



***Jaargang 30***  
***December 2025***  
***Nummer 6***

***IN DEZE UITGAVE:***

***INLEIDING***

***NIEUWE GAMES***

***C64 GEHEUGEN VERDELEN***

***AMIGA 40 EVENT MÖNCHENGLADBACH***

***FLOPPY 2004***

***ATARI NIEUWS***

***COLOFON EN AGENDA***

# Inleiding

Dit is dan de laatste editie van dit jaar en dus ook van de jubileum versie van ons geliefde clubblad het Info Bulletin. We hebben dit jaar wat kleine terugblikken gedaan. We hebben



Commie één keer terug laten komen in april, de HCC dagen de revue laten passeren, stil gestaan bij het 40-jarig jubileum van de Amiga in oktober en ook in deze editie staat een verslag van Antony Mo. Ook hebben we deze maand een leuke terugblik op Floppy 2004, hier had Marco Das een leuk verslag over gemaakt. Nu we toch aan het terugblikken zijn, we hebben toch heel wat meegemaakt in al die jaren dat wij als club bestaan. Afgelopen september vierden we alweer ons 44 jarig bestaan, dus volgend

jaar 45 jaar en het zou heel leuk zijn als we in 2031 een groot feest kunnen organiseren als we 50 jaar bestaan. We hebben allerlei "grootheden" op bezoek gehad, zoals Petro Tyschtchenko, Robert Bernardo, John Vanderaart, Jeri Elsworth en ik vergeet er vast wel een aantal. Er zijn hele bijzondere "clubdagen" geweest met de presentatie van de C= One, uitreiking van de Innovatieprijzen, robotdagen en niet te vergeten de Van Pong tot Playstation Retro Dagen waarbij het verkeer in Maarssen zelfs compleet vastliep door de enorme bezoekers aantallen. We hebben in de Telegraaf, AD en diverse magazines gestaan, zijn meerdere keren op SBS6, RTVUtrecht te zien geweest.



Als club hebben we beroemde leden die de 1541-III, de Cassiopei, de Minimig, de Chat64 cartridge, de Ultimate II en het Ultimate 64 main board hebben ontwikkeld. Ik zelf weet eigenlijk niet eens meer precies hoe lang ik nu als voorzitter aan onze mooie club verbonden ben. Ik weet nog wel dat mijn kids allebei vroeger al mee gingen, de oudste is inmiddels de



30 al gepasseerd..... Maar goed, achteruit kijken wil ik eigenlijk niet teveel doen want we hebben nog steeds heel veel leuke dingen voor de boeg en geloof het of niet maar er zijn afgelopen jaar weer meer leden bijgekomen dan dat er af gegaan zijn. Vandaag is

ons jaarlijks kerst spektakel en in februari hebben we weer een soldeer workshop. Deze keer gaan we een horloge maken! Veel plezier vandaag en ik wens iedereen een hele fijne kerst en een heel goed 2026 toe.



**Uw voorzitter én redacteur, Ron van Schaik**

# Nieuwe games



Een luxe versie van Phantom Leap voor de Amiga is nu beschikbaar. In Phantom Leap kruip je in de huid van Kamin, een dappere held die zich een weg baant door kleurrijke ruimtes vol platforms, trampolines, ladders, kratten en vriendelijke vijanden. Het doel is om obstakels te overwinnen, vijanden behendig te ontwijken of ze met een duik naar te halen: [https://www.amigashop.org/product\\_info.php?products\\_id=472](https://www.amigashop.org/product_info.php?products_id=472)



Landit is een nieuw spel voor de Commodore Plus/4, ontwikkeld door Mocce. Het spel is gebaseerd op de Commodore C64 versie uit 1989:

<https://plus4world.powweb.com/software/Landit>

Stunt Car Racer is een nieuw spel voor de Commodore 128, ontwikkeld door cobbpg. In het spel rijdt je met je V8-aangedreven stuntauto over een achtbaan, met enorme opritten en afdalingen, maar ook steile bochten en sprongen: <https://csdb.dk/release/?id=257046>



ZeZito in the Glittering Caves is een nieuw spel voor de Commodore 64, ontwikkeld door Iapetus. ZeZito moet de glinsterende grotten in hun oude glorie herstellen! De gemene slakken met hun giftige slijm hebben de bodem van de grotten verkleurd. Help ZeZito met zijn pot verf en een verfvoller de vloer weer in zijn oorspronkelijke, kleurrijke staat te herstellen:



<https://iapetus2019.itch.io/zezito-in-the-glittering-caves>



Sokoban is een nieuw puzzelspel voor de Commodore VIC20, ontwikkeld door Javier Gonzalez. Het doel van deze versie is om de grafische stijl van de Spectrum Holobyte-release uit 1987 te imiteren. Vereisten: VIC20 en een 24 kB RAM-uitbreiding:

<https://sleepingelephant.com/ipw-web/bulletin/bb/viewtopic.php?p=124773#p124773>

