



***Jaargang 31
Augustus 2026
Nummer 4***

IN DEZE UITGAVE:

INLEIDING

RETRO POSTER

BLUE MAX

HOBBYSCOOP

MOPIE

STIFFLIP & CO

COMMODORE 16 EN PLUS/4

ATARI NIEUWS

COLOFON EN AGENDA

Inleiding

Zo dat waren dan best bijzondere maanden nadat ik op 1 april afscheid had genomen op mijn werk. Ik heb niet veel moeite om de opengevallen tijd in te vullen maar het is toch een vreemde gewaarwording dat je niet vroeg op hoeft om naar het werk te fietsen. Niet dat ik nu uitslaap elke dag, meestal sta ik om 7:30 uur op maar dat is toch nog steeds anderhalf uur later dan wanneer ik naar kantoor ging. Alleen op zondag zet ik geen wekker, maar écht lang uitslapen is er meestal toch niet bij want ik word dan toch meestal rond 8:00 uur wakker.



Het was weer een zeer geslaagde week op Graspop (mijn 16^e keer), wel was het erg warm, vrijdag spande de kroon met 34 graden. Nu is het wel één van de best georganiseerde festivals ter wereld, er waren overal gratis water tap punten, er stonden grote water vernevelaars bij de podia en ook vrijwilligers die je met een slang natspoten. Lijkt



me trouwens best een leuke klus.... Kwam ook nog een oude bekende tegen van onze Commodore club, een zekere Marco Das. Heel tof is dat ik dit samen met mijn zoons kan doen en de laatste vier jaar ook met mijn schoondochter. Op zondag 21 juni waren voor het allereerst ook mijn andere schoondochter en mijn vrouw Renate een dagje mee. Het was een oldskool rockdag met onder andere Europe, Foreigner en Alice Cooper. Vond deze dag wel heel bijzonder om mee te maken, zo samen met mijn vrouw, allebei mijn zoons en schoondochters. Maak dan daarna een verslag en zoek de beste foto's uit (van de 2500 die ik gemaakt heb) voor mijn blog: <https://metalprogrrockgothic.blogspot.com/> Daar heb ik inmiddels al bijna 150.000 bezoekers op gehad).



Heb ook heel wat fietstochten gemaakt, dat vind ik echt genieten. En dan wel op een gewone fiets, geen elektrische... We wonen in Maarssen en het is een schitterende omgeving. Ik fiets wekelijks zo tussen de 40 en 70 kilometer op allerlei fietspaden in de buurt en dan besef je vaak dat we helemaal niks te mopperen hebben. Zelfs zo dicht bij alle drukke steden en snelwegen zijn er heel wat plekjes waar het doodstil is. Dan blijf ik even stil staan of ga

op een bankje zitten en dan hoor je alleen vogels en zie je in de weides ooievaars, reigers, fazanten, hazen en nog meer. Ook dan maak ik foto's onderweg die ik deel op Facebook en/of Instagram. Vandaag de augustus clubdag, deze is meestal de minst bezochte dag van het jaar, logisch maar daarom niet minder leuk! Veel plezier vandaag!

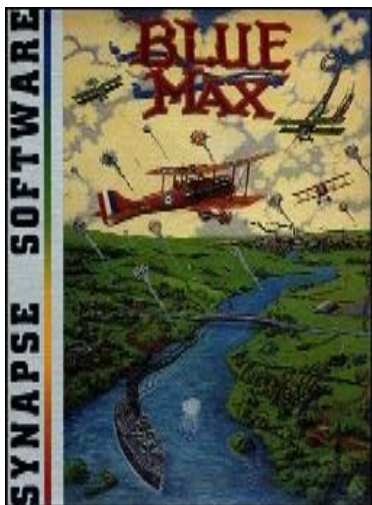
Uw voorzitter én redacteur, Ron van Schaik

Retro Poster



Blue Max

Blue Max is toch wel één van de klassiekers onder de shoot 'em up games. Ik heb er zelf ook hele leuke herinneringen aan. Toen ik mijn C128D ging



kopen in de jaren tachtig wilde ik er natuurlijk wel een spel bij. Er was best veel keus maar deze was afgeprijsd dus nam ik Blue Max mee op cassette. Heel wat keren gespeeld, zeker in het begin omdat ik nog niets anders had.....

