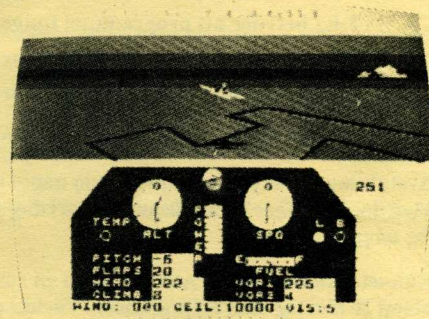
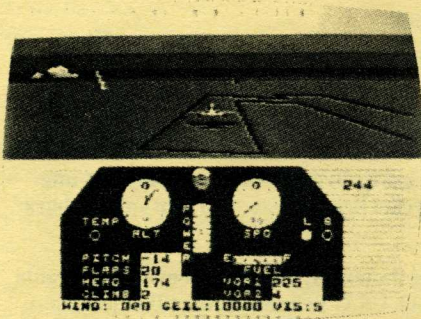


Tial Trading



PROGRAMKATALOG

VIC 20 • VIC 64

Tial Trading

Box 19084 • 161 19 BROMMA • SWEDEN • Tel: 08-26 16 75
Postgiro: 11 55 69-6 • Bankgiro: 885-9712 • Bank: PK-Banken

VARSAĞOD!

Äntligen är den här – vår nya katalog. Mängder av telefonsamtal och brev har låtit oss förstå att en ny katalog från Tial är något av julafton för Vicägarna, när den än kommer på året!

En målsättning för oss är att varje ny katalog ska överträffa de tidigare. Den här gången vet vi att vi lyckats med bred marginal. Vi har aldrig haft så många program och framför allt aldrig haft så bra program till så vettiga priser.

Priser, ja. Vi vill gärna påpeka, att vi faktiskt inte sätter priser efter hur bra vi tycker programmen är. Tag t.ex. vårt nya programmeringshjälpmedel för 64:an – Softchip. Det är marknadens absolut bästa, såvitt vi förstår. Det borde då ha ett pris på kanske 800 kr. Slå upp sid. 15, så får du se, vad det kostar.

Vi har inrättat något, som vi döpt till "Tial Programtjänst". Dit kan du ringa för att få upplysningar om programmen i katalogen. Det är givetvis vettigare, om du står i valet och kvalet, att få behövlig information före köpet.

Det går också bra att kontakta Tial Programtjänst om t.ex. hur ett visst program skall användas. Telefonnummer är: 0476/123 04. Vill du skriva är adressen: Tial Programtjänst, Radhusvägen 2 B, 343 00 Älmhult.

Men observera: Du skall icke vända dig hit för beställning av program. Ordertelefonen är: 08/26 16 75. Eller per post: Tial Trading, Box 19084, 161 19 Bromma.

Bor du i en ort där det finns affärer, som säljer program, finner du säkerligen våra där. I annat fall kan du beställa direkt hos oss mot postförskott, varvid vi tar ut kr. 12:– som enhetsavgift för frakt och postförskottskostnad. Vill du spara detta kostnadstillägg, betala då in i förskott på vårt postgiro: 11 55 69-6 och ange på talongen, vad du beställer, så sänder vi detta utan extra kostnad.

Nu några ord om katalogens artikelnummer och symboler.

Artikelnumren är kodade enligt följande:

TRESIFFRIGA artikelnummer som börjar med:

- 1 Oexpanderad VIC-20
- 3 3K-expansion till VIC-20
- 8 8K-expansion till VIC-20
- 9 Böcker och tillbehör.

FYRSIFFRIGA artikelnummer som börjar med:

- 16 16K-expansion till VIC-20
- 64 Program till VIC-64

Symbolerna T och J anger tangentbord och joystick.

T+J betyder att programmet fungerar för både tangentbord och joystick.

T/J betyder att tangentbord och joystick kan användas samtidigt (för tvåmansspel).

J/J innebär att två joysticker erfordras (för tvåmansspel)

Kass/disk betecknar kassett/diskett. Det angivna priset är kassettpris. För diskversioner tillkommer kr 30:–.

Avslutningsvis skulle vi vilja nämna något om produktutvecklingen inom vårt gebit. Branschen är ung, mycket ung. Men dock ej yngre än att de krav, som i dag ställs på ett bra program, är vida mycket kräsnare än, vad som anlades bara för några år sedan.

Kännetecknande för branschen är ju en rasande utvecklingstakt. I vår katalog finner du, att våra program är utvalda bland 26 företag eller leverantörer. Världsspridda! Framför allt från England och USA. Vi är ej knutna till en programleverantör utan kan "plocka russinen ur kakan" som ensamrepresentanter för Sverige hos ett flertal ledande distributörer.

När du köpt ett program hos Tial, räknar vi med, att du skall bli nöjd och därmed bli en återkommande kund på våra produkter.

Välkommen med din beställning!

Med vänlig hälsning

TIAL TRADING

Arne Lydmar

VIC-20

SPEL

100 SPACE JOUST

Software Projects Action	Oexp Kass	95:- J
-----------------------------	--------------	-----------

Låt oss börja med två konstateranden:

- VIC-20 är fortfarande en jättebra hemdator. Och det görs fortfarande ännu bättre program för den. Vi försöker verkligen att få tag i dem. SPACE JOUST är ett ovanligt lyckat exempel.
- Joust betyder tornering. Det är därför kassettomslaget ser ut som det gör.

Det är inte vilka klantar som helst som gjort programmet. Software Projects ligger som bekant bakom såna kanonprogram som Manic Miner och Jet Set Willy för VIC-64 och Spectrum (SPACE JOUST är från början ett Spectrumprogram).

Handlingen i korthet:

Det finns bara ett sätt att lyckas bli av med de invaderande främlingarna – och det är att på något sätt flyga **över** dem och sedan hoppa på dem ovanifrån. Detta är deras sårbara punkt, den enda. Nu är det lite riskigt, för du blottar dig själv samtidigt och kan därigenom själv bli utsatt för samma omilda behandling.

Så det kommer att bli en lång, hård strid. Vi önskar dig all lycka! Kom ihåg: Landa inte i den glödande lavan! Trevlig resa – rymdens riddare!

101 FLIPPER

Microdigital Flipperspel	Oexp Kass	109:- T
-----------------------------	--------------	------------

Steve Rogers (som bl a gjort Snakman) har jobbat med Flipper i mer än ett år. Resultatet är enligt vår och andras mening ett av de absolut bästa spel som hittills gjorts för oexpanderad VIC-20. Det inte bara liknar ett flipperspel, det ÄR ett! Givetvis är spelplanen förenklad, men i övrigt finns allt (t o m TILT-funktion). Det är helt enkelt häpnadsväckande läckert. Det är hundraprocentigt.

102 GRIDDER

Terminal Action	Oexp Kass	95:- T + J
--------------------	--------------	---------------

De som gjort Skramble! slår till igen med GRIDDER – ett målände program! Som i de flesta bra program är grundidén enkel. När spelet börjar består bildskärmen till kanske 1/5 av ett gallerliknande rutsystem, som du ska "måla". När du är klar med en ruta fylls den med färg. Så långt är det ganska simpelt. MEN – SÄPO* jagar dig. Så snart han får ögonkontakt med dig börjar han förfölja dig, obevekligt. Får han tag i dig mister du ett av dina tre liv. Klarar du att måla ett helt gallersystem får du genast ett nytt. Svårare. Efter en tid fördubblas SÄPO sina ansträngningar (du får två förföljare). 255 (!) gallersystem garanterar viss omväxling. Spelet kräver både kvicktänkthet och snabba reflexer. 77 gallersystem är rekordet hittills. Vi tycker att du ska försöka slå det!

*SÄPO betyder här Stor Äckel Potta.

104 SPACE FORTRESS

Romik Action	Oexp Kass	109:- T + J
-----------------	--------------	----------------

Man trodde kanske att temat rymdspel var uttömt. Men, där högg vi ordentligt i sten! För Romik har verkligen gjort en fräsig variant med sin SPACE FORTRESS. Hör här: Du är vilse i rymden. Öväntat stöter du på den ökända "rymdens flygande fästning". Brutalt attackeras du i tur och ordning av "Självordspatrollen", "Rymdsveparna" och "Purpurhämarna". Klarar du av dem (mellan tre och fem minuters jobb beroende på hur skicklig du är) dyker SPACE FORTRESS upp med sitt hotfulla gap. Mitt i prick ska du sätta dina skott – i annat fall är det klippt. Men gör du det har du nitton (19) spelnivåer till.

106 ATOM SMASHER

Romik Action	Oexp Kass	109:- T + J
-----------------	--------------	----------------

Tag en elektron. Tillsätt två neutroner. Upphetta försiktigt. Lägg i protoner tills massan blir kritisk. Beskjut sedan anrättningen med partikelkanon. Det låter som en kokbok för atomfysiker, men är i själva verket startpunkten för ATOM SMASHER-ROMIK's recept! Det handlar om att förhindra "the big bang". Vågar man kanske kalla det härdsälta? I vilket fall som helst är det en våldsam fart i en kärnreaktor. Spelet är egentligen en riktigt stresspest. Vi varnar för alltför flitigt bruk – det är upphetsande och svårkontrollerbart redan på den enklaste nivån. Det är svårt att beskriva exakt vad som händer, men grundidén är lättfattlig: Förhindra en okontrollerbar kedjereaktion i en kärnreaktor. Det ska du göra genom att beskjuta atomer, atomer, atomer, Massor av beröm i Commodore User. Prova!

Vi har alltid tyckt att Atom Smasher är ett topprogram. Allt fler har upptäckt det. Nu senast Commodore User. Vi kan inte låta bli att saxa följande ur deras marsnummer 1984:

The scenario goes quite a bit haywire after this; you do not have to shuffle graphite rods and liquid sodium coolant, but instead you have a spaceship-type thing with a Directed Energy Weapon to disrupt the over active Proton within the nucleus whilst dodging the electrons – and all this before the molten debris swamps the core! Your high-tech "Waldo" can also destroy the encroaching molten mass: but this is no long term solution, you must keep zapping those Protons.

It is quite a hard game to play; level one is all right for a beginner, but at the higher levels it really gets hot. So does any game: but this one is a must! JDC

Romik Software Presentation: ■■■□□ Interest: ■■■□□
Skill level: ■■■□□ Value for money: ■■■■■

121 SPACE ESCORT

Romik Action	Oexp Kass	95:- T + J
-----------------	--------------	---------------

Tack Romik! För att ni fortfarande gör program för VIC-20. Och vilka program sen! Vi tvekar inte att kassa detta som ett av de häftigare rymdspel som man plockat in i gamla, kära standard-VIC.

Det handlar om att med hjälp av nio attackplan föra 26 stycken rymdlinjeskepp från den dödsdömda jorden till en hägrande rymdkoloni. Men resorna blir mardrömslika – du kastas in i en häkkittel av rymdslagsmål. Den hetsiga pulsen i spelet understryks av det fräcka ljudet. Det HÖRS verkligen att det händer saker.

Finesser: Pausmöjligheter, egen skärmcentrering, chans att efter misslyckat uppdrag börja där det gamla slutade (du slipper starta från början).

122 QUADRANT

Romik Action	Oexp Kass	109:- T + J
-----------------	--------------	----------------

Thank you, Romik! Ytterligare ett nytt program för gamla, goda VIC-20 utan expansion. Också här är programmeraren på bettet.

Planeten Synlac är uppdelad i fyra delar (kvadranter – därav namnet). Varje del avpatrulleras av en modig frivillig från Jorden. Han ska hålla sin del fri från inkräktare.

I den norra kvadranten står Boris för vakthållningen. Han SPRINGER – anmars hinner han inte med. Från luften jagas han av fiender som envisas med att släppa bomber på honom. Marken är gropig – han måste HOPPA över alla kratrar. Samtidigt som han SPRINGER och HOPPAR och AKTAR SIG NOGA för beskjutning måste han SKJUTA sina förföljare. Kämpigt. Boris jobbar på ackord; han får \$50 för varje träff han får in (förmodligen skattefritt).

När första kvadranten är klar bär det av till andra. Här är det förstås gropigare och mer folk. Värre och värre.

Så här skriver Commodore User (fritt översatt: "Boris springer/hoppar/skjuter mot en rörlig bakgrund. Och det är just här spelet är så bra... Genom att utnyttja rörelsen och skärmens olika partier får man en känsla av perspektiv av djupdimension". Och så ger man spelet fyra av fem i "value for money").

Något åt det tredimensionella hållet, alltså. Utan glasögon. Thank you, Romik!

123 ALPHOIDS

Romik Action	Oexp Kass	95:- T + J
-----------------	--------------	---------------

Merci, Romik! En verkligt fläskig Space Invader/Space Rescue/Space Wormsvariant. "Excellent i sitt slag", skriver Commodore User. Och visst – alla Romik's nya program är excellenta. Så här går Alphoids till:

Du har din bas längst ned på skärmen. Till vänster har du bränslemätaren – den är upprättstående och visar med sjunkande stapel hur bränslet försvinner (du tankar genom att träffa en rymdtankvagn som då och då dyker upp i det blå). Till höger visar en annan mätare som stiger uppåt värmeutvecklingen på dina kanoner. Blir de överhettade får du det också hett om öronen. Annorlunda uttryckt: Det är klippt för dig! Sen anfalls du förstas av diverse saker, bl a en rymdorm som splittrar sig varje gång den blir träffad. För varje spelomgång blir den dessutom längre och längre. Svavel duggar det också. Akta dig för det. Snart blir rymden tättbefolkad och du ser snart inte de livsviktiga tankbilarna. För det finns det bot – dina skott kan böja sig på ett listigt sätt så att du kan skjuta bakom eventuella hinder.

Det är mycket man petat in på 3,5 kilo. Merci, Romik!

VIC-20

124 INSECTOR

Romik Action	Oexp Kass	95:- T + J
-----------------	--------------	---------------

Vielen Dank, Romik! Detta är det sista i en formidabel svit nya program för oexpanderad VIC-20 (121-124). Sist men inte minst. Tvärare snart om.

Spelet börjar med två oskyldiga flugor högst upp på skärmen. De lägger ägg, lite vårdslöst, som flugor brukar göra. Längst ned på skärmen finns ett skyddsrum. I det finns ett antal människor, ganska aningslösa. För när äggen når marken rövar de bort människorna och kläcks sedan till fler flugor. Det är illa nog. Men flugorna släpper också ifrån sig Robertar, som i sin tur, medan de flaxar runt i atmosfären, sprider ut Spridisar, vilka i sin tur utvecklar sig till Smällisar... Puh, ganska invecklat, men DU fattar säkert.

Din uppgift i sammanhanget förstår Du nog. Du börjar normalt på nivå 0 och trasslar Dig framåt i svårighetsgraderna. Men vill Du kan DU också börja direkt på nivå 15. Men då åker Du dit, garanterat.

Vielen Dank, Romik. Wunderbar!

"Thank you, merci och vielen Dank betyder förstås Tack! Med denna lilla språkövning vill vi dels markera hur mycket vi gillar Romik, dels också understryka att deras program är internationellt spridda. Och oavsett varifrån Du kommer (Hälsingland, Blekinge eller Canada): Alla förstår Romik's språk!

125 FULL HAND!

Romik Action	Oexp Kass	195:- T + J
-----------------	--------------	----------------

Så här ligger det till:

Oexpanderad VIC-20 har cirka 3 500 bytes. Det är verkligen inte särskilt mycket. Att göra ett bra program på detta begränsade minnesutrymme är svårt. Vi tycker att Romik med program 121-124 har lyckats fantastiskt med det väsentliga: Att göra program som är roliga att spela, som engagerar. Dessutom: I förhållande till vad de ger är de mycket billiga (vi har faktiskt jämfört och kan konstatera, att det finns spel som kostar 300 kr som är avsevärt mycket sämre än ett oexpanderad av Romik för 90:-!). Det är innehållet som räknas, inte förpackningen och flotta annonser.

Så här är chansen: Du får välja tre av program nr 121-124. Du betalar bara för två. Mer "value for money" är svårt att hitta. Prova! Kom ihåg när du beställer FULL HAND! att ange vilka tre program Du vill ha. SPACE ESCORT, QUADRANT, ALPHOIDS, INSECTOR. Varsågod och välj!

