



Jaargang 30
Augustus 2025
Nummer 4

IN DEZE UITGAVE:
INLEIDING
LAATSTE NIEUWTJES
DE C128D VAN BIL HERD
NIEUWE SOFTWARE
AIRLINE
SEVEN CITIES OF GOLD
PORTS OF CALL
ATARI NIEUWS
COLOFON EN AGENDA

Inleiding

En dan is er zomaar een nieuwe Commodore 64.



Een bekende YouTuber met de naam Perifractic heeft onlangs het merkrecht gekocht van het bekende computermerk en brengt vier verschillende machines uit onder de naam Commodore 64 Ultimate. De Commodore 64 Ultimate heeft een HDMI-aansluiting en WiFi en kan originele Commodore 64-cartridges afspelen.

Dit is de eerste echte Commodore-computer in meer dan 30 jaar en hij heeft een paar nieuwe trucjes geleerd.

1. Compatibel met meer dan 10.000 originele retro-games, cartridges en randapparatuur.
2. SID-geluidschip reactieve kleur veranderende LED-behuizing en toetsenbord.
3. Wi-Fi-gameoverdracht en USB-"cassette" vol klassieke en nieuwe games.
4. Transparant toetsenbordprintplaat zodat de techniek voor zichzelf kan spreken.
5. Originele handtekeningen van de C64-maker voor altijd geëtst in het koper van het moederbord.
6. Handleiding met spiraalbinding en in een glanzende klassieke doos.

Het uiterlijk van de Commodore 64 Ultimate lijkt erg op de klassieke computer van jaren geleden, maar in een modern jasje. Er is meer werkgeheugen en opslag beschikbaar en het is mogelijk de nieuwe Commodore met een HDMI-kabel aan te sluiten en via Wi-Fi of bekabeld met internet te verbinden.

Een eenvoudigere, afleidingsvrije computerervaring. Een kans om te leren hoe computers echt werken. Een leuke, uitnodigende manier om je kinderen kennis te laten maken met BASIC-programmeren. Je kunt de machine bestellen op: <https://www.commodore.net/>

Mocht je er één of meerdere bestellen, het gaat nog wel even duren voordat de Commodore 64 Ultimate geleverd gaat worden. Naar alle waarschijnlijkheid wordt dit het laatste kwartaal van 2025. Veel plezier vandaag op onze clubdag,

Uw voorzitter én redacteur, Ron van Schaik

Laatste nieuwtjes



Rob O'Hara heeft een nieuwe podcast gemaakt, en het is de 100e aflevering van Sprite Castle. Rob praat over de Commodore 64 en blikt terug op de geschiedenis van zijn podcast: <https://podcast.robohara.com/sprite-castle/>



Je kunt nu een nieuwe video bekijken van het YouTube-kanaal Piers Rocks. In deze aflevering: een drop-in ROM-ervanger voor retro 8-bits computers die de fundamentele beperkingen van bestaande oplossingen oplost. SDRR, gebouwd rond een STM32F4-microcontroller, biedt echte flexibiliteit en vervangt 2364-, 2332- en 2316-ROM's via softwareconfiguratie, terwijl het

precies in de ROM-socket past: <https://www.youtube.com/watch?v=Jhe4LF5LrZ8>

Er is nu een nieuwe versie van de Penultimate cartridge voor de Commodore VIC20 computer beschikbaar. Net als de originele Plus 3 heeft deze een ingebouwde SD2IEC, maar gebruikt nu een SD-kaart van normale grootte, zijn de led's van de drive zichtbaar door de bovenkant van de behuizing en kan de IEC-kabel nu worden verwijderd. Overige kenmerken: 280 kB RAM (8 x 35 kB), turbolader en DOS-commando's na het opstarten:



<http://blog.tynemouthsoftware.co.uk/2025/07/vic20-turbo-wedge.html>

Er is nu een nieuwe YouTube-video van Jan Beta beschikbaar. In deze video laat Jan de Chat64-cartridge zien, waarmee je direct een plug & play chatroom op je retro homecomputer (C64, Atari en ZX-spectrum) kunt creëren:



<https://www.youtube.com/watch?v=k7gfhEC5BWg>

Er is nu een nieuwe versie van KickSmash32 beschikbaar. KickSmash32 is een Kickstart ROM-ervangingsmodule voor de Amiga 1200, 3000 en 4000 computers, ontwikkeld door Chris Hooper. De functies zijn: programmeren via de Amiga of via USB (Linux) en een configureerbare bankschakeling van 8 banken: <https://github.com/cdhooper/kicksmash32>



De C128D van Bil Herd

Ik heb onlangs vernomen dat een Commodore 128D die ik begin 2019 heb gekocht van Bil Herd was. De Commodore-enthousiastelingen weten vast wel dat Bil hoofd hardware-ingenieur en behuizing ontwerper voor de Commodore 128 was. Hij was ook de hoofd hardware-ingenieur van verschillende computers uit de TED-serie, waaronder de Commodore 116, Commodore 16, Commodore Plus/4 en de zeer zeldzame Commodore 264- en 364-modellen.



Ik ben deze Commodore 128D tegengekomen via eBay, onder de titel "SUPER RARE Vintage Commodore C128D pre-productie sample. LEES BESCHRIJVING". Nu betekenen titels niet veel voor mij en op eBay betekent SUPER RARE meestal dat ze er al een tijdje geen hebben gezien.

