

DOSSIER AKTIEF SEPTEMBER 1987

COMMODORE

AKTUELE BIJLAGE BIJ COMMODORE DOSSIER

NIEUWS

AMIGA DISK-DRIVES

Cat & Korsh, inmiddels verhuisd, gaat zeer waarschijnlijk de in West-Duitsland alomtegenwoordige 'Flesch & Hoernemann'-drives op de Nederlandse markt uitbrengen. Het gaat vier verschillende sets.

- Een enkele 3 inch-drive voor 479 gulden.
- Een enkele 5 inch-drive voor 599 gulden.
- Een dubbele 3 inch-drive voor 899 gulden.
- Een dubbele 3/5 inch-drive voor 999 gulden. Dossier Com-

modore heeft de 5-sets al getest, en dan met name het dubbele loopwerk biedt bijzonder veel perspectieven. Even een impressie.

Het dubbele loopwerk vervangt de enkele A1010- drives. De device-nummers staan standaard vast. De 5-drive is DF1: en de 3-drive is DF2: . In eerste instantie lijkt dit wat problemen op te leveren, maar aangezien beide drives meteen worden ge-MOUNT valt dit reuze mee. Enkele program-



ma's als 'DPAINT2' en 'Page-Setter' lijken even in de problemen te gaan, omdat er schijnbaar geen DF2:- optie aanwezig is, dit is echter bedriegende schijn omdat u in de file-descriptor zelf het device kunt invullen.

De 3-drive is volledig compatibel met de A1010. De 5-drive is OOK volledig compatibel 'als' A1010, maar dan met an-

dere diskettes natuurlijk, en nog altijd 880K. Werkelijk alle disk-commando's worden normaal verwerkt, en vaak op een hogere snelheid.

Ook MIRROR en MARAUDER werken, evenals DISKCOPY. Maar het 5-loopwerk kan, gezien de 40/80-tpi schakelaar, waarschijnlijk nog veel meer. De thans geteste versie vertikte het om met 'Transformer' als A1020 te werken, en ook werkten de PC-utilities van de EXTRA-schijf niet. Cat & Korsch liet ons weten dat dit een Software-kwestie is. Om met 'Transformer' en de PC-utilities (360K, dus in feite een totaal andere drive) te kunnen werken mag het 5-loopwerk nu juist NIET ge-mount zijn. (En om de drive 'gewoon' te kunnen gebruiken moet het ding nu WEL ge-mount worden!

TIP: zie MountList op de WorkBench-diskette.)

Voor informatie: Cat & Korsch, 010-4507696

NOGMAALS DE EXPERT-CARTRIDGE

Voor de nieuwkomers: De EXPERT-cartridge is een programmeerbare cartridge. Het principe werkt als een soort software-EPROM. De software wordt eerst met behulp van een speciale buffer-routine in de cartridge geplaatst. Nu kunt u het te behandelen program-

ma opstarten. De cartridge start vervolgens op met een EXPERT-reset, waarna u een diagnose kunt stellen.

Van origine ging het om een kraak-pakket, maar met name de laatste paar maanden is gelukkig uitgebreid van de optie tot programmeren geprofi-teerd. De kraak cq. backup-mogelijkheden zijn natuurlijk nog steeds aanwezig, maar het gaat om de nieuwe mogelijkheden. Wat te denken van een SPRITE EXTRACTOR (om sprites te pikken), een SPRITE EDITOR (om sprites aan te passen), een HIRES GRABBER (om hires plaatjes te pikken), een HIRES BOOT (om die plaatjes als laad-optie te gebruiken), een KOALA CONVERTER (plaatjes naar KoalaPainter- formaat), een MULTI BACK-UP, DISK/TAPE V2.4, SUPER CRUNCHER, en nog veel en veel meer.

De bezitters van een legale EXPERT-cartridge kunnen, voor een schijntje aan de nieuwste software-updates komen, voor 25 gulden lid worden van de 'Expert User Club'

(Postbus 62255, 3002 GG Rotterdam) en de nieuwsbrief ontvangen, meewerken aan nieuwe software updates... Kortom, profiteren van een in eerste instantie al betaalbare hardware-aanschaf. Dat wordt dus nog wel wat met die EXPERT-cartridge!

Voor informatie: Cat & Korsch, 010-4507696

DE C-64 ALS PRINTERBUFFER

Door een vergissing zijn in het artikel 'De C-64 als printerbuffer voor uw Amiga' in Dossier 12 (pagina 72) drie kleine listings weggevalen. Deze listings zijn echter essentieel voor het programma. Hier volgen ze alsnog. Excuus voor het ongemak.

LISTING 2: C64PRINT
Echo > PAR: "<ALT-'x'"
LISTING 3: C64DISK
.KEY naam/a
.BRA (
.KET)
echo > par: "<SHIFT-ALT-'x'"
(naam) <ALT-Spatie)"

LISTING 4: C64CASSETTE

.KEY naam/a
.BRA (
.KET)
echo > par: "<ALT-'x'"
(naam) <ALT-Spatie)"
Deze listings gelden voor gebruikers van V1.2, keymap usal.
V1.1-gebruikers moeten in de bovenstaande listings een kleine wijziging aanbrengen. In plaats van ALT-'x' en SHIFT-ALT-'x' moeten ze het volgende typen: ALT-'w' en SHIFT-ALT-'w'.
Succes

COMMODORE DOSSIER AKTIEF verschijnt 12 keer per jaar. In februari, mei, augustus en november als bijlage in het hart van Commodore Dossier, in de overige maanden als losse uitgave uitsluitend voor abonnees van Commodore Dossier.

DEZE MAAND:

NIEUWS

Pagina 1

DIAL

Pagina 3

SCN

Pagina 14

WAT NU WEER

Pagina 7

FREEZE KNOP

Pagina 10

PC GEDOE

Pagina 11

MARKT

Pagina 13

CAT & KORSH

INTERNATIONAL

Deze speciale aktieprijzen zijn geldig van 16 september tot en met 12 oktober 1987. Haast u!

RELAIS KAART

- * 8 kanaals.
- * 0-22 Volt/5 Amp/1xom.
- * Zeer veel toepassingsmogelijkheden.

Nu alleen voor AKTIEF lezers van f 139.- voor **f 99.-**

I/O SWITCH UNIT

- * 16 in- of uitgangen!
- * Handige toepassingsmogelijkheden!

Nu alleen voor AKTIEF lezers van f 79.- voor **f 49.-**

SPEEDPACK

- * Laadt uw programma's 10 maal sneller!
- * Ook voor meerdelige programma's.
- * Inclusief monitor en utility disk.
- * Met Nederlandstalige handleiding.
- * Geschikt voor C64(c) en oude 1541.

Nu alleen voor AKTIEF lezers van f 139.- voor **f 99.-**

SPEEDPACK PLUS

- * Gelijk aan Speedpack.
- * Extra 32k programma combinatie o.a. 35x sneller laden, toolkit, file copy en disk copy, etc., etc.
- * Met Nederlandstalige handleiding.

Nu alleen voor AKTIEF lezers van f 199.- voor **f 149.-**

(Wees er snel bij want deze aanbiedingen gelden zolang de voorraad strekt en die is niet groot!)

4 MEGHZ POWER BOARD

- * Verandert uw C64 in een supersnelle 4 meghz computer!
- * Schakelbaar naar 16 bit operating system!
- * Regelbare werksnelheid van 0.1-3.2 Mhz!
- * Keuze uit 1 of 4 Mhz, ook softwarematig!
- * Hoge compatibiliteit, ideaal met Turbo Trans.
- * Past in Cartridgeport, u hoeft niet te solderen.
- * Inclusief seriele diskurbo.

Nu alleen voor AKTIEF lezers van f 499.- voor

f 399.-

NIEUW!

ROBOTARM

Sluit uw Commodore 64/128 aan op een echte Robotarm. Experimenteer zelf met dit grandioos nieuwe product. De Robotarm wordt geleverd met interface en 3 software pakketten. U kunt de besturingsprogrammatuur zelf aanpassen en ook uw eigen programma's schrijven. De Robotarm is niet zomaar een speeltje, maar een serieus product dat ook uitstekend geschikt is voor onderwijskundige doeleinden. De Robotarm kan alle kanten opdraaien, dingen oppakken en allerlei door u bedachte opdrachten uitvoeren. Aansluiting van de Robotarm geschiedt eenvoudig op de Userpoort van uw Commodore 64/128. De Robotarm is bijzonder stevig en robuust gebouwd.

- * Robotarm
- * C64/128 Interface
- * 3 besturingsprogramma's
- * Nederlandstalige handleiding

f 299.-

Boeken:

Werken met robots:

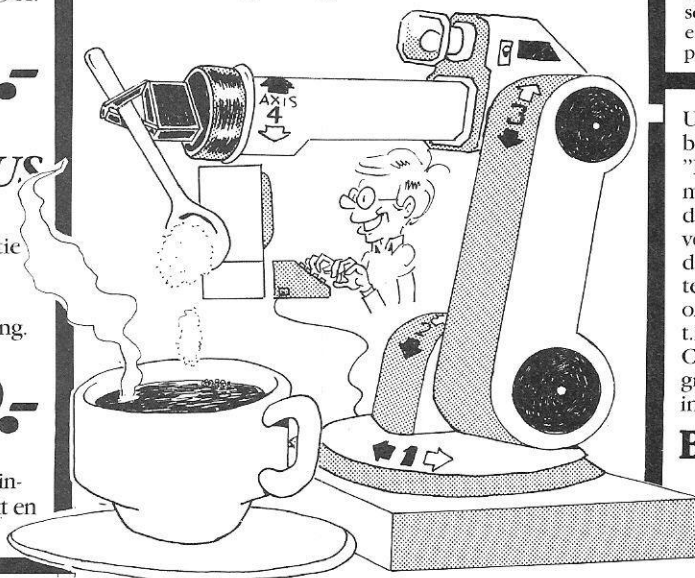
Uitgebreid instructieboek voor diegenen die meer over Robotisering willen weten en zelf besturingsprogramma's willen schrijven voor de Robotarm. Met veel voorbeeld-programma's. **f 24.-**