# C64 geheugen verdelen: Twee BASIC programma's tegelijkertijd?

*Deel 1, door Maarten Pennings*

Kunnen we het geheugen van de C64 in stukken verdelen ("partitioneren"), zodat we twee (of meer) BASIC-programma's tegelijkertijd in onze machine hebben staan. We hebben het niet over multitasking waarbij de computer snel wisselt tussen taken; we activeren één deel van het geheugen, starten het BASIC-programma daarin, zetten het stop, wisselen naar een ander deel, runnen dat BASIC-programma, en zo verder. Stel je voor: je hebt één programma dat bestanden wegschrijft en een ander dat ze uitleest. Je zou in het ene deel van het geheugen de app kunnen ontwikkelen die bestanden naar disk schrijft. Een tweede deel bevat dan een standaard appje dat hex-dumps van die bestanden maakt – handig om te debuggen wat je eerste app heeft geschreven. Een derde deel heeft de tweede app die je ontwikkelt; die leest en verwerkt de bestanden op disk. En een vierde deel? Dat kun je gebruiken om even LOAD "\$",8 te doen, zonder dat je je ontwikkelde apps overschrijft. In dit artikel gaan we eerst kijken waar het verdeel idee vandaan komt, en dan bekijken we de BASIC memory map in detail. Daarna gaan we een Simpele Partitie Manager bouwen. We sluiten af met wat overpeinzingen. Dit artikel staat, in het Engels, op GitHub, zie referentie [1] of de eerste QR. Op GitHub staat ook kopieerbare code, een .d64 disk image (met code), een "deel 2" met een Geavanceerde Partitie Manager (met wat assembly code), een bijlage over waarom SAVE en LOAD werkt, en een link naar een demo video over de geavanceerde versie, zie referentie [2] of de tweede QR hieronder.



## Important PET Pointers (Low/High Bytes)

	ROM	Upgrade ROM	C64 ROM
Start of Text	122/123	40/41	43/44
End of Text	124/125	42/43	45/46
Top of Memory	134/135	52/53	55/56

Wat zijn al die pointers precies? Het diagram hieronder toont de C64 memory map met de focus op BASIC. De grijze delen (zero page, stack, OS data, screen buffer, BASIC, I/O en Kernal) negeren we; we kijken naar de gekleurde (blauw, oranje, groen) delen.

pointer te veranderen, kun je meer dan een BASIC-programma tegelijk in het geheugen houden en ertussen wisselen.

Daarna komt een verwijzing [4] naar "COMPUTE!'s First Book of PET/CBM", pagina's 66 en 163 – een artikel dat een implementatie van zo'n multi-app systeem liet zien. Het boek is ouder dan de C64 en beschrijft de Commodore PET. Maar omdat de PET ook Microsoft BASIC had, is het een bruikbaar startpunt. De manier waarop de BASIC-interpretor werkt (de namen en locaties van de pointers) op de PET verschilt wel van die op de C64, dus moeten we in detail naar de memory map van de C64 gaan kijken.

Wat ik miste in "Mapping the Commodore 64" was een extra reden om TXTTAB/MEMSIZ te veranderen, namelijk om een deel van het geheugen opzij te zetten voor een assembly-routine. Dat gebruiken we in deel 2, de geavanceerde partitie manager, voor een centrale routine om tussen de delen te wisselen.

## BASIC memory map

Het eerder genoemde "COMPUTE!'s First Book" [4] bevat het artikel "Memory Partition of BASIC Workspace" van Harvey B. Herman op pagina's 64-67. Het legt een systeem uit met vier programma's, allemaal in het geheugen van de PET. Programma 1, 2 en 3 zijn de eigenlijke programma's waartussen we willen wisselen. Het andere programma is de manager; die laat de gebruiker kiezen welk programma hij wil activeren. Zodra programma 1, 2 of 3 klaar is, wisselt het terug naar de manager, waar we weer één van de 1, 2 of 3 kunnen kiezen.

De vier programma's implementeren het wisselen door pointers te manipuleren. Hermans artikel beschrijft en gebruikt pointers op de PET. Ondertussen heb ik de bijbehorende pointers voor de C64 gevonden. De tabel hieronder komt uit het boek, met de meest rechtse kolom ("C64 ROM") door mij toegevoegd.

zeropage address	official symbol	description	address (* after NEW:CLR)
		Kernal I/O RAM BASIC	\$FFFF
55/56	MEMSIZ		\$A000
<del>53/54</del>	<del>FRESPC</del>	Heap (string data)	
51/52	FRETOP	"ABC" ↓	\$A000 (*)
		Free	
49/50	STREND		\$0803 (*)
		Array variables ↑	
47/48	ARYTAB	A ( ) , A ( , )	\$0803 (*)
		Variables (scalars) ↑	
45/56	VARTAB	A , A\$, A%, FNA ( )	\$0803 (*)
		BASIC program ↑	
43/44	TXTTAB	10 REM PRDG A0	\$0801
		Leading zero	\$0800
		Screen buffer	
		OS data	
		Stack	
		Zero page	\$0000

Standaard begint een BASIC-programma op \$0800, met een nul-byte die er *moet* staan (anders werkt zelfs NEW niet). Dan komt de BASIC-programma "tekst" (de ingetypte programma regels). De programmatekst begint op een locatie die bekendstaat als **TXTTAB** (\$0801) en groeit naar boven, waardoor **VARTAB** omhoog wordt geduwd. De afbeelding op de volgende pagina toont een simpel voorbeeld (van een twee-regelig programma 10 A\$="ABC"/20 B=0) in meer detail.