Het was in een veiling met een vrij goedkope startprijs, maar het had ook een "Beste Bod" - optie. Ik keek toen vrij vaak op eBay, dus toen ik deze Commodore 128D-veiling zag verschijnen, dacht ik dat hier iets speciaals was. Ik dacht bij mezelf: "Oh, cool, dit is een plastic C128D en hij is al in Noord-Amerika! Dat is mooi meegenomen. Hij zag er niet onberispelijk uit, maar er zou enige waarheid kunnen zitten in de veilingbeschrijving waar het werd beschreven als een pre-productie monster. "Als hier een kern van waarheid in zit, moet ik waarschijnlijk een fatsoenlijk bod doen of iemand anders zal erop bieden". Veel mensen in Noord-Amerika zijn zich er in ieder geval niet van bewust dat er een Commodore 128D (C128D) en een Commodore 128 DCR (C128DCR) bestaat en dat ze verschillend zijn. Elke C128-liefhebber weet dat er een "normale" C128 is en de boxy "desktop" C128DCR met een metalen behuizing, een ingebouwde floppydisk en een apart toetsenbord. In Europa bestond ook een C128D-model met een plastic behuizing met een keurig "vakje" aan de onderkant om het externe toetsenbord in te klikken. De beschrijving van de veiling had een geschiedenisverslag dat moeilijk te geloven was. Het bleek dat ik na een aantal jaren zou leren dat het 100% accuraat zou blijken te zijn.

Nou, nadat ik de foto's zo goed mogelijk nauwkeurig had bekeken, was dit zeker plastic omdat het een handvat aan de linkerkant had. Er zat ook een sticker op de achterkant van de

C128D en een sticker op de achterkant van het toetsenbord met de tekst "Sample No. 0013, 30/Aug/'85". Oké, daardoor werd er nog meer interesse gewekt, maar aan de andere kant, iedereen kan daar een sticker plakken. Er zat ook een "Skate or Die, Electronic Arts"-sticker op, dus ik dacht dat het misschien vroeger door het softwarebedrijf Electronic Arts werd gebruikt voor de ontwikkeling van games. C128D-modellen werden niet geleverd met 120V-voedingen omdat ze alleen in Europa verkrijgbaar waren, dus dat is altijd een beetje een punt van zorg, maar daar zou ik mee kunnen leven. Ik gokte dus toch maar op de veilingbeschrijving en deed een substantieel bod van meerdere keren de openingsprijs in de hoop dat hij snel zou accepteren. Zodra het eerste bod is geplaatst in een veiling, zijn eventuele biedingen niet langer geldig en gaat de veiling verder met het normale bieden. Misschien kon ik het voor minder krijgen of misschien zou het waanzinnig hoog worden. Wie weet, dus ik moest een eerlijk en redelijk bod doen voor iets waarvan ik dacht dat het zeldzaam zou kunnen zijn. Gelukkig werd het vrij snel geaccepteerd en kwamen er geen andere biedingen. Nu ik het had gekocht en de tijd had, heb ik aan de verkoper gevraagd wat hij ervan wist en ben ik zelf ook op onderzoek gegaan.

Hij had geschreven dat hij het destijds van de vriend van zijn zus had gekregen, ze werkte bij Commodore met Bil Herd. In feite was het Bil Herd zelf die haar deze computer had gegeven en vertelde: "Hier, dit is beter dan de C64 waarmee je speelt". Zoiets zie ik Bil zeker doen. De vorige eigenaar had het een aantal jaren gebruikt, maar naarmate de tijd vorderde, werd het opgeborgen en had ik het geluk om het te kunnen kopen. Ik had geen reden om aan de omschrijving en verhalen te twijfelen, maar ik nam deze informatie met enige scepsis tot me, totdat ik het kon bewijzen. Hij had de "Skate or Die"-sticker erop geplakt toen hij jonger was,



omdat hij dat spel veel speelde. Ik laat hier namen achterwege, maar ik heb wel bevestigd gekregen dat een vrouw die zijn achternaam deelde bij Commodore werkte, maar ik wist niet waar of wanneer. De computer kan van Bil zijn geweest, maar misschien had hij er een heleboel en gaf hij ze regelmatig weg. Hoe zou ik dat te weten kunnen komen? Ik hield dit in mijn achterhoofd, maar dacht er niet veel meer over na.

Toen ik de C128D binnen kreeg zag ik dat het een 120 volt voeding had en ik wist toen dat dit absoluut zeldzaam was. Dit omdat ik gehoord had dat er prototypes met 120V Noord-Amerikaanse voedingen en NTSC-computers waren, maar geen enkele was uitgebracht. Er was ook een sticker op de onderkant met de volgende tekst, "C128-D, S/No. 0013, 30/Aug/'85, "Kentron". Wat is Kentron? Misschien een interne codenaam voor de C128D? Dat maakte het nog interessanter...

Ik ben lid van een kleine groep (Discord) serieuze Commodore-enthousiaste vrienden en we hebben in het verleden verschillende discussies gehad over verschillende Commodore- en niet-Commodore-gerelateerde dingen. Ik had deze C128D in de groep genoemd,

waarschijnlijk toen ik hem kreeg, omdat ik behoorlijk enthousiast was over deze vondst. Ik wist ook dat als iemand zou weten wat Kentron was, mijn vriend Dave McMurtrie het zou weten. En inderdaad, hij wist het! Kentron was een Commodore-faciliteit in Japan die onder andere eenmalige samples en kleine oplages van computers maakte. Blijkt dus dat Kentron toch geen geheime codenaam of iets dergelijks was. Hoeveel er gemaakt zijn blijft een



raadsel, maar we weten in ieder geval dat dit niet in massa is geproduceerd.