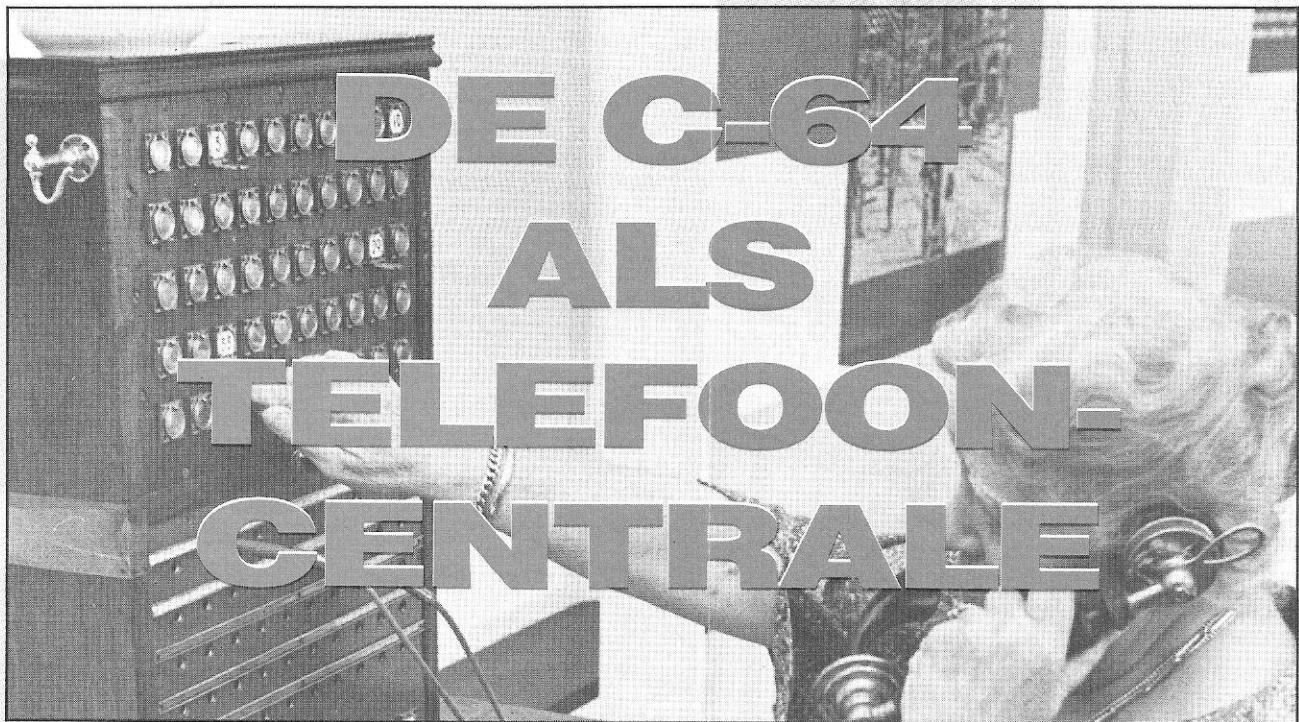
Besturen van Robotmodellen met de microcomputer:

Uitgebreid instructieboek voor diegenen die meer willen weten over allerlei soorten Robotmodellen en daar programma's voor willen schrijven. Met veel illustraties en voorbeeld-programma's. **f 39.95**

U kunt de Robotarm, de boeken "Werken met Robots", "Besturen van Robotmodellen met de microcomputer" en de overige in deze advertentie vermelde artikelen bestellen door het juiste bedrag over te maken op giro 47.94.913 of bankrek.nr: 50.67.68.007 t.n.v. Cat & Korsh International, Capelle a/d IJssel. Zie ook de grote Cat & Korsh advertentie in Dossier Commodore.

Bel 010-4507696





DE C-64 ALS TELEFOON- CENTRALE

Telefoontoestellen met geheugen zijn tegenwoordig volop te verkrijgen. Meestal draaien deze toestellen het gewenste nummer ook nog voor u en mocht het 'slachtoffer' in gesprek zijn dan gaat het toestel net zo lang door met proberen tot hij contact heeft. Helaas zijn dergelijke telefoons vrij kostbaar en dus voor veel beurzen onbereikbaar. C-64 specialist Aebe Strijker kwam echter met een subliem idee op de proppen, dat van uw C-64 een complete telefooncentrale maakt. Dial 64 doopte hij zijn programma.

HET GEBRUIK

Het gebruik van DIAL is in weze zeer gemakkelijk. Na HET opstarten krijgt u eerst het INTRO beeld. Een willekeurige toets indrukken brengt u in het HOOFDMENU. Aangekomen bij dit menu heeft u de volgende keuzemogelijkheden:

- Functie toets F1 = Achternaam
- Functie toets F3 = Voornaam
- Functie toets F5 = Telefoonnummer
- Functie toets F7 = Nummer intoetsen
- Functie toets F6 = Overzicht adressen
- Functie toets F8 = Verbinding verbreken

EEN NADERE UITLEG.

F1

Met de F1 toets kunt u zoeken naar de achternaam of een gedeelte daarvan. Dit doet u door de achternaam geheel of

deelte daarvan. Dit doet u door de voornaam geheel of gedeeltelijk in te toetsen en dan op return te drukken.

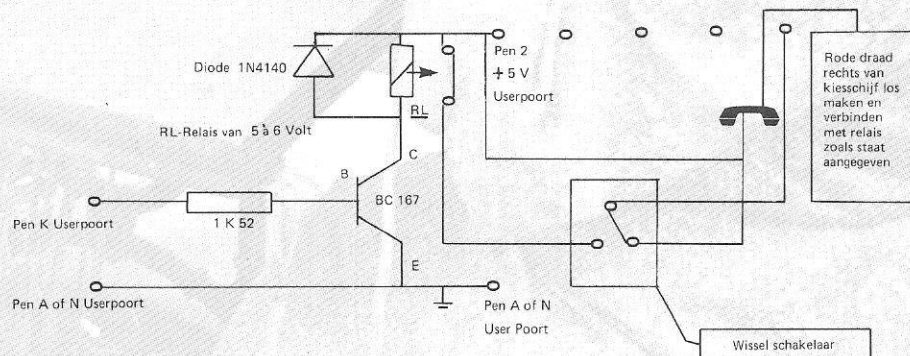
F5

Met de F5 toets kunt u zoeken

mogelijkheid om na ingave van een code, de gehele data te bezien. Dit codewoord is 'DATA'.

F8

Met de F8 toets kunt u de ve-



SCHEMA VOOR AUTO DIAL 64.

gedeeltelijk in te toetsen en dan op return te drukken.

F3

Met de F3 toets kunt u zoeken naar de voornaam of een ge-

naar het telefoonnummer of een gedeelte daarvan. Dit doet u door een telefoonnummer geheel of gedeeltelijk in te toetsen en dan op return te drukken.

F7

Met de F7 toets kunt u een telefoonnummer intoetsen. Hierna op return drukken en dan het antwoord bevestigen met ja of nee. Bij JA krijgt u mogelijkheid. Bij NEE kunt u opnieuw invoeren.

F6

Met de F6 toets krijgt u de

binding in het hoofdmenu verbreken.

Dit waren in het kort de functies toetsen. In de listing is een handigheidsje ingebracht om gemakkelijk in de listing te komen.

Dit is gedaan, omdat deze versie geschreven is om in een zogenoemde SOFT-PROM te kunnen functioneren. Een Soft-Prom is een soort eeprom, maar met het verschil, dat hier in geschreven kan worden, zonder gebruik te maken van een eepromprogrammer. Een Soft-Prom is een

TELEFOONKIESPROGRAMMA



RAM-geheugen met een batterij. Het is dus handig snel toegang tot de listing te hebben als u nieuwe data wilt toevoegen.

TOEGANG

Om in de listing te komen doet u het volgende:

Toets eerst keuze F3 in (Voornaam). Toets daarna '***1***'

als de te zoeken voornaam in. Druk daarna op return en u zit in de listing.

ONDERDELENLIJST

U heeft de volgende onderdelen nodig:

Diode type 1N4148 of vergelijkbaar type

Relais bij voorkeur 5 a 6 volt Een weerstand van 1 kilo-ohm (R1)

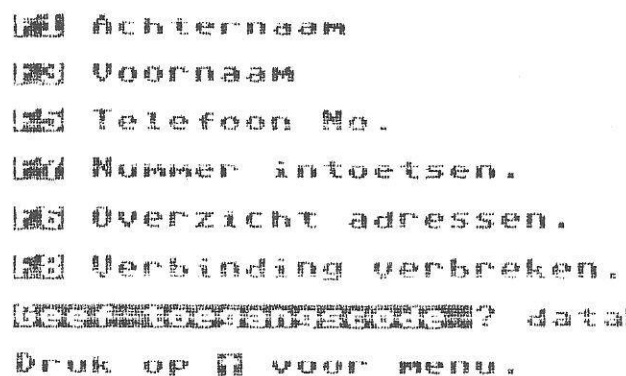
Transistor type BC 107 of vergelijkbaar type (T1) Op de + mag een voeding worden aangesloten met een spanning van 5 t/m 20 volt. Dit is afhankelijk van het gebruikte relais.

beteringen, dan kunnen zij die opsturen aan:

A. Strijker
De Timpe 20
8561 EB
Balk

P.S. Mochten er lezers zijn, die vragen over DIAL hebben of eventuele ideeën of ver-

Voor antwoord gaarne een voldoende gefrankeerde enveloppe bijsluiten.



```

100 poke56579,255:poke56577,0:clr:de$="Druk een toets !":te=65<sh/sp>5d
110 n$="Einde zoeklus !":sh/sp>62
120 poke3280,0:poke3281,0:printchr$(147)chr$(5)<sh/sp>e7
130 rem adressen vanaf 6000<sh/sp>4c
140 printchr$(17)chr$(17)chr$(17)chr$(17):printchr$(142)chr$(8)<sh/sp>95
150 printab(10) " U-----<sh/sp>9a
160 printab(10) " U-----<sh/sp>9a
170 printab(10) " U-----<sh/sp>cb
180 printab(10) " U-----<sh/sp>47
190 printab(10) " U-----<sh/sp>53
200 printab(10) " U-----<sh/sp>d9
210 printab(10) " U-----<sh/sp>33
220 printab(10)<sh/sp>ce
230 printab(10) " telefoonkiezer<sh/sp>ec
240 printab(10) " -----<sh/sp>e0
250 x=12:y=19:gosub1170:print"druk een toets !":gosub1190<sh/sp>79
260 printchr$(147):printchr$(14)chr$(8):dimans(te),vns$(te),tns$(te)<sh/sp>5f
270 rem ***** inlezen data<sh/sp>cf
280 for i=1 to te<sh/sp>e7
290 read ans(i),vns(i),tns(i)<sh/sp>c5
300 next i<sh/sp>e6
310 rem ***** zoeken telefoon no.<sh/sp>b9
320 printchr$(147)chr$(17)chr$(18):tab(9)"TELEFOON KIES PROGRAMMA "<sh/sp>59
330 printchr$(17)chr$(17) "chr$(18)"F1"chr$(146) " Achternaam<sh/sp>95
340 printchr$(17) "chr$(18)"F3"chr$(146) " Voornaam <sh/sp>44
350 printchr$(17) "chr$(18)"F5"chr$(146) " Telefoon No.<sh/sp>d0
360 printchr$(17) "chr$(18)"F7"chr$(146) " Nummer intoetsen.<sh/sp>2c
370 printchr$(17) "chr$(18)"F6"chr$(146) " Overzicht adressen.<sh/sp>35
380 printchr$(17) "chr$(18)"F8"chr$(146) " Verbinding verbreken.<sh/sp>
390 y=16:x=9:gosub1170:print"Maak uw keuze !":sh/sp>4b
400 gots$:if gts$="then400<sh/sp>2a0
410 if gts$="f8"thenpoke56577,0:goto400<sh/sp>84
420 if gts$="f1"then490<sh/sp>b4
430 if gts$="f6"then2170<sh/sp>85
440 if gts$="f3"then610<sh/sp>a1
450 if gts$="f5"then870<sh/sp>d2
460 if gts$="f7"then1040<sh/sp>e9
470 if gts$="f1"orgts$">"f3"orgts$">"f5"orgts$">"f7"orgts$">"f8"
"then400<sh/sp>c4
480 rem ***** zoeken achternaam<sh/sp>5e
490 y=16:gosub1180<sh/sp>b8
500 v$="":x=9:y=16:gosub1170:input "U zoekt !":v$<sh/sp>ec
510 if v$="then500<sh/sp>26
520 if len(v$)>15then500<sh/sp>16
530 for i=1 to te<sh/sp>e7
540 if v$=ans(i)then710<sh/sp>e7
550 if v$>ans(i)thennext i<sh/sp>d0
560 y=16:gosub1180<sh/sp>61
570 if i=te then for y=16 to 18:gosub1180:next y:x=9:y=16:gosub1170:printing<sh/sp>61
580 y=17:gosub1180:x=9:gosub1170:printde$:gosub1190:goto320<sh/sp>f7
590 y=16:x=9:gosub1170:printvns(i)+"ans(i)+"tns(i):xx=30:gosub1150:goto320<sh/sp>ba
600 end<sh/sp>da
610 y=16:gosub1180<sh/sp>33
620 v$="":x=9:y=16:gosub1170:input "U zoekt !":v$<sh/sp>77
630 if v$="then610<sh/sp>af
640 if len(v$)>15then610<sh/sp>9c
650 for i=1 to te<sh/sp>76
660 if v$=vns(i)then870<sh/sp>31
670 if v$>vns(i)thennext i<sh/sp>7f
680 y=16:gosub1180<sh/sp>f9
690 if i=te then for y=16 to 18:gosub1180:next y:x=9:y=16:gosub1170:printing<sh/sp>e9
700 y=17:gosub1180:x=9:gosub1170:printde$:gosub1190:goto320<sh/sp>0f
710 y=16:gosub1180:y=16:x=9:gosub1170:printvns(i)+"ans(i)+"tns(i):xx=30:gosub1150:goto320<sh/sp>da