Tijdens de Eerste Wereldoorlog krijg je als piloot Max Chatsworth opdracht ver achter de vijandelijke linies drie specifieke doelen in een stad te bombarderen. Als deze vernietigd zijn heb je het einddoel van het spel bereikt. Onderweg moet je zoveel mogelijk vijandelijke toestellen uit de lucht halen en vijandelijke vliegvelden,

gebouwen, bruggen en verkeer opblazen. Je hebt hiervoor uitsluitend de beschikking over je dubbeldekkertje, een oneindige voorraad ammunitie, 30 bommen, een beperkte hoeveelheid brandstof en je eigen intelligentie. Leuk is om eens het verhaal achter dit spel te bekijken.

In juni 1915 was de eerste wereldoorlog in volle gang. Een van de sterkste punten in het voordeel van de Geallieerden was de Royal Air Force, de beroemde RAF. De dappere piloten verdedigden hun vaderland met vuur en volle inzet. Een van de piloten die op 19 juni 1915 in de lucht waren, was Max Chatsworth. Voor zijn ogen werd zijn hele squadron tijdens een verkenningvlucht door vijandelijke jagers uit de lucht gehaald. Die dag haalde Chatsworth zeven tegenstanders naar beneden. En in de volgende maand nog eens dertien. De As-mogendheden stelden een prijs op het hoofd van Chatsworth, de Blue Max decoratie. De piloot die Chatsworth neerschoot, zou de Blue Max toegekend krijgen. Uiteraard werd Max, toen dat bekend werd bij de RAF, vanaf dat moment door zijn medepiloten Blue Max genoemd.

Helaas kloppen niet alle historische feiten in het spel. Een aantal zaken zijn okee; inderdaad woedde in 1915 de Eerste Wereldoorlog en de Blue Max onderscheiding bestond eveneens. Wat niet bestond was de RAF (Royal Air Force). De RAF werd in 1919, ná de Eerste Wereldoorlog opgericht. Tijdens de Eerste Wereldoorlog werd de Engelse luchtmacht het Royal Flying Corps genoemd, het RFC. Er bestond wel een RAF maar dat was de afkorting van Royal Aircraft Factory. Deze vliegtuigfabriek had enkele toestellen voor het RFC gebouwd.

De term As-mogendheden stamt uit de Tweede Wereldoorlog en wordt gebruikt voor het verbond tussen Duitsland en Italië. De Blue Max decoratie bestond wel maar werd niet speciaal in het leven geroepen. De Blue Max was bij de Duitse luchtmacht de standaard onderscheiding voor iedere piloot die dertig of meer vijandelijke toestellen neerschoot. Verder is de naam Max Chatsworth fictief. Bekende piloten uit deze tijd zijn ondermeer



Roland Garros en Manfred von Richthofen. Von Richthofen is beter bekend onder de naam Red Baron.

Na het starten van het spel verschijnt de titelpagina van Blue Max op het scherm. Onder de inspirerende tonen van "Rule Britannia" vliegt langzaam

een dubbeldekker door het beeld, langs de rode letters van de naam Blue Max.

Met de functietoets <F3> kies je een optie. Met functietoets <F5> kun je deze vervolgens wijzigen.

Bij het opstarten worden standaard de opties ingesteld op *Gravity off*, *normal control* en *Beginner*.

Gravity on/off: Zwaartekracht aan/uit. Wanneer de zwaartekracht aan staat betekent dit dat het toestel net als in de realiteit langzaam zal zakken wanneer je de stuurknuppel loslaat.

Control normal/pilot: Normale of piloot besturing. Bij normale besturing zal het naar voren drukken van de joystick het toestel doen stijgen. Haal de joystick naar je toe en het toestel daalt. Bij piloot besturing reageert het toestel tegengesteld, dat wil zeggen joystick naar voren en het toestel daalt.

