

# DOSSIER AKTIEF

# COMMODORE

DECEMBER  
1988

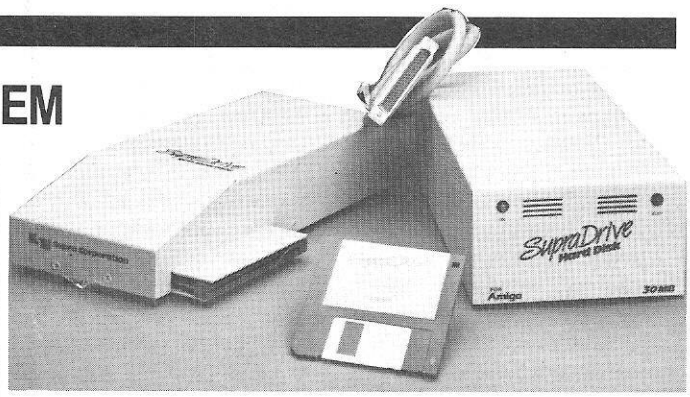
AKTUELE BIJLAGE BIJ COMMODORE DOSSIER

## NIEUWS

### SUPRA DRIVE HARDDISK SYSTEM

Over de voordelen en nadelen van een harddisk kun je blijven twisten. In een voorgaande Dossier Commodore werd u reeds verteld hoe harddisk's werken, hoe je software kunt overzetten en hoe snel sommige harddisk's kunnen zijn. Toch is een harddisk niet voor de smalle beurs weggelegd. Wij testten het 'Supra Drive Harddisk System' in de 30 MBytes versie. Simpel aan te

sluiten op zowel de Amiga 500 als de Amiga 1000 en snel. Ook beweren de makers dat FastFileSystem is te draaien op dit 'Supra Drive Harddisk System', iets dat ons tot op heden niet is gelukt. Maar ook zonder FastFileSystem spreken we van een van de snelste SCSI-harddisk's voor de Amiga, met een hele hoop public domain software erop. De 20 MBytes versie kost



f. 1999,-. De 30 MBytes versie kost f. 2399,-. Ook is er een 60 MBytes versie welke de ge-

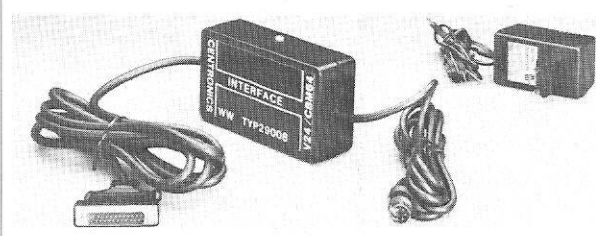
fortuneerde Amiga-bezitter op f. 4499,- komt te staan. (Adviesprijzen, dus wie weet.)

### INTERFACE 64 PRINTER-AMIGA

Enige twijfels bij de bovenstaande methode om een printer bedoeld voor een Commodore 64 of een Commodore 128 in combinatie met een Amiga te gebruiken. Eigenlijk geen twijfels over de hardware, maar meer bedenkingen over de budget-beheersing van

de gebruiker kregen wij bij het zien van de 'Interface 64 Printer-Amiga', een massieve interface welke het mogelijke maakt om de seriële Commodore printers direct vanuit de Amiga aan te spreken. Massief. Een kabel voor in de parallelle poort van de Amiga (graag het type 500, 1000 of 2000 vermelden), een interface-kast, een kabel voor in de seriële poort van de printer en een 'stopcontactmator' die de voeding voor de interface levert. Niet bepaald het kleinste klusje, dat

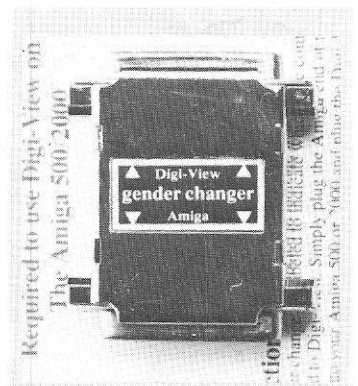
aansluiten van een seriële Commodore printer. Want hoe goed de interface ook werkt, de seriële Commodore printers stellen in verhouding tot de echte printers helemaal niets voor. Zo'n 'echte' printer sluit je aan met een Amiga printerkabel van F 49,-. Een 'neppo' printer sluit je aan met een 'Interface 64 Printer-Amiga' van F 229,-. Een comfortabele printer is niet veel duurder. Tip van Neut: maak in dat geval een slinkse inruil-deal!



### AMIGA DEMO WEDSTRIJD

In Dossier nummer 16 lanceerden we een Amiga demo wedstrijd. Gezien het aantal inzendingen, maar ook door de kwaliteit ervan, konden we de uitslag helaas niet in het

laatste Amiga Dossier plaatsen. De uitslag zal daarom in het februari-nummer van Personal Computer Magazine worden gepubliceerd. Het is maar dat u het weet.



Required to use Digi-View on The Amiga 500-2000

### GENDER CHANGER

Speciaal om de 'Digi-View' hardware geschikt te maken voor de Amiga 500 en de Amiga 2000 is er de 'Gender Changer', een stukje interfacing dat ervoor zorgt dat de parallelle poort van deze Amiga's ook in staat is om met de meest verkochte digitizer te werken. We spreken echter niet van een normale 'Gender Changer'. Na openschroeven noteerden wij het een en ander aan hardware nodig om 5 Volt op te voeren tot 12 Volt. De 'Gender Changer' kost f. 79.

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

**ER WAS EENS...**  
Pagina 5

**SCHUIVEN MET BITS & BITS**  
Pagina 8

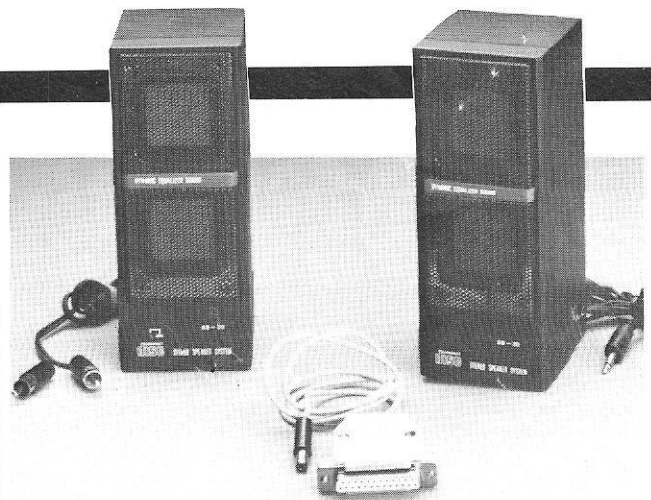
**OBBER, EVEN AFREKENEN**  
Pagina 10

**AANBIEDINGEN**  
Pagina 13

## STEREO OP DISKETTE

Het moet in de diskdrive van de Amiga en het komt van twee kanten? Een kudde stereo-diskettes? Nee, een 'Ami Exchange Magazine' op diskette. We spreken van een Amerikaans disk-tijdschrift, speciaal voor de Nederlandse en Belgische Amiga-bezitters gempporteerd door Cat & Korsh uit Capelle a/d IJssel. Het handelt om een in plastic verpakte kartonnen hard-cover met daarin twee of meerdere diskettes. Op deze diskettes een heel fraai moederprogramma dat het 'doorbladeren' van het tijdschrift voor haar rekening neemt. Het tijdschrift zelf bestaat uit een aantal geschreven artikelen en natuurlijk veel software. De artikelen zijn, hoe kan het ook anders, in het Engels geschreven en gaan redelijk diep in op de werking van de Amiga en op technische specificaties van nog uit te komen produkten. De software is dan een selectie uit de beste public-domain programma's

(meningen verschillen hierover), opgestuurde demo's (Veel stereo! Vandaar.) en af en toe een preview (onder andere 'Capone') van een commercieel software-pakket. Een goed initiatief van Cat & Korsh, hoewel er een terechte vrees is dat de 'Ami Exchange Magazine' voor de gemiddelde Amiga-gebruiker nog wel wat te hoog is gegrepen. Ook krijgt het disk-tijdschrift pas waarde als alle besproken hardware inderdaad in Nederland en België verkrijgbaar is. Voor de statistieken is het leuk om te weten dat zo'n disk-tijdschrift f. 45,- kost. (Wat kost een losse diskette ook alweer?) Momenteel zijn er al drie stuks disk-tijdschriften verkrijgbaar. Als klap op muisknop, ook nog eens de wetenschap dat een abonnement ook mogelijk is, waardoor tevens een speciale uitgave van 'Ami Exchange Magazine' voor f. 29,95 binnen ieders bereik ligt. Voor meer informatie bel: 010-4507696.

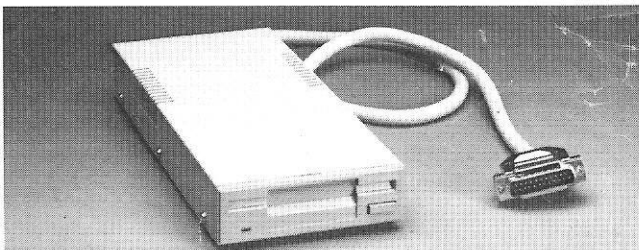


## STEREO SPEAKER SYSTEM

Geen A1084S-monitor, geen stereo-installatie, wel een stereo-Amiga, weinig geld, wat nu? Zoals bekend levert een Amiga prima stereo-geluid op. Een redelijk aantal spellen en een forse hoeveelheid demo's kent de truc en maakt er al te graag dankbaar gebruik van. Een beetje Amiga-bezitter wil vanzelfsprekend ten volle genieten van alle mogelijkheden. Hiervoor is er dan een 'Stereo Speaker System', twee losse boxjes die naast, boven of achter de gebruiker geplaatst kunnen worden. Stereo voor een

zacht prijsje zou je dus mogen verwachten. En dat is ook zo, voor de minimale prijs van f.99 kan de Amiga-bezitter genieten. Het moet gezegd dat de kwaliteit van de boxjes schril afsteekt bij de kwaliteit van een beetje hifi-installatie, maar intussen wordt de voeding wel door de Amiga verzorgd. Daarbij komt ook het voordeel dat de boxjes weinig tot geen ruimte innemen. Leuk en praktisch dat 'Stereo Speaker System'. En als je de Amiga zat bent, kan het systeem op de walkman of de draagbare CD-speler.

## MASTER-3A1 3.5 INCH DISKDRIVE



Het is bekend dat de originele door Commodore geleverde Amiga-hardware wat fors is geprijsd. Wie een externe diskdrive

wil kopen doet er dan ook goed aan om eens om zich heen te kijken. De A1010 3.5 Inch diskdrive hoeft zeker niet

de meest voor de hand liggende keuze te zijn. Budgetvriendelijker is het om dan te kiezen voor een door derden gemanufactuurde diskdrive, bijvoorbeeld de 'Master-3A1 3.5 Inch Diskdrive'. Deze kost in externe uitvoering F 449,- en dat is toch nog altijd een honderdje (= zeker 'tig' witte schijven) onder de prijs van het Commodore-equivalent. Ook voor de technische uitvoering hoeft de Amiga-bezitter

het niet te laten. De 'Master-3A1 3.5 Inch Diskdrive' ziet er prima uit. Ten eerste is het apparaat een stuk rustiger, zit er een stofklepje op, is er een aan/uit schakelaar aanwezig, is de kast volledig van metaal, enzovoort. Ook als PC-diskdrive aangesloten op het A2000 BridgeBoard blijkt de 'Master-3A1 3.5 Inch Diskdrive' wonderwel uitstekend te functioneren. (Er is ook een 'Master-5A1 5.25 Inch diskdrive. Deze kost F 549,-)

## VISUAL AURALS

Al eens uitvoerig in het Aktief tussenummer besproken, maar proberen aan te schaffen was het grootste probleem. Tot op heden is de prijs niet bekend, edoch geruchten doen vermoeden dat 'Visual Aurals' compleet met 'Mindlight 7' ruim onder de f. 500,- geleverd gaat worden. Ja, 'Visual Au-

ral's', en dan? Je steekt het in de tweede joypoort van de Amiga 1000 (voor de 500 of 2000 verlengen met een kabel kan ook), je start de software. Vanaf dat moment gebeurt er van alles met beeld en geluid. Het beeld wordt verzorgd door de uiterst flexibele software, het geluid wordt verzorgd door de gebruiker of door een eventueel aan te sluiten installatie.