```

```

720 y=17:x=9:gosub1170:print"Wilt u dit nummer bellen (j/n)<sh/sp>45
730 get gts:if gts="n" then 730<sh/sp>e9
740 if gts="j" then nts=tns(i):goto1800<sh/sp>19
750 if gts="n" then if tns(i) then i=i:goto540<sh/sp>67
760 if gts="n" then i=i:then 730<sh/sp>67
770 goto320<sh/sp>b9
780 y=16:gosub1180:y=16:x=9:gosub1170:printvns(i)+"ans(i)+":+tns(i)<sh/sp>11
790 y=17:x=9:gosub1170:print"Wilt u dit nummer bellen (j/n)<sh/sp>82
800 get gts:if gts="n" then nts=tns(i):goto1800<sh/sp>bd
810 if gts="j" then nts=tns(i):goto1800<sh/sp>d6
820 if gts="n" then if tns(i) then i=i:goto600<sh/sp>bd
830 if gts="n" then i=i:goto600<sh/sp>9d
840 goto320<sh/sp>f3
850 y=16:gosub1180:y=16:x=9:gosub1170:printvns(i)+"ans(i)+":+tns(i)<sh/sp>4f
860 y=17:x=9:gosub1170:print"Wilt u dit nummer bellen (j/n)<sh/sp>c8
880 vs="":x=9:y=16:gosub1170:input"U zoekt ":vs<sh/sp>6a
890 if vs="n" then 880<sh/sp>a5
900 if len(vs)>13 then 870<sh/sp>91
910 for i=1 to tns(i) then 970
920 if vs=tns(i) then 970<sh/sp>3f
930 if vs>tns(i) then next i<sh/sp>40
940 y=16:gosub1180<sh/sp>xc
950 if tns(i) then nts=tns(i):goto1800<sh/sp>14
1000 if gts="n" then if tns(i) then i=i:goto290<sh/sp>70
1010 if gts="n" then if tns(i) then i=i:goto290<sh/sp>70
1020 if gts="n" then i=i:goto290<sh/sp>57
1030 goto320<sh/sp>ba
1040 rem ** intoetsen nummer **<sh/sp>c2
1050 for x=20 to step-1:y=x:gosub1180:next x<sh/sp>07
1060 x=10:y=9:gosub1170:printchr$(18) Numbers intoetsen,chr$(146)<sh/sp>82
1070 x=10:y=9:gosub1170:inputchr$(18) Welk nummer chr$(146) ds:if ds="then1070<sh/sp>1c
1080 x=10:y=12:gosub1170:print"Het nummer is ":s<sh/sp>a2
1090 x=10:y=14:gosub1170:print"Is dit correct (j/n)<sh/sp>fd
1100 get gts:if gts="n" then 1100<sh/sp>4d
1110 if gts="j" then i=0:tns(i)=ds:goto1800<sh/sp>ad
1120 if gts="n" then 1050<sh/sp>87
1130 end<sh/sp>ee
1140 rem ***** subroutines<sh/sp>b6
1150 fort=1 to x*60:next:returns<sh/sp>2e
1160 printtab(40-len(ws))/21:ws:returns<sh/sp>e3
1170 poke211,x:poke214,y:sy556732:returns<sh/sp>83
1180 poke781,y:isy559903:returns<sh/sp>58
1190 return<sh/sp>3a
1200 return<sh/sp>3e
1210 end<sh/sp>3e
1220 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>df
1230 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>d5
1240 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>c3
1250 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>f9
1260 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>f7
1270 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>ad
1280 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>1a
1290 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>10
1300 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>0e
1310 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>04
1320 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>32
1330 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>26
1340 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>26
1350 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>5c
1360 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>4a
1370 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>40
1380 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>7a
1390 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>7e
1400 data "Achternaam", "Voornaam", "Telefoonno"<sh/sp>62

```


WAT NU WEER?

MANIAC MANSION

De opening doet ons het ergste vermoeden, goede adventure-vrienden. Het gaat om het allerlaatste LucasFilm-adventure. Eerder was het de bedoeling dat wij 'LABY-RINTH' oplosten, hetgeen mij niet zo lukte omdat het thema reeds de broek op mijn sokken kreeg. LucasFilm slaat letterlijk bloedhard terug met 'MANIAC MANSION'...een poppenhuisachtig vormgegeven doorloop-adventure met verhalend intro, grove graphics, een huiveringwekkende sfeer en een 60'er jaren B-verhaal. Heel erg groot, heel erg interactief, en dus alleen op diskette. Deze typering belooft niet veel goeds, maar dat hadden de makers zelf ook wel door. Daarom ontzettend veel eng met 'Dr. Fred', 'Nurse Edna' en zoon 'Weird Ed'! Dr. Fred rommelt wat met een meteor, 'snatched' lichamen, is dol op mooie meisjes en heeft een leger slijmstampers tot zijn beschikking. Nurse Edna doet het met mooie jongens, is altijd in voor telefoonsex, maar is goed te misleiden. Weird Ed is op zijn zachtst gezegd labiel, heeft een ontzettend gave auto (de 'Weird Edsel'), de scheet is dol op zijn hamster, houdt niet van beltrekkers, en hij verwacht een pakje per post! Wat er op te lossen valt is niet helemaal duidelijk, maar net als bij die B-films kreeg je een vermoeden dat het was afgelopen als de zaallichten aangingen en de werksters de lege bierblikjes en paprika-chipszakken kwamen puinruimen.

KOMT IE

(De mensen die het ALLEMAAL zelf willen uitzoeken skippen naar de drie ***-tjes, de rest help ik vast op weg. Ook met dank aan Chris Fransen uit Dordrecht...samen za-

Wederom neemt John 'DRJ' Vanderaart de avonturiers mee naar het tussennummer van Dossier Commodore. Ook deze keer gaat het weer om een boel post, enkele tips voor 'AURUM', en om het nieuwste LucasFilm adventure 'MANIAC MANSION'. Dit alles in omgekeerde volgorde! Maar dat bent u van hem gewend...

gen wij de telefoonrekening astronomische hoogten bereiken!)

De speler kiest twee medewerkers (Bernhard altijd!) uit en gaat op zoek naar de door Dr. Fred ontvoerde vriendin. Om te beginnen naar het huis alwaar de sleutel onder de deurmat ligt. Ontsluit de deur en naar binnen. Achter de eerste deur zit Edna, de speler laat zich even in de kerker smijten...waar bij de tralies een losse steen zit. Terug naar de hal, waarbij de trapknoop een deur doet openzwaaien. Naar de huiskamer, een buis in de radio, een sleutel in de lamp (te hoog, maar niet met een piepend opgenomen cassette). Naar de bibliotheek, de telefoon kapot (TOOLS en Bernhard nodig, het telefoonnummer van Edna zit achter een mummie, waarvoor een hendel uit de garage helpt), een lege cassette ergens onder Chuck de plant.

Weer naar de keuken, de zaklamp meenemen, naar de eetzaal, nog even verder, de glazen pot oppakken en vullen in de keuken. Nu via de hal naar boven waar in het atelier wat wassen fruit ligt, samen met de gevulde pot mee naar een tentakel op de tweede verdieping eerst het fruit dan het water...en ziet de weg is vrij. Naar boven wederom, even fitnessen (subroutine toilet), naar buiten om de achter het struikje gelegen tralies weg te nemen. Een zilveren sleutel zoeken en terug naar de pot-plaats om de deur naar buiten te openen, bij het zwembad terwijl een andere medewerker

de kraan onder het huis opendraait. Door het hekje naar de garage met de gele sleutel uit de speelkamer helemaal bovenin...alwaar ook een plaat ligt om op te nemen in de muziekkamer.

Verder moet u maar eens naar de televisie kijken, een buis in de zender stoppen en maar eens een buitenaards contact leggen. Vervolgens wordt u feestelijk onthaald op een stukje superieure Lucas-humor. Ook handig om te weten is dat ieder spel-persoon over zijn/haar eigen sterke en zwakke punten beschikt. Eentje voor de muziek, eentje voor de foto's, eentje voor de techniek, eentje voor de teksten...enzo voort. Er zijn er maar twee nodig om het adventure op te lossen. (Denk ik? Het is mij gelukkig nog niet gelukt.)

GAAT IE (***)

En daarom moet u maar zorgen dat u zo snel mogelijk aan een origineel (Of kopie als ook u besluit de software-markt om zeep te helpen!) komt. 'MANIAC MANSION' is heel erg goedgekeurd door de Nederlandse vereniging van avonturiers.

VERDWAALD IN 'AURUM'...

Via Dossier Commodore of via de software-handel kunt u aan een origineel (We spreken niet meer over kopie!) van dit avontuur komen. Low-budget weliswaar hoewel dit alleen aan de prijs te merken is...het adventure daar gaat het om. Meneer van Heumen is er klaar voor, zeker te weten!

De eerste week na verschijnen

is een aantal Dossier-lezers erin geslaagd om mijn telefoonnummer via 008 te regelen. Dat is op zich al een prestatie, niet omdat ik een geheim nummer heb maar omdat...vertel ik dus niet. En wie ben ik zult u zich afvragen, welnu daar gaat het nu niet om, maar waar dan wel om? Om in Pats Boem-terminen te spreken. Een van de bellers was al goed op weg aangezien zij (jawel!) reeds in de kerkers van het slot verbleef, hier ging het om de vraag of een paar tralies met vloeistof moesten worden behandeld. Jazeker, maar daar is nog wel iets bij nodig, iets om het in te doen wel te begrijpen.

Een goede rubriek-bekende van ook u, kon door de bomen het bos niet meer zien. Simpel, maar voor hem en al die anderen: oost, oost, oost, noord, noord, noord. U loopt natuurlijk wel wat mis, maar dat is niet mijn schuld.

