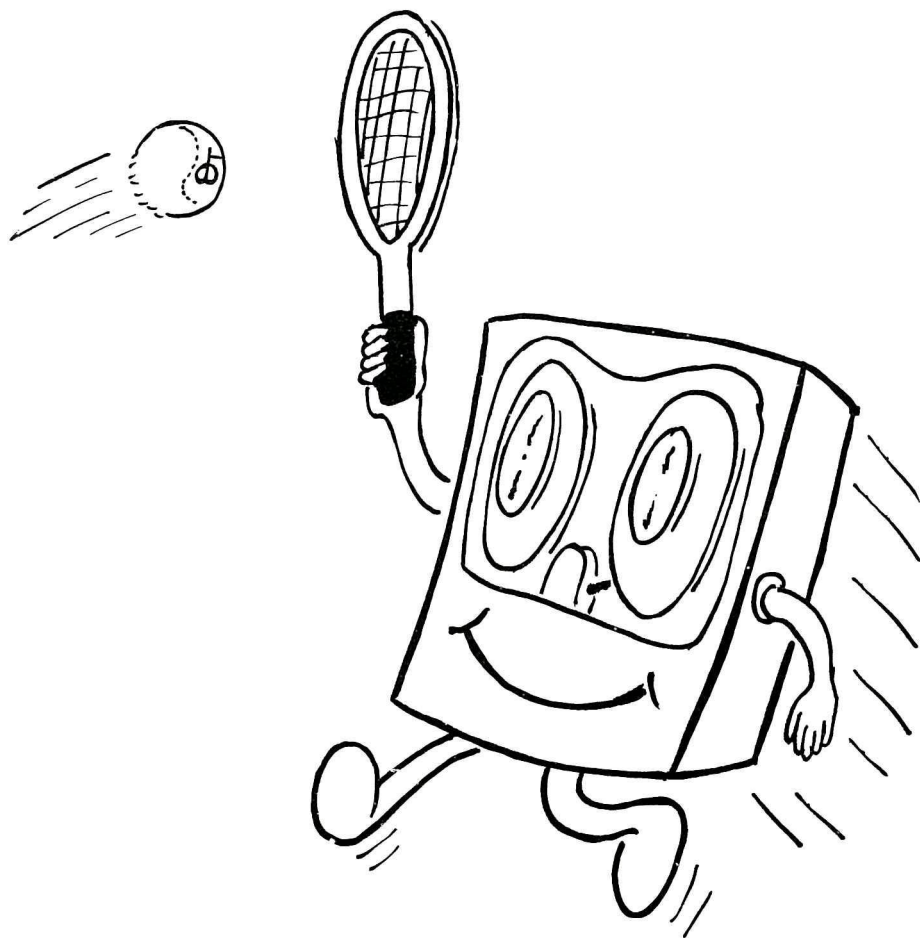


JOYSPEL 1

ABC80

ABCSPEL 1

Beskrivning och instruktioner



ALLMÄNT OM PROGRAMMEN
=====

Alla program ligger lagrade 2 ggr på kassetten för säkerhets skull.

För att starta ett program: Spola fram kassetten, skriv RUN CAS: , tryck på PLAY på bandspelaren, och till sist på RETURN.
(Det är lättast om man först kopplar ur motorstyrningssladden, så att man först kan spela och lyssna sig fram till var programmen börjar.)

Observera att det bara går att köra programmen med RUN CAS:. Programmen är kopieringsskyddade, så LOAD och LIST fungerar inte.

Programmen kan även fås på diskett.

För att starta diskettprogrammen, stoppa in disketten, stäng luckan och tryck på RESET-knappen (på baksidan).
Om det är en joystick-diskett, skriver man RUN ABC80 <RETURN>. Man får då upp en katalog över programmen och man kan välja program med joystick.
Namnet på en kassett har ett udda tal, och namnet på en diskett ett jämnt tal. Kassetten JOYSPEL1 motsvaras alltså av disketten JOYSPEL2.

Enligt svensk lag om upphovsrätt är varje form av mångfaldigande av program och dokumentation, utan skriftligt medgivande av oss, förbjudet.

Dokumentation och layout:
Per Lindberg

Teckningar:
Dan Toijer

a MAD PROGRAMMER production
in cooperation with
COMPORIAN AB

```

JJJJJJJJJJJJ
JJJJJJJJJJJJ
  JJJ
  JJJ
  JJJ
  JJJ
JJJJJ  JJJ
  JJJ  JJJ
  JJJ  JJJ
  JJJ  JJJ
  JJJ  JJJ
JJJJJJJJJJ
  JJJJJJJJ

```

```

00000000
00000000000
000      000
000      000
000      000
000      000
000      000
000      000
000      000
000      000
0000000000
00000000

```

```

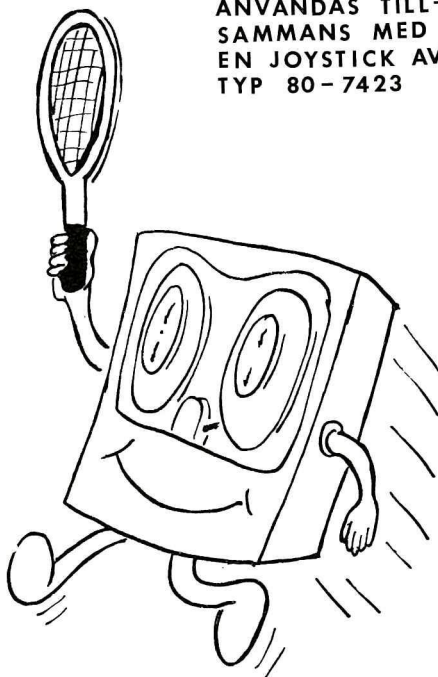
YYYYYY  YYYYYY
YYYYYY  YYYYYY
  YYY    YYY
  YYY    YYY
    YYY  YYY
    YYY  YYY
    YYY  YYY
    YYY  YYY
    YYY  YYY
    YYY  YYY
    YYY  YYY
    YYY  YYY
    YYY  YYY
    YYY  YYY
    YYY  YYY

```

SSSSSSSS	PPPPPPPP	EEEEEEEEEEEE	LLLL
SSSSSSSSSS	PPPPPPPPPP	EEEEEEEEEEEE	LLLL
SSS	SSS	PPP	PPP
SSS		PPP	PPP
SSS		PPP	PPP
SSSSSSSSSS	PPPPPPPPPP	EEEEEEEE	LLL
SSSSSSSSSS	PPPPPPPPPP	EEEEEEEE	LLL
	SSS	PPP	LLL
	SSS	PPP	LLL
SSS	SSS	PPP	LLL
SSSSSSSSSS	PPPP	EEEEEEEEEEEE	LLLLLLLLLLLL
SSSSSSSS	PPPP	EEEEEEEEEEEE	LLLLLLLLLLLL

1 & 2

DESSA PROGRAM
ÄR AVSEDDA ATT
ANVÄNDAS TILL-
SAMMANS MED
EN JOYSTICK AV
TYP 80-7423



Räkneverkets ställning

005	365	STARWARS.	JOY
110	425	LUFFS	.JOY
165	465	BREAKOUT.	JOY
200	490	LIFE	.JOY
230	510	INVASION.	JOY
290	555	OTHELLO	.JOY
340	590	JOYSYS1	.VIA

STAR WARS

FÖR LÄNGE SEDAN I EN GALAX LÅNGT BORTOM VINTERGATAN...