Wie ook wat zegt, het is je reinste geld over de balk smijten. Daarentegen heb je wel de beschikking over een van de meest originele (gedenk 'ColourSpace' van Jeff Minter) software/hardware-pakketten van de laatste jaren. Je feesten en partijen zullen nooit meer dezelfde zijn met dit pakket als lichtorgel. Zien is hypnotiseren is geloven.



## MOUSE MASTER

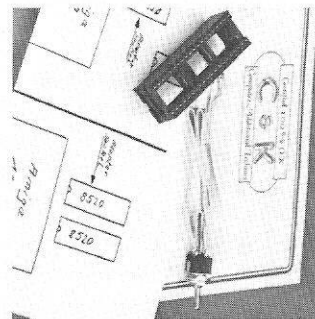
In de categorie niet-echt-nodig zal het foefje 'Mouse Master' allicht erg hoog eindigen. Wat doet een 'Mouse Master'? Je kunt er drie dingen op aansluiten terwijl er maar twee werken. Dat wil zeggen in de 'Mouse Master' steken een muis en twee joysticks. Een schakelaar vertelt de Amiga vervolgens in welke twee-

combinatie deze wordt be- diend. Of muis-joystick of joystick-joystick. In één keer af van dat vervelende geplug. Handig. We hebben het ding, in verband met de spellen 'FirePower' en 'One On One', zelf ook gekocht. Voor die f.95, want dat kost een 'Mouse Master', hoef je het niet te laten.



## BOOT SELECTOR

Klein maar fijn. Een chip- sokkel met een schakelaartje. De bedoeling is het open- schroeven van de Amiga, het volgens de handleiding instal- leren van het sokkeltje en het schakelaartje en vervolgens het opstarten van de Amiga met behulp van de externe diskdrive. Waarom zou je dat willen? Omdat je net een 5.25 Inch diskdrive (f. 549,- zowel 40 als 80 tracks dus ideaal voor de MSDOS-emulator, te- vens doorlusbaar) hebt ge- kocht, waarvoor de diskettes al voor onder de gulden zijn te krijgen. Zeker voor de porte- monnaie van de massa-copi- eerdere is zo'n 'Boot Selector' een echte uitkomst. Natuurlijk kun je ook vanaf een externe 3.5 Inch diskdrive (f. 449,- met schakelaar en mogelijkheid tot doorlussen van meerdere disk- drives) booten. De prijs is een lachertje f.29.



kunnen nu via de Commodore 64 worden aangestuurd, zelfs beiden tegelijkertijd. De vraag blijft of het niet slimmer is om een printer direct op de Amiga aan te sluiten of gebruik te maken van een ander soort interface. Het antwoord kan zo- wel ja als nee zijn. Ieder voor zich moet maar beslissen. Wel is de 'Amiga Printlink' een aardige gimmick voor mensen die dol zijn op high-tech en daar- om twee gekoppelde compu- ters weten te waarderen. Niet mals is de prijs van de 'Amiga Printlink' met z'n f.129. Toch is deze methode van interfa- cing te prefereren boven de nu volgende.

## A520 TV-MODULATOR

Van Commodore zelf en bijna nooit verkrijgbaar. De 'A520 TV-Modulator'. Je gebruikt deze speciale video-interface om je gewone kleurentelevisie (zwart/wit televisie kan ook) met alleen de Amiga 500 te gebruiken. Deze interface kost f. 99,- en dat is nog altijd veel

minder dan de prijs van de al- lergoedkoopste kleurenmoni- tor. Zelf zouden wij altijd een goedkope monochrome PC- monitor op de Amiga aanslui- ten. Zo'n PC-monitor is slechts een ietsje duurder dan de 'A520 TV-Modulator', geeft natuurlijk maar tweekleurig

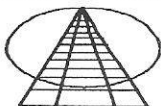
beeld, daarentegen wel haar- scherp. Toch moet het gezegd dat het altijd goedkoper is om via de 'A520 TV-modulator' een kleurentelevisie aan te sluiten dan om met een speci- ale Philips-decoder een kleu- renmonitor van televisiebeeld te voorzien.

## AMIGA PRINTLINK



Om d'oude Commodore 64 of nog eens nuttig te gebruiken is er 'Amiga Printlink'. Het gaat om een Amiga-kabel met een Commodore 64-cartridge. De kabel gaat aan de ene kant in de parallele poort (graag het type 500, 1000 of 2000 vermeld) van de Amiga en aan de

andere kant wordt de kabel op de cartridge, welke in de Commodore 64 of Commodore 128 zit, gestoken. In de cartridge draait intussen ook een pro- gramma dat de Commodore 64 als optimale printerbuffer dienst laat doen. Zowel seriële printers als centronics-printers



# CAT & KORSH INTERNATIONAL

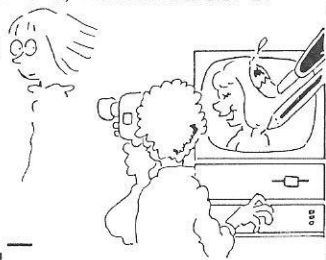
## QUALITY COMPUTER PRODUCTS

Evertsenstraat 5  
2901 AK Capelle a/d IJssel  
Tel.: 010-4507696  
Telefax: 010-4507913

### C64 VIDEO DIGITIZER

- ☆ Digitaliseert Beelden van Camera, videorecorder of computer in 16 grijstinten !
- ☆ Maak uw eigen slideshows !
- ☆ Volledig compatibel met Koala en Paint !
- ☆ Zeer eenvoudig aan te sluiten !
- ☆ Nederlandstalige handleiding !

van ~~499,-~~  
voor **399,-**



*Grijp nu*

## Uw Laatste kans !!!

### SLIMLINE CASE C64

- Maak uw oude C64 in 10 minuten Nieuw !
- Interne ruimte voor Reset-knop en Eprombank !
- Een lust voor het oog !
- Compleet met nederlandstalige beschrijving !

van ~~98,-~~ voor

**59,-**

### MINI KANTOOR

- ⇒ Geïntegreerd Database, Tekstverwerker en Spreadsheet pakket !
- ⇒ Zeer gebruiksvriendelijke software !
- ⇒ Het beste zakelijke C64/128 programma van 1988

van ~~98,-~~  
voor **89,-**

### COPY 128

*Super copier !*

- ✓ Copieert hele disks binnen 1 minuut !

van ~~108,-~~ voor **79,-**

### PRINTFOX

- ☆ Fantastisch Desk Top Publishing programma voor zowel tekst- als grafische verwerking !

van ~~119,-~~ voor **89,-**

### Kleuren Printer Systeem

- ☆ Maak van uw NL10 of EPSON printer een kleuren printer !

van ~~199,-~~ voor **179,-**

### MPS 802 Grafische Rom

van ~~89,-~~ nu **59,-**

*Volledig grafisch printen met uw MPS 802*

- Maakt uw MPS 802 EPSON compatible !
- print vele malen sneller dan voorheen !
- Nederlandstalige handleiding !

### MPS 803 Grafische Rom

van ~~139,-~~ nu **99,-**

- Nu kunt u ook *Italics*, **Bold** en Underlined printen !
- Een grote vooruitgang voor uw MPS 803 !
- Zeer uitgebreide inbouw- en gebruikers handleiding !

### GEOS 1.3

- ☆ Superieur operating systeem voor uw C64 !

van ~~79,-~~ voor **49,-**

### Printer Interfaces

**Centronics Interface** nu f **169,-**

Voor alle PC & Amiga printers !

**Centronics Interface + 8k buffer** nu f **209,-**

Voor alle PC & Amiga printers !

**Centronics Interface + 128k buffer**

Zeer uitgebreide printerinterface met tiptoets bediening en 128k buffer !

nu f **239,-**

### SUPER LICHTPEN

- ☆ Hoge kwaliteit lichtpen met tiptouch bediening !
- ☆ Met diverse mooie tekenprogramma's
- ☆ Werkt in hoogst mogelijke resolutie !
- ☆ Save, Load en Print tekeningen !
- ☆ Inclusief spel software !
- ☆ Uitgebreide commando toolkit !
- ☆ Nederlandstalige handleiding !

van ~~119,-~~

**89,-**

*Nieuw !*

### DOKTER !!

*Test en repareer zelf uw datarecorder, drive en computer !*

#### Dataset Doctor

- Complete service en afstel kit voor uw data recorder !

van ~~179,-~~ nu f **49,-**

#### Drive Doctor

- De ideale manier om laadproblemen op te lossen. Meegeleverde software op Tape & Disk !

van f ~~129,-~~ nu f **99,-**

#### 64 Doctor

- Test alle poorten en IC's van uw C64 !
- Nu met **gratis** reparatie handleiding !

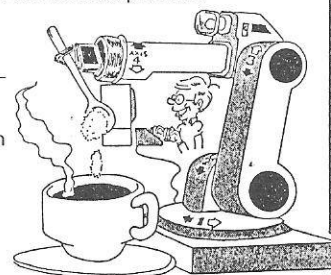
van f ~~149,-~~ nu f **99,-**

*Nieuw !*

### ROBOTARM

Sluit uw Commodore 64/128 aan op een echte Robotarm. De Robotarm wordt geleverd met interface en uitgebreid software pakket. Hiermee kunt u alle bewegingen registreren en wegschrijven. De Robotarm is niet zomaar een speeltje, maar een serieus produkt.

Hij is ook uitstekend geschikt voor onderwijskundige doeleinden. De Robotarm kan alle kanten opdraaien, dingen oppakken en allerlei door u bedachte opdrachten uitvoeren.



van ~~299,-~~ voor **219,-**

### QUALITY MUIS

- ☐ Hoge kwaliteits muis voor C64 & 128 !
- ☐ Werkt ook als joystick, in beide poorten !
- ☐ Zeer hoge compatibiliteit !

van ~~119,-~~ voor **89,-**

### Beperkt op voorraad !!!

Cartridge behuizing	<del>12,50</del>	7,50
Smart Cart 32k	<del>139,-</del>	119,-
Eprom Wisser Kit	<del>79,-</del>	49,-
32k Eprom Progr.	<del>149,-</del>	129,-
256k Eprom Board	<del>149,-</del>	129,-
Cartr. port Expander	<del>159,-</del>	119,-

*Deze artikelen zijn alleen telefonisch te bestellen met vermelding Actief advertentie en blad nummer.*

Bel C&K : **010-4507696**

# ER WAS EENS...



Lezers of mag ik zeggen lezertjes, deze laatste gang valt ook mij buitengewoon zwaar. Het verzorgen van deze aflevering heb ik uitgesteld totdat de zeerweledelhooggeborene meneer Wouter Hendrikse zelf aan de andere kant van het modem begon te piepen.

Terugblikkend heeft deze rubriek wat moeite gehad met op gang komen, maar nu kan ik eindelijk uitgebreid kiezen uit de werkelijk stapels post. Sterker, nog nooit was de selectie zo diep en gevarieerd. Ach, iedereen kent het, je stopt in iets veel moeite, tijd en energie maar per saldo blijkt het zonder waarde.

Is dat echter wel zo? Ja en nee. Ja, want Dossier Commodore (ik weiger nog altijd 'Commodore Dossier' te zeggen) sluit zijn archiefkasten. Nee, want er zijn nog nooit zo veel adventures zo goed gespeeld. Nog altijd ben ik er dol op en mijn mooiste adventures aller tijden (wie weet wat er nog komt) blijven 'Voodoo Castle', 'Borrowed Time' en 'Maniac Mansion'. Een het beste huisvlucht is geweest. Om tevens mijn toko te promoten mag ik vermelden dat een hele mooie versie van 'Horror Hotel', helaas alleen voor de PC, via PCM valt te bekomen.