126 THROW OUT

Ove Persson Action	Oexp Kass	80:- T + J
-----------------------	--------------	---------------

På högsta våningen i Coca Cola-imperiets huvudkontor i New York står en stolle och kastar tomma Coca Cola-burkar genom fönstret. Du passerar förbi och det blir din uppgift att samla burkarna. Under tiden du samlar måste du också hjälpa en liten unge att gå över gatan. För gör du inte det kommer ungens farsa och ger dig en omgång. Javisst, ett annat barn står och leker med en lyktstolpe och lyckas komma åt livsfarliga ledningar. Du måste flytta på det klävingriga barnet, annars händer det otrevligheter.

Detta är huvuddragen i Ove Perssons nya spel för VIC-20. Låter svettigt, inte sant?

134 SKRAMBLE!

Terminal Action	Oexp Kass	95:- T + J
--------------------	--------------	---------------

Det lär finnas sådana som inte har provat SKRAMBLE! Vi förstår dem. Har man en gång börjat "skrambla" blir man gärna begiven och får svårt att sluta. I vilket fall som helst är programmet en av våra största succéer hittills. Du ska föra ditt rymdskepp genom fiendens linjer utsatt för ständiga hot. Åtta nervpirrande stadier att ta sig igenom innan du kan docka - vi har hört vilda historier om folk som suttit uppe nätterna igenom och "skramblat".

148 SNAKMAN

Microdigital Action	Oexp Kass	109:- T + J
------------------------	--------------	----------------

På många begäran: Pacman! Här i en amerikansk maskinkodsversion som inte lämnar något övrigt att önska. Senaste noteringen från USA är 130.000 ex sålda. Det förstår man när man ser den glupske Gloopers framfart i sin labyrint i denna fartfyllda version. Än är vi inte riktigt uppe i 130.000 ex i Sverige, dock.

153 MARTIAN RAIDER

Romik Action	Oexp Kass	109:- T + J
-----------------	--------------	----------------

En elegantare och grafiskt läckare version av Skramble! Du ska ta dig igenom fiendliga försvarslinjer med ditt rymdskepp, som hotas inte bara av beskjutning från alla håll och kanter utan också av ständig bränslebrist. Bitvis en slags avancerad rymdslalom där de två första åken bara är början.

154 SHARK ATTACK

Romik Action	Oexp Kass	90:- T + J
-----------------	--------------	---------------

Nu ska du får höra: Du har fallit i vattnet. I vattnet finns det hajar. Helt naturligt jagar de dig. Men du har ett nät, ett slags elektroniskt sådant, som du kan lägga ut efter dig. På så sätt kan du fånga hajarna. Och ta det lite lugnt en stund. Men det kommer fler hajar, från och med andra skärmen i sällskap med bläckfiskar. När du nätet ihop över 10 000 poäng blir hajarna helt galna och simmar som om de hade eld i baken. Då är det verkligt jobbigt att hålla undan för dem.

155 PEDES & MUTANTS

Romik Software Action	Oexp Kass	95:- T + J
--------------------------	--------------	---------------

Här kommer ännu ett actionspel från Romik som fortsätter traditionen från Martian Raider och Moons of Jupiter. Härlig grafik när du slåss mot larver, flugor, myror, stenar, mutanter och baser. Om du överlever blir du utkastad i rymden med uppdrag att stoppa de muterande rymdisarna. Släpper du någon förbi dig är du tillbaka på första skärmen men nu går det dubbelt så snabbt. Romikaction på toppnivå!

316 TIME DESTROYERS

Romik Action	3K/8K/16K Kass	109:- T + J
-----------------	-------------------	----------------

Det här är en typ av spel som får den som spelat och snabbt åkt dit att tänka: "Sablar, jag måste försöka en gång till!" Det är med andra ord lätt att bli hemfallen åt det. Egentligen är det en version av Defender. En ganska knepig version - det är kanske därför som man inte vill ge upp i första taget. De hiskliga Vortenierna vill stjäla rymdkraftverk (det är dem du ska försvara) för att få styrka att förgöra universum. De drar sig inte för att använda både androider och superandroider (det är androider som käkat ett kraftverk), magnetroner och de raktade "spindelskeppen". Blir ett sådant skepp träffat skickar det ut radarstyrda missiler, som är nästan omöjliga att undvika. Otäck, men sant!

602 CHOPLIFTER

Audiogenic Action	Cartridge	295:- J
----------------------	-----------	------------

Så här skriver Tony Takouski Microcomputer Printout om Choplifter: "Det här är det bästa spel jag hittills sett för VIC-20. Kvaliteten är häpnadsväckande, speciellt om man betänkar att ursprungsversionen för Atari krävde 48K. Syftet med spelet är att rädda gisslan från en amerikansk ambassad (temat känns kanske igen?). Det sker med hjälp av en helikopter". Så långt Mr Takouski. Vi ska bara tillägga att när han sedan poängsätte programmet fick det 10, 10, 10 (rätt gissat 10 poäng är max). Tyvärr blir plug-in-moduler dyra. Vi säljer därför bara dem som är av allra yppersta klass. Den här är värd sitt pris.

801 GRAND MASTER

Audiogenic Schackprogram	8K/16K Kass	249:- T
-----------------------------	----------------	------------

Detta förträffliga schackprogram är en efterföljare till BOSS (det är för övrigt gjort av samme programmerare). GRAND MASTER har dock ännu högre spelstyrka och är utrustad med en mängd finesser. Se här:

- 10 spelnivåer, schackklocka
- givetvis en passant, bondeomvandling och rockad
- du kan själv bestämma färger på pjäser och bakgrund
- du kan "fuska" genom att ta tillbaka drag
- GRAND MASTER kan spela mot sig själv!
- "tipsfunktion" = programmet tipsar om vilket som är ditt bästa drag.

Glömde vi något? Jo, spelöppningsbiblioteket. Och möjligheten att tvinga datorn att göra ett drag, dvs avbryta den om man tycker den tänkt för länge. Manual medföljer (på engelska). GRAND MASTER är programmet för både stora och små mästare!

802 SHIFTY

Audiogenic Action!	8K/16K Kass	99:- T + J
-----------------------	----------------	---------------

Tag en mumsig, rund figur, lägg till en labyrint, prickar och spöken - det hela verkar ganska bekant, inte sant? Men där högg du i sten! De gamla kända ingredienserna har blandats till något helt annat än en vanlig PacMan. SHIFTY har verkligen en annorlunda vinkling.

Labyrinten är nämligen en en ny, smart typ! Den innehåller massor av svängdörrar (ungefär). Som vanligt ska du ta dig igenom labyrinten käkande prickar, jagad av spöken. Men när du knuffar till svängdörrarna går de upp och vrider sig runt 90 grader. Som väl är kan spöken inte gå igenom dörrarna. Det innebär att du genom intelligent knuffande kan "läsa ute" dem åtminstone för en tid.

De här dörrarna ger faktiskt något av en ny dimension åt PacMan. En något skärptare PacMan, kan man kanhända säga.

VIC-20

803 TEDDY

Audiogenic Action!	8K/16K Kass	99:-- T + J
-------------------------------	------------------------	------------------------

I den fridfulla skogen bor björnen Teddy. Han levde gott på vad naturen gav och det som friluftsfolket lämnade efter sig. Men en dag dök Sjöormarna upp. Det är nästan det värsta en björn kan tänka sig. De äter björnar.

Så Teddy måste försvara sig. Det finns inget annat sätt än att han själv måste stoppa i sig kråldjuren, ätande dem från svansen och framåt (har ormar förresten svans?). Ger han sig på dem framifrån är det klippt direkt (för Teddy). Sätter han tänderna i dem nånstans mitt på dem delar de sig och blir två. En annan rälig sak (rälig är skånska för äcklig, obehaglig) är att Sjöormarna har sk automatdelning. Efter en stund i friska luften delar de sig nämligen och blir två.

För att överleva måste Teddy livnära sig på ormar. Dessbättre finns det annat också – små picknickkorgar, bär (björnbär?) som han kan sätta i sig. En klar obehaglighet är att det ju längre tiden går dyker upp staket i skogen och dem klarar inte Teddy. En annan rälighet (lite mer skånska, denna gång oöversatt) är att ormarna växer (de ändrar färg också, men det kan man stå ut med).

Hjälp Teddy!

804 POOL (BILJARD)

Abacus Software Biljardspel	8K/16K Kass	105:-- T
--	------------------------	---------------------

Ett biljardbord är stort, tungt och dyrt. Det är som regel inte något som man har i lägenheten eller villan. Men här är chansen till rafflande biljardpartier! Vår testpilot hade aldrig tidigare spelat biljard. Efter två partier var han helt biten! Pool är ett realistiskt biljardspel. Bollarnas rörelse och studsar är RIKTIGA. Du siktar med ett flytbart siktmärke. Det är skickligheten som avgör hur bra du spelar, inte slumpen. De flesta biljardvarianter går att spela. Du kan välja mellan 15 bollar och nio bollar. Repetitionsfunktion finns – du kan få din senaste stöt repeterad (om du t ex vill njuta extra mycket av en läcker kombination). Det finns också en "take-back"-funktion. Tänkt att användas vid träning. Som sagt: Vi tycker att det här med "datorbiljard" är toppenroligt! Prova själv och fröjdas åt det härliga ljudet när en boll rullar ner i sitt håll!

807 SPIDERS OF MARS

Audiogenic Action!	8K/16K Kass	109:-- T + J
-------------------------------	------------------------	-------------------------

Grattis, alla VIC-20-ägare!

Audiogenic har gjort något som de skulle gjort för länge sedan: Lagt över sitt i vårt personliga tycke absolut bästa spel från modul till kassett.

SPIDERS OF MARS! Underbara, fina SPIDERS! Under en fyraveckorsperiod avslutade den som skriver dessa rader varje dag med en timmes sittning med SPIDERS. Det var som ett gift.

SPIDERS OF MARS! Låter hopplöst dumt när man beskriver det. Hör här: Du har en liten, snabbbrörlig fluga som du styr i alla led över hela skärmen med joystick (eller tangenter). På första skärmen finns trollsländor, getingar, fladdermöss och spindlar. Du ska ha bort dem. De blir fler och fler på ett i princip oändligt antal spelnivåer.

SPIDERS OF MARS! Det är så skckligt gjort med färger, grafik och ljud. Och det är garanterat svårt innan man lärt sig tekniken. Och nu finns det alltså tillgängligt till lågt pris för alla som har 8K/16K expansion.

Smaken är olika, men tar man nu också hänsyn till pris, är det vår övertygelse att detta är det bästa spel som någonsin gjorts för VIC-20, alla kategorier! Skaffa dig det, du blir inte besviken.

815 JETPAC

Ultimate Action!	8K/16K Kass	95:-- T + J
-----------------------------	------------------------	------------------------

Den här har vi längtat efter! Vi låter Commodore User (Mars 1984) berätta: "Detta är ett av de bästa spel vi hittills sett för VIC-20. Grafiken är så bra att det är lätt att tro att det är ett 64-spel... Totalt fångslande för alla i familjen (möjligen med undantag av hunden)." Fem poäng av fem i "value for money".

Så långt tidningen. Men vad handlar det hela om? Jo, en rymdpilot med en "jetpac" på ryggen. Med den kan han ta sig runt i rymden. När det krisar till sig slänger han iväg några skott med sin imponerande fyrpipiga rymdkanon. Och krisar gör det förstås. Hans omedelbara uppgift är att sätta ihop ett rymdskepp av delar som ligger utslängda i rymden. När det är klart ska han fylla skeppet med bränsle och sen bär det iväg mot nya svårigheter.

Det är rätt tunnsmått med riktigt bra program för expanderad VIC-20. Detta tycker vi bör vara ett måste för den som vill glädja sig själv, sin dator och sina extra kilon.

PS. Jetpac fick så gott som full pott i Computer & Video Games. Också.

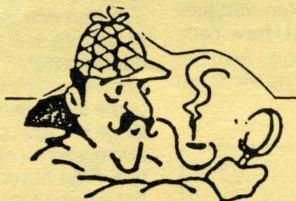
ADVENTURES

Först några ord om adventures i allmänhet. Det finns två typer: Grafikadventures och textadventures. Gemensamt för båda är att spelaren i utgångsläget befinner sig i en oklar, okänd och ofta dramatisk situation. Med hjälp av intelligens, listighet, tålamod och förladdelse också lite tur ska spelaren försöka hitta lösningen på det problem han ställs inför. Lösningen är dold och mycket få ledtrådas ges till en början (om ens några).

Grafikadventures arbetar med bild. En hel del minnesutrymme går åt till grafiken, varför textadventures kan göras mer komplicerade och mångtydiga. Och faktiskt också mer realistiska. Även om grafiken är jättebra kan man ju inte precis beskylla den för att vara verklighetsavbildande. I ett textadventure skapar du själv i din fantasi bilden av verkligheten.

Vi på Tial är vansinnigt förtjusta i adventures. De är i verkligt god mening fantasieggande och att spela dem är – ibland – som att träda in i en helt ny värld. Många har fångats av magiken i ett adventure. T o m en sådan erkänd finkulturpersonlighet som Sven Fagerberg (författare bl a) skrev i en tidningsartikel och berättade om sin ohjälpliga förtjusning i datorer och adventures.

Pröva får du se!



113 MAD MAN

Ove Friman Adventure	oexp Kass	145:-- T
---------------------------------	----------------------	---------------------

För en beskrivning av programmet, se 1609. Detta är samma program, men specialgjort för oexpanderad VIC-20. Det laddas i 10 omgångar. Har du inte 16K expansion kan du ändå ha kul med detta svensktillverkade ad-

325 SWORD OF HRAKEL

Romik Software Adventure	3/8/16K Kass	125:-- T
-------------------------------------	-------------------------	---------------------

Här kommer Romiks andra adventure för VIC-20. Helt i maskinkod och för vilken expansion som helst. Ditt uppdrag är att hitta Hrakel's svär och besegra den onde magikern. Den mediterande gurun kan kanske vara till någon hjälp, men kom ihåg: Han svarar bara på vissa frågor. Sword of Hrakel räknas som ett av de svårare adventurerna i Tials utbud.

VIC-20

805

GOLDEN APPLES OF ZEUS

Romik Software	8K/16K	82:--
Textadventure	Kass	T

Detta är för nybörjare! Romik har snitsat till ett klassiskt textadventure för den "som aldrig provat förr". Det är inte så svårt för den erfarne, men nog rätt lagom för den som försöker första gången. Instruktioner finns i spelet. Vad det handlar om? Det ska man ju inte avslöja i ett adventure, men du ska leta efter de gylle äpplena... Priset är ett typiskt nybörjarpris också.

806

ZORGON'S KINGDOM

Romik Software	8K/16K	95:--
Grafikadventure	Kass	J

Det är nästan snudd på ljug att kalla detta för adventure. För det är propat med action. Och grafik. Du ska leta reda på den vidrige Zorgon. Du har fem olika skärmar att arbeta med. Den första är som en blandning av Krazy Kong och Apple Panic. Klättra i stegar, hoppa över klot, åka hiss, ett styvt jobb! Klarar du det två gånger flyttas du till nästa skärm, som är ett helt nytt program. I det fortsätter du att jaga Zorgon - mer hisshoppling, spring, klättra i rep, fly i en båt, muterande bläckfiskar... puh. Andas ut en stund när tredje skärmen laddas. Sen är det dags igen! Givetvis kan vi inte avslöja hur det slutar. Men vi kan försäkra att du har många härliga timmar framför dig.

809

TIME MACHINE

Leisurronics	8K/16K	125:--
Adventure	Kass	T

Utgångsläge: Du är reporter på en tidning. Du söker den mystiske Dr Potter i vars ensligt belägna hus konstiga saker påstås hända. I din jakt på honom har du hamnat på en ödslig hed, mitt i natten. Dimman kommer rullande... Sen avslöjar vi inget mer. Det skulle möjligen vara att vi efter cirka två timmars spel inte kommit längre på heden än att vi upprepade gånger ramlat ner i ett träsk!

