

Jaargang 28
April 2023
Nummer 2

Info Bulletin

IN DEZE UITGAVE:

INLEIDING

NIEUWS

CANNON FODDER

NIEUWE SOFTWARE

FLOPPY VLIEGTUIG

RETRO ADVERTENTIE

VISION BASIC

NIEUWE HARDWARE

PUZZEL

MSX & ...TIJDSCHRIFEN!

LID WORDEN

ATARI NIEUWS

COLOFON EN AGENDA

Inleiding

En dan krijgen we zomaar van alle kanten kopij en leuke tips aangeboden. Dat maakt het leven van een “redacteur” opeens een stuk eenvoudiger. Zoals altijd elke twee maanden kreeg ik weer de laatste nieuwtjes op Atari gebied van Dennis Roos. Van hem ook meteen wat relevante dingen omdat deze clubdag in april weer de jaarlijkse Atari take-over plaatsvindt. De mannen maken er altijd erg veel werk van, er zal zoals altijd veel te zien en doen zijn.

Voor het eerst kreeg ik ook geheel onverwacht kopij vanuit de MSX hoek, Hedzer Westra schreef een leuk artikel over tijdschriften en hoe hij hier de goede informatie uit wist te destilleren. Ook onze ouwe getrouwe Commodore liefhebber Fred Drent kwam met een prachtig artikel, zelfs vijf pagina's lang, over Vision Basic. Deze programmeertaal is het eindresultaat van iets waar Dennis Osborn al meer dan twintig jaar geleden mee begon. Vision Basic is heel snel, maar wanneer je nog meer snelheid nodig hebt, hoef je alleen maar machinetaal in te voegen, waar je maar wilt. Ja, je kunt dus machinetaalinstructies direct naast Basic-commando's typen. Je hoeft geen externe machinetaalbestanden in te laden en je hoeft geen machinetaalcode in het geheugen te porren. Dit komt omdat Vision Basic ook dienst doet als

assembler, je kunt er Basic programma's mee schrijven of machinetaal programma's, of een combinatie van beide! Lees dus snel het verhaal van Fred.

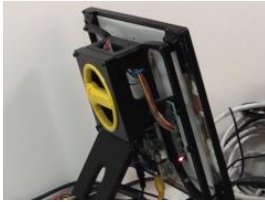


Onze penningmeester Marien kwam ook met een mooi verhaal vanaf

internet, over het gebruik van floppy's in een Boeing 747-200. En niet zomaar een verhaal, twee van de toestellen dienen als Air Force One. Erg grappig om te lezen. Eén verhaal (tip van Arjan van Duijn) over de geschiedenis van de Commodore 64 kreeg ik zelfs niet eens geplaatst, deze houden jullie dus tegoed en zal in het juni nummer verschijnen. Ik wens jullie allemaal een hele fijne april clubdag.

Uw voorzitter én redacteur, Ron van Schaik

Nieuws

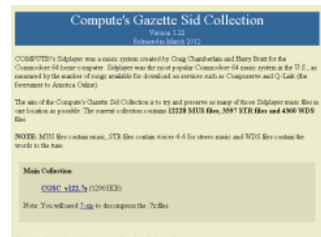


Je kunt nu een nieuwe video bekijken van het 8-Bit Resurgence YouTube-kanaal. In deze aflevering de bouw van een retro computermonitor met behulp van een oud laptop LCD-paneel, enkele 3D-geprinte onderdelen en wat slimme elektronica: <https://youtu.be/ukafv4vcwno>

Het Versatile Amiga Test Program is ontwikkeld voor alle Amiga-computers. De beschikbare testen zijn: Scherm, Audio, Sprite, Blitter, CD32 joystick, Toetsenbord, CIA, ROM, CPU, FPU, RTC, Geheugen, Adres-lijn, Real Interrupt, Interrupt Request, Disk-drive, Parallele-poort en Seriéle-poort: <https://aminet.net/package/util/misc/VATestprogram>



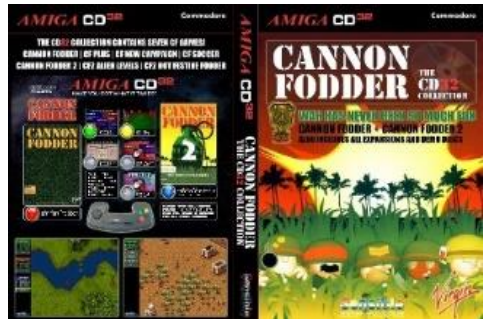
De CGSC (Compute's Gazette Sid Collection) is geüpdatet. De COMPUTE!'s Sidplayer is een muziek system, gemaakt door Craig Chamberlain en Harry Bratt, voor de Commodore 64. Het doel van de Compute's Gazette Sid Collection is om zo veel mogelijk van deze Sidplayer muziek bestanden te verzamelen. De huidige collectie bevat 16403 MUS, 4356 STR en 5556 WDS bestanden: <http://www.c64music.co.uk/>