BASIC-programma.

Adres (dec)	Adres (hex)	Naam	Levenscyclus
43/44	\$2B/\$2C	TXTTAB	proptime
45/46	\$2D/\$2E	VARTAB	proptime
47/48	\$2F/\$30	ARYTAB	runtime
49/50	\$31/\$32	STREND	runtime
51/52	\$33/\$34	FRETOP	runtime
53/54	\$35/\$36	FRESPEC	
55/56	\$37/\$38	MEMSIZ	proptime

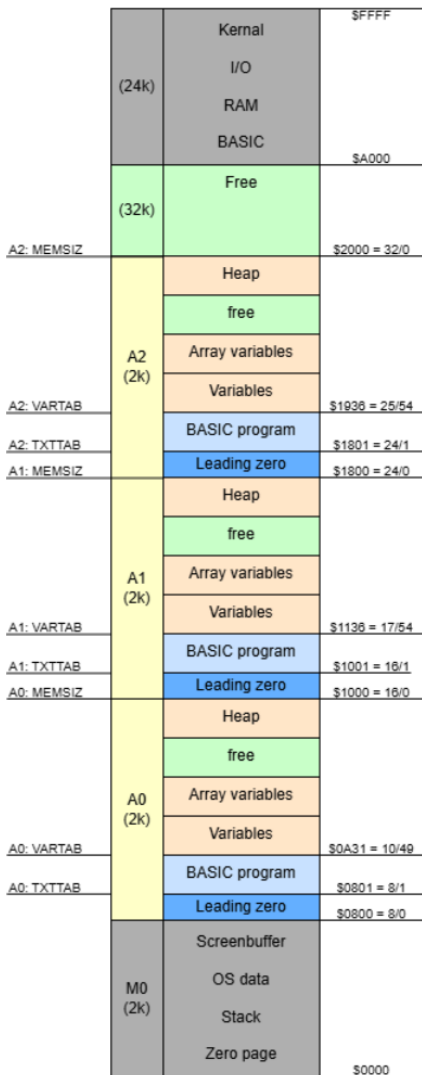
De layout pointers met **proptime** in de 'levenscyclus' kolom worden tijdens het programmeren (intypen van de regels) vastgelegd. De layout pointers met **runtime** worden tijdens de uitvoering van het programma vastgesteld. Met het BASIC commando CLR, worden de runtime pointers geïnitieerd: het variabelen blok, het array-blok en het heap-blok wordt leeggemaakt.

## Simpele partitie manager

We gaan nu Hermans artikel nabootsen, maar dan op de C64.

- We maken een partitie manager (app "A0").
- We maken twee apps ("A1" en "A2", in plaats van drie zoals Herman doet).
- Elke app krijgt een blok van 2k RAM (ja, dat is klein), de eerste begint op \$0800.
- Alle drie de apps zijn BASIC-programma's.

De afbeelding hieronder laat zien hoe ik de 38k BASIC RAM heb verdeeld (er blijft 32k ongebruikt). De nummers aan de rechterkant zijn de grenzen van de partities zoals hierboven gekozen. Ze worden weergegeven in hex (\$0801) gevolgd door een is-gelijk-teken, en dan de hoge byte en lage byte in decimaal (8/1), omdat we die nodig hebben voor POKEs in BASIC.



In tabelvorm

Partitie	Begin (hex)	Begin (dec) hoog/laag	Eind (hex)	Eind (dec) hoog/laag
----------	-------------	-----------------------	------------	----------------------

A0	\$0801	8/1	\$1000	16/0
A1	\$1001	16/1	\$1800	24/0
A2	\$1801	24/1	\$2000	32/0

De partitiemanager A0 kan bijvoorbeeld van diskette worden geladen (maar je kunt hem ook intypen). Hij wordt geladen op de standaard **TXTTAB** (\$0801) locatie, en de loader stelt **VARTAB** in zodra het hele programma is geladen en het einde van de programmatekst bekend is (of de editor houdt **VARTAB** bij tijdens het bewerken).