810

GOLDEN BATON

Leisurronics	8K/16K	125:--
Adventure	Kass	T

Utgångsläge: Ditt lands härskare har sänt dig till en gudsförgäten del av riket. Du ska söka efter Kung Ferrenuils gyllene marskalkstav. Den försvann under mystiska omständigheter för flera år sedan. Många har försökt hitta den men ännu har ingen återvänt med livet i behåll. Du börjar i en skog...

811

ARROW OF DEATH I

Leisurronics	8K/16K	125:--
Adventure	Kass	T

Utgångsläge: Det är nu fem år sedan du lyckades hemföra den gyllne marskalkstaven (se Golden Baton - du behöver inte ha spelat det för att kunna spela Arrow). Du har hyllats som en hjälte, folket i ditt land är lyckligt, riket blomstrar... Det började med dåligt väder. Regn, regn och åter regn. Skörden slår fel, hungersnöd följer. Människorna blir ovänliga och hatiska. Din hjältegoria bleknar. Din härskare låter meddela att en förbannelse vilar över Marskalkstaven och att den måste hävas. I palatset hittar du en död budbärare...

1609

MAD MAN

O Friman	16K	145:--
Adventure	Kass	T

Du heter Ike Nash och jobbar på New Yorkpolis. Du väntar på din chans, det stora fallet, lyftet... Den 3 december 1983 rymmer en patient från ett mentalsjukhus. Han vårdas där eftersom han begått ett antal grova våldsbrott. Snart inträffar ett antal mystiska händelser. Rån, mordhot och - MORD! Klockan är 05.37 den 10 december. Du har just stigit upp, på väg till jobbet. Då ringer telefonen... Så börjar Ove Frimans Mad Man, vårt första svensktillverkade adventure. Bli Ike Nash och följ hans jakt i New York - många har redan gjort det!

1610

CURSE OF THE WEREWOLF (Varulvens förbannelse)

Terminal	16K	149:--
Adventure	Kass	T

Mänskligheten kan indelas i två grupper: De som tror på varulver och de som inte tror. Till den första kategorin hör t ex greve Dracula, salig i äminnelse. Han var av vissa skäl helt övertygad om varulvens existens. Men finns sådana monster idag, här och nu? Riktigt klara besked är svårt att få, varulvsforskningen är inte vad den en gång varit. Hur som helst, Terminal Software (precis, det är de som har både Skramble och Gridder på sitt samvete) har vädrat sin varulvskräck och sin programmeringskonst i ett bloddrypande adventure. Här råder ingen tvekan: Varulven lös, just nu, hemma hos dig!

1612

MAGIC MIRROR

Terminal	16K/8K	125:--
Adventure	Kass	T

Vad betyder "AQUALUNG"? Ja, säg det. I vilket fall som helst så finns det en rostig sådan i början av detta kluriga adventure av Terminal (just precis, det ÅR de som bl a gjort Superskramble!). Vår testpilot tog denna "AQUALUNG" på sig när han skulle ta sig över en djup damm. Men han dog direkt av syrebrist och så var spelet slut för den gången.

Det handlar om att leta rätt på en magisk spegel. Lagom svårt, lagom kul. Det finns vissa möjligheter att skaffa sig ledtrådar. Adventures är kul!

Men vad i fridens namn är en "AQUALUNG"? Kan man ha en magisk spegel i en sådan? Eller är det ett falskt spår? Det visar sig kanske...

1613

NOSFERATU

Terminal	16K/8K	125:--
Adventure	Kass	T

Vi som gillar skräckfilmer har här en verklig godbit. Enbart den första meningen är en riktig pärla: "You are in a tall satin-lined wooden box..." Det kan inte vara hälsosamt att visats för länge i en sådan. Frågan är dock, när du lyckats ta dig ut ur kistan, om du inte längtar tillbaks. Du är nämligen på ett ganska ruggigt ställe - Nosferatus spöklott i Transsylvanien. Därifrån ska du hemåt med den enormt värdefulla blodstenen. Det hela är rätt bloddrypande och rätt svårt också. Vi testade NOSFERATU på Ove Friman (han med Mad Man). "Skitbra", sa han. Fint betyg (det handlar ju om en konkurrent). Fast han borde uttrycka sig bättre.

Apropå pärla: En whiskyflaska spelar en viss roll i början av spelet. Det kan behövas något stärkande, kanske.

Vi tycker att detta adventure är underbart. En liten utmaning: Klarar du det så ring eller skriv. Blir vi tillräckligt många så ordnar vi en gruppres på Till Transsylvanien. Vi klär oss ståndsmissigt - träfrack!

NYTTO

172

SYNTHESIZER

Romik	Oexp	109:--
Musik	Kass	T

Med detta program - för oexpanderad VIC - förvandlar du din VIC till en musikmaskin. Du kan spela melodier som på ett piano, skapa specialeffekter, lägga på rytm med trummor, spara melodierna på kassett m m. Så här t ex: Slå in en melodi, tryck sedan på "F1" eller "F3", därefter på "9" och njut av effekten! Tryck nu på "+" och hör vilken skillnad. Tryck på "-" vilken överraskning! Lägg till en ny melodislinga... Utrymmet är för begränsat för att beskriva alla möjligheterna. Vi har testat programmet på några stycken som samstämmigt säger: TOPPEN! Bruksanvisning medföljer.

173

HEMBOKFÖRING

Creative Software	Oexp	225:--
Bokföring	Kass	T

Det är många som frågat efter hembokföringsprogram. Nu tycker vi att vi har hittat ett som vi med gott samvete kan sälja. Det är gjort av Creative Software för oexpanderad VIC. Egentligen består det av fyra program som tillsammans bl a ger följande möjligheter: Inkomst- och utgiftsbokföring i sexton olika kategorier (t ex utgiftsslag), månadsvis ackumulering av utgiftsslagen, jämförelse med budget, procentuell fördelning av utgifterna och GRAFISK presentation av utgiftsprofilen. Dessutom möjlighet till printerutskrift för dem som har printer. Utförlig handledning på engelska.

1615

SIMPLY WRITE - 20

Simple Software	16K	475:--
Ordbehandling	Kass/disc	T

Ordbehandlingsprogram till VIC-20 är ett besvärligt kapitel. Den lilla bildskärmen och det begränsade minnesutrymmet är trånga sektioner, som är ganska svåra att komma förbi. Programmen blir gärna för enkla (och därmed egentligen inte särskilt användbara) eller för genomarbetade och därmed också alldeles för dyra. Vi tycker att vi har hittat den hittills vettigaste lösningen i SIMPLY WRITE. Det är gjort av Simple Software, som länge har gjort program till PET. SIMPLY WRITE är i själva verket en VIC-20 version av ett mycket omtyckt PET-program. Programmet är menysyrt. Från huvudmenyn finns 13 olika kommandon att välja mellan. Det finns dessutom 17 kommandon för skärmeditering och 23 kommandon för editering av utskrift m m. Det ger en fantastisk flexibilitet åt programmet och gör det också ytterligt lätt att använda. Till användarvänligheten bidrar också den välskrivna manualen på cirka 30 sidor (på engelska). Vi har specialinformation om programmet. Vi vill också hänvisa till en uppskattande recension i marsnumret av VIC Computing. Programmet kräver 16K expansion. Det går att använda med 8K expansion också, men väldigt lite minne blir då tillgängligt för text. Har du ännu inte köpt 16K expansion tycker vi att du ska ta en titt på artikelnummer 903. SIMPLY WRITE är en elegant avvägning mellan professionella krav och rimligt pris. Har du Handics ÅÅÖ-Kit fungerar inte blockkommandona på avsett sätt.

309
REGISTER

Kent Adebom	3K	109:--
Registerprogram	Kass	T

Ett generellt registerprogram som ger dig möjlighet att skapa filer och spara dem på kassetten och/eller diskett. Programmet innehåller bl a följande möjligheter: Skapa egna filer, läsa in ny data, uppdatera filer, lista filer, söka data, ladda och spara data. Idealiskt för olika typer av kartotek: grammafonskivor, böcker, inventarier o s v. Möjlighet till printerutskrift finns också. Det betyder att det t ex kan användas för utskrift av adressetiketter. Kan det bli billigare? Kan i princip köras på vilken minnesstorlek som helst (också oexpanderad VIC) men 3K ger hyfsat utrymme för datafiler. Den som själv kan programmera kan lätt bygga ut programmet efter egna behov utan att behöva göra "grovarbetet".

901
DR WATSON BOOK OF
ASSEMBLY LANGUAGE

Honeyfold	225:--
Bok	

Självinstruerande lärobok i assemblerprogrammering. Den är på engelska, men dels är det ganska lätt engelska och dels är boken pedagogiskt uppbyggd (författaren kan sitt ämne – han är professor i datalära). Boken täcker det mesta i grundläggande assemblerprogrammering. Innehåller listningar för två olika assemblers plus maskinkodsmonitor (kassett med dessa medföljer). Åtta kapitel, fyra appendix (med bl a instruktioner för 6502). Övningsuppgifter med facit. Mycket omtyckt av nöjda köpare!

PROGRAMMERINGSHJÄLPMEDEL

812
RUBEN'S BASIC

Ruben Jönsson	8K/16K	150:--
Progr.hjälpmedel	Kass	T

Ruben Jönsson har snickrat ihop ett alldeles förträffligt hjälpmedel för programmeraren. Vi har kallat det Ruben's Basic. Det är ett antal maskinkodsrutiner som utökar VIC:s Basic – en gedigen verktygslåda av svensk kvalitet. Följande kommandon och instruktioner ingår:

- SOUND Sätter tongeneratorerna, brusgeneratorn och volymen till önskat värde
Ger "skärmblixt"
- FLASH Ger "skärmblixt"
- CUR Sätter cursorn till angiven position på skärmen
- RPT Gör alla tangenter utom funktionstangenterna repeterande
- NRPT Tangenterna i normalläge (efter RPT)
- COL Ger skärm- och ramfärg
- ERR Ger felmeddelande
- KEY Programmerar funktionstangenterna: Ex: KEY 1, "RUN"+CHR\$(13) ger automatisk körning av ett program när F1 trycks ned!
- FKEYS Listar vilka funktioner de redan förprogrammerade funktionstangenterna har!
- VAR Ger namnet på de variabler som finns i minnet
- LINE Ger automatisk radnumrering. Kan också användas för att ta bort viss rad (delete)
- PDL Avläser värdet på de två A/D-omvandlarna
- JOY Avläser värdet på joystick
- GRAPH Sätter skärmen i grafiskt läge
- NGRAPH Sätter skärmen i normalläge efter GRAPH
- PLOT Tänder en punkt på skärmen
- NPOINT Släcker en angiven punkt
- DRAW Drar en linje
- NDRAW Suddar ut en linje
- SSQ Ritlar en fyrkant
- CSQ Suddar ut en given fyrkant
- CHAR Definierar en figur. Vissa färdigdefinierade figurer finns redan (t ex en rymdfarkost)
- SCHAR Sätter en figur i angivet läge på skärmen
- CHAR Släcker en given figur
- SSTR Placerar en sträng på skärmen
- CLSTR Släcker en sträng
- DOT Läser av en position på skärmen
- CLDOT Talar om var närmast tända punkt från position X, Y i riktning R befinner sig

Utförlig, svensk handledning medföljer. Dessutom får du demoprogram, som visar hur kommandon ska användas.

Unna din VIC-20 Ruben's Basic!

813
TINY FORTH

Abacus Software	8K/16K	150:--
Programspråk	Kass/Disk	T

De flesta är nog överens om att programspråket FORTH är smidigt och effektivt. En hel del (dock inte alla) anser att det är rätt besvärligt att lära sig. En ganska vettig lösning är då att börja i lite mindre skala för att lära sig. Bl a för denna typ av användare är detta program avsett. Men det är ändå ingen "barnkammarsversion". Det innehåller det mesta av det som finns i standard FORTH (fig-FORTH). Cirka 175 förprogrammerade ord. Det är skrivet av Nick Vrtis, inte helt okänd i FORTH-sammanhang. Det ger ett gott grepp om de möjligheter som FORTH har. Så varför inte prova ett nytt språk? 45-sidig handledning (på engelska) medföljer. Vi vill gärna påpeka att den *inte* är en lärobok i FORTH. Men en litteraturlista finns med.

902
BUTI PLUS

Audogenic	525:--
Progr.hjälpmedel	Cartridge

Ett helt fantastiskt programmeringshjälpmedel (i programmodul). Du får följande:

- I princip alla kommandon som Programmer's Aid har (se nedan)
 - Dessutom 3K extra RAM i minnesexpansion
 - Till detta kommer en maskinkodsmonitor av Audiogenics fabrikat med assembler och disassembler och 15 kommandon, t ex Fill, Hunt och Transfer
 - BUTI PLUS innehåller också ett Centronics interface (beträffande kabel se nedan)
- Basicprogrammeraren får följande kommandon:
- AUTO, FIND, DELETE, TRACE, STEP, OFF, KILL
 - APPEND (länkar samman två program till ett)
 - DUMP (listar alla variabelvärden, också indexerade variabler)
 - EDIT (byter ut kommandon)
 - RENUMBER (för omnumrering av program)
 - REPEAT (ger repetition på alla tangenter)
 - UNNEW (hindrar att du av misstag tar bort ett program med NEW)
 - VIC (konfigurerar om minnet så att du t ex kan ha BUTI PLUS i men ändå köra ett program avsett för oexpanderad VIC)
 - Konvertering från HEX till DEC/BINÄRT och tvärtom)
 - Om du ger ett felaktigt Basickommando visas automatiskt var i programmet felet finns (automatisk helpfunktion)

En av våra absolut bästa artiklar.

TILLBEHÖR

903
16 K RAM PACK

Ram Electronics	545:--
Expansionsminne	Plug-in

Här är ett tillfälle att göra din VIC-20 fullvuxen utan att ta alltför stora tag i plånboken. Vårt pris på detta 16K expansionsminne tror vi är ganska oslagsbart. Det tillverkas av Ram Electronics i England. De spottar ut tusentals varje månad. Minnet är omkopplingsbart – 3K, 16K eller ingen expansion alls. Snyggt förpackat i plug-in.

907
KABEL

Ram Electronics	300:--
-----------------	--------

Kabel till Centronicsskrivare. Har du inte hårdvaruinterface (som i t ex Buti Plus eller Text 64, måste du ha ett mjukvaruinterface, nr 908. Passar även VIC-64.

908
CENTRONICS-
INTERFACE

Audiogenic	105:--
Kassett	

Mjukvaruinterface till Centronicsskrivare, att användas tillsammans med artikel 907, kabel. Laddar på ungefär en halv minut. Passar även VIC-64.

909
MOTHERBOARD

Ram Electronics	349:--
Hårdvara	

Tillsammans med Ram Electronics i England har vi nu lyckats ta fram ett av de mest eftersökta hjälpmedlen, till ett lågt pris. Du får en Motherboard med uttag för 4 st kort. Den har dessutom egna ben, vilket minskar risken för att knäcka kortet.

910
VIC-SPRINT

Ram Electronics	795:--
Hårdvara	

VIC-SPRINT är en kabel till Centronicsskrivare med inbyggt interface. Det innebär, att du inte behöver ladda in något särskilt program för att få datorn att fungera ihop med en Centronicsskrivare. Med VIC-SPRINT fungerar din skrivare precis som om den vore en vanligt Commodore-skrivare med vissa undantag för grafiska tecken och ÅÅÖ, som du bara får i stora bokstäver. Passar även VIC-64.

VIC-64

SPEL

6401 SUPER-SKRAMBLE!

Terminal	95:--
Action	Kass T + J

Den som en gång börjat "skrambla" har bevisligen svårt att sluta. Det vet vi av egen erfarenhet. SKRAMBLE! för VIC-20 är en jättesuccé och vi misstänker på goda grunder att SUPER-SKRAMBLE! kommer att bli ännu populärare. Grunduppläggningsen är densamma men självklart är SUPER-SKRAMBLE! speciellt skrivet med tanke på 64:ans grafik- och ljud effekter: Du ska föra ditt rymdskepp genom fiendens linjer, utsatt för ständiga hot – raketbeskjutning, fiendliga attackplan, bomber, bränsebrist och en hel del annat. Åtta nervpirrande stadier att ta sig igenom innan du kan docka. Vi har ännu inte hört någon klarat det. Det är din tur att försöka! Men akti dig så att du inte blir en sk "scramblus natus" = "nattskramblare".