Beginner/Advanced/Expert: Beginner/Gevorderde/Veteraan. De niveaus verschillen wat betreft hoeveelheid vijanden, weersgesteldheid, brandstofverbruik etcetera. De hoeveelheid bommen die je op je vlucht meeneemt blijft op ieder niveau gelijk: 30 stuks.



Start het spel door functietoets <F7> of de vuurknop op de joystick (poort 2) in te drukken. Druk na het verschijnen van de startbaan onmiddellijk de <SPATIEBALK> in om het spel te pauzeren. We kunnen nu op ons gemak de schermindeling bestuderen aangezien daar tijdens het spel

nauwelijks tijd voor zal zijn. Zoals je ziet is Blue Max volgens hetzelfde principe opgezet als Zaxxon. Door de achtergrond diagonaal te laten

scrollen en het vliegtuig links/rechts te laten bewegen wordt een driedimensionaal effect bereikt. Links in beeld staat je toestel klaar voor de start. Langs de onderrand van het scherm vind je alle voor de vlucht relevante informatie. Uiterst links wordt naast *ALT* de hoogte in voeten aangegeven. De maximale vlieghoogte is 91 voet. De Engelse maat 1 voet is gelijk aan ongeveer 30 centimeter. *SPEED* geeft de snelheid in mijlen per uur, waarbij de standaard vliegsnelheid altijd 200 mijl per uur zal zijn. Naast *ALT* bevindt zich een open gedeelte.

Op deze plaats kunnen de volgende letters verschijnen:

P: vijandelijk vliegtuig nadert

W: wind steekt op

L: je nadert een landingsbaan

In het midden van de balk zien we *Fuel* met daarnaast de getankte hoeveelheid brandstof. Capaciteit van de tanks is 200 liter. Naast *Bombs* zie je dat je 30 bommen aan boord hebt. Uiterst rechts wordt je score gegeven. Boven de score aanduiding zal tijdens het spel de aan het vliegtuig opgelopen schade gerapporteerd worden.

Hiervoor worden de volgende letters gebruikt:

F: je verliest brandstof

M: door beschadigingen aan roer en ailerons reageert het toestel slecht op de besturing

B: beschadigd bommenluik.

Het is nu niet altijd mogelijk een bom af te werpen

G: het machinegeweer weigert af en toe dienst



Wanneer alle vier de schademeldingen gegeven worden zal de volgende treffer van afweergeschut je doen neerstorten. Uiterst rechts zal tijdens de vlucht soms óf een pijl omhoog óf een pijl omlaag verschijnen. Een vijandelijk vliegtuig nadert! De pijl geeft aan of een vliegtuig hoger of lager vliegt. Je kunt een tegenstander uiteraard pas neerschieten wanneer je op dezelfde hoogte vliegt.

In feite komt het erop neer dat je zoveel mogelijk van het terrein aan flarden moet schieten. Vliegtuigen, wegen, gebouwen, tanks, bruggen, afweergeschut, schepen en auto's; alles levert punten op. Om een volgend niveau in het spel te bereiken moet je een aantal specifieke doelen vernietigen.

Deze speciale doelen zijn de volgende:

- rode schepen in de rivier
- blauw oplichtende vliegtuigen
- blauw oplichtende auto's
- de met een kruis vizier gemerkte gebouwen en bruggen

Voordat je begint is het nog handig om te weten dat om op te kunnen stijgen moet het vliegtuig minimaal een snelheid van 100 mijl per uur hebben. Probeer je met een lagere snelheid op te stijgen dan zul je direct weer neerstorten. Je krijgt voor dit spectaculaire vliegwerk de rang *Kamikaze trainee* toegekend.

Wanneer het toestel een snelheid van 100 mijl bereikt zal de snelheidsaanduiding niet langer in grijze cijfers weergegeven worden maar in wit veranderen.



