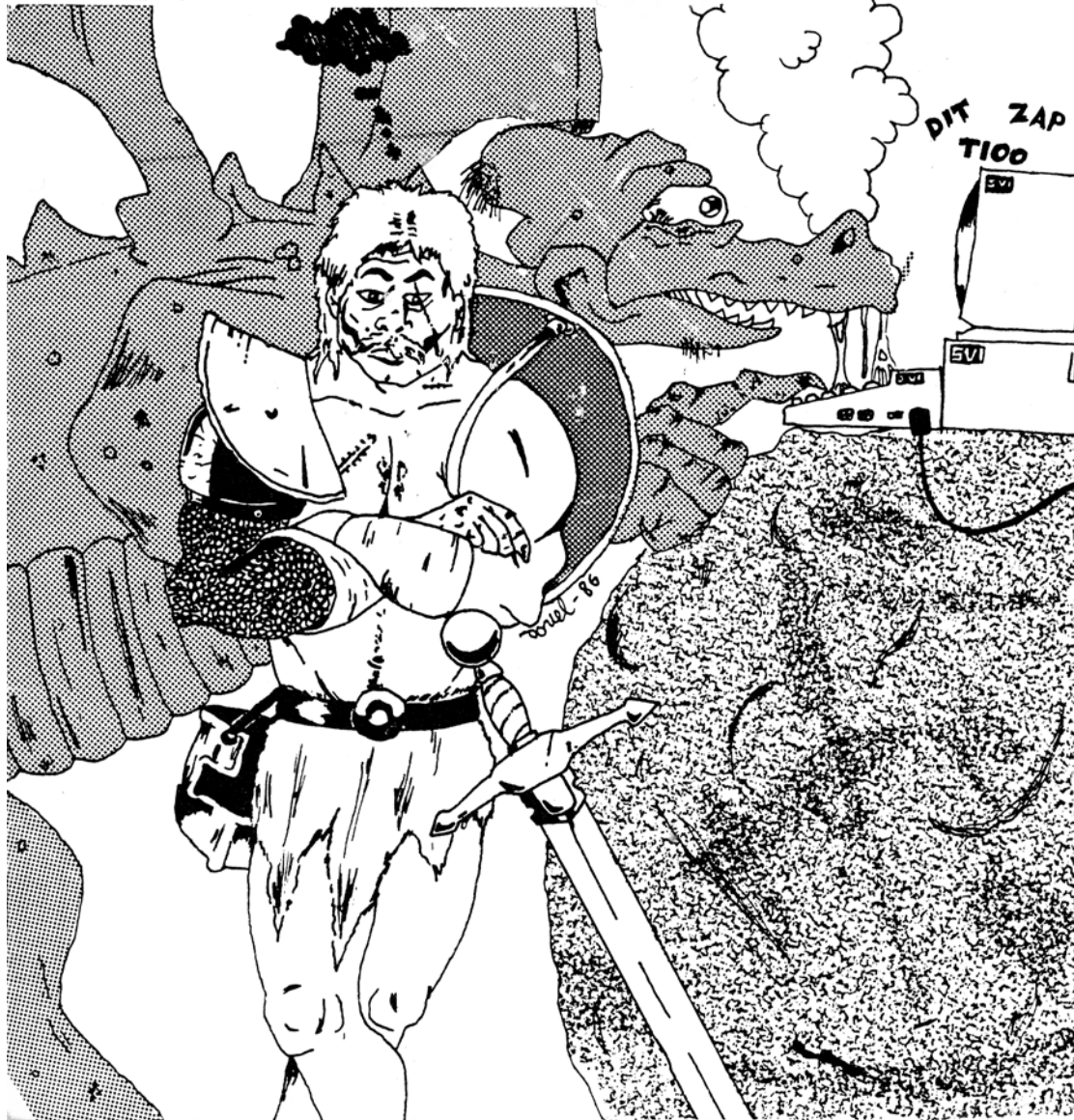


HACKER

NUMMER 1 ♦♦ ÅRGÅNG 4



Hej alla glada (!) medlemmar !

Nu är det dags igen för ett nytt nummer av Hacker! Nummer ett på det nya året håller du i din hand och har mycket troligen just börjat läsa ledaren / prologen. Min förhoppning är att det här numret har kommit till dig som medlem i tid (början av mars), och att detta ska visa vägen för resten av det nya året.

Något som det var mycket strul med förra året var medlemskassetterna som kom alldeles för sent till er medlemmar, vilket berodde på en mängd omständigheter utanför vår kontroll som vi inte ska gå in på närmare här. Medlemsspelen för 1987 är redan bestämda och i det här ögonblicket förhoppningsvis på väg till kopieringen och om allt går som det ska kommer dessa att inkluderas tillsammans med det här årets medlemskort med nummer två av tidningen.

Vilka årets spel blir tänker jag låta bli en överraskning till nästa nummer, men jag tror ni kommer att bli väldigt nöjda med spelen som faktiskt damp ner i brevlådan utan någon poststämpel från Grums, utan snarare från Dalby.

En av nyheterna för 1987 är att Daniel trappar ner sin verksamhet inom klubben och kommer i fortsättningen endast skriva någon artikel och svara i telefon, i stället för att som förra året ha hand om klubbens medlemsregister och administration som tyvärr hankade efter en del. I år sköts medlemsregistret på en, ve och fasa COMMODORE 64 av Jonas Engström (mera känd som 3D). Detta på grund av att det var den enda vettiga användningen för ett sådant tv-spel.

Jag kan hålla med Jon Wätte som i en ledare när han skötte klubben skrev att det började bli kusligt hög omsättning på medarbetare i den här klubben. Detta har säkert också påverkat klubben i dålig riktning. Nu när Daniel har blivit inaktiv så får jag än en gång efterlysa artiklar, recensioner och liknande från medlemmarnas sida. Dessa belönas efter den sedvanliga listan som står här intill.

Det är många medlemmar som har frågat oss om vår ställning gentemot Ronex Computer AB som är generalagent för Spectravideo här i Sverige. Som det ser ut nu så är vi väldigt fristående från Ronex, kanske till och med mer fristående en vad vi själva tycker skulle vara bäst. Detta beror delvis på det vi skrev om den danska klubben i nummer 5-6/86. Men vi antar att relationerna med Ronex kommer att förbättras eftersom detta ligger i båda parter intresse.

Några läsare har i den svenska tidningen Hemdatorhacking läst om Ronex robot Modulus. Dessa har undrat varför vi inte har skrivit om den och hur den fungerar.

Anledningarna till detta är flera, en av de starkare är att roboten på mässan styrdes av en VIC 64. Ett annat skäl var att roboten inte fungerade för fem öre som den skulle och att vi därför väntade med att skriva om den till Ronex har fått den att fungera, och att vi hoppas att den då även ska kunna gå att styra av en normal dator typ Spectravideo.

Det var allt jag hade och säga för den här gången, och jag får önska alla medlemmar en god fortsättning på det nya året.

Ps. Varför gå ut och åka skidor och bryta benen när man kan sitta och hacka framför datorn ?
Ds.