Stugge Fries valt van dak! Eerder een krantekop over de Hans Wiegel-methode van Holland-promotie dan een adventure-situatie, maar toch. Goed schoeisel doet wonderen, maar dat heb ik al eens verteld, echter niet dat het allemaal om lekker eten draait. Muziekiefhebbers opgelet. Terug naar het bos, alwaar een blaasinstrument ligt te wachten. Nodig om een afgestompt slotspook te plezieren. De 'Steen de Wijzen'-spelers kennen de situatie. Maar opgepast, want er zit nog een bruikbaar addertje onder de lakens! En houdt u vooral een oogje op de bezittingen. Ook meende iemand mij te betrappen op een spelfout (Kan voorkomen...) en een snerpende piep. Helaas voor deze 'should be'-slimmerik, want ging het hier om een van de

belangrijkste laboratorium-aanwijzingen. Oh ja, even voor de goede orde. U kunt alleen quick-saven. Intern in het geheugen met behulp van natuurlijk 'save' en 'load'. Altijd even doen, want er is voor zover ik weet geen enkel adventure waarbij u op zoveel verschillende manieren tot een vroeg afscheid wordt gedwongen.

POST, POST, POST...

Een van de vieze woorden gebezigd op iedere redactie is het woord 'post'. Post heb je in meerdere soorten. Zeurpost, maar de vuilnisman moet tenslotte ook werken. Tijdpost...veel tijd kost geld, en dat is er niet. Vakantiepost, erg aardig maar erg gemeen, vooral als er iets op staat over schitterend weer en fijne mensen. Adventurepost, de favoriete post zoals u weet. Daarom de komende maanden weer aardig zijn op de volgende manier: Onder vermelding van SPOED. De postkamer is namelijk aan de najaars klaverjas-marathon begonnen. Tussenummer van Dossier,

dus alleen maar handige tips. Onhandig voor de niet-leden, handig voor ons. Een heerlijke bloemlezing bij deze, met dank aan de correspondenten!

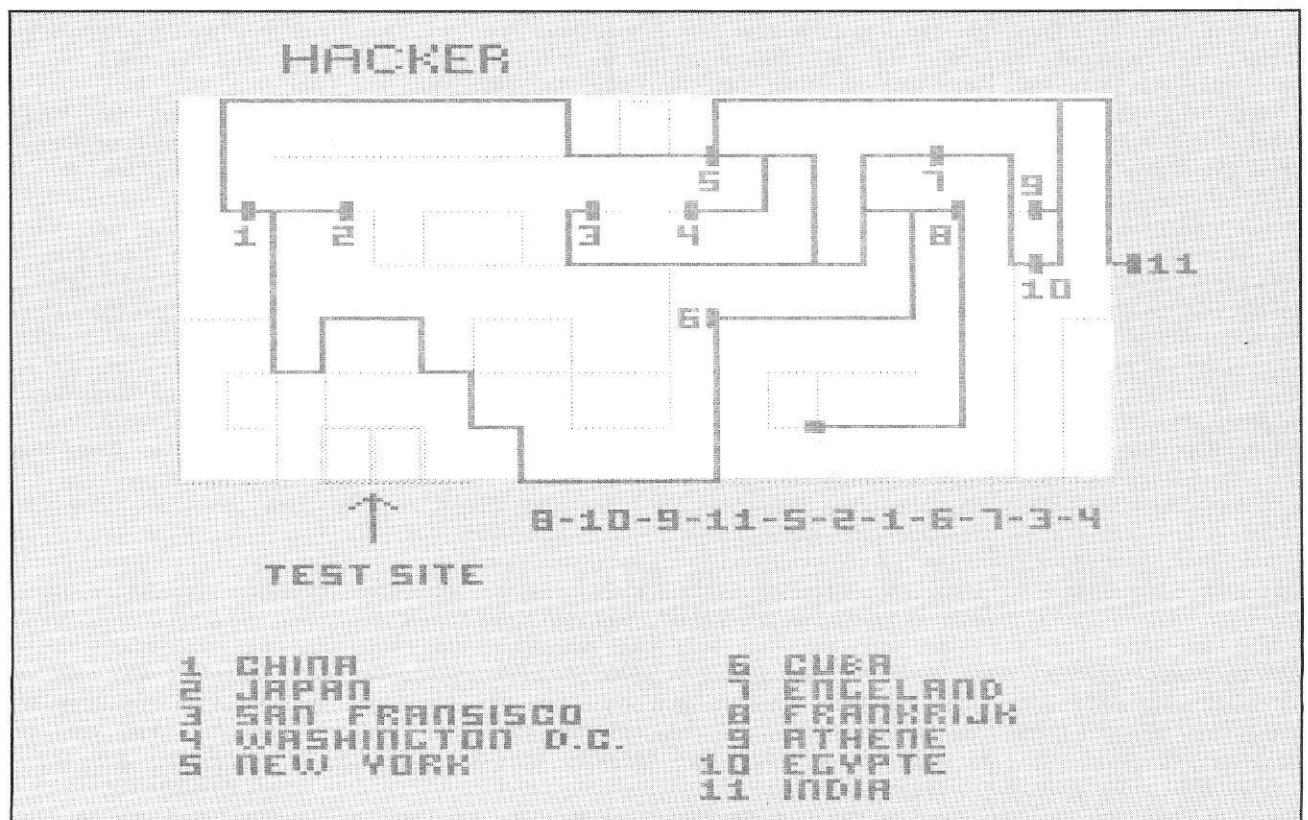
*Amsterdam's super-whizhope, Remon 'The Macho Man' Meijer, vakantiegroet ons allen vanaf de Millstaetersee te Oostenrijk. 25 graden warm helaas, maar gelukkig plensde het daar wel. Verder heeft de man diverse hints voor hoopeloos verwaalden. 'Kentilla': bij de STATUE of de GARGOYLE doe je PULL ARMS om de deur te openen. EXAMINE RAGS voor de TALISMAN. In TYLONS'S BEDROOM doe je EXAMINE BEDPOST voor de GOLD KEY. De UGLY MARSHZAT heeft de VELMISTA. (Vraag! Hoe UNLOCK ik de CHEST in TYLON'S BEDROOM?) Voor 'Tass Times in Tone-Town': om te zien wat er aan de andere kant van de WALL is, CLIMB INTO TREE. ENNIO kan veel tips geven. Een SHIRT is alleen nodig als je DOWN in de WELL gaat. (Vraag! Hoe krijg ik de EUFFS

van GRAMPS af?) Voor 'ZZZZ...': WEAR TIE om in de PHONE BOX te komen. Om een DUCK neer te halen, AIM GUN AT TARGET, AIM GUN AT DUCK, FIRE GUN. (Vraag! Hoe kom ik uit de bus?) -Wederom zijn wij jou zeer erkentelijk Remon. Alleen snap ik niet waarom jij mij zo'n 'Uncle Elmer' vindt?

Dossier Commodore
 tav. DRJ International BV.
 Rijnsburgstraat 11
 1059 AT Amsterdam

Eerder 'George Steele', want ik bent dol op ijsjes! *Jurgen Valks uit Gemonde is nieuw binnen onze gelederen, maar niet minder welkom! Een stukje 'Gremlins': GO DOWN, GET SWORD, KILL GREMLIN, GO DOOR, NORTH, EAST, GO STATION, GO PIT (paar dingen oprapen), GO UP, NORTH, EAST, EAST, GO STORE, WEST (pak een paar dingen), EAST, SOUTH, GO CINEMA, SOUTH, START PROJECTOR... (Vraag! Hoe laat ik het zwembad leeglopen? Hoe moet ik de contact-

punten van de sneeuwplough vernielen?) -Welkom Jurgen Valks. Voor software als 'Spiderman', 'Fantastic Four', en 'The Dallas Quest' moet je natuurlijk op de markt-pagina zijn, en dat geldt tevens voor alle schatzoekers! *J. de Vugt uit Roosendaal (Noord-Brabant) is een hacker. Hoe weten we dat? Welnu, hij speelde ze alletwee uit! Jazeker... Dossier Commodore profiteert middels een complete selectie uit de 'Hacker II'-tips. Om te beginnen: LOGON 00987. Monitor A controleert camera's 1 t/m 30 (1-21 zijn de gangen, 22-30 zijn de lege vertrekken.) Monitor B controleert camera 31 t/m 38. 31-33-35-37 zijn de vertrekken met een gedeelte van de combinatie van de kluis. 32-34-36-38 de kluis. Eerst het alarmsysteem uitschakelen op 31-33-35-37. 31-ROA-BLUE 1, 37-ROA-RED 7, 33-ROA-WHITE 50, en 35-ROA-WHITE 6. Het alarmsysteem is uitgeschakeld en nu is het zaak om de camera's te misleiden terwijl je naar de kluis gaat. Gebruik de MFSM hiervoor. Zet op camera 32,



4, 36 en 38 de VTR.
(En de bypass-camera.)
Zonder iets te zien ga je naar de kluis alwaar ROA-07041776. Ennuh, nu NIET het document met 'classified' meenemen, het spel is namelijk een grote valstrik. Neem 'Decoy' mee, en ga naar buiten waar FBI-agent Levy je zal feliciteren.

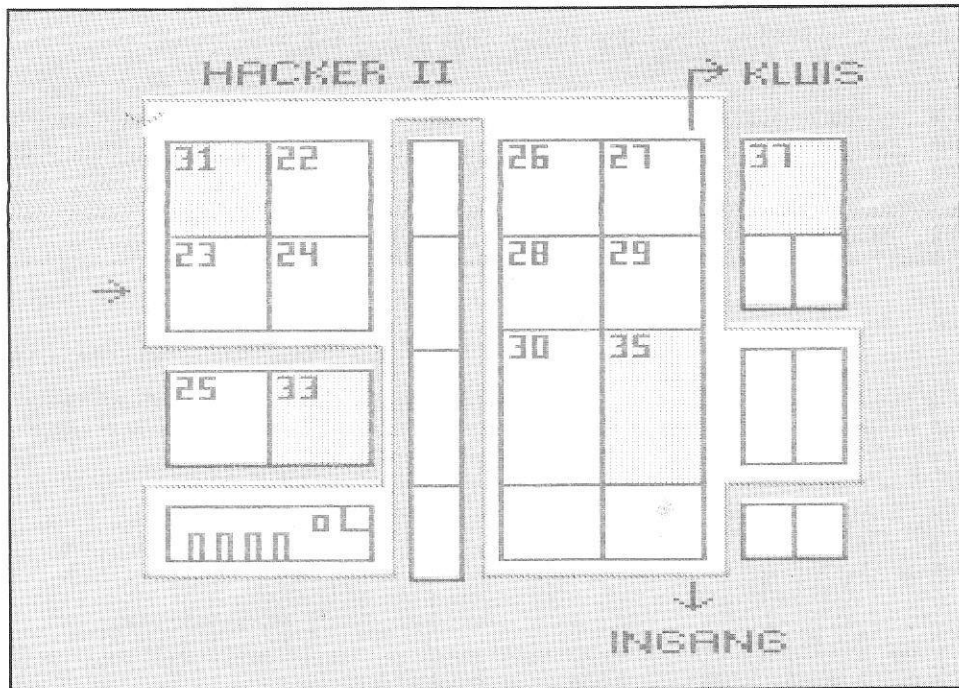
(Voor de monitor-fanaten wordt het vanaf \$3e2f pas interessant!)

-En of die brief heeft geholpen, J. de Vugt! In een klap van m'n roos af... De tips voor de eerste 'Hacker' hebben we al eens gedaan, maar ik denk dat het voorgaande wel afdoende was. (Voor de geïnteresseerden publiceren we meteen de plattegrondjes. Klein maar fijn.)

*John v/d Loo uit Nieuwkoop zit om te beginnen vast in jawael, 'Leather Goddesses of Phobos'... In het doolhof met die rotte krabjes en die nog rotere krokodil. Een heel ander verhaal is zijn reisverslag door 'Adventureland'. Niet alles weliswaar...