6402 MOTORMANIA

Audiogenic	129:--
Action	Kass J

Motormania är ett jordnära spel. Det handlar om att hålla sig på den rätta vägen, som både kan vara smal och bred; ett spel för rattens riddare. Med andra ord ett snitsigt bilracingprogram. Tio svårighetsgrader. Fyra mätare visar hastighet, körsträcka, bränsle och batteri. Några svårigheter: Glassplitter (inte glass utan glas!) – punktering om du kör på och du har bara ett reservdäck. Stenras, gropig väg, givetvis annan trafik (som kör rätt vårdslöst). Timmerstockar på vägen, vansinnigt krokig väg. Korsande, bitvis starkt trafikerad väg. Gäller vänster- eller högerregeln? Strunt i det – se bara till att du inte blir påkörd?

6403 GRAND MASTER

Audiogenic	249:--
Schack	Kass T + J

Detta förträffliga schackprogram är så att säga 64:ans motsvarighet till BOSS för VIC-20. Det är för övrigt gjort av samme programmerare. GRAND MASTER har dock ännu högre spelstyrka och är utrustad med en mängd finesser. Se här:

- 10 spelnivåer, schackklocka
- givetvis en passant, bondeomvandling och rockad
- du kan själv bestämma färger på pjäser och bakgrund
- du kan "fuska" genom att ta tillbaka drag
- GRAND MASTER kan spela mot sig själv!
- "tipsfunktion" = programmet tipsar om vilket som är ditt bästa drag.

Glömde vi något? Jo, spelöppningsbiblioteket. Och möjligheten att tvinga datorn att göra ett drag, dvs avbryta den om man tycker den tänkt för länge. Manual medföljer (på engelska). GRAND MASTER är programmet för både stora och små mästare!

6404 RENAISSANCE

Audiogenic	129:--
Othello	Kass T

Othello är mycket populärt, som bekant. Det är ett finurligt spel, som bakom sin enkla uppbyggnad ger plats för ordentlig fart på de små, grå cellerna. Detta program är Othello för 64:an. Klar och överskådlig grafik. I maskinkod (givetvis höll vi på att säga). Självspelande om så önskas = ett enkelt sätt att lära sig hur man spelar. Finesser:

- Åtta spelnivåer (nivå 1 är den lättaste). Nybörjaren gör klokt i att hålla sig till nivå 1.
- Möjlighet att sätta upp en given spelsituation för problemlösning.
- Funktionen TAKE ger dig faktiskt chansen att fuska genom att du kan ta tillbaka ett gjort drag. Bör ej missbrukas, men kan vara lärorikt.
- På alla nivåer utom den lägsta finns en HELP-funktion. Skriver du HE får du förslag till nästa drag (det innebär dock inte att det nödvändigtvis måste vara det bästa draget – VIC vill gärna vinna!)
- Dragräkning
- Givetvis räknar datorn pjäserna vid spelets slut och talar om vem som vunnit.

Ge RENAISSANCE en chans och bli pånyttfödd med ett spel som är lätt att lära, kul att spela och samtidigt är lagom motion för de små grå!

6405 SOLO FLIGHT

MicroPoese Software	295:--
Flygsimulator	Kass/Disk T

Vad är nu SOLO FLIGHT? Se här:

- Som pilot får du möjlighet att träna starter och landningar och naturligtvis "vanlig" flygning.

- Olika väderleksförhållanden erbjuds: klar sikt, dimma och motvind.
- 3D-grafik över terrängen
- Flertal flygplatser och flygrutter
- Riktig instrumentpanel
- Tillfälle att träna nödsituationer
- Kartor för exakt navigering
- Inbyggt spel för 1-4 spelare
- Och en hel del annat.

Titta på priset! Vi har en bestämd känsla av att det blir mycket flugat den närmaste tiden.

6406 FLIGHT SIMULATOR II

Sublogic	595:--
Flygsimulator	Disk T

"Snälla Tial, skaffa fram en bra flygsimulator!" Så har det låtit många gånger i brev och telefon. Vi har tittat på många – äntligen har vi hittat en som håller den klass vi vill ha. Ett exklusivt program som även tillfredsställer en yrkespilots krav. Alltså: Sätt dig på förarplatsen på en Piper 181 Cherokee Archer. Klart för en härlig flygtur över ett realistiskt landskap mellan New York och Los Angeles. Härlig, färgsprakande 3D-grafik medan du över starter, landningar och olika manövrar i luften. Fin dokumentation ger dig pilotcertifikat snabbt även om du aldrig flugit förr. (När du sen anser att du är färdigutbildad har du möjlighet att byta ut din fredliga flygning och bli Biggles i ett stridsflygningspel om första världskriget.) Följande komponenter ingår i FLIGHT SIMULATOR II:

- 3D-grafik, naturligtvis
- Flygning i dagsljus, skymning och på natten
- Mer än 80 flygplatser
- Möjlighet att variera de meteorologiska förhållandena – från klarblå himmel till gråt molndis
- Riktig instrumentpanel
- Planet utrustad med VOR, ILS, ADF och DME
- Och som sagt – stridsflygning från första världskriget
- Utförlig manual på engelska

6411 SNAKMAN 64

Microdigital	109:--
Action	Kass T + J

Steve Rogers är en klippare. Hans Snakman för VIC-20 har sålts i förskräckliga mängder i USA. (Ett och annat har vi sålt i Sverige också.) Hans Flipper är ett litet mästerverk. Nu har han bearbetat Snakman för 64 och fått till en rasande trevlig variant. Lättspelad och med verkligt flyt i. Förträffligt, Mr Rogers!

6412 SUPERGRIDDER

Terminal	95:--
Actionspel	Kass T + J

Supergridder är raffinerat. Enkel att förstå. Men verkligt svårt att bli mästare i. Det räcker inte att vara snabb med joysticken – man måste också ha en strategi. Du styr en glad "målare" i ett ruttmönster. Så snart du målat linjerna i en ruta ändrar den färg och du får poäng. Du jagas av monster – två till att börja med. Får de fatt på dig mister du ett av dina tre liv. Lyckas du måla ett ruttmönster (en "grid") får du ett nytt. Mer komplicerat. Det finns åtta allt svårare mönster på första nivån. Klarar du dem börjar nästa omgång. Då har du tre monster som jagar dig. Åtta mönster igen. Och så en sista omgång. Ju snabbare du klarar en "grid" ju mer poäng får du. Raffinerat. Terminal meddelar att Supergridder sålt bättre än Super-skrabble i England.

6416 ZAPPY ZOOKS

Romik Software	119:--
PacMan	Kass J

Tala om att få något för pengarna! Zappy Zooks är 25K pacman i maskinkod. Det blir ungefär 5/1000 öre per byte. Och inte vilka bytes som helst. Se här:

- Du kan välja mellan 1-6 jagande spöken (zooks)
- 13 olika spelnivåer (hastighet på spökerna)
- PacMan styrs antingen kontinuerligt, dvs fortsätter automatiskt i viss riktning. Eller också stannar han när du släpper joysticken.
- Spelsätt: Antingen övning eller också "på riktigt"
- Bakgrunds ljudet kan stängas av/sättas på med skottknappen på joystick.

I övrigt är naturligtvis grafiken perfekt, labyrinten ordentligt tilltagen och spökerna spökligt glidande.

VIC-64

6417 STELLAR TRIUMPH

Romik Software	119:--
Tvåmansspel	Kass T/J/T

Ett mästestycke!

Stellar Triumph är ett rymdsslagmål för två spelare. Två rymdskepp (det Gröna och det Blå) styrs valfritt med två joystick, joystick/tangentbord eller med enbart tangentbord. Scenen är yttre rymden med stjärnor, solar, svarta hål, andra rymdskepp mm. Exakt hur det ska ske bestämmer *spelarna själva* – det finns nämligen nästan oändligt antal spelvarianter (25 miljarder enligt Romik!). Här är några av möjligheterna:

- Spellängd från 1 sekund till 1 1/2 timme!
- Bränsleförrådet kan varieras
- Antal skott från 1–36 per spelomgång. Det är grymt att ha gjort slut på ammunitionen och vara tvungen att stå tiden ut med enbart skicklig rymdflygning!
- Rymden kan "befolkas" på en mängd olika sätt: Med sol, asteroider, rymdskepp som skjuter mm
- Gravitationen kan ändras
- Rymdskeppens hastigheter kan varieras från mycket långsamt till fassnfullt snabbt

Med mera – Det finns dessutom 8 förprogrammerade spelvarianter. Om man vill göra det enkelt för sig.

6418 DICKY'S DIAMONS

Romik Software	119:--
Actionspel	Kass T + J

Det tredje i Romik's nya serie för 64:an. Ett ovanligt tema: En spindel vakar stulna diamanter. En av dem glänser och glittrar längst in i spindelnätet. Det är spånt mellan två träd. Det är lite av fantasifull sagovärld över bildskärmen. Man blir glad när man ser den (tycker vi). Ugglan Dicky ska ta tillbaka sina diamanter. Han ska rasera nätet. Han går runt i det och "nystar upp" det genom att måla det svart (tillåt fall av svartmåleri!) Men spindeln spinner sitt nät på nytt... Det är faktiskt svårt att på litet utrymme korrekt beskriva Dicky's Diamonds. Det är ett actionspel. Samtidigt fordrar det kvicktänkthet och kombinationsförmåga. Det är helt nyskapat. Och oblodigt. Läcker grafik. Liksom övriga Romikspel för 64:an har det rika valmöjligheter – 70 stycken nivåer. Extra fitness: High score kan sparas på kassett!

6419 EXTERMINATOR 64

Nüfekop	95:--
Actionspel	Kass/Disk T + J

Du kommer att älska denna "centepede" för 64:an! I den galna trädgården finns svampar, fåglar, giftspindlar och diverse andra kryp och kråk. Och givetvis tusenfotingen själv, en ovanligt krålig typ. Det hela går ut på att du ska hålla ren trädgården från dessa mindre välkomna besökare. Trädgårdsarbete är ju inte alltid så kul, men detta är ett undantag! Ett fartigt spel utan döda punkter. Håller high score för nio spelare. Lite extra snitsig förpackning (originalförpackningen från USA). Håll utkik efter den!

6420 WIDOW'S REVENGE

Nüfekop	95:--
Action!	Kass T + J

Samla styrka medan programmet laddas – det kan behövas! Det här är en efterföljare till Centepede, men med tusenfotingen utbytt mot en svart giftspindel – Svarta Änkan (Black Widow). Inga svampar heller utan blå ägg och horder av svarta spindlar. Krockar de med ett ägg släpper de en dödlig tråd mot dig. Fast egentligen, Svarta Änkan i all ära, men frågan är om huvudpersonen i spelet ändå inte är den fladdermusliknande varelsen som slumpmässigt drattar omkring på skärmen, äggläggande. Honom kan du aldrig bli kvitt, bara få bort en liten stund. Dessutom är han ett fint exempel på hur man kan behandla sprites.

Tillsammans med fin grafik och raffigt ljud blir WIDOW'S REVENGE en verkligt giftig historia. Näst högsta betyg i alla bedömningsgrunder i Commodore User!

6421 POOL (BILJARD)

Abacus Software	105:--
Biljardspel	Kass/Disk T

Ett biljardbord är stort, tungt och dyrt. Det är som regel inte något som man har i lägenheten eller villan. Men här är chansen till rafflande biljardpartier! Vår testpilot hade aldrig tidigare spelat biljard. Efter två partier var han helt biten! POOL är ett realistiskt biljardspel. Bollarnas rörelse och studsar är RIKTIGA. Du siktar med ett flyttbart siktmärke. Det är skicklighet som avgör hur bra du spelar, inte slumpen. De flesta biljardvarianter går att spela. Du kan välja mellan 15 bollar och 9 bollar. Repetitionsfunktion finns – du kan få din senaste stöt repeterad (om du t ex vill njuta extra mycket av en läcker kombination). Det finns också en "take-back"-funktion. Tänkt att användas vid träning. Enkla biljardregler (på svenska) medföljer. Som sagt: Vi tycker att det här med "datorbiljard" är toppenroligt! Prova själv och fröjdas åt det härliga ljudet när en boll rullar ner i sitt hål!

6422 STIX

Supersoft	125:--
Actionspel	Kass T + J

"Nu är det min tur!"

"Åh, jag måste få spela en gång till!"

"OK – men bara en gång till..."

Stix är ett i grunden nytt spel. lätt att lära, men oändligt svårt att behärska. Det är bland det absolut bästa vi hittills sett för 64:an! Stix är ett energiknippe som blixtrar förbi skärmen – i olika hastigheter och utseende. Knippet är dödligt farligt. Det oskadliggörs genom att du stänger inne det i kraftfält av olika färg. Du ritar upp dem med en "kraftsynthesizer" som du kan styra med joystick eller tangentbord. När du fyllt 75 % av skärmen med kraftfält flyttas du till en ny dimension = en ny skärm. Tala om att något är vanebildande! Commodore User ger det full pott i sin recension i novembernumret. 18 "poäng" av 20 möjliga.

Alla som recenserat STIX har för övrigt tyckt att det är toppen. "Jag har inte sett ett så underbart spel på länge. Orden räcker inte till för att beskriva hur kul det är" (Popular Computer Weekly). Och så här skriver Microcomputer Printout under rubriken Sexy Software: "For my money, the best arcade game for the Commodore 64 on the market". Och det var i januari-numret 1984.

6423 CRAZY KONG

Supersoft	125:--
Actionspel	Kass T + J

Egentligen hade vi bestämt oss för att inte ta upp någon Crazy Kong för 64:an. Vi har sett några stycken, men inget verkade riktigt bra. Av en ren slump fick vi tag i Supersofts Kong. Och ser man på: Här var det äntligen ordentlig sprätt på den flickjagande gorillan. Så här är den i alla fall.

Skärm 1: Mario ska upp till toppen, där gorillan står och kastar tunnor. Han kan klättra i stegar och klämma till tunnorna med sin slägga (obs kan ej medföras vid klättring)

Skärm 2: Nu hindras mario av två transportband, eldklot och cementvagnar. Plus stora cementblandaren – inte kul att ramlä i den, inte.

Skärm 3: Upp igen! Transportmedel: Gamla, skraltiga hissar för tegel att hoppa mellan (Mario ska hoppa – inte teglet). Fjädrar från en sängbotten sprätter omkring helt obehärskat.

Skärm 4: Kong har nu härsknat till ordentligt. Brinnande tunnor. Enda chansen att rädda sig och flickan har Mario genom att rasera ställningen Kong står på – dra ut nitarna som håller ihop den.

Klärar du den fjärde skärmen börjar det hela om från början. Fast då blir det svårare. (Vår specialist på Crazy Kong grymtar belåtet, slår sig för bröstet och tar en banan till!)

6425 DET STORA NORDISKA KRIGET

Carl Carlsson	125:--
Krigsspel	Kass T

Det är december 1699. Fredrik I av Danmark har invaderat Holstein, som är en svensk besittning. Sverige förklarar Danmark krig. Ryssland och Polen/Sachsen vänder sig också mot Sverige. Så börjar Carl Carlssons krigsspel Det stora Nordiska kriget. Du beslutar för åtta svenska fältherrar och deras arméer – beslut om förflyttningar, ekonomi, beväpning, fältslag mm. Hela norra Europa är en krigsskådeplats – du följer utvecklingen på datorns karta! Din främsta fältherre är Karl XII. Samtliga fältherrar, både svenska och utländska, är historiska personer, som levde vid 1700-talets början. Vi på Tial är helt fascinerade av detta 35K bytes långa program! Ännu har vi inte lyckats vinna, men vi lär oss för varje gång. Det går att spara ställningen på kassett. Det medföljer för den som vill ha något riktigt tufft att bita i ett påbörjat spel. I det ser det verkligen nattsvart ut för Sverige. Ordentliga spelanvisningar hör också till. Programmet är ytterligare ett exempel på vår satsning att hitta nya, stimulerande användningsområden för datorer. Prova – du kommer inte att ångra dig!