**Maar vanaf nu niet meer. De echt allerallerlaatste aflevering van John DRJ Vanderaart's adventurerubriek. Dat wil zeggen de laatste aflevering in dit tijdschrift, want de man heeft recentelijk ook al een uitstapje gemaakt naar het moederblad Personal Computer Magazine. Een ieder schiet vol als het doek valt voor de opmerkelijkste rubriek ooit. Nog eenmaal een boerenlach en een krokodillentraan.**

## DRJ HEEFT EEN PC

Nu we het toch over PCM en PC's hebben wordt het voor alle Commodore 64bezitters eens tijd om vooruit te blikken. Nog geen jaar geleden wist ik te zeggen (waar haalde 'ie het vandaan) dat de Commodore 64 het jaar 2000 ruimschoots zou halen. Neemt u het mij niet kwalijk maar inmiddels worden overal de heilige muurtjes met de sloopbal neergetrokken. Fabrikant Commodore denkt er aan om de nogsteeds omzetmaker eruit te doen, HotNews (officieel heette het anders) is er ook al mee gestopt inclusief Jan Plugboer en Meneer Tjoa, ikzelf was niet op de HCCdagen en tot overmaat van ramp krijgt Kees Kroon, mister lezersservice himself, een PC volledig helemaal compleet met stickers van voluptueus (wat een zâlig woord) weelderige dames. Het moet helaas bij stickers blijven want de originelen hebben

zich mijn banale rubriekhofmakerij (je probeert eens wat) ietwat tegendraads aangetrokken. Avec rancune. Wellicht ben ik ook een enge man. PC (spreek uit: pééséé) dus. Overal zie je dergelijke apparaten.

Stevig kastje, 640KBytes intern geheugen, twee diskdrives, hardisk's voor een priks, enzovoort. Natuurlijk is het grafisch niet veel soeps, maar dat was de Commodore 64 in het begin ook niet. Het is algemeen bekend dat de Commodore 64 bezitters al lonken naar een betere machine. Via de Commodore 128 wordt dan regelmatig voor de Commodore Amiga gekozen. Terecht, want de Amiga is een bijzonder fraaie computer. Daarentegen is een Amiga niet Commodore 64-achtig als het aankomt op aanzetten er veel tijd en moeite in te steken voordat de machine zich van een betere kant laat zien. Wat dat betreft is

een PC helemaal niet zo'n gekke keuze.

Voor deze machine zijn hele prettige en bloedsnelle programmeertalen verkrijgbaar (ik beveel TURBO BASIC en TURBO C van Borland van harte aan) en het is bijna een kwestie van opstarten en gaan. Voor een ieder die denkt dat de PC een moeilijke computer is de pikante overweging dat Roelf Sluman een PCmachinetaalboekje heeft geschreven! Duur hoeft ook niet, de PCI van Commodore is voor onder de duizend gulden bij Kwantum te halen en dan passen de Amigadiskdrives er meteen op. Nu wil ik uw computeraanschaf niet beïnvloeden. Echt waar niet. Wel zou ik het geschiktheid vinden als u zich in het vervolg het blad PCM toe-eigende. Als u dan vooraf allemaal een condoleancebriefje stuurt is er wellicht een reële kans dat we deze rubriek kunnen voortzetten. Wie weet?

## VOORKOMEN

Maar daar komen we niet voor. Brieven, reacties, onthullingen en schandalen dat is wat u wilt. Nietwaar? Nog éénmaal 'Love me like there's no tomorrow', het staat op de CD 'Mr. Bad Guy' van Freddie Mercury. Tranen met tuiten gegarandeerd, want 'This is our

last goodbye and very soon it will be over'... Hè.D Dieter I shot DRJ Dewijn uit Harelbeke (België) is even weggefallen. In regel 133 hoort er een punt-komma bij. De kenners weten waar het om gaat. Voor 'The Last Ninja II'. In THE CENTRAL PARK: duw op de knop in het bovenste gebouwtje om het luik open te krijgen. Open het hek met de sleutel. Let op voor agenten (hebben ook stenen), de jongleur (met messen) en de bijenzwerm.

Om over het eerste stuk rivier te komen wacht je tot het bootje voorbijkomt. Om over het tweede stuk rivier te komen moet je ten noorden van de bijenzwerm op een eilandje een bootje in de goede richting duwen. Keer dan terug naar de rivier waar je in het bootje springt dat je op het vorige scherm hebt weggeduwd. DRJ zegt: heb ik ook wel eens last van Dieter. Zo'n 'overflow error' in regel 133. Slordig. Ralph MAD Egas uit Terneuzen geraakte onlangs in paniek bij het ter intensive care gaan van Dossier Commodore. Niettemin wil hij toch van tippermans. Als vanouds is het weer niet te lezen, dus excuus voor de overlast. Voor 'Murder on the Mississippi'. In de safe van de Captain zit meer dan juwelen, om het open te krijgen: Gladys zegt dat ze de juwelen bij de Captain in bewaring heeft, noteer dit. Vertel het aan de Captain zelf, dan opent hij de safe en je vind een ticket van Twylla. De juwelen heeft Twylla van Gladys, evenals het parfum. Beiden herkennen de geur van de poetslap namelijk Odi. Een aanwijzing is dat in Virginia City een sliver mine is en Gladys houdt van zilver en goud. De ticket van Twylla heeft als bestemming Virginia City. Er is dus verband met Smallworth en Des Plaines. DRJ zegt: smakeloze maar dominerende jongeman die Ralph. Zondagavond zijn z'n ouders stappen, want dan belt 'ie meestal.

Beetje onder de plak of niet Ralph? James The Biep Billen uit Alken (België), ja toch? Opgelost eenmaal helemaal zelf 'Robin of Sherwood'. Komt de

oplossing.

Een toonbeeld van luizucht. Climb shoulders / wait (tot de voetstappen) / grab foot / strangle guard / get sword / move grating / go grating / go door / go battlements / go door / go right / go window / stop Serf (als je deze tegenkomt en onthoudt de plaats) / examine grain (als je Gregory tegenkomt) / get quarterstaff (als je John tegenkomt) / fight John / drop quarterstaff / n / go waterfall / get bow / get Quiver / get Albion / go waterfall / n / wait / s (5x) / go Nottingham / shoot arrow / grab Sherrif / get arrow / go Portcullis / drop Sherrif / drop bow / drop Quiver / drop Albion / n (4x) / e (6x) / climb statue /

examine eyes / get coins / d / go door / s / kill Belleme / examine Belleme / get touchstone / get arrow / free Marion / n / go door / w (3x) / n (3x) / examine bushes / go cave / n / get Siward / s (5x) / w (8x) / climb tree / examine tree / get touchstone / d / e (4x) / s (3x) / w (3x) / drop touchstone / drop touchstone / go cart (terug bij de Serf) / wait / leave cart / go battlements / go door / go left / free Siward / get Siward / examine chest (3x) / get touchstone / get coins / get crest / go door / go right / go window / e / n (8x) / knock / drop coins (3x) / get touchstone / s / w (4x) / drop crest / get touchstone / s (3x) / e / e / s / w / w / s / s / w / drop touchstone (3x) / drop arrow... DRJ zegt: eerst zelf uitspelen en dan de oplossing kopiëren. Kun je niet maken James. Maar beter goed gepikt dan slecht verzonnen. Marnix MXA of Shake Your Thang Arnold uit Hoewelaken weet wat wellicht 'BURD' betekent: Bij Utrecht Ramen Dicht of Bezit Uitsluitend Rammelende Diskdrive... En lees, want de man heeft een heldere dag: Al-le gekheid op een joystick (=

weer een flauwe woordspeling, het gelaad van tape en bestraling met z/w beeld beginnen hun tol te eisen), nog wat tips voor 'Zork I'. In de LOUD ROOM: ECHO intypen. Bij END OF RAINBOW: WAVE SCEPTER (uit de COFFIN). In de SHAFT ROOM: de TORCH, PILE OF COAL en SCREWDRIVER in de BASKET doen, LOWER BASKET, dan naar de TIMBER ROOM, DROP ALL, W, met COAL, TORCH en SCREWDRIVER naar SOUTH. De machine die de COAL in een HUGE DIAMOND verandert kun je aanzetten met de SCREWDRIVER. Bij de ENTRANCE TO HADES: met BELL (uit de TORCH ROOM), CANDLES en BLACK BOOK

door / drop key / go door / play cassette / get flashlight / go machine / drop flashlight / met de twee buttons wat forward en rewind tot je na leave machine op de sailing bridge bent gekomen / n / get rope / get sail / s / s / climb rigging / examine pouch / get prism / d / n / go portal / insert prism / drop rope / drop sail / leave machine / e / open door / go door / s / get needle / vget beef / get biscuits / e / e / open chest / get hammer / w / u / w / go portal / drop beef / drop crowbar / drop hammer / get sail / get rope / dan weer met de twee buttons drukken tot je bij de sphinx bent / get shovel / go portal / dan drukken tot de hot fedid swamp / n / n / e / feed brontosaurus / go causeway / fix boat / go boat / dig / get prism / go boat / w / w / s / s / go portal / insert prism / drop shovel / get flashlight / get beef / drukken tot de sphinx / push stone / go opening / light flashlight / get rock / s / pull lever / jam lever / n / n / go door / climb statue / get prism / d / feed dog / go opening / s / go portal / insert prism / get crowbar / get hammer / dan drukken tot de grassy plain / crow plate / go shaft / w / smash generator / e / go archway / get doctor. Voor 'Thoken of Ghall'. SAY GHUNLLI ten noorden van de COFFIN verjaagt de DEMON. Als je over het water bent bij het kasteel CLIMB je de ROPE. In de kamer daarboven haal je het schild weg, TURN de HOOK die daarachter zit voor een SECRET PASSAGE. DRJ zegt: die BURD, die leidt een eigen leven, evenals zijn initialen. En wat is dat met Ronald Meeuws en die diskettes?

Oeioeioei. Nico The Freak van Royen uit Leiderdorp vraagt zich af of 'Leisure Suit Larry In The Land Of The Lounge Lizards' al uit is voor de Commodore 64. Nee. De trouwkamer in ditzelfde adventure is op de vierde verdieping van het hotel achter de deur met het hartje. Doe KIJK ONDER ALTAAR voor de brief in 'De Sekte...'. Tips voor 'De Mijnen van Salamon'. Ga winkel / koop rugzak

ER WAS  
EENS..

(van het ALTAR) hier naartoe. DROP CANDLES, RING BELL, HOLD CANDLES (eventueel aansteken met MATCH), READ BOOK. Probeer ook eens: LISTEN TO FOREST, COUNT LEAVES, GET TROLL, COUNT CANDLES. Voor 'Guild of Thieves'. Om in het kasteel te komen: bij de FRAIL OLD MAN DRAGGING ON AN HEAVY TRUNK (in de SCRUB) doe je HELP MAN WITH TRUNK. De BEEHIVE vind je in de TEMPLE GARDEN (inderdaad, achter de TEMPLE)! Dan nog even een hint voor Irmen Epyx de Jong die vastzat in 'Gateway to Aps-hai': probeer ook eens een functietoets. Dat is nog eens 'Zwaar Kilo Utrecht Tango', aldus Marnix. DRJ zegt: '...Met peeeruuh. Met peeeruuh! Je kijkt teveel naar slechte televisieprogramma's Marnix. Ik ook. Leuk hè? Twist and shout. BURD uit Assen is er ook nog. Met de oplossing van 'The Time Machine'. N / w / s / n / get gloves / w / wear gloves / smash window / go window / doff gloves / drop gloves / examine painting / get key / unlock drawer / examine drawer / get crowbar / e / open

/ koop geweer / koop veldfles / koop hakmes / ga uitgang / ga savanne / schiet leeuw / ga oerwoud / schiet slang / ga rivier / maak vlot / vaar noord / schiet krokodil / vaar noord (3x) / vaar oever / vul veldfles / ga beneden / ga noord / ga west / ga noord / ga oost / spring / ga noord (2x) / ga dorp / schiet / ga grot / pak fakkel / ga noord / ga oost / ga noord / ga west (2x) / spring / ga zuid / pak diamanten / ga uitgang / ga haven / ga holland. DRJ zegt: natuurlijk geen Larry voor de Commodore 64, geen ruimte voor. Ennuh, de mijnenwho? Anneke So Macho Moen uit Dodewaard is zowel gedesillusioneerend in de op-

komst van machobrieven als mede in het verdwijnen van Dossier Commodore. Met name Anneke vraagt zich af of de rubriek hoe dan ook een vervolg kan krijgen en illustratief is haar uitspraak: 'Denken de herenmacholieden misschien dat een vrouw niet slim genoeg is om adventures te spelen of met een computer bezig te zijn?' DRJ zegt: MMMMhhh...niet ophouden Anneke en jij ook de hartelijke groetjes! Marcel SELUR NOI-PROCS van Kervinck uit Brunssum heeft 'Maniac Mansion II' op de kop getikt. In feite spreken we van 'Zac McCracken and the Alien Mindbenders'. Voor de tram

op Mars moet je twee kaartjes kopen en het zand bedekt de zonnecellen. Verder is het belangrijk dat je het brood tot kruimels maalt en het ei in de magnetron laat ontploffen waardoor je het zuurstofapparaat kan pakken. Onder de vliegtuigstoel zit een aansteker, maar zorg eerst dat de stewardess bezig is de troep op de WC op te ruimen. Die troep maak je door de wasbak te verstoppert met WCpapier en de kraan open te draaien. DRJ zegt: zit je me te neppen of niet Marcel? Overigens weet ik nog wel een paar manieren om een puinzooi op het toilet te maken...ik bespaar je de onsmakelijke details.

