

**EXPERT
CARTRIDGE
V**

3.5

EXPERT CARTRIDGE HAR LÆNGE VÆRET EN EUROPÆISK SUCCES OG IKKE UDEN GRUND. EXPERT CARTRIDGE ADSKILLER SIG FRA ALLE ANDRE MODULER VED AT VÆRE RAM BASERET SALEDES AT BRUGEREN SELV KAN PROGRAMMERE DET. OGSÅ I DANMARK MÅ EXPERT CARTRIDGE SIGES AT VÆRE EN SUCCES IDET DET UDEN ENORME FARVESTRALENDE ANNONCER HAR VÆRET ET KONSTANT (OG STÆRKT STIGENDE) SALG. SALGET ER ALENE SKET PÅ BAGGRUND AF MUND TIL ØRE METODEN! VORE MANGE TILFREDSE BRUGERE HAR SIMPELTHEN FORTALT OM, HVOR GODT EXPERT CARTRIDGE ER I FORHOLD TIL DE MODULER DER P.T. ER I HANDELEN. EXPERT CARTRIDGE HAR DEN STORE FORDEL, AT DEN ALDRIG BLIVER FOR "GAMMEL". DISKETTEN TIL PROGRAMMERING AF EXPERT CARTRIDGE OPDATERES KONSTANT FOR AT KUNNE MØDE DE NYE UDFORDRINGER. DA D/C TRADING SAMTIDIG GENNEM DEN DANSKE BRUGERKLUB HAR GIVET NØJAGTIGE ANVISNINGER PÅ HVORLEDES MAN SELV KAN PROGRAMMERE SIT EGET PROGRAM TIL EXPERT CARTRIDGE HAR BRUGERNE ALLE DE FORDELE ANDRE MODULER MÅ SAVNE!

MONTERING:

=====

1. SLUK FOR DERES COMPUTER!
2. MONTER EXPERT CARTRIDGE I EXPANSIONSPORTEN!
3. SÆT OMSKIFTEREN I POSITION PRG!
4. TÆND FOR DERES COMPUTER!

ER OVENSTÅENDE FORETAGET KORREKT SKAL DE MODTAGE DEN NORMALE OPSTARTSSKÆRM (ALTSÅ INGEN ÆNDRINGER!). I DET FØLGENDE VIL VI GENNEMGÅ DE ENKELTE PROGRAMMERS MULIGHEDER:

- | | | |
|-------|----------------------|--|
| 1... | MENU | |
| 2... | MAIN BACK-UP | FREEZER, SAVER & MONITOR |
| 3... | NO BLOCKS BOOT | TURBO DISK LOAD/AUTOSTART |
| 4... | SPRITE EXTRACTOR | SPRITE TYV!?! |
| 5... | EDITOR SPITES | ÆNDRING AF SPRITES!!! |
| 6... | SPRITEKILL + UTIL | EVIGT LIV, JOYSTICK SWAPPER & MONITOR DUMP |
| 7... | HIRES GRABBER | GRAFIK TYV!?! |
| 8... | HIRES BOOT | TURBO LOAD AF GRAFIK (7) |
| 9... | KOALA CONVERTER | ÆNDRER GRAFIK TIL KOALA FORMAT |
| 10... | DISK/TAPE V2.4 | DISK TIL TAPE KOPIERING |
| 11... | BOOT | TURBO LOADER FOR NON COMMODORE DREV |
| 12... | TAPE TO TAPE | BACK-UP'S FRA TAPE TIL TAPE |
| 13... | SUPER CRUNCHER | PROGRAM "PRESSER" |
| 14... | EXPERT EXPRESS | DISK-TURBO + HARDCOPY |
| 15... | T.MAIN BACK-UP | SOM (2), MEN FOR TAPE |
| 16... | T.SPRITE EXTRACTOR | SOM (4), MEN FOR TAPE |
| 17... | T.SPRITE KILL + UTIL | SOM (6), MEN FOR TAPE |
| 18... | PSHOP -> DOODLE | FRA PRINTSHOP TIL DOODLE FORMAT |
| 19... | PSHOP FLIP | PRINSHOP TEGNINGER UPSIDE DOWN |
| 20... | KOALA FLIP | KOALA TEGNINGER UPSIDE DOWN |
| 21... | DOODLE -> PSHOP | FRA DOODLE TIL PRINTSHOP FORMAT |
| 22... | PSHOP -> KOALA | FRA PRINTSHOP TIL KOALA FORMAT |
| 23... | DOODLE -> KOALA | FRA DOODLE TIL KOALA FORMAT |
| 24... | KOALA CRUNCHER | FRA KOALA FORMAT TIL PRG |

I DET FØLGENDE VIL VI GENNEMGÅ HVERT ENKELT PROGRAM FOR SIG. DER VIL HELE TIDEN BLIVE HENVIST TIL OVENSTÅENDE TAL FRA 1 TIL 24 NÅR DET PÅGÆLDENDE PROGRAM PUNKT GENNEMGÆS. BAGERST I DENNE MANUAL VIL DE FINDE ET STIKORDS-REGISTER SOM DE KAN ANVENDE DE GANGE HVOR DE ER I TVIVL. MEN HUSK HASTVÆRK ER LASTVÆRK!!! TAG DET RO-LIGT OG LÆS PUNKTERNE NØJE IGENNEM!

FOR DE, DER IKKE KAN VENDE BRINGER VI HER EN SUPER HURTIG VEJLEDNING FOR BACK-UP'S AF PROGRAMMER. GÅR DET GALT SA LÆS VENLIGST HELE VEJLEDNINGEN OG GØR TINGENE EN AF GANGEN!

- ... 1 FORMATTER EN DISKETTE! I DET FØLGENDE VIL DENNE FORMATTEREDE DISKETTE ALTID BLIVE BENÆVNT *BACK-UP DISK!*
- ... 2 DET FORUDSÆTTES, AT *EXPERT CARTRIDGE* ER MONTERET SOM ANVIST PÅ *SIDE 1!*
- ... 3 KONTROLLER EN EKSTRA GANG, AT OMSKIFTEREN PÅ *EXPERT CARTRIDGE* ER SAT I POSITION *PRG* (RØR *I K K E* VED *EXPERTENS* RESET!!!).
- ... 4 MONTER *EXPERT* DISKETTEN OG TAST: *LOAD"MENU",8 + RETURN*
- ... 5 TAST: *RUN + RETURN*
- ... 6 VÆLG *MAIN BACK-UP*
- ... 7 FØLG ANVISNINGERNE PÅ SKÆRMEN
- ... 8 TAST *MELLEMRUMS-TASTEN*
- ... 9 TAST: *N + RETURN*
- .. 10 NÅR COMPUTEREN ER RESAT SÆTTES OMSKIFTEREN I POSITION *OFF* (RØR *I K K E* VED *EXPERTENS* RESET-KNAP!!!).
- .. 11 *LOAD* OG *RUN* DET PROGRAM DE VIL KOPIERE.
- .. 12 SÆT *EXPERTENS* OMSKIFTER I POSITION *ON*. HAR DE ET *EXPERT CARTRIDGE* MED DET AVANCEREDE *ESM* SYSTEM SKAL DE TASTE *ESM* KNAPPEN, HVIS *ESM* LAMPEN LYSER! RØR *I K K E* VED *EXPERTENS* RESET KNAP!!!! LYSER LAMPEN IKKE TAST SA *RESTORE*. HAR DE ET *EXPERT CARTRIDGE* UDEN DET AVANCEREDE *ESM* SYSTEM SKAL DE OGSÅ TASTE *RESTORE!*
- .. 13 MONTER *BACK-UP DISK* OG TAST *Z"PROGRAMMETS NAVN" + RETURN*.
- .. 14 TAST: *R (RE-START)*, HVIS DE VIL STARTE PROGRAMMET IGEN.
- .. 15 *LOAD* OG *START: NO BLOCKS BOOT* FOR AT *SAVE* EN *TURBO* PÅ DERES *BACK-UP DISK*.
- .. 16 *THAT'S ALL FOLKS*. SA NEMT ER DET FAKTISK. I DET FØLGENDE VIL VI MERE DETALJERET GENNEMGÅ *MAIN BACK-UP*. DET FORUDSÆTTES AT DE ENDNU IKKE HAR TAGET EN *BACK-UP!*

MAIN BACK-UP (2):

=====

- ... 1 MONTER *EXPERT* DISKETTEN OG TAST: *LOAD"NO*",8 + RETURN*
- ... 2 TAST: *RUN + RETURN*

DE HAR NU LOADET OG STARTET *NO BLOCKS-BOOT* SOM DE KAN ANVENDE TIL:

- 1/ AT FORMATTERE *BACK-UP DISKETTER*
- 2/ KOPIERE EN *DISK TURBO* TIL *BACK-UP DISKETTEN*

<F5> SENDER DEM TIL *FAST FORMAT* MENUEN. HUSK ID MAKS. 2 KARAKTERER.