Snel vooruit naar de moderne tijd... Bil Herd was onlangs uitgenodigd om zich bij onze groep op Discord aan te sluiten. In één van onze discussies hadden we het over de releasedatum van de C128 (platte model) versus de C128D (desktopmodel). Bo Zimmerman had gezegd dat hij een vroege

Kentron C128D had en dat we de chipdata konden controleren omdat dit een pre-productie C128D was. Dit model was pas later in Europa uitgebracht en had, zoals gezegd, nooit een



Noord-Amerikaanse release. Bo had gezegd dat hij "Sample 0036" had. Ik voegde eraan toe dat ik ook een C128D-monster had en dat het "0013" was en dat ik ook de data kon controleren. Bil Herd maakte deel uit van deze discussie. Hij antwoordde dat zijn handschrift misschien op enkele van de interne chips van deze pre-productie C128D's stond. Ik heb hem toen terug geschreven als antwoord: "Je hebt het gegeven aan de persoon van wie ik het heb gekregen". Dat bracht hem in verwarring... Het bleek

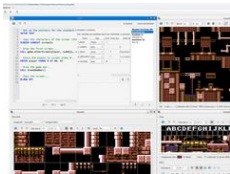
dus dat het in feite de C128D van Bil was, je hebt blijkbaar mijn pre-productie C128D die ik van CBM heb gekregen....

Om een lang verhaal kort te maken, hoewel ik een fervent verzamelaar van vintage computers ben, vind ik het ook leuk om de geschiedenis uit te pluizen wanneer het enigszins mogelijk is. Ik heb de C128D netjes gemaakt, het toetsenbord gerepareerd en er een tijdje voor gezorgd. Maar Bil is nu herenigd met zijn pre-productie C128D, het was ooit van hem en moest terug naar "huis", naar hem dus, ook al waren er ongeveer 35 jaar verstreken. Bij dit verhaal een aantal foto's van Bil's pre-productie C128D, serienummer 0013. Hoewel het een eer was om de C128D naar Bil te sturen, was het nog beter om zijn gezichtsuitdrukking te zien toen hij de C128D-computer die ik had gestuurd uit de doos haalde.



Artikel geschreven door
Santo Nucifora

Nieuwe software



AGPX Game Maker is een programma waarmee je spellen kunt maken voor de Commodore 64 computer, en is ontwikkeld door AGPX. Het programma is compatibel met het AGPX Graphics Maker programma en maakt gebruik van een eenvoudige BASIC taal om het spel te maken. Wijzigingen in deze versie: Verbeteringen voor de naamgeving van het gegenereerde bestand en compatibiliteit met de nieuwste versie van Oscar64, meer functies voor de disk drive en er is een foutje in de ActorsMap opgelost: <https://agpx.itch.io/agpx-game-maker>



Xenomorph is een nieuw spel voor de Amiga-computer, ontwikkeld door juande3050. Het spel is ook een van de spellen voor de Amigawave Redpill Contest. Xenomorph is geïnspireerd op Alien Breed, hoewel er een donkerdere, meer gespannen setting werd gezocht. Omdat de afbeeldingen donker en contrastarm zijn, is het moeilijk om de Alien te onderscheiden, dus je moet goed oppassen dat je er niet te dicht bij komt zonder het te beseffen: https://aminet.net/package/game/misc/Xenomorph_2025_Redpill

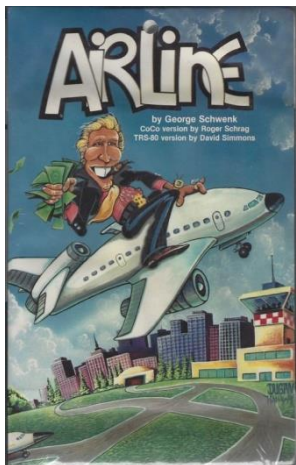


SwitcherBoy is een nieuw spel voor de Amiga-computer, ontwikkeld door Tecniman (code & pixels), Fermix (muziek) en Tolkien, Jorger, Zener, Daphy en PolloHacker (hulp & test). In het spel moet je schakelaars omzetten om de uitgang te openen, maar ontwijk wel al je vijanden: <https://aminet.net/package/game/jump/SwitcherBoy>

Tribbles 2025 is een spel voor de Commodore VIC20 computer, ontwikkeld door Anders Persson. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk sterren, harten en diamanten te verzamelen. Nieuw in deze versie: computertegenstanders, 2 tot 8 spelers, vragen om tips voor je volgende zet, en je kunt het spel nu op elk level beginnen: <https://boray.se/commodore/tribbles.html>



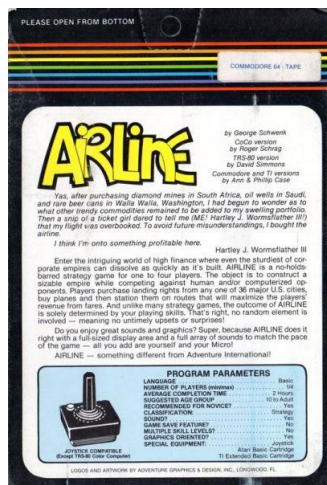
Airline



In dit spel is het de bedoeling dat de spelers een luchtvaartmaatschappij oprichten. Door het verwerven van landingsrechten op steden in de Verenigde Staten en het inzetten van vliegtuigen met verschillende vervoerscapaciteit moet het startkapitaal van \$100.000 zo veel mogelijk worden uitgebreid. Het eerste dat de spelers te doen staat is het invullen van het soort speler voor elk van de vier mogelijke deelnemers. De beschikbare mogelijkheden zijn: 'H' (human = mens), 'C' (computer) en 'S' (skip = overslaan). Daarna moeten we de namen en het aantal beurten dat het spel moet duren worden ingevuld.

Het middelste gedeelte van het beeldscherm wordt gevuld met in totaal 36 steden van verschillende grootte. In de linker kolom staan van boven naar beneden een aantal letters, die achtereenvolgens betekenen: verwerven van landingsrechten, opvragen van de prijzen van de landingsrechten voor de steden, het aanschaffen van een vliegtuig en het overslaan van een beurt. Wanneer de prijzen van landingsrechten worden opgevraagd veranderen de gebouwen in het middelste deel van het scherm in cijfers.