## DE NACHTKAARS

En dat moet het weer wezen voor deze en alle keren. Iedereen bedankt en wellicht tot ziens achter de Commodore Amiga, achter de Atari ST, achter de Kloonmans PC, achter de Apple Macintosh of in de superdikke PCM. Zo niet dan gaat het u goed. Wie een vervolg van deze rubriek wenst doet er goed aan een hartstochtelijk condoléancekaartje te sturen naar: **Personal Computer Magazine tav. DRJ in memoriam Rijsburgstraat 111059 AT Amsterdam**

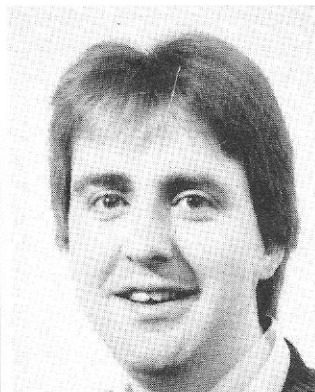
Werkt. Zeker te weten. Na een honderdtal kaartjes gaat hoofdredacteur Mat Heffels overstag. Kan niet missen!

# P E R S O O N L I J K

Terugblikkend, is er voor mij nogal wat veranderd, juist door Commodore Dossier. Mijn carrière was keurig uitgestippeld: als musicus zou ik de boterham gaan beleggen. En waar zijn we nu? Stukjes schrijven voor computerblaadjes, boeken volstampen met hi-tech informatie en programma-listings, programmatuur ontwikkelen en tal van grote projecten op de rit... Eigenlijk allemaal door één enkel blaadje en een paar mensen. Wouter Hendrikse met name, die mij in no time liet zien dat het schrijven van artikelen een moeilijke, maar buitengewoon boeiende bezigheid is.

Die ommekeer heeft nogal wat gevolgen gehad. Ik heb mijn vriendenkring zien veranderen, naast enthousiaste muzikanten kwamen daar nog veel enthousiastere computergebruikers bij. Hoofdschuddend schrijf ik source code in een achteraf-

hotelletje in Parijs. Verbaasd koop ik m'n assemblers en compilers in een softwarewinkel zoals je die alleen midden in New York City hebt, in de zevenenveertigste straat. Verwonderd zie ik mezelf een paar maanden later op de Efteling lopen en plaatsnemen in een bobslee met John Vanderaart (als eerste instappend, typerend...) en Wijo Koek (wachterend op z'n beurt, eveneens typerend...). Mensen waar ik, als er geen computers waren geweest, vrolijk voorbij zou zijn gelopen en die mij niet hadden zien staan. Nu zijn het vrienden voor het leven geworden. Dan al die lezersreacties. Soms kom ik niet meer bij van het lachen. Wat te denken van die lezer die het "met dank aan Lee Ritenour voor de muzikale omlijsting"-regeltje in het tekenprogramma Aurora verkeerd interpreteerde: "Mijn versie maakt geen muziek!". Of mensen die gewoon weige-



ren onze namen goed te spellen (Hendrik Wouterse, Rudolf Sloeman...). Maar ook de serieuzere brieven, van mensen die laten blijken plezier te beleven aan de programma's die je maakt en de artikelen die je schrijft. Ik stel me u dan voor: zittend op een zolderkamertje, met Commodore Dossier ernaast en listings van mensen als Wijo, John en mij intikkend, af en toe een slok nemend van te

koud geworden koffie. De afgelopen vier jaar heb ook ik regelmatig zo gezeten. Studerend op een probleem, drifstig op jacht naar een bug, kampend met een niet goed werkende SID-chip. Chronisch slaapgebrek en in mijn dromen gewoon drprogrammerend. Maar altijd denkend: "Dit moet af, want straks komt het volgende nummer...".

Nu hoeft er, wat Commodore Dossier betreft, niets meer af. Sterker nog: dit zijn de laatste woorden die ik voor Commodore Dossier typ. Commodore Dossier wordt niet voor niets opgeheven: u bent overgestapt. U heeft nu waarschijnlijk ook een MS-DOS PC, dankzij een PC privé-project. Ook ik heb een PC en ben daar al heel druk op bezig. We komen elkaar wel weer tegen, binnenkort!

Roelf Sluman.

## 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  
Paul Molenaar, Sander Hartog

### VORMGEVING

André de Saint-Obin

### SECRETARIAAT EN BEELDERWERVING

Carla de Haan

### AAN DIT NUMMER WERKTEN MEE:

John Vanderaart, Henk Snoeks,  
Roelf Sluman

### 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

Ellen van Kooten

### MARKETING

Daniëlle Schols

### HOOFD ADVERTENTIE-EXPLOITATIE

Johan IJsebrands

### ADVERTENTIE-EXPLOITATIE

Reinier Speets  
Frank van der Loo  
020 - 5102 404

### 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, London. VNU Business Press Syndication BV, Amsterdam. Uitgeversmaatschappij Diligentia, Brussel.

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

In deze allerlaatste aflevering van 'Schuiven met Bits en Bytes' trekt Roelf Sluman nog één keer de ordners met source code uit de kast. Hij gaat in op de utility-routines uit DIALOG+

# DE GEHEIMEN VAN DIALOG+

De source code uit de vorige twee afleveringen van deze rubriek heeft ervoor gezorgd dat u inmiddels over een 'werkend' DIALOG+ beschikt. Daarnaast heb ik echter nog een serie routines ontwikkeld die inhaken op de specifieke mogelijkheden van DIALOG+

## DE ALERT-ROUTINE

Eén van de eenvoudigste: het komt in mijn onder DIALOG+ geschreven programma's meer dan regelmatig voor dat ik een venstertje op het scherm moet zetten, daar een boodschap in moet plaatsen en daarna DIALOG+ opdracht geef te wachten totdat de gebruiker op een willekeurige toets heeft gedrukt.

lets dergelijks leent zich natuurlijk uitstekend om in een subroutine geplaatst te worden. In listing A ziet u een voorbeeld van de subroutine ALERT, aangeroepen als de gebruiker van Maestro DeLuxe het Info-item selecteert.

Men verwacht het adres van een structuur met informatie, in ons geval is dat copyrstruct, in de X- en Y-registers. In de accumulator moet het venster-nummer worden geplaatst. Die structuur met informatie zit eenvoudig in elkaar: de eerste twee bytes geven de startregel en -kolom; de laatste twee geven de eindregel en -kolom. Daarna volgen nog twee words, waarin de adressen staan van stukjes tekst die in het venster moeten verschij-

nen. In het eerste deel van dit drieluik over DIALOG+ hebben we deze structuur al uitgebreid behandeld.

U ziet dat de ALERT-subroutine een paar omslachtige zaken voor z'n rekening neemt; er wordt op het indrukken van een toets gewacht, de door de gebruiker ingedrukte toets wordt onthouden (zodat u ALERT ook kunt gebruiken als u een "J(a)" of "N(ee)" verwacht) en het venster wordt uiteindelijk weer van het scherm verwijderd. ALERT retourneert tot slot de ASCII-code van de ingedrukte toets. Overigens: u ziet ALERT nog even snel de subroutine WAITFORKEY aanroepen: deze routine doet niets anders dan het uitvoeren van een lus totdat de gebruiker de moeite neemt om

### Listing A

```

maestro      ldx #<copyrstruct
             ldy #>copyrstruct
             lda #2
             jsr alert
             jmp pdinputlus

;
alert        sec
             jsr window
             jsr waitforkey
             pha
             lda #2
             clc
             jsr window
             pla
             cmp #3
             rts

;
copyrstruct  byt 5,5,20,33
             wor copyrtext,0
copyrtext    asc "      Commodore Dossier",13
             asc "      presenteert:",13,13
             asc "      -----",13
             asc "      | Maestro DeLuxe |",13
             asc "      -----",13
             asc "      versie 1.0",13,13
             asc "      Geprogrammeerd door",13
             asc "      Roelf Sluman",13,13
             asc "      Graphics: Henk Nieborg",13,13
             asc "      (c) 1988 Circle Software",0

;
waitforkey   jsr getin
             beq waitforkey
             rts

```

### Listing B

```

ask          sta zp2                ;aantal tekens (maximum)
             cpx #0
             bne ask009             ;eerst cursor neerzetten?
             cpy #0                 ;ja
             beq ask008             ;nee
ask009       clc
             jsr plot                ;cursor is neergezet
ask008       lda #0
             sta zp1                 ;offset
;
ask000       lda #164                ;streepje
             jsr chrout              ;afdrukken

```

op een toets te drukken. Een simpele WAITFORKEY-subroutine vervangt al die telkens weer terugkerende regels:

```
lus: JSR $FFE4
      BEQ lus
```

#### DE ASKWINDOW-ROUTINE

Een ver familielid van ALERT: deze routine, waarmee het mogelijk is om de gebruiker een complete tekststring te laten invoeren.

Deze routine valt in twee stukken uiteen: de subroutine ASK (listing B), een verbeterde versie van de subroutine die we in één van de allereerste afleveringen van deze rubriek (al weer drie jaar geleden...) af drukten en de feitelijke subroutine ASKWINDO (listing C).

De, van uitgebreid commentaar voorziene, listing van de ASK-subroutine spreekt voor zich. De ASKWINDO-subroutine heeft echter wat meer toelichting nodig. Allereerst: de structuur waar-

van ik gebruik maak, lijkt enigszins op de structuur die ik bij WINDOW en ALERT gebruik. Er zijn echter drie bytes aan toegevoegd, waarin de programmeur kan opgeven waar de 'cursor' (die maken we zelf, zoals uit de ASK-subroutine al bleek) bij de aanvang moet staan en hoe lang de in te voeren string maximaal kan zijn. Pas hier mee op: als u deze drie bytes vergeet (en dat is mij al een aantal keer overkomen) ziet u de door de gebruiker in te voeren tekst óf helemaal niet, óf ergens rechtsonder in het venster verschijnen. Dat bedoelen we dus met de-buggen...

Dan de tweede moeilijkheid: de 'modifying code'. U ziet dat er wat werk nodig is om, nadat we het venster (met het identificatienummer '2') hebben geopend, de registers A, X en Y te vullen. Dit moet echter gebeuren om de subroutine ASK op een correcte manier te kunnen aanroepen.

Tot slot: het plaatsen van alle registers op de stapel vlak voordat we het venster sluiten. Belangrijk hierbij is het om het statusregister niet te vergeten (PHP en PLP); hierin staat namelijk, in de nulvlag, aangegeven of de gebruiker wél of niet een string heeft ingevoerd.

#### EN DAN... DE CATALOG-ROUTINE

Tot slot: de routine om de directory van een diskette in een DIALOOG+-venster op het scherm te zetten (Listing D). Voor het verkrijgen van de noodzakelijke disk-informatie maak ik (zoals zovelen) gebruik van de routine die als eerste 'public domain' werd; er wordt een 'bestand' geopend met een secundair adres 96 (\$60). Via heel gewone GETIN-aanroepen wordt de directory-informatie verkregen. Overigens: alle u niet al te bekend voorkomende labels zijn adressen van kernal-routines. U vindt ze in uw reference guide. Twee opmerkingen: het gaat sneller om, als een venster vol

is (dan is ZP1 gelijk aan nul), dit venster te sluiten en het vervolgens weer te openen. En: let op de truc die wordt uitgehaald om de cursor op de volgende regel te zetten (en te laten inspringen):

```
SEC
JSR PLOT
INX
LDY #81 ;KOLOMPOSITIE
CLC
JSR PLOT
```

Die kan u vaak van pas komen als u met vensters werkt.