<F3> VIL KOPIERER *NO BLOCKS-BOOT* TIL *BACK-UP DISKETTEN*

<F8> VIL RETURNERE DEM TIL *BASIC*

NO BLOCKS-BOOT FORTSAT: NO BLOCKS-BOOT PROGRAMMET ER EN AUTOMATISK DISKTURBO/AUTOSTARTER. NO BLOCKS-BOOT OPTAGER IKKE PROGRAM PLADS PÅ DINE DISKETTER IDET PROGRAMMET ANBRINGES I SPOR 18 (DIRECTORY). FORDELEN ER JO ÅBENBAR, MEN DER ER DESVÆRRE OGSÅ ET LILLE MINUS (MÅSKE) IDET DE IKKE KAN HAVE FLERE END 24 PROGRAMMER PER DISK SIDE. MEN DE VIL SELV-FØLGELIG OPDAGE AT DETTE "MINUS" ER TIL AT OVERSE IDET DAGENS PROGRAMMER IKKE ER SÅ MIKROSKOPISE AT DE F.EKS. VIL HAVE 35 PROGRAMMER FREEZED MED EXPERT CARTRIDGE. OG SKULLE DE HAVE SÅ MANGE PROGRAMMER VIL DE ENKELTE PROGRAMMER JO VÆRE SÅ SMÅ, AT EN TURBO INGEN EGENTLIG BETYDNING VIL HAVE. ØNSKER DE AT TURBO LOADE ALLE DERES MINDRE PROGRAMMER KAN VI ANBEFALE DEM ENTEN SUPER 5, TURBO 3000 ELLER 120K ROM BANK SYSTEMET FRA D/C TRADING! DE KAN OGSÅ KOPIERE PROGRAMMET: "BOOT" TIL DERES DISKETTER, MEN DETTE PROGRAM OPTAGER DATAPLADS PÅ DERES DISKETTER. DE FORSKELLIGE 'BOOTERE' SKAL ANVENDES I ALLE DE TILFÆLDE, HVOR DERES BACK-UP'S ER STØRRE END 202 BLOKKE. HAR DE ET NON-COMMODORE DREV KAN DE IKKE FORVENTE AT NO BLOCKS-BOOT SKAL FUNGERE. DE KAN I DISSE TILFÆLDE TASTE: LOAD"BOOT",8 OG DEREFTER SAVE TIL BACK-UP DISK VED AT TASTE: SAVE"BOOT",8. PROGRAMMET "BOOT" S K A L VÆRE FØRSTE PROGRAM PÅ DERES DISKETTER!!! NU SKULLE ALLE DE INDLEDENDE ØVELSER VÆRE TILLENDE OG DE KAN ATTER MONTERE EXPERT DISKEN I DREVET OG TASTE: LOAD"MENU",8 + RETURN OG NÅR PROGRAMMET ER KLAR: RUN + RETURN. VÆLG NU MAIN BACK-UP OG VENT TIL DETTE ER LOADET OG KLAR. EXPERT SKAL VÆRE I POSITION PRG. TAST MELLEHRUMS-TASTEN FOR AT FORLADE MAIN BACK-UP'S START MENU OG TAST: N + RETURN FOR AT RESETTE COMPUTEREN. SÆT EXPERT I POSITION OFF OG LOAD OG RUN DET PROGRAM DE ØNSKER EN KOPI AF. NÅR PROGRAMMET ER STARTET SÆTTES EXPERT I POSITION ON OG TAST RESTORE. HAR DE ET EXPERT CARTRIDGE MED DET AVANCEREDE ESM SYSTEM OG ESM LAMPEN LYSER SKAL DE TASTE PÅ ESM KNAFFEN. LYSER LAMPEN IKKE TASTES RESTORE. DE MÅ UNDER INGEN OMSTÆNDIGHEDER RØRE EXPERTENS RESET (I SÅ FALD BLIVER DE NØDT TIL AT STARTE FORFRA IGEN)! MONTER NU DERES BACK-UP DISK OG TAST DEREFTER Z + "PROGRAMMETS NAVN", HVOREFTER PROGRAMMET KOPIERES, CRUNCHES OG SAVES. DET KAN VÆRE NØDVENDIGT AT SLUKKE/TÆNDE DERES DREV MEDENS PROGRAMMET I COMPUTEREN KOPIERES! DERES PROGRAM KAN DE NU LOADE OG STARTE VED AT TASTE: LOAD"BOOT*",8 + RETURN SAMT: RUN + RETURN. VED AT ANVENDE ENTEN JOYSTICK ELLER MELLEHRUMS-TASTEN LOADES OG STARTES DERES PROGRAM. DE KAN VED AT TASTE: R + RETURN (EFTER SAVE) RESTARTE DET PROGRAM DE LIGE HAR KOPIERET. HUSK DET ER I K K E NØDVENDIGT AT HA' EXPERTEN MONTERET NÅR DE SKAL LOADE DERES BACK-UP'S!!!

PROBLEMER:

=====

PROBLEMER HAR VI ALLE SAMMEN OG DE VIL SANDSYNLIGVIS STØDE IND I NOGEN UNDER DERES ARBEJDE MED EXPERT CARTRIDGE, MEN I STEDET FOR AT SPRINGE PROBLEMERNE OVER VIL VI GERNE FØRSØGE AT HJÆLPE DEM:

...1 HVIS COMPUTEREN STOPPER MEDENS DE PROGRAMMERER EXPERTEN OG LAMPEN I DREVET BLINKER KAN DET SKYLDDES:

- A/ DERES DREV ER UDE AF JUSTERING!
- B/ DER ER FEJL PÅ PROGRAM DISKETTEN!
- C/ LÆSE/SKRIVE HOVEDET I DREVET HÆNGER!
- D/ DE HAR MONTERET EN PRINTER, DER SKAL RESETTES INDEN DE KAN LOADE.
- E/ DER ER ET PROGRAM I COMPUTEREN, DER IKKE TILLADER LOAD
- F/ KABLER SIDDER LØSE.
- G/ DE HAR GLEMT AT MONTERE DISKETTEN.
- H/ DET FORRIGE PROGRAM HAR "LAST" DREVETS RAM.

PROBLERMER FORTSAT:

VED A/ KAN DERES NABO LOADE DISKETTEN SKAL DERES DREV JUSTERES.

VED B/ KAN DE LOADE *DIRECTORY* OG NOGLE PROGRAMMER, MEN IKKE ANDRE ER DER FEJL PÅ DISKETTEN (KAN SKE VED FORSENDELSE). RETURNER DEN TIL *D/C TRADING BOKS 93 9240 NIBE* MED TYDELIG ANGIVELSE AF FEJL OG MED DERES TYDELIGE ADRESSE (SKRIVEBESKYTTELSEN PÅ DISKETTEN MÅ *I K K E* VÆRE FJERNET/UDSKIFTET!!!!).

VED C/ TAG DISKETTEN UD OG TAST: *OPEN7,8,15,"N:D/C,DC":CLOSE7 + RETURN*

VED D/ SLUK/TÆND PRINTEREN ELLER I VÆRSTE TILFÆLDE AFMONTER KABLET TIL PRINTEREN INDTIL PROGRAMMET ER LOADET OG STARTET.

VED E/ SLUK/TÆND COMPUTEREN.

VED F/ KONTROLLER DERES KABLER.

VED G/ MONTER DISKETTEN.

VED H/ SLUK/TÆND FOR DREVET.