På ett hemligt uppdrag till Driina IV (i Antares' sektor) blir ditt lilla patrullskepp oväntat anfallet av imperiets krigsskepp. Ditt enda hopp att komma undan med livet i behåll är att förstöra så många som möjligt, innan dina energireserver tar slut. Se upp! De är beväpnade med fotonbomber!! Vad du än gör, BLI INTE TRÄFFAD!!!

Du styr ditt eget skepp med spaken, ungefär som ett flygplan, dvs. om du för spaken åt vänster, går ditt skepp åt vänster, och vice versa. Om du för spaken framåt, dyker du, och drar du spaken åt dig, stiger du. Kom ihåg att det är ditt eget skepp du styr, inte imperieskeppet som syns i rutan. Så om målet ligger för långt till vänster, styr till vänster, och ligger det för långt ner, styr nedåt (för spaken framåt).

Med knapparna J eller N på joysticken avfyrar du dina antimateriatorpeder.

Poängberäkning:	poäng	energi
Träff i imperieskepp:	+2 poäng	
Imperieskepp som kommer undan (utanför rutan):	-1 poäng	
Dina skott kostar:		-1 GJ
Om du blir träffad:	-2 poäng	-5 GJ

På frågan: "Is this your first mission?" talar du om huruvida det är ditt första uppdrag med J eller N (på joystick-lådan, naturligtvis) Svarar du J (dvs. Ja) får du lite information på skärmen.

På frågan: "Choose level of difficulty" väljer du svårighetsgrad med spaken, och trycker på J eller N.

Nu börjar spelet. Du har 20 Gigajoule energi från början. Högst uppe på skärmen syns hur mycket energi du har kvar, och dina poäng (SCORE). Dessutom får du veta hur många imperieskepp som sluppit undan. Negativa poäng existerar inte.

Det gäller att få in imperieskeppet i siktet och skjuta medan det är kvar där. Får du in det PRECIS i mitten, kopplas skeppets navigationsdator in, och låser på målet i c:a 1/2 sek. Om du ser en liten ljusfläck som växer emot dig, är det en fotonbomb. Då gäller det att styra undan KVICKT innan du blir träffad.

När energin tagit slut, är spelet slut, och skärmen visar dina poäng (om du fått några...) och svårighetsgraden + en spydig kommentar.

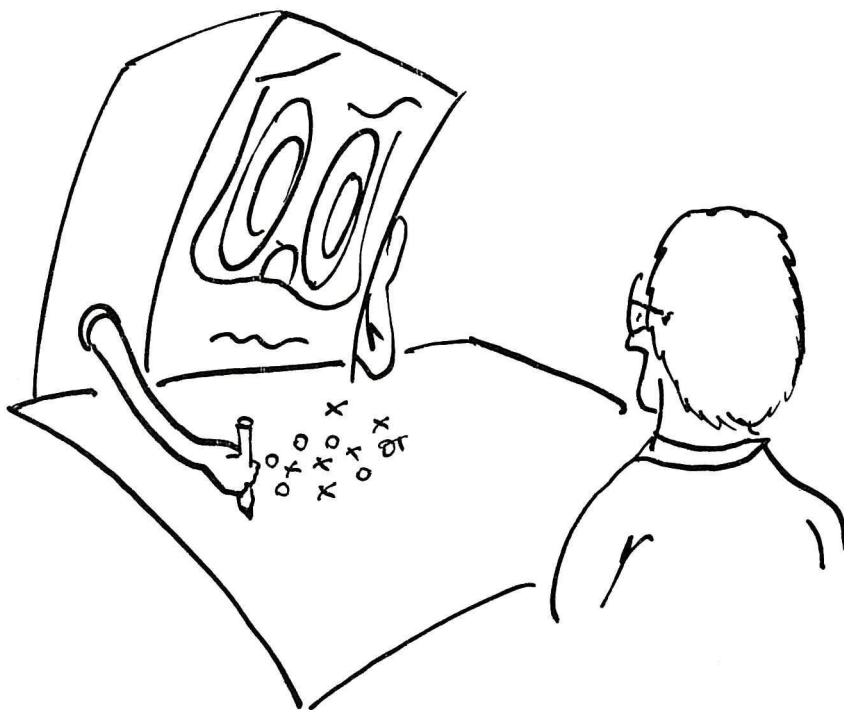
Nu frågar programmet:

"Do you want to try again?"

Om du vill försöka igen, trycker du på J-knappen, annars på N-knappen.

May theforce be with you!

LLLLL	UUUUU	UUUUU	FFFFFFFFFFFF	FFFFFFFFFFFF	SSSSSSSS
LLLLL	UUUUU	UUUUU	FFFFFFFFFFFF	FFFFFFFFFFFF	SSSSSSSSSS
LLL	UUU	UUU	FFF	FFF	SSS SSS
LLL	UUU	UUU	FFF	FFF	SSS
LLL	UUU	UUU	FFF	FFF	SSS
LLL	UUU	UUU	FFFFFFFF	FFFFFFFF	SSSSSSSSSS
LLL	UUU	UUU	FFFFFFFF	FFFFFFFF	SSSSSSSSSS
LLL	UUU	UUU	FFF	FFF	SSS
LLL	UUU	UUU	FFF	FFF	SSS
LLL LL	UUU	UUU	FFF	FFF	SSS SSS
LLLLLLLLLLL	UUUUUUUU	FFFFF	FFFFF	SSSSSSSSSS	
LLLLLLLLLLL	UUUUUU	FFFFF	FFFFF	SSSSSSSS	



NU HAR DU CHANSEN ATT KLÄ DATORN I **LUFFARSCHACK** !

Reglerna är dom vanliga: det gäller att få 5 markeringar i rad (horisontellt, vertikalt, eller diagonalt).

