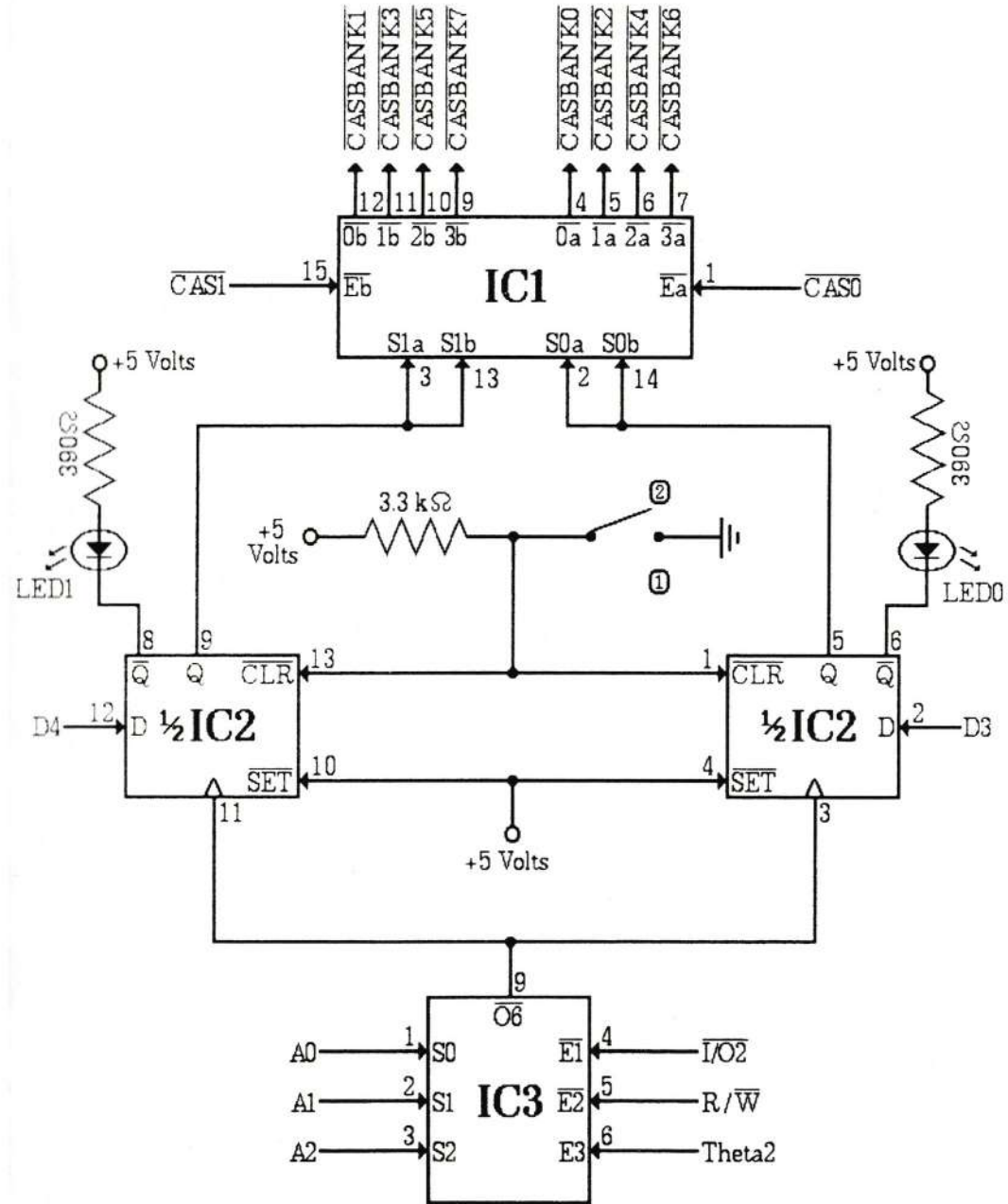
Får du några problem eller om du undrar något, så är du välkommen att höra av dig till undertecknad.

Törs inte

Om du känner dig lockad av tanken på en större REU men inte vågar ge dig på projektet själv så finns det ett par andra alternativ.

Du kan köpa en utbyggd 2 megs REU från Sandinge's Import och Data.
 Du kan (om du redan har en REU) skicka den till mig så bygger jag ut den åt dig. Priset för detta blir: utbyggnad till 1meg 750 SKR, till 1,5 meg 1000 SKR, till 2 meg 1250 SKR.

Behöver du minnes kretsar och/eller komponenter är du också välkommen att höra av dig, och ett gott råd angående minnes kretsarna, betala ALDRIG mer än 10-15 kr/st för losslödda minnes kretsar. Minnes kretsarna som skall användas är av typ 41256, som också brukar sitta i gamla skrotade PC:s.
 Om du inte har möjlighet att etsa kretskort själv och inte vill göra spaghetti av din REU så kan du köpa ett enkelsidigt kretskort från undertecknad för 100 SKR/st Lycka till!!!!
 /Erik



DinoSoft c/o Erik Paulsson, Östantorp Fridhem, 59090 Ankarsrum Tel: 0492-44004

Paketpris på 64Net

Vi har kommit över ett mindre parti 286:or som vi nu säljer till mycket lågt pris om du köper 64Net samtidigt. OBS! begränsat antal.

Med 64Net kan du utnyttja en PC:s hårddisk med din 64/128:a. Det enda du behöver göra är att koppla in en kabel mellan PC:n och din 64/128, att installera PC programvaran, och köra igång en 64Net Wedge på din 64/128! Sedan kan du använda PC:n som hårddisk, enkelt växla mellan olika underbibliotek. Att använda 64Net med Geos är ännu enklare, allt du behöver göra är att lägga in ett par auto exec filer på din Geos boot diskett så att 64Net startas automatiskt när du startar Geos. Väl där kan du lägga upp 1541/1571 och 1581 partitioner att användas med Geos. Dock behöver du en REU eller annan minnes expansion till Geos för att kunna använda 64Net med Geos (minst 128k).
64Net laddar snabbare än en 1581:a!

Har du ingen PC?

Inga problem, nu kan du köpa både 64Net och en PC med 20 megabytes hårddisk för vad du normalt får betala för bara PC:n!

64Net 650:-

64Net inkl 1st Kabel 795:-

64Net inkl PC 286 med 20 mb Hårddisk 995:-

64Net inkl PC 286 och 1st Kabel 1145:-

64Net demoversion (saknar möjlighet att spara på PC:n) 40:-

64Net Kabel 2m 199:-

Observera att 286:orna levereras utan skärm och tangentbord, dessa behövs dock inte för att köra 64Net då PC programvaran kan göras autostartande.