...2 VIRKER DERES *BACK-UP* IKKE KAN DET SKYLDDES FLERE TING. DEN MEST ALMINDELIGE ER BRUGEN AF ALT FOR DARLIGE DISKETTER MANGE AF DE SAKALDTE *NO-NAME* DISKETTER HAR EN SA ELENDIG OVERFLADE AT SKRIVE/LÆSE HOVEDET PÅ DERES DREV MEGET HURTIGT BLIVER SVINET TIL HVORVED DET BELASTES EKSTREMT HARDT! ANVENDER DE DARLIGE DISKETTER SKAL DE RENSE DERES DREV JÆVNLIGT MED EN RENSE DISKETTE, MEN DA EN RENSNING PÅ CA 30 SEKUNDER SVARER TIL 3 MÅNEDERS BRUG VILLE DET VÆRE BEDRE FOR DERES DREV, Pengepung OG PROGRAMMER OM DE OFREDE NOGLE FA KRONER MERE PER DISKETTE! VI VIL ANBEFALE AT DE ANVENDER ENTEN *3M, ACCUTRACK, BASF* ELLER *DELA* DISKETTER SA ER DERES DREV SIKRET EN LÆNGERE LEVETID, DERES PROGRAMMER SIKRES MOD *DATA-TAB* OG DERES Pengepung BELASTES MINDRE! ET ANDET PROBLEM KAN VÆRE AT NOGLE KOPIER IKKE VIL FUNGERE HVIS DER ER MONTERET ET DREV PRØV DERFOR AT AFMONTERE KABLET ELLER SLUK DREVET MEDENS PROGRAMMET *DE-CRUNCHER*. NOGLE PROGRAMMER KAN AKTIVERE *EXPERTEN* SELVOM DE IKKE TASTER *RESTORE*, HVIS DETTE ER PROBLEMET SA SØRG FOR AT *EXPERTEN* ER I *POSITION OFF* (SOM EN EKSTRA SIKKERHEDS FORANSTALTNING KAN DE MONTERE *EXPERT CARTRIDGE* I ET *CAT & KORSH* MOTHERBOARD ELLER ET *DELA 4* MOTHERBOARD! VI GARANTERER KUN FEJLFRI FUNKTION I ET MOTHERBOARD HVIS DETTE ER LEVERET Gennem *D/C TRADING*. NOGLE PROGRAMMER KAN FØLE *EXPERTEN* SELVOM DENNE ER *OFF* (OGSA HER KAN ET MOTHERBOARD HJÆLPE). NOGLE PROGRAMMER KAN "SE" AT DE MED *N* KOMMANDOEN HAR ÆNDRET I COMPUTERENS HUKOMMELSE. DE KAN SA ANVEND *P* KOMMANDOEN I STEDET FOR, MEN ANVEND KUN *P* KOMMANDOEN SOM EN SIDSTE UDVEJ IDET PROGRAMMERNE FYLDER MERE MED *P* END MED *N*. ENDELIG KAN DE ANVEND *W* (=RUN/STOP + *RESTORE*) KOMMANDOEN DA DETTE SVARER TIL EN *WARM START* I STEDET FOR EN *COLD START*. EN SIDSTE MULIGHED ER AT ANVEND *N* KOMMANDOEN, SÆTTE *EXPERTEN* I *POSITION OFF* OG DEREFTER RESETTE COMPUTEREN. SKER DER INGEN TING NÅR DE TASTER *RESTORE* SKYLDDES DET 999 GANGE UD AF 1000 AT DER ER SNAVS OG STØV UNDER TASTEN. SLUK FOR COMPUTEREN OG RENGØR TASTATURET. START OP I *BASIC* OG TAST *RUN/STOP + RESTORE*, HVIS TASTEN FUNGERER BLANKES SKÆRMEN OG I HØJRE HJØRNE SKAL DER STA: *READY*. VIRKER DERES TASTE INDEN DE *LOADER MAIN BACK-UP* SA LAD OMSKIFTEREN STA I *ON* POSITION OG TAST *RESTORE* ET PAR GANGE.

EXPERT CARTRIDGE V3.5

D/C TRADING 1988

SIDE 5:

... 2 FORTSAT: NOGLE PROGRAMMER ER BESKYTTET MOD TAST PÅ RESTORE. DA DE SAMME PROGRAMMER OFTE KAN "FØLE" EXPERTEN KAN DE KUN KOPIERE DISSE PROGRAMMER VED AT ANVENDE EN EXPERT MED ESM EVENTUELT SAMMEN MED ET MOTHERBOARD (FRA D/C TRADING). HAR DE EN EXPERT MED DET AVANCEREDE ESM SYSTEM VIL ESM LAMPEN LYSE I DISSE TILFÆLDE LYSE HELE TIDEN. HAR DE ET ESM SYSTEM SKAL DE SÆTTE OMSKIFTEREN I OFF OG I K K E SÆTTE DEN I ON FØR ESM LAMPEN LYSER KONSTANT. NÅR ESM LAMPEN LYSER KONSTANT TASTES ESM KNAPPEN, HVOREFTER DE VIL BEFINDE DEM I MONITOREN! DEN ENESTE FORSKEL ER, AT DE IKKE KAN ANVENDE R (RESTART) KOMMANDOEN!

MONITOR:

=====

VIL VIL NU GENNEMGÅ DEN SÆRDELES GODE MONITOR SOM DERES EXPERT CARTRIDGE ER Udstyret med. Denne version (3.5) er en forbedret udgave af den hollandske V3.1 og den engelske V3.2. De kan ikke umiddelbart se forskellen da denne alene ligger i programmeringen (virkemåde og effektivitet). EXPERT MONITOREN ER SÆRDELES KRAFTFULD OG Udstyret med forskellige avancerede funktioner. Da monitoren er anbragt udenfor computeren kan de liste H E L E computerens computelse (fra 0000 til FFFF)!!! Ved tast på RESTORE eller via det avancerede ESM system (ESM knappen) kommer de til monitoren. Skærmen kan ligne nedenstående:

04

PC SR AC XR YR SP L1 QA NV-BDIZC
/FCE2 C3 22 44 56 FB 37 04 SSSCCSS.

04 = Q VÆRDIEN = DET STED EXPERTEN BRUGER SOM JUMPER. LINIEN UNDER ANGIVER DE FORSKELLIGE REGISTRES INDHOLD IDET SPLIT SEKUND DE STOPPEDE DET:

PC = PROGRAM COUNTER = STOP ADRESSE

SR = STATUS REGISTER

AC = ACCUMULATOR

XR = X-REGISTER

YR = Y-REGISTER

SP = STACK POINTER

L1 = LOCATION \$0001 = VÆRDIEN I ADRESSE 1

QA = Q-VALUE = START ADRESSE FOR JUMPER

NV-BDI1ZC. = DE FORSKELLIGE FLAGS. "." BAGEFTER VISER AT EXPERT HAR KOMMANDOEN NU!

MONITOR ORDRER:

=====

A = ASSEMBLE

D = DIS-ASSEMBLE

G = GOTO

J = JUMP TO SUBROUTINE

M = MEMORY

P = PROTECT MENU

S = SAVE

V = VERIFY

Z = CRUNCH & SAVE

@ = DISK ERROR MESSAGE

+ = COLOR CHANGE

B = BASIC LIST

E = EXCLUSIVT OR

H = HUNT

K = POWERFULL HUNT

N = NEW

Q = Q VALUE START

T = TRANSFER

W = WARM START

? = DECIMAL TO HEX

= FILE START

* = H & K POINTER

C = COMPARE

F = FILL

I = INCREMENT

L = LOAD

O = SHOW REGISTER

R = RESTART

U = UNHEX

X = EXCHANGE MAP

/ = CHANGE RESTART

\$ = DIRECTORY

& = AND MASK

MONITOR FORTSAT: EN TOTAL OVERSIGT OVER ORDRERNE FINDER DE PÅ SIDE 5.

ASSEMBLE TILLADER DEM AT PROGRAMMERE DIREKTE I ASSEMBLER SPROGET. VI KAN IKKE HER GENNEMGÅ ASSEMBLERING DA DET VILDE FYLDE ADSKILLIGE FLERE TÆT SKREVNE SIDER END DENNE MANUAL. VI VIL HENVISE DEM TIL DEN FAGLITTERATUR, DER FINDES (SPECIELT PÅ TYSK) SAMT DERES LOKALE BIBLIOTEK.

EKSEMPEL: A 0000 JMP \$FCE2 BEGYNDER ASSEMBLERING FRA 0000 (49152). ASSEMBLERINGEN STOPPER NÅR DE TASTER RETURN I EN ADRESSE UDEN AT ANGIVE EN KOMMANDO. HUSK ALTID AT ANVENDE OMRÅDET FRA 0000 TIL DERES MASKINKODE SA DE UNGÅR AT ØDELÆGGE ET EVENTUELT BASIC PROGRAM. VIL DE STARTE DERES MSKINKODE TASTER DE BARE W OG DEREFTER SYS + STARTADRESSE. VI VIL ANBEFALE DEM KUN AT ANVENDE G- OG J-KOMMANDOERNE NÅR DE KENDER DERES VIRKEMÅDE FULDSTÆNDIG.

BASIC LIST TILLADER DEM AT LISTE ALT BASIC, DER MATTE VÆRE I DERES PROGRAM (ANVENDELIG VED LOADERE, DER LOADER FLERE UNDERPROGRAMMER). DE TASTER BLOT: B + RETURN. B KOMMANDOEN OMGÅR ALLE LIST BESKYTTELSER!!! KOMMANDOEN ER I K K E TILGÆNGELIG PÅ TAPE UDGAVEN AF MAIN BACK-UP!!!