En daarmee sluiten we dit drieluik, en daarmee de serie "Schuiven met Bits en Bytes" af. Bedankt voor alle reacties op deze rubriek gedurende de afgelopen jaren. En... veel succes met het programmeren in machinetaal!

Roelf Sluman

```

; ask001      lda #157          ;cursor naar links
              jsr chrout
;
; ask001      jsr stop          ;stoptoets ingedrukt?
              beq ask005       ;ja, stoppen dus
              jsr getin        ;haal toetscode
              cmp #13          ;op return gedrukt?
              bne ask002       ;nee
;
;
; ask005      ldy zp1          ;ja
              lda $0200,y      ;we gebruiken de CBM-
              sta $0200,y      ;toetsenbuffer
;
; ask005      iny             ;einde van string aangeven
              lda #0           ;door middel van een nul
              sta $0200,y
;
; ask005      lda zp1          ;A bevat nu de lengte
              php              ;nulvlag is belangrijk!
              ldx #$00         ;pointer naar toetsenbuffer
              ldy #$02
              plp
              rts
;
; ask002      cmp #20         ;is ingedrukte toets een
              bne ask003       ;backspace?
;
; ask002      ldy zp1          ;ja; is er wel een string?
              beq ask001       ;nee
              dec zp1          ;ja; lengte = lengte -1
              dey
;
; ask007      ldx #2           ;backspace 'afdrukken'
              lda ask006,y
              jsr chrout
              dex
              bpl ask007
              bmi ask000       ;volgende toets ophalen
;
; ask006      byt 157,157,32   ;crsr links (2x) + spatie
;
; ask003      cmp #32         ;alle ongewilde toetsen
              bcc ask001       ;uitfilteren
              cmp #192
;
; ask003      bcs ask004       ;opbergen
;
; ask003      cmp #128
              bcs ask001
              cmp #34
              beq ask001

```

```

sta $0200,y      ;ja
jsr chrout
inc zp1         ;lengte = lengte + 1
bne ask000      ;volgende toets

```

#### Listing C

```

;
; askwindowstructuur:
; byt toprow,topcol,botrow,botcol
; wor tekst1,tekst2
; byt stringxpos,stringypos,stringlen
;
askwindow      stx askwind01+1 ;modifying... <1>
               sty askwind02+1 ;modifying... <2>
;
;
               sec              ;venster openen
               lda #2
               jsr window
;
askwindow01    ldx #$ff         ;modified! <1>
askwindow02    ldy #$ff         ;modified! <2>
               stx zp1
               sty zp2
               ldy #8           ;wijst naar eerste
                                   ASK-byte
               lda (zp1),y      ;in de de structuur
               tax              ;cursorregel
               iny
               lda (zp1),y      ;cursorkolom
               sta askwind03+1 ;modifying... <3>
               iny
               lda (zp1),y      ;lengte van string
askwindow03    lda #$ff         ;modified! <3>
               jsr ask
;
               php
               pha
               txa
               pha
               tya
               pha
;
               lda #2           ;venster weer sluiten
               clc
               jsr window
;

```

# OBER, EVEN AFREKI

Roelf Sluman, sinds het eerste reguliere nummer betrokken bij Commodore Dossier, neemt evenals veel van zijn collega's met een bezwaard gemoed afscheid. Maar niet zonder dit artikel, waarin hij u voor de laatste keer lastigvalt met een aantal van de 'in's en out's' van zijn programma's. Daarna bergt Sluman z'n Commodore 64 definitief op...

De trouwe lezers onder u kunnen zich voorstellen wat het betekent, het afscheid van vier jaar Commodore Dossier. In 1984 hielp ik Mat Heffels, die toen projectredacteur was, voor het eerst met het afdrucken van de listings, met een Commodore letterwiel-printer. Vanaf het eerste nummer wilden we voorkomen dat lezers werden geconfronteerd met de van de Commodore 64 bekende besturingstekens (het hartje voor 'scherm schoon' en noem ze verder maar op). Door middel van een conversieprogramma werd met die ongein afgegrekend. Maar... de intickers van het eerste uur kunnen zich het daaropvolgende probleem waarschijnlijk nog wel herinneren: het cijfer 1 en de letter l waren in geen van de listings uit elkaar te houden... Een probleem dat noch Mat, noch ikzelf van tevoren had zien aankomen. Toen bleek hoeveel mensen we een plezier deden met het plaatsen van listings. Duizenden reacties waren het gevolg, stuk voor stuk afkomstig van mensen die dat bioritme-programma niet aan de gang konden kregen, omdat ze door de 'ellen en enen' het bos niet meer zagen...

Vanaf het tweede nummer besloten we een andere koers te gaan varen. Naast een grote hoeveelheid Basic-listings, voorzien van onze eigen Commodore Dossier Checksum (geschreven door Peter de Zeeuw, hoe zou het daarmee gaan?), moesten er ook machinetaalprogramma's in het blad worden geplaatst. Een programmeur was ook al snel gevonden; in een overmoedige bui wist ik Mat te overtuigen dat ik wel in staat was om een serie machinetaalprogramma's te schrijven. En dat terwijl mijn eerste echte machinetaalprogramma

(BREAK-IT) zich al maandenlang in de ontwikkelingsfase bevond...

Maar goed, het resultaat van die overmoedige bui was MONITOR 50000, dat werd gebruikt bij de cursus machinetaal die vanaf het tweede nummer in Commodore Dossier verscheen. Over dat programma valt verder weinig meer te vertellen dan nog een kleine tip (want ze zijn er nog steeds, de MONITOR 50000-gebruikers): U kunt met MONITOR 50000 ook ASCII-tekens invoeren. Dit gaat heel eenvoudig: typ, in assembler-mode, een hekje (#) en daarachter een dubbel aanhalingsteken (SHIFT/2). Toets nu het karakter of de besturingscode in die u wilt gebruiken. MONITOR 50000 genereert automatisch de volgende regel.

## TELECOMMUNICATIE

Na MONITOR 50000, en de talloze reacties die (tot mijn grote verbazing, overigens) daar op binnenkwamen, vond Mat Heffels het een goed idee om eens een nummer over telecommunicatie in elkaar te zetten. Uiteraard moest daar een telecommunicatieprogramma voor de Commodore 64 bijkomen. Ondergetekende werd gebeld en benaderd: het resultaat daarvan was SIMPLE TERM 64 (Ja DRJ, de naam 'SIMPLE' werd in 1985 al gebruikt...). SIMPLE TERM ontwikkelde ik samen met Hans Karsten, een computerfanaat die toen al veel verstand had van telecommunicatie. Later is dat helemaal uit de hand gelopen; de schaarse keren dat ik Karsten nog tegenkom, hangen de 9600-baud modems uit de kofferbak van zijn auto-vande-zaak...

Zelden heb ik over een programma zo weinig reacties gehad, bedenk ik me nu, als over SIMPLE TERM 64. Sterker nog: ik vraag me af of, behalve Hans en ikzelf, iemand dat programma ooit heeft gebruikt. Jammer, want we vonden het best een leuk programma. Je kon er bestanden mee oversturen en zelfs op de

# ENEN ALSTUBLIEFT!

directory van de computer 'aan de andere kant' kijken. Maar goed, na alle reacties op MONITOR 50000 kon het geen kwaad om eens met de keerzijde kennis te maken... (overigens: toets eens Control/X in het parameter-scherm. NIEMAND heeft die grap ooit ontdekt!)

Vervolgens kabbelde het allemaal een beetje voort. Ik kan me MAESTRO 64 nog herinneren, één van mijn weinige (ik geloof zelfs het enige) programma's dat gedeeltelijk in Basic en gedeeltelijk in machinetaal was geschreven. Hans Karsten ontwikkelde het piano-klaviertje, de noten en de G-sleutel (graphics ontwerpen kon ik toen nog niet, kan ik nu nog niet en zal ik over vijf jaar nog steeds niet kunnen) en schreef als ik me goed herinner een paar routines. Meteen nadat MAESTRO was geplaatst, kwamen de brieven met verzoeken om een DeLuxe-versie binnen. Maar daarop komen we straks nog terug...

## GRAPHICS

Zoals gezegd, graphics ontwerpen is nooit één van mijn sterke punten geweest. Ik koester dan ook een diep respect voor mensen als Wijo Koek, die daar absoluut geen moeite mee schijnen te hebben. In nummer vier van Commodore Dossier stond de listing van het Animatie-programma dat Wijo en ik hadden bedacht (lees: wat Wijo had bedacht en waarvoor ik alleen maar de code schreef. Want wist ik veel wat zo'n animatieprogramma allemaal moest kunnen.) Nog steeds vind ik het Animatie-programma één van de leukste projecten waaraan ik heb gewerkt. Het was voor die tijd zeer geavanceerd; acht sprites on-screen editten, tekenfilm-mogelijkheden, grote en multicolor (voor degenen met een Engelse 64: multicolour) sprites en nog veel meer. Dat, gekoppeld aan de door Wijo getekende konijn- en

paard-animaties, zorgde voor zeer veel lezersreacties. Overigens kwam ik onlangs in Holten in iemands diskettebak een 'customized edition' van dat programma tegen, met 128 ingeblikte sprites (onder andere uit Jeff Minter's Attack of the mutant camels) en geschreven door ene Rocket Soft uit Apeldoorn. Maar de Control/R-Control/S-grap had meneer Rocket Soft mooi niet onderschept... Slordig! En toen werd het lachen gieren brullen geblazen. Samen met Mat Heffels, die op het



punt stond te worden opgevolgd door Wouter 'de tekst' Hendrikse, bedacht ik EVA, een programma met ingebouwde tekstverwerker, database- en terminalmogelijkheden. EVA, in twee maanden tijd op een klein kamertje in Alkmaar (met twee computers en de Commodore Macro Assembler, mijn grootste miskoop: 179 gulden en een treinretour naar Hilversum) in elkaar gezet, levert me nog steeds post op. Overigens: het database-gedeelte heb ik in twee uur tijd, een dag voor de allerlaatste deadline, geschreven. Dus vandaar de beperkte mogelijkheden... Ook EVA kent een Control/R-grap. NIEMAND heeft hem ooit opgemerkt, voor zover ik weet.

Na EVA was ik het even goed zat. Een paar nummers lang hield ik me alleen maar bezig met Dropzone, een verhuizing en m'n nieuwe Atari ST. Pas

in nummer acht verscheen TOLK!, een communicatieprogramma met windows en XMODEM-protocol. Daarover valt weinig op te merken, anders dan de opmerking dat het XMODEM-gedeelte niet bij iedereen goed blijkt te werken. Ik ben daarvan op de hoogte, maar kan alleen maar opmerken dat ik precies heb gedaan wat de bedenker van XMODEM opdroeg. Als XMODEM dus niet werkt in combinatie met een door u gebeld

bulletin-board? Jammer, maar helaas. De fout zit cht niet in TOLK!

## DATASPEEDER

Langzaam maar zeker werden de programma's steeds groter en gecompliceerder. Sinds EVA DeLuxe maakte ik gebruik van een hulp-programma, de DATASPEEDER, om grotere programma's in Commodore te kunnen afdrucken. Een vervelende bijkomstigheid van grotere programma's echter, is het blijkbaar exponentieel toenemend aantal bugs. Sommige zijn onbetekenend, andere zijn ernstig, maar geen van alle zijn ze in het ontwikkelstadium opgemerkt.

Een van de eerste echte bugs die in een door mij ontwikkeld programma bleek te zitten: PLUSMON 64, de opvolger van het monitorprogramma uit nummer 2, accepteert indirecte adresserings-opcodes met de operand X. Met andere woorden:

LDA (\$FE),X

wordt door PLUSMON geaccepteerd. Toegegeven, een koe van een fout. Gelukkig is er n prettige bijkomstigheid: PLUSMON vertaalt de instructie automatisch in:

LDA (\$FE),Y

Een echt probleem hoeft deze bug dus niet te vormen. Sterker nog: de meeste lezers hebben hem nooit opgemerkt...