När programmet startar, kan du välja vem som ska börja genom att trycka på J eller N på spakens låda. Den som börjar får X som markering, och den andre får O som markering.

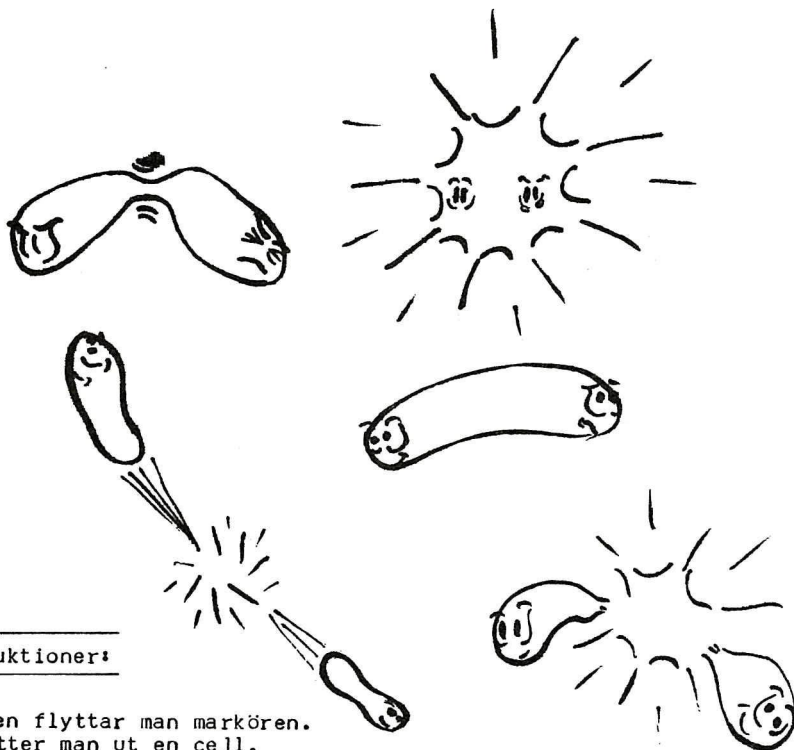
Att spela är enkelt: flytta den blinkande markören med spaken, och tryck på J-knappen. (ett tips: släpp spaken innan du trycker på J, så är det mindre risk att du rubbar läget just när du trycker till.)

Båda parter:s senare drag markeras lite speciellt, för att det ska synas vilket det är:

* istället för X
Q istället för O

När spelet är slut, kan du välja om vi ska spela ett spel till.
(Och det vill man ju, oftast!)

LLLLL	IIIIIIII	FFFFFFFFFFFF	EEEEEEEEEEEE
LLLLL	IIIIIIII	FFFFFFFFFFFF	EEEEEEEEEEEE
LLL	IIII	FFF	EEE
LLL	IIII	FFF	EEE
LLL	IIII	FFF	EEE
LLL	IIII	FFFFFFFF	EEEEEEEE
LLL	IIII	FFFFFFFF	EEEEEEEE
LLL	IIII	FFF	EEE
LLL	IIII	FFF	EEE
LLL LL	IIII	FFF	EEE
LLLLLLLLLL	IIIIIIII	FFFFF	EEEEEEEEEEEE
LLLLLLLLLL	IIIIIIII	FFFFF	EEEEEEEEEEEE



Körinstruktioner:

Med spaken flyttar man markören.
Med J sätter man ut en cell.
Med N tar man bort en cell.

Trycker man in både J och N samtidigt, startar man livet. (Släpp båda knapparna samtidigt.) Nu kan man välja hur fort en ny generation ska bildas genom att föra spaken till höger och vänster. Avbryter gör man genom att hålla bara ena knappen intryckt.

För att rensa bort alla celler, flyttar man in den blinkande markören alldeles efter texten "Rensa:" längst ned på skärmen, och trycker på J.

När du vill avbryta programmet, flyttar du in markören efter texten "Avbryt:" längst ned på skärmen, och trycker på J.

Försök finna fler oscillatorer!

Finns det fler saker som åker omkring?

Kan man bygga större "Spaceships" genom att eskortera dem med mindre?

LIFE -spelet om liv och död

LIFE är ett matematiskt solitaire-spel (för en spelare -som patiens), som uppfanns omkring 1970 av den kände matematikern J.H. Conway.

Det kan spelas på ett schackbräde, rutat papper, eller på en dator. Reglerna är enkla:

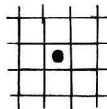
- * I en ruta kan det finnas en cell, eller ingen cell.
- * Man sätter ut ett godtyckligt mönster av celler.
- * Sedan ändras mönstret enligt reglerna för LIFE.

Det intressanta och spännande med spelet är att det är näst intill omöjligt att förutsäga vilket öde som kommer att drabba en population (ett mönster av celler). Det kan sluta på 3 olika sätt:

1. Alla dör ut.
2. Populationen blir statisk, dvs. inga celler föds eller dör.
3. Man får ett mönster som visserligen ändras, men det kommer igen efter ett tag. Man säger att populationen Oscillerar.

Den vanligaste perioden på en oscillator är 2, (dvs. det svänger mellan 2 olika mönster), men man känner till oscillatorer med perioden 3 och mera.

Med OMGIVNING till en cell menas alla rutorna runtom. Man räknar alltså även diagonalt:



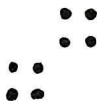
Och så här ändras mönstret:

1. Alla celler som är omgivna av 0 eller 1 cell dör av ensamhet, och alla celler som är omges av 4 eller fler, dör av trängsel. Så cellen överlever bara om den omges av 2 eller 3 andra celler.
2. I alla tomma rutor som omges av 3 -och endast 3- celler, föds en ny cell.

ALLTSÅ: Celler som omges av 2 eller 3 andra överlever till nästa generation. Tomma rutor omgivna av 3 celler får en nyfödd cell.