COMPARE TILLADER DEM AT SAMMENLIGNE FORSKELLIGE ADRESSERS VÆRDIER. EKSEMPEL: C 1000 2000 3000 SAMMENLIGNER ADRESSERNE STARTENDE FRA \$1000 TIL \$2000 MED ADRESSERNE STARTENDE FRA \$3000. ALLE ADRESSER, DER IKKE VISER OVERENSSTEMMELSE VISES AUTOMATISK.

DIS-ASSEMBLE TILLADER DEM AT LISTE ET PROGRAM OG DEREFTER DIREKTE ÆNDRE DETTE.

EKSEMPEL: D 1000. DISASSEMBLERER 1 LINIE STARTENDE FRA ADRESSE \$1000. UDELADER DE '.' FORSÆTTES ASSEMBLERINGEN. DE KAN PAUSE MED MELLEHRUMS-TASTEN OG STOPPE MED RUN/STOP. D KOMMANDOEN ER KRAFTFULD FORDI DE BÅDE KAN LISTE HUKOMMELSEN OG ÆNDRE ALLE DATA: ADRESSEN, INSTRUKTIONEN, PARAMETERT SAMT DEN ASSEMBLEREDE KODE.

D 1000 2000 SOM OVENFOR, MEN FRA \$1000 TIL \$2000.

EXCLUSIVT OR ER EN SÅKALDT LOGISK OPERATION, HVILKET BETYDER AT HVER GANG 2 BYTES SAMMENLIGNES AFHÆNGER RESULTATET AF OPERATIONEN AF VÆRDIEN AF DISSE 2 BYTES.

EKSEMPEL: E 1000 2000 FF UDFØRER ET EOR MED \$FF PÅ ALLE BYTES MELLEMLADENDE \$1000 OG \$2000. ALLE ADRESSER MELLEMLADENDE \$1000 OG \$2000 SAMMENLIGNES MED \$FF. RESULTATET VIL BLIVE, AT 2 BITS SAMMENLIGNES BIT FOR BIT HVIS 2 BITS ER ENS MED DEN KORRESPONDERENDE BIT (\$FF) ÆNDRES RESULTATET TIL 0 ER DE FORSKELLIGE BLIVER RESULTATET 1.

EKSEMPEL 2:

```
$C3 EOR $47 = 11000011
                01000111 EOR
                -----
```

RESULTAT 1000100 = \$84

FILL KOMMANDOEN ER SÆRDELES PRAKTISK IDET DE MEGET HURTIGT KAN FYLDE ET STORT OMRÅDE MED SAMME VÆRDI. F KOMMANDOEN ER GOD HVIS DE GERNE VIL VIDE HVRFRA OG HVRTIL ET PROGRAM GÅR. TASTER DE F.EKS. F 0801 0000 DC VIL HELE BASIC OMRÅDET BLIVE FYLDT MED DC'ERE. DE STEDER HVOR DC IKKE FINDES ER SÅLEDES OPTAGET AF DERES PROGRAM.

GOTO KOMMANDOEN ANVENDES TIL AT STARTE ET MASKINKODEPROGRAM OG ANVENDE DE DE NUVÆRENDE REGISTRE VÆRDIER.

G 0000 STARTER ET PROGRAM FRA ADRESSE 0000 (49152).

MONITOR ORDER FORTSAT:

=====

HUNT ORDREN ANVENDES TIL AT 'JAGTE' GENNEM FORSKELLIGE ADRESSER EFTER EN BESTEMT BYTE, BYTE RÆKKE, STRENG ELLER ASCII STRING.

EKSEMPEL: H 1000 2000 92 40 LEDER FRA ADRESSE \$1000 TIL \$2000 EFTER BYTERÆKKEN 92 40 OG VISER ALLE ADRESSER, HVOR DENNE KOMBINATION FINDES.

H 1000 2000 'HELLO D/C!' SØGER SAMME ADRESSE OMRÅDER EFTER ASCII STRENGEN HELLO D/C!.

H 1000 2000 "I'M HERE!" SØGER SAMME ADRESSE OMRÅDER EFTER STRENGEN I'M HERE!, MEN DER SØGES I SKÆRMKODE I STEDET FOR ASCII.

INCREMENT ANVENDES TIL AT FORHØJE VÆRDIERNE I ET ADRESSE OMRÅDE.

EKSEMPEL: I C000 D000 DC TILFØJER \$DC TIL ALLE BYTES I OMRÅDET MELLEM \$C000 OG \$D000.

JUMP TO SUBROUTINE ANVENDES TIL AT HOPPE TIL EN RUTINE OG RETUR IGEN.

EKSEMPEL: J C000 UDFØRER EN MASKINKODE RUTINE FRA \$C000 OG RETURNERER TIL EXPERT MONITOREN I SAMME ØJEBLIK ET RTS (RETURN FROM SUBROUTINE) MØDES. KOMMANDOEN ER IKKE TILGÆNGELIG PÅ TAPE UDGAVEN AF MAIN BACK-UP.

POWERFULL HUNT (MORE POWERFULL HUNT) ER EN FUNKTION DE ANVENDER TIL AT SØGE FORSKELLIGE ADRESSER IGENNEM FOR REFERENCER TIL EN BESTEMT VÆRDI.

EKSEMPEL: K C000 D000 C040 SØGER FRA \$C000 TIL \$D000 EFTER REFERENCER TIL \$C040 SA SOM LDA \$C040, JSR \$C040 OG BCS \$C040. ALLE ADRESSER, DER REFERER ADRESSE \$C040 VISES.

EKSEMPEL: K C000 D000 C040 C060 SOM OVENSTÅENDE, MEN REFERERER TIL OMRÅDET FRA \$C040 TIL \$C060.

EKSEMPEL: K C000 D000 C040 C060 1040 FORSKELLE I OMRÅDET FRA \$C000 TIL \$D000 SAMT REFERENDE ADRESSER FRA \$C040 TIL \$C060, DER REFERER TIL OMRÅDET STARTENDE FRA \$1040.

LOAD ORDREN ANVENDES TIL AT LOADE ET PROGRAM DIREKTE TIL MONITOREN.

EKSEMPEL: L"D/C MAGIC" LOADER PROGRAMMET "D/C MAGIC" FRA DEVICE 8 TIL ORIGINAL START ADRESSE.

EKSEMPEL: L"MAGIC D/C"08 2000 LOADER PROGRAMMET "MAGIC D/C" FRA DEVICE 8 TIL START I ADRESSE \$2000.

MEMORY FUNKTIONEN ANVENDES TIL AT UDLISTE HUKOMMELSEN I ASCII OG HEXADECIMALE VÆRDIER. ALLE VÆRDIER I DET HEXADECIMALE OMRÅDE KAN DIREKTE O-VERSKRIVES (ÆNDRES).

EKSEMPEL: M 0801 UDLISTER HUKOMMELSEN FRA \$0801. ANBRINGER DE ET '.' EFTER M 0801. VIL DER KUN BLIVE UDLISTET EN RÆKKE. DE KAN ANVENEDE MELLEMNUMS-TASTEN TIL AT PAUSE MED OG RUN/STOP TIL AT STOPPE MED.

NEW ORDREN ANVENDES TIL FYLDE COMPUTEREN MED FORSKELLIGE BYTES OG DER-EFTER RESETTE COMPUTEREN.

EKSEMPEL: N

EKSEMPEL: N DC ANVENDER VÆRDIEN \$DC SOM FYLDBYTE.

SHOW REGISTER ANVENDES TIL AT DUMPE DET ØJEBLIKKELIGE REGISTER INDHOLD TIL SKÆRMEN. DE ENKELETE REGISTRES INDHOLD KAN DIREKTE ÆNDRES.

PROTECT MENU ER EN FORBEDRET UDGAVE AF N ORDREN. DE ANBEFALES KUN AT ANVENEDE PROTECT MENU SOM EN SIDSTE CHANCE IDET PROGRAMMERNE BLIVER VÆSENTLIG LÆNGERE END MED NEW (N).

EKSEMPEL: P

EKSEMPEL: P DC ANVENDER \$DC SOM FYLDBYTE FØR RESET.