De website C64.com heeft een interview met OMP gehad. OMP (Ole Marius Pettersen) deed de pixels en muziek voor demo's. Hij was lid van The Mega Team, The Troopers, The Stars, Twilight Music, Prosonix, Panoramic Designs en Offence: <https://www.c64.com/>

Cannon Fodder

Het spel wordt vaak Lemmings met geweer genoemd. Dit is niet ver bezijden de waarheid. Ondanks dat dit een oorlogsspelletje is met veel geknal heeft het toch een heel hoog “cartoon” gehalte en is het heel leuk om te spelen. Hoe moet je het spel spelen? Je bent de leider van een troep soldaten en moet door de fraai gevormde landschappen heen alle tegenstanders en hun bases zien uit te schakelen. Leuk hierbij is dat je nu eens gebruik moet maken van de muis. Klinkt wat vreemd daar je vaak dit soort spellen moet spelen met een joystick, maar de muis is in dit geval ontzettend lekker in gebruik en het gaat heel natuurlijk. Met de linker muisknop kun je je troepen “besturen” en met de rechter muisknop kun je schieten. Sensible Software heeft gezorgd voor een zeer luchthartig insteek, daar als je het level uitgespeeld hebt je een grappig deuntje krijgt.



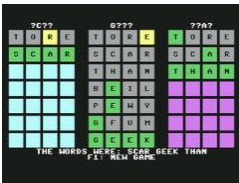
Mocht je wat soldaten hebben verloren komen er graven op de heuvel en komen er nieuwe soldaatjes aangelopen die de plaats van de “overledenen” innemen. Je hebt een goed overzicht op de mooie landschappen en niets is mooier dan je peloton te laten overwinnen en de ranking van de soldaatjes omhoog te zien gaan. Er zijn verschillende soorten landschappen waar je doorheen moet komen en het wordt natuurlijk steeds lastiger. Je moet ook munitie opslagplaatsen vernietigen en je krijgt in de verdere levels ook te maken met tanks en vliegtuigen die je beschieten. Leuk is ook het level waarin je een sneeuwscooter moet zien te veroveren. Je moet dan hiermee met volle snelheid een sneeuwhoop als schans gebruiken om over een heg heen te springen. De levels zijn allemaal anders maar de wijze waarop je ze moet spelen zijn vrijwel identiek. Je kan door de naam “JOOLS” in te tikken de starting RANKS cheaten. En wanneer je onderwijl het spel het woord “WELHARD” intikt kun je niet doodgeschoten worden. Er zijn verschillende versies van Cannon Fodder uitgebracht, diegene die ik zelf ken zijn Cannon Fodder, Cannon Fodder II en Cannon Fodder Christmas Edition.

Nieuwe Software



Tower and Dragon is een nieuw spel voor de Commodore CBM/PET computer, ontwikkeld door Jason Cook. Tower and Dragon is een klassiek kerker-kruipavontuur met wapens, bepantsering, missieverhaallijn, bewegende muren, teleportatie en monsters voor elk kerkerniveau:

<https://youtu.be/OnvDYabBdAA>



Trio Word Game is een nieuw spel voor de Commodore 64 computer, ontwikkeld door Cout games. In het spel moet je drie geheime woorden van 5 letters raden, maar je hebt maar een beperkt aantal pogingen:

<https://coutgames.itch.io/trio-word-game>

Accuse is een nieuw avonturenspeel voor de Commodore 64 computer. Het spel is ontwikkeld door Marco Giorgini met behulp van storytllr64. In het spel moet je een moord oplossen, in een landhuis, met drie verdachten, drie potentiële moordwapens en vijf locaties:

<https://marcogiorgini.itch.io/accuse-c64/devlog/494607/accuse-c64>



Usagyuuun Kniffel is een nieuw spel voor de Plus/4 computer. Het spel is een Yahtzee-spel voor meerdere spelers, ontwikkeld door Sirhadisen:

https://plus4world.powweb.com/software/Usagyuuun_Kniffel

TEDzakker is een muziekprogramma voor de Commodore Plus/4 computer, ontwikkeld door Hermit. Met TEDzakker kun je muziek maken op de echte hardware (Commodore Plus/4) of je kunt de Windows- of Linux-versie gebruiken: https://plus4world.powweb.com/software/TEDzakker_1_2



Seawolf II is een nieuw spel voor de Commodore 64 computer. Het spel is ontwikkeld door Oziphantom (code) en nm156 (muziek & pixels). Het spel is gebaseerd op het originele Seawolf-spel uit het jaar 1982:

<https://csdb.dk/release/?id=229846>

Floppy Vliegtuig

Floppy disk nog altijd cruciaal in vliegtuigtype waar Amerikaanse president mee reist. Flight management Boeing 747-200 krijgt elke maand update met 3,5 inch floppy.