Minnes expansioner

Commodore REU 1764 256k nya inkl manual och programvara 650:-

REU 1764 utbyggd till 512k (1750) 750:-

REU 1764 utbyggd till 1mb (1024k) 1495:-

REU 1764 utbyggd till 2mb (2048k) 1995:-

Vi bygger även ut din REU!

1700 128k -> 512k 300:-

1764 256k -> 512k 200:-

512k REU -> 1mb 750:-

512k REU -> 1,5mb 1000:-

512k REU -> 2mb 1250:-

Programvara medföljer.

DinoSoft c/o Erik Paulsson, Östantorp Fridhem, 59090 Ankarsrum Tel: 0492-44004

BBG Ram är en minnesexpansion för Geos som finns i 1 och 2 mb utförande, BBG Ram har även batteri backup vilket gör att du nu kan kombinera en REU:s snabbhet med en diskdrives tillförlitlighet. BBG Ram 1mb 1595:- / BBG Ram 2mb 1995:-

64'er CD

En CD skiva innehållande mängder av program till C64/128 från den tyska tidningen 64'er. Detta är en standard CD Rom skiva som kan läsas av en PC med CD Rom. Med en CD Rom spelare ansluten till en CMD hårddisk kan du t.o.m läsa skivan direkt ifrån brödburken med CD-Commander, dock endast för att kopiera filer från CD:n. Med en CD Rom spelare ansluten till din PC och 64Net kan du däremot köra program från CD:n direkt! Massor med "godis" för entusiaster.
250:-

Original spel

Vi har för närvarande runt 200 spel titlar på både kassett och diskett i lager från 15:-/st Beställ vår katalog för lista.

Public Domain

Vi har ca 250 PD/SW disketter med kvalitets program för C64/128. Alla disketter är dubbelsidiga (om ej annat anges) och kostar 20:- +10:- per beställning för portot.
Ett lite urval urval ur vår katalog.

UNIX Disk-NY 010

Trodde du att Unix bara fanns till mer "avancerade" maskiner som PC etc. Då har du fel! UNIX finns nämligen till 128:an! Arbetar du med UNIX eller bara vill prova på systemet så kan det vara ide att ta en närmare titt på detta system.

ACE

Ace är ett nytt MS Dos/Unix liknande operativsystem som fungerar i både 64:a och 128:a läge. Systemet känner automatiskt av vilken dator det startats på. Ace din dators minne till max! Stödjer upp till 2 megs REU.
Mycket Bra!!! **Diskettpaket på 2 disketter pris 30:-**

Katalog 6

Har du DinoSoft Katalog 6? om inte beställ en nu genom att sätta in 20:- på vårt postgiro eller skicka en tjuga till

DinoSoft

Postgiro: 920 01 69-2

Knepigt med Bilspel?

BILSPEL - ÅTTA BITARNAS PROBLEMBARN

Medan vissa spelgenrer är synnerligen väl utvecklade på C64 är det betydligt sämre ställt med andra. Bland exempelvis horisontellt scrollande skjutspel finns ett överflöd av klassiska alster. Bilspel, å andra sidan, har aldrig riktigt kommit till sin rätt på 64an. Jag syftar då framför allt på 3d-racing i den klassiska stilen med arkadförlegor som POLE POSITION och OUT RUN. Men inte heller när det gäller fågelperspektivsracing eller äkta 3d-körning i polygonmiljö visar sig 64an från sin bästa sida. I den förra genren finns ljusglimtar som SLICKS från Codemasters och i den senare, välgjorda Geoff Crammond skapelser som REVS och STUNT CAR RACER. Annars är det ganska mörkt även här, men framför allt mycket tunnsått. Förvånande med tanke på att 64an borde lämpa sig utmärkt för multiscrollande spel av den typ som haft stor framgång på Amiga och Super Nintendo. MICRO MACHINES och SKIDMARKS är bara två av flera spel jag gärna skulle se på vår Commodore.

När det gäller de betydligt vanligare pseudo 3d-spelen är den låga standarden kanske inte lika överraskande. 64ans styrka har väl aldrig varit snabb 3d-grafik. Och det skall sägas att också 16 bitars maskiner som Amiga och Sega Megadrive visar upp allt annat än imponerande kvalitet i samma genre. I själva verket har bra bilspel av denna sort antingen dykt upp på högt specialiserade arkadmaskiner med hårdvara för t.ex. spritescaling, eller på maskiner med liknande finesser. Super Nintendo med sitt Mode Seven kan t.ex. skryta med många utmärkta bilspel av alldeles egen modell. Men inte heller där

hittar man spel med stora sidobjekt längs vägen enligt den skola som Out Run bildade redan 1986. Egentligen är det först nu, med maskiner som 3DO och Playstation, som kapaciteten finns för att konvertera Out Run till hemmabruk! Man kan bara hoppas. Nu fokuseras ju intresset där framför allt på polygonspel med texturemapping. Och det får man förstå. De spelen bjuder på långt mer realistisk körkänsla.

Att 64an, och för all del även andra åttabitars maskiner, inte har haft mycket att hämta på det här området är alltså inte så märkligt. Men att bara skylla på bristade processorkraft tycker jag ändå inte håller. Utan att vara särskilt tekniskt kunnig, hävdar jag att 64an borde kunna prestera betydligt mer. I ivern att kopiera övermäktiga spelautomater tycks det som om programmerarna koncentrerat sig på fel saker. För att visa vad jag menar skall jag här gå igenom bilspelens utveckling i arkadhallarna parallellt med den inte fullt lika rätlinjiga evolutionskurvan för 64ans motsvarigheter.

Med klassisk arkadracing menar jag spel där tyngdpunkten ligger på action och där spelaren ser sin bil eller motorcykel från en vinkel strax bakom, lite från ovan. Nästan samtliga spel av detta slag är högst orealistiska - faktiskt långt mer än de tvådimensionella kusinerna. Spelaren kan egentligen inte svänga sin bil utan bara förflytta den i sidled. Detta kan man också göra utan att hastigheten framåt påverkas, vilket ger bisarra konsekvenser som att man kan zick-zacka sig fram över raksträckorna utan att förlora tid. Kurvtagningen påverkar självfallet inte heller körsträckans längd på något sätt. Eftersom "kurvornas" enda funktion är att pressa bilen ut i sidled är det i motsats till riktig bilkörning till och med

fördelaktigt att gå in i en kurva från innerspår. Kort sagt, själva 3d-simuleringen är ytterst utlig. Testa STREET RACER till Megadrive efter att först ha spelat Super Nintendo versionen så förstår ni precis vad jag menar.