Vi har sålt DET STORA NORDISKA KRIGET sen i julas. Vid ett besök i England visade vi det för Mike Barton på Romik Software. Han tänkte på programmet och i början av maj kommer det att lanseras i England under namnet The Great Nordic War. Inte illa – det handlar ju faktiskt om förhållanden som i och för sig inte är speciellt engelska. Vi gratulerar upphovsmannen – det är en välförtjänt framgång!

6431 WILDFIRE

Supersoft	109:--
Actionspel	Kass J

Nu hettar det verkligen till. Det brinner. Och när Supersoft tuttar eld kan man vara säker på att det blir en brasa med hög temperatur. Enkelt och lättfattligt – här behövs inte sexsidiga handledningar för att beskriva vad det handlar om. Pang på eldsvådan!

Det brinner i huset. Elden sprider sig. Från rum till rum. Sätt brandväggar. Det hjälper en liten stund. Fram med eldsläckaren. Blås på – från nivå till nivå.

MEN – och det är här Supersofts genialitet visar sig – du får inte vara alldeles blåst själv! Det är nämligen ett i sin skenbara enkelhet raffinerat spel. Du måste nämligen släcka med logik och eftertanke – programmeraren är nämligen ingen vanlig pyroman. Och du som beställer WILDFIRE är nog lite extra krävande. Du TÄNDER bara på det som är lite extra. Som WILDFIRE.

6432
AZTEC CHALLENGE

Audiogenic	175:-
Action!/Grafik!	Kass/Disk J

Inca-imperiet för cirka 3 500 år sedan. Du har – ofrivilligt – brutit mot en oskriven lag. Obönhörligt döms du till att offras till de heliga gudarna. En liten ljusglimt: Klarar du "gatloppet" räddar du också livhanken! Så sätt igång och spring för allt vad tygen håller.

Första skärmen: Spring upp till det heliga templet. Du flankeras av spjutkastare, som med jämna mellanrum (och träffsäkert) vräker sina spjut mot dig. Hoppa eller ducka, det är frågan. Det är nästan otäckt realistiskt. Han som gjort programmet är också musiker, så han har satt originalmusik till gatloppet också. Vi är rätt garvade, men var ganska svettiga mot slutet.

Sen ska du upp för en trappa. Jobbigt i och för sig. Att någon står högst upp och rullar stenblock på dig gör det inte lättare. Nu är det dags för templet. Golv delar sig, saker ramlar från taket – så här dags vill man nästan ge upp. Men mycket återstår, t ex en simtur i en flod med pirayor. Längre har vi inte kommit just nu, men vi vet att "gatloppet" avslutas med att du får springa det i mörker.

Helt plötsligt har Audiogenic höjt standarden på 64-spel ett ordentligt snäpp. Märk priset – kvaliteten på programmet är gott och väl i klass med amerikanska 300–400 kronors program. Well done!

6433
SLINKY

Audiogenic	175:-
Action!/Grafik!	Kass/Disk J

Vi har sett Q-bert*, Hexpert, R-nest och allt vad de heter. Men vi fastnade för SLINKY (trots namnet). Här följer några skäl:

- Den lilla studsande spiralen är lätt att styra. Man riskerar inte att bryta sönder joysticken i sina försök att ändra färgen på kuberna som SLINKY ska ta sig fram på.
- Spelet är lätt i början. Man klarar ett par nivåer utan att vara spelfantom. Men sen kräver det en del. Då har man redan blivit biten.
- Det finns roliga och fantasifulle svårigheter.
- Grafiken är jättefin. Stort och tydligt. Inget småplotter.
- Musik och ljud är genomarbetade.
- Mellan nivåerna finns det små "bildsnuttar" nästan som på bio. Friskt – det är genomtänkt!
- När man klarat en nivå får man då och då en replay, som visar hela förloppet i det man gjort. Ungefär som på TV när man ser ett mål i en fotbollsmatch i slow motion (fast här går det fort). Jätteroligt.

Det här är vår favorit bland Audiogenics nya spel. Det har ett litet, nytt drag av artisteri över sig. Måtte det komma fler...

* Tänk Dig ett antal kuber, ganska många, som står på varandra. Själv är Du en "spiral", som kan hoppa (studs) på kuberna. Du kan bara hoppa diagonalt. När du hoppar på en kub ändrar den färg. Uppgiften är att få hela kubsystemet att ändra färg. Vissa kuber är "svarta hål". Hoppa du på den kommer du tillbaka till utgångspunkten. På nivå två får du inte hoppa två gånger på samma kub, för andra "hoppet" ändrar den färg till ursprungsfärgen! Hopplöst! Sen finns det magneter, monster och annat som på högre nivåer gör det hela ganska kämpigt. Principen är emellertid hela tiden att du måste vara kvick och skärpt.

6434
FORBIDDEN FOREST

Audiogenic	175:-
Grafik/Action	Kass/Disk J

En vecka efter SLINKY dök FORBIDDEN FOREST upp. Det är gjort av Paul Norman, som också gjort AZTEC CHALLENGE. Vi anser att han är den förste "dataregissören". Han kombinerar bild, ljud och action på ett hittills oöverträffat sätt. FORBIDDEN FOREST är ett grafiskt mästerverk, det är nästan levande bilder.

Handlingen: Du är bågskytte på fridfull promenad i skogen. Plötsligt märker du att du gått vilse. Skogen tättnar, mörkret faller. Du hör hofullna ljud (du ser att mörkret faller och du hör ljuden). Då fattar du: Du har kommit in i den förbjudna skogen! Efter en stund blir du handgripligen medveten om det: Du attackeras av jättespindlar. Lugnt tar du en pil ur ditt koger (pilbehållare), siktar och träffar mitt i prick. Förhoppningsvis. Annars blir du mycket brutalt uppäten. Mörkret faller ytterligare, skuggorna tättnar, månen går upp, du går vidare... Du ser faktiskt detta på skärmen – vågar vi säga att det är som på bio?

I vilket fall som helst: För grafikälskaren är detta program ett måste. Antagligen för de flesta andra också – det här ska du ha!

PS. Jättespindlarna är den första faran du möter. Det finns flera – vålnaderna en bit längre fram t ex är verkligen spöklika. Och då är det natt.

6435
XERONS

Supersoft	109:-
Action!	Kass T + J

Rykande färskt! Den gamla spelhallsklassikern Galaxians känns verkligen fräsch i denna ytterst välgjorda version. Man blir lite lurad i början. Det verkar alldeles för enkelt. Men redan på andra nivån kärvar det till sig för att snabbt bli verkligt krävande. Supersoft lägger alltid ned möda på detaljerna – märk hur snygga färgerna är i den anfallande rymdskeppen. Färglag i en i minsta pixel.

Nu är det ju inte precis någon vem-som-helst som gjort XERONS. Utan Andrew Troh, mannen bakom kritikerrosade Stix. Det garanterar kvaliteten.

6436
MANIC MINER

Software Projects	125:-
Action!	Kass T + J

Ute på promenad stöter Guldgrävare Willy på ett gammalt övergivet gruvschakt. Nyfiket börjar han undersöka detta och finner till sin häpnad tecken på en högstående civilisation. Den använde avancerade robotar till att gräva fram värdefulla metaller. Civilisationen är för länge sedan utdöd, men man glömde "stänga av" robotarna. De har jobbat i årtusenden och samlat in inte oäven mängd metaller. Willy ser chansen – hittar han till det underjordiska lagret är hans lycka gjord ovan jord!

Spelet går med andra ord ut på att ta sig igenom olika platser i gruvan och samla på sig nycklar för att kunna gå vidare. Det är en detaljrikedom och ett myller utan like – alla måste älska MANIC MINER. Spännande och kul – ingen risk att man tröttnar i första taget. Så bli manisk, spela MANIC MINER!

Extrafiness: Demo av de 20 helt olika skärmarna ger en uppfattning om vad som väntar.

En skärm kallas f.ö. "Attack of the mutant telephones". Vad som nu kan menas med det.

Manic Miner var från början en dundersuccé för Spectrum (hemska bra t.o.m. för den datorn!) Massor av recensioner intygar detta.

Här en 64-version – om möjligt ännu bättre. Så håll till godo – här kommer Miner Willy. Toppar listorna i England!

6437
DINKY DOO

Software Products	125:-
Action!	Kassett T + J

En magstark sak det här skulle man kunna säga.

Du har klämt i dig ett par kvällsmackor för mycket. Att säga att du får otäcka drömmar är lätt i underkant. Så du ska upp och ta dig en mugg varm mjölk för att lugna ner dig. Men snälla nån: Hela huset har blivit en mardröm med dödsdkallar, giftiga ormar, elektriska väggar och en massa annat onämnbart. Drömmer du eller är du vaken? I alla fall, skulle du få tag i din mjölk lugnar kreaturen ner sig och blir läckra körsbär, som du kan samla för att få lite extra poäng i spelet (de hjälper då inte mot magen, det är säkert). När du gjort det står dörren på glänt till nästa rum. Där är det kanske lugnare ...

Software Projects har förresten ett nytt laddningssystem. Så länge programmet laddar som det ska visas färgglada ränder på skärmen. Dessutom (i det här programmet) spelar en glad trubadur under laddningen. Så du behöver inte springa och kolla om det är färdigladdat – när musiken slutar är det dags att börja spela! Fiffigt.

Självspelade demo som visar vad som väntar i de femton helt olika skärmarna.

6438
HUNCHBACK

Ocean Software	125:-
Action!	Kassett T + J

Quasimodo som ska rädda den undersköna Esmeralda där hon sitter inlåst i fångtornet i medeltidsborgen är en av de verkligt stora figurerna i spelhallsvärlden. Ocean Software har köpt rätten att göra ett 64-program av Century Electronics. Så här kommer originalversionen av HUNCHBACK – varsågod!

Finns det någon som inte vet handlingen? OK, i korthet: Quasimodo ska alltså rädda Esmeralda. I spelvinjetten ser du hur hon sitter och tränar efter honom och hur han glad i hågen kommer hoppande. Han klättrar modigt upp på muren runt borgen och sätter igång. Hoppa över pilar och kulor andra hinder, svingar sig i lina över vallgraven, hela tiden förföljd av en rasande riddare. Femton spännande, skojiga och omväxlande skärmar med allt större svårighetsgrad innan Quasimodo får trycka den sköna Esmeralda till sitt bröst. Ett lyckokast!

P.S. Du vet väl vad HUNCHBACK betyder? Det får sin förklaring om man också känner till att Ringaren i Notre Dame (bok, också filmad) hette Quasimodo.

6439
MR WHIMPY

Ocean Software	125:-
Action!	Kassett T + J

En delikat anrättning detta!

Mr Wimpy ska göra hamburgare. Recept:

- Skaffa ingredienser (bröd, kött, ost)
 - Lägg ihop dem till en snygg hamburgare
- Stek på rätt sätt

Enkelt, inte sant? Men Mr Wimpy's liv är fullt av obehagligheter, t ex köksrebellerna och köttjuven Waldo. Hur skyddar man sig egentligen mot en köksrebell? Ett gammalt knep är att kasta peppar på honom. Det kan Mr Wimpy, som väl är.

"The greatest game under the bun" säger Ocean på kassettomslaget: Smaklig måltid!

6440
CHINESE JUGGLER

Ocean Software	125:-
Cirkus!	Kassett J

Ett av de mest uppskattade cirkusnumren brukar vara vad som här kallas "kinesisk jonglör". Denne arbetar med åtta stycken metallstavar som kan roteras. På stavarna placeras han sedan tallrikar. För att de ska bli kvar måste jonglören hela tiden sätta fart på stavarna. Snurrar de för långsamt faller såklart tallrikarna till marken!

Alla som sett detta på cirkus eller i TV vet hur enormt nervpirrande det kan bli mot slutet. Här är samma sak på din dator. I det närmaste perfekt simulering, exakt som det ser ut. Med dig som jonglör.

Mer behöver nog inte sägas. Kanske att spelet (givetvis) blir svårare och svårare från skärm till skärm. T ex på en skärm måste du ta tallrikarna i en viss turordning. Chinese Juggler kan du lugnt visa också för den värste spelhatare – han faller för det!

En lustig poäng med spelet är att det faktiskt är gjort i Ungern. 64:an finns tydligt där också.

6441
SUPER DOGFIGHT

Terminal Software	109:-
Tvåmansspel	Kass J/J/T

Det här ska man verkligen vara två om! Scen: En klar dag med god sikt. Tid: Första världskriget. Två flygaräss på patrulluppdrag möts. En rafflande och bitter luftstrid börjar. Kulsprutornas hackande hörs över motorernas vrål ... Planen styrs antingen med varsin joystick eller med en joystick och tangentbord. Det är något visst med tvåmansspel – det är omöjligt att inte ryckas med! Och detta spel väcker till liv den "Biggles" som finns i oss alla. Terminal (med bl a Skramble! och Superskramble!) ger oss här en ny fullträff. Lite extra snyggt förpackad är den också. En liten extra poäng: Den som förlorar räddar sig alltid i fallskärm.

6442
COLOSSUS CHESS

CDS	175:-
Schackprogr.	Kass/Disk T

Vi är med viss rätt stolta över hela vårt programutbud i den här katalogen. Men självklart är det några program, som vi tycker står över de andra. Till dem hör definitivt COLOSSUS, marknadens hittills klart bästa schackprogram för smådatorer! Anledningen till stoltheten kan vi sammanfatta så här:

- Programmet är spelstarkt. Vid test mot andra datorprogram om 16 matcher slog det till exempel Sargon 2 med 16-0, Spectrum Chess II med 14-2 och White-Knight MkII (för BBC) med 11-5. White-Knight utsågs för övrigt till Europamästare 1983 för hemdatorer!
- Det har enormt många valmöjligheter. Se nedan.
- Det är snyggt förpackat och har en tydlig handledning.

Det är svårt att på begränsat utrymme beskriva allt som programmet har. Här följer några viktiga punkter. Vill du veta mera så ring eller skriv.

- Pjäserna visas i tydlig grafik. Du kan ändra färger efter behag.
- Två schackklockor – en för dig och en för COLOSSUS.
- Programmet arbetar med två skärmar. Det innebär t ex att dragföljden för hela partiet listas på den ena skärmen.
- För varje drag visas hur många ställningar som undersöks (löpande). Genomsnittligt klarar COLOSSUS 520 ställningar i sekunden!
- Du kan göra drag på tre sätt: Antingen genom att flytta cursorn med cursor-tangenterna, med joystick eller genom att ange dragen på vanligt schacksätt (e2-e4).
- Programmet arbetar i sex olika lägen:
 - 1 Turneringsläge. Bestäm tid och tidskontroller själv. Ju längre tid datorn får på sig desto bättre spelar den.
 - 2 Genomsnittsläge. Här ställer du in hur lång tid datorn får ta för varje dag (så här arbetar de flesta andra schackprogram)
 - 3 "Allt-i-ett-läge". Du bestämmer att varje spelare har t ex 10 minuter på sig. Överskrids tidsgränsen förloras partiet.
 - 4 "Följ-John"-läge. Datorn tar ungefär lika lång tid på sig som du gör för ett drag.
 - 5 Bästa-drag-läge. Sätt upp en ställning. Vilket är bästa draget för vit? COLOSSUS ger svaret. Den tänker max 7 drag framåt. Det här är naturligtvis en strålande fusk-möjlighet för korrespondensschackspelare. Låt datorn jobba över natten! Nej, vi tror inte att någon vill använda COLOSSUS på det sättet, faktiskt. Men för problemlösning.
 - 6 Sätt matt-läge. För vanliga schackproblem.
 - COLOSSUS kan förstås spela mot sig själv. Kan vara lärorikt.
 - Givetvis får du ditt parti i repris om så önskas.
 - Du kan spara ditt parti på kassett/disk för att senare ladda in det.
 - Behöver det sägas att programmet följer schackreglerna i minsta detalj, bondeförvandlingar, en passant, 50-dragsregeln, remi genom dra-gupprepning.

Det finns rätt mycket mera att säga om COLOSSUS. Men katalogredaktören är redan lite vresig för att vi överskridit utrymmesgränsen.

Tala om att få något för pengarna!