Wanneer A0 wordt uitgevoerd, is één van de eerste dingen die de partitiemanager doet, zijn eigen **MEMSIZ** verlagen. Daarmee zijn de drie 'progtime' layout pointers voor zijn partitie ingesteld. De partitiemanager roept vervolgens CLR aan, wat **ARYTAB**, **STREND** en **FRETOP** bijwerkt; alle zes layout pointers zijn dan correct ingesteld voor A0. Voor debugging (en zoals we later zullen zien, voor het configureren van A1 en A2), print A0 de drie 'progtime' layout pointers (**TXTTAB**, **VARTAB** en **MEMSIZ**) naar het scherm.

De partitiemanager A0 moet de adressen weten van de partities die applicaties A1 en A2 zullen bevatten, want het activeren van een applicatie betekent het veranderen van de zes layout pointers.

Op dit moment weten we echter nog niet de **VARTAB** van A1 en A2, omdat we niet weten hoe groot die programma's zullen zijn. Gelukkig hindert dat het gebruik niet. In eerste instantie gebruiken we dummy-waarden voor **VARTAB** in A0, dan draaien we A0 (schrijven zijn **TXTTAB**, **VARTAB** en **MEMSIZ** op), laten we hem wisselen naar A1, en daar roepen we NEW aan. Dit initialiseert **VARTAB** van A1 (en de andere 'runtime' layout pointers).

Dan typen we het programma voor A1 in. Aan het einde van het A1-programma voegen we regels toe die **TXTTAB**, **VARTAB** en **MEMSIZ** instellen op de waarden die we voor A0 hebben opgeschreven. Zodra A1 klaar is, kunnen we de lengte inspecteren door te PEEKen in **VARTAB** (**TXTTAB** en **MEMSIZ** zouden niet veranderd moeten zijn). In mijn experimentele apps is een deel van de code van A1 om de drie 'progtime' layout pointers **TXTTAB**, **VARTAB** en **MEMSIZ** af te drukken.

Met andere woorden, kijkende naar de onderstaande tabel: de layout pointers zonder < of << markering krijg we automatisch, de layout pointers met de enkele < markering komen door het ontwerp (het zijn de partities die we willen), en de layout pointers met de dubbele << markering komen zodra we die apps hebben geschreven.

App	TXTTAB (43/44)	VARTAB (45/46)	MEMSIZ (55/56)
A0	\$0801 = 8/1	\$0A13 = 10/49	\$1000 = 16/0 <
A1	\$1001 = 16/1 <	\$110D = 17/54 <<	\$1800 = 24/0 <
A2	\$1801 = 24/1 <	\$190D = 25/54 <<	\$2000 = 32/0 <

In ons volgende clubblad deel 2

## Amiga 40 event Mönchengladbach

De 20<sup>e</sup> editie van deze bijna-jaarlijkse competitie heeft Op zondag 19 oktober gingen Camiel, Fred, Arn en ik naar het Amiga 40 Event in Mönchengladbach. Het was vanuit de woonplaats van Arn een autorit van ongeveer 45 minuten. Het gebouw waar dit evenement gehouden werd heet de Red Box. Deze kun je natuurlijk niet missen door de rode kleur van het gebouw. Voordat we naar binnen gingen stond er een Mercedes voor de deur die met Amiga logo's gewrapt is en een kenteken Amiga heeft!



Bij binnenkomst even de ticket laten zien en we kregen een polsbandje mee, zodat iedereen een tas kreeg met een speciale uitgave van Amiga Future. In het blad stond de indeling van de zaal en een lijst van sprekers. Bij

binnenkomst was aan de rechterkant een bar waar je drinken kon bestellen en om de hoek van de bar kon je eten bestellen. Aan de rechterkant was de zaal waar de sprekers een presentatie hielden. Helaas was het te rumoerig om goed de spreker goed te kunnen verstaan. De eerste bekendheid die we tegenkwamen was Dave Hayne. Ik wilde later op de dag met hem op de foto, maar kon hem helaas niet meer vinden. Ik ben wel op de foto gegaan met RJ Mical en Amiga Bill.



Achter de presenteerzaal zaten een aantal mensen van een Duitse Amiga club bij elkaar en hadden bijzondere modificaties gedaan aan hun Amiga behuizingen zoals

een doorkijkraampje in de behuizing van een Amiga 500. Dit Amiga prototype was te bekijken en alle Amiga modellen werden tentoongesteld.



Ook het Amiga MMC prototype was te zien. Er was ook een reparatiehoekje zoals we wij ook bij onze clubdag hebben. Alleen waren er meer vrijwilligers die met de reparaties van Amiga's bezig waren. Naast de Amiga modellen zaten een aantal oude Amiga medewerkers

zoals Dave Luck, RJ Mical en Petro Tyschtschenko en hij had veel boeken bij zich om te signeren. Net om het hoekje kon je het spel Dark Mere CD32 kopen voor een bedrag van 195 Euro.

