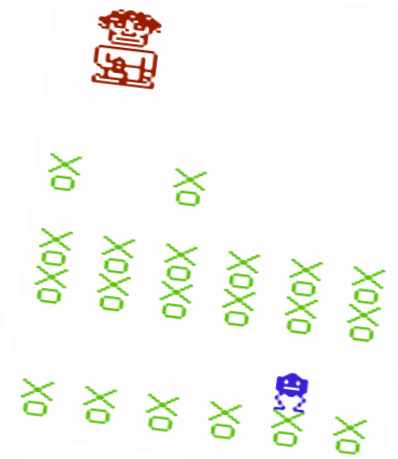
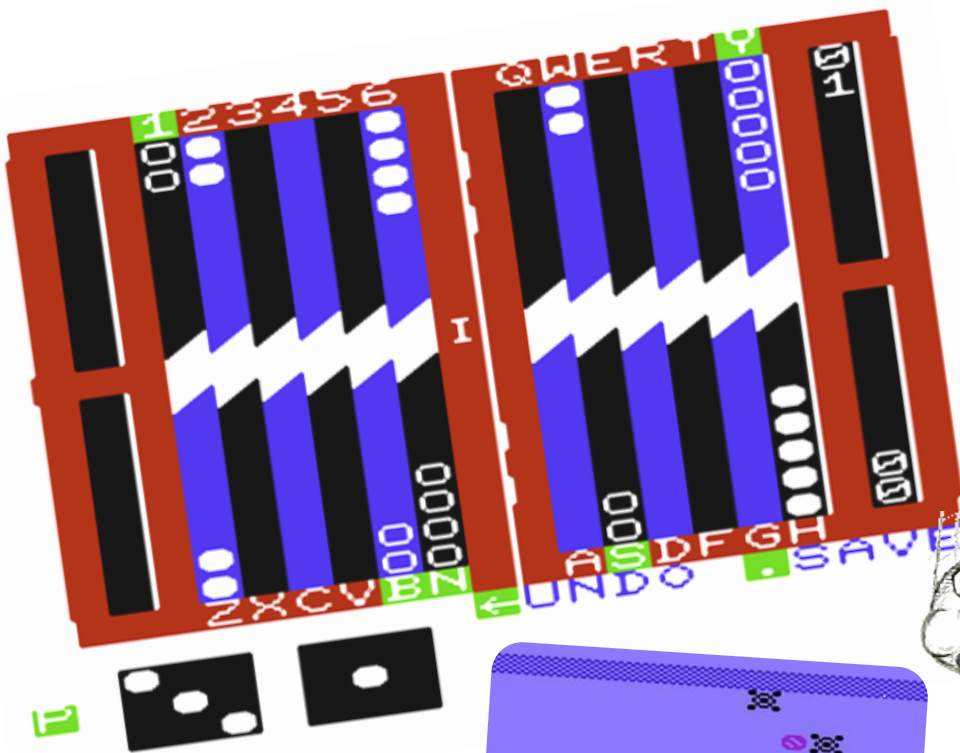
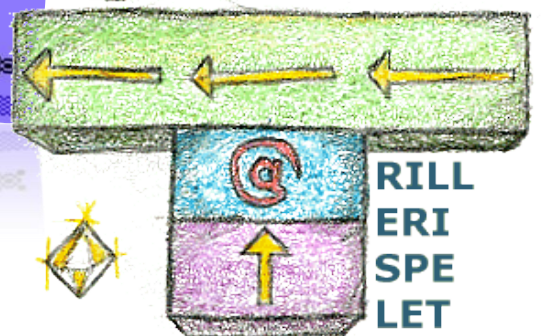
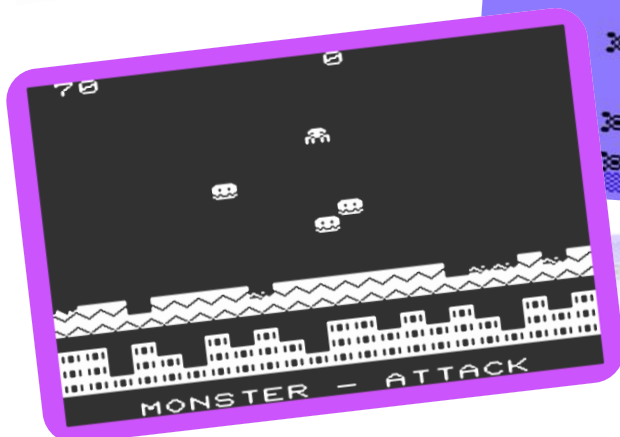
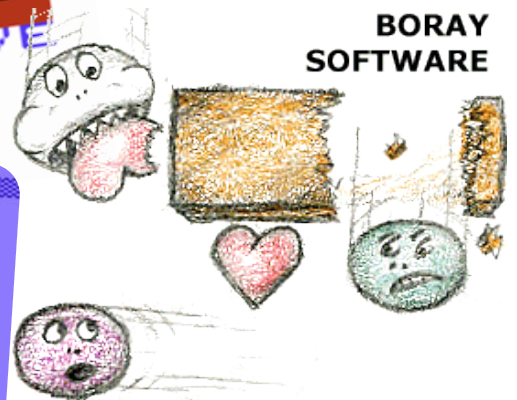


30 VIC 20 programs

BY BORAY



BORAY SOFTWARE



RILL
ERI
SPE
LET

Upplaga:
1 exemplar!

Copyright © 2015 by Anders Persson

www.boray.se

Det är tillåtet att kopiera programmen på bandet (samt denna folder eller delar ur den) om det görs helt utan vinstsyfte. Det är däremot inte tillåtet att ändra i programmen.

Delar av texten i detta häfte skrevs på en Vic-20.



Generella instruktioner:

Sida A innehåller program som kräver minst 8K extraminne (Boray Gammon kräver 16K extraminne) medan sida B innehåller program som fungerar utan minnesexpansion. Några av programmen på sida B fungerar dock även med minnesexpansion.

Förberedelser: Välj sida och spola tillbaka bandet helt och nollställ sedan räkneverket.

Varje gång du skall ladda in ett program, följ dessa instruktioner:

1. Se till att datorn är i uppstartsläge, t.ex genom att skriva SYS64802 följt av RETURN.
2. Spola bandet till det program du vill ladda in (räkneverksposition för både gamla och nya modellen av bandspelare finns angivet för varje program).
3. Skriv LOAD och tryck RETURN. Tryck sedan PLAY på bandspelaren (som du uppmanas).
4. När programmet har laddats in. Tryck på STOP på bandspelaren. Skriv RUN och tryck RETURN.
5. När du sedan vill ladda in ett annat program: Tryck RUN/STOP och RESTORE. Skriv SYS64802 och tryck RETURN.