INNEHÅLL

Nummer 1, årgång 4, 1987

Prolog om det nya året och diverse andra saker som kann vara roligt / nyttigt för er medlemmar att veta sid 2

Innehåll mm sid 3

En stor artikel om det mesta rörande Msx, bland annat tas den av Ronex sålda Msx emulatore och Msx framtid och förutsättningar upp ... sid 5

Recension av uppföljaren till Bc quest for tires nämligen det suveräna spelet grogs revenge sid 8

Anders gör en djupdykning i ordbehandlarnas underbara värld och reder ut alla begrepp..... sid 10

Ett ganska enkelt program för förhörning av glosor till både Msx och Spectravideo 318/328 skrivit av Mathias Martinsson sid 12

Efter vårt upprop efter dataroligheter i förra nummret publicerar vi här ett av de många till oss insända bidragen sid 14

Recension av Us Golds nya "hit" the Dam busters sid 15

Recension av Dan Hagrens superspel Megalone ... sid 16

Anders recenserar besviket Msx versionen av Commodore succen International Karate

Lista över vad de olika base komandona står för ... sid 19

Tidningen Msx & Svi Hacker ges ut 6 gånger per år och distribueras endast till medlemmarna av datorklubben SSMK (Svenska Spectravideo och Msx Klubben).

Redaktör är Anders Ygeman
Ansvarig utgivare är Ingvar Ygeman.
Klubbens ekonomiske ansvarige är Håkan Bergström.

Annonser tas in i tidningen enligt följande priser:

800 kr per hel sida.

400 kr per halv sida.

200 kr per fjärdedels sida.

För till tidningen skickat ej beställt matriel ansvaras ej.

Artiklar eller recensioner inskickade av medlemmarna mottages med tacksamhet och premieras enligt nedstående:

Minst ett hundra svenska kronor per varje skriven A4.

För program som skickas till tidningen för införning gäller att dessa måste skickas på band eller diskett av följande format:

Till Spectravideo 318/328:

40 spårig diskett enkelsidig

80 spårig diskett enkelsidig

Till Msx datorerna:

Storlek 5 1/4 tum

40 spårig diskett enkelsidig

40 spårig diskett dubbelsidig

Matriel avsett för införning i tidningen eller allmän klubbkommunikation + frågor skickas till följande adress:

SSMK

Box 5150

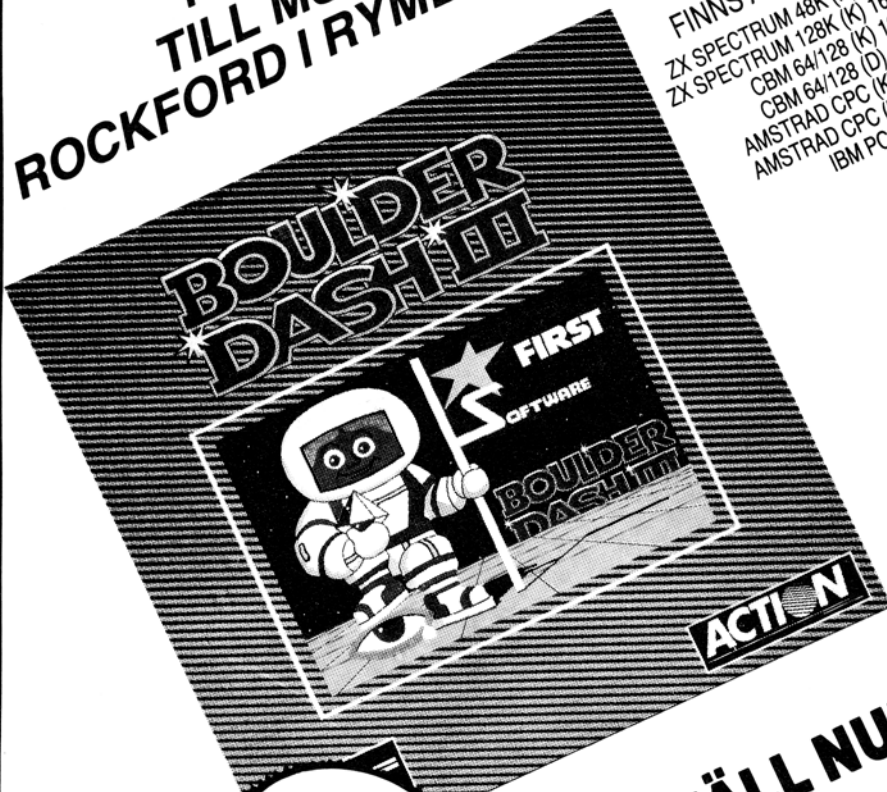
162 05 Vällingby

Per telefon så når ni oss på följande telefonnummer:

08/47 31 21 (Till Anders, i första hand frågor som rör tidningen och Msx).

08/89 61 64 (Till Daniel, i första hand frågor rörande klubbens förvaltning och Svi).

**NYTT
TILL MSX
ROCKFORD I RYMDEN!!**



FINNS ÄVEN TILL
ZX SPECTRUM 48K (K) 139:-
ZX SPECTRUM 128K (K) 169:-
CBM 64/128 (K) 139:-
CBM 64/128 (D) 179:-
AMSTRAD CPC (K) 149:-
AMSTRAD CPC (D) 179:-
IBM PC (D) 495:-

**NU
TILL MSX
169:-**

**BÄSTA BETYG I
MSX HACKER**

RING & BESTÄLL NU!!
08-776 11 12
PORTO INGÅR,
INGET EXTRA TILLKOMMER!!

MOLTECH SOFTWARE

Sveriges ledande postorderdistributör av hemdatorprogram!

HÄSTSKOVÄGEN 31 • 136 71 HANDEN •

MSX...

Det är inte meningen att det här ska bli någon återkommande spalt i tidningen. Den kom nämligen till enbart av den anledningen att vi har fått så många brev och telefonsamtal från medlemmar som har undrat om 'sx och om den Msx-emulator som faktiskt finns tillgänglig på marknaden.

Jag hade tänkt börja med Msx-joysticken som tydligen har vållat våra medlemmar en hel del problem. Bland annat har en del medlemmar inte förstått vad det är för skillnad mellan en msx joystick och en "vanlig" joystick och varför det finns en andra "fire" knapp.

För att göra allt så enkelt som möjligt börjar jag med att först redogöra för de fysiska skillnaderna mellan en Msx-joystick och en "vanlig" joystick. Det ska väl också tilläggas att med en vanlig joystick menar jag en joystick som är kompatibel med en Commodore 64 (fy Anders, inte svära i tidningen, tvätta munnen med såpa, TP's anm.) och t.ex. Ataris TV-spel.