In de tweede zaal zaten meer verkopers, boeken- en tijdschriftuitgeverijen en hardware- en software ontwikkelaars. Toen ik binnenkwam in de tweede zaal leek net of ik weer op een HCC dag was in Jaarbeurs Utrecht. Er waren erg veel dingen te koop en werd veel hardware en software gedemonstreerd. Ik had zelf veel dingen gekocht en zal later wel vertellen wat ik gekocht heb. Marvin had de grootste stand waar je allerlei Amiga spullen kon kopen en deed het samen met Folkert Gans. De één na grootste was AmigaFuture.

Ik wilde langsgaan bij de Apollo Computer om de vraag te stellen of ik nog de analoge audio uitgang bij mijn Apollo A6000 voor meerprijs erbij kon aanschaffen. Het duurde een tijdje voordat ik aan de beurt kwam. Uiteindelijk heb ik Gunnar gesproken en ik hoefde niet bij te betalen. De A6000 gingen voor de prijs van 800 Euro in de verkoop op dit Amiga 40 Event in plaats van de standaard 1000 Euro. Zijn zoon Arne liet zien wat ik er bij kreeg. Ik kreeg de zwarte A6000 in doos, katoenen draagtas met Vampire logo, getekende vleermuis muismat, Vampire USB muis en een joystick van Speedlink, handleiding in klapper, twee Amiga Logo toetsen, Kingston 128 GB CF kaart, een USB kabel met een aan en uitknop en een netadapter met USB-C en twee USB-A aansluitingen. Oh ja, omdat de A6000 de code naam Unicorn (Eenhoorn) heeft, kreeg je nog een knuffel eenhoorn sleutelhanger mee.

ik zag een bezoeker op de A6000 een Amiga spelletje te spelen en lukte niet om het spel af te sluiten met een toets. Toen ik later op die dag de A6000 ging gebruiken, kwam ik er achter dat de Quit key van WHDLoad gekoppeld was met de HELP-toets. De Help-toets op de A6000 geeft de waarde 7F aan en normaal moet de toets waarde 5F hebben. Daarna heb ik nog drie Amiga Joker tijdschriften en een Amiga Future Amiga Archive DVD gekocht. De verkoper vertelde dat die tijdschriften in het Duits waren. Ik vertelde hem dat ik geen problemen had om in het Duits te lezen. Bij Sordan.ie heb ik nog een toetsenbord membraan voor mijn Amiga 600 gekocht en een A1200 trapdoor klepje.

Bij Marvin heb ik nog een Haruku Green A1200.net Amiga 1200 behuizing gekocht. Verder ben ik Marien en nog een ander clublid tegen gekomen waarvan me de naam niet te binnen schiet. Ook ben ik Michel tegengekomen en een praatje gemaakt. Toen ik een gebufferde IDE CF kaart adapter van Icomp kocht, vroeg een medewerker of ik een klantnummer had en toen ik hem vertelde wat mijn

klantnummer was, vertelde hij dat hij me kende.



Daarna hebben we nog wat gegeten. Arn en Fred hadden een broodje met curryworst, Camiel een appeltaart en ik een Bockworst in een broodje. Ik had nog met de maker gesproken over de P-Vision PCMCIA videokaart voor de A600 en A1200. Deze zou onder de 100 Euro worden als je het kaart zelf bouwt. Het kaart heeft 32 MB videogeheugen. Als je geen MMU gebruikt, dan kun je maar 4 MB adresseren. De release datum van de P-Vision is begin 2026.



Als die uitkomt, zou ik het graag willen kopen. Het schietspel M.I.L.V. voor de Amiga 1200 zag er heel mooi uit en deze zal ik graag willen aanschaffen als het uitkomt.

Ik heb nog gepraat met Bart van het Home Computer museum en Steve Jones van Check Mate monitors. Verder had ik de Warp turbokaarten gezien voor de A1200 en A500 en de Trinity 1260.

We hebben nog een paar rondjes gelopen, voordat we naar Arn's huis gingen. Ik had een boek FOR BASIC TO ONE-LINERS: Creative one-liner programming with 8-bit-BASIC gekocht bij Look behind you. Ze verkochten het spel The Settlers 2. Ik heb het spel besteld, maar ik heb het op dit moment van schrijven nog niet in huis. Dat



heeft te maken dat ze geen Engelse exemplaren van de doos meer hebben.

Wat ik wel jammer vond was dat de A1200 van RetroGames er niet stond. Het is een zeer leuke dag geweest en een tip als je goedkoper Amiga artikelen wilt aanschaffen, kun je het beste doen op een evenement. Het kan je soms 100 Euro schelen. Ik ga er zeker de volgende keer weer naartoe. We hebben na het Amiga 40 Event nog Curry worst met friet gegeten bij Arn thuis en later heeft Camiel me thuis gebracht. Ik heb daarna meteen een foto gemaakt van wat ik gekocht had. Echter kwam ik achter dat



ik het spel Krogharr miste die ik gekocht had. Het ging mis toen ik mokken voor de Amiga 40 event ophaalde en vergeten het spel in de tas te stoppen.