De te betalen prijs moet nu door de speler zelf worden berekend uit kwadraat van het gevonden getal, vermenigvuldigd met 1.000. In de praktijk is dit makkelijker dan het hier klinkt. Nemen we bijvoorbeeld Seattle (de stad in de linker bovenhoek), dan zien we hier een 2 staan. De prijs wordt dan $2 \times 2 \times 1.000 = \$ 4.000$. Reken nu voordat je verder leest zelf de prijs uit van de landingsrechten van de stad New York. New York is de tweede stad van boven af in de uiterste rechter kolom. Als je op een prijs van \$ 64.000 uitkomt kunnen we verder met de beschrijving van het spel. Wanneer je een ander bedrag als uitkomst van het sommetje hebt moet je nog even oefenen met Seattle.



Om het spel te vervolgen is een druk op de vuurknop van de joystick voldoende. Onder het speelveld staan in de blauwe balk de namen van de spelers genoemd, met daarachter het vergaarde kapitaal. Alle spelers beginnen met een bedrag van \$ 100.000 waarmee de onderneming moet worden gefinancierd. Om de



landingsrechten te claimen moet de grote cursor aan de linkerkzijde van het beeldscherm naar de "L" worden bewogen door middel van de joystick. Na het indrukken van de vuurknop volgt de vraag voor welke stad de rechten verworven moeten worden. Er is inmiddels een cursor in het midden van het beeldscherm verschenen die met de joystick kan worden bestuurd. Eenmaal aangekomen bij de

gewenste stad druk je op de vuurknop.

Om fouten te voorkomen vraagt de computer nog een bevestiging die wordt gegeven door nogmaals op de vuurknop te drukken. In de stad komt nu een gekleurde rechthoek te staan. Iedere speler heeft zijn eigen kleur, zodat de verrichtingen van de tegenstanders ook in de gaten kunnen worden gehouden. De kleuren zijn achtereenvolgens voor de spelers een tot en met vier: blauw, zwart, rood en groen. Het uitgegeven bedrag wordt

vervolgens van het tegoed afgetrokken, en het is de beurt aan de volgende speler. Is de cursor naar de verkeerde stad bewogen, dan kan door het bewegen van de joystick deze keuze ongedaan worden gemaakt, en kun je het nog eens proberen. In de rechterkolom staan onder elkaar vijf letters die als afkorting voor de verschillende typen vliegtuigen staan. De



beschikbare toestellen zijn met de kostprijzen achtereenvolgens: Propellervliegtuig (\$3.000), Airbus (\$12.000), DC-10 (\$27.000), Boeing 747 (\$48.000) en Concorde (\$75.000).

Om een vliegtuig te kopen geef je eerst het commando "P" door middel van de joystick. Hierna verschijnt in de rechterkolom een cursor waarmee het vliegtuig dat je wilt hebben kan worden aangegeven. Na een druk op de vuurknop vraagt de computer waar het toestel moet komen te staan. Met de joystick beweeg je de cursor naar de stad die je gekozen hebt en daar aangekomen druk je weer op de vuurknop. In de stad verschijnt nu de beginletter van het vliegtuig in de kleur van de speler die het bezit. Als je per ongeluk terecht bent gekomen in het gedeelte van het spel waar je een vliegtuig kunt aanschaffen terwijl dat helemaal niet de

bedoeling was, dan kun je hier op twee manieren uitkomen. Heb je minder dan \$ 75.000 op je rekening staan dan geeft je aan dat je een Concorde wilt kopen. Na de melding dat je hiervoor niet genoeg geld hebt kun je alsnog het gewenste commando geven. Is het spel wat verder gevorderd en je dan \$ 75.000 dan kun je niets anders doen dan een toestel aan te schaffen, en als volgt te handelen.

Op de vraag waar je het vliegtuig wilt plaatsen beweeg je de cursor naar een stad waarvan je de landingsrechten niet hebt verworven. De computer geeft dan aan dat je het toestel niet daar kunt stationeren, en keert vervolgens weer terug naar

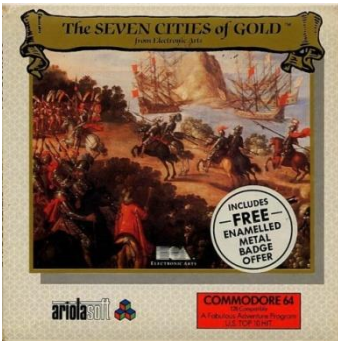


het spel zodat je het juiste commando alsnog kunt ingeven. Zodra de landingsrechten voor een stad zijn verworven kun je een vliegtuig aanschaffen en dat in die stad stationeren. Wil je het echter vluchten laten uitvoeren, dan is het noodzakelijk om de rechten voor minimaal twee steden te hebben verkregen.

Aangezien de oliecrisis inmiddels ook in de Verenigde Staten heeft toegeslagen is er dermate weinig brandstof voorhanden dat er alleen kan worden gevlogen tussen twee aan elkaar grenzende steden. Er kan niet diagonaal worden gevlogen. Op deze wijze kan een stad dus maximaal door vier andere steden erboven, eronder en ernaast worden begrensd. Wanneer het toestel in dit geval zijn thuishaven in de middelste stad heeft, dan worden er per beurt vier vluchten uitgevoerd die allemaal geld opleveren. De hoogte van dit bedrag is afhankelijk van de grootte van de steden waartussen wordt gevlogen en de capaciteit van het toestel. Het is echter niet economisch verantwoord om tussen twee of meer kleine steden een Concorde in te zetten omdat het vervoersaanbod te klein is om uit te kosten te komen.