'...Allereerst leidde het spoor van onze expeditie naar de LAKESHOE alwaar wij een AXE pakten.

Vervolgens doken wij het QUICKSAND in en pakten daar een OX, waarna wij het magische woord BUNYON uitspraken. (SWIM, 2 keer west.) In de GROVE vonden wij FRUIT. In de SWAMP aangekomen klom ondergetekende (v/d Loo) in een boom en vond daar een boodschap in een spinnweb en een sleutelring, het laatste werd meegenomen en het eerste werd uitgevoerd (CHOP TREE). Na in de overgebleven STUMP te zijn geklommen vonden wij een lamp die aan te steken was. Op deze plaats moesten de gevonden schatten bijeengebracht worden. Verder afgedaald vonden wij een pot met RUBIES die wij even lieten liggen en na een deur met de eerder vermelde sleutelbos te hebben geopend, daalden we verder af door de MAZE, waar wij een RUG en een FLINT & STEEL vonden, naar de PIT om daar een NET te vinden.



Vervolgens maakten wij gebruik van het magische tapijt (AWAY, AWAY) om boven de grond te komen... -Vanderloo I presume? Mocht ik ooit nog eens in kopijnoed komen, dan publiceer ik de rest van deze imponerende expeditie.

*Remon Witteveen uit Heerhugowaard heeft 'Dracula'-tips. Om te overleven van het bevriezen in de coach. Type LIFT SEAT en gebruik daarna de CRUCIFIX als sleutel. PUT CROSS en TURN CROSS. Onderzoek alles voorzichtig in de slaapkamers. Wees voorzichtig met wat je eet!! Voor 'Aliens' van Activision. 7324C, 2727H, 1506E, 1000A, 5443F. 'Winter Wonderland', maak het ijs schoon voordat je erop stapt.

-Heel fijn Remon!

*Ronald Meeuws uit Leopoldsburg (Belgie) is de reddende engel voor Andre Warringa uit Wildervank.

'Castle of Terror', HELP de VILLAGERS waarvoor je een COIN krijgt. In de herberg BUY je een TANKARD met dit geld. Vervolgens GIVE TANKARD TO MAN. Voor 'Grem-lins', PUSH REMOTE in de keuken. In de STORE laat je de MOGWAI los, deze maakt de gesloten deur open. (Vraag! Wat begin je met het gas en de aansteker in de store?) 'De

Sekte...'. DRAAI GLOBE in de bibliotheek. Het kastje ZES/ACHT/VIJF. Over de deur van de pastorie, 'Uiterste voorzichtigheid is geboden!'

-Aardig van jou Ronald, om Andre W. te helpen. Ook jij had, na je vorige tips, een oplossing voor 'The Dallas Quest', alweer een totaal andere dan de rest en deksels kort.

*Nu we het toch over Andre Warringa uit Wildervank hebben! Hij heeft van 'Dracula' deel 1 en 2 alvast maar uitgespeeld, in deel 3 zit hij vast. Eerst even wat over dat vastzitten: 'Je hebt nu een monocle en een corn erbij gekregen. Nu moet je volgens mij een weg door het bos vinden naar het huis van Dracula...' Liefhebbers voor dit probleem? Om hen een beetje op weg te helpen een stukje 'The first night' (1) en een gedeelte 'The arrival' (2).

1: EAST, PAY COACHMAN, EAST, SOUTH, EXAMINE DESK, RING BELL, SIGN REGISTER, NORTH, EAST, SIT, READ MENU, ORDER (LAMB, BEEF, BACON of NOTHING), ORDER (WINE, WATER of NOTHING), WEST, UP, UNLOCK DOOR, OPEN DOOR, NORTH, EXAMINE ROOM, EXAMINE TABLE, GET LAMP, OPEN DRAWER...

2: EXAMINE EYES, CLOSE EYES, WEAR CROSS, WAIT (paar keer), SAY YES, ENTER COACH, DROP CROSS, GET CROSS, (nu even terug in deze rubriek...), OPEN DOOR, EXAMINE SEAT, SOUTH, WEST, EXAMINE ROOM, UP, EXAMINE ROOM, EXAMINE BAT, FEEL MOUTH...

-Doen we, Andre. Alle vampierliefhebbers zijn meteen goed op weg in de eerste twee delen van 'Dracula'. Veruit mijn favoriete thema, en ook van jou als ik het zo begrijp?

SANS RANCUNE

Dat was het weer voor deze actief. Volgende maand hoopelijk weer wat extra tussentips, hetgeen afhankelijk is van de hoeveelheid smart die wordt opgestuurd. Want dat het om een boel klein leed gaat is duidelijk. Nog even een paar muzikale tips voor de wanhopige vastzitters: 'Tears on the telephone' van Hot Chocolate en 'Holy Mother' van Eric Clapton...tranen met tuiten gearandeerd.

Mocht het desondanks niet lukken, geen nood want 'the one and only' Johnny Hoes is bezig aan een spectaculaire come back!

See you...

MAAK UW EIGEN FREEZE KNOP.

HET KAN FREEZEN OF DOOIEN

We worden steeds minder bang voor beschadiging van onze Commodore 64. De garantietermijn van een half jaar is vaak al lang en breed verlopen zodat niets ons er nu van weerhoudt die geheimzinnige machine open te maken en er verbeteringen (hopen we) in aan te brengen. Wim van Beurden en Thor Beeris leggen uit hoe u een zogenoemde freeze-knop maakt.

Veel C-64 gebruikers hebben ondertussen een resetknop ingebouwd, in het verlengde hiervan ligt de freeze-knop. Het hoe en waarom van de resetknop kan de gemiddelde computergebruiker u wel uitleggen. Maar het hoe en waarom van een freeze-knop is veel minder bekend.

BEVRIEZEN

De freeze-knop is een schakelaartje op uw C-64 waarmee u de uitvoering van een programma op ieder willekeurig moment kunt 'bevriezen'. Het effect hiervan is verrassend.

Het ene programma zal volledig stoppen. De computer reageert niet meer op het toetsenbord, soms ook niet meer op de joystick, trackball of muis, sommige programma's slaan zelfs volledig op tilt.

Er zijn echter ook programma's die op een leuke manier reageren op de freeze-knop. De muziek gaat ineens 10 maal sneller spelen, het beeld verandert plotseling (als dit in dezelfde geheugen locatie zit) of ... (en dat is het leukste) sprite collisions blijken plotseling te worden uitgeschakeld of u krijgt ineens extra 'energie' of 'levens'.

Na het freezezen kunt u (als de zaak niet op tilt is geslagen) met extra levens, energie en zonder last te hebben van sprite collisions weer verder spelen.

Op deze manier kunt u snel door een spel heen en niveaus bereiken die anders onhaalbaar zijn.

De freeze-knop is ook een handige manier om lange directories of listings tijdelijk te stoppen zodat u ze op uw gemak kunt bekijken.

INBOUWEN

Het inbouwen van een freeze-knop is bijzonder eenvoudig.

Benodigdheden:

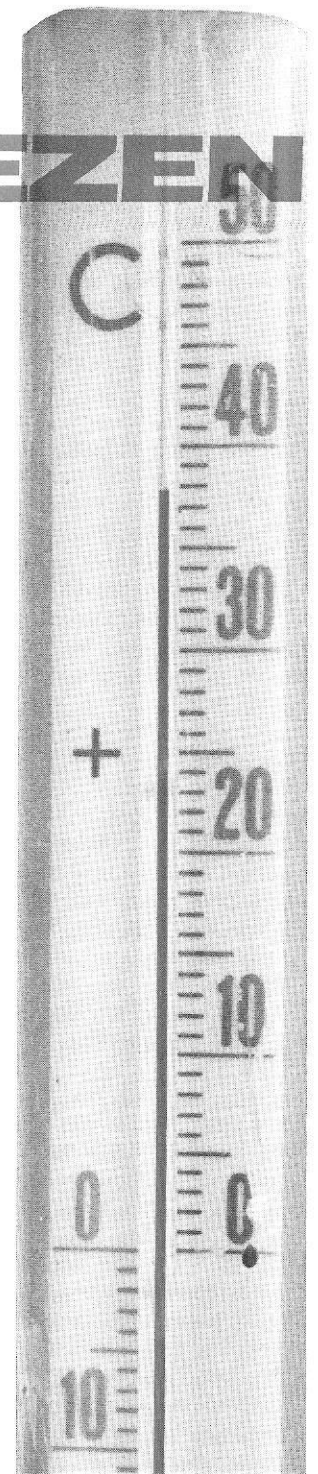
- 1 schroevendraaier
- soldeerbout
- S39
- soldeer
- 2 elektriciteitsdraadjes
- 1 (druk)schakelaartje.

Instructies:

1. Haal alle kabels en andere aansluitingen uit uw C-64. Het is aanbevelingswaardig op een doek of ander stuk textiel (eventueel tapijt) te werken.
2. Draai de C-64 ondersteboven (hij ligt nu dus OP zijn toetsenbord). Schroef de 3 schroeven die de C-64 bij elkaar houden los. Draai nu de C-64 weer in zijn normale positie (zorg ervoor dat u de schroeven niet verliest).
3. Til langzaam en voorzichtig het bovenste (toetsenbord) gedeeltelijk op. Ontkoppel het toetsenbord en het LED lichtje (let even op in welke richting de connectors eruit komen, want straks moet je ze er ook weer zo in doen). Leg het toetsenbord gedeeltelijk voorzichtig opzij en verwijder het beschermfolie (niet in alle versies van de C-64 aanwezig).
4. Rechtsachter ziet u de cartridgeport connector.

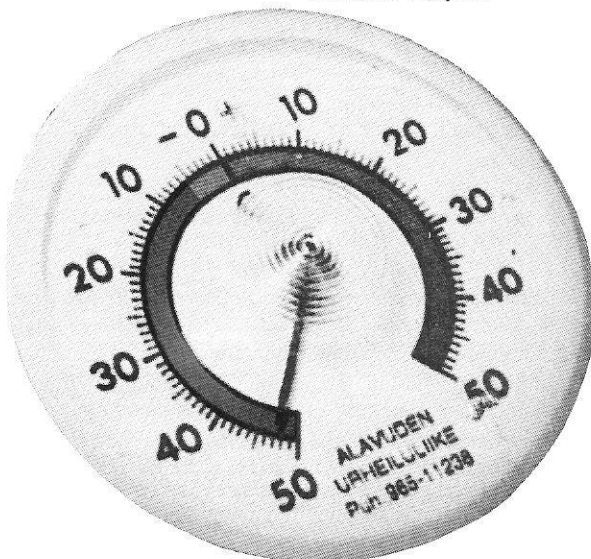
Aan de cartridgeport zitten 22 cartridgeport pennen. Links ervan zie u nummer 1, rechts nummer 22. Voor u zijn de nummers 1 en 4 van belang.

5. Soldeer een elektriciteitsdraadje aan pen nummer 1 en een elektriciteitsdraadje aan pen nummer 4.
6. Soldeer de elektriciteitsdraadjes aan het schakelaartje.
7. Boor een gaatje in de computer op de plek waar u de



- freeze-knop wilt hebben.
8. Bevestig het schakelaartje in het door u geboorde gaatje.
9. Schroef de computer weer in elkaar.
10. Denk eraan: als u de computer aandoet dat het zijn kan dat de freeze-knop 'aan' staat. De computer zal nu niet werken. Geen paniek dus als de computer het niet doet, gewoon de schakelaar op 'uit' zetten.