Op aanraden van Fred had ik een mailtje gestuurd naar Polyplay en Amiga 40 Event. Marcus van Amiga 40 Event vertelde me dat hij het spel gevonden had en had het spel naar me toe gestuurd. Eind goed, al goed. Door Antony Mo.



# Floppy 2004 (terugblik)

Ik het kader van het 30-jarig bestaan hebben we dit jaar Commie een keer van stal gehaald, teruggekeken op de HCC dagen, 40 jaar Amiga en deze keer hebben we een terugblik op een demoparty genaamd Floppy 2004. Deze vindt plaats in Denemarken en daar had ons clublid Marco Das een mooi verslag over gemaakt. Ik heb het nog even nagekeken. Helaas bestaat het evenement niet meer, het heeft plaatsgevonden in 1998, 2001, 2002, 2003, 2004 en 2005.

Floppy 2004 door Marco Das alias Exile/Anubis

Daar was ik dan 26 februari, op weg naar maatje Taco Hillenaar (Drake/Anubis).



Nog even de 120km afleggen naar Eemnes, om daar de nacht door te brengen, zodat we vroeg konden vertrekken. Daar aangekomen hebben we wat zitten praten, Taco was nog spullen aan het pakken om mee te nemen. Ik had nog wat spellen meegenomen voor hem, die hij natuurlijk meteen wou uitproberen. Zo werd dus het vroeg gaan slapen al vlug half één 's nachts. We hadden eigenlijk afgesproken om tussen 6 en 7 te gaan. Je kunt dus wel raden dat ik dit niet haalde, na een ontbijt en het email checken van Taco hebben we het gered om kwart over 8. Het is maar een rit door 3

landen, zo'n 9 en half uur, oftewel 814 km.

We vertrekken, rijden zonder problemen de A1, vervolgens de Duitse A1/E47 tot aan de pont in Puttgarden. Hier kocht ik aan het loket de tickets voor de twee veerboten die we nodig zouden hebben voor de reis naar Helsingborg. Toen ik moest afrekenen verschoot ik een beetje, 150 euro! Maar ja, omgerekend is het zo'n 17,50 per rit per persoon. Na deze geld rovende gebeurtenis kon niets ons meer verrassen. We reden de boot op en parkeerde mijn auto. Taco en ik gingen naar boven op het panorama dek want de tocht duurde ongeveer een half uur. Na 20 minuten filmpjes en foto's maken, praten over hoe het zou zijn gingen we naar beneden want de luidspreker riep om dat we er bijna waren. Op ons gemak terug naar de auto en reden de veerboot af in Roedby (Denemarken), nog zo'n 220 km te gaan!

Denemarken is op dit stuk net zo plat als Nederland, pas bij Roskilde word het wat heuveliger. In de buurt van Kopenhagen maken we een draai naar de kust, richting de 2e veerboot. In Helsingoer moesten we wel 20 minuten wachten, want hij was

net weg. En de 2e was er nog niet. Dus hebben Taco en ik maar wat foto's gemaakt in de ijskoude wind. Daarna de veerboot op en herhaalde we de zelfde onzin als hierboven, maar deze keer duurde de rit maar 15 min.

Dus we verlieten de veerboot en voilà we waren er Helsingborg! Zelfs te vroeg,



want we hadden 18.00 gepland en we waren er al om 16.30 uur. Toen naar de party place in het hartje centrum van Helsingborg. Aan de zijkant van bioscoop Roda was de ingang naar club Tip Top waar het gehouden zou worden. Nu we wisten waar de locatie waar floppy (the smell of data) gehouden werd zijn we eerst geld gaan pinnen op het station, dit omdat we vrij vroeg waren. Daarna wat gegeten bij de lokale Burger King en toen naar het feestje. Eenmaal binnen waren er al zo'n 10 mensen druk bezig achter hun computers. We zochten naar een organisator en vonden hem achterin de club. Het waren Iloper en Taper. Na enige welkomstzinnen ging ik de auto leeghalen

om onze spullen op te kunnen zetten. Nu we hier toch waren moesten we ook iets kunnen produceren. Na wat gesjouw met 3 kratten, 2 monitors, 2 tassen en slaapspullen waren we er klaar voor.

Maar toen moest ik mijn auto nog parkeren, dat was dus niet zo makkelijk als gedacht. 75 procent van de plekjes heeft parkeermeters en de overige 25 procent parkeerverbod. Dus gratis parkeren was er niet bij. Vrijdagavond was vrij, zondag ook, maar zaterdag kon men van 09.00 - 14.00 maar een uur parkeren en kostte 8 kroon per uur (1 euro). Dus moest ik zaterdag vanaf 9 elk uur betalen tot 2. Aangezien wij niet zo'n klokkijkers zijn sjoemelde we wat en hebben uiteindelijk maar 3x betaald. Nou hoorde ik achteraf dat ze bijna nooit de parkeerplaatsen nakijken, en indien wel de buitenlanders toch niet bekeurd werden. Maar ja voor het fatsoen dan maar.