## EVA DELUXE...

In de zomer van 1987 begon het idee voor een opvolger van het nog steeds populaire EVA vaste vorm aan te nemen. Duidelijk was dat het een programma zou moeten worden met vensters en pull down-menu's. Immers: dat was de nieuwe rage dankzij computers als de Amiga en de Atari ST (om van de Macintosh nog maar te zwijgen). De vensters en pull down-menu's waren er als eerste, in de vorm van het interfacing-systeem DIALOG+ (zie de vorige twee ACTIEF's evenals de laatste, volgende maand). Daarnaast werd het printer-gedeelte uitgebreid en werden er meer mogelijkheden toegevoegd.

De reacties op EVA DeLuxe waren overstelpend. In de eerste tweehonderd (of zoiets) exemplaren bleek een flinke fout te zitten; die hebben we er bij de volgende oplage meteen uitgehaald.

En van de grootste problemen met EVA DeLuxe is het werken met INFO.EVA en de (on)mogelijkheid om oude EVA-bestanden te laden. Het laatste probleem is, door middel van een listing en een aangepaste 1.1-versie, opgelost. Het eerste probleem, de mogelijkheden en onmogelijkheden van INFO.EVA, behandelen we hieronder.

Allereerst: bij INFO.EVA hoort een Basic-programma, CONFIG genaamd, waarmee het mogelijk is om bepaalde instel-

lingen van EVA DeLuxe te veranderen. Denk hierbij aan zaken als het aanpassen van uw printer, het veranderen van de schermkleuren en het samenstellen van macro's. Als dit programma niet op uw EVA-schijf staat: de listing ervan is gepubliceerd in de eerste aflevering na het EVA DeLuxe-nummer.

Dus, voor de duidelijkheid: INFO.EVA kan NIET worden veranderd door het als een Basic-programma te laden!

Om 'n en ander voor elkaar te krijgen, dient u allereerst een veiligheidskopie van EVA DeLuxe te maken. Daarna kunt u het aanpassingsprogramma CONFIG laden en starten. Nu verschijnt een menu, waarin u kunt kiezen uit de volgende zaken:

Karakter-info veranderen  
Print-commando veranderen  
Macro veranderen  
Schermkleuren veranderen  
Laad-apparaat veranderen  
Invoegen aan/uit

Laten we er eens van uitgaan dat u de manier waarop uw printer een karakter moet afdrucken, wilt veranderen. U kiest dan de optie karakter-info veranderen. Nu kunt u het teken intoetsen dat straks, als u vanuit EVA DeLuxe een tekst gaat printen, op een afwijkende manier door de printer moet worden behandeld.

Als u een toets heeft ingedrukt, kunt u zestien getallen invoeren (druk na elk getal op de RETURN-toets). Deze getallen vormen de informatie voor het bewuste karakter, in een code die uw printer begrijpt. Als u uw printer bijvoorbeeld een bepaalde ESCAPE-code wilt sturen, doet u dit op een dergelijke manier:

27,82,49 (ESC R 1)

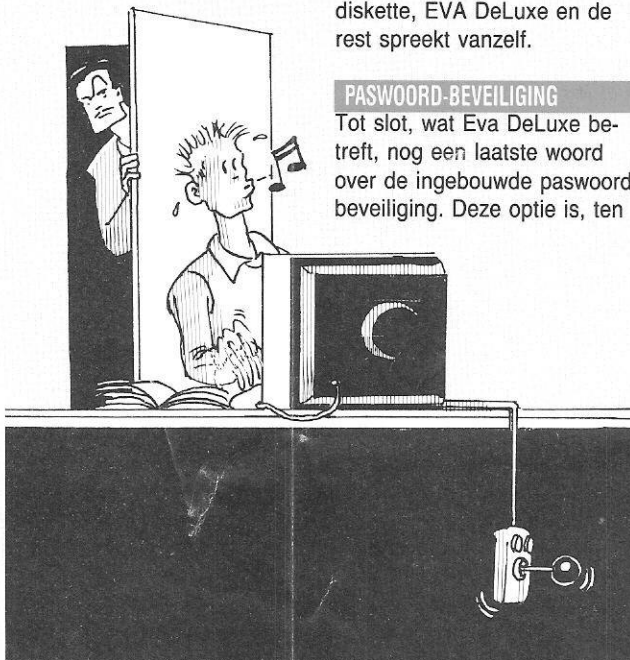
Voor de duidelijkheid: de codes die u intoetst, zijn decimaal. Ze staan vaak als zodanig al aangeduid in de handleiding bij uw printer.

Op dezelfde manier kunt u ook een printer-commando veranderen. Stelt u zich eens voor dat u de printer-optie 'onderstrepen aan' inschakelt door

middel van de decimale codes 27, 45, 1 (Epson). In dat geval kunt u deze drie codes onder een letter (bijvoorbeeld de "o") zetten. "Onderstrepen uit" plaatst u dan bijvoorbeeld onder de letter "p". De desbetreffende print-commando's worden dan:

onderstrepen aan:  
(kies letter o)  
27,45,1

onderstrepen uit:  
(kies letter p)  
27,45,0



start (druk tegelijk met CONTROL de bijbehorende lettertoets in) verschijnt de via CONFIG ingetoetste tekst op het scherm.

En dan het opslaan van de gewijzigde INFO.EVA. Vergeet dit niet, want als u CONFIG verlaat, bent u al uw wijzigingen kwijt. Kies daarom de optie x om CONFIG te beëindigen. Een nieuw bestand, INFO.NEW wordt aangemaakt. Hernoem nu uw INFO.EVA naar INFO.BAK of iets dergelijks en hernoem daarna het bestand INFO.NEW tot INFO.EVA. Start, vanaf dezelfde diskette, EVA DeLuxe en de rest spreekt vanzelf.

#### PASWOORD-BEVEILIGING

Tot slot, wat Eva DeLuxe betreft, nog een laatste woord over de ingebouwde paswoordbeveiliging. Deze optie is, ten

Deze print-commando's voegt u aan uw tekst toe door middel van de desbetreffende optie in het LAYOUT-menu. In de schermtekst verschijnt dan een icoontje dat duidt op een gegeven print-commando. U dient, om een print-commando te geven, dus ABSOLUUT het LAYOUT-menu te selecteren; het rechstreeks in de tekst intypen van zo'n commando is vragen om problemen!

Tot slot de macro's. Hierin kunt u veelgebruikte zinnen en/of woorden opslaan. Het principe is eenvoudig; toets een letter in waaronder u een macro wilt opnemen en geef daarna de bij de macro behorende tekst (inclusief eventuele spaties) op. Druk daarna op RETURN. Telkens als u nu, door middel van de CONTROL-toets, een macro

opzichte van het artikel dat aan Eva DeLuxe voorafging, enigszins gewijzigd, maar hij is wel degelijk aanwezig! U typt nu echter eenmalig een paswoord in (in het ALGEMEEN-menu). Dit paswoord blijft van kracht totdat u een nieuw paswoord intypt. Dit maakt de kans op 'spionage' klein; u hoeft een paswoord tijdens een sessie slechts nmaal in te toetsen.

Voorzichtigheid blijft geboden bij het gebruik van paswoordbeveiliging; de eerste brieven van gefrusteerde lezers heb ik al lange tijd geleden ontvangen. Echt waar, ook ik ben niet in staat om een document waarvan u het paswoord bent vergeten, terug te halen. Jammer maar helaas, dus.

#### AURORA

Het idee voor Aurora stamde

al uit mei 1986. Tijdens een Center Parcs (nee DRJ, ik heb geen aandelen) bridge-weekend (uiteraard kwamen wij op de laatste plaats terecht, van Acol had ik toen nog nooit gehoord) brainstormde ik met een vriend over een grafisch programma dat alles moest kunnen wat een tekenaar maar wilde. Sprites vergroten, verkleinen, roteren, bewegende tekenfilm-animatie, automatische verplaatsingen en noem alles maar op...

Om kort te gaan: het idee, hoewel uitgebreid op papier gezet, is nooit uitgevoerd. Slechts de naam bleef behouden: Aurora 64 is uiteindelijk, ruim twee jaar later, een tekenprogramma la Koalpainter geworden, met DIALOG+ interface.

En tekortkoming heeft Aurora 64 nog; het was tot nu toe niet mogelijk om een plaatje in een Basic-programma te laden. Daar komt vanaf nu verandering in; listing A genereert een machinetaalprogramma dat een AURORA-plaatje laadt (denk erom: het plaatje MOET de naam AURORA.PIC hebben!) en op het scherm zet. Die had u nog tegoed...

#### TOT SLOT... MAESTRO DELUXE

Persoonlijk vind ik het een leuke afsluiter: Maestro DeLuxe. Het listing-fiasco is de intickers bekend; het eerste gedeelte van de listing bevatte een Data Speeder tool die op de redactie wordt gebruikt om machinetaalprogramma's te 'dumpen'. Als lezer heeft u daar echter weinig aan en muziek maakt het ook al niet. Tot op de dag van vandaag hoef ik de Dossier-redactie niet binnen te komen zonder te worden getraceerd op ironische opmerkingen en alles wat daarbij hoort. Eigen schuld...

Goed, we zijn aan het einde van dit artikel. Dank aan al die lezers die ertoe bijdroegen, voor hun bijna altijd leuke, spontane reacties. Nog één laatste opmerking: ik berg m'n 64 toch nog maar niet op. Ik heb weliswaar geen concrete ideeën voor te ontwikkelen programma's. Bovendien ben ik druk op Amiga en MS-DOS computers bezig. Maar je weet maar nooit, 6500 blijft leuk om te doen...

EXTRA  
KORTING

# PROGRAMMA'S VOOR EEN PRIKJE

In dit laatste nummer van **Aktief** extra voordeel. Op alle hieronder geldende prijzen geldt een korting van 25 procent. Deze korting is geldig tot en met 31 januari. Daarna zal de software-bibliotheek van **Dossier Commodore** worden opgenomen in **Personal Computer Magazine** en gelden de oude prijzen weer.

Alle hieronder genoemde programma's zijn zowel op cassette als diskette te verkrijgen. Uitzonderingen zijn de Amiga- en de C-128 programma's. Deze zijn alleen op diskette te verkrijgen. Daar gaan we.

## DOSSIER CASSETTE/DISKETTE

Op deze cassette/diskette een aantal programma's uit dit nummer en vorige nummers van **Dossier Commodore**. U vindt de volgende programma's ophet bandje/schijfje: **Economie-simulator, Door-gestoken kaart, GO, Diskfile 3000, Animator, Plusmon 64, Topless V2.1** Economie-simulator werd gepubliceerd in **Dossier 7, Doorgestoken Kaart** in nummer 11 en **GO** in nummer 12. **Plusmon 64, Diskfile 3000** en **Animator** vindt u in nummer 13 terug. **Topless V2.1** is een upgrade van **Topless V2.0**, met dat verschil dat versie V2.1 het 'kale' programma is. Op de elders op deze pagina aangeboden **Topless V2.0** vindt u naast het programma ook nog extra fonts, voorbeeld printer-drivers, graphics, spritemachine en **Zone 7.3**. Als u geen zin heeft de lange listings in te toetsen dan is deze tweede cassette/diskette een uitkomst. Voor de prijs hoeft u het niet te laten. **De cassette-versie kost voor abonnees 10,00 De diskette-versie kost voor abonnees 15,00 Niet-abonnees betalen respectievelijk 25,00 en 35,00 gulden**

## EVA DE LUXE

**Eva DeLuxe** is de opvolger van ons beroemde **Een-Voor-Alles** pakket dat we in nummer 5 publiceerden. **EVA DeLuxe** is geheel ikoon-gestuurd en heeft zoveel extra's in zich dat het niet meer mogelijk was het programma als listing af te drukken. Meer over deze bijzondere tekstverwerker voor de C-64 leest op pagina 14 van **Dossier 13**. Een uitgebreide handleiding vindt u op de cassette/schijf. **De cassette-versie kost voor abonnees 15,00 De diskette-versie kost voor abonnees 20,00 Niet-abonnees betalen respectievelijk 35,00 en 45,00 gulden.**