Druk op dat moment de joystick *naar voren* en je stijgt op. Bij dit laatste gaan we ervan uit dat je bij het keuze menu op de titelpagina *Control normal* ingesteld hebt. Bij *Control pilot* moet je om op te stijgen de joystick naar je toe halen. Nadat je opgestegen bent (en niet meteen tegen een boom aan het eind van de startbaan geknald bent) versnelt het toestel automatisch naar 200 mijl per uur. Hier kun je geen controle op uitoefenen. Tijdens de vlucht is de maximale vlieghoogte 91 voet. Met de joystick stuur je het toestel naar links en rechts. Omhoog/omlaag is afhankelijk van de gekozen optie. We gaan in dit verhaal voortdurend uit van *Control normal*.

Je zult tijdens het vliegen merken dat de zwarte balk langs de onderrand nu en dan verkleurt. Deze kleuren hebben een specifieke betekenis en het is uitermate belangrijk dat je deze uit elkaar houdt.

Blauw: je vliegt op gelijke hoogte als het vijandelijk toestel. Je zult merken dat de pijl uiterst rechts nu ook verdwenen is. Breng je toestel op één lijn met de vijand en haal hem uit de lucht.

Rood: getroffen door vijandelijk vuur.

Bruin: je vliegt laag genoeg (21-45 voet, 7-15 meter) om met je boordwapens doelen op de grond te kunnen vernietigen. Zigzag vliegen zal een beter resultaat opleveren dan recht vooruit vliegen. Een bom afwerpen zal op deze vlieghoogte vrijwel zeker in neerstorten resulteren.

Geel: Kijk uit!! Je zit te laag!

Groen: Je hebt de opdracht volbracht. Na de landing kun je de diverse eremetalen op je brede heldhaftige borst spelden.

Door de vuurknop in te drukken en tegelijkertijd de joystick naar je toe te halen open je het bommenluik. De bom wordt automatisch afgeworpen. Dit heeft uiteraard wel tot gevolg dat je enigszins hoogte verliest.

Het is onverstandig om wanneer de onderrand van het scherm bruin geworden is (vlieghoogte 7-15 meter) een bom af te werpen. Je zult dan bijna onherroepelijk neerstorten. Het is mogelijk (alhoewel niet gemakkelijk) een vijandelijk toestel in volle vlucht met een bom neer te halen. Het naderen van een landingsbaan wordt aangegeven door een geluidssignaal en een **L** verschijnt links in beeld. Ga in het midden van het scherm vliegen. Een landingsbaan verschijnt meestal in het midden van het beeld. Ga naar een hoogte van ongeveer 20 voet maar kijk uit voor afweergeschut!

Zet het toestel aan de grond zodra je boven de landingsbaan bent. Het vliegtuig rolt uit en komt voor de hangar tot stilstand. De tanks worden automatisch bijgevuld. Wanneer de tanks vol zijn (200 liter) wordt de bommenvoorraad aangevuld. Vervolgens wordt de schade aan het toestel gerepareerd. Een geluidssignaal geeft aan wanneer je gereed voor de start bent. Het hangar personeel start de motor en je bent op weg. Ook nu moet je een snelheid van 100 mijl per uur bereiken voordat je op kunt stijgen. Je kunt het bijtanken en repareren van de schade op ieder moment stopzetten door de vuur knop in te drukken. Je start daarmee de motor en gaat weer op weg op de volgende tocht.

Hobbyscoop



Het NOS radioprogramma Hobbyscoop was in de jaren 80 een begrip bij alle Computer liefhebbers. Eén van de middelen die men aanwendde was de invoering van de NOS-Basicode. De radio gebruiken om computerprogramma's uit te zenden, dat werd in de loop der jaren bijna een soort zendingswerk voor Hans Janssen en zijn medewerkers. De

Hobbyscoop/Basicode activiteiten werden voor het eerst gestart in 1979. Sinds die tijd zijn er al heel wat verschrikkelijke cirkelzaag geluiden uitgezonden over de Hilversumse zenders. Vele duizenden luisteraars kregen zo programmatuur voor de onder andere de Commodore 64 gratis huis-aan-huis bezorgd.