Ok, terug naar de party. Langzaam vulde de zaal zich met mensen, meest Zweden. Maar ook Noren en Denen, later ook nog Duitsers. Wij waren de enige Nederlanders, ooit aanwezig op een floppy. Die nacht ben ik begonnen aan mijn plaatje voor de competitie. Met als werktitel 'hemel' begon ik te schetsen. Aangezien ik maar één nacht en dag had moest het niet te ingewikkeld zijn en te veel pixelwerk opleveren. Dus het werd een komisch plaatje van een overdreven geboezemde meid. Ik had er alleen nog steeds geen naam voor. Op die vrijdagavond werden er continue oude demo's gedraaid, tot 4 uur 's morgens. Om

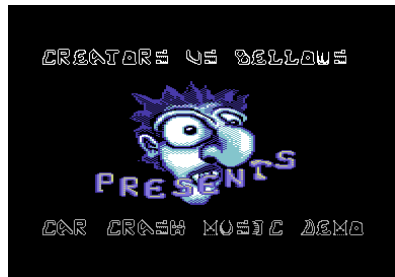
een uur of 5 ging ik ook mijn slaapzak in. Ik had zowat vierkante ogen van naar het beeldscherm turen en had die dag ook nog 9 uur auto gereden! Het slapen was een beetje krap, onder het motto, overall mag. Dus ik kroop achter het podium waar nog wat ruimte was.

Zaterdag 28 februari 10:00 uur.

Ik word wakker van een langzaam harder wordende SID tune. Eén van de sceners is nog hard aan het werk. Ik sta op en doe mijn kleren aan, loop naar de wc en was mijn gezicht. Zo goed mogelijk dan want er is maar een wasbak en 1 wc en beide zijn in hetzelfde hok. Daarom heet de party ook 'the smell of data'.....

Nu ik wakker was, ging ik eerst Taco maar eens zoeken. Die lag nog te maffen onder zijn tafel. Dus ontbijt ik maar alleen aan onze tafel. Het eten dat we meegenomen hebben begon al flink in hoeveelheid te slinken. Dus wat later op de middag zijn we maar gaan shoppen in de lokale centra. Veel winkels voor een redelijk kleine havenstad. Taco had nog een kaart gekocht en stuurde die naar zijn vriendin. We gingen daarom dus naar het postkantoor. Bij het postkantoor stond een prachtig oud fort, dus dat beklommen we natuurlijk. Hier hebben we diverse foto's gemaakt van het mooie uitzicht over Helsingborg. Nadat we hier lekker uitgewaaid waren zijn we weer terug naar de party gegaan. Ik moest namelijk nog mijn plaatje afmaken.

De deadline stond op 22:00 uur en ik had nog genoeg te doen. Met wat whisky en cola aan mijn zijde ging ik het te lijf. Werd ik ook nog gevraagd of ik een stukje wilde schrijven in de scroll text van Zyron's demo. Vooruit dan maar, om die Zweden wat te pesten heb ik het in het Nederlands geschreven. Lezen jullie het maar na (zie de floppy demo's).



Na dit slappe text gezever begin ik aan de inkleuring en afwerking van mijn plaatje. Onder tusschen weet ik hoe ik het zal gaan noemen. De text had ik al zeker 15 keer gehoord de vorige avond, dus 'Hooray for Boobies' is het geworden. Na krampachtig al die pixels te hebben gezet vond ik het goed, het was niet perfect maar zag er goed uit. Het was al zo'n 19:00 uur en ik moest het nog inpakken en inleveren. Dus mijn plaatje opladen met mijn shower, de text aanpassen en packen. Dus zoeken naar mijn packers, die ergens in mijn diskbox zitten. Na enige gevonden, opladen die hap. Werkt oké! Even bewerken met de dirmaster en inleveren. Pfeww gered. Op de klok is het 8:43 uur en ik kan het eindelijk rustig aan doen. Ik ga wat praten met Vanja (Mermaid) die samen met Ninja een demo aan het linken is. Ze was een animatie aan het maken, voor de compo. Erg leuk om te zien en heel origineel. Ik vond het wel knap dat ze helemaal naar Helsingborg was gekomen aangezien ze in Noorwegen woont en geen auto heeft. Het is ook pas

haar 2e party, maar ze is wel een van de beste grafische artiesten in c64 land. (zie CDSB: <http://noname.c64.org/csdb/userpage/>).



Zaterdagavond: Demo Show

Na 2 uur uitstel begint de show om 12:00 uur met de gfx compo, gevolgd door de msx en de demo's. Er waren 12 gfx, 12 msx en 13 demo's, waarvan sommige helaas geen echte serieuze waren. Maar bij elkaar wel een grote hoeveelheid data. Alle deelnemers hadden hun best gedaan om iets te

creëren, ik wou dat het zou altijd ging dan was de scene niet gekrompen. Maar ja, je kan niet altijd vernieuwend en productief zijn. Vooral Cycle van Booze Designs en

Wok Zomba van Fairlight waren geweldig. Na de competitie kwamen de resultaten, iedereen had een formulier ingevuld om mee te stemmen. De winnaars kregen hun prijzen die waren geschonken door diversen ander sceners.