NÅGRA ROLIGA POPULATIONER:

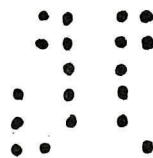
FYR



GLIDER



ÅTTA



TUMBLER

Heavyweight



Middleweight

SPACESHIPS



Lightweight

PRE - PENTADECATHLON

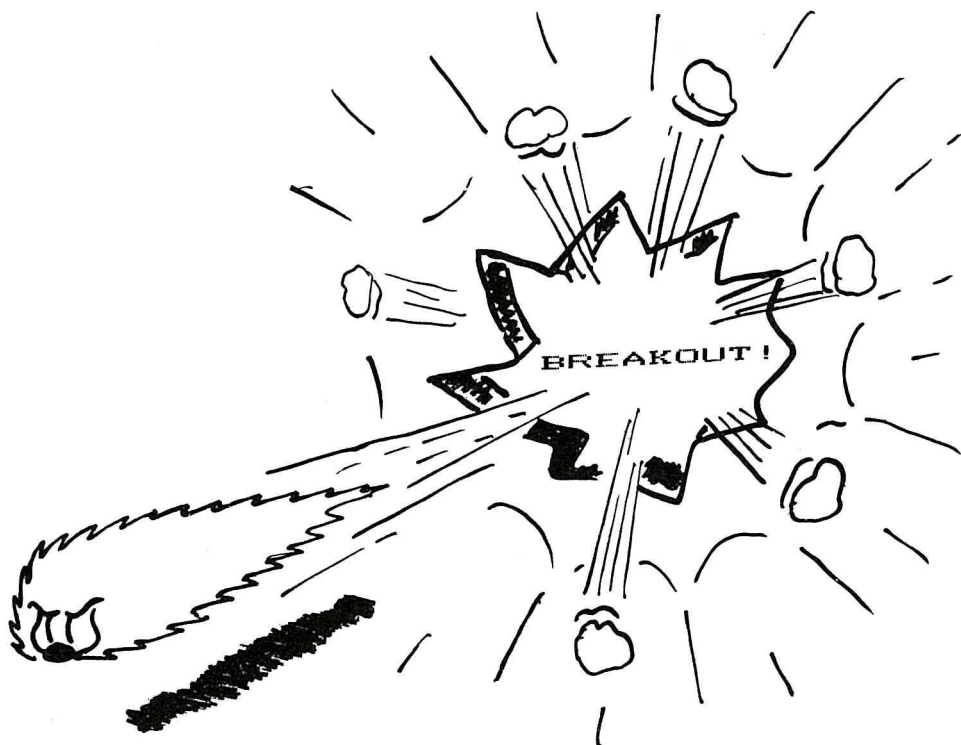


5-5-ROW

BLINKER



Comporian AB Proudly Presents:



-ETT TV-SPEL MED JOYSTICK PÅ ABC80

Här gäller det att skjuta bort hindren och nå väggen till höger. Till hjälp har du 5 bollar och en racket. Du får välja storlek på racketen med spaken. Hur liten racket törs du ha???

Du kan i viss mån styra bollen uppåt och nedåt genom att låta den träffa upptill och nertill på racketen. Träffar bollen mitt på din racket går den rakt fram.

Spelet är slut när alla stenar i muren är borta, eller när du har slut på bollar. Efteråt kan man välja om man vill börja på ett nytt spel med knapparna J och N på lådan.

Breakout-spelarens önskedröm är att få ett litet hål i muren, och sedan få in bollen genom hålet. Då kommer bollen att studsas fram och tillbaka mellan bakväggen och muren, utan att man behöver använda racketen!

Mycket nöje! Glöm inte att äta och sova lite ibland, också!

Om ERR 8 fås vid BREAKOUT så kör ett annat JOY-program först, sedan BREAKOUT.

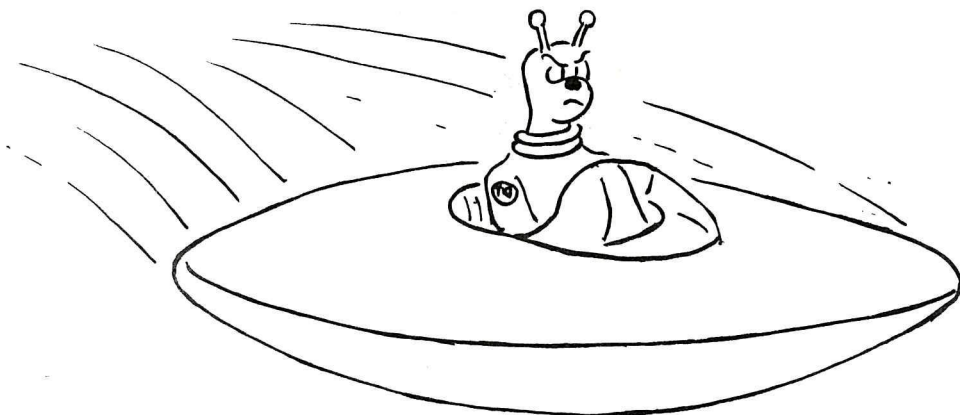
Kopieringsfel - Vi beklagar.



VARNING:

MEDICINALSTYRELSEN HAR FUNNIT ATT
DETTA SPEL ÄR VANEKILDANDE!

INVASION !	INVASION !	INVASION !
INVASION !	INVASION !	INVASION !
INVASION !	INVASION !	INVASION !
INVASION !	INVASION !	INVASION !
INVASION !	INVASION !	INVASION !
INVASION !	INVASION !	INVASION !
INVASION !	INVASION !	INVASION !
INVASION !	INVASION !	INVASION !
INVASION !	INVASION !	INVASION !
INVASION !	INVASION !	INVASION !



Stoppa Kzinternas invasion!

Du kan pricka ner dem med din Z80-kanon. Den manövreras åt vänster och höger med spaken, och avfyras med knapparna J eller N. När ett tidigare skott försvunnit, är den omladdad, och klar att avfyras på nytt. Kzinternas invasionsskepp är beväpnade med 8080-bomber (relativt ofarliga), och kärnvapen som kan spränga sig rakt igenom dina skydd.

Poängberäkning:

- Du har 100 poäng från början.
- varje skott med kanonen kostar 1 poäng.
(Så det gäller att träffa med varje skott.)
- Du får 30 poäng för varje skadeskjutet skepp.
- Och ytterligare 40 poäng för varje helt sönderskjutet skepp.
- Om du blir träffad av en 8080-bomb, förlorar du 50 poäng!
- Om du blir träffad av en kärnladdning, förlorar du 100 poäng!!

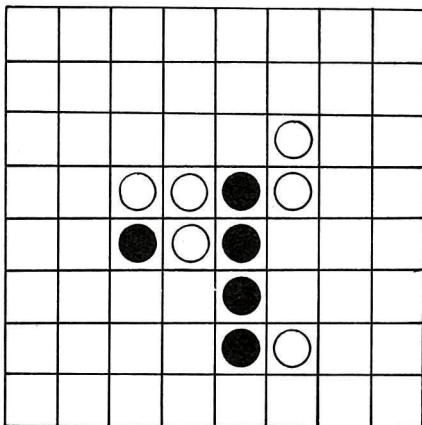
KÖRINSTRUKTIONER:

På frågan: "Önskas instruktioner(J/N)" tryck på knappen J för Ja eller N för Nej.
Sedan börjar invasionen. Kzinternerna kommer närmare och närmare! När invasionen är nära att lyckas, hörs en pipande varningssignal!!