6443
PLUMB CRAZY

Terminal	125:-
Action!	Kassett T + J

En gastank håller på att explodera. Trycket i tanken stiger. Gasen måste ledas ut – i rör (den är giftig). Rören ska läggas illa kvickt. Det är inte så lätt, marken är stenig, så de kan inte dras rakt fram.

Så är inledningen till Terminal's nästa hit (jo, det är Terminal som gjort Skramble! och Superskramble!). Du ska alltså bli rörläggare. Längst ned på skärmen har du ditt förråd av rör – raka rör, vänsterböjda, högerböjda osv. Du måste hämta ett rör av lämplig typ, gräva ned det, hämta nytt rör (som passsar), koppla ihop det med det gamla osv. Alltmedan trycket stiger i tanken (antagligen stiger ditt blodtryck också).

Givetvis finns det dom som försöker hindra dig i ditt rörande jobb. Rörmarodörer kallar vi dem. Så det rör på sig hela tiden.

Terminal's programmerare visar sig här från en ny och lite mer skämtsam sida. Jätteroligt – bli rörläggare du också!

PS Efter att ha spelat PLUMB CRAZY några timmar måste vi göra följande tillägg: Det händer att man drar sin rörledning fel, t ex sätter vänsterböj när det ska vara högerböj. Då är det bra att ha en skruvnyckel för att ta bort det felaktiga röret. Sådan finns. Ibland är marken så stenig, att det är nästan omöjligt att ta sig fram. Då skulle man vilja spränga. Går bra, det finns dynamit (en dynamitgubbe för varje spelnivå. Kan sparas, så har du tagit dig fram till sista nivån har du 99 dynamitgubbar att leka med).

6444
JET SET WILLY

Software Projects	125:-
Action!	Kassett T + J

Guldgrävar Willy (se program 6436) lyckas till slut och blir stormrik. Han sätter igång och lever livets verkligt glada dagar, bilar, båtar, parties och massor av nya vänner. Ett nytt hus, en fransk kock och en italiensk hushållerska. Ett sånt liv – det är ett hålligång utan like.

Efter en särskilt mustig fest tänker Willy som vanligt lägga sig och sova gott. Men Maria, hans hushållerska har härsknat till. Han får inte gå och lägga sig förrän han tagit reda på alla flaskor som lämnats lite överallt i huset. Pronto! Basta!

Nu ska du rycka in. Willy har inte ens varit överallt i sitt jättelika hus än (och det är ett STORT hus). Och det finns massor av saker på gång i kåken som Willy inte har en aaaaaning om.

JET SET WILLY är precis lika bra och kul som MANIC MINER. Det är ju skrivet av samme författare – Matthew Smith. Skaffa dig båda, det ger sysselsättning i ett oändligt antal timmar.

Bli medlem av the Jet Set!

Enligt försäljningschefen på Software Projects sålde man 60 000 ex på tre dagar av Spectrumversionen. Den här är minst lika bra!

Marcus Charleville och Richard Dagsköld
Sveriges svar på Jeff Minter!!!

Vi är mycket stolta över att kunna presentera ett par nya, svenska maskinkodsprogrammerare av högsta klass. Magnus Charleville och Rickard Dagsköld har på kort tid gjort tre härliga spel för 64:an – baserade på originalidéer och personlig programmerarstil. Fräscht och nyskapande

Vi på Tial är mycket imponerade. Det är vi inte ensamma om. Vi skickade över programmen till Romik Software i England, som tände direkt. Så nu säljer Romik programmen över hela världen utom i Sverige. Var ska detta sluta ...

6445
TURTLE JUMP

Dagsköld/Charleville	125:-
Action!	Kassett J

På en öde ö i havet tilldrar sig detta. Eller snarare: på en ögrupp. Kanske kan man tänka sig Västindien – det handlar nämligen om att samla guldskatter. Skattkammaröarna kunde kanske programmet också heta.

Att förflytta sig mellan öarna är inte så lätt. Mellan två finns det en bro, men i övrigt får man antingen hoppa eller också lifta med de ganska stora och vänliga sköldpaddor, som simmar kring i farvattnen. Problemen med öarna är att de ibland försvinner helt och hållet, överspolade antagligen av vågorna. Problemet med sköldpaddorna är två: Dels är det förskräckligt svårt att hålla sig kvar på dem (var och en som försökt lifta med en sköldpadda kan intyga detta), dels händer det ibland, att krokodiler dyker upp. Då blir sköldpaddorna rädda och dyker ner. Vad som händer med liftaren kan du själv räkna ut.

I stora drag är detta det fantasifulle innehållet i Dagsköld/Charlevilles första spel. Vi är helt övertygade om att fler än Romik kommer att bli stormförtjusta i det. Bara vinjetten med den blinkande sköldpaddan är värt en del ...

VIC-64

6446 ANTER PLANTER

Dagsköld/Charleville	125:--
Action! Kassett	J

Hur bär man sig åt för att hålla 57 individuella myror krypande samtidigt på bildskärmen. Det vet Rickard och Marcus. Hur det ser ut kan du få reda på, för myrorna finns i deras program nr 2 – ANTER PLANTER.

Du har en trädgård. Två medelstora land och ett stort. Eftersom du är trädgårdsmästare (en liten glad gubbe) är det ditt jobb att se efter odlingarna – kålplantor. De ska vattnas, så trädgårdsmästaren måste fara omkring med sin trädgårdsslang och vattna. Får inte plantorna vatten dör de så småningom. Längst i söder i trädgården finns det ett drivhus, och i det får du hämta vatten till sprutan när det tagit slut.

Det finns en myrstack också. Ur den krälar jättemyror. De älskar dina kålplantor. Det enda som kan ta kål (!) på dem är just din vattenspruta. Så du måste ge dem en spruta. Som mest är de 57 stycken, som sagt. Ganska snabba ibland.

När du klarat en nivå, blir det bonuspaus. Då får du det stora nöjet att kasta hur mycket vatten som helt på alla 57 myrorna i en s k myrabyrint under begränsad tid.

Mycket nöje med ANTER PLANTER – det är kul, spännande och mycket välgjort. Sa vi att det också är sålt till England?

6447 SEA WORLD

Dagsköld/Charleville	175:--
Action! Kassett	J

Detta program – det tredje av Dagsköld/Charleville – kan man kanske beskriva som ett slags Skramble! till sjöss. Inte så att det finns något att skjuta på (det gör det aldrig i deras program). Men det finns ett landskap som scrollar förbi, i motsats till Skramble! dock från höger till vänster. Och det är som sagt till sjöss det hela utspelar sig.

En motorbåt ska ta sig fram genom ett komplicerat sjösystem, ett nät av sjöar och flodar. Det finns öar (ibland, det händer att de försvinner och dyker upp igen efter en stund). Det finns framförallt slussportar, som öppnas och stängs. Och överallt finns det saker att hämta upp. De ger bensin till motorbåten och är utplacerade på de mest otänkbara ställen, längst in i en vik osv.

Motorbåten har tre hastigheter. Den kan stanna helt. Den styrs med joystick. Det finns kompass och bränslemätare.

Men navigera får du göra själv. Och det är en verklig utmaning. Upphovsmännen själva har inte klarat av att ta sig fram till slutmålet. Men det gör kanske du?

6448 POTTIT

Romik Software	109:--
Tvåmansspel Kassett	J/J

Tvåmansspel gillar vi skarpt.

Det här tilldrar sig på ett biljardbord. De två spelarna styr varsin biljardboll. Mycket exakt styrning dels vad det gäller riktning, dels vad det gäller hastigheten på bollen. Det finns dessutom en tredje boll på bordet. Nu handlar det om att efter vissa regler vara först med att träffa den tredje bollen, träffa motståndares boll och givetvis att undvika att bli träffad själv. Allra förmåligast är att peta ned motståndarens boll i en "ficka".

Det här låter enkelt, och det är det i och för sig också. Men med de möjligheter till precisionsstyrning, som POTTIT ger, och de möjligheter till taktiskt spel, är det ett alla tiders spel. Så gå in för tvåmansbiljard. Men kom ihåg: Det blir inte bättre för att du blir arg på din motståndare eller försöker vrida sönder joysticker!

Mycket nöje.

6449 STAR COMMANDO

Terminal Software	125:--
Action! Kassett	T + J

Vår första riktigt stora "hit" för VIC-20 var Skramble! Det programmet fick en lika populär efterföljare till VIC-64 – Superskramble! Båda programmen var skrivna av Reg Stevens på Terminal Software.

Han håller till i yttre rymden. Nu har han samlat sig till vad vi anser vara hans bästa hittills: STAR COMMANDO. Både spelmässigt och grafiskt tycker vi att det kan mäta sig på allvar med de högst ställda krav. Detta är verkligen vad man kan vänta sig av ett program som i sig har bitar av Star Trek och Star Raider. Låt oss se hur det är uppbyggt:

- Det börjar med att du loggar in.
- Därefter kollar du läget i rymden. Du har 16 olika avsnitt (skärmar) att välja mellan. Du får uppgifter om vilka fiendigheter som väntar dig i nästan alla via din scanner. På grund av störningar dock inte om alla.
- Välj en sektor att undersöka.
- Så är du inne i hetluften.
- Du träffar på 8 olika fiender från rymdminor till pirater.
- Klarar du att rensa alla 16 skärmarna flyttas du till en ny, ännu farligare galax.
- Alltihop i simulerad 3D-grafik. Flott!

ADVENTURE

6426 THE HIDDEN TREASURE OF INCA

Damec Software	125:--
Adventure Kass	T

Här kommer ett adventure från Helsingborgs programmeringsspecialister. De befinner dig i en brunn långt under markytan och ditt uppdrag är att hitta den legendomspunna inkaskatten, men många faror och problem står mellan dig och skatten. Ska du lyckas med ditt uppdrag eller kommer den gamla inka-förbannelsen ifatt dig innan du löst det? Vår testpilot: "Det bästa svenskjorda adventuret för 64:an jag sett hittills".

6427 FOOL'S GOLD

Romik Software	125:--
Adventure Kass	T

Ett klassiskt textadventure! Spelet börjar i en gammal, övergiven gruva i Nevadaöknerna. I den ödsliga tystnaden, i halvt igenrasade gruvschakt, i ständig skräck söker du SKATTEN. Den aldrig glömda, den omtalade, den lockande. Perfekt gjort! Mer än 150 rum att utforska, givetvis med möjlighet att spara ditt aktuella läge på kassett för att fortsätta spelet senare. En extra poäng är den humor som Pete Gerrard har och som lyser igenom här och där. Vi skrattade faktiskt högt när vi kom på hur vi skulle få den gamle guldråvarens ande att hjälpa oss ...

6428 TOMBS OF XEIOPS

Romik Software	125:--
Adventure Kass	T

Ytterligare ett klassiskt textadventure från Romik! Spelet börjar i en egyptisk öken. Sand, sand, sand. Norr ut ligger pyramiderna. Dit ska du. Solen bränner. Är det en oas eller bara en hägring? Det är välgjort och spännande. Över 100 rum att utforska i pyramidernas dystra gravkammare. Programmet är gjort av Pete Gerrard. Hans humor lyser igenom på många ställen. Hur var det nu med kokosnöten?

6429 MADMAN 64

Ove Friman	145:--
Adventure Kass	T

Så har då Ove Friman gjort om sin populära MADMAN för 64:an. Det som skrevs om programmet för VIC-20 gäller än. Så här: Du heter Ike Nash och jobbar på New Yorkpolisen. Du väntar på din chans, det stora fallet, lyftet ... Den 3 december 1983 rymmer en patient från ett mentalsjukhus. Han vårdas där, eftersom han begått ett antal grova våldsbrott. Snart inträffar det ett antal märkliga händelser i New York. Rån, mordhot och – MORD.

Klockan är 05.37 den 10 december: Du har just stigit upp, ska snart börja jobba. Då ringer telefonen. En röst ...

ungefär så här börjar MADMAN. Bli Ike Nash och följ hans jakt i New York – många har redan gjort det!

NYTTO

6456
SIMPLY FILE

Simple Software	850:--
Databasprogram Diskett	T

Simply File är ett mångsidigt databasprogram. Programmet innehåller bl a rutiner för rapportgenerering och alla typer av utskrifter. Dess många olika funktioner gör det till ett flexibelt och smidigt hjälpmedel, lätt att lära och använda. I sin ursprungsversion är det utvecklat för PET 3000, 4000 och 8000 och är alltså väl testat av professionella användare med höga krav. En ytterligare fördel är att den programmeringskunnige lätt kan göra sina egna ändringar och rutiner i programmet.

Simply File utnyttjar random access filer vilket medför att registret kan göras mycket större än datorns minne. I stället är det diskenhetens kapacitet som är den begränsande faktorn. Detta har till följd att utrymmet ökar mångdubbelt. I övrigt kan Simply File beskrivas som ett avancerat databasprogram med mycket omfattande utskriftsmöjligheter. En annan viktig finess är möjlighet att göra kalkyler och generera rapporter med valfri information.

Huvudmenyn består av ett antal kommandon som man alltid har på skärmen vid normalt arbete. De är följande:

- ADD – lägger till en ny post i filen
- BR – bläddrar genom registret och visar postnummer, sorteringsfält och ytterligare ett valfritt fält
- CH – ändrar den sist visade posten
- DL – ta bort den sist visade posten
- F – hitta en speciell post
- GO – gå till en speciell post
- KY – ändra sorteringsfält (man måste hålla sig till dem man valt från början)
- LO – ändra mellan grafik och text-läge
- N – visa nästa post i filen
- P – visa föregående post i filen
- RP – dubblera föregående post (används vid inmatning när många poster är lika varandra)
- TR – hoppa till en annan programmodul
- US – hoppa till en programmodul man själv programmerat
- W – suddar alla poster i en fil
- X – avsluta programmet

Det finns en speciell etikettmodul som används vid etikettutskrift och man kan i princip få vilken typ av utskrift man vill ha. Vad utskriften beträffar så kan man använda RS-232 printar förutom Commodores egna enheter.

När det gäller rapportgenerering så finns det flera användbara programmoduler. Exempelvis så kan man bestämma hur rapporten skall se ut på papperet med rubriker och liknande. En annan finess är att man kan låta programmet göra beräkningar automatiskt t ex summor eller medelvärde på vissa data som finns i registret. Man kan även låta resultatet av beräkningarna läggas in i filen i speciella poster. Det finns också urvalsfunktioner av wild card-typ. Man kan t ex låta programmet ta fram alla personer i ett register som har ett namn som börjar på T, som är över 40 år och bor i Skåne. Denna urvalsfunktion kan då ingå i en rapportgenerering.

Övriga finesser som är bra att ha är omvandling av random access filer till sekventiella filer. Detta är främst till för när man vill komma åt datafilen med ett annat program som inte använder randomfiler t ex ett ordbehandlingsprogram. Man kan också ändra på de befintliga filerna på olika sätt. En annan finess är att man kan köra satsvis inmatning (batch) d v s man matar in flera nya poster på en gång och låter sedan datorn sortera in posterna i indexregistret. Detta gör att man slipper vänta efter varje inmatning.

Den största finessen med programmet är att det är skrivet i Basic. Normalt brukar detta inte vara ett större plus, men i detta fall är det bra eftersom man lätt kan gå in i programmen och ändra om man vill. Det finns till och med en variabelista i manualen som visar vad variablerna används till.

Liten ordlista över speciella registertermer:

- Fil. En samling av information, t ex ett adressregister.
- Fält. En speciell typ av information, i ett adressregister så är t ex namn, gatadress och postadress fält.
- Post. Information som är relaterat till ett speciellt objekt i en fil. I ett adressregister så är varje person en post.
- Random access file. Här lagras alla poster var för sig. Ett speciellt indexregister håller reda på var varje post befinner sig på disketten. Simply File använder filer av denna typ.
- Record. Samma som post.
- Sekventiell fil. En fil där alla poster lagras i en följd. Skall man komma åt en bit så måste hela filen läsas. Registerprogram av enklare typ brukar använda denna filtyp.
- Sorteringsfält. Ett fält som man vill kunna sortera sina poster efter. I ett adressregister kan man t ex vilja sortera posterna efter efternamn. Efternamn är då ett sorteringsfält.