EN TILLBAKABLICK

TURBO

Ett av de allra första bilspelen som försökte sig på en primitiv 3d-effekt var Turbo från Sega. Egentligen har det inte mycket gemensamt med senare bilspel. 3d eller icke 3d - perspektivet var i vilket fall bara en kuliss. Ena stunden flöt man fram längs en rak kuststräcka bara för att i nästa befinna sig mitt i en kurva uppe i bergen. Det gjorde också det samma eftersom kurvorna inte spelade någon annan roll än den rent dekorativa. Spelet var ändå halvhyfsat men körkänslan saknades minst sagt. Vad gäller Turbo kan det också vara intressant att veta att Vic-20 stod värd för en av de få direkta Turbo kopiorna. DEATH RACE från 1984 var ett senkommet spel i en mycket sällsynt genre på den datorn. Ganska bra grafik men mycket ryckigare än originalet. Trots det intressant och alls inte dåligt för att vara ett Vic 20-spel. Det enda ytterligare exempel på 3d-bilspel till Vic om man inte räknar Commodores eget ROAD RACE (och det gör jag inte) är Atarisofts konvertering av Namcos Pole Position. Klassikern framför andra bland bilspel.

POLE POSITION

Pole Position var ett stort steg framåt när det presenterades i spelhallarna 1982. Första slaget var vunnet i det krig som Sega och Namco fortfarande utkämpar. RIDGE RACER vs. DAYTONA är bara ett exempel. Den kampen är jämnare. Pole Position var nämligen helt överlägset

Turbo. Än idag är det ganska skönt att skåda och dessutom, tragiskt nog, långt bättre än något bilspel på 64an till dags dato. På Amigan kan väl LOTUS möjligtvis konkurrera. Pole Position i arkadoriginal var mjukt, snabbt och allmänt läckert.

Ett nästintill samtida C64-spel var PITSTOP från Epyx. Jämfört med Pole Position var det dock flera klasser sämre. För det första var spelarens perspektiv alltför högt ovanför bilen. Men långt värre var vägens statiska perspektiv. Den stannade hela tiden i bildens mitt medan istället spelarens bil gled från sida till sida. För att uppnå en något så när medryckande illusion av 3d är det väsentligt att tvärtom ha bilen centrerad och istället låta körbanan skifta i perspektiv.

Själv var jag ändå ganska imponerad av Pitstop på den tiden och ännu mer av PITSTOP II som dök upp 1984. Här hade förarperspektivet sjunkit till en alldeles lagom nivå och ide'n med tvådelad skärm för man mot man-lopp var nästan genial. Men huvudproblemet med den statiska vägen kvarstod. Så även i Epyx MC-uppföljare SUPERCYCLE från -85. Trots det räknas de här tidiga amerikanerna fortfarande av många som höjdpunkter bland 64ans bilspel. Det vill jag knappast hålla med om. Fast visst var de prydliga och välgjorda små verk. Det fanns mycket i Supercycle som hade varit värt att ta fasta på i senare spel. Inte minst den nätta och smidiga grafiken. Men som vi skall se kom man att gå en helt annan väg.

Den bristfälliga 3d-illusionen skulle hursomhelst komma att plåga 64-spel länge än. I arkadhallarna, däremot, hade Pole Position lyckats göra sig kvitt den för gott. I Pole Position skiftade nämligen vägen i perspektiv för första gången i spelhistorien. Just den effekten kom att bli stilbildande och är den främsta anledningen till att Pole Position var ett så viktigt spel. Den snyggt scrollande

horisonten var bara grädden på moset.

Inte heller den officiella 64-versionen hade lämnats i sticket. Vägen kostade sig som en orm i häftiga attacker från sida till sida. Och tur var väl det. För även om den i många avseenden ger sken av att vara ett hastverk, räddas den av detta. Ett helt okej spel för sin tid om än med oförläppligt klumpigt tecknad bil och vägskyltar. Jag har inte sett så många andra hemmaversioner men Ataris egen för sin 400/800 serie lär vara så gott som identisk med 64ans. Ataris 7800 version är elegantare men långt ifrån den arkadklass som det ständigt propagerades för i tidningar och reklam. Automaten var långt före sin tid och ett bevis så gott som något på arkadspelens ständiga kraftövertag. Det tjetiga hävdandet av "arkadkvalitet" har ständigt följt lanserandet av spelmaskiner och datorer. Det är nästan alltid lika löjligt. Priset togs antagligen när Segas och Nintendos åtta bitars maskiner lanserades i Europa runt 86-87. "Sega applies the same high technology used in their popular arcade games to a powerful video game system for your home" Inte illa att pressa ut monster som Space Harrier och Out Run ur en ynka Z-80processor...

OUT RUN

För just Segas Out Run var om möjligt ett ännu större tekniskt genombrott än Pole Position på sin tid. Men så har också bilspelen i mängd och mycket lett utvecklingen i arkadhallarna. När det skulle konverteras till 64an var det därför inte många som förväntade sig någon större trohet till originalet. Ändå var besvikelsen stor när spelet efter många rykten och spekulationer släpptes lagom till julhandeln 1987. Och visst, 64-versionen var dålig, men knappast någon katastrof, vilket t. ex. Amiga versionen tveklöst var. Sämst lottade lär emellertid

Amstradägarna ha varit.

Den största bristen i 64ans Out Run var att parallax effekten saknades helt och hållet. Det eviga problemet med den centrerade vägen hade nämligen lösts på ett inte alltför lyckat sätt. Vägen scrollades visserligen i sidled medan bilen hela tiden stannade i mitten av skärmen. Men perspektivet ändrades inte. Alla föremålen förblev statiska i förhållande till varandra och en stor del av 3d-effekten uteblev således. Mycket av automatens charm var just mängden av jättelika, tätt placerade föremål längs vägkanten, som oberoende av varandra susade förbi till vänster och höger i snabb parallax. Turligt nog var emellertid originalets pionjärinsats i form av den dramatiskt böljande bergochdalbanan till väg väl bibehållen. Utan den skulle vi ha talat om falsk varubeteckning.

Ett annat av automatens många företräden var den mjuka spritescaling som kännetecknade flera av Segas arkadspel och då framför allt Out Run. Commodoreversionen saknade givetvis detta, men problemet var ändå inte att antalet bilder av vägobjekten i olika storlekar var för få. Felet var snarare att föremålen inte förflyttade sig emellan de olika storlekarna. Körningen upplevdes därför som ryckig. Särskilt när det gick långsamt misslyckades 3d-effekten med att övertyga. Liksom i alla andra 64-bilspel varierade antalet "frames per second" med bilens fart. Av någon anledning brydde man sig inte om att kompensera fallande hastighet med tätare förflyttningar. Inte heller grafiken var vidare polerad och särskilt färgerna var trista och sällsynt dåligt lämpade för Out Runs schablonatmosfär av funithesun. Det kändes mer som en tur genom ett ödsligt höstsvärga en blåsig dag. Vidare saknades vägskälen och musiken nådde heller inte upp till 64ans standardnivå. Ändå fanns där ett visst mått av spelkänsla. Men det var knappast den som parkerade

konversionen på toppen av försäljningslistorna en lång tid. För självfallet sålde spelet trots datorpressens allmänna missnöje. Och avvikande kritikröster fanns. En kom från Svenska Hemdatornytt som publicerade en minst sagt märklig recension av Commodore Out Run.