Succes!



PC GEDOE DEEL 1

Weer eens een nieuwe rubriek in Aktief...
John Vanderaart zal u de komende maanden eens meenemen richting overbodig programmeren. Hiervoor is de 'PC Gedoe' (Dat PC staat voor Programmeer Club, en dus niet voor Programm Counter!) in het leven geroepen.

Het gaat in dit clubverband niet om complete games, maar meer om verrassende routines, routines die u zelf ook kunt gaan gebruiken. Alles komt in het teken te staan, van de controverse tussen gewoon en ongewoon. Vanderaart is zeker niet gewoon en we hopen dus dat u er iets van meepikt. Alle (machinetaal-)routines zijn in principe voor de Commodore 64 bedoeld, maar een aantal kan met een simpele aanpassing meteen op de C16, +4 of VIC20 worden gebruikt. Ook verwachten wij binnenkort AMIGA-uitstapjes. Komt u ook bij de club?

HOE ZIT DAT?

Kort versus leuk? Het gaat binnen dit kader niet om een enkele tip, maar meer om een programmeer-filosofie. Een probleem is altijd op verschillende manieren aan te pakken. De 'kort en zakelijk'-methode staat dan lijnrecht tegenover het 'lang en leuk'. Over de degelijkste manier van programmeren kunnen we letterlijk kort zijn. Over de prettigste manier niet. Als u een programma louter voor eigen gebruik schrijft, maakt het allemaal heus niet uit, als het tenslotte maar werkt. Echter, op het moment dat andere gebruikers in beeld komen, wordt het ook een ander verhaal. Software moet boeien, en het is dan ook een absolute must om uw publiek te entertainen. Entertainen waarmee? Iets origineels werkt altijd.

Denkt u niet meteen aan 20 sprites buiten de border of klap-schermen. Alles kan, maar eist zijn tol. De leukste video-effecten gaan meestal niet samen met randapparatuur als cassette-recorders, disk-drives en printers. Daarom moet u het meer in de 'normale' functies zoeken. In deze aflevering gaan we op \$c000 een scherm schoonmaken. Alles is met een simpele aanpassing door middel van de CD-assembler in te typen. (Zie Dossier nummer 9, alsmede de eerste Dossier-cassette.)

Methode 1: makkelijk (listing 1)

De kenners zien het meteen. We laten alles aan het operating system, of de kernal, over. De waarde 147 (zie elke willekeurige C64-bijbel), de welbekende CHAROUT-routine (Reference Guide, 278), een simpele subroutine aanroep met een gevulde accumulator en klaar zijn we. De Basic-opdracht PRINT CHR\$(147) doet hetzelfde.

Methode 2: even kijken (listing 2)

De voorgaande routine is natuurlijk wel in orde, maar dan weet u absoluut niet wat er gebeurt. Ja, het scherm wordt gewist...maar over de fysieke opbouw wordt gezweven. Om maar niet te spreken van schermgeheugen, kleurgeheugen, schermcodes, en kleurcodes.

Het schermgeheugen neemt op de C64 (C16, +4) 1000 bytes in beslag, 25 regels maal 40 tekens. Dit alles van links naar rechts, van boven naar beneden. Nu is het niet zo dat dit scherm op \$0000 begint. Als u de computer opstart zit dit geheugen van \$0400 tot en met \$0400+999. In elke van deze geheugenlokaties kan een waarde staan die loopt van 0 tot en met 255. De beeldvoorstelling die is gekoppeld aan deze waarden vindt u in een schermcodetabel, zoals op de bladzijden 367-378 in de Reference Guide.

Het kleurgeheugen werkt net zoals dit schermgeheugen, alleen gaat het om de kleur die het zichtbare karakter gaat krijgen. Dit geheugen loopt van \$d800 tot en met \$d800+999. De kleuren corresponderend met de waarden 0 tot en met 15, lopen van zwart tot en met lichtgrijs. De schermcodes wijzen vanaf het schermgeheugen naar een bepaalde voorstelling. De kleurcodes wijzen dus vanaf het kleurgeheugen naar een bepaalde kleur. Deze vier gegevens moeten we nu gaan combineren om het scherm te vullen. VULLEN, jawel...maar met het 'lege' karakter, de spatie. Onder die spatie (code 32) moet dan

meteen in een zichtbare kleur worden geplaatst. Dus NIET de achtergrondkleur (\$d021), de bezitters van een oude Commodore 64 kennen dit probleem!

Methode 3, leuk (listing 3)

Het doel is nu wel bekend, dus laten we eens kijken of we dat ook op een leukere manier kunnen bereiken. Wat dacht u van een dicht klappend 'vuil' scherm, waarna een open klappend schoon scherm. Eerst van boven naar beneden het scherm vullen met 'volle' karakters in de border-kleur. Het effect lijkt dan op een zich verlengende border. Als dit is gebeurd, maken we het scherm in tegenovergestelde beweging weer open. Met het lege karakter in de gewenste 'nieuwe' kleur. Om het geheel nog wat spannender te maken is er een wacht-lusje aan toegevoegd!

NOG EVEN

U zult aan de drie routines zien dat zij geen vreemde dingen uithalen. Vanuit het (Basic?) programma kunt u hier naartoe springen om naar afloop weer zonder schade terug te keren. Dit soort routines gaan we in deze rubriek bouwen... Tot in de volgende Dossier Aktief.

LISTING 1

```

10000          bnk 1
10010          org $c000
10020 ;
10030          lda #147          ; 'clear screen'
10040          jsr $ffd2        ; charout-routine
10050          rts

```

LISTING 2

```

ready.

10000          bnk 1
10010          org $c000
10020 ;
10030 k1eur    equ 1
10040 ;
10050 screen   equ $0400
10060 color    equ $d800
10070 ;
10080 zp0      equ $fb
10090 zp1      equ $fc
10100 zp2      equ $fd
10110 zp3      equ $fe
10120 ;

```


IK BIED AAN HARDWARE

● Voor CBM-64: Zero 80-tekenkr. + ned. handl. + tekstverw. progr. (uitsl. v. gebr. met mon.) (f 200); Cardr. Rom-ass./mon. + ned. handl. + compl. curs. Machine-coderen (f 200); Tevens softw. v. CBM-64 aangeb.: CAD-64 tekenprogr. + orig. verpakk. + handl. (f 50). Tel. 04160-34907.

● CBM-128 + 1571 diskdr. + 75 disk met softw. (f 1000); 1520 plotter (f 150); Final cartr. (f 60); cass.rec. + softw. (f 25). Tel. 02520-17639.

● CBM-64 + 1541 + datarec. + kvt + MPS-801 + joyst. + power cartr. + ca. 200 disks + veel extra's. Prijs: f 1600. H. den Otter. Tel. 070-807931.

● CBM-64 + datasette + joyst. + MPS-801 + kl. mon. (slipstream) (1 jr oud). Prijs: f 1000. Tel. 030-787298.

● Teletron 1200 modem + 3 disks (Xmodem, mbase) + handl. Prijs: f 300. V. Greve. Tel. (na 18 uur) 01131-3258.

● CBM-64 + 1541 diskdr. + Epson GX-80 printer + Teletron 1200 modem + Philips monochr. mon. + 2000 progr. op disk + div. boeken. In ;n koop voor f 2250. Tel. 01729-8736.

● CBM-64 + diskdr. + datarec. + joyst. + tool/snellader + 175 disks met softw. (o.a. Geos, Superbase). Vraagprijs: f 1250. Tel. (na 18 uur) 070-677334.

● CBM-64 + 1541 met speeddos + rec. + 803 printer + Tron eprom. b.v. 8 eproms + 300 disks (pim 2200 progr. o.a. superbase, vizastar XL8, platina 64) + veel boeken + gebr. aanw. Alles voor f 1450. F.J.A. Batelaan, Nansenstr 16, 2286 GP Rijswijk ZH. Tel. 070-930887.

● MPS-803 + 500 vel pap. Rick. Prijs: n.o.t.k. Tel. 02286-2452.

● CBM-64 + 1541 + datarec. + mon. + 2 kl. printer + power cartr. + veel softw. + boeken + tijdschr. + 2 joyst. Prijs: f 1250. Tel. 020-828419.

● Voor 64 modem TH32: 300, 600, 1200, V21 en V23. Bell: 103, 113, 108 202, auto dial, answer: 1200/FX (8 mnd oud). Nieuwprijs: Hfl 1150 (Bfrs 21000) nu voor Hfl 700. Michel Crucke, Postbus 117, B-9600 Ronse (België). Tel. 055-212728.

● CBM-64 + dr. + z/w tv = 70 disks (volsoftw.) + power cartr. + div. boeken + tijdschr. + lop. abo Comm. Dossier + joyst. Prijs: n.o.t.k. P. Houben, Heerweg 1, B-2960 Muizen (België). Tel. 015-513290.

● CBM-64 + 1541 diskdr. + speeddos + cass.rec. + 2 joyst. + 50 disks met o.a. Vizastar XL8 en Vizawrite + vele boeken. In ;n koop voor f 1500. Tel. (na 17 uur) 04950-39720.

● CBM-64 + datarec. + 700 progr. + cartr. + joyst. + Ref. Guide + lit. + stofkap (10 mnd oud). Vraagprijs: f 600. Tel. 01742-5231.

● I.g.st. verk. 1541 diskdr. Vaste prijs: f 300. Tel. 01718-16159.

● 1541 (1 jr oud) (f 375); kl. mon. (6 mnd oud) (f 400); power cartr. (f 65); datarec. (f 35); voed. CBM-64 (f 60); cursus

Abonnees van Commodore Dossier Aktief kunnen in deze rubriek kosteloos een advertentie plaatsen. De service is uitsluitend bedoeld voor particulieren. Puur commerciële advertenties en aanbiedingen van illegale programmatuur worden geweigerd. De redactie is niet verantwoordelijk voor fouten als gevolg van onduidelijke opgave. Een advertentie mag ten hoogste 7 regels van 25 aanslagen lang zijn.

**Opsturen aan: Commodore Dossier,
t.a.v. mevr. C. de Haan,
Rijnsburgstraat 11,
1059 AT Amsterdam.**

Basic PBNA (f 150); joyst. (f 35); plm 500 progr. o.a. GEOS, Printshop, News-room, etc. (f 200). Tel. (na 18 uur) 02290-34110.

● CBM-64 + CBM-128 + 1530 + 1541 + Epson LX80 + dataph. Sid + paddle + joyst. + 34 cass. + 68 disk + cartrio + 64'er + CD + PCM + boek + conv. + mon. - tv. Alles in z.g.st. voor Bfrs 53000 (Hfl 3000). Tel. (België en na 18 uur) 09-3236515713.

● CBM-64 + datasette + stofkap + Simon's Basic Boek. Prijs: Bfrs 8000. J. Saelens, Hoge Weg 407, B-8200 Brugge (België). Tel. 050-315628.

● Philips kl. tv 14CT2006 z.g.st. 36cm scherm geschikt v. homecomp. Prijs: Bfrs 8000. B. Geurts, Notelarestr 1, B-3830 Wellen (België). Tel. 012-742071.

● CBM-64 + diskdr. + cass. + power cartr. + pim 100 floppy's in opbergrs + softw. o.a. Geos 1.3., Certificatemaker, Handball. Prijs: f 1500. John Ruinard, Favrestr 189, 3066 ED Rotterdam. Tel. 010-4565937.