In gesprek

Omdat mensen wel eens een uitzending misten (er waren twee uitzendingen per week: op zondag en woensdag) hadden de mensen van het programma ook een computer- databank ingesteld. De bezitters van een modem konden alle gegevens over de uitzending nog eens opvragen. Ook programmatuur die men gemist had kon men vanuit de Hilversumse databank ophalen. Deze gegevensbank (soortement van voorloper op internet) bleek een groot succes bij de luisteraars: hij was bijna voortdurend in gesprek. Als echte radiomensen keek men om zich heen en men wilde de mogelijkheden van de ether nog verder exploiteren. Het volgende

project van het radioprogramma werd uitgevoerd in samenwerking met tienduizenden Nederlandse zendamateurs. Hobbyscoop heeft toen samen met deze mensen een volledig draadloos digitaal net opgebouwd voor in de ether. Men noemde dit zogenaamde Packet-radio project. De centrale zend/ontvanger hiervoor stond in Hilversum op het dak van het NOS hoofdgebouw.



Hobbyscoop was het allereerste programma in Nederland dat de CD-op radio introduceerde. Het team dat bij die eerste uitzending aantrad, is vrijwel gelijk met het team dat deze CD samenstelde

(v.l.n.r.):
eindredacteur Hans G. Janssen, producer Lidy Martin, reporter Willem-Jan Hagens en presentatrice Elles Berger. Op de voorgrond geluidstechnicus Rens Spaik. Presentatrice Ingrid Drissen, die op de CD te horen is, staat er niet op.

Radio-6

Om in aanmerking te komen voor een vergunning van de PTT-Radio Controle Dienst was voor het Packet-radio project een geavanceerde computer nodig. Daar de financiële positie van het programma een aanschaf van een dergelijk apparaat niet toestond schenen de ontwikkelingen toch wat vertraagd te zullen worden. Een Nederlands computerbedrijf (G-2) vond de plannen van Hobbyscoop echter zo aantrekkelijk dat men spontaan besloot deze computer gratis

beschikbaar te stellen aan het project. Door deze onverwachte ontwikkeling werd het mogelijk om dit nieuwe station, dat in de wandelgangen al Radio 6 genoemd werd, te openen.



Dit was in het jaar 1989, maar zoals altijd stond ook toen de tijd niet stil en werd in 1990 alweer de volgende fase ingeluid. Toen werd er een 20 meter hoge toren geplaatst op de bestaande mast evenals twee nieuwe antennes. Natuurlijk is er

ook vanaf die tijd nog een hoop te vertellen maar voor de echte liefhebbers onder ons verwijs ik u toch naar de website van hobbyscoop, hier is nog heel veel leuks te lezen en zien (ook over de historie): <https://www.hobbyscoop.nl/>



Stifflip & Co

Een oer-Engelse vlieger in WO-I outfit met monocle, diverse



cartoonachtige personages, een comic-book game en een slechte oom vormen de ingrediënten van Binary Visions Stifflip. Graaf Stifflip is de held in dit jongensboek-adventure. De heldendaden worden in een

bananenrepubliek verricht. Kortom de ware sfeer van een comic book. De plaatjes zijn in cartoonstijl getekend. In het midden van het scherm speelt de feitelijke actie zich af.

Links staan de actiemogelijkheden (Chinwag, Fisticuff, Beetle-off, State of play en Change Batter) en rechts de beschikbare personages (Colonel A.G. Bargie, Professor Braindeath en miss Palmyra Primbottom) per spelpagina. De speler bestuurt het spel door links en rechts het gewenste icoon te kiezen. Alle vier karakters spelen hun eigen bestuurbare rol in dit game.

Graaf Stifflip blijft altijd onverstoorbaar en hyper(Engels) beleefd. Kreten als "Now look here my good man" of "Nice bar you have here" verschijnen in gepaste tekstballonnen. Helaas haalt beleefdheid bij vijanden weinig uit en is het knokken geblazen voor de brave Stifflip.

Gelukkig is ook het knokken overgoten met een sausje van echte onvervalste droge humor.