## TOPLESS V2.0

Ons befaamde **Desktop Publishing** pakket voor de C-64, dat we in een geheel nieuwe versie publiceerden in nummer 11. Voor de handleiding van dit programma, waar over-

igens al duizenden mensen mee werken, verwijzen we u naar nummer 11. **De cassette-versie kost voor abonnees 20,00 De diskette-versie kost voor abonnees 25,00 Niet-abonnees betalen respectievelijk 30,00 en 40,00 gulden.**

## HET SPEL EN DE KNIKKERS

Wegens succes geprolongerd. Alle programma's op deze cassette/diskette werden speciaal gemaakt voor het **NCRV**-televisieprogramma 'It's all in the game'. Maar liefst twaalf programma's, waaronder **Break-it, Balletje balletje, Letterblurb** en **lettertroep** treft op dit bandje/schijfje aan. **De cassette-versie kost voor abonnees 15,00 De diskette-versie kost voor abonnees 20,00 Niet-abonnees betalen respectievelijk 40,00 en 50,00 gulden.**

## C-128 DATABASE

**Database Choice** is het beste te omschrijven als een professionele database voor C-128 gebruikers die hun machine in de 80-koloms mode gebruiken. Speciaal voor dit programma hebben we een checksum ontwikkeld, gezien de lengte van de listing. De mensen die het tikwerk teveel vinden kunnen het programma nu ook op schijf bestellen. Het spreekt voor zich dat u ook de C-128 checksum op deze schijf vindt. Als bonus hebben we ook onze C-128 tekstverwerker **Tekstmaster** op de schijf gezet. De handleiding van dit programma vindt u in **Dossier nummer 9**. **De C-128 schijf kost voor abonnees 24,95 Niet abonnees betalen 60,00**

## DUBBELE DOSIS DEMO'S

De demo-wedstrijd van **Commdore Dossier** was een doorslaand succes. Tientallen prachtige demo's bereikten de redactie in dit nummer de uitslag. We willen u de mooiste demo's niet onthouden. Voor slechts 25 gulden bent u twee schijven, barstens vol demo's (aan beide kanten beschreven) rijker.

## AMIGA VRIENDENBASE

Een muisgestuurde database voor de Amiga. Simpel te bedienen en boordevol mogelijkheden. U kunt er duizende records in kwijt, compleet met extra informatie. Bovendien bestaat de mogelijkheid met verschillende **UfontsU** te werken en uit te laten printen. De handleiding van dit programma vindt u in **Dossier 12**. **Deze Amiga-schijf kost voor abonnees 25,00 Niet-abonnees betalen 50,00 gulden.**

## SIMPLEWRITER

Ons pronkstuk. Een tekstverwerker voor de Amiga die zijn weerga niet kent. Geschreven door niemand minder dan **John Vanderaart**. **Simplewriter** is een tekstverwerker die talloze commerciële softwarehuizen tot walhoop zal brengen. U leest meer over **Simplewriter** op pagina 50 van nummer 13 en 14. De complete handleiding van het programma vindt u op de schijf. **Deze Amiga-schijf kost voor abonnees 35,00 Niet-abonnees betalen 75,00 gulden.**

## SIMPLEBOB

Een unieke grafisch **BOB**-editor, waarmee u zelf animaties kunt maken. Met de **BOB**-editor haalt u alles uit de befaamde **Blitterchip** van de Amiga. Een programma als dit bestond nog niet voor de Amiga. **John Vanderaart** schreef het omdat een dergelijk programma zelf nodig had voor de ontwikkeling van software. De handleiding vindt u in **Dossier 15**. **De Amiga-schijf kost voor abonnees 25,00. Niet abonnees betalen 60,00 gulden.**

## PHONE-PONG E.A.

Het 'oer-spelletje' pong in een nieuw jasje. Laat uw computer via de telefoonlijn tegen een andere Amiga spelen. Daarnaast vindt u op deze schijf nog het **F-keys** programma



en een fors aantal utilities. De schijf bevat drie soorten hulp-programma's: DOS-utilities als UPDATE, DIRUTIL, WHEREIS, ECHO, SETFONT; Development-utilities als AVAIL, BLINK, FIXHUNK; en Communicatie-utilities als WOMBAT, ARC EN FIXOBJ. Wat al deze utilities doen en hoe ze werken vindt u op de schijf in een README-file. **Deze Amiga schijf kost voor abonnees 25,00 Niet-abonees betalen 50,00 gulden.**

## VIRUSKILLERS

Een nieuwe schijf vol virus-killers. We hebben in de loop van de tijd een aantal nieuwe virussen ontdekt. Henk Arts van PC House maakte er gelijk korte metten mee. Deze nieuwe schijf bevat twee extra virus-killers. Op de diskette staan onder meer killers voor het SCA-virus en het befaamde Byte Bandit-virus. Alle andere virussen worden door deze geheel menu-gestuurde 'killer'-schijf opgespoord en in negen van de tien gevallen onschadelijk gemaakt. Gezien het virus-probleem waarmee Amiga-minnend Nederland wordt geconfronteerd bieden Dossier Commodore en Amiga Dossier u deze schijf voor een bodem-prijs aan. **Een ieder, abonnee of niet betaalt slechts 9.95 gulden.**

## THE BIG DEAL

Een super Amiga-spel voor een prikje. Geschreven door huis-programmeurs Edwin Neuteboom en Wijo Koek die ook verantwoordelijk waren voor de C-64 versie. U leest er meer over op pagina 34 van het Amiga Dossier. Abonnees betalen slechts 35 gulden voor dit unieke spel. Niet-abonnees daarentegen dienen 70 gulden voor deze game naar te tellen.

## DE ZACHTE OVERSTAP

Een uniek programma, speciaal voor hen die overstappen van de C64/C128 naar een MS-DOS machine. Al uw C64-bestanden kunt op uw C64 naar MS-DOS formaat overzetten. Zonder lastige kabeltjes en dergelijken. Hoe het precies werkt leest u in Dossier 17. De prijs van dit aparte programma is f 14,95.

## HOE TE BESTELLEN

U maakt het verschuldigde bedrag over op giro 26.68.591 of op bankrekening 46.66.85.203 ten name van:

**VNU Business Publications Amsterdam**  
tav Lezersservice.

**Niet vergeten te vermelden om welk programma het gaat en of u het op cassette of op diskette wenst. Alle prijzen zijn inclusief BTW en verzendkosten. De leveringstijd is ongeveer drie weken.**

## Ik bied aan hardware

● CBM-128, 1571 dr., monochr. mon. 80kol. ATV printer, cass.rec., Teltron modem, power cartr., div. boeken en veel progr. voor f 2100. Tel. 023-262733.

● CBM-64 + 1541 + datarec. + 2x printer + interf. + num. toets. + softw. + handl. + cursus Basic/mach. + Final cartr. + boeken + tijdschr. + midi int. voor f 1400. Eugene Marchand te Purmerend. Tel. (na 17 uur) 02990-22993.

● CBM-64 + datarec. + diskdr. + 85 disks met 755 progr. + Seikosa-100 printer + pap. + res. lint + Final cartr. III + lect. voor f 995. Tel. 020-6650595.

● Ongebr. DOT matrixprinter DX-180 van Mitsubishi (zonder aansl.kabel en interf.) voor f 350. Tel. 01823-2316.

● Voor CBM-64: Brother HR-10C printer + kabel. Zeer geschikt voor tekstverw. (Letter-Quality) voor f 450. H. Boezen, Pelikaanstr 8, 9494 RA Yde. Tel. 05906-2576.

● CBM-64 + 1541 met speeddos + MPS-803 (graf.) + mon. + cass.rec. + joyst. + muis + expert + power + ca. 150 disks (o.a. Geos, Superbase) + boeken voor Birs 30.000. Tel. (Belgie) 03-2363005.

● CBM-64 + 1571 diskdr. + datarec. + power cartr. + 50 disks + MPS-803 printer + veel boeken + tijdschr. voor f 750. Tel. 02502-5737.

● CBM-128 + 1570 diskdr. + MPS-1200 printer + power cartr. + 120 disks met softw. + 3 diskboxen + lit. Nieuwprijs: f 2500 nu voor f 1400. Tel. 05782-1611.

● CBM-64 + datarec. (teller defect) + 2 spelboeken + 2 orig. spellen + cartr. Alles in een koop voor f 275. Tel. 070-602787.

● Audio-digitizer + disk + handl. Voor de Amiga zeer luxe (f 100) en voor de CBM-64 zeer luxe (f 75). D.J. Nijland, Kolweg 40, 7451 AC Holten. Tel. 05483-61279.

● CBM-64. Tel. 05202-24954.

● CBM-128D + kl. mon. + printer + datarec. + joyst. + power cartr. + softw. + handl. + bandjes, etc. voor f 1900. Henk. Tel. 071-412168.

● CBM-64 + 1541-II + softw. + cass. + boeken voor f 800. Tel. (na 19 uur) 04740-3013.

● Voor CBM-64: Romextender 5x met schak. en eproms (f 40); cartridgeport expander 4x (f 50) en 45 nrs Duitse 64-er (1984/88) (f 40). Tel. 01820-22019.

## Ik bied aan software

● Simon's Basic, Spider and the Fly, Ball-Blazer, Equinox, Toy Bizarre, Sammy Lightfood, boeken en Canon VJ-200 joyst. Stephan. Tel. 01837-1613.

## Ik zoek hardware

● CBS Coleco Vision spelcomputer met bijbeh. spelen. J. van Soest. Tel. 02157-1796.

● 1541-II diskdr. + MPS-801 printer. Cor. Tel. 030-887027.

● Een in uitstekende staat verkerende General Electric printer TXP-1000 met interf. Tel. (na 19.30 uur) 01899-13200.

● Amiga-500 + disks + progr. of modulator of een kl. mon. J. Pruys, Stausweg 33, 3752 VC Bunschoten Spakenb.

● Een 1541 diskdr. Evt. met disk. Onno. Tel. (na 17.30 uur) 020-753135.

● Amiga-500 + mon. kabel + evt. diskdr. + softw., etc. Tel. 05277-2527.

## Ik zoek software

● CBM-64 op disk (boek., Vizastar, Superscript, Geos, Printfox). H. Kwa, Brakstr 39, 4331 TM Middelburg.

● Voor CBM-64 op cass. P. Wijker, P. Schotsmanstr 39, 1931 AS Egmond aan Zee. Tel. 02206-1988.

● Softw. voor de Atari-800XL. Tevens de nwste spellen op de CBM-64 en Amiga-500 en vervolgens iemand die mooie sprites kan maken voor de CBM-64. Stuur de letters 'macho man' (in 1 file gesaved) naar Peter Gort, Molenvaart 146, 1761 AN Anna Paulowna. Tel. 02240-12441.

## Ik wil ruilen

● Ca. 1700 spellen voor de CBM-64. F. de Haas. Tel. 02907-6671.

● CBM-64 spellen en andere progr. M. Hoogendoorn, Middelburgsestr 47, 4388 NS Oost-Souburg. Tel. (na 18 uur) 01184-71036.

● Voor de CBM-64 op disk. Gez.: Labyrinth, Movie maker, Ninja II, Target Renegade voll. met dl. 2. Ik heb: Bangkok night Cybernoid. Vincent. Tel. (na 16 uur) 05700-43646.

● Voor de CBM-64 liefst op tape: spellen en andere progr. Norbert Klok, Asserstr 32, 9461 GD Gieten.

● Softw. (geen beginners) voor de Amiga-500. Patrick Surkijn, Wijerstr 135, B-3510 Hasselt (Belgie). Tel. 011-316037.

● Gevr. voor CBM-64 op disk: een aandelen/optieprogr. Veel ruimte. aanw. Rob van Herk, Dr A Kuiperstr 5, 3131 HA Vlaardingen. Tel. 010-4347375.

## Overigen

● Nog geen lid van Centertel? Bel dan snel en wordt het wel! 10.000 blocks aan teksten en download. Gewoon effe bellen: Tel. 070-472044. 24 uur online.

● Gez.: handl. van Pirates. M. Strootman, Elzenlaan 16, 2231 XE Rijnsburg.