Inte nog med att bilden i tidningen visade ett skärmfoto av näst intill arkadklass, som jag inte lyckats identifiera som någon känd Out Run utgåva. Dessutom berömdes grafiken som "fantastisk med enorm detaljrikedom". Som avslutning konstaterade man att "Det känns mycket trevligt att kunna ge ett välförtjänt toppbetyg för ett så efterfrågat spel som detta. Det är ju inte alltid på det viset att verkligheten når upp till förhandsreklamens förväntningar". Mycket till konkret information gavs inte. Kanske är det inte alltför vågat att anta att det rörde sig om en ren chansning för att hinna få med recensionen till julnumret. En ren bluff alltså. Jag skrev och frågade vilket spel det egentligen rörde sig om men fick aldrig något svar.

Inte fullt lika märklig men betydligt intressantare var en recension som jag läste i den amerikanska tidningen Commodore Magazine ett och ett halvt år senare, alltså sommaren -89. Även här föreställde skärmfotot en okänd version. Denna påminde om Amigaspelet. Texten tydde dock på att det här faktiskt var fråga om en helt annan utgåva och faktum är att just arkadkonversioner ibland gjorts i separata engelska och amerikanska versioner till 64an. Capcomspel som Bionic Commando och Streetfighter är exempel på det. Recensionen var hur som helst positiv, vilket man i och för sig inte skall dra för stora växlar på. Commodore Magazine var notorisk stövetslickare som måste haft stora problem att fylla tidningen de sista åren. Eller vad sägs om följande speltips från samma recension? "Avoid hitting any

vehicles on the road - collisions will only slow you down and eat up time."

Om någon vet något mer om amerikanska Out Run vill jag gärna att ni hör av er.

Out Run signalerade på många sätt en ny era för 64ans bilspel. Från och med nu var det i första hand arkadkonversioner som gällde. Ären mellan Poleposition och Out Run var de flesta spelen av originaldesign. Förutom Epyx tidigare nämnda verk kom spel som RICHARD PETTY'S TALLADEGA, THE GREAT AMERICAN CROSSCOUNTRY ROADRACE och SPEEDKING. Det sistnämnda var ett helt okej motorcykelspel av samma grafiska snitt som Poleposition. Inget HANG-ON men bättre än Super Cycle.

ETT MÖRKT ÄR

Två med Outrun framstående samtida arkadspel var WEC-LE MANS från Taito och Ataris ROADBLASTERS, båda konverterades till 64an under 1988. Ocean's Wec-Le mans har jag aldrig spelat men det lär vara fruktansvärt dåligt. Bilder jag sett styrker det antagandet även om jag naturligtvis inte vågar gå i ed på att det stämmer. Med Roadblasters är tyvärr inte samma försiktighet av nöden. 64-versionen är vidrig vad stillbilder än kan fresta en att tro och ju mindre som sägs om den desto bättre. Automaten erbjöd upphetsande shoot'em up-racing till passande rockmusik. C64 bjöd på en vasselinsmord väg och flimrande fiender. Spelet var faktiskt en mycket stor besvikelse. Jag gillade verkligen automaten och den hade betydligt större förutsättningar att göra sig på 64an än många andra.

POWERDRIFT - Början på "storhetstiden"

Nästa stora arkadspel från Sega var Powerdrift. Med den tog bilspelen ett steg närmre riktig 3d-grafik.

Ännu skulle det dröja länge innan polygonspel som VIRTUARACING och DAYTONA kunde bjuda på realistisk 3d med farten i behåll. Försök som HARD DRIVIN från Atari hade redan presenterats, men det var mer av simulatorkänsla än arkadaction över det. Powerdrift höll sig fortfarande med spritescaling men nu kunde vägen och föremålen rotera runt bilen vid sladdar och tvära svängar. Detta innebar bland annat att vägen inte längre behövde mynna ut mot horisonten som innan. Tvära svängar kunde verkligen representeras visuellt på ett riktigt sätt. Vägbanor kunde korsas och löpa i ramper under och över varandra likt en scalextricbana. Detta är mig veterligen totalt omöjligt att utföra på en 64a. Det är en uppgift som lämpar sig bättre för Super Nintendos Mode Seven men helt övermäktig även det. Intressant är det då att notera att Amigan var ambitiös nog att ta sig en utmaningen. Rotationen gavs plats i konversionen men utan spritescaling blev resultatet ryckigt och förvirrande att spela.

Trots alltså mycket taskiga odds lovade 64-versionen gott. Både grafik och programmering sköttes av Chris Butler som tidigare gjort sig känd för den smäckra konverteringen av GHOST'S 'N GOBLINS till 64an. Dessutom var han mannen bakom den inte helt oävna konverteringen av Segas Space Harrier. Automaten som egentligen utgjorde grunden för Segas alla 3d-spel inklusive Outrun och Powerdrift.

De första bilderna som läckte ut infriade också alla förhoppningar. Och när så de översvallande recensionerna dök upp med skärmfoton som till och med överträffade de tidigare, gick i varje fall jag i stort sett amok. Kunde det vara möjligt? Jag dräglade över perfekta bilar och klippor där varenda skuggstänk och ljusblänk satt på rätt ställe. När jag sedan hade införskeffat mig ett exemplar blev jag emellertid besviken. Men det kunde jag

först inte erkänna ens för mig själv. Så stor prestige hade jag lagt i min kära 64as efterlängtnade triumf. Detta var spelet som skulle sätta andra maskiner på plats. En revansch som jag gärna unnade den nu när Amigen intagit första parkett framför min teve. Detta är vardagsmat för sjuka hjärnor och alls inget unikt. Jag tror säkert att många av denna tidnings läsare än idag är kapabla till liknande tankar. Jag vet att jag är det.

Visst var grafiken snygg. Bilderna hade visserligen varit något insmickrande och samtliga från de mer vällyckade banorna. Men den var snygg - när den stod stilla... För hur jag än försökte förtränga faktum stod det klart att allt hackade fram i lika stora ryck som någonsin Outrunkonverteringen. Kanske värre. Nu skall det dock sägas att det tekniskt sett inte råder någon som helst jämförelse. Powerdrift hade dock parallell i scrollningen av alla grafiklager längs vägen, som också i sig skiftade perspektiv på föredömligt vis. Och föremålen var enligt 64-mått gigantiska och åtskilliga. Så på många sätt var det faktiskt en mycket imponerade prestation. Men jag kunde ändå inte låta bli att tycka att prioriteringarna hade hamnat lite snett. Liksom i 64-Out Run förflyttades inte föremålen på skärmen mellan hoppen i växande storlek. Kanske hade hastigheten blivit lidande, men hade det inte då varit bättre att minska storleken på all grafik och istället vinna lite fart där som kompensation?