IK BIED AAN SOFTWARE

● Little Comp. People op disk voor Bfrs 650. F. Meul, F Kusterslaan 25, B-2520 Edegem (België).

● Amiga progr.: o.a. Aegis Draw-Animator, Vizawrite, Future sound. Bfrs 600 per stuk. z.w. Tel. (België) 011-760506.

● CBM-64: Battle of Midway (tape), Sky travel (disk) en Zork 3 (disk) in orig. verpakk. C. De Loof, Mellestr 44, B-9219 Gent (België).

● Voor CBM-64 op disk. R. Jansen, Zeglis 175, 1812 PV Alkmaar.

● Orig. spellen aan 60% winkelprijs (o.a. 3D-drawing, Exploding Fist, Tau Ceti, Chiller, Mercenary, 1985, Starion, Kung Fu Master). Tel. (België alleen za van 8 tot 10 en 13 tot 17 uur) 056-411472.

● Vizawrite classic (128) met ned. handl. en ned. dictionary disk (orig. progr.). René. Tel. 077-661823.

● CBM-64/128 loonber. progr. 1987 witte tabel bruto/netto en netto/bruto ber. op disk voor alle bedrijfstakken. Prijs: f 19. J. Huisman te Dronten. Tel. 03210-5273. Giranr. 4929131.

● Compl. cursus BASIC voor de CBM-64 (niet gebr.). Nieuwprijs: f 425 nu voor

f 175. J. Janssen, Elderom 315-02, 5831 TL Boxmeer. Tel. 08855-73011.

IK ZOEK HARDWARE

● 1541 diskdr. met red. hoeveelh. softw. (tekstverw., spellen, toolkits, etc). Max. prijs: f 300. Ernst Jan. Tel. 05910-13474.

● Een 1541 diskdr. (geen defecte) en Commodore 64 tijdschr. tegen red. prijs. F. Van Acker, Meesterstr 121, B-2770 Nieuwkerken (België).

● Een KCS power cartr. Tel. 020-437535.

● Amiga 1000 met of zonder uitbr. + softw. Zonder mon. Michel vd Eng, J v Kuikweg 116, 1962 Heemskerk. Tel. 02510-40230.

● 1541 diskdr. J. Engels, Furstenbergstr 35, 5975 SJ Sevenum.

● Voor CBM-64: 1541 diskdr. Tel. 01641-3968.

● CBM-64 + diskdr. + kl. mon. Jeroen van Rijs, Graveerstift 12, 3328 KK Dordrecht. Tel. 078-173177.

IK ZOEK SOFTWARE

● Steinberg progr. (maakt van CBM-64 een koppelapp. tussen Roland drumcomp. en een synthesizer). Tel. 02550-30983.

● Voor Amiga: RTTY morse, games, business, telecomm. progr. (RTTY). Peter Vrolijk, Rode Kruislaan 45, B-3700 Tongeren (België).

● Zoek Cobol op CBM-64 voor studie (liefst met handl.). Wil ook CBM-64 softw. ruilen. Patrick Vanbrabant, Rode Kruisstr 35, B-3500 Hasselt (België).

● Gez. de adventures 'The Dallas quest Gremlins'. R.H.R. Aernoudts, Achterom 30, 2611 PP Delft. Tel. 015-143982. Voor CBM-64: voetbalranglijst progr. op disk. G. vd Beek, Zwaluwstr 188, 3853 CL Ermelo. Tel. 03417-56491.

● Voor CBM-64 op disk. Tevens handl. van Super Huey I en Miami Vice (kopie mag ook). Ik bet. verz. kosten. Erik Frijters, Oranjeboomstr 225, 4812 ED Breda. Tel. (na 17 uur) 076-225817.

● Rollerball (Flipper) voor CBM-64, wachtwoord/nummer Police Academy en boek van de avonturen Hulk. Peter. Tel. 02232-1894.

● Tekstverw. voor CBM-64 en GEOS. Ook andere softw. welkom (tape). Johan Strijckers, Europaplein 23, B-3630 Maasmechelen (België).

● Voor CBM-64: Beurs-64, The Pawn, Gamemaker en Music Studio 64. Liefst op disk. Noël Ceyskens, Kruisstr 42, B-3530 Houthalen (België). Tel. 011-524396.

● Barbarian, Enduro Racer, Samurai Trilogy, Army Move Express Raider, Top Gun. Evt. ook te ruil. Kurt Verhulst, H Van Wittenberge 37, B-9000 Gent (België).

● Adventures voor CBM-16 tegen verg. Hans. Tel. 01696-2587.

● De spreadsheet + handl. uit CD-0. Arjen Kramer, Rossinistr 4, 3122 HK Schiedam. Tel. (na 18 uur) 010-4704877. *24Spelletjes. Maar mag ook informatief zijn. J.R.S. Felting, Rederijkerstr 249, 2531 VM s Gravenhage. Tel. 070-840573.

● Voor Atari XL/XE. Tel. 075-216155.

● Voor de CBM-64: spellen, educ.- en gebr. progr. en Beursprogr. (opties, aandelen). M. Veenstra, Busnummerstr 27, 1211 BH Hilversum.

● Printfox + beschr. Evt. ook te ruil. T. de Vries, v Eedenstr 14, 3319 BX Dordrecht. Tel. (na 17 uur) 078-162743.

IK WIL RUILEN

● Gez.: Vluchtsim. en Adventures tegen o.a. Paperboy, Int. Karate I, Miami Vice, Knight Rider, Boulderdash I en III, etc. W.T. Bruining, S Kuiperweg 9, 9671 LA Winschoten. Tel. 05970-12045.

● Progr. voor CBM-64. Gert Bogaerts, Tereik 75, B-2170 Wuustwezel (België).

● Geos V1.3, Geowrite, Paint, Geos Fontpack 1, Desktop, Geodex, etc. tegen nwe softw. Kurt Verhulst, H Van Wittenbergestr 37, B-9000 Gent (België). Tel. 091-235776.

● Wie wil nooit gebr. GEOS (+ ned. handl.) ruilen tegen bekende spellen op cass. voor de CBM-64? Tel. 03408-87914.

● CBM-64 softw. Ik zoek handl. Startexter en een 256 K menugest. epromkrt. Maik Claassen, Boskant 87, 5423 TT Handel. Tel. 04922-1900.

● CBM-64/128 progr. Ik heb. o.a. The Pawn, Future, Knight en 500 andere progr. R. kivit, Kastanjelaan 81, 5151 ZP Drunen. Tel. 04163-75078.

● Softw. voor CBM-64/128. Dries van Sas, Dotterbloemstr 145, 9404 GK Assen.

● Gez. voor de CBM-64: Mindpersuete en Wheel of fortune. P. de Jong, v Swietenlaan 67-A, 3083 DW Rotterdam. Tel. 010-4814945.

● Ik zoek Turbo of UCSD Pascal v. CBM-64/128 tegen Oxford Pascal v. CBM-64. M. Bax, Vogelkersstr 23, 5552 GJ Valkenswaard. Tel. 04902-19724.

● Wie ruilt Easy-script (disk) + handl. tegen orig. Logo + boek (disk). L. Terlouw, Vliegerzeil 15, 2924 BX Krimpen ad Yssel. Tel. (na 18 uur) 01807-24027.

● Ik wil pokes voor extra levens ruilen. H. Parson, Waterjuffer 3, 3831 DS Leusden. Tel. 033-942333.

● Voor CBM-128: Superscript III, Fast 128 en andere CBM-128 en CP/M softw. te ruil tegen CBM-64/128 en CP/M softw. J.G. Wijnstra, Stinsweg 14, 9269 TE Veendam.

● Ik heb CBM-64: o.a. Geos. Edwin Velnor, H Limbeekstr 12, 7441 GH Nijverdal.

● Voor CBM-64: 600 progr./spelen op disk. R. vd Bijl, Weberstr 58-E, 3816 VH Amersfoort.

● Softw. v. CBM-128. Bel naar Mailbox Zutphen. Online: elke dag van 19.30 tot 1 uur. Weekends 24 uur. Adres: Postbus 522, 7200 AA Zutphen. Tel. 05750-17745. (BBS)

● Softw. voor CBM-64/128. Ik heb spelen v. CBM-128 (o.a. Rocky Horror Show). Patrick Putteman, Verhasseltstr 1, B-1080 Brussel (België). Tel. 02-4271169.

● Ik zoek softw. Nato-Commander op disk en andere Wargames met uitleg. Heb zelf een groot aantal games. Ronald Driessens, 4 cie mat., SPB 6, B-4090 BSD (België).

● Wie wil er een Commodore 1541 diskdr. ruilen tegen een Philips videopac spelcomp. met 8 spel cartr. en opbergdoos. Steven. Tel. 01881-1712.

● CBM-64/128 softw. op tape. Gez. Gunship Talladega. H. van Oost, Grote Belt 71, 9642 BS Veendam.

OVERIGEN

● Gez. tegen verg.: kopie (eng. of ned.) van handl. The Newsroom. Evt. te ruil tegen ned. handl. van Superbase 64 en orig. handl. v. CBM-128. A.P.A. Loose, Essenpas 19, 6903 AM Zevenaar. Tel. 08360-25621.

● Welke CBM-64 hobbyist in Nijmegen e.o. kan/wil tegen red. verg. een progr. maken voor het opmeten van oppervlakken van onregelmatige figuren. H. Folgering. Tel. 080-233217.

● Gez.: gebr. aanwiz. Superbase-64. D. de Valk, W Druckerstr 31, 1963 CE Heemskerk. Tel. 02510-41348.

● Gez.: handl. van Gunship (evt. fotokopie) tegen red. verg. K. Ignoel, Visserijstr 21, B-3610 Diepenbeek (België)

● Gevr.: handl. Brother HR-5C of fotocopie. Kris Ribbens, Meersstr 72, B-9620 Zottegem (België).

● Kunstenaar op zoek naar computerclub, die werken met graphics, hardware en besturing. G. Clement, Veldstr 20, 6227 SZ Maastricht. Tel. 043-618152.

● Ik zoek 64'ers ook sonderheffen van voor maart 1985. J. Berghout, Wilhelminastr 90, 2651 DM Berkel en Rodenrys. Tel. 01891-12706.

● Ik zoek kopie van bldz. 30 t/m 37 van de ned. handl. van vizawrite 64. Onk. worden verg. M. van Staveren, Saxenburgerstr 20-II, 1054 KR Amsterdam.

● Tegen verg. zoek ik de handl. (kopie is ook goed) van de kl. printer MCS-801. M. ten Brinke, Kzr Karellaan 106, 7415 AZ Deventer. Tel. 05700-28636.

DOSSIER COMMODORE AKTIEF

is een uitgave van VNU Business Publications BV Rijsburgstraat 11, 1059 AT Amsterdam.

PROJECT-REDACTEUR

Wouter Hendrikse
Commodore Dossier komt tot stand in nauwe samenwerking met de redactie van

PCM

Mat Heffels (hoofdred.)
Hans Becker
Dirk H. Ringenoldus
Bert Wiggers

VORMGEVING
André de Saint-Obin

**SECRETARIAAT EN
BEELDVERWERVING**
Carla de Haan

AAN DIT NUMMER WERKTEN MEE:
Wijo Koek, Joh. Vanderaart,
Aebe Strijker, Wim van Beurden,
Henk Snoeks

LEZERS SERVICE
Vragen over gepubliceerde programma's kunnen alleen schriftelijk worden beantwoord.