De olika pinnarna på respektive joystick används till följande:

Normal/Commodores modell:

- 1: Framåt
- 2: Bakåt
- 3: Vänster
- 4: Höger
- 5: Y-Led *
- 6: "Fire"
- 7: +5 Volt
- 8: Jord
- 9: X-Led *

Msx:

- 1: Framåt
- 2: Bakåt
- 3: Vänster
- 4: Höger
- 5: +5 Volt
- 6: "Fire" 1
- 7: "Fire" 2
- 8: Utgång
- 9: Jord

* Commodore 64 har dessa två kopplingar för anslutning till externa grafikverktyg som t.ex. ljuspenna, grafikbord och liknande. Denna innehåller också en A/D omvandlare som gör att man inte bara kan känna av i vilken riktning man har rört joystick utan också hur länge man hållt joystick i den riktningen och detta kan ju vara bra att veta. Den enda översättningen av ordet joystick jag har hört är uppfunnet av Ingvar Oldsberg, nämligen ordet glädjepinne, som jag personligen inte tycker är speciellt tillfredställande, och väljer att fortsätta använda ordet "joystick". Om någon snäll medlem har någon bra översättning på ordet så mottages denna med tacksamhet av redaktionen, och den som kommer med ett vettigt förslag ska bli rikligt belönad (stor överdrift, Hunchman... (skämt)). För att få något liknande på Msx krävs att man bygger in en A/D omvandlare. Det kanske ska tilläggas för de som inte redan vet det att A/D betyder analog / digital.

Och nu till en av de viktigare skillnaderna som att Msx'en är utrustad med två "fire" knappar. Den intelligente läsaren frågar sig säkert (om den intelligente läsaren (dvs du) inte redan vet det) vad man har för användning av detta och framför allt hur man känner av detta.

Hur joystick avläses i maskinkod kommer jag att ta upp i nästa nummer av tidningen i spalten Msx-Rom så det tänker jag inte ta upp här. "Fire"-knappen på joystick känns som alla säkert vet av med kommandot <STICK (a)> där a står för ett

tal mellan ett och fyra. För att känna av den andra "fire"-knappen på första joystick skriver man <STICK(3)> och för den andra "fire"-knappen på joystick två skriver man <STICK(4)>.

Vad ska man då använda en andra "fire" knapp till ?

Ja, t ex i spel som Scramble där man behöver två knappar: En för att skjuta och en för att bomba osv, även om jag personligen tycker att den andra "fire" knappen är alldeles för lite använd.

MSX-EMULATOR

Nu ska vi gå från den ena saken till den andra, nämligen till något som SPECTRAVIDEO 328-ägarna har stor användning av. Detta betyder att vi nu ska gå in på den Msx-emulator som Ronex säljer här i Sverige för det ganska humana priset av ungefär 200 svenska kronor.

Vad gör då den här Msx-emulatorn? Svaret på den frågan blir faktiskt att den klarar att göra Svi 328 eller liknande (318+64kb t ex) nästan helt Msx-kompatibel. Emulatorn ligger i bank 21 och kan därför inte ta program som är längre än 32 kb och bara utnyttjar den normala basicbanken, 02.

Den andra begränsningen är att denna inte klarar kommandot out i maskinkod, och trots att detta inte ska spela någon roll så gör det tyvärr det i ganska många fall!

För att förstå varför en del spel inte fungerar på grund av att de använder out och varför inte det skulle vara något problem måste man gå tillbaka till de riktlinjer som fanns när man först skissade upp det Msx-system som finns idag. Meningen var att varje dator för sig skulle kunna ha olika outportar.

Detta beroende på att varje fabrikat skulle få en möjlighet att kunna lägga in sina egna finesser, som t ex Yamaha som har en inbyggd synth, Pioneer som har inbyggda digitaliseringsrutiner, och Spectravideo med sina RS232-funktioner, vilka alla anropas med kommandot CALL, som kommer att förklaras i ett senare nummer av Hacker. Tack vare detta var man tvungen att lägga in en standard-BIOS (=Basic Input Output System). Dessa rutiner brukar listas under spalten MSX-ROM som finns på annat ställe i tidningen.

Allt vore nu frid och fröjd om det inte vore för att vissa mjukvaruföretag tycker att BIOS-rutinerna är alldeles för långsamma och därför skriver egna rutiner som använder maskinkodskommandot out istället för att gå igenom BIOSEN, vilket har flera negativa effekter för oss konsumenter. Främst av den anledningen att programmen bara fungerar på ett fåtal Msx-datorer och på så sätt raserar Msx standarden. Ett av de programföretag som gör så är Konami som gör en hel del spel till Msx som visserligen finns på cartridge, men eftersom det i det här landet finns en massa duktiga hackers & crackers så finns de flesta Konamispelen även på kassett (helt inofficiellt).

Slutsatsen av det här blir att Msx-emulatorn egentligen borde fungera på alla spel under 32k, men tyvärr inte gör det.

MSX 2

Det börjar ryktas i England om att det snart kommer att bli svårt att få tag i Msx-datorer. Detta på grund av att tillverkarna inte vill släppa fler Msx 1 maskiner men de har heller inte hunnit utveckla sina Msx 2 klart. För oss här i Sverige kommer det antagligen inte att märkas alls.

Nu när Msx 2 står för dörren kan man se tillbaka på utvecklingen kring Msx och se

vad som egentligen hände. En sak är i alla fall säker: Msx slog betydligt mer än vad någon tillverkare hade vågat hoppas på, men samtidigt betydligt sämre än vad datorpressen och allmänheten hade väntat sig.

Anledningen till detta kan nog sökas på flera ställen, men att förväntningarna på Msx var väldigt högt ställda och att man räknade med att japanerna skulle slå tillbaka amerikanerna ordentligt, och göra en hemdatorstandard som var precis lika total som IBM PC är för persondatorerna. Som alla vet har inte detta lyckats fullt ut även om utvecklingen går i rätt riktning.

En annan sak är också säker och det är att Msx är den näst största datorn i Sverige ganska stort före både Spectrum och Amstrad som är hårda konkurrenter ute i världen. Den enda hemdatorn som är större än Msx är som alla säkert vet Commodore (fy Anders, inte säga så fula ord! TP's anm.). Att Commodore har blivit så stor överallt i världen beror på att den var bland de första på planen med sin Vic-20 (förlåt, LEK-20 skulle det vara) tillsammans med Sinclars ZX-80 som ett tag var världens största hemdator. Skälet till att det var Commodore (Inte nu igen... TP's anm.) och inte Sinclair som vann striden om datorköparna när dessa växte ur sina respektive datorer var helt enkelt att Commodore hann före i utvecklingen och kunde presentera en maskin som rent prestationsmässigt låg betydligt högre än vad ZX-Spectrum låg även om Spectrumen hade fördelarna i priset och Basicen.

Apropå priser, visste ni att Vic-20 (förlåt, LEK-20) kostade över tre tusen kronor när den kom, och att Vic-64 kostade närmare sju tusen kronor när den kom och var då enligt recensenterna mycket prisvärd. Vad var då inte Spectravideos datorer! När man tänker på att man idag kan få en Msx för strax

över tusenlappen så verkar dåtidens priser närmast skrattretande höga.