Er vliegen nog twintig vliegtuigen rond van het type Boeing 747-200, waarvan er zes in gebruik zijn door de Amerikaanse Defensie, twee daarvan als Air Force One, de toestellen waarmee onder meer de Amerikaanse president grotere reizen maakt. Vliegtuigen van dit type zijn voor het updaten van hun flight management system nog altijd afhankelijk van 3,5 inch floppy disks.



Het is een van de voorbeelden die Ars Technica aanhaalt om aan te tonen dat floppy disks voorlopig nog niet zijn verdwenen. De updates aan het flight management system van de 747-200 worden elke 28 dagen uitgevoerd volgens een vast schema, dat al tot 2029 is ingeroosterd. De vliegtuigen zijn - op de twee Air Force One-toestellen na - alleen nog in gebruik als vrachtvliegtuig.

Davit Niazashvili - onderhoudsmonteur bij de Gregoriaanse vrachtvervoerder Geosky - vertelt aan Ars Technica dat het bedrijf twee 747-200-toestellen in gebruik heeft die 36 jaar geleden nieuw aan British Airways werden geleverd. Hij zegt dat

het best lastig is aan de floppy's te komen. Vooral de kwaliteit laat te wensen over. Hij kan ze ongeveer drie keer gebruiken en moet ze dan weggooien omdat ze onbetrouwbaar zijn.

De updates zijn onder meer nodig om essentiële gegevens in het vliegtuig te krijgen zoals veranderingen aan startbanen en het navigatiesysteem. Niazashvili heeft speciaal voor de updates aan het flight management een externe floppydrive moeten kopen omdat er in het bedrijf geen computer meer was met een interne drive. Na het laden van de data op de floppy's loopt iemand met de disks naar het vliegtuig om ze daar in een drive te stoppen. De hele procedure kost ongeveer een uur.



Ombouw is duur en onnodig. Ars Technica houdt overigens een kleine slag om de arm wat betreft het gebruik van de floppy's voor het updaten van de Air Force One omdat de Amerikaanse Defensie daar geen informatie over geeft. Het is mogelijk dat de floppydrives in die toestellen zijn vervangen door een slot voor een USB-stick of een SD-kaartje. Zelfs ombouw tot een draadloze overdracht behoort tot de mogelijkheden, maar al die aanpassingen kosten vele duizenden dollars per vliegtuig en er lijkt geen reden toe zolang het bestaande systeem werkt.

Humor

DIRKJAN

door Mark Reitera / www.ComicHouse.nl



Retro Advertentie

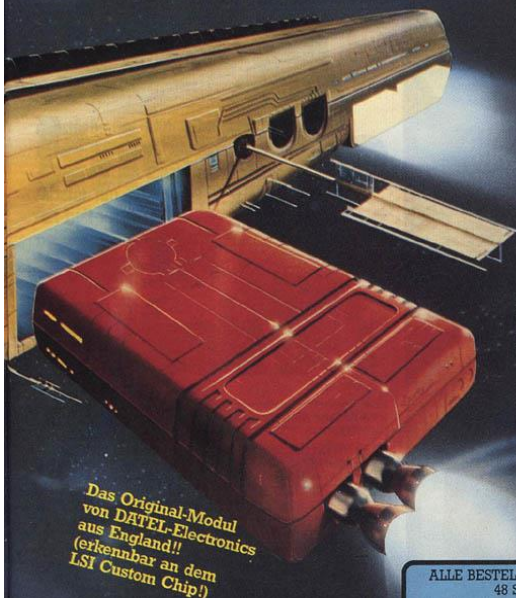
CARTRIDGE MK V

RIJCH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.

für C64
und C128



Das Original-Modul
aus England!!
(erkennbar an dem
LSI Custom Chip!)