Powerdrift var också förvånansvärt tråkigt. Alltför enkelspårigt för att komma undan med minsta skavank i spelkänslan.

TURBO OUTRUN

Några månader senare var det dags för nästa Segakonversion. Denna gång var det uppföljaren till Out Run - Turbo Outrun - som skulle pressas in i 64an. Arkadspelet

var inget större framsteg från originalet. Det var ett mellanspel som bara hade till syfte att slå mynt av Out Runs enorma framgångar.

64-versionen var heller inte särskilt märkvärdig trots de fantasibetyg som flera tidningar delade ut lagom till julruschen 1989. Alla var överens om att 64an för första gången verkligen hade lyckats göra en Segaautomat rättvisa. Jag förstod det inte då och jag förstår det ännu mindre nu när jag åter laddar in den jobbiga kassetversionen. För 3d-effekten har man nyttjat samma fusk som i föregångaren och skyltar och träd längs vägkanten rör sig heller inte mjukare framåt. Körkänslan är ungefär densamma i båda spelen. I rättvisans namn tillstår jag gärna att det var ett mycket ambitiösare projekt än Out Run konverteringen. Titelskärm, samplad musik och animerade mellansekvenser - allt finns med. Helheten ger ett vida mer professionellt och genomarbetat intryck. Spelet är också större och bjuder på mer överraskningar och grafisk variation än föregångaren. Men eftersom spelet i grund och botten inte är mycket bättre och heller inte lika tekniskt imponerande som t.ex Powerdrift, kan jag inte låta bli att tycka att det, liksom så många andra bilsspel till 64an, var kraftigt överskattat.

CHASE HQ II

Nästa jul var det så Oceans tur att häva in berömmet för sin konversion av Taitos Chase HQ II (Special Crime Investigation). Jag har tyvärr inte haft tillfälle att testa det. Spelet ligger på cartridge och uppvisar stora likheter med Turbo Outrun. Steve Crow gjorde nämligen grafiken till båda och Mark Kelly som programmerade Turbo hjälpte även till här. Hursomhelst var jag optimist som alltid. Självklart önskade jag mig spelet i julklapp. Jag hade spelat arkadoriginalet med en kompis innan och när vi passerade gränsen hemma

pekade jag på ett misstänkt paket och lät honom förstå att vi snart skulle kunna spela här hemma istället. Nå, jag hade nog blivit besviken i vilket fall som helst. Trots det är jag fortfarande ganska sugen på att ta en testtur. Men liksom många andra cartridge-spel är det ganska svårt att få tag på.

HARD DRIVIN'

Jag nämnde innan Hard Drivin'. Egentligen hör det lika lite som Stunt Car Racer eller Revs hemma i den här artikeln då det är polygonbaserat och sannerligen inte bjuder på någon vidare action. Men eftersom det till skillnad mot de två övriga är uselt och jag inte kan låta bli att spä på misären så förtjänar det åtminstone en varningsstämpel. 64-version släpptes ungefär samtidigt som Chase HQ II, någon gång i slutet av 1990, och måste vara ett av världens sämsta spel. Att kalla det spel är faktiskt att ta i eftersom det i praktiken är ospelbart. Det är så ofattbart segt. Jämfört med Freescape spel som Driller och Castlemaster är det kanske inte långsammare men heller inte snabbare. Faktum är att grafiken som i sig är ganska smakfull hade lämpat sig utmärkt just för ett äventyrsspel av den sorten. Men det säger sig själv att ett bilspel kräver mer fart än så. Barmhärtigt nog gavs spelet inte ut för sig själv. Den officiella anledningen var att det var över ett år försenat! Om man ändå tvunget vill ha tag på det så går det att köpa två spelsamlingar där det ingår: TNT samt Wheels of Fire (med både Powerdrift och Turbo Outrun).

Märkligt nog verkar inte spelet göra sig utanför arkadhallarna alls. Ateris egen konversion till Lynx är hemsk liksom Amiga och ST-versionerna. Nyligen slaktades Race Drivin', som är en nästan identisk uppföljare, till Segas Saturn. Heckigt, långsamt och svårkontrollerat, var ord som användes. Absurt med tanke

på Saturns kapacitet. Spectrumversionen lär emellertid vara bra, fast jag tvivlar.

TURBOCHARGE

Så var det slutligen dags för vad jag håller som det bästa bilspellet till 64an - Turbocharge av Chris Butler för System 3. Men inte heller detta tillfredställer mig på långa vägar trots att det visuellt och tekniskt är imponerande - det var även Powerdrift. Spelen är på många sätt också mycket lika varandra.

Grafiken i Turbocharge är ojämn fast för det mesta mycket bra. Något av det läckraste som gjorts till 64an på sina ställen. Sidobjekten längs vägen är jättelika och rör sig fritt i förhållande till varandra i snygg parallax. Vägen böjlar upp och ner så att det nästan suger i magen. Och när man kopplar på turbon hjälper hastigheten till att ge en hyfsad illusion av 3D. Annars är antalet storlekar för varje föremål, från att det dyker upp vid horisonten till att det susar förbi ens bil, inte fler än i andra C64-bilspel av den moderna skolan (d.v.s. Outrun och därefter). Inte heller flyttas föremålen mellan varje storleksskiftning.

Sedan är det den trista historien med grafikuppdateringen som varierar med bilens fart. Antalet "frames per second" är helt acceptabelt vid höga hastigheter men så fort man bromsar in aldrig så lite gör hela illusionen i kras. Mycket synd och förefaller det mig, alldeles onödigt. Men inte desto mindre gemensamt för alla arkadbaserade bilspel till 64an.

Turbocharge är hursomhelst överlägset de andra rent spelmässigt. Tonvikten ligger lika mycket på skottdueller som körning. Man är också rustad med ett fåtal missiler och har begränsade bränsletillgångar. Spelets mitt kaotiska action tillförs därmed ett visst mått strategi. Att man är tvingad att fatta många snabba beslut i pressade situationer distraherar ändå inte från

körningen som förblir huvudsaken. Det är ett stort och svårt spel med mycket varierande vägar. Dessutom är det det ende 64-spelet där vägskalet fungerar som de skall. På många sätt är det ett mycket bra spel. En typisk genomarbetad System 3 produkt.