Att det i framtiden är Msx 2 som kommer att gälla vet väl alla. Frågan är bara i vilken kategori som tillverkarna väntar sig att den ska slå i. Min personliga uppfattning är att tillverkarna mest koncentrerar sig på att göra maskiner som har finesser som tilltalar "hemdatorfreaken", men med priser som oftast totalt utesluter dessa ur målgruppen. Ett typiskt exempel på detta är Commodores nya dator, Amiga, som kostar alldeles för mycket för det den kan åstadkomma för de som har tillräckligt mycket pengar att köpa en sådan.

En utgångspunkt är att Msx 2 kommer att tilltala både hemdatorköparen och persondatorköparen. Detta på grund av att den fortfarande är Msx 1 kompatibel och håller sig på en hygglig prisnivå, och dels för att den sopar mattan med de flesta PC i datorkraft för pengarna (även om Msx 1 också gjorde detta till viss del så är denna inte intressant för persondatorköparen främst av den anledningen att dessa har så mycket pengar att de kan betala för mer datorkraft än vad Msx 1 kan erbjuda).

En del undrar kanske vad det är för företag som har anslutit sig till Msx-standarden. Att det är främst en massa japanska företag står helt klart, men att det är en sån brokig samling som det är, vet inte lika många. Det är allt ifrån kameratillverkare som Canon och Yashica till sterotillverkare som Pioneer och Jvc. Till och med hushållsföretag som Siemens är anslutna till den nu så vedertagna Msx-standarden.

Ibland kan man undra hur snabb Msx-datorn är i jämförelse med andra datorer. Tidningen Compute har utfört ett test som visar att Msx'en är näst snabbast på marknaden och långt framför

medtävlande som Commodore, Atari, Apple och IBM PCjr. Den enda datorn som i Computes test var snabbare än Msx/Svi 328 var IBM PC.

I USA finns det idag ett uppgraderingsset för att få en SVI 738 uppgraderad till en Msx 2 maskin. Mer om detta kit och om Msx 2 och all ny programvara som har kommit särskilt för Msx

2 kan du läsa om i ett senare nummer av Hacker.

Slutsatserna av den här artikeln är att Msx är på väg framåt och att det trots allt ser ljus ut på Msx marknaden. När Msx 3 kommer vet ännu ingen, men den som väntar på något gott...

Text av: Anders Ygeman

STENKUL

Program: Grog's revenge
Tillverkare: Sydney development
Ca pris: 149 kr (finns även med på en samlingskassett för 199 kr där 3 andra spel ingår)
Dator: Msx
Recenserad av: Anders Ygeman

I det här spelet från Sydney development är du en figur vid namn Grog som åker omkring på en enhjuling och söker meningen med livet (för ovetande kan jag direkt avslöja att livets mening faktiskt är 42). För alla som har läst serien BC av Brant Parker eller spelat spelet "BC's quest for tires" som det här spelet faktiskt är en uppföljare till känns säkert temat igen.

För alla som har roat sig med att spela "BC's quest..." ska jag genast säga att Grog's revenge är betydligt bättre än dess föregångare.

Menigen med spelet är att Grog ska ta sig upp för berget och vid bergets topp finna meningen med livet. Om upphovsmännens mening med livet samstämmer med min (42) har jag efter idogt spelande ej kunnat ta reda på. Att ta sig upp för ett berg borde ju egentligen inte vara något

problem men så enkelt är det nu inte. Ett av de större problemen är att du för att komma upp till toppen på berget måste passera ett antal broar och för att komma över dessa måste du betala 100 snäckor itull. Och eftersom du inte har några snäckor måste du åka omkring på din enhjuling och samla dessa. Under tiden som du samlar ihop dina hundra snäckor så kommer du att uppleva tunnlar där du har en ficklampa (hette inte spelet BC=Före kristus?) och gröna monster som äter upp ditt hjul. Tur är i alla fall att du har en radar (före kristus...?) till din hjälp där du kan se det hemska monstret AARRGGHH, men dock inte de gröna monstren och diverse andra elakheter.

Det här spelet är ett av de bästa jag någonsin har spelat, dels för att det är sanslöst roligt och att det inte har en enda svaghet. Ett exempel på detta är scrollen i spelet som skulle göra vilken VIC-64 (Fy...) som helst grön av avund. Allt detta gör att jag faktiskt inte har något annat val (suck...) än att ge det här spelet det högsta betyget på vår välkända skala, nämligen fem.

**DET NYA
SLÄNDE SPELET FÖR
MSX 64K**

NU ÄVEN
TILL
SVI-328!

ENDAST

159:-



IT'S EXPLOSIVE!

100% MCODE!

100% QUALITY!

100% ACTION!

**BESTÄLL GENAST!
0758-395 76**

ELLER SÄTT IN 159 :-
PÅ PG 446 17 37-1

JTM-Software

OBS!!! GRAPHIC CHESS TILL SVI-328 NU: (K) 79:-

"...ett av de bästa programmen för Spectravideodatorerna..."
"...helt outhärligt för Spectravideoägaren..." HACKER 3/-86

ORDBEHANDLING

Varför jag har valt att skriva en artikel om ordbehandlare beror främst på att intresset hos er medlemmar har till min stora förvåning varit väldigt stort. Vi har fått en massa förfrågningar om vilket ordbehandlingsprogram vi skriver tidningen på och varför vi skriver på just den ordbehandlaren, och därför beslöt jag mig för att skriva den här artikeln.

Ordbehandlare kan delas in i två huvudgrupper, där den ena är program som kostar åtskilliga tusenlappar och i första hand är inriktade på att säljas till företag, och den andra gruppen är den där ordbehandlarna kostar några hundra och är helt inriktade på att sälja till oss "hemknäpare".

Den av de två grupperna som är mest intressanta för Spectra-video- och Msx-ägare blir helt klart den andra gruppen eftersom det är ganska mastigt att lägga ut femtusen kronor för att få ett hyggligt ordbehandlingsprogram. Men innan jag går in närmare på de två grupperna ska jag gå igenom vad en ordbehandlare ska göra och vilka krav man ska ställa på den.

Ett problem med ordbehandling är att man för att få ett fint resultat nästan måste ha tillgång till 80-tecken. Till SVI-328/318 och Msx finns dessa att köpa lösa om man inte redan har detta inbyggt (som t ex SVI X'press). Skälet till detta som de flesta säkert förstår är att printern skriver ut 80 tecken per rad, och att det därför inte spelar speciellt stor roll om så ditt ordbehandlingsprogram kan göra allt möjligt. På det här problemet finns dock två olika lösningar. Den ena är att man sätter upp en skärm på 64 eller 80 tecken helt mjukvarumässigt,

vilket ger mycket dålig bild och monitor är väldigt önskvärt.

En annan lösning är att texten scrollar och att man på det sättet får 80 tecken. Nackdelen med detta är att man får en väldigt dålig översikt över dokumentet. Slutsatsen av detta är att om man behöver ägna sig åt ordbehandling ofta så är 80 teckens kort ett måste. Ett ordbehandlingsprogram som har båda dessa möjligheter är programmet Tasword från Tasman och kan därför vara ett bra alternativ för de som behöver en prisvärd ordbehandlare.