Hierna hebben we nog gepraat onder het genot van wat drank en om zo'n 4 uur ben ik maar te bed

gekropen, want ik moest zondags weer naar huis rijden.

Zondags heb ik nog alle releases gekopieerd en alles ingepakt. Afscheid genomen van alle anderen, er waren al heel wat weg en richting Nederland vertrokken. Taco en ik hebben een reuze gezellige tijd gehad in Zweden, ook al was het maar een weekend. Het zit er dik in dat ik nog eens terugga. Hierbij sluit ik dit party report af..  
Marco Das



# Atari nieuws (door Dennis Roos)

## Vorbij gevlogen

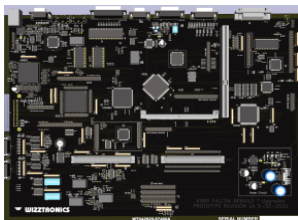
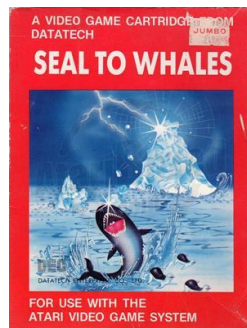


45 jaar geleden besloot Intellivision de concurrentie aan te gaan met Atari. Nu is het Atari die 45 jaar naar dato met een nieuwe uitgave van de Intellivision Sprint komt. De console komt met 45 ingebouwde spellen zoals Boulder Dash, Shark! Shark!, Baseball en bijbehorende 'overlays'. De controllers zijn draadloos en laden op als je ze in de console terug stopt., Voor net iets minder dan 140 euro kun je een andere kant van de 'console war' ervaren. In de Atari Age store

vind je de PRGE 2025 uitgaves van diverse spellen voor de 2600 en 7800 consoles en andere nieuwe spellen voor onder andere de Jaguar en de Lynx .

## Uit den ouden doosch

Half september bereikte ons het bericht van [AtariBoxed.com](https://AtariBoxed.com) dat 'Seal to Whales' was gevonden. Het duurde gelukkig niet heel lang voor ook een dump van de rom tevoorschijn kwam. Dit zeldzame spel is nu weer door iedereen te spelen. Ook de homebrew ontwikkelaars hebben niet stilgezeten. Voor de 2600 kwamen we onder meer Acorn Ambush!, Bell of the Dragon en Shinobiro tegen. JetSetIlly is al geruime tijd aan zijn 7800 emulator 'Test7800' aan het sleutelen. Aan Demon Attack en Black Forest voor de 7800 wordt nog gewerkt, maar StoneAge is inmiddels voltooid. Het spel Assimilate van F#Ready heeft de 5e plek in de ABBUC Software competitie in de wacht gesleept. Alle releases zijn inmiddels vrijgegeven en er zitten leuke inzendingen tussen! Verder is er weer een onvoltooide Elite port ten tonele verschenen. En tot slot, SpaceZOT, een inzending voor JagJam 2025 vonden we nog het vermelden op deze pagina waard. Meer informatie en links naar meer nieuwe titels vind je in de lijsten van Zero Page Homebrew op het Atari Age forum: <https://tinyurl.com/2025ZPH2600>.



## Competitief

De ABBUC Hardware competitie is gewonnen door ScreamingAtTheRadio met zijn inzending Decentcart2350, een multicart voor de Atari 8-bit, gebaseerd op de RP2350B microcontroller. Atari Age gebruiker manterola is nog altijd bezig met een op de Pi Pico gebaseerde multicart voor de Atari 5200. Wizztronics spreekt over de Falcon Re-Imaged prototype 2.0 en de eerste (test) borden zijn besteld. Het is even afwachten of de definitieve versie ook beschikbaar komt in Europa. Een op de 68060 gebaseerde Atari ST kloon is te vinden op <https://tinyurl.com/RavenST>. Overigens op <https://ataripcb.pl/> vind je diverse Atari en C64/Amiga projecten van xangel.

# 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](mailto:bestuur@commodore.hcc.nl)

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

# Agenda

10 januari 2026 Computer dag  
Algemene Computerclub Hoorn:  
<https://www.ach-hoorn.nl/club/>

23 t/m 25 januari 2026 Zweedse  
demoparty GERP 2026 Skövde,  
Zweden: <https://gerp.nu/>

30 januari t/m 1 februari 2026  
Zweedse demoparty Fjälldata 2026  
Frösön, Zweden:  
<https://www.redcrab.se/fjalldata2026/>

21 februari 2026 10:00 – 16:00 uur  
Clubdag met soldeer workshop  
in 't Schuurtje, Maarssen

18 april 2026 10:00 – 16:00 uur  
Clubdag met presentatie in 't  
Schuurtje, Maarssen