Sammanfattning

Det finns många fler bilspel till C64. Jag har gått igenom de välkända arkadkonversionerna och andra spel som utmärker sig på ett eller annat vis. Buggy Boy har jag hoppat över trots att många är förtjusta i det. (Jag anser inte att det är ett bilspel av klassiskt snitt eftersom man följer med i kurvorna utan att behöva svänga.) Andra har jag helt enkelt inte haft tillfälle att prova. Just som jag skriver detta har jag fått uppgifter om att Pole Position II finns tillgängligt till 64an i USA. Självt hade jag ingen aning om det. Jag har ändå ingen större anledning att misstänka att något riktigt bra spel gått min näsa förbi. Skärmfoton och recensioner kan ge en ganska rättvis bild av kvaliteten om man bara vet vad man är ute efter och vilka fallgropar som finns

Slutsatsen måste alltså bli att 64an lider av en skriande brist på bra bilspel. Betyder det också att det är tekniskt omöjligt att nå mer än mediokra resultat? Inte vet jag, men nog tycker jag att det verkar som om spelmakarna gett sig hän åt felaktiga prioriteringar. Ofta har man lyckats framställa spel som på stillbilder ger intryck av att vara ganska hyfsade, om än kraftigt avskalade, modeller av originalen. Men när man sedan ser dem i rörelse visar de sig inte ens vara det. Med tanke på hur viktigt det var med attraktiva skärmbilder i recensioner är det naturligtvis förståeligt ur en kommersiell synvinkel. Sett med spelköparnas ögon tror jag emellertid att det hade varit klokare av programerarna att satsa på smidighet snarare än storlek

vad gäller grafiken. Tyvärr är de egenskaperna allt som oftast ömsesidigt uteslutande i dataspelens ofullkomliga värld.

Ett alternativ hade varit att efterlikna Pitstop II eller Super cycles nätta format men att låta bilen vara centrerad. Det kan inte nog poängteras hur viktigt det är att låta omgivningen scrolla i flera parallaxlager. Powerdrift och Turbocharge vore också idealiska om man drog ner på skolan och kompenserade med fler storlekar för varje föremål - eller åtminstone lät föremålen förflyttas däremellan. Självfallet skulle man också hålla skärmuppdateringsens verkliga hastighet oberoende av den simulerade körhastigheten. Att man inte gjort det är för mig en gåta.

Kanske kunde det också vara en idé att satsa på ett lite högre perspektiv än normalt. Visserligen minskar realismen lite och det blir mer väg att kalkylera. Men å andra sidan blir det annars lätt grötigt vid horisonten med 64ans multicolourupplösning. Med högre perspektiv behövs heller inte lika många "frames" för bilarna och sidobjekten eftersom de aldrig når samma storlek som vid låg, direkt, kameravinkel. Behöver jag tillägga att det vore spännande att se vad dagens tyska och polska demoprogrammerare kan åstadkomma?

/Ola Hansson

CMD Game Pad

Många är nog de som har önskat en riktigt bra Game Pad till 64an.

Fear no more! CMD har nämligen släppt en Game Pad! Den lär ha alla funktioner man kan vänta sig av en dylik manick, styrning i åtta riktningar, auto fire, 3m kabel m.m. I Tyskland kostar den 49 DM. Ca 250 SKR. Sändinge kan nog ta hem ett exemplar om någon är intresserad.

/Erik

GEOS

GEOS Warp

Geos Warp är här!, nej inte ett multitaskande OS till 64an, men en stor förbättring för PC, Power Mac och X widows system.

Geos Warp gör det nämligen möjligt att köra GEOS på ovannämnda system. Geos Warp 1.0d2 är baserat på den tyska versionen av GEOS 2.0, vad alla PC, Mac och Unix ägare borde drömma om, ett BRA operativsystem till PC, Mac och X windows, fast frågan är ju förstas om det går att emulera brödburken på en tråkig PC ...

Men här man t.ex. en PC / Mac / Unix dator på jobbet kan det här nog vara en intressant idé, jobba med GeoPublish på PC:n...

Mer info kommer...

/Erik

Svensk Desktop

En smält irriterande sak med GEOS är att det aldrig såldes med svenska tecken. Även om man har skaffat en svensk font att skriva med så gör det inte mycket nytta när ÅÄÖ inte ligger där de skall på tangentbordet.

Turligt nog så finns det faktiskt bot på detta. Inte är det dyrt heller.

På PD disketten Svensk Desktop finns nämligen de program du behöver för att göra ditt GEOS system helsvenskt.

En Desktop helt på svenska, det finns versioner för både 64:a och 128:a GEOS. För dem som vill ha alla dialog rutor på

Geos PD/SW 27, 28 och 29

Då var det dags igen...

Här har ni ytterligare tre disketter, de tre sista i Anders PD/SW serie. De går som vanligt att beställa dem ifrån Anders för 25:- styck på PG 82 66 75-1

/Erik

27

Namn:	Typ:	Funktion:
Melody	font	Musikfont inkl dokumentation
SID Printer	app	Skriver ut SID filer upp till 6 kanalers stereo +Diverse musikstycken till ovanstående program
PrefsLoader	auto exec	Laddar prefs
Breifpapper	appl data	Data till GeoPublish för brevpapper
Auto Battle Demo	app	Demo av strategispel till Geos
Calendar CGI	desk acc	Kalender
Anti Panic 2.0	auto exec	Räddaren i nöden, när du råkar ut för en "System Error"

svenska finns Alan Campbell's Icon Patch som helt enkelt översätter dessa i kernal denna finns dock bara för 64:a GEOS. Även Peter Karlssons System översättare som bl.a översätter System error near meddelandet till svenska finns med på disketten, tyvärr bara för 64:a GEOS. Och till sist kommer vi till de två program som jag anser vara de värdefullaste på denna disk, nämligen Irv Cobbs Keyboard_SE och BSW->SE. Den förstnämnda "möblerar om" tangentbortet till svensk konfiguration, så att ÅÄÖ ligger där de skall. BSW->SE lägger in ÅÄÖ i BSW fonten så att man kan använda svenska tecken överallt i GEOS inte bara i GeoWrite/Paint.

Den svenska Desktopen använder man nog mest för skoj skull, men Keyboard_SE och BSW->SE är rent ut sagt livsnödvändiga, åtminstone för mig och Åtta Bitar.

Om du bara vill ha svenska tecken i ditt GEOS räcker det med att kopiera in dessa två filer på din system diskett så startar de automatiskt varje gång du laddar in GEOS, jag tror t.o.m att de får plats på system disketten utan att du behöver ta bort något annat.

Vill du däremot lägga in den svenska Desktopen måste du först ta bort den gamla, men man skall helst inte redera filer från original disketterna det är bättre att ta en kopia med antingen Burstnibbler eller GeoMakeBoot och ändra på dessa, den sistnämnda tillåter även att göra bootbara 1571/81 disketter. Har du inte möjlighet att göra detta själv kan du höra av dig till undertecknad.