En annan viktig funktion för en ordbehandlare är så kallad word-wrap, vilket betyder att när man nått till slutet av en rad så flyttar den ner ordet du håller på att skriva till nästa rad och eventuellt justerar raden ovanför så att denna får en jämn högermarginal. Detta kan vara önskvärt i många sammanhang, bl.a. när man skriver en tidning eller dylikt.

Andra saker man kan begära av en ordbehandlare är att den ska ha sök- och ersättningsfunktioner som ska vara någorlunda snabba. Dessa finns det bra av både på de dyrare och billigare programmen så dessa behöver man inte gå in på närmare. Du ska också kunna flytta en markerad bokstav/ ord/ stycke vart du vill och i princip hur som helst. Du ska också se till att ordbehandlaren klarar att driva just din printer och helst också kunna göra vissa enkla saker som t ex understrykningar, större text, kursiverad text och liknande applikationer.

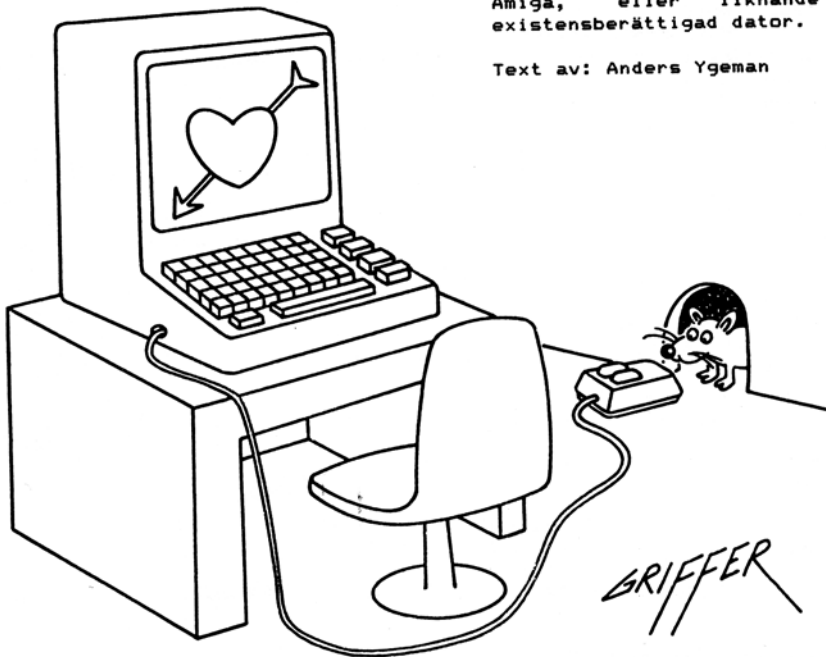
Förutom dessa grundfunktioner så är det ofta du själv som vet bäst vilka krav du behöver ställa på din ordbehandlare och vad denna ska användas till.

För er som undrar vad vi skriver och har skrivit tidningen på kan jag berätta att under den tiden Jon drev klubben skrev han tidningen på ordbehandlingsprogrammet Just Write Junior som bara passar till Spectravideo 318/328. När jag (Anders) och Daniel sedan tog över klubben köpte vi dumma (?) som vi var Tasword som när vi skrev nummer 1 / 86 direkt märkte inte motsvarade våra förväntningar och krav. Till nummer två införskaffade vi därför det enligt mitt tycke bästa ordbehandlingsprogrammet på marknaden till Spectravideo 328 och Msx, Wordstar. De få nackdelarna med denna ordbehandlare är att den kräver 64k och att du måste ha ett 80 teckens kort. (En dag för några veckor sedan kom det en 40 teckens version neddimpad i brevlådan, som i och för sig inte var speciellt officiell,

men så var den ju också poststämplad i Grums...) Om vi bortser från dessa småsaker så tror jag Wordstar är bland det mest kompletta ordbehandlingsprogrammet jag sett till en så "liten" dator. För de som har råd att slänga ut (investera?) några tusen på ett ordbehandlingsprogram rekommenderas detta skarpt. Er andra kan jag bara hänvisa till Tasword, Aacoscribe, eller Mt-text. I ett kommande nummer ska jag testa alla "billiga" (nämn ett billigt program som det inte står Mastertronic eller liknande på...) ordbehandlingsprogram på marknaden. Tills dess kan jag bara lyckönska alla Wordstar ägare och tycka synd om alla som inte har möjlighet att ta del av detta suveräna program.

Ps: Super Word borde enligt recension i nästa nummer av den här tidningen användas till att skriva användarmanual till en Commodore 64/ 128/ 128D/ C16/ Amiga, eller liknande ej existensberättigad dator.

Text av: Anders Ygeman



GLOSFÖRHÖR

Här kommer en inte alltför avancerad program listning. en medlem vid namn Mathias. Programet är ett självförklarande glosförhörningsprogram. Vi har fått en mängd sådana program men Mathias var de bästa så vi bestämde oss för att publicera detta. Programmet passar till både Msx och Svi 318/328.

```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * Glosförhörnings program *
40 REM * av Mathias Martinsson *
50 REM * 1987 *
60 REM *
70 REM * 0372/81773 *
80 REM *****
90 REM
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40
120 SCREEN 0,0
130 TROFF
140 PRINT "Glosförhörningsprogram för Engelska."
150 PRINT "av Mathias Martinsson"
160 PRINT
170 CLEAR 10000
180 INPUT "Hur många glosor" ;X
190 DIM B$(X)
200 DIM C$(X)
210 DIM D$(X)
220 CLS
230 FOR I = 1 TO X
240 PRINT "Glosa Nr";I
250 PRINT
260 INPUT "Svenska" ;B$(I)
270 S$(I)=B$(I)
280 GOSUB790
290 B$(I)=S$
300 PRINT
310 INPUT "Engelska" ;C$(I)
320 S$(I)=C$(I)
330 GOSUB790
340 C$(I)=S$
350 PRINT
360 CLS
370 NEXT I
380 CLS
390 F=0
400 PRINT "Skriv <KLAR> när du har övat färdigt!"
410 PRINT
420 INPUT Z$
430 IF Z$="KLAR" OR Z$="klar" OR Z$="Klar" THEN GOTO 440 ELSE GOTO 380
440 CLS
450 FOR i = 1 TO X
460 PRINT "Glosa Nr" ;I
470 PRINT