6455
SIMPLY WRITE 64

Simple Software	525:--
Ordbehandlare Kass/Disk	T

Elegant, mångsidigt och kraftfullt – SIMPLY WRITE är ett ordbehandlingsprogram som spänner över ett brett register. I själva verket är det en 64-version av ett omtyckt program till PET-datorer. Det är alltså ordentligt utprovat redan.

Programmet är menystyrt. Från huvudmenyn finns 13 olika kommandon att välja mellan. Det finns dessutom 17 kommandon för skärmeditering och 23 kommandon för editering av utskrift m m. Det ger en otrolig flexibilitet åt programmet och gör det också lätt att använda. Till användarvänligheten bidrar också den välskrivna manualen (på engelska) på cirka 30 sidor. Diskversionen av programmet har också demoprogram och extra kommentarer.

Vi har specialinformation om programmet (gemensam information för VIC-20 och VIC-64 versionerna). Vi vill också hänvisa till en uppskattande recension av VIC-20 programmet i marsnumret av VIC Computing.

Ordbehandlingsprogram behöver inte kosta tusenlappar eller mer för att vara bra. SIMPLY WRITE är ett övertygande bevis på det. Undersök dess möjligheter – det är helt professionellt i sina funktioner. Småföretagare, privatpersoner, lärare, journalister – vi är övertygade om att det finns många målgrupper för SIMPLY WRITE 64!

6461
CHART PACK

Abacus Software	325:--
Nyttoprogram Disk	T

En bild säger som bekant mer än tusen ord. Många gånger vill man presentera sifferspäckat material på annat sätt än i sifferspäckade, tråkiga tabeller. Med t ex stapel- och cirkeldiagram. Som bekant är det lite jobbigt att göra det med 64:an. Med Quick Chart är det klappat och klart på direkten. Snart sagt all statistik görs om till den typ av grafisk presentation som önskas. För presentation på bildskärm eller skrivare. Utan att några programmeringskunskaper behövs. Det är gjort av Roy Wainwright, mannen bakom Ultra Basic och Synth 64. Det borgar för kvalitet.

6462
SUPER DISC UTILITY

Abacus Software	195:--
Diskhantering Disc	T

SDU är helt skriven i maskinkod med syftet att göra livet och diskhanteringen lättare för VIC-64 ägaren. Huvudmenyn ger dig fyra alternativ:

- 1 Visar grafiskt exakt vilka block som är lediga/upptagna på disketten.
- 2 Copyfunktion för single-drive diskenheter! Fyra alternativ:
 - BAM-styrd kopia
 - Totalkopia av hela disketten
 - Appendkopia. De två föregående alternativen raderar automatiskt gamla filer på den mottagande disketten. Så sker inte här – append kan alltså användas för att t ex samla olika program på en diskett.
 - Filstryd kopia. Individuella filer på givande diskett kopieras.
- 3 Dump-funktion. Visar innehållet i specificerade block på skärmen både hexadecimalt och ASCII (hex till vänster och ASCII till höger). Det gäller givetvis både program- och datafiler. Vidare kan du få innehållet utskrivet på printer i samma uppställning som på skärmen. Du har också möjlighet att på ett enkelt sätt ändra innehållet i de aktuella blocken.
- 4 Directory-funktion. Visar diskregistret från en given diskett (när SDU är laddad). Du har också möjlighet att få registret utskrivet på printer.

6474
TERMINAL 64

Robert Leonardi	145:--
Terminalprogram Kass/Disk	T

Allt fler börjar skaffa sig modem för att kunna kommunicera med andra datorer. TERMINAL 64 är ett terminalprogram som är nödvändigt för att modemen ska fungera. Med hjälp av detta kan du via ett 300–300 Bauds modem utbyta information med andra datorer och vissa databaser över hela världen. Det klarar både ekodatorer och icke-ekodatorer. Det sparar ett antal bildskärmar i minnet. Dessa kan sedan – efter nedkoppling av modemet – undersökas närmare, vilket sparar dyra telefonpengar. Man kan också kommunicera med andra hemdatorer än 64:an. Programmet arbetar med normal ASCII.

PROGRAMMERINGSHJÄLPMEDEL

6451
SPRITE AID

Abacus	119:--
Nyttoprogram	Kass/Disk T + J

Alla gillar vi sprites. Men bara de som har anlag åt självplågarhållet kan tycka att det är speciellt kul att fabricera dem på 64:an. Efter en stunds kalkylerande blir man lätt frustrerad, sedan uttråkad och slutligen ganska otålig. SPRITE AID löser problemet. Med hjälp av cursortangenter och funktionstangenterna eller joystick blir det en mycket enkel match att göra egna sprites, både "high resolution" och "multicolor". När man är nöjd med resultatet använder du QUIT. Då raderas allt du tidigare gjort (inkl programmet SPRITE AID) och kvar finns bara dina sprites i en subrutin som börjar på rad 62 000. Sen är det bara att fylla på med det program som ska använda dina nya skapelser. Manual (på engelska) och demo-program medföljer. I manualen ingår också beskrivning av hur man arbetar med sprites i allmänhet.

6452
SCREEN GRAPHICS 64

Abacus	199:--
Grafikhjälp	Kass/Disk T

Få av våra program har direkt blivit en sådan succé som SG-64! 64:ans grafiska möjligheter är utmärkt, som alla vet. Men de är så att säga förborgade i ett oöverskådligt myller av pokes. SG-64 innehåller 24 stycken nya kommandon av sprites, högupplösnings- och flerfärgsgrafik! Det är i själva verket maskinspråkssubrutiner, som inkorporeras med den ordinarie basicen. Det innebär:

– Du kan synnerligen enkelt göra vilken grafik som helst med hjälp av SG-64.

– Du kan använda SG-64 i dina vanliga basic-program!

Man kan kanske säga att det är som Superexpandern till VIC-20, fast mycket kraftfullare.

Här följer en kort beskrivning kommandona:

HIRES	Initierar högupplösningsmode
MULTI	Initierar flerfärgsmode
TIC	Gör en "skala" i valfritt intervall på skärmkanterna (underlättat placering)
DOT	Plottar en punkt
DRAW	Ritar en linje
BOX	Ritar en rektangel
CIRCLE	Ritar en cirkel
CHAR	Sätter ut en textsträng på skärmen
BLOCK	Plottar en fylld rektangel
MODE	Bestämmer plotmode (tänd, släckt, reverserad)
FILL	Färgar en avgränsad yta
PIXEL	Testar om position är tänd eller släckt
DUMP	Sparar bild på disk/kassett
GREAD	Hämtar bild från disk/kassett
NORM	Textskärm
GRAPH	Grafikskärm
COPY	Hämta spritedata från visst radnummer
SPRITE	"Tänder" sprite
OFF	"Släcker" sprite
PLACE	Placerar en sprite på skärmen
BIT	Spritedata binärt
COLORS	Spritedata för flerfärgssprite
HEX	Spritedata för flerfärgssprite (hexadecimalt)
SDATA	Spritedata i decimalform

När du jobbar med programmering kan du skifta mellan textskärm och grafikskärm med hjälp av funktionstangenterna F5 och F7. Du kan också använda funktionstangenterna F1 och F4 för att spara/hämta bilder på diskett/kassett.

Med programmet följer en 24-sidig manual (på engelska). Ett elegant demo-program ingår också, liksom ett genomarbetat inlärningsprogram och priset? Ja, se själv!

6453
SYNTHY 64

Abacus	239:--
Musikprogram	Kass/Disk T

I en engelsk datortidning rangordnades 10 datorer efter sin kapacitet som "musikmaskin". VIC-64 kom på första plats. Samtidigt gjorde man en bedömning av hur lätt respektive dator var att använda. Då hamnade 64:an sist! Och så är det. Eller snarare – så var det. För med SynthY 64 är problemen lösta. Det kan redan en mängd jättenöjda kunder intyga! SynthY 64 är uppbyggd på i princip samma sätt som Screen Graphics 64 men samtliga av de cirka 35 (TRETTIOFEM) kommandona har som syfte att underlätta för den som vill fabricera ljud med sin dator. Kommandona är verkligen kraftfulla, och är lätta att använda. Det medföljande demoprogrammet ger ett smakprov. Det visar hur "Star spangled banner", "Beer barrel polka" och "Månskenssonaten" kan låta och hur programmet ser ut med SynthY 64. Som någon uttryckte det: "För den som är det minsta intresserad av 64:ans ljudmöjligheter är SynthY 64 ett måste"! Utrymmet medger inte en detaljerad genomgång av kommandona. Men vi ställer gärna upp och berättar mera. Till programmet hör (förutom det tidigare nämnda demoprogrammet) en 40-sidig manual (på engelska) som i detalj beskriver hur SynthY 64 ska användas.

6454
ULTRA BASIC

Abacus	325:--
Progr. hjälp	Kass/Disk T

Tag alla kommandona i Screen Graphics. Lägg till ett extra spritekmando (Rotate). Utöka med nio kommandon för turtlegrafik ("sköldpaddan") som skriver – se t ex artiklar i den amerikanska tidskriften Computer). Späd så på med tre kommandon för joystick, ljuspenna och paddle. Addera två kommandon för tidtagning och två för "spritekrockar". Tillsätt fem kraftfulla ljudkommandon. Avsluta med kommandona Repeat och Hardcopy (det sista ger skärmbilden – också i högupplösning – direkt på printer). Denna utsökta anrättning är ULTRA BASIC. Cirka 50 kommandon att utöka din BASIC med. Manual (engelska) på 45 sidor medföljer. Dessutom ett härligt demoprogram och två stycken inlärningsprogram som i detalj går igenom de olika kommandona. Roy Wainwright heter upphovsmannen.

Nu fungerar ULTRA BASIC också med 1526-skrivare.

I mars 1984 granskade Mike Todd, den store experten på Commodore-maskiner Ultra Basic. Han fann den god och påpekade, att ur hans synvinkel var den stora fördelen med ULTRA BASIC Turtle-grafiken. Och sen räknade han ut värde för pengarna. ULTRA BASIC ansåg han faktiskt värd dubbelt så mycket (för pengarna) som Simon's Basic. Nu ska man inte dra alltför stora växlar på det, men i vilket fall som helst visar det på kvaliteten på ULTRA BASIC.

6457
MONITOR 64

Audiogenic	375:--
Monitor	Cartridge T

Maskinkodsmonitor för 64:an av Audiogenics fabrikat med Dave Middleton som upphovsman. Du får 17 olika monitorkommandon inklusive assembler och disassembler. Monitorn är uppbyggd så att du kan blanda BASIC och maskinkod. En extra facilitet är att ett Centronicsinterface är inbyggt i monitorn (som levereras i plug-in). Du kan därigenom använda de flesta parallellskrivare till din VIC-64, förutsatt att du har en kabel som passar (se artikelnummer 907). Engelsk manual medföljer.

6460
TINY FORTH

Abacus Software	150:--
Programspråk	Kass/Disk T

De flesta är nog överens om att programspråket FORTH är smidigt och effektivt. En hel del (dock inte alla) anser att det är rätt besvärligt att lära sig. En ganska vettig lösning är då att börja i lite mindre skala för att lära sig. Bl a för denna typ av användare är detta program avsett. Men det är ändå ingen "barnkammaversion". Det innehåller det mesta av det som finns i standard FORTH (fig-FORTH). Cirka 175 förprogrammerade ord. Det är skrivet av Nick Vrtis, inte helt okänd i FORTH-sammanhang. Det ger ett gott grepp om de möjligheter som FORTH har. Så varför inte prova ett nytt språk? 45-sidig handledning (på engelska) medföljer. Vi vill gärna påpeka att den *inte* är en lärobok i FORTH. Men en litteraturförteckning finns med.

6463
ZOOM PASCAL

Abacus Software	495:--
Pascalkompilator	Disc T

Äntligen! För dig som har tröttnat på att Basic är långsamt och maskinkod och assembler är så svåra att lära sig finns nu ett mellanting. Pascal är lika lättprogrammerat som Basic och lika snabbt som maskinkod. Programdisken innehåller följande:

- En editor så att du kan skriva, ändra och spara ditt Pascalprogram.
 - En compiler som översätter ditt program till p-kod och som kollar att ditt Pascalprogram är felfritt.
 - En översättare omvandlar P-koden till riktig maskinkod.
 - Demonstrationsprogram för att visa Pascal's användningsområde.
- Som framgår av ovanstående kan du alltså skriva ditt program i Pascal och sedan låta datorn omvandla det till maskinkod. Maskinkoden kan du därefter spara på disk eller kassett. maskinkoden som produceras är dessutom inte beroende av Pascal, utan kan köras på vilken dator som helst. Alltså, ett tips till dig som vill göra snabba program men inte kan programmera maskinkod. Vi kan bara rekommendera Zoom Pascal. Vid ett test i den norska datortidskriften "Hjemmedata" (nr 2 1984) ansågs Zoom Pascal som nr 1!
- För att undvika missförstånd vill vi påpeka att Zoom Pascal inte är en lärobok i Pascal.

VIC-64

6465 GRAPHIC DESIGNER 64

Abacus Software	245:--
Grafikeditor Disk	T + J

GD 64 är en vidareutveckling av vår populära Screen Graphics 64. Vem som helst kan med hjälp av detta program sätta sig ned vid sin 64:a och skapa grafik – utan att kunna programmera en enda rad! De bilder som skapats kan sedan sparas på disk (eller kassett), hämtas fram, visas, ändras. De kan också skrivas ut på printer – hard copy. I två olika format, ett som fyller cirka halva printersidan och ett som fyller hela. En verklig extrafiness är att du också kan använda programmet till att göra en "diabildserie" av dina skapelser. Antal bilder i serien och tidsintervall som de ska visas bestäms du själv! Vem har nytta av GD 64? Några exempel: arkitekter, ingenjörer, konstnärer. Lärare – vi kan tänka oss rätt trevliga bilder i t ex matematik (det finns ju färg också). Och elever – vilka redovisningar det kan bli! Affärsmän. Butiker – en diabildshow i skyltfönstret kan du göra själv nu till låg kostnad. Det följer en demo med programmet. Ska du ha skrivare till så fungerar GD 64 med följande: 1515, 1525E, Epson MX, FX och RX, Gemini 10, 10X och 15 och Okidata Microline 82A, 83A, 84 STEP 2, 92 och 93 (för Okidata fordras parallell printer interface).

6466 SYNTHY GRAMMIS

Abacus Software	125:--
Musik Disk	T

Två grupper kan använda det här:

1) De som redan har Synth 64

2) De som inte har Synth 64, men tänker skaffa sig

Det handlar om musik, musik med hjälp av Synth 64. Dave Rutowski bl a (enligt Abacus själva kanske världens störste kännare av Synth 64!) har programmerat ett antal melodier med hjälp av Synthyn. Här är resultatet – ett slags grammofonskivor för din dator.

Det finns två olika:

GRAMMIS KLASSISKT

Mest barockmusik, mycket Bach. Vad sägs om Cello Svit nr 3? Också Dowland, Händel och Scarlatti m fl.

GRAMMIS USA

Tre låtar av Scott Joplin (jodå, The Entertainer är med), tre av Gottschalk, tre av Gershwin (bl a i got rytm). Och så en svit allsång: Dixie, America, Battle Hymn (John Brown's body), Yankee Doodle och Oh Susanna! Med text på skärmen när musiken spelas sjung med!

Ange vilken grammis du önskar när du beställer.

6471 PAINTPIC

KiwiSoft	345:--
Grafikhjälpmedel Kass/Disk	T + J

Innan vi sett PAINT PIC var vi faktiskt ganska tvivlande. Kan det verkligen vara något att sitta och rita och måla med en dator?. Men när PAINT PIC kom och vi började testa det, skingrades tvivlen. Det var fantastiskt skojigt att försöka åstadkomma något konstnärligt, och det var faktiskt ganska lätt. Resultaten har väl hittills inte blivit några mästerverk, speciellt inte i jämförelse med de demos som följer med. Men da Vinci målade nog heller inte Mona Lisa som sitt förstlingsverk!