Namn	Sid A Räkneverk		Systemkrav
Boray Gammon		003	16K extraminne
		003	

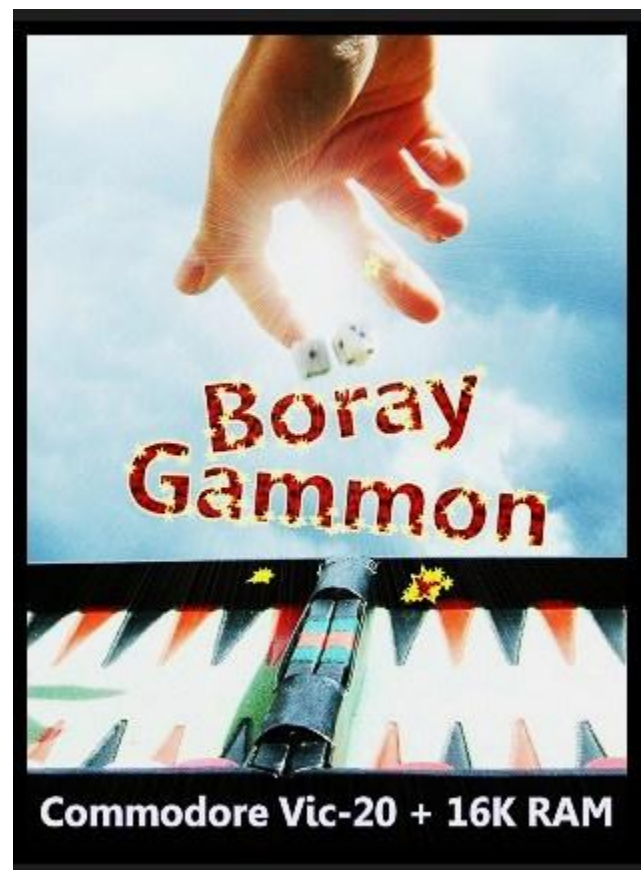
Funktionen för att spara pågående spel använder den enhet som spelet laddades från. Det går alltså att använda både disk och band för ändamålet.

Instruktioner (på engelska):

In a few shameless words:
The very best backgammon game for Commodore Vic-20. If you have tried the competition, you probably know what I mean ;-)

Features

- * Plays a fairly intelligent backgammon. It's not a grandmaster, but it should be able to win single games against any player with a bit of luck.
- * You can play against the computer, play with a friend or let the computer play against itself.



* You can either use the internal random generator for dice, or use external ones (which is useful if you want to make it play against other programs).

* Score counting

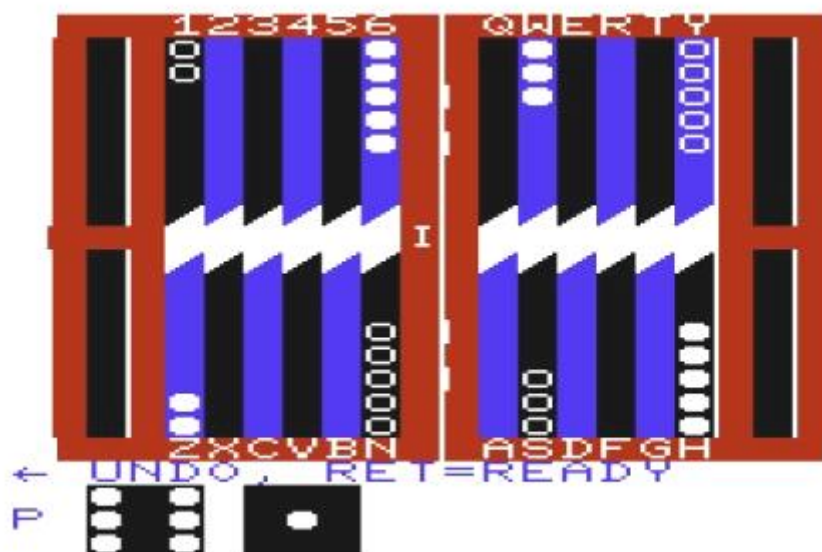
* Three levels of difficulty

Lack of features

* No doubling cube

How to play?

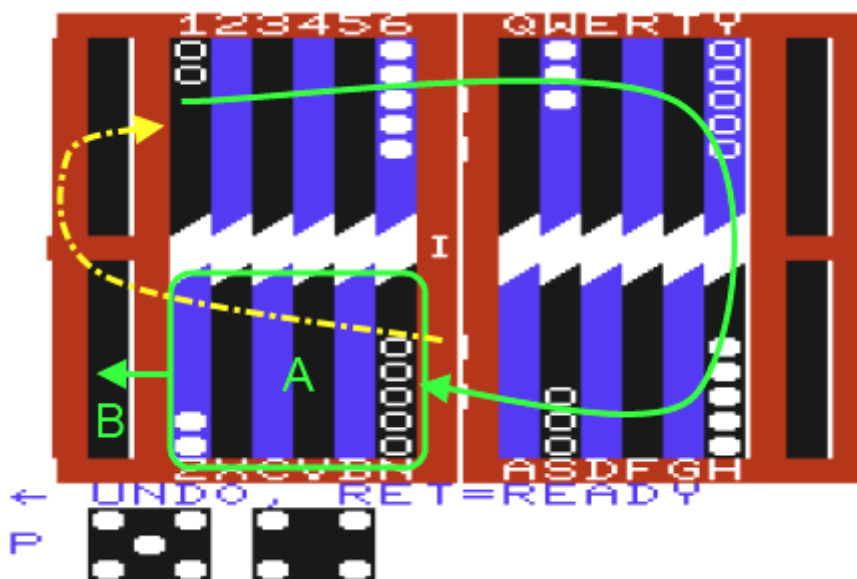
Never played backgammon before? Don't worry, I'll teach you!