```

```
480 PRINT "Vad heter ";B(I);" på Engelska?"
490 INPUT D(I)
500 S=D(I)
510 GOSUB790
520 D(I)=S
530 PRINT
540 IF D(I) = C(I) THEN PRINT "Rätt svar!" :
F=F+1 :ELSE PRINT "Fel, rätt svar är:";C(I)
550 FORA=1TO700
560 NEXTA
570 CLS
580 NEXT I
590 PRINT
600 CLS
610 PRINT "Du hade ";F;" rätt av ";X;" möjliga."
620 PRINT
630 FOR I = 1 TO 1000
640 NEXT I
650 CLS
660 INPUT "En gång till (Ja/Nej)";K
670 IF K="JA" OR K="Ja" OR K="ja" THEN GOTO 680 ELSE GOTO750
680 CLS
690 INPUT "Nya glosor (Ja/Nej)";L
700 IF L="JA" OR L="Ja" OR L="ja" THEN GOTO 730ELSE GOTO 710
710 CLS
720 GOTO 380
730 CLS
740 GOTO 170
750 CLS
760 PRINT"Adjö för idag, välkommen åter!"
770 PRINT
780 END
790 REM Konverterar till stora bokstäver
800 Q=""
810 Q=S
820 T=""
830 FORA=1TOLEN(Q)
840 T=MID(Q,A,1)
850 B=ASC(T)
860 IFB>95THENB=B-32
870 MID(Q,A,1)=CHR(B)
880 NEXTA
890 S=Q
900 RETURN
```

1572 byte långt

DATAROLIGT

Det var en kall januarieftermiddag. Jag var på väg från skolan hem till en kompis, Ogge kallas han. När jag gick i trettiogradarskylan ångrade jag att jag inte hade tagit på mig långkalsongerna. Jag började jogga lite för att inte frysa mig förärvad. Till slut kom jag fram till huset. Ogge bor i en brun kåk, hemskt fin faktiskt. Jag sträckte fram den stelfrusna handen mot ringklockan och tryckte. Efter några sekunder kom han och öppnade.

"Tjena, kom in !"

"Hej", sa jag och klev in. Det luktade gott där inne. Nybakade bullar gissade jag.

Ogge gick iväg mot sitt rum. När jag hade tagit av mig ytterkläderna gick jag efter. Innan jag kom fram till hans rum ropade jag: "Hörde att du skaffat en dator. Är det riktigt?"

"Jajamensan, världens bästa."

Jag kom in i rummet.

"Vad är det för da..." Jag hejdade mig i meningen då jag såg den. En Commodore 64 !!!

"Ah, nej", sa jag högt. "Vad har du gjort?"

"Vad menar du?", sa Ogge frågande.

"Du skulle ju skaffa en dator! Det där är ju en miniräknare, TV-spel, barndator... En Commodore !"

"Den är ju skitbra. Titta här. Nu ska jag ladda in ett jättebra spel."

Han började fiffla med de plastiga tangenterna, TV:n, kassetbanden och bandspelaren. Till slut började han få lite ordning på grejorna. Det tog lång tid att ladda in spelet. Vi väntade i flera minuter. Till slut kom det. Det som jag hade väntat mig: "LOADING ERROR."

"Där ser du", sa jag. "Det är en skitdator."

"Åh, ett litet fel kan väl vem som helst råka ut för."

"Jag måste nog gå hem nu", sa jag.

"Ja, vi ses i morgon."

"Hej då."

När jag kom ut i kylan började jag att skratta. "En Vic ! Hahaha !"

Så fort jag kom hem gick jag in i mitt datorrum. Äntligen kunde man börja andas. Jag satte mig på stolen framför X'pressen. Satte in en diskett. Skrev ett kommando och började spela.

"Det är tur att det finns MSX", tänkte jag.

Den här berättelsen är skriven och inskickad av signaturen "MSX-FOREVER". Normal betalning kommer på posten !

För er som själva har något dataroligt att berätta så finns adressen i början på tidningen, märk kuvertet "DATAROLIGT". Spalten återkommer i nästa nummer av "HACKER".

DANSOFT HB[™]

US GOLDS NYA "HIT" THE DAMBUSTERS

Program: Dambusters
Tillverkare: Us Gold
Pris: 112 (Eos computer games)
Recenserad av: Per Bank

Har du drömt om att flyga ett fyrmotorigt flygplan?
Har du drömt om att flyga in över Tyskland och göra bombraider?
Då har din dröm gått i uppfyllelse !!

US GOLD har gjort det igen (igen?, Reds anmärkning.), ett nytt superhäftigt spel, där du inte bara får styra flygplanet, utan också sköta motorerna, sitta i kulsprutetornen (det finns två stycken), till din hjälp har du också en karta över de för dig intressanta delarna av Europa (nästan hela).

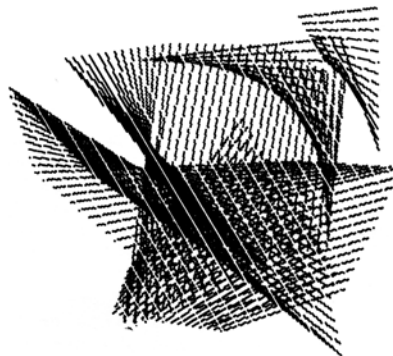
När man startar upp spelet får man först välja om man ska vara "Flight lieutenant" eller "squadron leader". Vilket innebär att om du väljer de första av de två alternativen så slipper(?) du att starta och lyfta flygplanet, vilket kan ställa till en del besvär i början.

Om du däremot väljer att vara "squadron leader" så är du tvungen att själv börja på startbanan, sätta på bränsleinsprutningen,, öka motorens varvtal, och så vidare.

När man väl har kommit upp i luften och flugit över den engelska kanalen och kommit in i Tyskland så får du sätta dig ner i ett av kulsprute tornen och försöka skjuta ner så många som möjligt av de spärrballonger som de näsvisa tyskarna har placerat ut, du måste också koncentrera dig på att skjuta ner lite flygplan eftersom du annars får nöjet av att bli nerskjuten och död.

När du börjar närma dig en av de tre dammar som du ska bomba sönder så får du ställa in den exakta positionen och sedan vara beredd att börja bomba.

Så utspelar sig äventyret i US GOLDS nya hit "THE DAMBUSTERS". Det enda man kan klaga på är scrollen som scollar marken man ser genom vindrutan som här hackig på bästa Konami sätt. Men förutom detta så är spelet bra och jag ger det därför betyget fyra på den nu alltför välkända skalan.



MEGALONE!

Spel: Megalone
 Typ: Arcade-Adventure
 Pris: 139 kr
 Recenserat av: Bach TP
 Redigerat av: Red. (inte blå)

MEGALONE är ett av de nya "super-spel" som har kommit ut på marknaden. Ett "superspel" är ett spel som har mycket att erbjuda, dvs inte spel som t.ex. Space Invaders, Pacman, Blue Max 2001 m.fl. De har inte så där jättehoppa - flygflugen - gu' va' bra - grafik eller -ljud, men är ändå fantastiskt roliga att spela. Detta gäller också MEGALONE.

Bakgrundshistorien är kanske lite trist (Du är en stackars 7-åring som av en händelse utsätts för ett experiment (ELECTRONIC HUMANS - Elektroniska människor) som på ett brutalt sätt förvandlat dig (utseendemässigt). Du ska nu ta dig in i MEGALOMANIAC's satellit för att förgöra den grymme tyrannen (seså, TP! Nu tog du väl kanske i LITE väl mycket...) som, om DU inte hindrar honom, kommer att förvandla hela världen till "såna där".), men det hindrar inte själva spelets gång på något sätt (förutom MÖJLIGTVIS ditt utseende - du är en liten robot).