Als alle spelers aan de beurt zijn geweest verschijnt in de onderste (grijze) balk per speler de winst die de verkochte tickets hebben opgeleverd. Wanneer je na verloop van tijd voldoende geld hebt verdiend om een klein toestel te vervangen voor een groter is dit ook mogelijk. Er kleeft echter een nadeel aan de verbetering van de luchtvloot en dat is dat het oude toestel geheel is afgeschreven en geen stuiver meer oplevert bij inruil. Het spel kan in de laatste beurt nog een verrassende ontknoping hebben aangezien de opbrengst in deze ronde tien keer zo hoog is als normaal. De speler die aan het eind van de laatste ronde het meeste geld heeft wordt tot winnaar uitgeroepen.

Seven Cities of Gold



In het spel Seven Cities of Gold neem je de gedaante aan van een ontdekkingsreiziger. Je moet het Nieuwe Land ontdekken en zodoende rijkdom en roem vergaren. Het eerste doe je door het ontdekte continent in kaart te brengen. Het tweede kan geschieden door handel te drijven met de inboorlingen. Het laatste onderdeel, de roem, verkrijg je door heelhuids thuis te komen na een succesvolle missie.

Nederland is niet altijd een grote zeevarende natie geweest. Aan het einde van de 15e en het begin van de 16e eeuw was die positie voor Spanje weggelegd. In 1475 werd Vasco Nunez de Balboa geboren. Hij zou in 1513 de eerste worden om de Stille Oceaan te bevaren. Hij was ook degene die grote roem vergaarde door zijn ontdekkingsstochten door Centraal Amerika. Erg lang heeft hij niet van zijn roem kunnen genieten. In 1517 is hij overleden. Wel leeft hij nog voort in de herinnering van de Panamese bevolking aangezien de nationale munteenheid naar hem is genoemd.



lets eerder (in 1471) werd Francisco Pizarro geboren. Hij stond aan het hoofd van de expeditie die er uiteindelijk in geslaagd is het grote en machtige Inca Rijk in Peru te onderwerpen. Na deze overwinning in 1533 werd hij benoemd tot gouverneur van Peru. Hij zou dit blijven tot zijn gewelddadige dood in 1541. De beroemdste ontdekkingsreiziger uit dit rijtje is de jongste van het stel. Hij werd in 1451 geboren te Genua in Italië. Zijn naam luidde

Christoffel Columbus. Weliswaar van Italiaanse komaf, wordt hij toch in een adem genoemd met de overige Spaanse ontdekkingsreizigers. In navolging van de in Florence geboren Amerigo Vespucci (1451-1512) vestigde Columbus zich namelijk in Spanje. Na eindeloos gezeur wist Columbus in 1492 van de Spaanse koning Ferdinand gedaan te krijgen dat deze een expeditie zou financieren. De tocht moest leiden naar het Midden Oosten. Door een kleine navigatiefout ontdekte Columbus op 12 oktober 1492 de Bahama's en Cuba. Op zijn derde tocht, in 1498, zette hij voet aan land op het Amerikaanse continent. Dit gebeurde in het huidige Venezuela in Zuid-Amerika, bij de monding van de rivier Orinico. Na zijn terugkeer

in Spanje bleek dat Amerigo Vespucci bij hoog en bij laag volhield dat hij reeds in 1497 het vasteland had ontdekt. Ondanks het feit dat dit niet kon worden bewezen is het continent naar hem genoemd. Een pikant detail van deze hele geschiedenis is dat Columbus bij zijn terugkeer er nog steeds van overtuigd was de Oriënt te hebben ontdekt. Vandaar dat hij de oorspronkelijke inwoners van Amerika Indianen noemde. Tot zover de achtergrondinformatie van Seven Cities of Gold.

Seven Cities of Gold kan op twee manieren worden gespeeld. Ten eerste heeft de speler de mogelijkheid de omzwervingen van Columbus na te bootsen en het Amerikaanse continent te ontdekken. Dit doet hij door (als de titelpagina zichtbaar



is) de toets <F7> (PLAY GAME) in te drukken. Het spelprogramma wordt dan geladen, waarna gevraagd wordt de diskette met de kaart (MAP DISK) in de drive te stoppen. De historische kaart staat op de achterkant van de speldiskette.

Het is ook mogelijk de computer een geheel nieuwe wereld te laten ontwerpen. Om dit te doen dient de toets <F3> (CREATE NEW WORLD) te worden ingedrukt. Er dient dan een nieuwe diskette in de drive te worden gestopt waarop de kaart van de nieuwe wereld wordt gecreëerd. Het scheppen van zo'n nieuwe wereld is een tijdrovende bezigheid aangezien de computer niet plompverloren berggebieden, rivieren, dorpen etc. op de kaart neerkwakt. Het programma gaat uit van bepaalde theorieën. Zo zullen bergketens ontstaan op die plaatsen waar verschillende aardlagen over elkaar heen schuiven. Het kan ook niet gebeuren dat vlak naast een grote stad een primitieve stam zijn tenten opslaat. Door de complexiteit van het programma duurt het ontwerpen van een nieuwe wereld maar liefst 20 minuten. Maar wat zeuren we eigenlijk, voordat de computer werd uitgevonden duurde zo iets zes dagen.

Het spel begint in maart 1492, het jaar dat Columbus voor het eerst op reis ging. De speler kruipt in de huid van Christoffel Columbus. Hem wordt na lang wachten een onderhoud met de koning toegestaan. Eindelijk is het dan zover, de koning heeft zich bereid verklaard de tocht naar de onbekende streken te financieren. Hij verstrekt je een lening van 2000 goudstukken. Teneinde je niet in de verleiding te brengen na je vertrek uit het paleis meteen de eerste de beste kroeg in te duiken krijg je dit bedrag in de vorm van schepen, voedsel, manschappen en handelsgoederen.