UTILITYDISK ZU ACTION REPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingetrennt haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf, falls es der Bildschirmraum ausreicht.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung. Spritemanipulation. Ideale Ergänzung zum Sprite-Monitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermauerte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit 'Texteditor' – stichliche Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. DM 25,-

● ERWEITERTER MONITOR:

Action Replay V 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinen-sprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerepeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.

Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

● **INTELLIGENTE HARDWARE:** Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

● CENTRONICS DRUCKER INTERFACE

Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.

● POKEFINDER:

Der POKEFinder ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für unregelmäßige Leben ermitteln können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erforderte.

● TEXTEDITOR:

Mit dem Texteditor können Sie einen eingetrennten Textbildschirm editieren. Verändern der Rahmen-, Hintergrund- und Textfarbe.

● NEUE MONITORKOMMANDOS:

Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie im Unterschied zum Freezerknopf die Möglichkeit, Programme an genau spezifizierten Adressen zu unterbrechen.

● UPDATE SERVICE:

Nach Einsetzung Ihrer alten MK IV Professional (nur Originalmodul), bringen wir es auf den neuesten Stand von MK V. Preis DM 25,- + Versand.

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN
48 STUNDEN LIEFERBAR

ALLEINVERKAUF FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel. 028 22 / 455 89 u. 459 23
Telefax 031 / 83 80 / 321 46

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

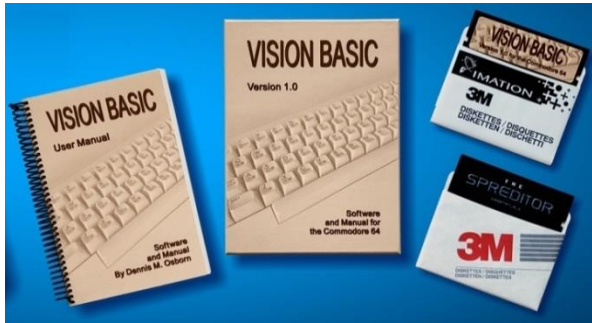
NACHNAHME DM 10,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

für die Schweiz

Swiss Soft AG, Oberstrasse 21, CH-2002 Biel, Tel.: 032 / 23 19 33
Viron Computerproducts, Groningenland, 348, 6838 GJ, Arnhem,
Tel. 085 / 21 40 82

Vision Basic

Vision Basic is een nieuwe programmeertaal voor de C64 welke begin 2022 beschikbaar is gekomen. Dennis Osborne (USA) is de



programmeur van Vision Basic. Een vraag die bij velen meteen zal opkomen is waarom er nu wéér een nieuwe Basic variant moet komen voor de C64. Er zijn immers al genoeg

Basic-uitbreidingen? Dat was in ieder geval wel mijn gedachte tot ik de mogelijkheden van Vision Basic zag. Maar wat maakt Vision Basic dan zo bijzonder? Simpel gezegd; het is een basic op steroïden!

Naast de vele nieuwe handige commando's is Vision Basic vooral ERG snel! Dat komt omdat het geen Basic-interpretator is maar een Basic-compiler. Een Basic-interpretator (zoals de C64 Basic 2.0) zet de Basic-opdracht om naar uitvoerbare code op het moment dat hij het tegenkomt. Bij een compiler wordt alles eerst éénmalig omgezet in machinecode (en eventueel opgeslagen) en pas dan uitgevoerd. Dat maakt de uitvoering vele malen sneller. Maar Vision Basic kan nog meer. Om te beginnen zijn er enkele Basic commando's aangepast zodat ze veel efficiënter kunnen worden gecompileerd naar machinetaal. En als je nog meer snelheid in je programma wil dan kan je eenvoudig machinetaalinstructies invoegen waar je maar wil. Ja je leest het goed, je kan machinetaalinstructies direct tussen de basic-opdrachten typen! Je hoeft dus geen externe machinetaalbestanden na te laden, en je hoeft geen machinetaalcode in het geheugen te poken. Dit komt omdat Vision BASIC ook dienst doet als een eenvoudige assembler.

Je kan dus een mix van Basic en machinetaal programmeren! Kortom, een perfecte oplossing voor de hobbyist die de overstap wil maken van Basic naar machinetaal. Je programma is leesbaar waar het kan, en snel waar het nodig is.



The advertisement features a dark purple background. On the left, a wireframe globe is shown within a green rectangular border. Below it, text reads: "Unleash your bitmap creativity! Create new commands to help get the job done!". In the center, the text "Over 100 New Commands!" is displayed in a large, white, serif font. Below this, a list of features is shown in a smaller, white, sans-serif font: "BITMAP", "SPRITES", "CHARACTERS", "SOUND", "INTERRUPTS and More!". On the right, a small window displays a pattern of white arrows pointing in various directions. Above this window, text reads: "Interrupts are made a whole lot easier with several dedicated interrupt commands!".