Spelplanen är uppbyggd av ett rutnät (rumnät? - TYYST!) på 10*10 rum, varav du ser ett åt gången. Du styr din lille robot med joysticken i port II, vilket är ett säkert bevis för vem som tillverkat spelet.

Du kan bära 8 eller 9 saker åt gången (nej, det varierar inte - det är bara jag som har glömt bort...), och du skiftar mellan de olika sakerna genom att hålla ned FIRE och dra pinne åt höger eller vänster. För att släppa eller ta upp någonting används FIRE och ner, och för att använda saken används FIRE och uppåt. Dessutom finns en "penna" som används när man ska skriva saker

(t.ex. PAUSE). Den skarpsynte läsaren frågar sig då:

- Men om jag vill skjuta och panga då?

Den alltid (näja) lika skarpsynte recensenten (Bach TP) svarar då:

- Genom att dra pinnen snabbt åt det håll du vill skjuta!

OBServera att det finns två olika sorters vapen: Skjutvapen (för vilka ovanstående metod tillämpas) och "TOUCH"-vapen (rör vid din fiende och han (hon, den det) dör). Dessutom fungerar varje vapen bara på en sorts motståndare, och förhållandet mellan de två är ofta logiskt (hagelbössor mot småfåglar).

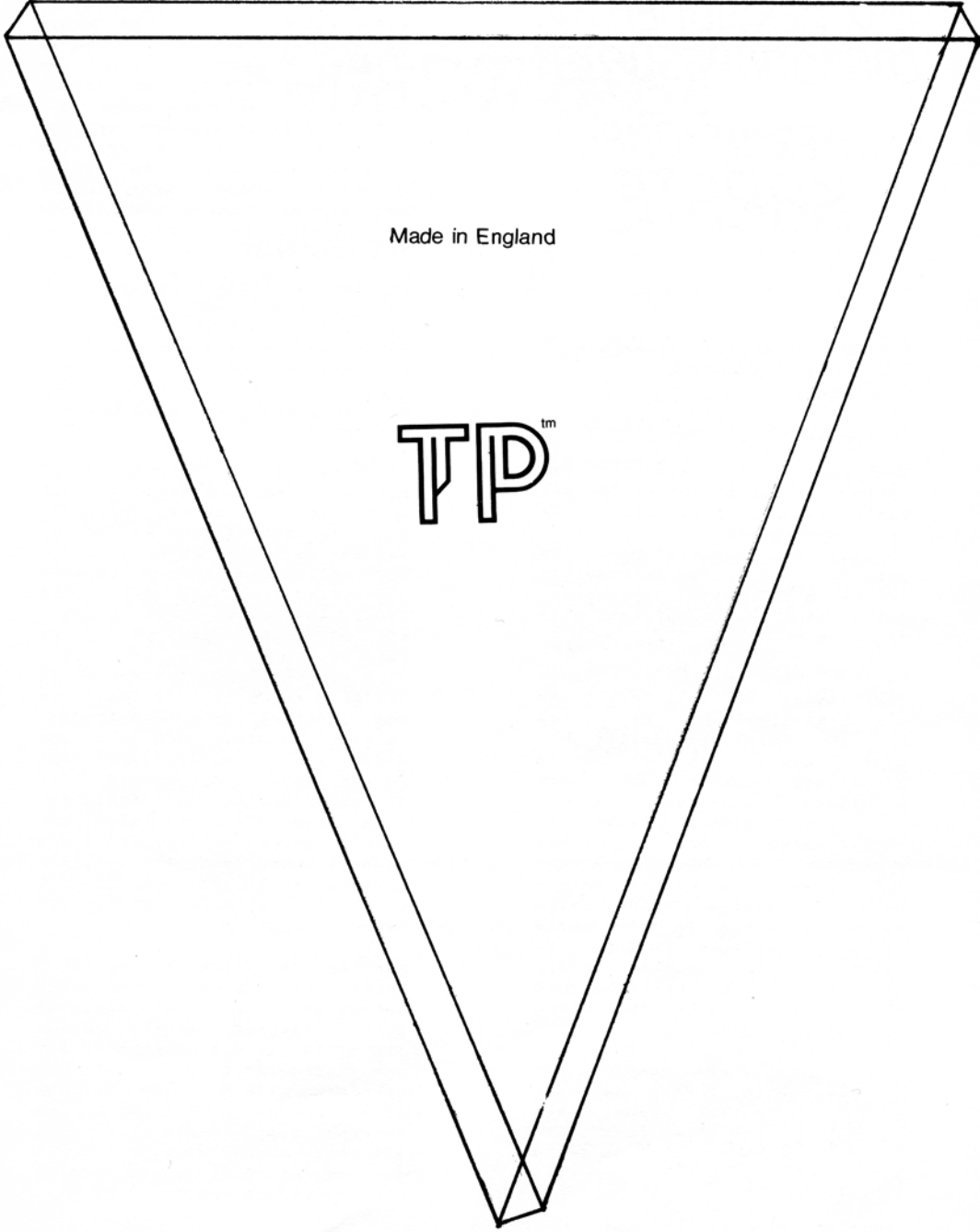
Ljudet i MEGALONE är väl inte sådär fantastiskt (förutom fågelkvittret, som är helt otroligt snyggt), men det fyller sin uppgift, att illustrera resten av spelet. Tyvärr innehåller spelet väldigt lite musik (ingen alls!), och det är synd, för spelet hade utan vidare fått en femma i betyg om man hade haft t.ex. Beethoven's femma (lustigt sammanträffande det där, femma och femma...) spelande medan man går omkring och dödar (va?) disketter.

Jag TROR faktiskt att man KAN njuta av det här programmet trots att man inte hör så mycket musik. (Från datorn alltså! Självt brukar jag alltid sätta på en Kraftwerkskiva. (text-reklam...)) Nåväl, mina samlade intryck av det här spelet är följande:

KÖP MEGALONE !! (men bara om du tycker att adventurespel är roliga, men det är lite för lite action.)

Betyg: 4,5 av 5 (och som vanligt: 1 = lägst, urkasst, kasta sig in i en vägg etc. och 5 = högst, köp, köp, köp!!)

BACH TP SAYS MUSIC NON STOP, TECHNO POP. PRODUCED AND DESIGNED BY AVALON ATTRACTIONS



Made in England

TP[™]

MSX VERSIONEN AV COMMODORESUCCEN

INTERNATIONAL KARATE

Program: International karate
Tillverkare: Endurance
Ca pris: 149 kr
Dator: Msx
Recenserad av: Anders Ygeman

Det var med stor spänning jag satte mig framför datorn för att testa International karate. De högt uppskrivade förväntningarna på det här programmet beror på att det till andra datormärken är bland de bästa kampsports-spel undertecknad har sett till någon dator.

Efter den onormalt långa laddningstiden startade då spelet äntligen upp. Då möttes man av en meny med väldigt bra gjord musik och en massa scrollande texter som inte meddelade någonting viktigt, utan bara gjorde reklam för tillverkaren och dennes produkter. Den här menyn var inte heller de stora valens meny. Det enda man kunde välja mellan var att spela eller spela (eller möjligen stänga av datorn...) En "ganska" onödig sak om jag får uttrycka mig milt, och som säkert tog flera minuter att ladda in.