MONITOR ORDRE FORTSAT (2):

=====

Q ORDREN ANVENDES TIL AT FINDE EN PLADS TIL DE-CRUNCH RUTINEN. Q VÆRDIEN INSTALLERER SIG AUTOMATISK, MEN I NOGLE GANSKE FÅ TILFÆLDE KAN DE KOMME UD FOR, AT PROGRAMMET FYLDER SÅ MEGET AT PROGRAMMET IKKE UMIDDELBART HAR KUNNET FINDE PLADS. HVIS PROGRAMMET IKKE HAR KUNNET FINDE NOGEN PLADS VIL DE SE '-'. I DISSE MEGET FÅ TILFÆLDE SKAL DE SELV PÅ 'JAGT' EFTER EN TOM PLADS. ADRESSEOMRADER FYLDT MED \$00 OG/ELLER \$FF KAN MEGET TIT ANVENDES. RESTER AF BASIC EN BASIC LOADER ELLER LIGNENDE KAN OGSÅ UMIDDELBART ANVENDES. KOMMANDOEN Q XY TILLADER DEM AT ANBRINGE Q VÆRDIEN SELV (XY = HIGHBYTE AF DET OMRÅDE DE HAR FUNDET).

RESTART ORDREN ANVENDER DE TIL AT GENSTARTE ET PROGRAM DE HAR KOPIERET OG SAVET. PROGRAMMET VIL STARTE FRA DET STED HVOR DET BEFANDT SIG UMIDDELBART FØR DE TASTEDE RESTORE (ESH).

EKSEMPEL: R + RETURN

SAVE ORDREN SAVE ET ADRESSEOMRÅDE TIL DISKETTE.

EKSEMPEL: S"BREAK IT"08 C000 D000 Saver ADRESSEOMRÅDET FRA \$C000 TIL \$CFFF TIL DISK UNDER NAVNET "BREAK IT".

EKSEMPEL: S"IT'S BROKEN"08 C000 D000 1000 GØR DET SAMME SOM OVENSTÅENDE MED DEN ÆNDRING, AT PROGRAMMET SENERE VIL LOADE TIL \$1000!!!!

UNHEX OMREGNER ER HEXADECIMALT TAL TIL ET DECIMALT.

EKSEMPEL: U FCE2 = 64738

VERIFY ANVENDES TIL AT KONTROLLERE ET PROGRAM PÅ DERES DISKETTE MED DET PROGRAM, DER P.T. ER I DERES COMPUTER (FEJLFINDING).

EKSEMPEL: V"D/C IS HERE" SAMMENLIGNER "D/C IS HERE" MED PROGRAMMET I COMPUTEREN. ER DER ADRESSE MED UOVERENSSTEMMELSE(R) UDPRINTES DISSE.

EKSEMPEL: V"D/C IS HERE"08 1000 SOM OVENSTÅENDE, MEN STARTER SAMMENLIGNINGEN FRA ADRESSE \$1000. DENNE KOMMANDO ER IKKE TILGÆNGELIG PÅ TAPE VERSIONEN AF MAIN BACK-UP.

W ORDREN ANVENDES TIL AT FÅ UDFØRT EN WARM START (=RUN/STOP + RETSORE)

EKSEMPEL: W + RETURN

EXCHANGE MEMORY MAP ANVENDES TIL AT VÆLGE I HVILKEN MAP DE VIL ARBEJDE

EKSEMPEL: X = 00 = TOTAL 64K

EKSEMPEL: X = FF = NORMAL 64K

CRUNCH & SAVE ORDREN ANVENDES TIL AT CRUNCHE DERES PROGRAM OG DEREFTER SAVE DET.

EKSEMPEL: Z"PROGRAMMETS NAVN" + RETURN.

? FUNKTIONEN ANVENDES TIL AT OMREGNE ET TAL FRA DECIMAL TIL HEXADECIMAL.

EKSEMPEL: ?49152 = C000.

/ FUNKTIONEN ANVENDES TIL AT SKIFTE START-ADRESSE.

EKSEMPEL: /1000 ÆNDRER RESTART-ADRESSEN TIL \$1000.

@ ANVENDES TIL DOS KOMMANDOER SAMT TIL FEJLMELDINGER.

EKSEMPEL: @S0:OLD FILE

#D/C (UDEN "")VISER START- OG SLUT-ADRESSEN FOR PROGRAMMET D/C.

\$ INDLOADER DIRECTORY UDEN AT ØDELÆGGE ET PROGRAM, DER ALLEREDE MATTE BEFINDE SIG I COMPUTEREN.

EXPERT CARTRIDGE V3.5

D/C TRADING 1988

SIDE 9:

MONITOR ORDERER FORTSAT (3)

=====

+ ANVENDES TIL AT SKIFTE FARVER MED.

B = BAGGRUND

S = SKÆRM

T = TEKST

B,S,T SKAL VÆRE EN VÆRDI MELLEM 0 OG F.

EKSEMPEL: +D1C

* FUNKTIONEN ANVENDES SAMMEN MED H & K KOMMANDOERNE.

EKSEMPEL: * E000 FFFF + RETURN + H* 20 + RETURN (= H E000 FFFF 20).

KOMMANDOEN ER SÆRDELES ANVENDELIG NÅR DE SØGER EFTER FORSKELLIGE BYTES I ET BESTEMT ADRESSE OMRÅDE. DENNE KOMMANDO ER IKKE TILGÆNGELIG PÅ TAPE VERSIONEN AF MAIN BACK-UP.

& KOMMANDOEN ER SPECIELT FOR BRUGERE, DER HAR ET INDGÅENDE KENDSKAB TIL PROGRAMMERING. SÅ, HVIS DERES ERFARING/VIDEN IKKE ER STOR SÅ SPRING DETTE PUNKT OVER TIL DE HAR ARBEJDET MED MONITOREN ET STYKKE TID ENDNU.

MED & KOMMANDOEN KAN DE INSTALLERE EN AND MASKE TIL BRUG VED SØGNING.

EKSEMPEL: & FF 8F 0F 44 + RETURN

H E000 FFFF A9 06 05 00 + RETURN

RESULTAT: COMPUTEREN LÆSER BYTEN PÅ ADRESSE \$E000, ANDER DEN MED \$FF OG SAMMENLIGNER DEN MED \$A9. HVIS RESULTATET = \$A9 VIL COMPUTEREN LÆSE BYTEN I ADRESSE \$E001 OG ANDER DEN MED \$8F OG DEREFTER SAMMENLIGNE DEN MED \$06 O.S.V. FUNKTIONEN ANVENDES SELVFÆLGELIG HVIS DE SØGER EN BESTEMT RÆKKE AF BYTES MED EN BYTE IMELLEM, DER IKKE HAR NOGEN BETYDNING SOM F.EKS.:

& FF 00 FF 00 FF + RETURN

H C000 D000 A9 00 85 00 60 + RETURN

RESULTAT: COMPUTEREN VIL SØGE I OMRÅDET MELLEM \$C000 OG \$D000 EFTER A) ?? 85 ?? 60.

HUSK: TAST AND MASK SOM FF FF FF HVIS DE VIL UDFØRE EN 'NORMAL' HUNT! KOMMANDOEN ER IKKE TILGÆNGELIG PÅ TAPE VERSIONEN AF MAIN BACK-UP.

SPRITE EXTRACTOR:

=====

COMMODORE 64 TILBYDER SIN BRUGER AT ANVENDE MEGET SMA 'TEGNINGER' (SPRITES). SÅ GODT SOM ALLE BEVÆGELIGE FIGURER O.LIGN. ER SPRITES. SPRITE EXTRACTOR TILBYDER DEM MULIGHEDEN FOR AT UDTAGE DISSE SPRITES (DERFOR SPRITE TYV). DE SPRITES DE UDTAGER KAN DE ÆNDRE OG RETURNERE IGEN. ER DE TRÆT AF AT BLIVE FORFULGT AF MONSTRE SÅ LAV DEM OM TIL BARNEVOGNE! DEN SPRITE ANIMATION, DER EVENTUELT ER I DERES PROGRAM KAN DE FØLGE BEVÆGELSE FOR BEVÆGELSE. PROGRAMMERING:

1... SÆT EXPERT CARTRIDGE I POSITION ON

2... TAST: LOAD"MENU*",B + RETURN
RUN + RETURN

3... VÆLG THE SPRITE EXTRACTOR

4... FØLG ANVISNINGERNE PÅ SKÆRMEN

TAST: MELLEMRUMS-TASTEN

TAST: N + RETURN

5... LOAD DERES PROGRAM OG RUN DET.

6... TAST: RESTORE ELLER ESM KNAPPEN.