När du pangat ner alla tefat, eller om invasionen nått ned, är spelet slut, och du får veta hur många poäng du fått. Om du fått in tillräckligt många träffar, har du dessutom lyckats hejda invasionen.

Maximal poäng är 569. Kan du uppnå det?
God jakt!

OTHELLO



Till sist bjuder vi på en joystick-version av välkända OTHELLO.

Regler: Man turas om att lägga ut en mark på spelbrädet. Då får man alla motståndarens pjäser som ligger mellan den nya utlagda pjäsen, och de egna tidigare brickorna. (som man antingen lagt ut eller spelat till sig.) Man MÅSTE lägga så att man tar minst en bricka -annars får man avstå från sitt drag.

Instruktioner: Programmet förklarar sig mestadels självt. På frågorna:

Behöver du instruktioner

Ska jag spela efer bästa förmåga

Vill du ha kryss

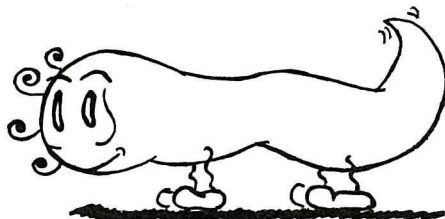
vill du dra först

svarar du Ja eller Nej med knapparna J och N (på spakens låda).

Under spelets gång kan det uppstå situationer där du inte kan ta någon enda pjäs. Då kan du avstå genom att trycka på N (istället för J). För säkerhets skull frågar programmet en gång till: "AVSTAR DU?" Svara genom att trycka på J eller N.

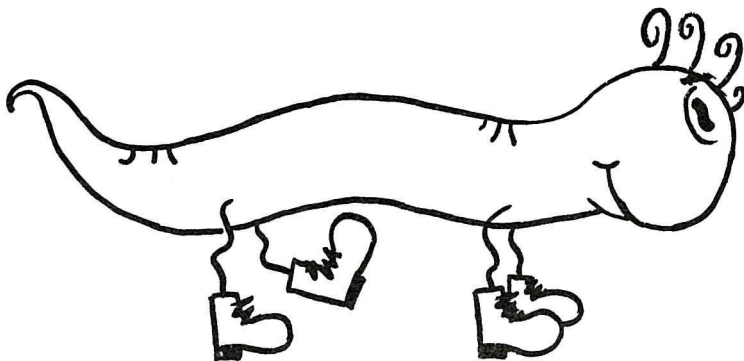
THE MAD PROGRAMM

STRIKES AGAIN!



QUADROPED

Sist på kassetten/disketten
ligger programmet JOYSYS1.VIA
det är dokumentationen till
joysticken, som (utskrivet
på papper) medföljer joy-
sticken vid köpet. Här får
du den på en fil, inknappad
och klar. Programmet är inte
skyddat, utan får kopieras
för eget bruk. Varsågod.



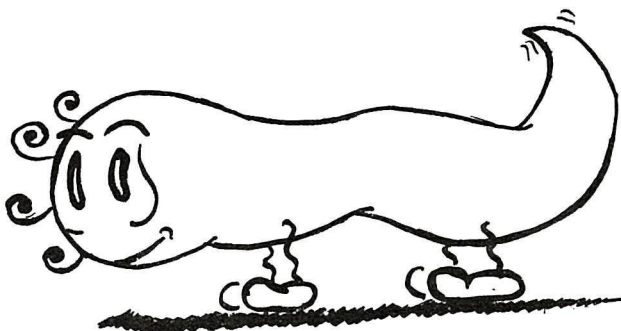
AAAAA	AAAAA	BBBBBBBBBB	CCCCCCCC
AAAAA	AAAAA	BBBBBBBBBB	CCCCCCCC
AAA	AAA	BBB	BBB
AAA	AAA	BBB	BBB
AAA	AAA	BBB	BBB
AAAAA	AAAAA	BBBBBBBBBB	CCCC
AAAAA	AAAAA	BBBBBBBBBB	CCCC
AAA	AAA	BBB	BBB
AAA	AAA	BBB	BBB
AAA	AAA	BBB	BBB
AAA	AAA	BBBBBBBBBB	CCCCCCCC
AAA	AAA	BBBBBBBBBB	CCCCCCCC

SSSSSSSS	PPPPPPPP	EEEEEEEEEE	LLLLL
SSSSSSSS	PPPPPPPP	EEEEEEEEEE	LLLLL
SSS	SSS	PPP	PPP
SSS	SSS	PPP	PPP
SSS	SSS	PPP	PPP
SSSSSSSS	PPPPPPPP	EEEEEEEEEE	LLLL
SSSSSSSS	PPPPPPPP	EEEEEEEEEE	LLLL
SSS	SSS	PPP	PPP
SSS	SSS	PPP	PPP
SSS	SSS	PPP	PPP
SSSSSSSS	PPPP	EEEEEEEEEE	LLLLLLLLLL
SSSSSSSS	PPPP	EEEEEEEEEE	LLLLLLLLLL

1&2

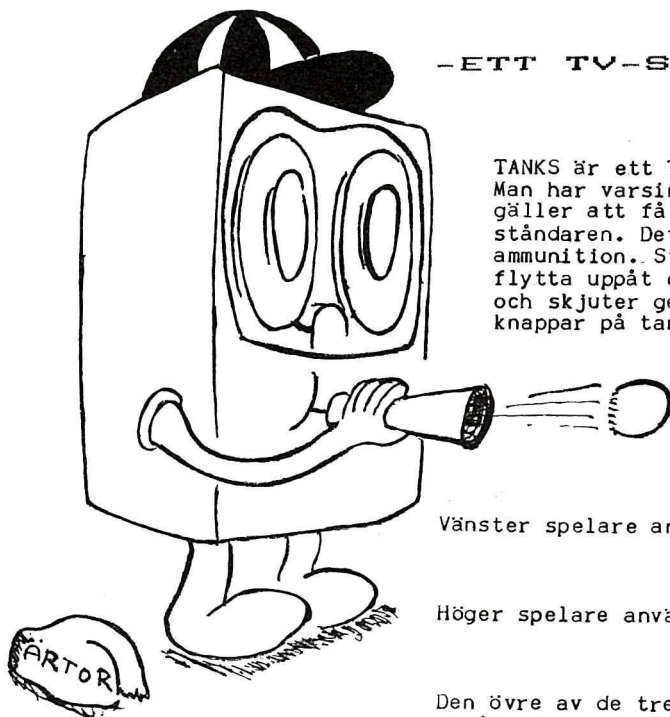
Räkneverkets ställning

005	310	TANKS
045	335	SOLVALLA
090	365	ENIGMA
120	385	STARSHOT
155	410	KORSORD
210	445	AFORISM
230	460	GRAFDEMO
290	510	SNIRKEL