Disketten Svensk Desktop kan beställas ifrån Anders /Erik

Clean Reset 128	app
GeoKonto	app
GeoVideo	app
Kfz kosten	app
Dex Dial Fix	app
Digi Clock	desk acc
Wärmebedarf	appl data
Slideshow	app
Paint Preview	app

GeoDexManager	app
GeoCanvas demo	app

Diverse filer för användning med GeoProgrammer

Near" är det bara att trycka på musknappen så hamnar du i desktop igen.

Kallstartar din 128:a och återställer device 8-11

?

?

?

Patcher GeoDex för AutoDial med Hayes modem

Digital klocka

Data till GeoCalc för temperatur kalkyler

Gör slideshows av GeoPaint bilder

Visar GeoPaint bilder i 640x720 punkter på en 128:a med 64K VDC Ram

Klarar mer GeoDex Data per disk

Demonstration för både 64 och 128 Geos av GeoCanvas 3.0

28

Directory 1.1	desk acc
Directory 1.2	desk acc
Trichterwahl	desk acc
Trichterwahl 128	desk acc
PhotoReNamer	desk acc
GeoPack SE	app

Select Printer SE	desk acc
Paint Scrap 2.1 SE	app
MacAttack II+ SE	app
Geo Dir V2 128 SE	app
GeoGif V1.1 SE	app
128Configure2.1 SE	auto exec
AutoCalendar	auto exec
Dictionary CCCP	font
Geos Font Format	text
Geos Paint Format	text
Patcher	app
RBoot Move	app

GeoCom demo	app
GeoDebugger 2.0	app

Visar directory

Visar directory

Tysk skrivar/mus rutin väljare som desk accessory

Samma som ovan stående men för 128 Geos

Döper om Photos

Packnings och konverteringsprogram för modem överföring etc

Svensk skriv rutin väljare

För att klippa ut Paint Scraps större än skärmen

Konverterar bilder mellan MacPaint och Geos

Sparar disk directory som text scrap på svenska

Konverterar GIF bilder till/från GeoPaint

Svensk version av Configure 2.1 stödjer bl.a 2 megs REU

Auto startande kalender

Rysk font

Beskriver hur Geos fonter är uppbyggda

Beskriver hur Geos grafik är uppbyggd

Patcher GeoBasic, ändrar ett par komandon m.m.

Flyttar på RBoot rutinerna i REU:n så att de inte blir förstörda av GeoDebugger

Demo version av programmerings språket geoCom

För GeoDebugger för 128:a Geos! En uppdaterad version av

Berkely Softworks som aldrig släpptes kommersiellt

ATA BITAR

GetID	app	Kollar Geos serie nummer i Hexadecimalt
NewID	app	Ändrar Geos serie nummer temporärt
GeoProgPatch 2.1	app	Patcher GeoProgrammer för 128 Geos 40 & 80 kol
GeoDia	app	DiaShow
Convert 128	app	Konverterar Geos filer till C= SEQ för filkopiering modemöverföring etc.
Rip & Read	basic	Seq fil läsare med snabb återstart av Geos
PS to Geos	basic	Konverterar Print Shop bilder till GeoPaint
Make it Da	basic	?
S	printer driver	Någon slags skriver rutin

29

geoDump	desk acc	Skickar skärm dump till skrivaren
NewTools 2	desk acc	Ny verktygs låda till GeoPaint
InfoDesk	desk acc	Visar div. system info
Skeet	desk acc	Lerduve skytte, riktigt underhållande!!!
Ruler 1.6	desk acc	Ny linjal
geoClock	desk acc	Analog klocka, både 40 och 80 kol utförande
Lines	app	Streck ritprogram
Screenmake	app	?
geosForth 1.2	app	Fig Forth för Geos
SideDir 80	app	Sidledes directory utskrifter, gjord med Forth
GeoKey	app	Ändrar skrivskydd på filer, 40 och 80 kol version
Unlock	app	Läser upp skrivskydd på alla filer på en disk
P/S editor	app	Sprite editor
		Massor med blandade sprites
		Blandat till GeoSourcer, programmerings texter, kernal adresser m.m.

SÄLJES!

- *Diverse hemdatortidningar 80-tal
 - *Commodoretidningar, amerikanska och tyska
 - *Diverse Commodoreböcker
- Skicka ett brevvfrimärke för lista på ovanstående!

*Två flyttkartonger fulla med pärmar med fotokopierat C64/128-material (endast lämpligt för stockholmare)

- *Modem GVC Super 1200 500:-
- *Modem GVC Super 2400 700:-
- *Commodore 1530 bandspelare 100:-

Anders Reuterswärd, Runsavägen 44, 161 53 Bromma Tel: 08-37 22 52

SwiftLink RS-232

Det är väl allmänt känt att C-64/128 numer klarar av att använda höghastighetsmodem (14400 & 28800 bps) tack vare SwiftLink.



SwiftLink är nu mer intressant än någonsin, när allt fler vill använda Internet för att skicka E-mail, använda FTP för att hämta hem programvara och informationsfiler, eller World Wide Web för att läsa den oändliga massa av information som finns att tillgå.

Allt detta kan du göra med din C-64/128 och ett terminalprogram. Enda begränsningen är att du inte kan se de grafikbilder som ofta hör ihop med texten å WWW.

När det gäller E-mail och FTP, klarar våra datorer t.o.m. av att utföra dessa funktioner snabbare än de flesta PC-datorer, eftersom dessa oftast använder sig av Windows som slöar ned systemen avsevärt.

När du köper SwiftLink får du med ett antal bra terminalprogram för både C-64, C-128 & CP/M. Framför allt får du med den senaste versionen (v9.5) av NovaTerm till C-64. Detta är det absolut bästa terminalprogram som finns idag. Det är så bra att även de flesta 128-ägare kopplar om till 64-läget för att kunna köra NovaTerm 9.25. Kabel för inkoppling av SwiftLink till ditt modem ingår.

geoFAX

Nu kan du skicka, och ta emot, FAX-meddelande med din C-64/128.

geoFAX är ett användarvänligt och kraftfullt program för att sända och ta emot faxmeddelanden, men du kan även använda programmet för att scanna in hela A4-dokument och bilder i GEOS.

Detta gör geoFAX till ett mycket användbart program, som du omedelbart kommer att bli mycket förtjust i.

Systemkrav: C-64 eller C-128
 GEOS 2.0 eller GEOS 128 2.0
 SwiftLink RS-232
 FAX-modem Grupp III, Klass 2
 GEOS-kompatibel diskdrive

PRISER

SwiftLink RS-232	659:-
geoFAX	499:-
SwiftLink + geoFAX	999:-

Alla priser är inkl. moms. Postens avgifter tillkommer.