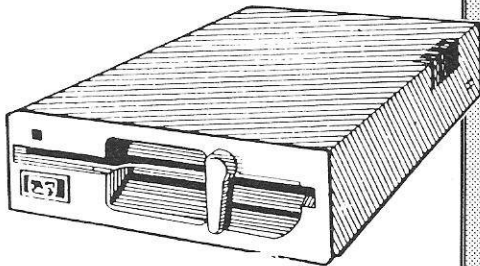
● Videotex editor voor CBM-64. Met de joyst. tekeningen maken voor Viditel-achtige databanken. Te downloaden in de telesoftware rubriek van Comnet. Incl. uitleg. Tel. 078-156100.

● De Muurkrant-databank met info over computers, media, ruimtevaart, zend-amateurisme, etc. Ook prikborderen. Viditelprotocol gratis toegankelijk. Tel. 070-652732 of 648909 (4 lijnen).

## The amazing diskdrive

Voor alle Commodore homecomputers

- 30% sneller
- Kompakter
- 100% 1541 compatible
- 1 jaar garantie



**349,-**

20 MB Harddisk  
Amiga 500/1000

**fl. 1095,-**  
nu ook 30 MB

Amiga 501  
Extension

**fl. 325,-**

**Kao diskettes**  
100% certified  
ideaal voor Amiga  
5.25" DS/DD **1,75**  
3.50" DS/DD **3,95**

## AMIGA DRIVES

- 5.25" drive**  
- 40/80 tracks  
- aan/uit schakelaar  
- slimline uitvoering

**fl. 495,-**

- 3.50" drive**  
- slimline  
- aan/uit schakelaar

**fl. 395,-**

1 jaar garantie

Postorders: bel voor informatie **tel. 01150-94347** Fax 01150-18878  
Alle prijzen inclusief B.T.W. Ook verzending onder rembours, boven fl. 100,- geen extra kosten!  
Nu ook leverbaar in: Ewijk (Nijmegen), Hoogeveen, Zutphen en Sappemeer



Pauwenkamp 58, 3607 GE MAARSSSEN(BROEK)  
Telefoon: 03465-65016, Fax: 03465073767

### A-8802 externe GENLOCK

Met composiet overlay.  
geschikt voor de AMIGA 500/1000/2000  
OPTIE: mogelijkheid tot hardware back- en foreground-select  
fl. 895,00 excl. btw.

### A-8800 interne GENLOCK

Met RGB en composiet overlay.  
Alleen voor de AMIGA 2000  
OPTIE: mogelijkheid tot zowel hardware als software COLOR-KEYING, back- en foreground-select  
fl. 1.695,00 excl. btw.

### A-8806 externe professionele GENLOCK

Met RGB en composiet overlay.  
Alleen voor de AMIGA 2000  
Met hardware-switches voor External Key Select, Mix Select, R G B en I switches i.z.m. Color Key Select Switch, foreground color select, Background select, Amiga display only, External video only en Horizontale phase.  
Standaard uitgangen voor R, G, B, Sync Out, Key Out, RGB-a output, en CVBS-Out.  
Standaard ingangen voor AMIGA Connection, CVBS-In en Blanking in, met Control-Poort voor software besturing.  
fl. 2.495,00 excl. btw.

### DIGIPIC

RealTime digitizer incl. software  
digitaliseert in een 50ste/SEC plaatjes van uw lopende video of camera in 32 grijswaarden, stilstaand object in kleur, incl. software, 32 grijswaarden adapter, kleurenschijf  
fl. 1.090,00 excl. btw.

### SOPHUS S5 Stereo SoundDigitizer.

Incl. software.  
33.000 samples/sec in Stereo.  
60.000 samples/sec in Mono.  
fl. 475,00 excl. btw.

### ECE Midi interface.

Met Midi -In, -Out en -Tru lijnen en RS232/Midi switch.  
Zeer degelijke perfecte interface.  
fl. 180,00 excl. btw.

### AMIGA SOFTWARE.

DeLuxe Paint II (Pal)	fl.	195,00
DeLuxe Print II	-	195,00
DeLuxe Photolab	-	195,00
DeLuxe Productions	-	395,00
DeLuxe Video (Pal)	-	199,00
Aegis VideoTitrer (Pal)	-	225,00
Aegis Impact	-	179,00
Aegis Images	-	79,00
Aegis Draw	-	195,00
Aegis Draw Plus	-	495,00
Pro Video CGI (Pal)	-	550,00
Pro Video Font Library set I	-	255,00
Pro Video Font Library set II	-	255,00
Silver (Ray Tracing Animation)	-	349,00
Aegis Videoscape 3-D	-	395,00
Aegis Animator/Images	-	290,00
Page Flipper	-	99,00
DigiPaint	-	175,00
Calligrapher Colorfonts	-	229,00
Director	-	95,00
PixMate	-	149,00
Dynamic Cad	-	1295,00
Instant Music	-	69,50
DeLuxe Music Constructor Set	-	195,00
Adventure Constructor Set	-	45,00
Aegis Sonix	-	159,00
Soundscape Pro-Midi Studio	-	485,00
Page Setter (DTP)	-	295,00
City Desk (DTP)	-	290,00
Word Perfect	-	795,00
CliMate	-	95,00

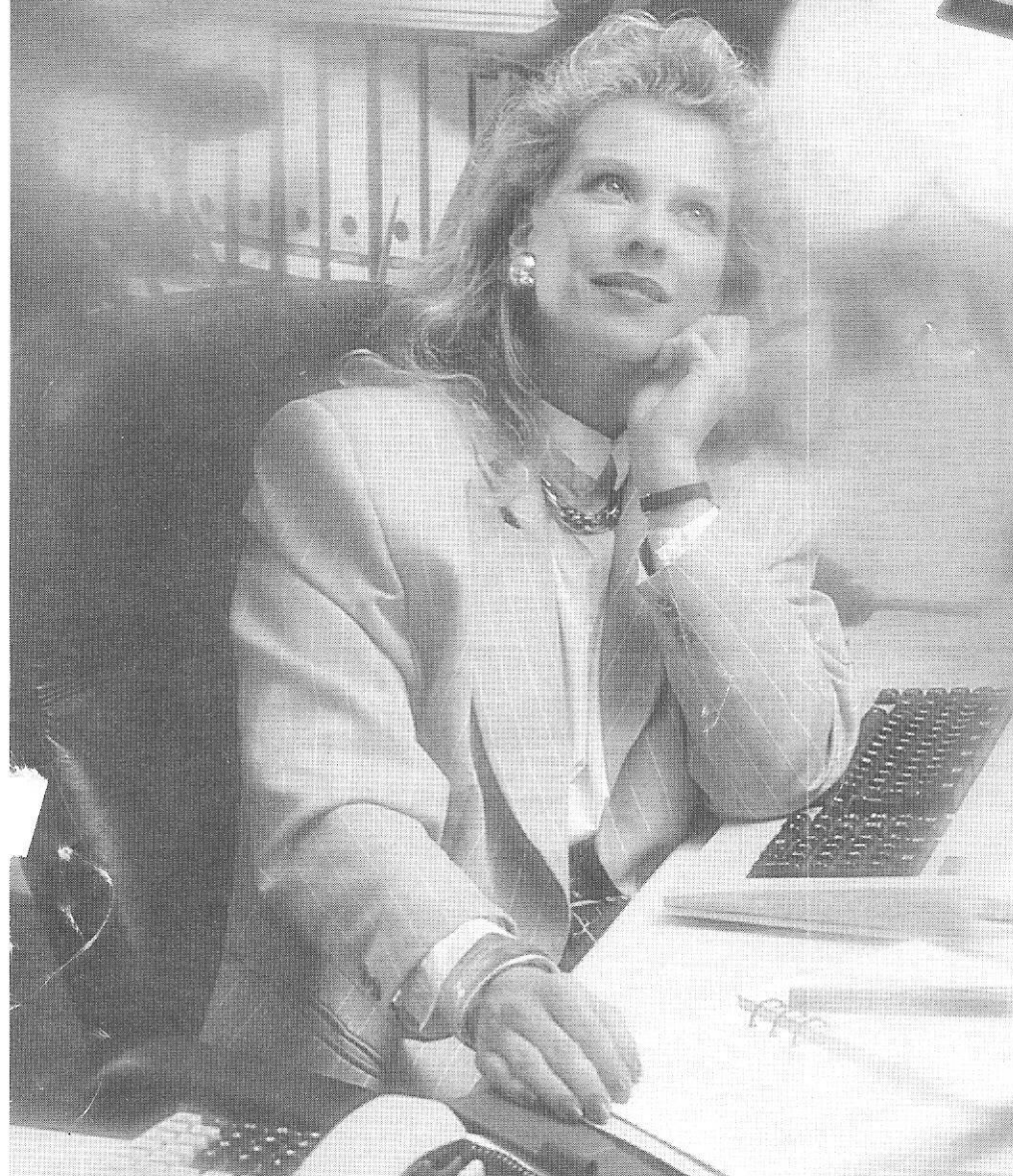
Prijzen in deze advertentie zijn exclusief btw.  
Wij kunnen veel meer software voor de AMIGA leveren dan wij kunnen adverteren, bel voor info.

### The 'Kickstart' Guide to the AMIGA

Toen Commodore het eerste nummer van Kickstart uitgaf - het Eur. technische AMIGAblad - werd het aangeprezen als het eerste blad dat een uitleg gaf over de AMIGA die begrijpelijk was voor een mens.  
De Commodore AMIGA is waarschijnlijk de meest geavanceerde micro-computer voor de grote markt die ooit is gemaakt, zowel de hardware als de systeem-software.  
De AMIGA maakt gebruik van een geavanceerd "message-passing-Multi-Tasking-operating-environment", hieraan dankt de AMIGA zijn kracht maar tergelijktijd is het ook een bron van verwarring.  
Omdat Commodore dit wist, gaf zij aan ARIADNA de opdracht het "KICKSTART" blad uit te geven, dit blad werd verspreid onder Europese Hard- en Software ontwikkelaars.  
Bijzonder goed ontvangen werd een serie thema-artikelen over de ontwerp-filosofie van de machine. De artikelen werden geschreven op een wijze die er niet van uitging dat u deze van tevoren wist en werd geschreven om zoveel mogelijk op de officiële documentatie aan te sluiten.  
Adriadne heeft de artikelen van "KICKSTART" bijgewerkt, nieuwe artikelen toegevoegd en aangepast aan het brede publiek; het resultaat is het boek: "The Kickstart" Guide to the AMIGA.

Nu ook in NEDERLAND:  
fl. 39,95 ex. 6% BTW

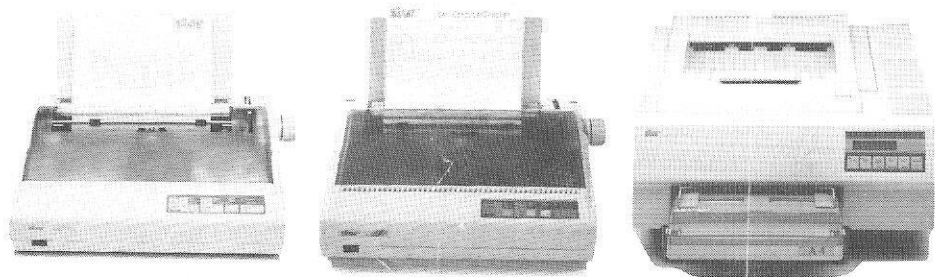
# WAKE UP!



Dagdromen is niet nodig. Star printers liggen binnen ieders bereik. Haal dus ook kwaliteit en prestatie in huis. Maak de keus zoals zovele honderdduizenden vóór u.

Vervul ook úw droom, Star levert brede- of smalle uitvoeringen, als 9- of 24 naalden-printer. Of is een laserprinter uw ideaal? Star heeft voor u zeker de juiste oplossing.

**star**  **LC 24-10**  
**de ComputerPrinter**



#### Officiële importeurs

Nederland: **Computata B.V.**  
Hambakenwetering 2  
5231 DC 's-Hertogenbosch Tel. 073-122045  
Telex 50316 tulip nl Telefax 073-425685

België: **S.A. Computata Belgium N.V.**  
Brusselpoortstraat 8  
2800 Mechelen Telefoon 015-422480  
Telex 64698 cdata b Telefax 015-423267