Natuurlijk moet het vechten via de gentlemens regels gaan. De enige arcade-actie van Stiffip verloopt via "Bif!" (Fisticuff) waarbij de speler een icoon op een roterend doel dient te plaatsen en vervolgens op de vuurknop van de joystick drukt. Slagen onder de gordel brengen in

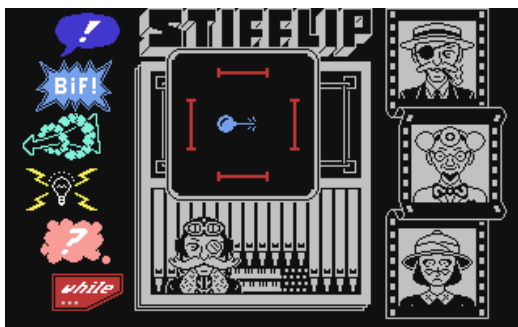


deze gentlemens agreement boks-arcades minder punten op als het sportieve boven de gordel meppen.

Het verhaal doet er eigenlijk niet zo toe. Het is voornamelijk sfeertekenend. In de roaring

twenties wordt het Britse wereldrijk bedreigd door de snode graaf Chamaleon. Deze schurk treedt alle herenregels met voeten en heeft een "Rubbertronic Ray" ontwikkeld waarmee hij, oh dear!, snorrebaarden slap maakt, stijve boorden naar hun grootje helpt en cricketballen kan afbuigen.

Een echte ramp dus. In vier avonturen moet Sebastiaan Stiffip dit zaakje in de bananenrepubliek klaren. Zoals gezegd kunnen naast Stiflip ook de andere figuren gebruikt worden. verder zal de



avonturier nog tal van kleurrijke personages ontmoeten. Het spel Stiffip moet het voornamelijk van de humoristische sfeer hebben en hiervoor moet u zich natuurlijk wel verplaatsen in het tijdsbeeld van de jaren tachtig.

Commodore 16 en Plus/4

Commodore wilde het niet ronduit toegeven, maar de C16 was vooral bedoeld om de concurrentie door de Spectrum en de Atari af te stoppen. De Plus/4 was als alternatief bedoeld voor de Sinclair Quantum Leap en de Japanse MSX micro's. De prijs- en prestatieverhouding was als vanouds zeer concurrerend, maar de Commodore (eigen)wijsheid was nog steeds niet opgegeven. De levering van de C16 en Plus/4 begon in het najaar van 1984.

Het waren alleen de hele grote jongens in de computerwereld, die het zich konden veroorloven zich niet te houden aan enige standaard. Dit was alleen “verstandig” wanneer men redelijkerwijs kon verwachten, dat een bepaalde machine in miljoenen over de toonbank zou gaan. Alleen in die veronderstelling was het verantwoord geen rekening te houden met compatibiliteit met andere machines.



In die tijd konden IBM, Apple en Commodore dat en Sir Clive Sinclair trok zich ook nergens van aan, maar die leefde dan ook op een wat geïsoleerd “eiland” met een eigen computer- en softwaremarkt, die groot genoeg was om dat toe te laten.

De C16 en Plus4, u begrijpt het al, waren weer eens nergens mee te vergelijken. Niet alleen het kastje is anders, ook de interfaces zijn weer typisch Commodore (dus bijna niets past erop). Het Basic lijkt weer net niet op wat in de VIC20 of C64 zit. Alleen de printeruitgang (seriële-bus) is hetzelfde als de Commodore 64.

De Plus/4

Eerst zou deze machine de 264 gaan heten en was er zelfs nog een 364 met extra numeriek toetsenbordje voorzien. Maar om de gelijkenis (en dus concurrentie) met de 64 wat af te stoppen, is de naam Plus/4 gebruikt en heeft men wat extra's van de 364 ook op de Plus/4 meegenomen. Met 64 KiloByte geheugen-RAM is deze machine, vergeleken met de 64, niet echt revolutionair.

Een nieuw kastje met een moderner en lager uiterlijk, zeer goed toetsenbord, een leuke set cursortoetsjes, dat is aantrekkelijk, maar het was onvoldoende overtuigend als heel nieuwe lijn. Het geheim van de Plus/4 schuilt natuurlijk binnenin, waar men om te beginnen ruim 60 KB vrije RAM overhoudt, bijna 60% meer dan de 64 en via extra RAM banking is dat nog uit te breiden tot bijna 125 KB. Er zit als



hart van het geheel een 7501 processor in, die verder net als de 6502 functioneert.