64'er

I förra numret av Åtta Bitar tog vi en titt på den amerikanska 64/128:a tidningen Commodore World. Så jag tänkte att vi i detta numret skulle ta en titt på den tyska tidningen 64'er.

Produktiva?

Tyskarna verkar i allmänhet vara mycket intresserade av både programmering och hårdvaru projekt, detta avspeglar sig naturligtvis i tidningen.

Denna utgåva innehåller också ett DTP (Desk Top Publishing) special, där dom går igenom marknadens alla DTP program och hur det går till när 64'er blir till.

World Wide Web har även tyskarna upptäckt, de har tagit en titt på några hemsidor för 64/128, (men de missade AB:s!!!)

En recension av skrivaren Epson Stylus Color Pro finns också med, liksom diverse allmänna skrivar tips.

64'er Geos programmerings kurs fortsätter även i denna utgåva med så mycket som del 10.

Fraktal program till Geos och blandade Geos tips avslutar Geos avdelningen.

Tips & Tricks för både 64/128 finner man också i tidningen. Naturligtvis finns det även några sidor dedikerade åt assembler programmering.

Visste du att man kan använda sig av Morphing på 64:an?, hur detta går till står i grafik avdelningen. Samma avdelning innehåller innehåller även en artikel om digitizer programvara till 64:an.

En byggbeskrivning är ju ett måste för varje utgåva, här har de valt att lägga in en Device fixer, med denna kan man ändra diskettstationens enhets nummer med bara ett knapp tryck!

Detta är 64'er i stora drag, mer småplock finns.

64'er är en mycket bra 64/128 tidning, förstår du tyska så är 64'er helt klart prisvärd.

En helårs prenumeration till sverige kostar 129 DM ca 600 SKR. Om du inte har råd med en prenumeration själv så kan du ju alltid dela den med någon annan. Vill du beställa en prenumeration skall du skicka 129 DM till: 64'er Aboservice 74168 Neckarsulm Tyskland

tillsammans med din egen adress. /Erik

geoRykten

Allas vår favorit Geos programmerare Maurice Randall (han som gjort geoShell, geoFax m.fl.) har ytterligare projekt på gång!

80 kolumners DTP program

Det sägs att han håller på med ett "geoPublish" som fungerar på 128 Geos i 80 kolumners läget, detta skulle göra det möjligt att utnyttja 128:ans 2mhz läge, som bara fungerar i 80 kol, med ett DTP program för Geos.

WWW browser för Geos

Det sägs också att han planerar att göra en WWW browser för Geos, som Netscape eller Mosaic, så att man skall kunna surfa omkring på Web sidor med Grafik!!! Detta program skall även innehålla full SwiftLink support.

/Erik

Dator Börsen

Det finns många som vill sälja/köpa eller byta datorprylar, så härmed invigs Åtta Bitars DatorBörs.

Någon bestämd begränsning på längden finns inte, här får sunt förnuft råda.

Skicka din annons +20:- till redaktionen så införs din annons i nästkommande utgåva av Åtta Bitar.

Köpes

REU:s köpes, är det någon som har en Quick Brown Box över?

Jag är även intresserad av att köpa North and South på diskett. ring Erik 0492-44004

Säljes

Båndstation till C64/128 säljes för 50:- Gamla nummer av Datormagazin 87-91 nästan kompletta ärgångar ring för pris. Erik 0492-44004

AB PD disk 1/96

Här kommer då en ny AB PD disk, vissa förändringar har skett som vi kanske skall börja med.

Till detta nummer av Åtta Bitar har jag inte fått någon PD kolumn från Jens Ortenholm, så jag blev tvungen att skriva en själv.

Denne disk innehåller inga demos eller grejor från scenen, däremot har jag tänkt att den skall innehålla program som hör ihop med artiklarna i tidningen.

Nytt

Vi börjar med att ta en titt på diskettens framsida, här finner vi till och börja med **Ultra SEQ Print 7.0**, som namnet antyder är det en SEQ fil läsare/utskrivare med de flesta funktioner man kan tänkas behöva. Den klarar av att dela upp sidorna så att skrivaren inte skriver över perforeringen, du kan t.o.m skriva ut i 2 kolumner, +en hel del andra funktioner förstås.

ZED 128 0.77 är en texteditor för 128:an

som klarar av STORA mängder text med en 512k REU kan du ha över 600k text i minnet samtidigt. ZED har även en hel del andra "ordbehandlar" funktioner.

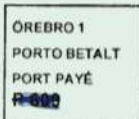
RamDos 2 Senaste versionen av RamDos, uppdaterad för att fungera med 2 megs REUs, fungerar naturligtvis även bra med oexpanderade REUs.

Spel

Lite nöje kan ju också behövas i vinter kylan. Först ut är en demo version av **Dave Speed**, ett plattformspel som snart kommer att släppas av Cherry Software. Ganska gulligt, och fullt spelbart.

En riktig höjdpunkt har jag också klämt in, demoverisionen av **Riddles and Stones**, detta är mitt absoluta favoritspel, bättre finns intell!, man skulle kunna säga att det är en blandning av Tetris, Puzznic och Labyrinth spel, det låter kanske inte så upphetsande, men det är det. En sak skall man dock komma ihåg, demo versionen är MYCKET enklare än full versionen.

B



ATTA BITAR

c/o Anders Reuterswärd
Runsavägen 44
161 53 Bromma

Diskettens baksida innehåller bara Geos program.

Configure 2.1 är en uppdaterad version av Configure 2.0. 2.1 har även stöd för expanderade REUs ända upp till 2 meg. En demoverision av **geofax** som recenserades i förra utgåvan av AB finns också med. Ett annat program från samma programmerare, **geoShell** en sk CLI för Geos, väl värd ett försök!

DualTop är en Norton Commander liknande Desktop för Geos, även detta är en demo version.

Skickar du Geos filer via modem? I så fall behöver du **GeoPack 2.1** som både lynxar och konverterar dina Geos filer för modem överföring. Råkar du ofta ut för System Error Near?, då kan **Anti Panic 2.0**, vara lösningen på dina problem, med denna installerad är det bara att trycka på musknappen vid en sådan så kommer du tillbaka till Desktop.

Har du applikationer med olika serie

nummer? Då kan det vara bra med ett program som temporärt ändrar din Kernals nummer. Detta gör **New ID** på ett mycket smidigt sätt.

Det var allt på denna disk.

Disketten kostar 30 SKR inkl porto. Du kan antingen sätta in pengarna på mitt postgiro eller skicka dem i ett kuvert.

Om du väljer att sätta in pengarna på mitt postgiro och bor utanför sverige måste du lägga till ytterligare 30 SKR för postgiro avgifter.

PG: 920 01 69-2

Erik Paulsson
Östantorps Fridhem
59090 Ankarsrum