You are black (or rather hollow) and Vic is white. In the

picture above, you have thrown the dice 6 and 1. Now just move one checker with each dice by pressing the key on the keyboard corresponding to the letter at the checker you want to move. The dice to the left is used first. You can swap the dice with each other by pressing "P". If you made a mistake, press "<-" to undo. When ready, press return. That's basically it. If you have never played backgammon before, you'll probably need a little more information though:

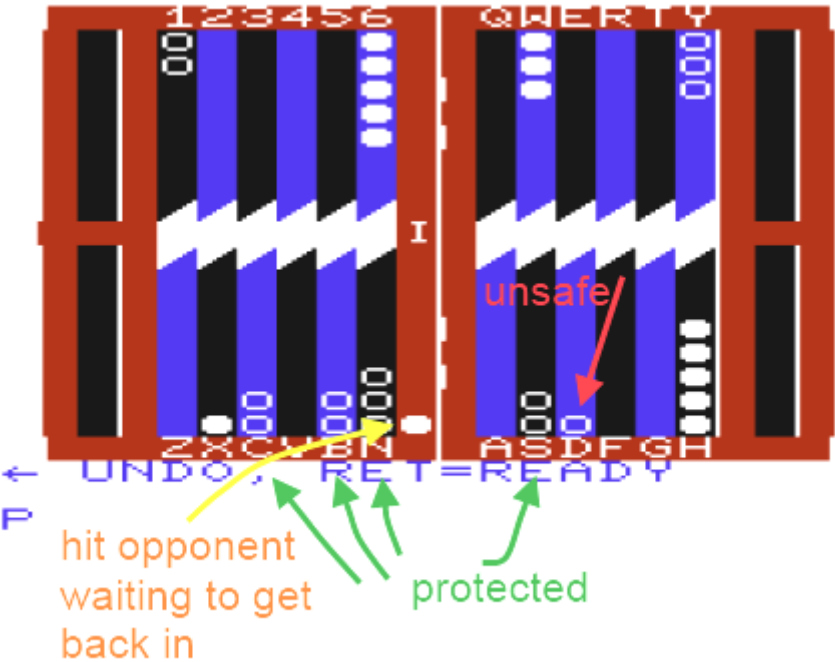
You move according to the green arrows:



Your first goal is to get all of your checkers into the area marked A. When that is done, you can move them out to B. The player getting all of his checkers out first will win.

That would be easy enough if you didn't have an opponent moving in the opposite direction, able to hit your checkers that are alone/single. When a checker get hit, it's put on the "bar" (marked "I"), and you have to play it into the game again from the start before you are able to move any other checker (yellow dotted line). To enter a checker into the game again, you press "I" (for IN).

If you were in the middle of the end play and taking out checkers from "A" to "B" when you got hit, you can't take out any checkers to "B" until the hit checker has entered the game again, gone around the board and reached "A" again.



A checker lying by itself is vulnerable and can be hit by the opponent. More than one checker on the same point means they are safe. But not only that, the opponent can't land on that point at all. So having two (or more) checkers on 6 points in a row means the opponent can't pass at all.

Help!?

If nothing happens when you try to move a checker, there could be a number of reasons why:

1. The point where the checker is to land, is blocked by the opponent. Try switching dice by pressing "P".
2. You have a checker on the bar that has to enter the game before you can move anything else. Press "I" to enter it. You may have to press "P" first as well to switch dice.
3. The checker you try to move is in your own home board and there is simply nowhere to go because all of your checkers have to reach "A" before you can take them out.
4. You are trying to move your opponents checker or

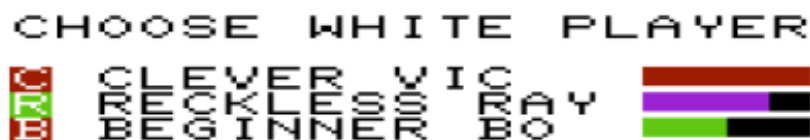
there is no checker by the letter you press.

Have the sound turned on. It gives you information about what happens, when you get hit, when all dices are blocked etc.



If you have started a game where Vic plays against Vic and don't want to wait until the end, you can simply restart the game by pressing Run/Stop+Restore and then RUN.

Difficulty Levels

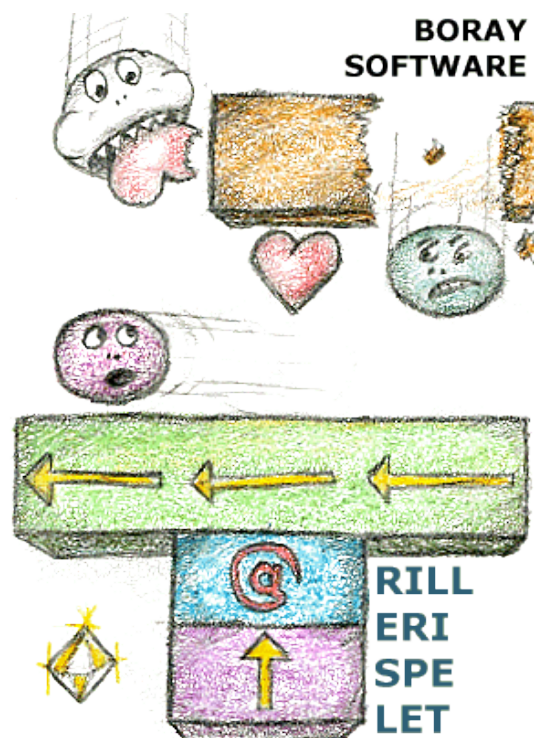
There are three different "players" you can choose to play against (or if you let them play against each other):



The bars to the right illustrates how strong the players are. In other words: Clever Vic is about twice as good as Beginner Bo while Reckless Ray is somewhere in between.

Namn	Sid A Räkneverk		Systemkrav
Tribbles 2009		084	8K extraminne eller mer
		057	

This is how it works: All players have their own tribble (a ball with a face). For every round, a new "track" is created randomly but according to some rules. The screen contains things that react differently when your tribble hits them.



Now, all players will place their tribble at the top of the screen. The aim is to eat as many stars, hearts and diamonds as you possibly can to get as many points as possible. When everyone has placed their tribble they begin to fall. They bounce around on the different things and collect points. When everyone has reached the bottom, the round is over and the results are displayed. This keeps on as long you want to play. You can for example decide from the start that you will play 15 rounds.

The screen may contain:

Empty space: The tribble moves one step down.

Diamond: Your tribble eats it (you continue to fall down) and you get 10 points.

Heart: Your tribble eats it and you get 50 points.

Star: You get 75 points, the star disappears, you bounce two steps up and maybe one to the left or one to the right.

Moving arrows: You move one step to the left.

Trampoline: You bounce two steps up and maybe one to the right, or one or two to the left.

Red pattern: You eat it through slowly.

Questionmark: Random transport and the questionmark disappears.

Arrow up: Restart at random top position (and the arrow disappears).

Black hole: Minus 200 points and ending the track.

Right moving pattern: You move one step to the right. The pattern below you disappears - first half of it and when the next tribble hits it - all of it disappears.



Another tribble: You move one step to the left.

If there is another item in the spot you moved to, you will immediately react on that item. You can in other words jump on several trampolines when the other tribbles only move one step.