EXPERT CARTRIDGE V3.5

D/C TRADING 1988

SIDE 10:

SPRITE MONITOR:

=====

HVIS DE TASTER 'Y' VIL DER FREMKOMME 8 SPRITES PÅ SKÆRMEN. DE FØRSTE 4 ER HIRES-SPRITES (I 1 FARVE), DE ANDRE 4 ER MULTICOLOR SPRITES (I 3 FARVER). TAST PÅ <F1> VIL FLYTTE DEM FREM AD FRA \$3FC0 OG RETUR TIL \$0000. DETTE SKER FORDI COMPUTEREN OPDELES I 4 STK. 16K BANKER AF GRAFIK CHIPPEN. FOR AT KOMME FRA BANK TIL BANK TASTER DE B + RETURN. HVIS DE SÅLEDES HAR TASTET B 4 GANGE ER DE TILBAGE I BANK 1. FOR AT SAVE EN SPRITE TASTER DE BARE <F1> ELLER <F7> SAMT ANVENEDER B TIL AT KOMME TIL AT VÆLGE THE MOST LEFT SPRITES. DE KAN NU SAVE VED AT TASTE:

S"SPRITENS NAVN" + RETURN

SPRITE EXTRACTOR KOMMANDOER:

=====

Y = VISER SPRITEN

F1 = SØGER FREMAD I HUKOMMELSEN.

F7 = SOM F1 MEN REVERS

B = SKIFT AF VIDEO BANK.

KL "SPRITENS NAVN" LOADER EN SPRITE TIL POSITION 1.

KO = SPRITE OFF OG RETURNERING TIL NORMAL MONITOR.

KS "SPRITENS NAVN" SAVER SPRITE 1 (THE MOST LEFT) TIL DISK.

+SK = BESTEMMER SPRITENS FARVE:

S: 0-7 FOR AT SKIFTE FARVE 1 PÅ SPRITES 1-8.

S: 8 FOR AT SKIFTE FARVE 2 PÅ SPRITES 5-8 SAMTIDIG.

S: 9 FOR AT SKIFTE FARVE 3 PÅ SPRITES 5-8 SAMTIDIG.

K = FARVERNE FRA 0 TIL F.

R = FORTSÆTTELSE AF DET AFBRUDTE PROGRAM.

Z = CRUNCHER OG SAVER PROGRAMMET TIL DISK.

PS: FOR AT MULIGGØRE OVENSTÅENDE FUNKTIONER KAN DE IKKE ANVENDE A OG D KOMMANDOERNE. Y, +, @ OG K KOMMANDOERNE ER BLEVET ÆNDREDE. DE VIL KUNNE SE DIVERSE BESYNDERLIGE TEGN PÅ SKÆRMEN (I SPRITE MONITOR), HVIS DE ANBRINGER CURSOR I DEN ØVERSTE HALVDEL. DETTE ER OK OG DE SKAL IKKE BEKYMRE DEM OM DET.

SPRITE EDITOR:

=====

SPRITES SKAL SAVES TIL DISK I N D E N DE KAN MODIFICERES (ÆNDRES) I SPRITE EDITOR. NÅR DE ANAVENEDER SPRITE EDITOR BEHØVES DE IKKE EXPERT CARTRIDGE DE TASTER BLOT:

N + RETURN

LOAD"EDITOR*",B + RETURN

RUN + RETURN

EXPERT CARTRIDGE V3.5

D/C TRADING 1988

SIDE 11:

SPRITE EDITOR FORTSAT:

=====

SPRITE EDITOR KOMMANDOER:

F1 + SPRITENS NAVN LOADER SPRITEN

F3 + SPRITENS NAVN SAVER SPRITEN

F7 = LOADER DIRECTORY

CURSOR BEVÆGER EDITOR

I = INVERTERER EN SPRITE

L = VENSTRE DEL AF SPRITEN BEVÆGES MOD HØJRE

U = BEVÆGER SPRITEN OP

D = BEVÆGER SPRITEN NED

X = VENDER SPRITEN OM DEN HORIZONTAL AKSE

Y = VENDER SPRITEN OM DEN VERTIKALE AKSE

SHIFT + 1 = SKIFTER SPRITE FARVE 1

SHIFT + 2 = " " " 2

SHIFT + 3 = " " " 3

SHIFT + 4 = SKIFTER KANT- OG TEKST FARVE

SHIFT + 5 = SKIFTER SKÆRM FARVE

DE FARVER (ELLER DEN FARVE) DER P.T. ANVENDES
VISES I NEDERSTE HØJRE HJØRNE AF SPRITE REKTANGLEN. EN PIL INDIKERER
HVILKEN FARVE DER P.T. ANVENDES.

1	VÆLGER SPRITEFARVE	1
2	"	2
3	"	3

* = PLACERER ET PUNKT

MELLEMRUMS-TASTEN = FJERNER ET PUNKT

HOME = PLACERING AF CURSOR I ØVERSTE VENSTRE HJØRNE

CLR = SLETTER CURSOR

HUSK: DE KAN ALTID ANVENDE ET JOYSTICK TIL STYRING. NOGLE SPRITES KAN
SKIFTE FARVE NÅR DE ATTER INDGÅR I SPILLET! DETTE SKYLDES AF STYRINGEN
IKKE GÅR VIA SPRITE DATA, MEN BESTEMMES AF PROGRAMMET ANDET STEDS.

FOR AT DE ATTER KAN LOADE DEN ÆNDRERE SPRITE SKAL DE FORETAGE DEM FØL-
GENDE:

- 1.. PROGRAMMER EXPERT CARTRIDGE SOM ANVIST
- 2.. LOAD DERES SPIL
- 3.. TAST RESTORE
- 4.. BRUG <F1>, <F7> OG B TIL AT PLACERE SPRITEN I POSITION 1.
- 5.. TAST: KL"SPRITENS NAVN" + RETURN
- 6.. DE KAN NU SAVE DERES SPIL ELLER FORTSÆTTE.

SPRITEKILL + UTILITIES:

=====

EXPERT CARTRIDGE TILLADER DEM AF SLETTE KOLLISIONER MELLEM SPRITES OG ANDRE OBJEKTER. DETTE KAN ANVENDES TIL AT GIVE DEM 'EVIGT' LIV. IMIDLERTID VIL DER NOGEN GANGE IKKE SKE NOGET SOM HELST MEDENS DE ANDRE GANGE KAN KOMME UD FOR DE MEST ABSURDE TILDRAGELSER. DE KAN ENDVIDERE ÆNDRE BETYDNINGEN AF DE 2 JOYSTICK PORTE SALEDES AT DE KAN STYRE ET PROGRAM FRA PORT #2 SELVOM DET EGENTLIG KUN SKULLE KUNNE STYRES VIA PORT #1. DE KAN ENDVIDERE SENDE OUTPUTS FRA MONITOREN TIL DERES PRINTER ISTEDET FOR TIL SKÆRMEN. SÅDAN GØR DE:

- 1... SÆT EXPERT I PRG POSITION.
- 2... TAST: LOAD"MENU*",B + RETURN
RUN + RETURN
- 3... VÆLGT SPRITEKILL AND UTILL
- 4... FØLG ANVISNINGERNE PÅ SKÆRMEN.
- 5... TAST MELLEMRUMS-TASTEN
- 6... TAST N + RETURN
- 7... LOAD DERES PROGRAM OG RUN DET
- 8... TAST RESTORE (ELLER ESM KNAPPEN)
- 9... TAST E + RETURN FOR AT FJERNE SPRITE/BAGGRUND KOLLISION
TAST EB + RETURN FOR AT FJERNE SPRITE/SPRITE KOLLISION
- 10... SKÆRMEN VIL STARTE MED AT BLINKE. NÅR ALT ER KLAR IGEN KAN DE SAVE DERES PROGRAM MED EVIGT LIV (TRAINER).

HVIS DE VIL SKIFTE JOYSTICKPORT TASTER DE BARE J + RETURN. FORTYDER DE TASTES BLOT J + RETURN IGEN. IKKE ALLE PROGRAMMER KAN ÆNDRES FRA PORT #1 TIL PORT #2 OG VICA VERSA.

MED Y KAN DE KAN DE FORTÆLLE MONITOREN, AT DE ØNSKER ALLE OUTPUTS SENDT TIL DERES PRINTER ISTEDET FOR TIL SKÆRMEN. DE KAN ATTER RETURNERE TIL 'NORMAL' VED AT TASTE Y + RETURN ENDNU EN GANG. KOMMANDOEN ARBEJDER K U N SAMMEN MED SERIELLE PRINTERE!

I MANGE SPIL KAN DE FÅ EVIGT LIV VED AT ANVENDE I KOMMANDOEN PÅ DENNE MÅDE: AFBRYD SPILLET NÅR DE HAR 2 LIV TILBAGE OG TAST: I + RETURN. DE KAN ANVENDE R FUNKTIONEN TIL AT KONTROLLERE OM I ORDREN HAR VIRKET. FOR AT FÅ PLADS TIL OVENSTÅENDE HAR DET VÆRET NØDVENDIGT AT FJERNE B ORDREN I DISK VERSIONEN OG A, #, OG @ KOMMANDOERNE I TAPE VERSIONEN.