Vision Basic bevat nieuwe commando's op het gebied van sprites, geluid en graphics. Het is zo is ontworpen dat het de noodzaak om video- en geluidsregisters te manipuleren aanzienlijk verminderd. Sterker nog, misschien hoef je nooit meer te poken! Zo kan je (en je zal dit misschien niet geloven) ook de rasterinterrupts manipuleren vanuit Vision Basic zodat je meer dan 8 sprites op je scherm kan gebruiken. Hiervoor zal je echter wel kennis moeten hebben van het principe, het is namelijk niet één simpel commando. Een ander krachtig hulpmiddel is de mogelijkheid om zelf commando's (routines) te maken die je steeds kan hergebruiken. Dus als je vindt dat er een commando ontbreekt dan kan je deze eenvoudig zelf maken en aanroepen via een eigen gekozen naam. Deze door de gebruiker gedefinieerde opdrachten en functies kunnen worden opgeslagen in afzonderlijke bestanden en aan je programma's worden toegevoegd wanneer je ze nodig hebt!

Helaas zijn enkele Basic 2.0 commando's niet meer (standaard) beschikbaar. Ze namen kostbare geheugen ruimte in en werden maar weinig gebruikt. Denk aan de wiskundige commando's en DEF. Maar eventueel kan je ze dus zelf weer toevoegen als routine. De meeste

Basic-opdrachten werken zoals je zou verwachten maar er zijn ook commando's aangepast. Je zal waarschijnlijk enkele kleine wijzigingen aan je bestaande 'Basic V2.0' programma's moeten maken om ze goed te laten werken in Vision Basic. Gelukkig is het C64-editor gevoel, die we zo goed kennen en waar we aan gewend zijn, behouden.

Om te kunnen programmeren in Vision Basic is een REU (geheugenuitbreiding) vereist. Gelukkig zijn daar tegenwoordig meerdere oplossingen voor. Daarover later meer. Dankzij de REU hoef je, tegenstelling tot andere compilers, de programmeer omgeving niet te verlaten om de programma's uit te voeren en te testen. Zowel de broncode als de gecompileerde code is namelijk in de REU opgeslagen. Als je je programma klaar hebt en verspreid dan heb je Vision Basic niet meer nodig. Het programma zal normaal gesproken op een 'kale' C64 werken. Ook dit is een duidelijk verschil met veel andere Basic-uitbreidingen. Echter; als je achteraf wijzigingen wil aanbrengen dan moet je dat dus in de broncode doen. De broncode zal je als programmeur dus apart moeten opslaan, en indien gewenst meeleveren aan een gebruiker die hier zelf mee aan de slag wil. Maar dat kan natuurlijk ook een leuke beveiliging zijn van je product.

Zoals je eerder kon lezen ligt het programmeren in Vision Basic veel dichter bij machinecode. Een kleine voorbeeld zal ik geven. Een teller als $x=x+1$ kan je vervangen door **inc x** welke veel sneller werkt. Dit commando herken je waarschijnlijk uit je assembler. Zo kan je dus ook $x=x-1$ vervangen door **dec x**. Het commando **GOSUB regelnummer** kan worden vervangen door **GOSUB NAAM**. Verderop in je programma gebruik je dan **TAG NAAM** gevolgd door de gewenste routine. Een vast regelnummer is dus niet meer nodig. Hier blijft **RETURN** het commando om terug te keren naar je hoofdprogramma. Ook kan je beter geen regelnummers meer te gebruiken in je programma want het **RENUM** commando doet geen

wijzigingen in je code. Dus **GOSUB 100** wordt een probleem als na het her nummeren de basicregel **100** niet meer bestaat of verwijst naar een andere regel.

Maar er zijn meer dingen waar je op moet letten, zo zal **PRINT 1+2*3** als antwoord '7' moeten geven. Echter Vision Basic houdt geen rekening met de prioriteitsregels en voert het commando gewoon van links naar rechts uit met als (foutief) resultaat '9'. Het plaatsen van de som tussen haken heeft ook niet het gewenste effect en resulteert in een foutmelding en het nog steeds het foutieve antwoord '9'. Hier zal de programmeur dus zelf rekening mee moeten houden door de som aan te passen of eventueel opsplitsen in delen. In dit voorbeeld zal **PRINT 2*3+1** wel goed werken en als antwoord '7' geven. Tot slot nog een klein voorbeeldje van machinetaal in je programma. Dit kan door de code vooraf te laten gaan door een rechte haak om de 'assembler' te gebruiken.