Als tegenprestatie vraagt de koning je om missies te stichten ten bate van de kerk, forten te bouwen om het dreigende militaire overwicht van de Portugezen tegen te gaan en goud en specerijen mee terug te nemen om de schatkist te spekken. Na

een druk op de vuurknop sta je weer buiten het paleis. Op weg naar de haven passeer je achtereenvolgens de kroeg, je eigen huis en de zaak waar je alles kunt aanschaffen dat voor je expeditie nodig is. Als je verstandig bent duik je zo vaak mogelijk de kroeg in. Wij willen onze lezers met dit advies niet op het slechte pad brengen, maar dit is de enige plaats waar het spel kan worden gesaved. Dit is niet de eerste expeditie die door het hof is bekostigd. Uit ervaring weet men dat 4 schepen, 100 matrozen, voedsel voor 52 weken en 300 handelsgoederen uitstekend voldoen. Op weg naar de haven kom je langs je eigen huis. Hier kun je, nadat je veilig bent teruggekeerd, naar binnen lopen om in alle rust aan de kaart van het nieuw ontdekte werelddeel te werken. Rechts van de kaart is af te lezen hoeveel procent van de verschillende onderdelen waaruit het continent bestaat je al ontdekt hebt. Deze onderdelen zijn opgesplitst in land, rivieren, inboorlingen, mijnen en speciale gebieden. Onder speciale gebieden worden uitgestrekte meren, bergruggen etcetera verstaan.



Verder is hier te zien hoeveel missieposten je hebt gesticht, hoeveel je vermogen bedraagt en het aantal levens dat resteert. Vol ongeduld loop je door naar de haven. De winkel (*OUTFITTER*) kun je voor het vertrek van de eerste expeditie rechts laten liggen. Eenmaal aan boord verandert

het beeldscherm. In het midden wordt een klein vierkant zichtbaar met daarin een witte cirkel. De witte cirkel stelt de vloot voor, en het blauwe vierkant is het uitzicht over de oceaan. De expeditie vertrekt vanaf de Canarische eilanden. Het programma meldt ten onrechte dat dit op 20° Noorderbreedte ligt. Deze fout is echter voor het verdere verloop van het spel niet van belang. Je moet alleen wel onthouden dat bij terugkeer de positie van de thuishaven 30° Noorderbreedte is! Aan de linkerkant is het aantal manschappen en hun voorraad voedsel te zien. Deze voorraad wordt uitgedrukt in weken voedsel voor de gehele bemanning. Rechts staat vermeld hoeveel goederen en goud je meevoert. Boven in beeld wordt de datum bijgehouden, met direct daaronder de melding of de expeditie aan boord (*ABOARD SHIP*) of aan land (*ON LAND*) is.

Onderaan is de snelheid af te lezen. Op zee kan dit volle kracht (*FULL*) of halve kracht (*HALF*) zijn. Onder de snelheid tenslotte wordt de diepte van het water aangegeven. Deze loopt van ondiep (*SHALLOW*) via normaal (*MEDIUM*) tot diep (*DEEP*). De vaarrichting kan worden vastgezet door de joystick in een bepaalde richting te duwen en op de vuurknop te drukken. Tijdens de reis kun je de kaart raadplegen, maar midden op de oceaan is de enige informatie die je krijgt de breedtegraad waarop de schepen zich bevinden. De kaart roep je op door op de vuurknop te drukken.

Laten we er even van uit gaan dat je het historische scenario speelt. Wanneer je onmiddellijk na het vertrek in een rechte lijn naar het westen zeilt kom je na enige minuten uit bij Haïti met vlak daarnaast Cuba. Boven deze eilanden zal je de Bahama's vinden, en nog iets meer in noordwestelijke richting het vasteland van Noord-Amerika.



Om aan land te gaan moet je vlak voor de kust de vuurknop indrukken, waarna een nieuw menu zichtbaar wordt. Kies

hieruit voor "DROP STUFF OFF". Het beeldscherm toont nu onder elkaar een zelfde opsomming als voor het vertrek. Om nu manschappen aan land te laten gaan selecteer je met de joystick het hoofdje "MEN". Door de joystick naar links en rechts te bewegen kun je de grootte en samenstelling van de landingsploeg bepalen. Op dezelfde wijze geef je ze voedsel en handelsgoederen mee.

Eenmaal aan land kan de expeditie zich met drie verschillende snelheden voortbewegen, te weten: voorzichtig (*CAUTIOUS*), een stevige wandelpas (*MODERATE*) en met onbezonnen vaart (*WRECKLESS*). In het kleine schermje is de directe omgeving zichtbaar. Het gebied dat zichtbaar is beslaat 120 mijl in alle richtingen. (Een mijl is ongeveer 1600 meter.) Tijdens de tocht door de binnenlanden wordt de kaart verder ingevuld met de gebieden die je hebt bezocht.

Op de kaart worden de verschillende terreinsoorten aangegeven. De steden worden echter niet zichtbaar, doordat de schaalverhouding van de kaart hier niet op berekend is. Een vakje van de kaart beslaat namelijk 960 mijl. Tijdens de wandeling zijn de steden op het laagste speelniveau wel zichtbaar. Op de twee hogere niveaus zal je ze echter zelf moeten zoeken.