LOSSE NUMMERS
Aldipress BV,
De Meern,
tel. 03406 - 2044
Voor België:
TUM, Antwerpen,
tel. 03 - 237 0120

UITGEVER
Ruud Bakker

MARKETING
Ruud Bakker A.I.

HOOFD ADVERTENTIE-EXPLOITATIE
Johan IJsebrands

ADVERTENTIE-EXPLOITATIE
Eric van Rooyen
020 - 5102 404
Frank Tanis (chef)

ADVERTENTIE-ORDERAFDELING
Cor van den Berg (hoofd)
Marion Smits 020 - 5102 351

PRODUKTIE
Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch

(c) Copyright 1985 by
VNU Business Publications BV, Amsterdam,
Londen.
VNU Business Press
Syndication BV, Amsterdam.
Uitgeversmaatschappij Dilligentia, Brussel.

Niets uit deze uitgave mag worden overgenomen of vernoemd zonder de uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van de uitgever.

SCN COMMODORE HOT-NEWS

De Stichting Computerhobbyisten Nederland, beter bekend als SCN Hot-News en Commodore Dossier hebben een samenwerkingverband. Een samenwerkingsverband dat is bedoeld om zowel de SCN-leden, als de abonnees van van Commodore Dossier nog beter te kunnen informeren over hun computer, de Commodore.

WAT DOET SCN

● SCN geeft elke maand een clubblad uit, boordevol listings, tips en nuttige informatie betreffende de C-16, plus 4, C-64, de C-128 en de Amiga (500, 1000 en 2000).

-Bijeenkomst: de grootste bijeenkomst wordt elke tweede zaterdag van de maand in de Meervaart te Amsterdam-Osdorp gehouden.

Tussen 10.00 en 16.00 uur bent u van harte welkom. Dit jaar nog vier bijeenkomsten en wel op de zaterdagen 12 september, 10 oktober, 7 november en 12 december.

Tijdens die bijeenkomsten worden de volgende activiteiten georganiseerd:

-De informatiestand: voor allerlei vragen op computergebied, programma's uit onze softwarebibliotheek, vragen en programmeer-problemen, men zet uw programma's gratis in eeprom, we hebben een eigen goed en goedkoop merk schijven voor u.

-Reparatiestand: voor het aanbrengen van bijvoorbeeld een resetschakelaar, kleine wijzigingen/repatries aan de apparatuur, stellen van koppen van de cassetterecorder/diskdrive, inbouwen van nieuwe kernal's en karaktermom's enzovoort.

-Handelaren: tegen hobby prijzen bieden zij u de nieuwste artikelen op computergebied. (uitbreidingen die vaak niet in de winkel te koop zijn).

-Hobbyisten: zij demonstreren zelfgemaakte hard- en software-uitbreidingen.

-Softwarebibliotheek: de club beschikt over een bibliotheek met programma's op allerlei gebied. deze bibliotheek groeit nog elke week.

-Cursussen: elke maand worden in Amsterdam een cursus Basic, een cursus machinetaal, een cursus Superbase en een cursus flight-simulator gegeven.

-Viewdatabank: u kunt een toegangsnummer krijgen voor onze eigen "viditel" systeem. In dit systeem vindt u een grote sortering telesoftware die u gratis ter beschikking staat. 24 uur per dag. Ook de programma's die wij als listing afdrucken, kunt u hier downloaden.

ABONNEMENT/LIDMAATSCHAP

● Een abonnement bedraagt slechts f. 45,- per jaar. Dit abonnement kan elke eerste dag van de maand ingaan. Naast gratis toegang tot de gebruikersdagen en de faciliteiten, ontvangt u ons blad elke maand aan huis.

Lid worden doet u door fl. 45,- (12 maanden) over te maken op postgiro 5441050 ten name van SCN Commodore Hot-News te Amsterdam.

PROEFNUMMER HOT-NEWS

● Een proefnummer van ons blad kunt u bestellen door f. 5,- op girorekening 5441050 ten name van SCN te Amsterdam over te maken.

VOOR MEER INFORMATIE:

● Elke avond (behalve weekeinden) tussen 19.15 en 22.00 uur: 020-934699.

PROGRAMMA BIBLIOTHEEK SCN

● Omdat het aantal schijven dat SCN aanbiedt inmiddels zo is gegroeid, kunnen we helaas niet meer in elk nummer het complete overzicht afdrucken. We zullen dit echter doen als er ruimte in het blad overschiet. Dit zijn de nieuwste schijven. ►

● Bestellen kan op 3 manieren:

1. Tijdens de bijeenkomsten door betaling van f. 10,00.

2. Maak f. 12,50 (inclusief porto / verpakingskosten) per schijf over op postgiro 5441050 t.n.v. SCN te amsterdam, onder vermelding: 'schijf (nummer) of cassette (nummer)' en uw abonnee-nummer.

3. Via Viditel, kies pagina 6247102. In ons bestand vindt u alle SCN schijven terug. De prijs is een stuk hoger, maar dat komt omdat zowel de PTT als de IL eraan moeten verdienen.

BESTELLEN:

Alleen bestellingen waarop uw lidmaatschapsnummer (het nummer dat op uw Dossier-lidmaatschapskaart staat) vermeld staat worden in behandeling genomen. Software wordt niet geruild. Alleen bij gebreken aan disk of cassette kan de schijf of cassette binnen 8 dagen worden geruild.

Schijf 25

3d databank
Apic y plane
Apic b line fig
Apic d verkeerc
Apic e verkeerd
Apic f lampen
Apic k verkeerb
Apic x plane
art show rg
dir print
disk label
diskhoesjes
dissolve
duiven
eind adres
find 128
frustratie
geluidseffekt
kaarten
klok
lees dit eerst
mi mdir
rtl-64
screen2
soundmaker 128
starfont

Schijf 26

accorden
1 alligator moeras
balkengrafiek
balletje
boekhouden
cassette-omslag
data-generator
doel-hof
doorgestoken kaa
hoge resolutie
kleur
klok
lichtkrantje
logic analyser
logo
mps1000-ibm c128
muis-simulatie
nederland/vic
port
128 punten
rederij
rekenprogr/c16
schuifspel
tape-o-theek
vormleer

TWEE UNIEKE OPBOUWWERKEN VOOR COMMODORE BEZITTERS



Nog nooit werd in een boek zo diep ingegaan op alle facetten en mogelijkheden van de C64!

Stap voor stap leert u te werken met

- Basic ● Hulptalen ● Geluid
- Graphics & Sprites
- Accessoires
- Machinetaal.

Blijf niet meer steken in een eenvoudig spelletje!

Door de logische opbouw van de uitgave en de professionele voorbeelden komt u tot een volledig gebruik van uw computer en de accessoires.

Wegwijs worden in programmeertalen.

Aan de hand van voorbeelden met praktisch te gebruiken subroutines leert u optimaal gebruik te maken van uw C64. Niet alleen in BASIC maar ook in PASCAL, LOGO, PILOT Simons's Basic, ADA en minder bekende talen.

De grafische mogelijkheden en het geluid vormen twee sterke kanten van de C64. Een C64 heeft 4 toongenerators waardoor de geluidskwaliteit van de machine bij velen al beroemd is. En uiteraard

zullen de meest bekende melodieën hier in de toekomst niet ontbreken.

Wat betreft de grafische mogelijkheden komen vooral het juiste gebruik van de **sprites** aan bod.

Nuttige adressen, produktinformatie, tips voor het gebruik van apparatuur en programmeren vormen de afsluiting van een werk dat beginner en gevorderde C64-gebruiker van begin tot eind zal boeien.

GRATIS UNIEKE HULPMIDDELEN

Reeds in het basiswerk zijn enkele unieke hulpmiddelen opgenomen:

- „cheatsheets”, bijvoorbeeld programmeer-commando's samengevat bij en op het toetsenbord.
- Computertekensjabloon, waarmee flowcharts, grafische software en sprites, ontwikkeld kunnen worden.
- Papier voor grafisch ontwerpen.

EN OP KORTE TERMIJN:

Software op floppy en/of cassette en speciale aanbiedingen.



In deze unieke uitgave wordt in **begrijpelijk Nederlands** een breed scala van de populaire maar moeilijke spellen voor de C.64 uitgelegd. Aan de van duidelijke beschrijvingen en afbeeldingen (schermfoto's) worden de spellen systematisch besproken. Door middel van trucs (praktische handigheden), speeltips en plattegronden dringt u door tot de essentie van het spel.

De volgende **categorieën van spellen** worden besproken:

- Simulatiespellen
- Avontuurspellen
- Denkspellen
- Beweeg- en schietspellen.

Daarnaast wordt veel aandacht besteed aan de accessoires, die bij het spelen van spellen onmisbaar zijn.

Welke spellen kunt u zo al verwachten?

Een kleine greep:

- ULTIMA III
- Ghostbusters
- Natocommander
- Cluedo
- Summergames 1+2
- Sky Fox
- Bruce Lee

En op het creatieve vlak, o.a.:

- Music Construction Set
- Koala touchpad
- Sketchpad.

In het basiswerk zullen ca. 70 spellen opgenomen worden, in de aanvulling telkens ca. 20.

ADV. 009

STEEDS UP TO DATE

Het is als bij de krant: vandaag nog aktueel, morgen „oud nieuws”. Op nauwelijks enig ander terrein gaat de ontwikkeling zo snel als in de computer-technologie. Regelmatig worden nieuwe en betere programma's ontwikkeld. Reden voor ons om deze boeken te voorzien van een aktualiseringsservice.

Tot wederopzegging ontvangt u circa 4 maal per jaar een aanvulling van ca. 120 pagina's op uw naslagwerk, welke u eenvoudig kunt invoegen in het basiswerk. U blijft dus beschikken over een boek dat NOOIT VEROUDERT.



WEKA UITGEVERIJ B.V.

Postbus 61196 - 1005 HD AMSTERDAM - 020-86 71 31

BESTELBON

JA,

Zend mij tot wederopzegging het aangekruiste naslagwerk, waarbij ik mij tevens tot wederopzegging abonneer op uw aktualiseringsservice. Na ontvangst betaal ik f 99,- exkl. porto.

De aktualiseringingen kosten elk f 55,-

Naam: _____

Adres: _____

PC/Plaats: _____

Handtekening: _____ 5268

Van Basic tot machinetaal op C64

Het zwaardere werk op C64

Bon zenden aan **WEKA UITGEVERIJ B.V.**, Antwoordnummer 15412, 1000 PZ Amsterdam. Ook leverbaar via de erkende boekhandel en de computer- en elektronica-winkels.

Informeer bij uw
Commodore dealer!

Nieuwe Commodore?

Koop meteen 10 TDK diskettes en win een reis naar de toekomst!

Met Commodore haalt u de meest veelzijdige computer in huis.
En de meest bedrijfszekere. Vooral als u de programma's vastlegt op de beste diskettes:
die van TDK.

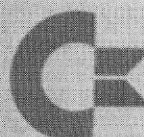
Als u, tegelijk met uw nieuwe Commodore Amiga 500, C 64 of 128 D,
een 10 pack TDK diskettes koopt, kunt u
deelnemen aan een grandioze wedstrijd.

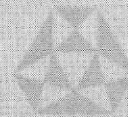
Met schitterende prijzen, zoals videorecorders,
stereo-torens, en... een onvergetelijke reis
naar het futuristische Epcot Center van
Walt Disney in Florida.

U vindt het wedstrijdformulier in de
Commodore-verpakking.

De actie duurt tot 31 december 1987.



 **Commodore**

 **TDK**

Kies voor de intelligente combinatie: Commodore en TDK. En win!