Bijvoorbeeld [**LDA \$0**] en [**STA \$d020**] om de border zwart te maken.

```
READY.  
LIST  
10 PRINT "START"  
20 GOSUB LOOP  
30 PRINT "THIS IS LINE 30"  
40 END  
50 TAG LOOP  
60 "THIS IS THE TAGGED SECTION"  
70 RETURN  
READY.  
RUN  
  
PASS 2  
TIME: 0  
START  
THIS IS THE TAGGED SECTION  
THIS IS LINE 30  
READY.
```

Feitelijk hetzelfde als poke 53280,0 maar in de uitvoer is het sneller.

Om een programma te draaien welke is gemaakt met Vision Basic heb je alleen een C64 nodig.

Echter om in Vision Basic te programmeren moet je systeem aan de volgende eisen voldoen:
Een C64, SX-64 of C128

(in 64-mode), een diskdrive (of alternatieve opslag) en een REU-geheugenuitbreiding (minimaal 256K, meer is beter). Waarschijnlijk heeft niet iedereen een echte REU tot zijn beschikking maar gelukkig zijn er tegenwoordig genoeg alternatieven:

- Emulatie op PC met REU support (bijv. VICE) (bonus: extra snel compileren)
- TheC64 (mini/maxi of TheVic20) welke ook REU emulatie kent.
- Ultimate 64 (bonus: extra snel compileren)
- C64 met een SuperCPU en toegevoegde RAM
- C64 met de Turbo Chameleon (bonus: extra snel compileren)
- C64 met de Ultimate 1541 cartridge
- ...of eventueel andere REU klonen zoals REUplus2C (ongetest)

Let op: GeoRam en soortgelijke geheugenuitbreidingen worden niet ondersteund. Die beschikken niet over de vereiste DMA.

Op YouTube kan je voorbeelden en uitleg vinden van Vision Basic. Omdat er ongetwijfeld nog meer filmpjes zullen volgen kan je het beste zelf even zoeken middels de zoekfunctie van YouTube. Ook kan je het spel 'Harold' downloaden welke is gemaakt door Dennis Osborne.

Het betreft een Pacman kloon met extra opties en is gratis (freeware) te vinden op de website van de maker: <https://visionbasic.net/>. Hier kan je ook jouw exemplaar van Vision Basic bestellen. Je hebt keuze uit verschillende versies. Ik koos de digitale download en de paperback handleiding voor \$ 49,- incl. verzending. Na enkele dagen ontving ik de download gegevens voor de software in mijn mail, en weer een dag later de handleiding. De mogelijkheden van de software en de commando's staan hier duidelijk in beschreven en zijn voorzien van kleine voorbeelden. Het boek is van hoge kwaliteit en met een ringband waardoor het goed open blijft liggen naast je keyboard. Overigens had ik zelf de 'readme' bij de software niet goed gelezen en probeerde meerdere keren het verkeerde programma te starten. Maar dat probleem was gelukkig snel opgelost.



Geschreven door uw razende (enthousiaste) reporter; Fred Drent

Nieuwe hardware



VHS Kid mix heeft een MIDI interface gebouwd voor de Commodore Plus/4 Computer. De interface is gebaseerd op de Arduino nano, de schema's en software zijn beschikbaar:

https://www.youtube.com/watch?v=EidcunndpCA&ab_channel=VHSKidmix



Je kunt nu een nieuwe video bekijken van het 8-Bit Resurgence YouTube-kanaal. In deze aflevering de Commodore REU vervanger, de RAD Expansion Unit:

https://youtu.be/ObHsK_K6BXs

Matthias van de UNI64 webwinkel biedt nu compleet gebouwde printplaten aan. Een paar voorbeelden van de READY+ printplaten zijn: uHeld64, Pi1541 Zero Adapter, S-Video Modulator, uAX64 Max en nog veel meer:

<https://uni64.com/shop/index.php?m=9&sub=0>



Een nieuw hardware project van c0pperdragon, de "Amiga Digital Video Hack". Deze modificatie maakt het mogelijk om digitale videosignalen aan te sluiten op de Amiga 23-pins videoconnector. Deze digitale signalen kunnen vervolgens worden gebruikt om een up-scaler zoals de RGBtoHDMI te gebruiken om het perfecte HDMI signaal te genereren: https://github.com/c0pperdragon/Amiga-Digital-Video/tree/master/db23_hack



Je kunt een nieuwe video bekijken van het Reviving Retro YouTube-kanaal. In deze aflevering de bouw van een C64 Saver v2 van Bwack:

<https://youtu.be/hxZQ8dFrf-I>

MSX & ...tijdschriften!