When a tribble reaches the left or right end of the screen, it comes out on the other side.



Something that's great about this game is that everyone can play and enjoy it! Young as well as old.... You don't have to be good with the joystick or to have fast reactivity. You only have to figure out where to place your tribble.



Namn	Sid A Räkneverk	Systemkrav
Mega Omega	 138	PAL Vic-20
	 099	8K extraminne

The Omegan system is famous for its way of training its warriors using android controlled fighters (code named "Omega

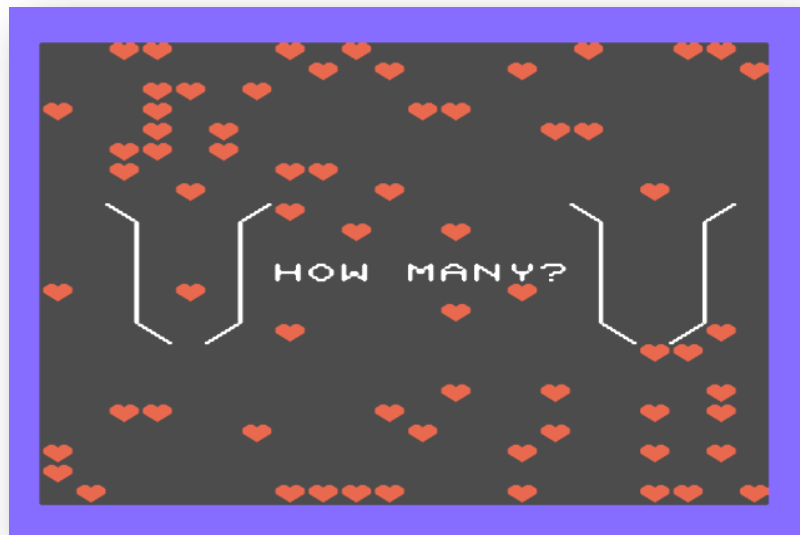


Race"). However - first the cadets have to go through the "Omegan Trial" which is a test with non-moving targets. You pilote the never resting "Omegan Spider", the most feared droid controlled craft used in Omega Race. Because of its extensive shielding, it's safe for beginners. Your mission is to hit the omega sign, but there are also other obstacles you must avoid. If you hit one of these obstacles, you will lose 10% of the shield (of the total shield). So try to hit ONLY the target. For every new level, there will be more obstacles. The "Omegan Spider" is a craft that's hard to control. You can only control it when it's bouncing back and forth

closest to the ground. So aim (while moving) and press "engage" (any key) and the craft is thrown away to bounce on the walls and to then return to ground level.

Namn	Sid A Räkneverk	Systemkrav
How Many 8K	 179	8K extraminne
	 134	Diskdrive!



OBS! Detta spel kräver att du har en diskdrive (enhet 8) ansluten till din dator eftersom den försöker ladda in





highscores därifrån. Om du inte har någon diskdrive så måste du tyvärr nöja dig med den oexpanderade versionen av spelet som finns på sida B.

Spelidén är enkel. Ett antal hjärtan som rör på sig visas för dig i ett antal sekunder. Sedan försvinner de och det är din uppgift att uppskatta hur många hjärtan det var. Ju bättre du är, ju längre får du spela.

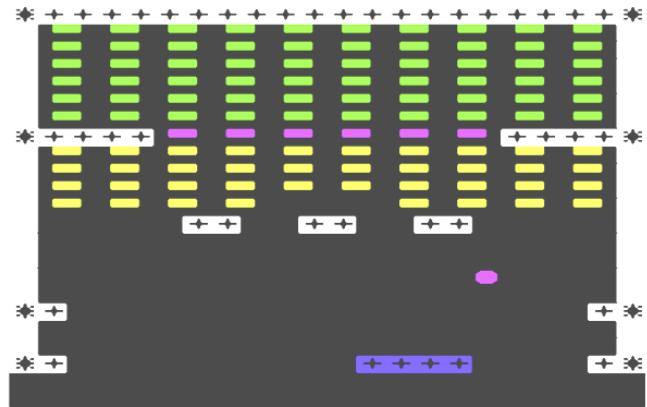
Man kan även spela i team med obegränsat antal deltagare och till och med lägga till och ta bort personer under spelets gång.



Namn	Sid A Räkneverk	Systemkrav
Lyriktornet 2	 212	8K extraminne eller mer
	 166	

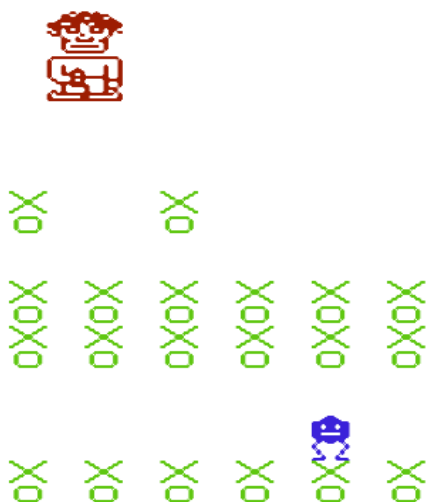
Detta är en vidareutveckling av den svenska poesiparodin i "Braindead". Nytt är att svenska tecken ingår (genom "FAT Swedish" som också finns på bandet), skiftande färger samt att texterna skrollas in. Lite som en korsning mellan demo, pausprogram, skärmläckare och parodi på högkultur. Antagligen en säker hitt i ett hörn på din coola fest.

Namn	Sid A Räkneverk	Systemkrav
Super Breakout	 240	8K extraminne eller mer
	 194	

En breakout-clone med flera olika banor att spela.





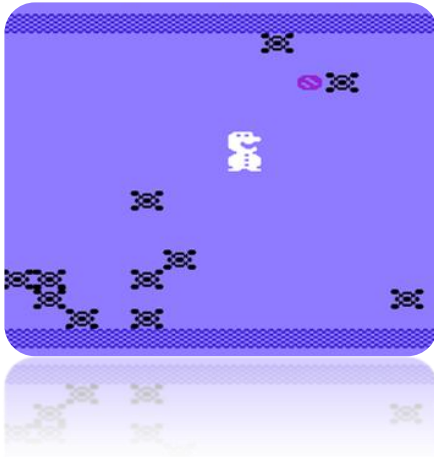
Namn	Sid A Räkneverk	Systemkrav
Osquar	 266	8K extraminne eller mer
	 221	



Osquar är ute efter att döda dig. Som tur är har du gröna stridsvagnshinder och en liten robot till ditt skydd. Osquar plockar bort hindren för att få tag på dig. Skjut inte på hindren för då dör du. Skjut bara på Osquar!