THE HIRES GRABBER:

=====

EXPERT CARTRIDGE TILLADER DEM AT HENTE ET HVILKET SOM HELST ÆGTE HIRES BILLEDE UD AF SPIL OG NED PÅ DERES DISK! I NOGLE TILFÆLDE ER DET NØDVENDIGT AT SLUKKE DREVET MEDENS BILLEDET OPSTARTES IGEN. PÅ EXPERT V3.5 DISKETTEN VIL DE FINDE EN SPECIEL HIRES BOOTER SOM DE KAN ANVENDE TIL AT LOADE DERES BILLEDER. NÅR DE LOADER BILLEDER SKAL DE IKKE ANVENDE EXPERT CARTRIDGE.

HIRES GRABBER FORTSAT:

=====

FOR AT GØRE EN HIRES DISK KLAR SKAL DE GØRE FØLGENDE:

- 1... MONTER EXPERT DISKETTEN I DREVET.
- 2... TAST: LOAD"HIRES BOOT",8 + RETURN
RUN + RETURN
- 3... MONTER EN TOM DISKETTE I DREVET.
- 4... F5 VIL FORMATTERE DISKETTEN
- 5... F3 VIL SAVE BOOTEREN TIL DISKETTEN.

HUSK HIRES BOOT SKAL BLIVE PÅ DISKETTEN FOR AT SIKRE FEJLFRI FUNKTION. SÅDAN ANVENDER DE HIRES GRABBER:

- 1... SÆR EXPERT CARTRIDGE I POSITION PRG
- 2... TAST: LOAD"MENU*",8 + RETURN
RUN + RETURN
- 3... VÆLG THE HIRES GRABBER
- 4... TAST: MELLEMRUMS-TASTEN
N + RETURN
- 5... LOAD DERES PROGRAM OG RUN DET.
- 6... TAST: RESTORE ELLER ESM NÅR DERES BILLEDE ER PÅ SKÆRMEN
- 7... TAST: B"BILLEDETS NAVN" + RETURN
- 8... EFTER SAVE KAN DE FORTSÆTTE MED R + RETURN, ELLER HVIS DETTE IKKE ER MULIGT RESETTE COMPUTEREN MED: N + RETURN.

FOR AT MULIGGØRE OVENSTÅENDE ER EN HEL DEL AF DE NORMALE KOMMANDOER ÆNDRET OG/ELLER SLETTET. HVIS DE ØNSKER EN LET OG 'SMERTEFRI' BRUG SÅ ANVEND KUN M, N, OG B KOMMANDOERNE!

KOALA CONVERTER:

=====

KOALA PAINTER ER DET ABSOLUT MEST UDBREDTE TEGNEPROGRAM. MANGE HARDCOPY OG KONVERTERINGS PROGRAMMER ER I TIDENS LØB PROGRAMMERET SPECIELT FOR KOALA PAINTER, DERFOR TILBYDER EXPERT CARTRIDGE OGSÅ AT DE KAN ÆNDRE DERES EXPERT FORMATER TIL KOALA FORMATER. DE GØR SOM FØLGER:

- 1... TAST: LOAD"KOALA*",8
RUN + RETURN
- 2... DE KAN A: ÆNDRE FRA EXPERT TIL KOALA FORMAT
B: ÆNDRE FRA KOALA TIL EXPERT FORMAT
- 3... VÆLGER DE A SKAL DE INDTASTE TEGNINGENS NAVN + RETURN. NÅR DE HEREFTER HAR ANGIVET ET BOGSTAV MELLEM A OG P. DE KAN NU LOADE BILLEDET TIL KOALA PAINTER OG ÆNDRE DET EFTER DERES EGNE ØNSKER OG DEREFTER ATTER ÆNDRE DET TIL EXPERT FORMAT FOR AT KUNNE ANVENDE HIRES BOOT.

THE CHEAT MACHINE:

=====

EXPERT CARTRIDGE ER ET NYTTIGT VÆRKTØJ NÅR DET GÆLDER DE FORSKELLIGE POKES BL.A. IC-RUN OFFENTLIGGØR. DISSE FORSKELLIGE POKES GØR OFTE LIVET MEGET LETTERE FOR DET BETRÆNGTE COMPUTER FOLK.

THE CHEAT MACHINE FORTSAT:
=====

- 1... PROGRAMMER EXPERT CARTRIDGE MED MAIN BACK-UP.
- 2... NAR DE ER RETURNERET TIL NORMAL SKÆRM LOADER OG STARTER DE DERES PROGRAM.
- 3... TAST RESTORE (ELLER ESM KNAPPEN), HVOREFTER DE BEFINDER DEN I MONITOREN. DER ER 2 FORSKELLIGE FORMER FOR POKES:

A POKES FOR ALLE 64'ERE
B SPECIELLE POKES FOR 64'ERE MED ET EXPERT CARTRIDGE

POKES AF TYPE A SKAL SOM REGEL 'BEHANDLES' SALEDES: RESET COMPUTEREN OG TAST POKE ADRESSE, BYTE. TAST SYSXXXX FOR AT GENSTARTE PROGRAMMET. DE KAN ANVENDE DERES EXPERT CARTRIDGE PÅ DENNE MÅDE:

- 1... BRUG ?-KOMMANDOEN FOR AT KONVERTERE TIL HEXADECIMAL.
- 2... TAST: M ADRESSE
- 3... FØR CURSOR TIL FØRSTE BYTE EFTER ADRESSEN OG INDTAST DEN HEXADECIMALE VÆRDI.
- 4... DE KAN NU GEN-STARTE PROGRAMMET MED R ELLER SAVE DET MED Z.

POKES AF TYPE B ER OFTE I HEXADECIMAL OG KAN DERFOR UDEN KONVERTERING DIREKTE INDTASTES VED HJÆLP AF M ELLER D KOMMANDOERNE. DET KAN VÆRE NØDVENDIGT AT ANVENDE / FOR AT STARTE PROGRAMMET ER ANDET STED!

TAPE TO TAPE TRANSFER:
=====

DETTE TRANSFER PROGRAM INDEHOLDER NU MAIN BACK-UP, SPRITEKILL & UTILL SAMT SPRITE EXTRACTOR SYSTEMERNE. SÅDAN PROGRAMMERES SYSTEMET:

- 1... EXPERT CARTRIDGE I POSITION PRG
- 2... TAST:LOAD"TAPE TO TAPE" HVIS SYSTEMET ER LEVERET PÅ BAND.
TAST:LOAD"TAPE TO TAPE",8 HVIS DE LOADER FRA DISK ELLER LOAD DET VIA MENUEN.
- 3... FØLG INSTRUKTIONERNE PÅ SKÆRMEN.
- 4... TAST:MELLEHRUMS-TASTEN
TAST:N + RETURN
- 5... LOAD DET PROGRAM DE VIL KOPIERE.
- 6... EXPERT CARTRIDGE I POSITION ON
- 7... TAST RESTORE ELLER ESM KNAPPEN
- 8... TAST Z"PROGRAMMETS NAVN" + RETURN
- 9... ANBRING EN TOM CASSETTE I DATASETEN OG FØLG INSTRUKTIONERNE PÅ SKÆRMEN.

FOR AT LOADE ET PROGRAM ER DET NØK AT TASTE PÅ SHIFT + RUN/STOP. L KOMMANDOEN ER IKKE TIL RÆDIGHED OG @, # SAMT \$ KOMMANDOERNE REFERERER I K K E TIL TAPE!!

EXPERT EXPRESS:
=====

SYSTEMET INDEHOLDER BADE EN DISK TURBO SAMT EN HARDCOPY RUTINE. TURBOEN ADSKILLER SIG ALLE ANDRE TURBOER VED AT DEN IKKE KRÆVER INDGEB I HVERKEN DISK ELLER COMPUTER SAMT VED AT DEN KAN TURBO LOADE PROGRAMMER PÅ OP TIL 248 BLOKKE MED FAKTOR 8!!!!!! DE KAN ENDVIDERE UDPRINTE EN HARDCOPY AF SKÆRMEN SAMTIDIG MED AT PROGRAMMET KØRER. EFTER HARDCOPY KAN DE FORTSÆTTE PROGRAMMET IGEN! DET ER DERFOR MULIGT AT TAGER 'RIGTIGE SPORTSFOTOS'. DE KAN FAKTISK MED LIDT SNILDE UDPRINTE ET FORBOLDMÅL I ALLE DETS FASER UDEN AT CRASHE PROGRAMMET.

EXPERT CARTRIDGE V3.5

D/C TRADING 1988

SIDE 15:

EXPERT EXPRESS FORTSAT:

=====

EXPERT EXPRESS INDEHOLDER EN HELT NY RESET RUTINE, DER ER MEGET HURTIG OG SOM KAN RESETTE ALLE PROGRAMMER. VED AT TASTE RUN/STOP + RESTORE VIL BRINGE DEM UD FRA NÆSTEN ET HVILKET SOM HELST PROGRAM TIL READY.