PAINT PIC förvandlar din teveskärm till en målarduk. Du ritas med tangentbord eller joystick eller båda, vilket som passar bäst. Bl a följande alternativ finns:

- Rita med en penna i olika färger
- Rita med hjälp av 64:ans alla tecken och färger
- Förenklade sätt att göra standardfigurer som fyrkanter, cirklar, ellipser m m
- Måla med pensel. Bättre förresten, för vilken målarpensel kan göra ränder, t o m olikfärgade ränder?
- Du kan kopiera en bild från ett ställe på skärmen till ett annat
- Du kan vrida en bild i 90° graders vinkel, du kan förminska den till hälften och fördubbla den.
- Du kan få spegelbilder, t ex något som står vid kanten av en sjö och speglar sig i vattenytan
- Du får hjälpmedel för perspektivritning
- Givetvis kan du spara dina mästerverk på kassett/diskett

Det är fantasieggande, inte sant?

6472 PRINTAPIC

KiwiSoft	375:--
Grafikhjälpmedel Disk	T

I CADPIC (se program nr 6473) ingår som en del programmet PRINTAPIC. För den som tidigare köpt PAINTPIC och vill komplettera med PRINTAPIC eller av någon annan anledning är intresserad av PRINTAPIC säljs också detta program separat.

För beskrivning, se som sagt program nr 6473.

6473 CADPIC

KiwiSoft	655:--
Grafikhjälpmedel Disk	T + J

Med CADPIC har KiwiSoft tagit ett steg på vägen mot Computer Aided Design (CAD) för VIC-64. Programpaketet innehåller nämligen förutom PAINTPIC (se artikel nr 6471) också ett komplett printerprogram, PRINTAPIC. Med detta får du möjligheter att:

- Få dina PAINTPIC-skapelser printade på skrivare i rätta proportioner i en gråtonsskala i fem nyanser. Fungerar med 1515, 1525, 8023P och MPS-801.
- Du kan också få färgseparerade bilder, d v s t ex bara få det gula i en figur utskrivet på printern.
- Du kan koppla bort "färgnyanserna" i en bild och bara få svart-vit. Speciellt lämpligt för teckningar, silhuetter och kurvor av olika slag.
- Möjlighet finns även att "måla med siffror" Väljer du detta alternativ skriver printern ut enbart gränserna mellan de olika färgerna i figuren. I de ytor som därvid uppstår skrivs siffror ut, som representerar olika färger (siffrorna kan utelämnas). Därefter färgläggs utskriften för hand.
- Har du tillgång till en Microne camera kan du få dina fotografier översätta till datorbilder med PAINTPIC och sedan printade med PRINTAPIC. Kameran sätts in i expansionsporten på 64:an och sedan kan bilder via kameran föras över till datorn (bilderna kan också sparas på disk).
- En liten extra finess är ett avsnitt för design av mönster, t ex för ryamatör el dyl. Designa mönstret på datorn och få det sedan utskrivet på printern, färdigt att använda. Du kan faktiskt också få materialåtgången beräknad!

Nyttigt, lärorikt, spännande, kreativt – alla i familjen kan ha glädje av CADPIC. Och därmed har ett nytt användningsområde för VIC-64 skapats! Som demo medföljer VENUS av Velazques.

6483 SOFTCHIP 64

Whitby Computers	325:--
Progr. hjälpmedel Kass/Disk	T

Någon (vi har för oss att det var Abacus Software) har beskrivit 64:an som: Ett dynamipaket som det är svårt att få att explodera". Man menar förstås att 64:an har en massa fina egenskaper, men att det är problematiskt ibland att utnyttja dem fullt ut. Softchip 64 tror vi är den "knallhatt" som många gått och väntat på.

Det innehåller cirka 90 olika kommandon till hjälp för alla typer av programmerare. Vi har valt att lägga alla på diskett (eller kassett). Det går också att få delar av dem på cartridge. Det är en kostnadsfråga. Vi har valt det minst kostnadskrävande alternativet.

Kommandona kan indelas i följande grupper:

- Tool-kit med t ex AUTO, DUMP, DELETE, FIND, HELP, LINES, MERGE, RENUMBER, REPLACE, RESCUE (kallas ibland UNNEW), SHRINK (tar bort alla REM och mellanslag), TRACE, REPEAT, POP, PUSH, INVERT
- Diskkommandon, t ex APPEND, COLLECT, CONCAT, COPY, DCLOSE, DLOAD, DOPEN, HEADER, RECORD, CATALOG, SCRATCH, DERROR
- Business, t ex DATIN (kollar automatiskt att datum är rätt inmatat i formen 14-01-84 för 14 januari 1984), NUMIN (för input av siffror), PRINT (som vanligt PRINT men med skillnaden att nu fungerar TAB som vanligt) SCOPY (screendump), SCAN (söker en sträng i en annan sträng), SORT (sorterar ett endimensionellt fält), GENIN ("generalized input routine)
- Övrigt, t ex BLANK, CALL, COLS, CURSOR, DEC, HEX, DESIGN (skapar sprites) DISP, EDIT, ERROR, FACT, FUNCK (för funktionstangenter), GTU, GSUB, HITBACK, HITSR, PLOT, STICK, WPEEK, WPOKE. Dessutom ingår MON, som ger dig en maskinkodsmonitor o XMON, som ger en assembler! Manual på engelska medföljer.

6485 SIMPLY ASSEMBLE

Simple Software	295:--
Assembler Kass/Disk	T

SIMPLY WRITE och SIMPLY FILE är välkända begrepp för både Pet- och VIC-användare. Nu kommer Simple Software med ett tredje program i Simple-serien – en assembler med egenskaper som en "stor" assembler men till ett "litet" pris.

Assemblern ligger på kassett/diskett, vilket du vill (det finns för övrigt också för PET). Den innehåller allt som man normalt kan förvänta sig av en assembler. Extra finesser utöver:

- Full skärmeditering
- En av de elva pseudo-operanderna ger automatiskt ett klart-att-köra BASIC-program av assemblerprogrammet (typ 10 SYS4096)
- En annan länkar ihop källfiler som är för stora att tillsammans få plats i minnet
- Aritmetiska och logiska funktioner kan användas "in arguments".
- Felsökning ger inget stopp i assembleringen – alla fel kan därför rättas på en gång
- Det färdiga maskinkodsprogrammet kan i princip placeras var som helst i minnet
- Disassemblering med labels. Du får en fil på diskett (eller kassettband) som direkt kan läsas in i editorn och därefter ändras.

Handledning medföljer.

VIC-64

6484 MIKRO 64

Supersoft Assembler	Cartridge	795:-- T
------------------------	-----------	-------------

En fullutvecklad assembler för alla dem som har höga krav på sina arbetsredskap. Här följer några av MIKRO 64:ans kännetecken:

- Källkoden skrivs på ungefär samma sätt som i Basic, med radnummer
- Ditt assemblerprogram kan editeras på samma enkla sätt som ett vanligt Basic-program. Ett antal extra editeringskommandon är särskilt värdefulla:
 - AUTO för automatisk radnumrering
 - DELETE
 - FORMAT listar ditt program snyggt och behändigt, också på printer
 - FIND är användbart. FIND SCREEN t ex listar alla tillfällen då labeln screen används
 - NUMBER omvandlar ett decimalt tal till sina binära, oktala och hexadecimala motsvarigheter
 - DISASSEMBLE
- Maskinkodsmonitor TIM med i princip samma funktionssätt som motsvarande monitor för PET. Dessutom med kommandona HUNT, TRANSFER och DISASSEMBLE
- Tre-pass-assembler
- Pseudo-ops
- Möjlighet att länka ihop längre maskinkodsprogram med kommandot LINK
- Möjlighet att få både källkoden och den färdiga maskinkoden utskrivna på printer

Utförlig handledning (på engelska) medföljer. Assemblern är skriven av Andrew Trott.

TILLBEHÖR

907 KABEL

Ram Electronics	300:--
-----------------	--------

Kabel till Centronicskrivare. Har du inte hårdvaruinterface (som i t ex Buti-Plus eller Text 64, måste du ha ett mjukvaruinterface. Se 908. Passar även VIC-20.

908 CENTRONICS- INTERFACE

Audiogenic	Kassett	105:--
------------	---------	--------

Mjukvaruinterface till Centronicskrivare, avsett att användas tillsammans med artikel 907, kabel. Laddar på ungefär en halv minut. Passar även till VIC-20.

910 (6490) VIC-SPRINT

Ram Electronics	Hårdvara	795:--
-----------------	----------	--------

VIC-SPRINT är en kabel till Centronicskrivare med inbyggt interface. Det innebär, att du inte behöver ladda in något särskilt program för att få datorn att fungera ihop med en Centronicskrivare. Med VIC-SPRINT fungerar din skrivare precis som om den vore en vanlig Commodoreskrivare med vissa undantag för grafiska tecken och ÅÅÖ, som du bara får i stora bokstäver. Fungerar också ihop med de flesta program på modul, t ex Text 64 och Calc Result. Passar även VIC-20.

LITTERATUR

6481 THE ANATOMY OF VIC-64

Abacus Software	235:--
-----------------	--------

Av de telefonsamtal och brev vi fått har många gått och väntat på den här boken. Det är trevligt att nu kunna konstatera att de inte väntat förgäves. ANATOMY är den verkliga guldgruvan för i första hand den som kan en del om sin 64:a men som vill lära sig mer.

Vi inbillar oss att följande innehållsförteckning förklarar varför.

- Kap 1 Maskinspråksprogrammering på 64:an. Hur en monitor fungerar. Användbara adresser till Kernal-rutiner. Programmering av RS-232 Interfacet. Och en hel del till, bl a hantering av kassett och disk.
- Kap 2 Assembler. Demonstreras med en rutin för kvadratrotsbekräkning som är bra mycket bättre och snabbare än den 64:an själv har. Fler nyttiga exempel.
- Kap 3 Vi granskar 64:an närmare: 6510 processorn. Minneskonfigurationer. Expansionsporten, User-porten.
- Kap 4 64:an som muskdator. Allmänt om SID 6581. Pin layout. Vad gör de olika registren till SID 6581? A/D omvandlaren. Paddles. Hur programmerar man SID 6581. Lite om Synthy 64. (Se program nr 6453).
- Kap 5 Video Interface Chip 6567 - detaljerad beskrivning. Olika sätt att visa grafik: Standardtecken, multicolor, extended color mode, High resolution bit mode, multicolor bit mode, sprites. Programmering av färg och grafik. Programlistningar till HIRES GRAPHIC AID. Massor om sprite-programmering.
- Kap 6 Så här arbetar Basic-interpretatorn. Utvidga din egen Basic. Programlistning till Hardcopy - Renev - Print Using. Utveckla egna matematiska rutiner med exempel. Adresser till samtliga rutiner i Basicinterpretatorn.
- Kap 7 VIC-20 och VIC-64, tabell över ROM-adresserna. Ändra VIC-20 program till VIC-64. Ändra PET-program till VIC-64 (här påpekas bl a den stora likheten mellan dessa båda maskiner).
- Kap 8 Input/Output-programmering. Allmänt om CIA 6526. Pin layout och genomgång av de olika registren. I/O-portar. Timern. Real-tidsklockan. Joysticks.

- App A ROM-listningar (150 sidor)
App B Lite om hexadecimala tal.
App C Sammanfattning

I förordet påpekas hur mångsidig 64:an är. ANATOMY har något att ge alla användare som vill utnyttja sin dator på djupet.

6480 DR WATSON BOOK OF ASSEMBLY LANGUAGE FOR VIC-64

Honeyfold	Lärobok	225:--
-----------	---------	--------

Självinstruerande lärobok i assemblerprogrammering för VIC-64. Den är på engelska, men dels är det mycket lätt engelska och dels är boken verkligen pedagogiskt uppbyggd. Försiktigt förs nybörjaren in i assemblerprogrammeringens grunder med hjälp av instruktiva exempel och övningsuppgifter. Successivt täcker den in det mesta i grundläggande programmering och ger massor av nyttiga tips. Bland finesserna märks beskrivningar av hur man använder 64:ans ROM-rutiner (med listningar till åtskilliga av dem).

Två assemblers plus en enkel maskinkodsmonitor medföljer boken i kassetform (finns också som programlistningar). Många övningsuppgifter med facit finns också.

Vi har faktiskt inte hört en enda kund som klagat över att boken är på engelska. Däremot är alla vi talat med eniga: Den är ett riktigt pedagogiskt fynd! Framför allt uppskattar man att den är så rakt på sak och inte konst- rar till det.

6482 THE ANATOMY OF THE 1541 DISC DRIVE

Abacus Software	235:--
-----------------	--------

Den första kompletta genomgången av disk-driven 1541. Ungefär 300 sidor med följande innehåll:

- Starta upp
- Spara program på disk
- Diskkommandon
- Sekventiella filer
- Relativa filer
- Kommandon för "direct access"
- Så här fungerar dos
- Diskettstruktur
- Nyttoprogram
- Kommenterade ROM-listningar.

Återförsäljare:

NYHETER 1/2 1985.

		Riktpris inkl.moms
6450	X-Ref 64 Basic cross reference	250:--
6458	Assembler/Monitor 64	650:--
6459	Pascal 64	650:--
6767	Cadpak 64	650:--
6468	Chartplot 64	1.100:--
6469	Ljuspenna McPen lightpen	1.150:--
6470	Video Basic 64	775:--
6475	Basic 64	650:--
6476	ADA Training Course	925:--
6477	FirstWord 64	650:--
6478	FirstBase 64	650:--
6479	TAS-64 for serious investors	1.100:--
6488	Advanced Machine Language for VIC 64	195:--
6489	Graphics Book for your 64	195:--
6490	The Commodore 64 idea book	195:--
6491	Commodore 64 Science and Engineering	195:--

Ändringar:

602 Choplifter sid 4 är utgången.

6406 Flight Simulator II, sid 8, sänkt pris! Nu 475:--

Frakt- och postförskottskostnad är nu 15;-- efter portohöjningen 3/12 1

Tillägg.

911 Joystick. Quickshot II de luxe. Pris 175:--

* Har två avfyrningsknappar, dels en för tummen, placerad överst på handtaget, och dels för pekfingeret.

* "Autofire"-knapp. Om du vill, kan du koppla in automatisk snabbskjutning och låta ditt avtryckarfinger vila.

* Ergometriskt utformat handtag förhindrar spelvärk i handen.

* Sugkoppar under joysticken gör att du kan spela med bara en hand.

* Passar VIC 20, VIC 64, Atari och Spectravideo

* Quickshot håller. Vår testpilot har fortfarande inte slitit sin första, trots ett halvt års spelande

6486 Tricks & Tips for VIC 64. Pris 235:--

För den som vill slippa att "uppfinna hjulet" en gång till.

Här finns ett överflöd av smarta rutiner för grafik, effektiv inmatning, avancerad Basic, t.o.m. ett avsnitt om multitasking! Mest maskinkodsrutiner (kommenterade), men de är också skrivna som DATA-satser i Basic.

6487 The Machine Language Book of VIC 64. Pris 175:--

En lärobok i maskinkodsprogrammering med bl.a. en pedagogisk nyhet: en simulator, som visar vad som händer i processorn och dess olika register, när ett maskinkodsprogram körs.

Simulatorn liksom assembler och disassembler finns som programlistningar men kan också köpas separat på diskett.

NYHET!!!

Microneye-Digital kamera ger Din VIC-64 ögon

Nu i lager hos Tial Trading

Datorer som talar har funnits en tid. Datorer som ser är en verklig teknisk nyhet! Med Microneye, specialkamera och interface blir en vanlig VIC-64 seende — nya möjligheter öppnar sig.

Några tekniska data:

- Kameran arbetar digitalt.
- Överföringshastighet från kamera till dator 153000 Baud.
- 128 x 64 alt. 256 x 128. Upplösning — svartvit bild eller gråtonskala i fem nyanser.
- Spara och ladda bilder på diskett.
- Tillsammans med Printapic kan en vanlig Commodoreskrivare användas.
- Med Paintpic och Microneye får Du ett suveränt instrument för bildbehandling i färg.

Priser:

912 Microneye kamera, interface och manual	4 950:--
6471 Paintpic diskett	375:--
kassett	345:--
6472 Printapic diskett	375:--
6473 Cadpic = Printapic och Paintpic tillsammans, diskett	655:--