Afhankelijk van de grootte van de steden zal je armoede of rijkdom aantreffen. Zodra je een stad binnengaat wordt door het programma ingezoomd. Het kleine beeldschermje laat nu in close-up de bewoners zien. Nieuwsgierig drommen ze rond de expeditie samen. Om te onderhandelen (*TRADE*) zal je het opperhoofd moeten vinden. Deze staat altijd in het midden van de stad en is herkenbaar aan een grote paarse helm. Beweeg echter voorzichtig. De bewoners zien er weliswaar uit als echte macho's, maar bij de geringste aanraking spatten ze als zeepbellen uit elkaar. Een paar slachtoffers onder de bevolking wordt nog wel door de vingers gezien als een ongelukje, dood je er echter teveel dan worden de inboorlingen kwaad en proberen ze je te doden. Ze hebben weliswaar met hun speren geen schijn van kans tegen de expeditie, maar het betekent wel dat je het

onderhandelen kunt vergeten. Bovendien kiest het opperhoofd dan een veilig heenkomen. De situatie is meestal nog wel te redden door de bewoners te bedelven onder cadeautjes (*OFFER GIFTS*). Probeer de neiging om het spel op historisch juiste wijze te spelen te bedwingen.

Het in koelen bloede afmaken van de bevolking en daarna grijpen wat je nodig hebt komt je op een gevoelige reprimande van de koning te staan. Bovendien werkt de communicatie tussen de verschillende steden efficiënt. Een groot aantal hinderlagen is dan haast onvermijdelijk. Als de onderhandelingen succesvol zijn verlopen krijg je een aantal dragers (*BEARERS*) toegewezen. Hierna kun je handelsgoederen ruilen tegen voedsel en goud. Het kan gebeuren dat het opperhoofd je vraagt een missiepost te stichten. Dit doe je door te kiezen voor de optie *DROP STUFF OFF*. Vervolgens laat je een aantal mannen achter totdat wordt gemeld dat dit er genoeg zijn voor het stichten van een missie.



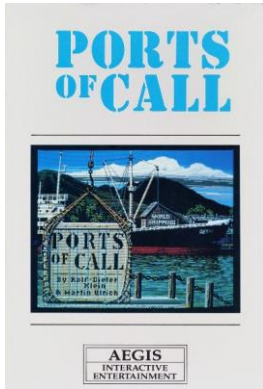
Na de onderhandelingen staat de expeditie weer buiten het dorp om de tocht te vervolgen. Op een gegeven moment zal je de terugtocht moeten aanvaarden omdat je voedselrantsoenen en de

handelsgoederen opraken. Je zult dan de schepen weer moeten terugvinden om aan boord te gaan.

Voordat je inscheept heb je de mogelijkheid een fort te bouwen. Dit geschiedt op dezelfde wijze als het stichten van een missiepost. Vergeet echter niet voldoende voedsel achter te laten, anders zal je bij terugkomst in het fort alleen de door de gieren afgekloven botten terugvinden.

Wanneer de expeditie op de tocht door de binnenlanden zoveel goud en voedsel heeft vergaard dat de schepen dit niet allemaal kunnen vervoeren moet je iets achterlaten. Deze bergplaats (*CACHE*) wordt dan aangegeven door een kruisje zodat je later de spullen weer kunt terugvinden. Bij behouden terugkeer in de thuishaven kun je op bezoek gaan bij de koning. Indien hij tevreden is over de geboekte resultaten geeft hij je misschien een nieuwe lening. Ook bestaat de kans op een mooie promotie.

Ports of Call



Als je je eens een Onassis wil voelen moet je dit spel maar eens proberen. Van een piepkleine arme rederij een miljoenenbedrijf maken? Dan is Ports of Call het juiste spel voor je. Inmiddels wel een klassieker die ook navolging heeft gekregen op de PC. Belangrijk is om de juiste schepen en aan te kopen en ladingen te kopen, vervoeren naar allerlei wereldhavens en deze weer te verkopen.

Heel leuk vind ik zelf dat je buiten de “administratieve” handelingen de schepen wel met de hand aan kan leggen in de havens. Beste lastig in het begin trouwens maar met wat oefening erg leuk om te doen (je kan ook

een loods (a tug) nemen en het laten doen, maar dat kost je natuurlijk geld).

Je begint Ports of Call met \$5.000.000 en belangrijk is om een goede balans te vinden in het aankopen van één of meerdere schepen en waarheen en met welke vracht je de wereld overgaat. Het spel kan met maximaal vier spelers worden gespeeld maar dat raad ik je niet aan daar het dan wat chaotisch wordt.



Als eerste kies je een haven als thuisbasis, hiervoor krijg je een keuzescherf te zien. Let wel op, de ene haven is veel moeilijker in- en uit te varen en er is ook verschil in de vracht die je in elke haven aangeboden krijgt. Een hele makkelijke haven is bijvoorbeeld Lima in Peru of Vancouver in Canada. Gelukkig is er een mogelijkheid om later in het spel te wijzigen van

thuishaven.

Daarna kom je in het kantoor, hier heb je de mogelijkheid om geld te lenen, boetes te betalen en de statistieken te bekijken. Op de wereldbol die je ziet kun je de



locatie van de schepen zien alsook de kaart en alle wateren. De start button gebruik je als je klaar bent om te gaan varen. Aan de gekleurde balk kun je zien hoe het gaat met het bedrijf. Mocht je een schip kopen hou dan in de gaten dat je altijd maar 50% van de vraagprijs hoeft te betalen en dat de vracht afhangt van de kwaliteit van je schip. Mocht je een roestbak kopen krijg je ook de mindere vrachtjes. Ook zinken deze schepen natuurlijk

eerder.....

Als je lekker met de vrachtjes over de wereld aan het varen bent zal je zien dat elke haven uniek is. Dit is een leuk onderdeel, om met de hand het schip op de juiste plaats aan te laten leggen. Dit bespaart weer geld, wat een loods vraagt natuurlijk een vergoeding. Ook moet je zorgen voor genoeg brandstof en op z'n tijd de nodige reparaties laten uitvoeren.