Maar de echte verrassing vormt de on board software, waarmee de Plus/4 is uitgerust. Ironisch genoeg

heet die 3 plus 1 en bevat een databaseprogramma, een tekstprogramma en grafiekensoftware.

Het was niet allemaal zo erg indrukwekkend eigenlijk. Dit soort ROM software (firmware) heeft wel het voordeel, dat inladen nooit meer nodig is en alle externe opslag puur voor data gebruikt kan worden.

Wat eigenlijk mist op de Plus/4 is omschakeling van 40 naar 80 tekens per kolom.

Commodore 16

In wezen is dit een innerlijk uitgekleden Plus/4, maar dan in het vertrouwde kastje van de VIC20 en de C64, zo kan je de C16 wel omschrijven. Productie technisch waarschijnlijk de eenvoudigste manier om heel snel een machine in grote aantallen voor een zeer lage prijs te kunnen leveren. Jammer was wel dat men de C116 - die wel al in het Plus/4 jasje stak - heeft laten vallen. Verder was die C116 gelijk aan de C16, maar met wat kleinere toetsen en mede daardoor maar weer teruggetrokken.

De C16 heeft dezelfde Basic als de Plus/4 en daarmee is er een stukje onderlinge compatibiliteit, die er tussen de VIC en de 64 nooit geweest is. Eigenlijk was de C16 de duidelijke opvolger van de VIC20, al wilde men dat niet laten weten bij Commodore. Dit vooral omdat men op dat moment de voorraden van de VIC nog niet geheel kwijt was.

BASIC versie 3.5

Een Nederlandstalig boek (168 pag.), waarmee u niet alleen inzicht krijgt in wat er met Basic 3.5 allemaal mogelijk is, maar ook veel bredere computertoepassingen behandeld worden en randapparatuur en software uitgebreid aan de orde komen.

Het onmisbare boek voor iedere C-16 bezitter, compleet met vele programmaproeven, zoals een klein tekstbewerkingsprogramma.

Te koop bij Filmpost, Gameworld, Calimero, Verwijs en Stam, Collectief, PC-shop, Radiobeurs, Calka.

Van start met de C-16 in Basic 3.5

VAN START MET DE C-16



IN BASIC 3.5

Door Luc Smit en Daaf Brouwer

32 KB ROM

VOOR DE C-16 ook bruikbaar voor PLUS/4

Prijs

f 27,50

plus f 3,- verzendkosten

Direkt te bestellen bij:

Infolist, Ceintuurbaan 5,
1271 BE Huizen.
Alleen levering na vooruitbetaling van f 30,50.
Gironummer 3157656 tnv. Infolist, Huizen.

Deze Basic variant in de 32 KB ROM zat ook in de voorloper van de C16 en de Plus/4, de 264 (en 364). Het versienummer is 3.5 en deze verschildt behoorlijk van de Basic 2.0 in de Commodore 64. Vooral de geheugen

beheersing is bij 3.5 een stuk gemakkelijker. Verder bevat deze Basic

3.5 ruim 75 commando's en een help toets. Ook is het gebruiksvriendelijker en een aantal help-functies maken het wel gemakkelijker. Verder laat versie 3.5 veel meer vrij van het geheugen. Zo is er bij de Plus/4 60671 Bytes vrij en bij de C16 toch nog 12227 Bytes. De gebruiksvriendelijkheid van de extra Basic commando's, die men overigens via bijvoorbeeld Simon's Basic deels ook voor de Commodore 64 kan krijgen, is leuk voor een gemiddelde gebruiker.



De echte kenner mist echter de diepgaander mogelijkheden van beeld en geluid van de C64 waardoor voor leuke grafische en geluidseffecten de C64 toch wel onovertroffen blijft. Ook qua processor is de Plus/4 er niet echt op vooruit gegaan, in wezen zit er nog de oude trouwe 6502 (in een ander 7501 jasje) in, waarmee ook de PET was uitgerust.