De MSX was mijn eerste kennismaking met computers, in 1987. Ik moet negen jaar zijn geweest. Geen internet, geen idee dat er zoiets bestond als BBS'en – of dat die bij mijn Philips NMS8250 MSX2 meegeleverde cartridge een modem was. Dus wat doe je, om te leren programmeren? Juist: tijdschriften verslinden!



In deze column zal ik elke editie een ander deel van de 'wondere wereld' van MSX belichten.

Vanuit mijn beperkte blik van die wereld, van mijn 9e tot 17e jaar. Toen verpatste ik mijn MSX in

ruil voor een PC. Enkele jaren later (rond 2000) bedacht ik me, en kocht een andere terug via Marktplaats. Het was niet meer hetzelfde, borg hem op zolder op, en haalde hem daar pas drie jaar geleden weer af.

Goed, deze keer tijdschriften dus! Nederlandstalige tijdschriften, wel te verstaan. Mijn zowat enige bron van informatie, hoe om te gaan met BASIC en chips als de VDP en PSG. Maar natuurlijk ook gewoon welke hardware, games en andere software er beschikbaar was.

HET blad was MSX Computer Magazine, kortweg MCM. Vanaf 1985, met wat hobbels, tot 1997 gepubliceerd, 90 edities in totaal. Door een bekende redacteur/uitgever: Wammes Witkop! Toen mijn zakgeld het toestond, nam ik *ook* een abonnement op MSX Club Magazine, uit België (1985-1992, 44 edities). Het ging vanaf 1992 samen met MCM onder de zeer originele naam MCCM ;). Beide bladen hadden een rijk aanbod aan recensies van hard- en software, listings, verslagen van beurzen, technische artikelen, soms zelfs soldeerklusjes. Het enige dat ik ooit maakte was een 8-bit DAC, de "SIMPL". Werkte perfect! Rond 1994 stapte ik uit de MSX 'scene'; de nadagen van dit blad heb ik niet meer meegemaakt.

Zeer onregelmatig verscheen MSX Info (1985-1990, 25 edities) – ik las 't via de bieb. Ik vergaapte me vooral aan de covers. Machtig mooi – maar simpel jätwerk van *artwork* van spellen als Sa-Zi-Ri en Vampire Killer. Net als MC(C)M ook vele type-ins: uuuren typewerk, en dan maar debuggen om de typefout – of echte bug! – op te lossen. Heerlijk!

Van de MSX Gids (1985-1990, 27 edities) kocht ik losse exemplaren. Het is me destijds totaal ontgaan, maar er blijken nogal wat ruzietjes gevoerd tussen eindredacteuren van MSX Gids versus MCM. Wammes nam stelling tegen illegale software – Alfred en José kwamen daarentegen uit de radiopiraterij... Ik vond het gewoon een leuk blad dat vooral gamerecensies en walkthroughs publiceerde.

Na 1990 ging MSX Gids verder als Software Gids (1990-1998, 52 edities). Veel MSX games kwamen uit Japan – het land waar MSX het langst commercieel succesvol was. RPGs en Adventures in het Japans – oei! De Software Gids publiceerde in 1991 (edities 5-10) de reeks

"*Japans, iedereen kan het leren,*" waarmee je althans een *poging* kon wagen om de vele teksten in JRPGs te begrijpen. Gelukkig zijn er inmiddels veel "*translation patches*" beschikbaar... Gaandeweg werden er meer en meer PC games beschreven. Dat ging gelijk op met mijn interesses destijds. Ik was inmiddels abonnee van PCM en ... PC-Active! Dat brengt ons weer terug bij HCC nu.

MSX & ... – mijn herinneringen van de (MSX-)wereld van eind '80 tot halverwege '90. Ik hoor graag hoe *jij* je die wereld herinnert! Vertel het me op een clubdag.

Artikel geschreven door Hedzer Westra.



JA!

Ik word voor € 42,25 lid van de HCC Commodore ig

1. Ben dan lid van de Commodore ig én steun deze daarmee!
2. Ik krijg 6x per jaar het Info Bulletin (op onze clubdagen).
3. 6x per jaar PC-Active magazine.
4. Veel voordeel: maandelijks wisselende aanbiedingen + vast (collectief) voordeel.
5. Presentaties & workshops door het hele land.
6. Hulp & advies : via de HCC!hulp helpdesk en de vraagbaak.
7. Verdieping via Interessegroepen, zoals 3D-printen of fotografie.