Wees slim en bekijk goed welke vracht het meest oplevert ten opzichte van de afstand, het is niet altijd zo dat je het meeste verdient met de mooiste vracht namelijk. Helaas zijn er ook een aantal vervelende tegenslagen mogelijk, zoals storm, botsingen met andere schepen, zeerovers, de mogelijkheid tot smokkelen of het redden van schipbreukelingen. Persoonlijk vind ik dit een heel erg leuk spel en zou iedereen met een Amiga aan willen raden, probeer het zelf eens!

Atari nieuws (door Dennis Roos)

Atari onderweg

Er zijn een aantal nieuwe spellen uit de koker van Atari onderweg voor de klassieke - als voor de Plus consoles, zoals Tiger-Heli, Avalanche, Countermeasure en Dark Chambers. Verder zijn Asteroids en Breakout: Recharged sinds mid Juli beschikbaar op de in-car entertainment van Volkswagen auto's. Het gebruikte platform AirConsole is beschikbaar voor meer automerken, PCs en Android. Verder kondigde Atari aan dat dit jaar goed is verlopen voor het bedrijf met een verwachte omzet van 36 miljoen dollar, mede dankzij de focus op retro gaming.



Gevechtsklaar

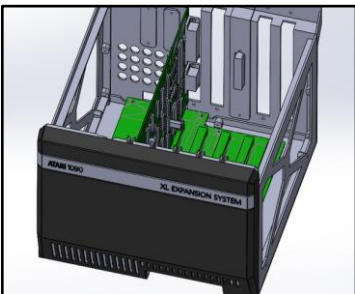
Zoals eerder gemeld heeft Atari weer een aantal spellen voor de Plus consoles aangekondigd. Onze interesse werd verder gewekt door Fruit Fly Fun, Axercise, Dasher, Jim The Miner, The Messenger en de Tony port voor de 2600. Voor de Atari 8-bit wachten we nog op de vrijgave van de ABBUC inzendingen, maar tot die tijd vermaken we ons met Mini-Golf (10 regels BASIC), Wee Ninja (Mario Bros clone) en wachten we op Street Fighter 2, na het zien van de indrukwekkende screenshots. Playsoft heeft 1942 voor 7800 verbeterd, maar omdat een licentie lastig is, zal het voorlopig bij een losse binary blijven. Reboot games heeft 2 nieuwe spellen voor de Jaguar uitgebracht: Rebounded (port van Bounder voor de C64) en Zombie Harvest. Meer informatie en links naar nieuwe titels vind je in de lijsten van Zero Page Homebrew op het Atari Age forum: <https://tinyurl.com/2025ZPH2600>

```
Program Listing - Instructions
000 PRINT " WELCOME TO THE GREAT ESCAPE"
001 GOTO 1000
002 PRINT " YOU ARE IN A ROOM WITH A DOOR"
003 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
004 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
005 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
006 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
007 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
008 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
009 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
010 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
011 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
012 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
013 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
014 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
015 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
016 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
017 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
018 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
019 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
020 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
021 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
022 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
023 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
024 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
025 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
026 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
027 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
028 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
029 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
030 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
031 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
032 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
033 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
034 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
035 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
036 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
037 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
038 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
039 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
040 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
041 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
042 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
043 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
044 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
045 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
046 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
047 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
048 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
049 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
050 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
051 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
052 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
053 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
054 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
055 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
056 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
057 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
058 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
059 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
060 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
061 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
062 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
063 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
064 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
065 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
066 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
067 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
068 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
069 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
070 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
071 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
072 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
073 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
074 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
075 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
076 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
077 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
078 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
079 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
080 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
081 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
082 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
083 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
084 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
085 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
086 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
087 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
088 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
089 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
090 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
091 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
092 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
093 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
094 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
095 PRINT " YOU CAN MOVE THE DOOR BY PRESSING THE LEFT AND RIGHT ARROW KEYS"
096 PRINT " YOU CAN LOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
097 PRINT " YOU CAN UNLOCK THE DOOR BY PRESSING THE ESCAPE KEY"
098 PRINT " YOU CAN OPEN THE DOOR BY PRESSING THE SPACE BAR"
099 PRINT " YOU CAN CLOSE THE DOOR BY PRESSING THE ENTER KEY"
1000 PRINT " YOU HAVE ESCAPED THE ROOM"
1001 GOTO 1000
```

Program Listing - The Game

In de wacht

Op 31 Juli is ook de deadline voor de ABBUC hardware competitie. We hopen dat er dit jaar voldoende inzendingen zijn. Atari zelf heeft ook nieuwe Plus console en nieuwe Plus gerelateerde hardware aangekondigd, maar details zijn niet vrijgegeven (zie ook: <https://tinyurl.com/PlusHW>). Een PS/2 toetsenbord voor je Atari, het kan met de KeyPortari: <https://tinyurl.com/KeyPortari>. Atari Age gebruiker fokaszalot heeft een 3D behuizing voor de 1090XL uitbreidingskaart ontworpen. Het ontwerp is te vinden op <https://tinyurl.com/3D1090XL>



Colofon

Bestuur:

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

Kernleden:

Hans Kessels
Ruud Baltissen
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>
<https://www.instagram.com/commodoreclubnederland>
Email: bestuur@commodore.hcc.nl

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

Agenda

5 t/m 7 september 2025 ACQua Party
2025 Vreden, Duitsland

<https://acqua.abyss-connection.de/>

11 t/m 14 september Classic
Computing 2025 Baden-
Württemberg, Duitsland

<https://www.classic-computing.de/cc2025/>

19 t/m 21 september 2025 MYSDATA
2025 Karlskrona, Zweden

<https://mysdata.org/>

18 oktober 2025 10:00 – 16:00 uur
Clubdag in 't Schuurtje, Maarsse

20 december 2025 10:00 – 16:00 uur
Kerst Clubdag met verloting in 't
Schuurtje, Maarsse