Fördröjning: Skriv ett tal mellan noll och 40. Noll är snabbast.

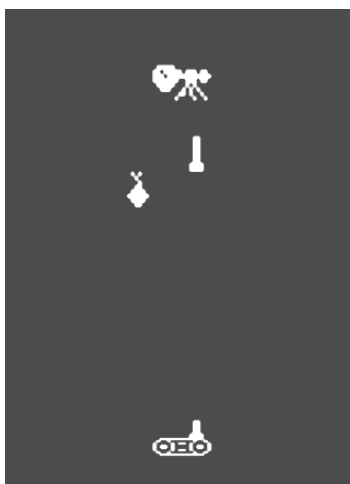
Namn	Sid A Räkneverk	Systemkrav
Robot Man	 277	8K extraminne eller mer
	 235	





Ät så många kakor som du kan med din robot. Men se upp för de svarta hindren. Du kan ta bort hindren genom att trycka på fire när hindren är framför munnen.

Fördröjning: 400 är normalfart. Ett lägre värde ger ett snabbare spel (och tvärt om).



Namn	Sid A Räkneverk	Systemkrav
Myrmaze	 287	8K extraminne eller mer
	 244	



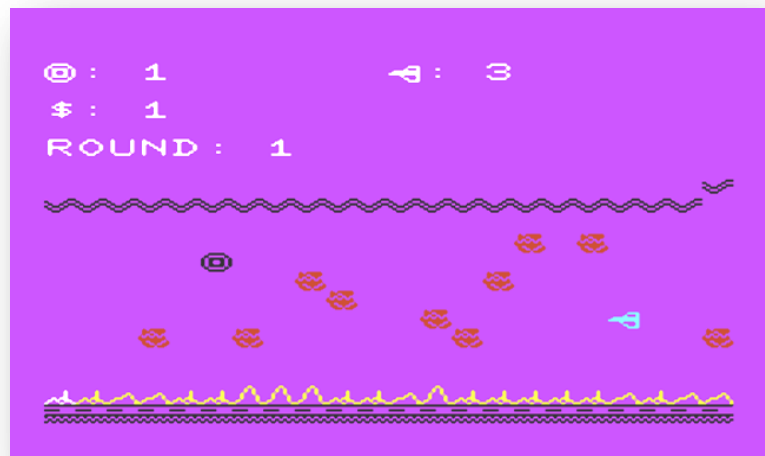
Skjut myran så många gånger du kan. Styr med < > och skjut med shift.



Namn	Sid A Räkneverk		Systemkrav
Robotarnas		307	8K extraminne eller mer
Planeter		268	

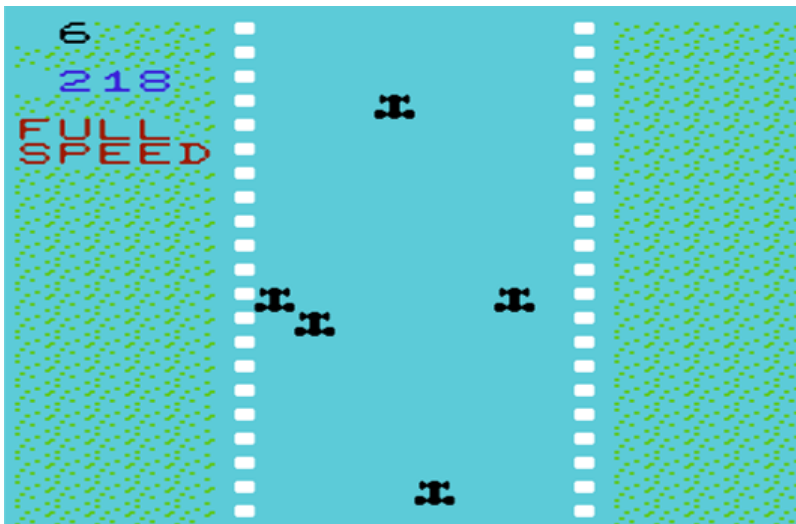
Ett rymd-adventure. Styr skeppet med markörtangenterna. Prova kommandon som "titta" och "ga norr".

Namn	Sid A Räkneverk		Systemkrav
Spacer		320	8K extraminne eller mer
		283	



Du skall samla ihop svarta tingestar i den vulkaniska planetens atmosfär. När du har tagit nio så skall du landa för att lasta ur. Om du tar fler än nio så mister du hela lasten. Du måste ta dem rakt framifrån och se upp för alla glödande klot som kommer mot dig! Tryck run/stop för paus.



Namn	Sid A Räkneverk		Systemkrav
The Big Race		343	8K extraminne eller mer
		313	



Ett bilspel. Det är bara att köra om så många bilar du kan, tills du krockar. Använd joystick.



Namn	Sid A Räkneverk		Systemkrav
Robot Slalom		353	8K extraminne eller mer
		326	

Du styr en robot i rymdslalombanan.

Lätthet = Hur tätt portarna kommer. Prova ca 25.

Fördröjning: Prova mellan 20 och 50.





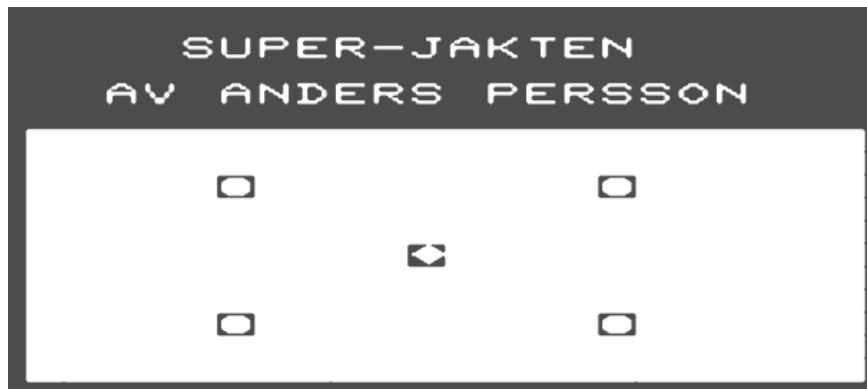
Namn	Sid A Räkneverk	Systemkrav
Monster Attack	 363	8K extraminne eller mer
	 338	



Skydda planetens bebyggelse mot nedfallande rymdmonster. Sikta och skjut. När du träffat ett monster så blir det en döds-kalle som ökar ditt skydd eftersom monstren måste hoppa på dem innan de kommer ner.



Svårighetsgrad 1 är långsammast och 3 är snabbast.