TTTTTTTTTTT	AAAAAAA	NNN	NNN	KKKK	KKKK	SSSSSSSS
TTTTTTTTTTT	AAAAAAAAA	NNN	NNN	KKKK	KKKK	SSSSSSSSS
TT TTTT TT	AAA	AAA	NNNN	NNN	KKK	SSS SSS
TTTT	AAA	AAA	NNNN	NNN	KKK	SSS
TTTT	AAA	AAA	NNN NN	NNN	KKK	SSS
TTTT	AAA	AAA	NNN NN	NNN	KKKKKK	SSSSSSSSS
TTTT	AAAAAAAAA	NNN	NN	NNN	KKKKKK	SSSSSSSSS
TTTT	AAAAAAAAA	NNN	NN NN	NNN	KKK	SSS
TTTT	AAA	AAA	NNN	NNNN	KKK	SSS
TTTT	AAA	AAA	NNN	NNNN	KKK	SSS
TTTTT	AAA	AAA	NNN	NNN	KKKK	SSSSSSSSS
TTTTT	AAA	AAA	NNN	NNN	KKKK	SSSSSSS

-ETT TV-SPEL PÅ ABC80



TANKS är ett TV-spel för 2 spelare. Man har varsin stridsvagn, och det gäller att få in 10 träffar på motståndaren. Det finns obegränsat med ammunition. Stridsvagnen går att flytta uppåt och nedåt. Man flyttar och skjuter genom att trycka på knappar på tangentbordet.

Vänster spelare använder tangenterna

Q
A
Z
Ü
Ä
-

Höger spelare använder tangenterna

Den övre av de tre flyttar stridsvagnen uppåt, den undre flyttar nedåt, och den mittersta avfyrrar kanonen. (OBS: Programmet vill ha stora bokstäver under spelets gång, så ha UPPER CASE-tangenten tänd hela tiden.)

Värt att notera: om man håller en knapp nedtryckt, så upprepas det kommandot -ända tills någon annan knapp trycks ned. Så om du vill t.ex. flytta dig en längre sträcka, tryck upprepade gånger på tangenten. Och om motståndaren håller en tangent nere, och du sedan trycker på en tangent, så upprepas ditt kommando så länge motståndaren håller sin tangent nere. Experimentera lite, så ser du hur det fungerar.

Mycket nöje!

THE MAD PROGRAMMER
STRIKES AGAIN !!!!

A DAY AT THE RACES: SOLVALLA

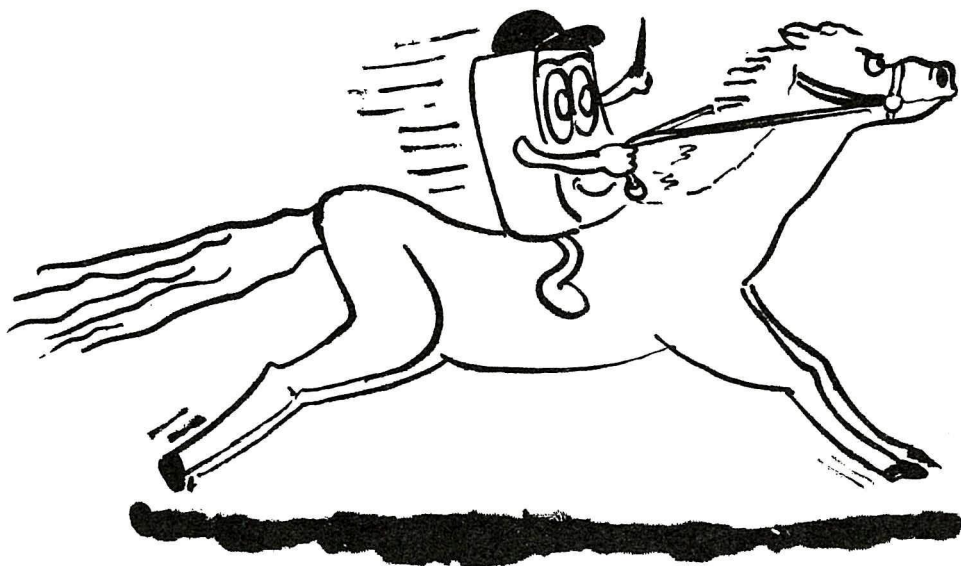
Solvalla är ett spel för hela familjen (eller kontoret, skolan, datacentralen...). Nu behöver man inte åka ut till kapplöpningsbanan för att satsa och förlora på havremopederna.

På ABC80-SOLVALLA tävlar 12 hästar med olika odds. Upp till 25 personer kan vara med och satsa. Ju lägre odds en häst har, desto större chans har den att vinna, men vinsten blir mindre för den som satsat på den. Antag att en häst med 1.6 i odds vinner. Då vinner de som satsat på den hästen 1.6 gånger insatsen. De andra förlorar naturligtvis sina pengar.

När man satsar frågar programmet efter:

- Häst nummer
- Hur mycket man vill satsa
- Namn på den som satsar

(för att senare kunna tala om vem som vunnit vad).
På frågan: "Är det någon mer som vill satsa(J/N), tryck på J eller N på tangentbordet. Du behöver INTE trycka på <RETURN>.



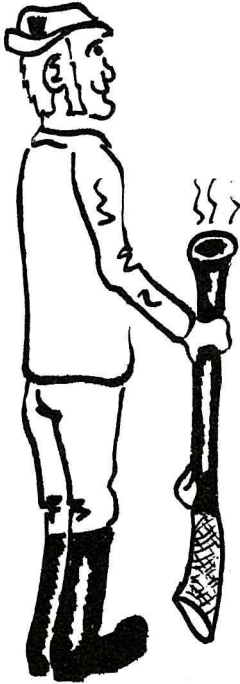
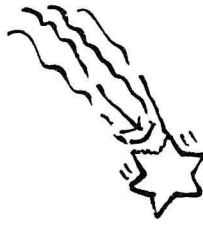
EEEEEEEEEEEE	NNN	NNN	IIIIIIII	GGGGGGGG	MMM	MMM	AAAAAAA
EEEEEE? EEEEE	NNN	NNN	IIIIIIII	GGGGGGGGGG	MMMM	MMMM	AAAAAAAAA
EEE	NNNN	NNN	IIII	GGG	GGG	MMMMM	AAA
EEE	NNNNN	NNN	IIII	GGG		MMM	AAA
EEE	NNN NN	NNN	IIII	GGG		MMM	AAA
EEEEEEEE	NNN NN	NNN	IIII	GGG		MMM	AAA
EEEEEEEE	NNN NN	NNN	IIII	GGG	GGGGGG	MMM	AAAAAAA
EEE	NNN NN	NNN	IIII	GGG	GGGGGG	MMM	AAAAAAA
EEE	NNN	NNNN	IIII	GGG	GGG	MMM	AAA
EEE	NNN	NNNN	IIII	GGG	GGG	MMM	AAA
EEEEEEEEEEEE	NNN	NNN	IIIIIIII	GGGGGGGGGG	MMM	MMM	AAA
EEEEEEEEEEEE	NNN	NNN	IIIIIIII	GGGGGGGG	MMM	MMM	AAA

ENIGMA -en svår nöt?