TASTER DE RESTORE MEDENS DE RUNNER ET PROGRAM VIL DER FREMKOMME EN HJÆLPEMENU MED ALLE NØDVENDIGE INFORMATIONER. DE KOMMANDOER DE HAR TIL RÅDIGHED KAN STYRES VIA F-TASTERNE:

<F1> = FORTSÆTTELSE AF DERES PROGRAM

<F3> = HARDCOPY RUTINE TILPASSET TIL SÅ GODT SOM ALLE DE TYPER AF PRINTERE DE KAN FINDE PÅ AT TILSLUTTE COMMODORE 64.

<F5> = F-TASTE RE-PROGRAMMERING. HVIS DE FORTSÆTTER DERES PROGRAM EFTER TAST AF <F5> VIL F-TASTERNE FÅ FØLGENDE BETYDNING:

<F1> = LIST

<F3> = RUN

<F5> = LOAD

<F7> = DIRECTORY

<F7> = DISKTURBO AKTIVERET. HVIS DE FORTSÆTTER DERES PROGRAM EFTER AT HAVE TASTET <F7> HAR DE EXPRESSEN + EN UDVIDET DIRECTORY TIL DERES RÅDIGHED. TASTER DE LOAD"\$",8 LOADES TIL SKÆRMEN SÅLEDES AT ET EVENTUELT PROGRAM I K K E ØDELEGGES!!!

SUPER CRUNCHER:

=====

SUPER-CRUNCHEREN TILLADER DEM AT FORMINDSKE ALLE PROGRAMMER SAVET VIA EXPERT CARTRIDGE. DENNE UDGAVE ER EN FORBEDRET UDGAVE AF TIDLIGERE CRUNCHERE. ER DE UTILFREDS MED CRUNCHERENS HASTIGHED KAN DE FRA D/C TRADING ERHVERVE DEM EN SUPER HURTIG CRUNCHER. D/C CRUNCH MACHINE ER 66 X HURTIGERE END EXPERTENS CRUNCHER OG MINDST LIGE SÅ EFFEKTIV. ER EXPERT CRUNCHEREN F.EKS. 1 TIME OM ARBEJDET VIL D/C CRUNCH MACHINE GØRE ARBEJDET PÅ CA. 55 SEKUNDER. DE STARTER EXPERT CRUNCHEREN VED AT:

1... TAST: LOAD"SUPER CRUNCHER",8 + RETURN
RUN + RETURN

2... TAST: NAVNET PÅ DET PROGRAM DE VIL CRUNCHE

3... TAST: DET NAVN DE ØNSKER PROGRAMMET SAVET UNDER

4... TAST: STARTADRESSEN PÅ PROGRAMMET (ALLE EXPERT BACK-UP'S STARTER VED 2075).

5... TAST: VÆRDIEN AF ADRESSE \$0001 (ALLE EXPERT BACK-UP'S = 55).

6... VENT TIL ARBEJDET ER OVERSTÆT.

KONVERTERE:

=====

DE FORSKELLIGE KONVERTERE GØR DET MULIGT FOR DEM AT KONVERTERE (ÆNDRE) BILLEDER FRA ET FORMAT TIL ET ANDET. DE ENKELTE PROGRAMMER ER MEGET ENKLE AT ANVENDE OG FORTÆLLER DEM VIA SKÆRMEN HVAD DE KAN GØRE.

EXPERT CARTRIDGE V3.5

D/C TRADING 1988

SIDE 16:

HVIS DE ØNSKER AT BRUGE DERES EXPERT CARTRIDGE VIRKELIG EFFEKTIVT KAN DE VED AT INDSENDE DET VEDLAGTE INDMELDELSKORT I UDFYLDT STAND. SOM MEDLEM AF DEN DANSKE BRUGER KLUB MODTAGER DE 6 GANGE OM ÅRET NYHEDER OM DERES FANTSTISKE MODUL SAMT SPECIAL PRISER PÅ OPGRADERINGER, TOOL-DISKE O.S.V.

NÆRVÆRENDE MANUAL ER OVERSAT AF D/C TRADING EFTER TILLADELSE FRA CAT & KORSH INTERNATIONAL B.V

HARWARE (C) BY CAT & KORSH

SOFTWARE (C) BY CAT & KORSH

MANUAL (C) BY D/C TRADING

VI SKAL GØRE DEM OPMÆRKSOM PÅ AT ENHVER OVERTRÆDELSE AF COPYRIGHT ØJEBLIKKEG VIL MEDFØRE RETSFORFØLGELSE FRA CAT & KORSH INTERNATIONAL SAMT D/C TRADING. DER VIL AUTOMATISK BLIVE INDGIVET ANMELDELSE TIL TOLD- & SKATTEVÆSEN. NÆRVÆRENDE MANUAL ER COPYRIGHT D/C TRADING OG MÅ UNDER INGEN OMSTÆNDIGHEDER GØRES TIL GENSTAND FOR KOPIERING UDEN SKRIFTLIG TILLADELSE FRA D/C TRADING.

HAPPY COMPUTING.....

STIKORDSREGISTER	SIDE	ORDRE	SIDE
<A> ACCUMULATOR	5	PROGRAM COUNTER	5
AND MASK	5	PROTECT MENU	5,7
ASSEMBLE	5,6	PSHOP/DOODLE	1
 BACK-UP DISK	2	PSHOP/FLIP	1
BASIC	2	PSHOP/KOALA	1
BASIC LIST	5,6	<Q> Q	5,8
BAGGRUNDSFARVE	9	QA	5
BOOT	1	Q-VALUE	5
<C> CHANGE RESTART	5	<R> R	2,5,10
CHEAT MACHINE	13,14	RESTART	5,8
COMPARE	5,6	RUN	15
CRUNCH & SAVE	8	<S> SAVE	5,8
<D> DECIMAL TIL HEX	5,8	SHOW REGISTER	3,7
DIRECTORY	4,5,8,11,15	SKIFT ADRESSE	8
DISSASSEMBLE	5,7	SKÆRM	9
DISK/TAPE	1	SP	5
DISKTURBO	15	SPRITE EDITOR	10,11
DOODLE/KOALA	1	SPRITE EXTRACTOR	1,9
DOODLE/PSHOP	1	SPRITE KILL	1,12
DOS ORDER	8	SPRITE MONITOR	10
<E> EDITOR SPRITES	1	STACK POINTER	5
EOR	5,7	STATUS REGISTER	5
EXCHANGE MEM.MAP	5,8	STOP ADRESSE	5
EXPRESS	1,14,15	SUPER CRUNCHER	1,15
<F> FAST FORMAT	2	<T> TAPE TO TAPE	1,14
FILE START	5	TEKST	9
FILL	1,14,15	TRANSFER	5
<G> GOTO	5,6	T.MAIN	1
<H> HARDCOPY	14	T.SPRITE EXTRACTOR	1
HIRES BOOT	1,13	T.UTILLITY	1
HIRES GRABBER	1,12,13	<U> UNHEX	5,8
HUNT	5,7	UTILLITY	1,12
H&K POINTER	5	<V> VERIFY	5,8
<I> I	5,11	<W> WARMSTART	5,8
INCREMENT	5,7	<Z> Z	5,8,10
<J> JOY SWAPPER	12	<X> X	2,11
JUMP TO SUBROUTINE	5,7	X-REGISTER	5
<K> K	5	<Y> Y	10,12
KL	10	Y-REGISTER	5
KO	10	<?> ?	5,8
KOALA CONVERTER	1,13	<@> @	5,8
KOALA CRUNCHER	1	<#> #	5
KOALA FLIP	1	<*> *	5,9,11
KS	10	</> /	5,8
<L> L	5	<\$> \$	5,8
L1	5	<&> &	5,9
LIST	15	<+> +	5,9
LOAD	5,7,15	+SK	10
LOCATION \$0001	5	SHIFT + 1	11
<M> MAIN BACK-UP	1,2	SHIFT + 2	11
MEMORY	5,6	SHIFT + 3	11
MENU	1	SHIFT + 4	11
MONITOR	5-9	SHIFT + 5	11
MONTERING	1	F1	10,11,15
<N> N	5	F3	11,15
NEW	5,7	F5	15
NO BLOCKS BOOT	1-3	F7	10,11,15
<O> O	5	MELLEMNUMS-TASTE	11
<P> PC	5	HOME	11
POWERFULL HUNT	5,7	SHIFT + HOME	11
PROBLEMER	3,4		



**This was brought to you
from the archives of**

<http://retro-commodore.eu>