Namn	Sid A Räkneverk		Systemkrav
Superjakten		373	8K extraminne eller mer
		350	





Ett strategiskt spel som går på tid. Det gäller att ta motståndaren (som är en ruter) med en av dina bollar. Du använder markörtangenterna samt F1.

Det går bara att flytta ett steg i taget och du spelar genom att först flytta markören till den boll du vill flytta och sedan trycka på F1. Sedan flyttar du markören till den position som du vill att bollen skall flyttas till. Och där trycker du på F1 igen. Sedan flyttar motståndaren ett steg och sedan är det din tur igen...

Namn	Sid A Räkneverk		Systemkrav
Predator II		380	8K extraminne eller mer
		361	



En uppföljare till det kommersiella fågelspelet. Skjut motståndarfåglarna lika många gånger som de är och flyg sedan in i fyrkantsboet. Det blir fler motståndarfåglar för varje ny omgång.



Namn	Sid A Räkneverk		Systemkrav
Adventure House		389	8K extraminne eller mer
		374	



Ett humoristiskt text-adventure-spel (humoristiskt för tonårspojkar alltså). Av mig och min kompis Magnus 1987-08-30.

Testa kommandona jump, climb, look och go!

Namn	Sid A Räkneverk		Systemkrav
Julkonserten		401	8K extraminne PADDLES!
		391	



En musikupplevelse för en eller två spelare. Använd paddles för att spela trumpet och bastrumpet.

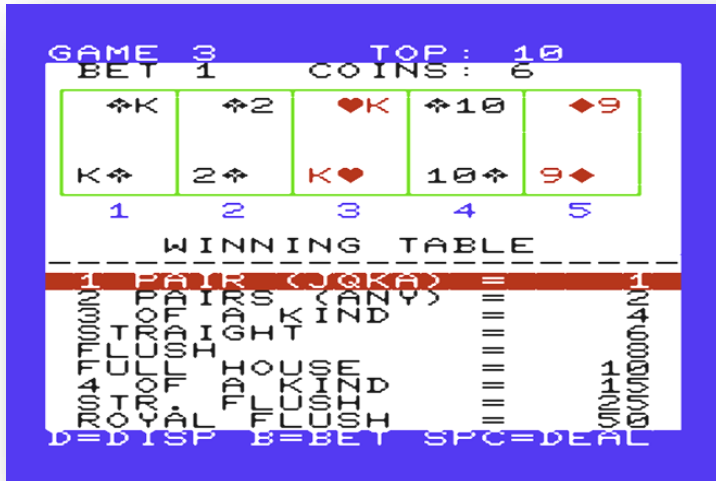


Namn	Sid A Räkneverk		Systemkrav
Fat Swedish		418	8K extraminne eller mer
		417	



Detta är typsnittet från en svensk C128 och har således Å Ä och Ö vilket är användbart **om du är svensk!**

Du kan även använda typsnittet i egna basicprogram genom att skriva POKE44,18 innan du sparar ditt program. Lätt som en plätt.

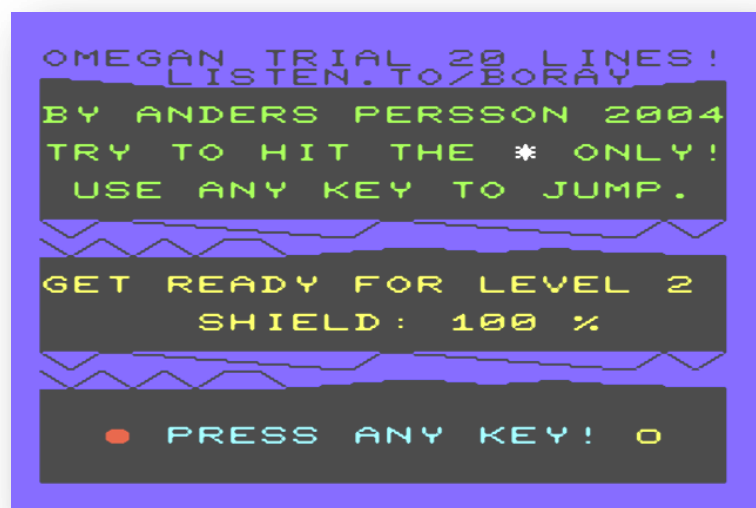
Namn	Sid B Räkneverk		Systemkrav
Video Poker		004	Oexpanderad
		004	





Ett pokerspel av Björg Stojalowski och mig.

Namn	Sid B Räkneverk		Systemkrav
Omegan Trial 20L		026	Oexpanderad
		017	

En av två tidigare versioner av "Mega Omega". Den första gjordes till en 1K-tävling medan denna något mer påkostade version gjordes om för en 20-raders basictävling.





Namn	Sid B Räkneverk	Systemkrav
How Many	 039	Oexpanderad
	 025	



Gissa hur många hjärtan som visades!

Detta är den första versionen som sedan utvecklades vidare i "How Many 8K".

Namn	Sid B Räkneverk	Systemkrav
Reaction	 050	Med eller utan expansion.
	 033	

Written for the Minigame Compo in 2002

This game (or program) measures your reactivity. You can compete with yourself or with your friends to see who would fit to be a gunfighter or test pilot (or a 90-year-old for that matter. ;-) Or you could use it to check if your reactivity gets worse when you have consumed some alcohol etc.

The program provides three different tests that appears randomly,

1 - Visible: The screen goes from black to white.

2 - Audible: A sound starts to play.

3 - Visible and Audible together.

As soon as one of these three appears, you should simply press fire on the joystick as fast as you can. The results are represented separately for each type of test, with one last value for the last test and one average value for each test type. All figures are represented in seconds, so for example .23333 means roughly 23/100 of a second. It's quite interesting to see if you react faster to one type of test compared to another. After a while, the computer starts to give you judgements of your ability. It can for example say "Normal", "Fast" or "Drunk?". If you are really fast, it says stuff like "Android" or "Superman". There are 15 of these levels. What level to be displayed depends on the average of the three averages of the different tests. This value is also displayed. These levels are not scientific in any way, but just for fun.

Here are now all the levels:

0.00 to 0.11999 Time-Warp Speed

0.12 to 0.12999 Inside Warp Bubble

0.13 to 0.13999 Lightning

0.14 to 0.14999 Bullet

0.15 to 0.15999 Android

0.16 to 0.16999 Superman

0.17 to 0.17999 Gunfighter

0.18 to 0.18999 Test Pilot

0.19 to 0.19999 Fast

0.20 to 0.20999 Normal

0.21 to 0.21999 Tired

0.22 to 0.22999 Drunk?