Spelet ENIGMA är så svårt, att du får lista ut reglerna själv! Lycka till!





SKJUTA STJÄRNOR -STARSHOT!

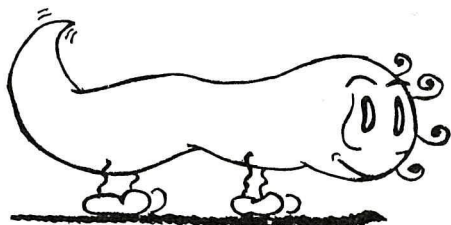
Starshot spelas i en galax som består av 3x3 rutor. Dessa kan antingen innehålla en stjärna (*) eller ett svart hål (syns inte). Spelet går ut på att förändra mönstret av stjärnor till det "Vinnande". Det gör man genom att skjuta på en valfri stjärna. Varje gång man skjuter förändras allting invid stjärnan. Stjärnor blir svarta hål, och tvärtom. Så här räknas en stjärnas omgivning: (S=skottet)



Man kan bara skjuta på stjärnor, inte på svarta hål. Så om man inte har några stjärnor kvar, förlorar man!

(fotnot: Det här programmet förstår bara stora bokstäver.
Så ha UPPER CASE-knappen tänd hela tiden.)

Bästa resultat är om man kan uppnå vinnande ställning på 10 drag.
Skott nytt år!



K O R D S

Det här programmet sätter din iakttagelseförmåga på prov.

Du (eller någon annan) matar in några ord till programmet. Sedan gäller det att hitta dem i en gröt av slumpvis valda tecken. Om du har en printer (skrivare), kan du få en utskrift av problemet (och lösningen), annars kommer det på skärmen.

Så här går det till:

Programmet frågar först: "UTMATNING PÅ PRINTER (Ja) ?"
(Ja) inno parentes innebär att om man bara trycker på <RETURN>, så får man det svaret. Annars kan man svara Ja eller Nej.
Sedan kommer inmatningen av några ord. 5-10 brukar vara lagom.
Mata in orden ett och ett med <RETURN> emellan. Avsluta med ett extra <RETURN>.

Efter en stund får du problemet serverat. Lycka till.

(Ibland kan det hända att man gett för många långa ord. Då kan ju inte programmet placera ut dem, utan försöker och försöker och försöker... Om det tar mer än c:a 2 min. för ett ord, är det nog lika bra att avbryta programmet med control-c (Dvs. håll knappen CTRL nere och tryck på C))

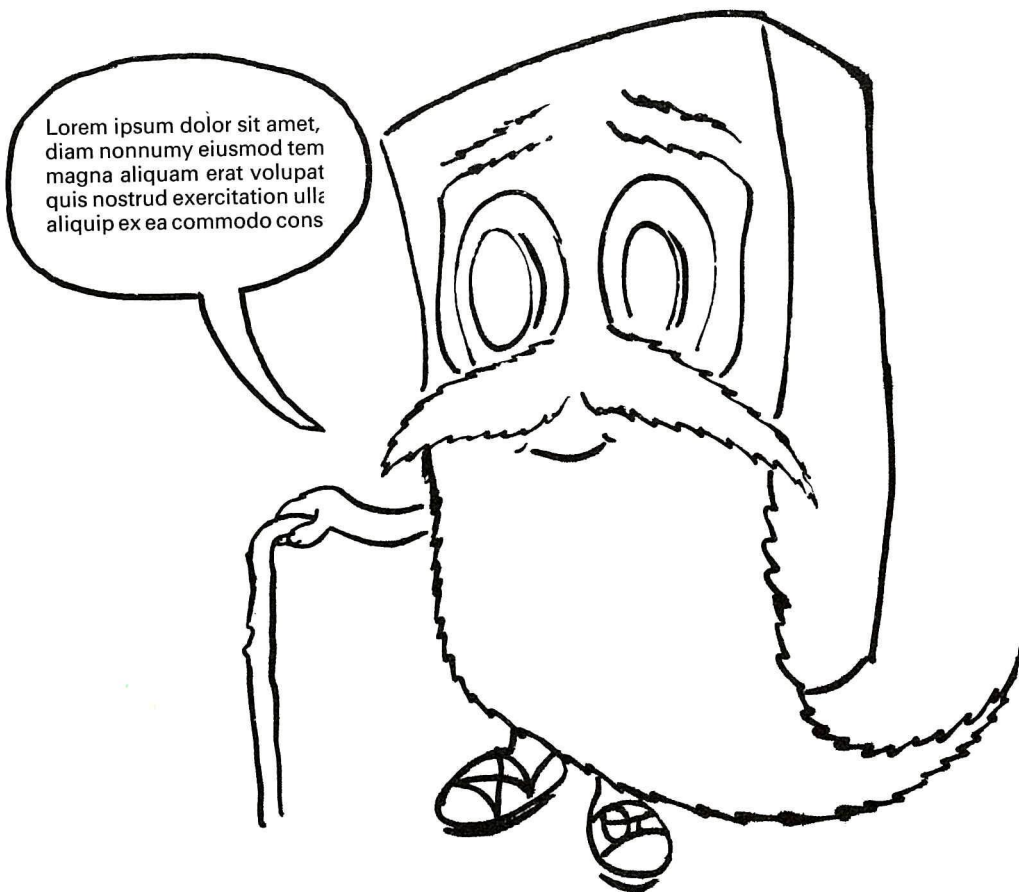
```

LMQUADROPEDE2R9PMQKW1  - - QUADROPEDE - - - - -
OJM976\JAYK\OK4OL\85  - - - - -
7GDEB8Z9SREGM19SLDD8N  - - - - -
TANKS106TB^Y4RFASTXH  TANKS - - - - -
[8MFYYJSAJ91V6LGTSM3  - - - - - S - - -
888QQD2T\K8L71JDD2NIR  - - - - - N - - -
NH16KQ9JSPJWDJJKS17K  - - - - - S - - - SI - -
89NMNA^8OBJX47JQTR3B  - - - - - O - - - TR - -
D^C94G00L5E4POBAAKOF  - - - - - L - - - AK - -
J6DA[Q8PVJ0CX92^RE8[  - - - - - V - - - RE - -
IH6[CG5ABAP1MTJ\XSLVW  - - - - - A - A - - SL - -
4YA2VPFKL[\JBOTGH7OI  - - - - - F - L - - H - -
Z9BA9509L32ECI^ADOCQ\  - - - - - O - L - - O - -
TJZW9NR^AKORSORDTJ5L  - - - - - R - AKORSORDT - - -
G21849I5LENI GMAIZ96T  - - - - - I - ENIGMA - - - -
H5HMF3SIMODI8X05ZRFC  - - - - - S - - - - -
PM8VPUM8EQAGRAFDEMOF  - - - - - M - - - - GRAFDEMO -
1QGLX05XSPFUCYV[NYAO  - - - - - - - - - - - - -
KOZV4QFWL8BTFW4UPVSK  - - - - - - - - - - - - -
3EUB8THIX^XG3W[NGMU[  - - - - - - - - - - - - -