In het begin kostte een C16 zo'n 275 euro compleet met wat software en de zwarte datasette. Een kale versie kwam op ongeveer 225 euro en was daarmee een stevige concurrent voor de Atari 600 XL en Spectrum. De veel meer op de zakelijke gebruiker ingestelde Plus/4 was in het begin inclusief de on-board software toch wel rond de 575 euro. Momenteel is een complete Plus/4 set met alles erop en eraan een gewild verzamelobject.

Atari nieuws (door Dennis Roos)

Competitieve zomer

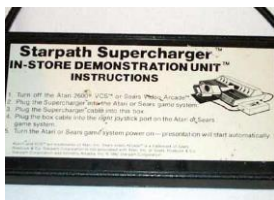
Het WK voetbal in de Verenigde Staten kom je bijna niet omheen, maar deze zomer zijn er meerdere competities gaande/geweest. Sommarhack in Zweden met vooral ST releases. Lost



Party in Polen, waar demos voor Atari, Commodore, MSX en andere 8-bit platformen de revue passeerden, net als bij Arok in Hongarije. Dan was er nog Silly Venture Zomer Editie in Polen, kortom er zijn voor ons weer genoeg releases te bekijken tijdens de clubdag. Onze andere club, ABBUC.de, heeft dan hopelijk ook de inzendingen van hun hard- en software competities vrijgegeven en kunnen we onze scores bepalen voor deze inzendingen en op tijd onze stem uitbrengen voor de beste inzendingen.

Spel festijn

Voor de homebrew liefhebbers is het wellicht interessant om eens een blik te werpen op rewindgames.com, daar vind je de Europese releases van spellen gemaakt door Atari Invasion leden. Denk aan de spellen van Dion en Freddy. Achter de schermen wordt er nog gesproken met andere ontwikkelaars, dus later misschien meer. Er zijn ook deze periode weer genoeg nieuwe ontwikkelingen, laten we beginnen met de 2600. Dasher, een 64k platformer, is voltooid. And So I Wished Upon a Star is nog volop in ontwikkeling en ondanks het vele geflikker op het scherm zijn wij benieuwd naar het eindresultaat. De Atari 7800 is nu ook voorzien van een Phoenix port. De demo van Light Rain doet ons aan iets anders denken, we volgen de ontwikkelingen dan ook op de voet. Ziggystar kondigde recent Gauntlet II en Double Dragon aan, dus ook iets om naar uit te kijken voor de 5200. Voor de 8-bit is het wachten op L'abbaye des mort, het lijkt nu echt te gaan gebeuren en natuurlijk zijn we benieuwd naar de inzendingen van ABBUC Software competitie. Voor de Lynx is er een prille port van Another World gespot en is de shareware versie van Wolfenstein 3D - The First Encounter beschikbaar. Tot slot hoorden we het gerucht dat de Jaguar ook Linux draait. Meer informatie en links naar deze en meer nieuwe titels vind je in de lijsten van Zero Page Homebrew op het Atari Age forum: <https://tinyurl.com/2026ZPH2600>



Pad naar de sterren

Een paar liefhebbers werken aan een op de RP2040 (Pi Pico) gebaseerde replica van de Atari Supercharger Store Demonstration Unit Replica <https://tinyurl.com/asdu-rp2040> al eens te zien op een Atari Invasion. De Ocelot, een flashcart voor de plus consoles is aangekondigd tijdens de Lost Party. Meer informatie vind je op <https://tinyurl.com/7800pluscart>

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

Websites, social media, e-mail:

<https://commodore.hcc.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

27 t/m 30 augustus 2026

Xenium 2026 Lodz, Polen

<https://xenium.rocks/en>

12 september Belgian Amiga Club

Antwerpen, België

<https://www.amigaclub.be/news>

17 oktober 2026 10:00 – 16:00 uur

Clubdag in 't Schuurtje, Maarssen

30 oktober t/m 1 november 2026

ZOO 2026 Orivesi, Finland

<https://2026.zooparty.org/>

19 december 2026 10:00 – 16:00 uur

Kerst Clubdag met verloting in 't
Schuurtje, Maarssen