Uw naam *

Uw e-mailadres *

Straatnaam en huisnummer *

Postcode *

Telefoonnummer *

Geboortedatum *

Rekeningnummer *

Betaling gaat door middel van een automatische incasso, waarmee het inschrijfgeld van € 4,50 en de € 2,50 administratiekosten vervallen. Dit lidmaatschap geldt voor de duur van één jaar en wordt automatisch met een jaar verlengd. (kan via hcc.nl of door het invullen van deze bon).

Atari nieuws (door Dennis Roos)



AI-day

Nee, we gaan het niet weer hebben over ChatGPT/kunstmatige intelligentie, hoewel... Nee, deze clubdag doen we alweer voor de zevende keer een Atari Invasie. Het thema is voor deze editie is 'Remakes en Demakes'. We hebben dit keer weer veel oude en moderne spullen meegenomen, bijvoorbeeld een Atari 2800, een

Coleco Gemini maar ook een Atari Flashback voorzien van extra software en een schil van het Atari Museum. Kortom, er is weer veel te zien en te proberen: 'Have you played Atari today?' (nu is je kans!). Voor vragen kun je altijd bij één van onze invaders terecht, te herkennen aan het zwarte shirt met het Atari Invasion logo.

Remakes en Demakes

Tijdens deze Atari Invasion zijn er diverse remakes en demakes te zien en te spelen. Waaronder bekende titels als 'Doom 2600' en een demo versie van 'Lode Runner' voor de 2600. Voor de 7800 zijn veel remakes nog niet beschikbaar (Popeye 7800, A.R.T.I., om er een paar te noemen), maar we hebben genoeg titels mee om de kracht van het platform te laten zien.



De Atari 8-bit home-computers zijn, net als een paar 2600's, gekoppeld met het Internet. Daarvan laden we nieuwe en oude remakes, zoals het net verschenen 'The Last Ninja 2'. Een aantal van de hardware remakes waar in het verleden melding van hebben gemaakt zijn ook te zien, maar of ze al voorzien zijn van alle benodigde componenten is de vraag. In de 'dierentuin' hebben we natuurlijk weer de Lynx en de Jaguar voorzien van moderne oplossingen voor het laden van software. Naast al deze gangbare systemen (vergeten we de ST en de Portfolio bijna), hebben we ook de nodige handheld en moderne consoles - zoals die uit de Flashback serie - en nog een aantal verrassingen mee.



In de prijzen

Op 25 Februari werden de winnaars van de Zero Page Homebrew awards bekendgemaakt

(<https://tinyurl.com/5thZPha2k23>). In de categorie 'Best

Homebrew' en 'Best Homebrew port' zijn dat: Voor de 2600 'Ozzy The Goo Slime Quest' en 'Lode Runner', 'Dragon's Havoc' en '1942' voor de 7800. En ook 'Bubble Shooter' (Atari 8-bit), 'Gravitic Mines' (Jaguar), '8bit-Slicks' (Lynx) vielen in de prijzen. De onbetwiste koning van de Atari 7800 ports, Robert DeCrescenzo, ontving een 'Lifetime Achievement Award'.

Colofon

Bestuur:

Ron van Schaik, voorzitter
Marien Kaptein, penningmeester
Robert Sprokholt, secretaris

Kernleden:

Hans Kessels
Ruud Baltissen
Richard Lagendijk
Antony Mo
Erwin van Betten
Jeroen Vlasveld

Kidscorner:

Rinus van de Reep
Youri Wagenaar

Redactie:

Ron van Schaik

Website:

<https://www.commodoreclub.nl/>

<http://twitter.com/commodoreig>

<http://www.youtube.com/commodoregg>

<http://www.facebook.com/commodoreclubnederland>

Email: bestuur@commodore.hcc.nl

Dit magazine verschijnt twee
maandelijks op de derde zaterdag van
de even maand.

Agenda

2 t/m 4 juni X-2023

Commodore 64 party
Someren, Nederland

<https://www.scs-trc.net/x2023/>

28 t/m 30 april 2023

BCC Party #17, Berlijn, Duitsland

<https://csdb.dk/event/?id=3243>

17 juni 2023 10:00 – 16:00 uur

Clubdag in 't Schuurtje, Maarsse

24 t/m 25 juni 2023

Pacific Commodore Expo Northwest
Seattle, Amerika

<https://portcommodore.com/>

30 juni t/m 2 juli 2023

Pågadata 2023

Kvidinge, Zweden

<https://xn--pgadata-exa.se/>