```

AFORISM

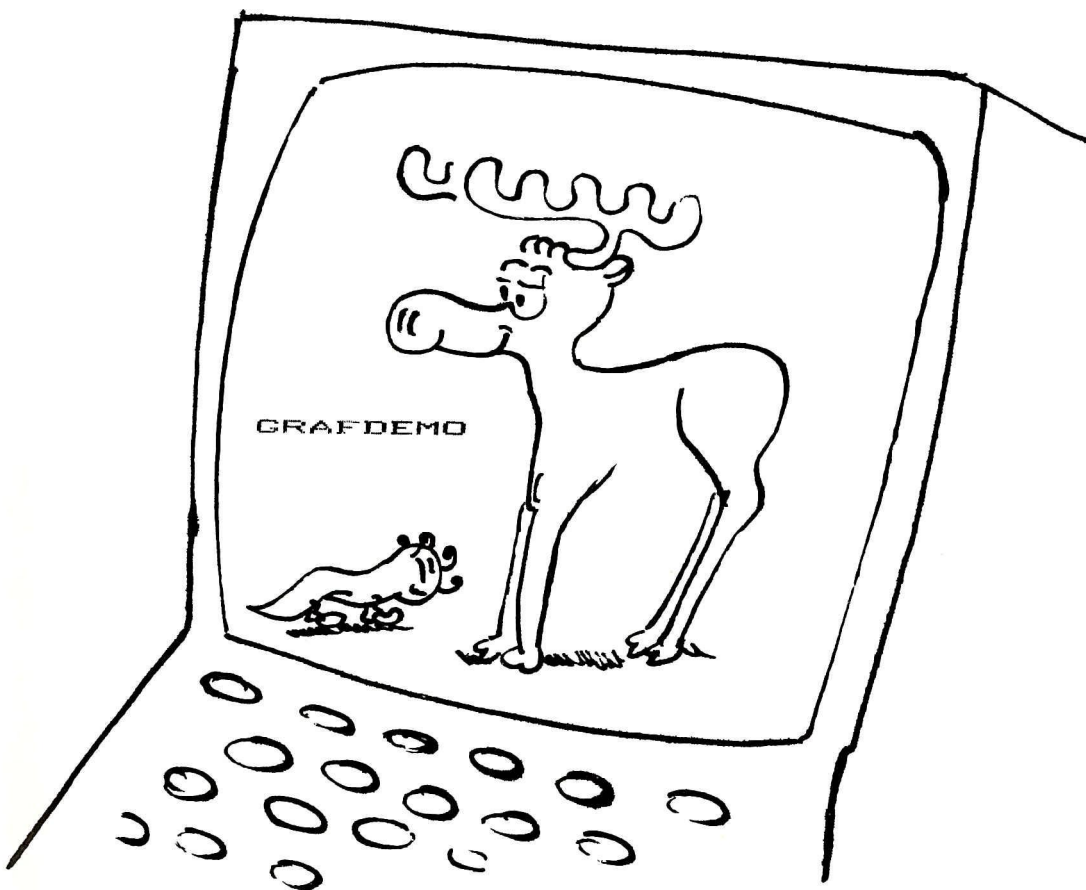
-kan datorn verkligen inte tänka?



Programmet AFORISM kan säga många kloka kloka saker som du förmodligen aldrig tänkt på. Visste du t.ex. att "Lycka är skrattets poesi" ? AFORISM kan ge dig nästan obegränsat många olika vansinniga, kloka, roliga, oroliga, och otroliga aforismer.

Programmet är lätt att köra: Först frågar det om du vill utmatning på en fil. Svarar du Nej eller bara <RETURN>, får du aforismerna bara på skärmen. Annars matas de även ut på en fil (på kassett eller diskett). Programmet frågar då även om filnamn. Om du har en skrivare inkopplad, kan du även få utmatning där, genom att ge PR: som filnamn. (en del printersystem kan ha ett annat namn än PR: t.ex. V24:)

Du kan få (nästan) hur många aforismer som helst. Programmet frågar: Fler? Trycker du på någon annan tangent än N får du en till. Och så vidare...



GRAFDEMO bjuder på lite grafisk underhållning. Programmet är även avsett att visa lite på ABC80s grafiska möjligheter.

Det är enkelt att köra: Du får en meny med 8 olika alternativ på skärmen. Tryck på den siffra du önskar. När du vill komma tillbaka till menyn, tryck bara på en godtycklig tangent (T.ex. <RETURN>).

När du vill avbryta GRAFDEMO och köra något annat program, tryck på control-c (dvs. håll knappen CTRL nere, och tryck på C).



THE MAD PROGRAMMER STRIKES AGAIN !



SNIRKEL



SNIRKEL är en riktig ögonvridare!

Snirkel är en vit liten orm som kryper omkring inne i skärmen och ser allmänt konstig ut. Varje gång ormen kör huvudet i kanten, bildas en vit prick någonstans. Ormen äter upp allt vitt den kör på.

Du kan välja på 5 olika bakgrunder. Vill du ha en standard-orm, tryck bara på <RETURN> vid frågan "STANDARD-ORM (Ja)". Annars kan du välja längd (1-99) och genomsnittligt antal veck på ormen (dvs. hur ofta den ska byta riktning).

Första gången du kör programmet rekommenderar köksnästarn svart bakgrund och standard-orm. Ena annan rolig variant är svart bakgrund, inte standardorm, utan längd 2 och 0.7 veck!