Nog talat om menyer och inladdningstid, för det är faktiskt spelet som ska recenseras och inte laddningstiden eller menyer även om detta självklart bidrar till helhetsintrycket.

Det som mötte en när man "valde" alternativet "spela" på menyn var att halva skärmen upptogs av en mycket fin grafikbild och en under spelet evigt scrollande rad med tillverkarens namn. Den undre delen av skärmen upptogs av två röda respektive vita klumpar som antagligen skulle föreställa gubbar. Dessa klumpar utgjorde veckligen en besvikelse:

MJUKVARUSPRITAR !

När Msx har funnits så länge som den faktiskt har blir man verkligen besviken på ett programvaruföretag som istället för använda de i videochipet inbyggda funktionerna för spritehantering gör egna rutiner för detta.

Efter den första chocken hämtar man sig något och försöker att spela med den av de "klumpar" som inte kontrolleras av datorn. Vad man då lägger märke till är att spritanimeringen är närmast obefintlig och att det inte finns hälften så många rörelser som på samma spel på andra datorer. Det finns dock lite fler och roligare rörelser än på Yie Ar Kung Fu II. En annan sak som irriterar är att spelet går väldigt långsamt och man kan undra varför tillverkaren har använt massa värdefull tid till att under spelets gång spela den visserligen underbara låten, och scrolla en rad med tillverkarens namn på. Hade denna tid istället använts till att göra spelet snabbare så hade det blivit betydligt bättre!

Hur är då spelet att spela ? Trots alla dessa nyss upprepade nackdelar är International karate faktiskt ganska roligt att spela. Detta på grund av att man trots allt har mycket bra bakrundsgrafik och bra ljudeffekter. Betyget på International karate blir trots allt inter mer än en svag trea på den nu så (0 ?) kända skalan mellan ett och fem.

KOMADOT BASE

Hej alla glada medlemmar istället för Msx rom kommer i det här numret en listning över vad alla base adresser står för. Msx rom återkommer i nästa nummer av tidningen, jag hoppas listan kommer till någon nytta.

Screen 0:

- 0. Tabellstart för vilka tecken som finns på skärmen. (0)
- 1. Ej använd. (0)
- 2. Tabellstart för teckenutseende. (2048)
- 3. Ej använd. (0)
- 4. Ej använd. (0)

Screen 1:

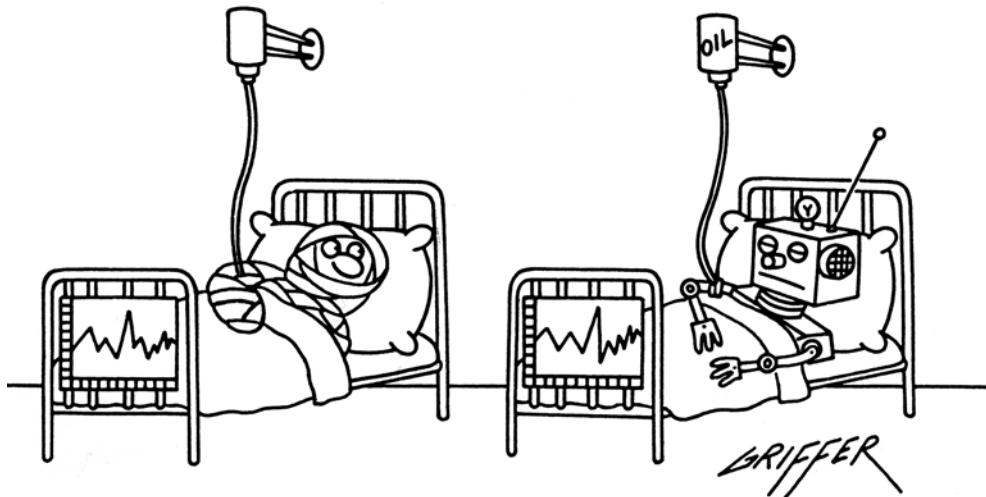
- 5. Tabellstart för vilka tecken som finns på skärmen. (6144)
- 6. Tabellstart för tecknens färger. (8192)
- 7. Tabellstart för teckenutseende. (0)
- 8. Tabellstart för x-led, y-led, färg och nummer på spritarna. (6192)
- 9. Tabellstart för utseende på spritarna. (14336)

Screen 2:

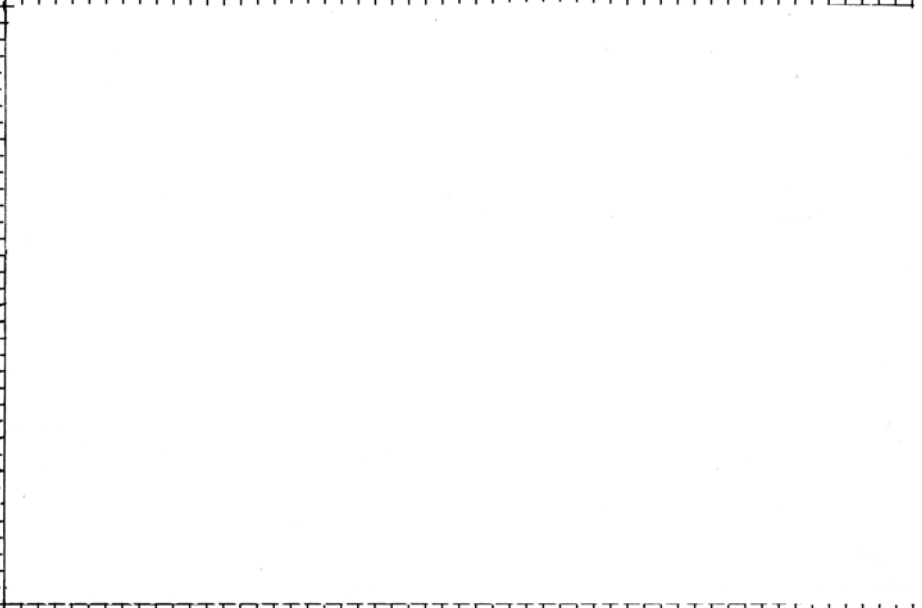
- 10. Tabellstart för vilka tecken som finns på skärmen. (6144)
- 11. Tabellstart för tecknens färger. (8192)
- 12. Tabellstart för teckenutseende. (0)
- 13. Tabellstart för x-led, y-led, färg och nummer på spritarna. (6912)
- 14. Tabellstart för utseende på spritarna. (14336)

Screen 3:

- 15. Tabellstart för vilka tecken som finns på skärmen. (2048)
- 16. Ej använd. (0)
- 17. Tabellstart för teckenutseende. (0)
- 18. Tabellstart för x-led, y-led, färg och nummer på spritarna. (6912)
- 19. Tabellstart för utseende på spritarna. (14336)



AVS
SSMK
BOX 5150
162 05 VÄLLINGBY



FRÅSBREV