0.23 to 0.23999 90-year-old



0.24 to 0.24999 Retard

0.25 to 9999999 Deaf and Blind

Note: If you press fire before the next test has even started, you will get one second penalty on all three tests. This will probably degrade you to "Deaf and blind".

The testing goes on as long as you want... Then just press run/stop and restart the program for the next person.

Emulator warning: If you run this on an emulator, you will probably get "Deaf and blind" every time.



Namn	Sid B Räkneverk		Systemkrav
Typer		061	Med eller utan expansion.
		041	

Träna på att hitta rätt tangenter på tangentbordet.

Det kommer upp nya bokstäver hela tiden. Tryck på motsvarande tangent så försvinner bokstaven från linjen. När hela linjen har blivit full så tar det slut.

Man behöver inte ta bokstäverna i ordning utan det räcker med att bokstaven finns med.



Namn	Sid B Räkneverk		Systemkrav
Overscan		069	Med eller utan expansion.
		046	

Vic-20 har till skillnad från C64 möjligheten att ändra position och storlek på skärmen. Detta program är till för att testa olika storlekar och positioner inför sitt programmeringsprojekt.

Tangenter:

Markörtangentern =
Flytta skärmens
position.

X = Öka bredden

Shift-X = Minska
bredden

Y = Öka höjden



Shift-Y = Minska Höjden

P = PAL standardskärm

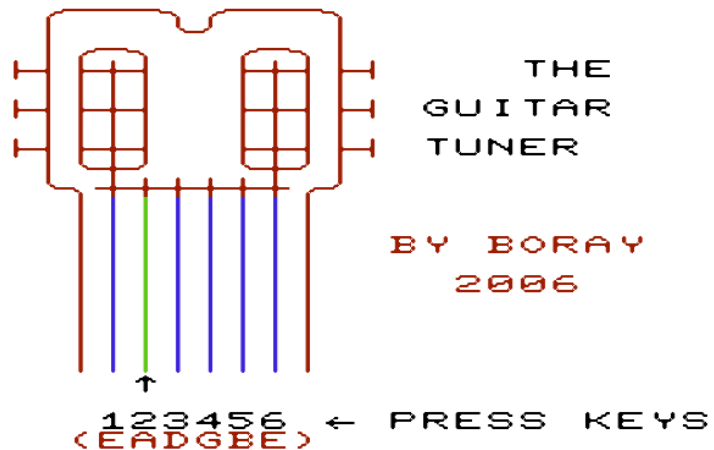
N = NTSC standardskärm



```
VIC OVERSCAN
POSITION: 000 000 X 000
PIXELSIZE: 000 000 X 000 000
```

```
VIC OVERSCAN
POSITION: 000 000 X 000
PIXELSIZE: 000 000 X 000 000
```

Namn	Sid B Räkneverk		Systemkrav
Guitar Tuner		080	Med eller utan expansion.
		054	

Ett hjälpmedel för att stämma din gitarr genom att spela upp den ton som du skall stämma till samt visuellt visa vilken sträng det är frågan om.





Namn	Sid B Räkneverk		Systemkrav
Contact		089	Med eller utan expansion.
		061	



Ett program för att testa och betygssätta joystickar.

Det finns även en mer avancerad version för C64 om du går in på <http://www.boray.se/com/modore/contact/>



Namn	Sid B Räkneverk		Systemkrav
TV input Lag		103	8 bit Commodore hemdator
		073	

Ett hjälpmedel för att utvärdera om en LCD eller LED-TV är snabb nog för att användas som datorskärm. Den blinkar med skärmens ramfärg exakt samtidigt som den blinkar med diskdrivelampan (eller SD2IEC etc). På så vis kan du med hjälp av ögat avgöra om TVn hänger med eller är lite efter. Det du mest skall gå efter är när lampan och ramen släcks! Om du inte märker någon fördröjning så är TVn tillräckligt bra.

Namn	Sid B Räkneverk		Systemkrav
QBench		112	8 bit Commodore
		079	

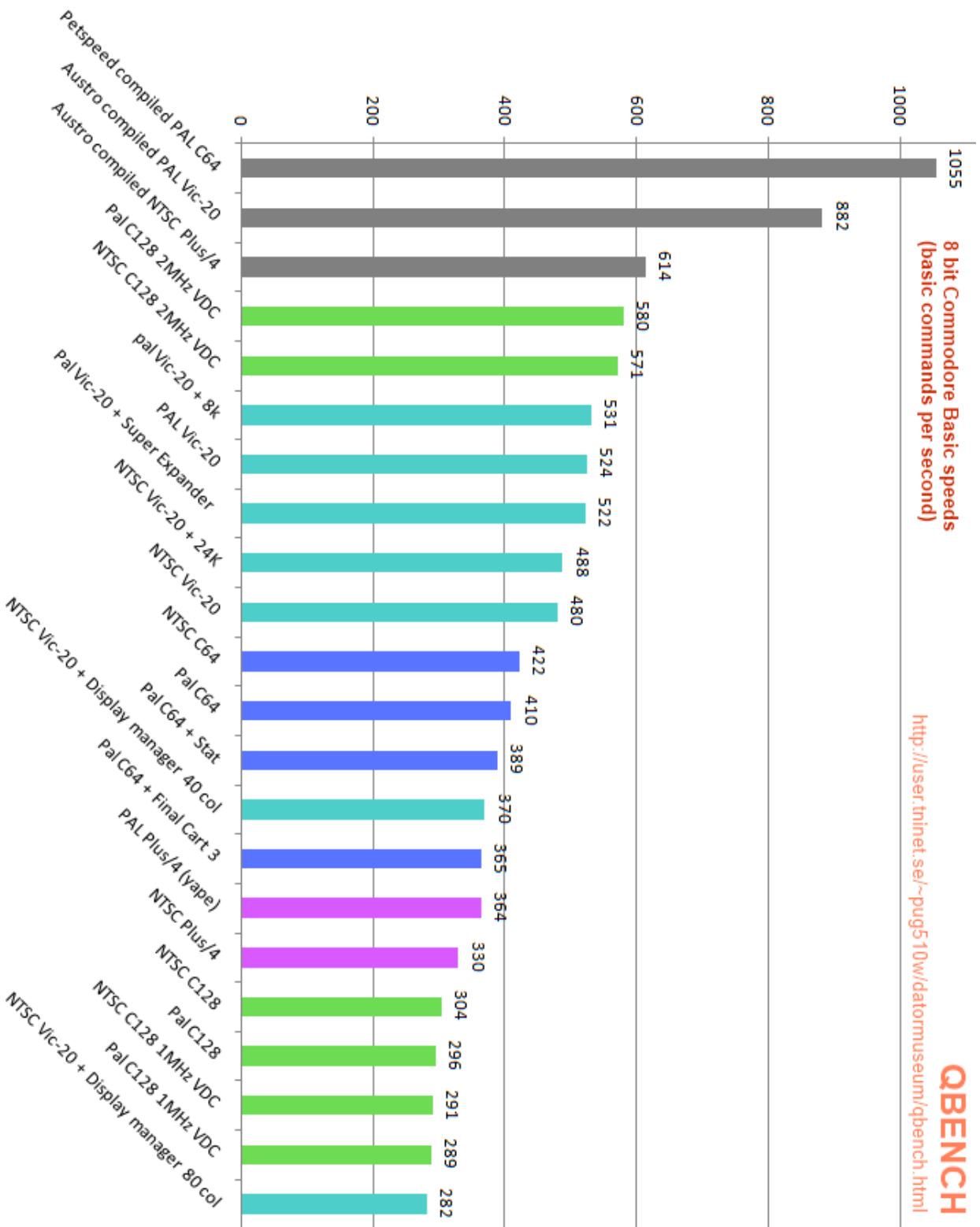
Ett program som genom ett antal olika tester jämför basicens hastighet med andra commodore-datorer.



På följande sida kan du se en sammanställning av det sammanlagda resultatet.

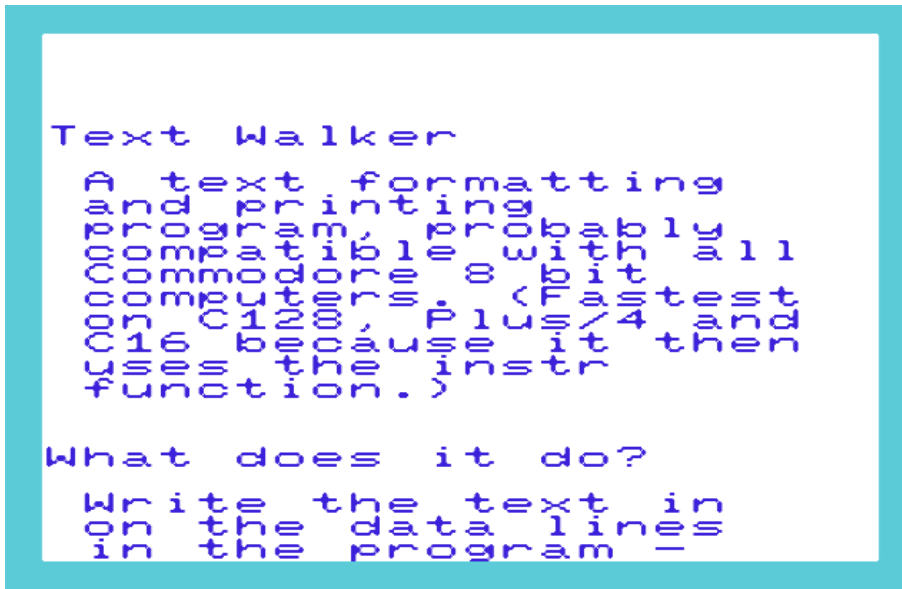
**8 bit Commodore Basic speeds
(basic commands per second)**

<http://user.tinet.se/~pug510w/datomuseum/qbench.html>

QBENCH



Namn	Sid B Räkneverk	Systemkrav
Textwalker	 129	8 bit Commodore
	 093	



A text formatting and printing program, probably compatible with all Commodore 8 bit computers. Write the text in on the data lines in the program - use the normal basic editing functions as your text editor. Use some html tags for formatting the text (if you like). RUN to preview or to print out. SAVE and you will have the text and viewer in the same file. Write on for example the VIC20, give it to your C128 friend, and he can print it out directly with correct formatting and all. The program is faster on the C128, Plus/4 and C16 as it takes advantage of the more advanced basic.

Formatting commands

 Line break

<p> Two line breaks

<i> Italic On

</i> Italic Off

 Bold On

 Bold Off

<h1> Big Headline On

</h1> Big Headline Off

<h2> Headline

</h2> Headline Off

<end> End of document

Note that you have to add a space between commands compared to normal html. For example:

YES: this is bold

NO: this is not bold

Some of the formatting will only be visible when printing out with your Commodore printer (or if exporting to html).

Example document

100 data "<h2> Hello! </h2> This is a text written with"

110 data "TextWalker V1.1. With it, you can do word processing"

120 data "with formatting on an unexpanded vic-20"

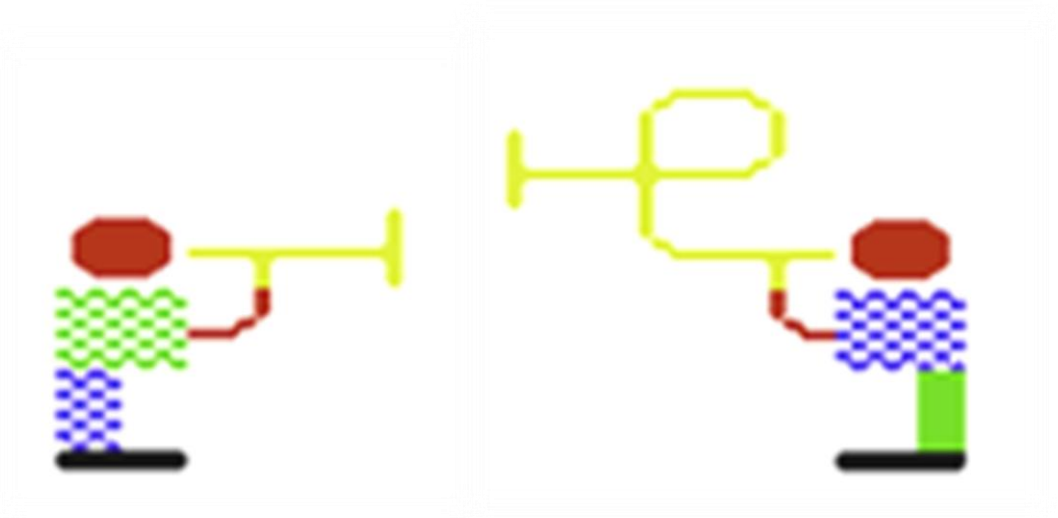
130 data "with suprising nice results."

2000 data "<end>": rem don't touch!

Pausing

Use the normal functions on your computer to pause output, which is:

- C128: Scroll lock to pause, and Commodore to slow down.
- Plus/4 and C16: Control-S to pause, and Commodore to slow down.
- Vic-20 and C64: Control to slow down.



Copyright © 2015 by Anders Persson
www.boray.se



